

**PERANCANGAN VISUAL KONTEN PROMOSI DAN BRAND
MEMENTO GAME STUDIO**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

Allysha Mizeliana Garsadi

00000068442

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**PERANCANGAN VISUAL KONTEN PROMOSI DAN BRAND
MEMENTO GAME STUDIO**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual (S.Ds.)

Allysha Mizeliana Garsadi

00000068442

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Allysha Mizeliana Garsadi
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068442
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Career Acceleration Program saya yang berjudul:

PERANCANGAN VISUAL KONTEN PROMOSI DAN BRAND MEMENTO GAME STUDIO

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam pelaksanaan magang maupun dalam penulisan laporan magang, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 12 Desember 2025



(Allysha Mizeliana Garsadi)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Allysha Mizeliana Garsadi
NIM : 00000068442
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : PERANCANGAN VISUAL KONTEN PROMOSI DAN
BRAND MEMENTO GAME STUDIO

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Tugas/Project/~~Tugas Akhir~~*(coret salah satu) sebagai berikut (beri tanda centang yang sesuai):

- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama saja
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu menghasilkan teks pertama saja
- ☐ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☒ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas

Saya juga menyatakan bahwa:

- (1) Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
- (2) Saya mengakui bahwa saya telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkan dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 12 Desember 2025

Yang Menyatakan,



(Allysha Mizeliana Garsadi)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Allysha Mizeliana Garsadi

Nomor Induk Mahasiswa : 00000068442

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : Memento Game Studio

Alamat Perusahaan : Jalan Anggrek Cakra RW 09, Desa/Kelurahan
Kebon Jeruk, Kec. Kebon Jeruk, Kota Adm.
Jakarta Barat, Provinsi DKI Jakarta

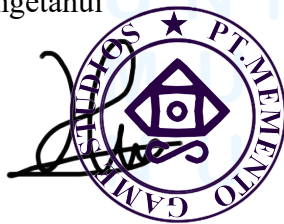
Email Perusahaan : mementostoria@gmail.com

1. Perusahaan tempat saya melakukan magang dapat divalidasi keberadaannya.
2. Jika dikemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan data yang tidak valid di perusahaan tempat saya melakukan magang, maka:
 - a. Saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan **TIDAK LULUS** untuk mata kuliah yang telah saya tempuh.
 - b. Saya bersedia menerima semua sanksi yang berlaku sebagaimana ditetapkan dalam peraturan di Universitas Multimedia Nusantara.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan digunakan sebagaimana mestinya.

Tangerang, 12 Desember 2025

Mengetahui



(Kepala Personalia Perusahaan)

Menyatakan

(Allysha Mizeliana Garsadi)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul

PERANCANGAN VISUAL KONTEN PROMOSI DAN BRAND MEMENTO GAME STUDIO

Oleh

Nama Lengkap : Allysha Mizeliana Garsadi

Nomor Induk Mahasiswa : 00000068442

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 12 Desember 2025

Pukul 13.30 s.d. 14.00 WIB dan dinyatakan

LULUS

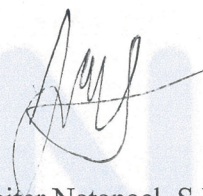
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487



Jupiter Natanael, S.Ds., M.M.
4962776677130212/079634

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Allysha Mizeliana Garsadi
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068442
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Business Acceleration Program
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN VISUAL KONTEN PROMOSI
DAN BRAND MEMENTO GAME STUDIO

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia (**pilih salah satu**):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk memublikasikan hasil laporan magang saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh civitas academica UMN/ publik. Saya menyatakan bahwa laporan magang yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia memublikasikan hasil laporan magang ini ke dalam repositori Knowledge Center karena ada data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara.
 - ☐ Embargo publikasi laporan magang dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 12 Desember 2025



(Allysha Mizeliana Garsadi)

KATA PENGANTAR

Puji syukur yang dipanjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa atas rahmat dan hidayah-nya karena telah membimbing penulis dalam menyelesaikan penulisan laporan magang berjudul PERANCANGAN VISUAL KONTEN PROMOSI DAN BRAND MEMENTO GAME STUDIO dengan baik dan tepat waktu.

Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara.
4. Memento Game Studio, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
5. Hans Sokya, selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
6. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku *Advisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan magang ini.

Penulis berharap baik laporan maupun pengalaman kerja magang ini dapat memberikan manfaat bagi penulis maupun untuk universitas dan mahasiswa lain.

Tangerang, 12 Desember 2025



(Allysha Mizeliana Garsadi)

PERANCANGAN VISUAL KONTEN PROMOSI DAN BRAND MEMENTO GAME STUDIO

Allysha Mizeliana Garsadi

ABSTRAK

Sebuah *brand* memerlukan konten promosional yang tepat untuk menarik perhatian dari konsumen (Faizal, 2023). Konten promosional pada umumnya beragam, salah satunya adalah konten berbentuk gambar, yang didukung oleh desain grafis dan ilustrasi. Desain grafis dan ilustrasi merupakan bagian mendasar dari industri kreatif, yang menciptakan berbagai produk yang menuntut kreativitas, yang umumnya terlibat dalam aktivitas ekonomi (Kurniawan, 2024). Penulis melakukan kerja magang untuk mendapatkan pengalaman kerja dalam industri kreatif, maka dari itu penulis melakukan kerja magang di Memento Game Studio. Memento Game Studio merupakan perusahaan pengembangan *game* yang menawarkan jasa gamifikasi untuk perorangan maupun perusahaan lain. Memento Game Studio memberikan berbagai jasa gamifikasi, dimulai dari *Augmented Reality*, *Virtual Reality*, *Boardgame*, *Game* digital, dan lain sebagainya. Penulis kerja magang sebagai *Design Graph & Brand Intern* di Memento Game Studio yang merupakan seorang desainer grafis dan ilustrator. Sebagai *Design Graph & Brand Intern*, penulis memiliki tugas utama untuk mengembangkan konten promosi dan *branding* dari Memento Game Studio.

Kata kunci: Konten Promosi, *Brand*, Industri Kreatif



VISUAL DESIGN OF PROMOTIONAL CONTENT AND BRAND FOR MEMENTO GAME STUDIO

Allysha Mizeliana Garsadi

ABSTRACT

A brand needs promotional content to attract consumers' attention (Faizal, 2023). Promotional content usually comes in various forms, including image-based content, that is supported by graphic design and illustration. Graphic design and illustration is a fundamental part of the creative industry which creates various products that needs creativity, especially those that involves economic creativity (Kurniawan, 2024). The writer has done an internship program with Memento Game Studio to gain experience in the creative industry. Memento Game Studio is a game development company that offers gamification services to individuals and other bussinesses. Memento Game Studio offers a many types of services, such as Augmented Reality, Virtual Reality, Boardgame, Digital games, and many more. In the internship program, the writer has the position of Design Graph & Brand Intern in Memento Game Studio, which has the responsibility of a graphic designer and illustrator. As a Design Graph & Brand Intern, the writer is given a main task to develop and design Memento Game Studio's promotional content and branding.

Keywords: *Promotional Content, Brand, Creative Industry*



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan Kerja	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja	3
1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja	3
1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja	4
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	5
2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan	5
2.1.1 Profil Perusahaan	5
2.1.2 Sejarah Perusahaan	6
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	7
2.3 Portofolio Perusahaan	7
2.3.1 Lost Day	8
2.3.2 AnonymoUS	9
2.3.3 Potion Express	9
2.3.4 Kid's Quest	10
2.3.5 Ruang Fana	11

