

BAB III

PELAKSANAAN KERJA

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Kerja

Penulis kerja magang sebagai *Graph Design & Brand intern*, yang merupakan nama lain dari *graphic designer & illustrator*. Penulis bekerja sendiri, terkadang dengan *intern* lain, dan di bawah bimbingan dari *supervisor*. Penulis sebagai *Graph Design & Brand intern* berkedudukan di divisi *marketing*.

3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja

Pada kerja magang ini, penulis sebagai *Graph Design & Brand intern* berkedudukan di divisi *marketing* di bawah *Chief Marketing Officer (CMO)*, dimana penulis bertugas untuk membuat desain dan ilustrasi untuk keperluan promosi dan *brand* Memento Game Studio.

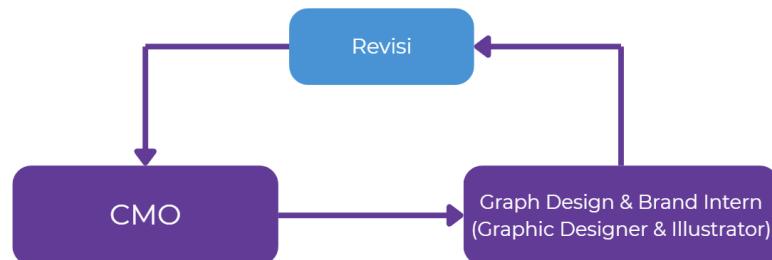


Gambar 3.1 Bagan Kedudukan Pelaksanaan Kerja

CMO Memento Game Studio terdiri atas dua orang, namun dengan pembagian pekerjaan yang berbeda. Sebagai perusahaan yang tidak terlalu besar, penulis bekerja langsung dengan CMO yang bertugas sebagai *supervisor* sekaligus pembimbing selama kerja magang.

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Kerja

Berikut adalah alur koordinasi pelaksanaan kerja sebagai *Graph Design & Brand intern* yang diberi tanggung jawab untuk membuat desain post media sosial dan untuk keperluan promosi lainnya.



Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi

Sebagai *Graph Design & Brand intern*, penulis diberi tanggung jawab dalam mengerjakan berbagai proyek yang memerlukan kemampuan desain grafis dan ilustrasi. Rata-rata alur pekerjaan proyek secara langsung berkomunikasi dengan CMO yang juga berperan sebagai *supervisor* penulis. Alur kerja dimulai dari *supervisor* yang memberikan *brief* pekerjaan, jika pekerjaan yang diberikan berhubungan dengan *post instagram* mingguan biasa, *brief* akan disediakan melalui *website* Notion Memento Game Studio. Jika pekerjaan merupakan proyek selain itu, *brief* akan disediakan melalui *file text* atau berupa tulisan yang diberikan melalui Discord.

Rata-rata, semua pekerjaan dimulai dengan penulis menanyakan detail mengenai *brief*, kemudian penulis melakukan riset mengenai *brief* tersebut atau mencari referensi, dan mengirim sketsa kepada supervisor untuk meminta pendapat. Jika *supervisor* memberikan revisi, hal itu akan dilakukan terus hingga *supervisor* sudah memberikan *approval*. Setelah mendapatkan *approval*, penulis melanjutkan ke tahap eksekusi yang mencakupi tahap *lineart* jika diperlukan, warna, efek *layer*, dan juga pengisian teks