BAB III PELAKSANAAN KERJA	12
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Kerja	12
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja.....	12
3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Kerja.....	13
3.2 Tugas yang Dilakukan	14
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja	15
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Kerja.....	15
3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja.....	23
3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja	37
3.4.1 Kendala Pelaksanaan Kerja	37
3.4.2 Solusi Pelaksanaan Kerja.....	37
BAB IV PENUTUP	39
4.1 Simpulan	39
4.2 Saran	40
DAFTAR PUSTAKA	xiv



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Kerja	14
--	----



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Memento Game Studio	6
Gambar 2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	7
Gambar 2.3 Lost Day	8
Gambar 2.4 AnonymoUS.....	9
Gambar 2.5 Potion Express.....	10
Gambar 2.6 Kid's Quest.....	10
Gambar 2.7 Ruang Fana.....	11
Gambar 3.1 Bagan Kedudukan Pelaksanaan Kerja.....	12
Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi.....	13
Gambar 3.3 <i>Content Calendar</i> Memento Game Studio.....	16
Gambar 3.4 <i>Typeface</i> konten Instagram Memento Game Studio	17
Gambar 3.5 Sketsa <i>post</i> Instagram.....	17
Gambar 3.6 Proses pengerjaan <i>post</i> Instagram	18
Gambar 3.7 Hasil akhir <i>post</i> Instagram	19
Gambar 3.8 Proses pengumpulan referensi maskot	20
Gambar 3.9 Sketsa maskot personifikasi Memento Game Studio.....	20
Gambar 3.10 Maskot personifikasi Memento Game Studio.....	21
Gambar 3.11 Kompilasi konten <i>post</i> Instagram.....	22
Gambar 3.12 <i>Post</i> konten promosi Instagram Memento Game Studio	23
Gambar 3.13 Desain Karakter Utama Raja Ampat Runner	24
Gambar 3.14 Sketsa proyek komik Raja Ampat Runner	24
Gambar 3.15 Hasil akhir proyek komik Raja Ampat Runner.....	25
Gambar 3.16 Kompilasi proyek komik Raja Ampat Runner.....	26
Gambar 3.17 <i>Cover post</i> konten komik Instagram akun Memento Game Studio	27
Gambar 3.18 Proses pengerjaan cover <i>Pitch Deck</i> Klien A.....	28
Gambar 3.19 <i>Cover Pitch Deck</i> Klien A.....	28
Gambar 3.20 Kumpulan Aset Visual <i>Pitch Deck</i> Klien A.....	29
Gambar 3.21 <i>Typeface Pitch Deck</i> klien A.....	30
Gambar 3.22 Kompilasi <i>slide Pitch Deck</i> klien A	30
Gambar 3.23 Proses <i>Cover Pitch Deck</i> klien B	31
Gambar 3.24 <i>Cover Pitch Deck</i> klien B.....	32
Gambar 3.25 Kumpulan Aset Visual <i>Pitch Deck</i> Klien B.....	32
Gambar 3.26 <i>Typeface</i> Proyek <i>Pitch Deck</i> Klien B	33
Gambar 3.27 Isi Halaman <i>Pitch Deck</i> Klien B	34
Gambar 3.28 Sketsa Proyek Ilustrasi Promosional <i>Game</i>	35
Gambar 3.29 <i>Lineart</i> dan <i>Base Color</i> Proyek Ilustrasi Promosional <i>Game</i>	35
Gambar 3.30 Hasil Akhir Proyek Ilustrasi Promosional <i>Game</i>	36

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Turnitin	xv
Lampiran 2 Form Bimbingan.....	xvii
Lampiran 3 Surat Penerimaan Magang.....	xix
Lampiran 4 MBKM 01	xxv
Lampiran 5 MBKM 02	xxvi
Lampiran 6 MBKM 03	xxvii
Lampiran 7 MBKM 04	xliii
Lampiran 8 Karya	xliv
Lampiran 9 Dokumentasi Counseling Meeting Advisor	liii

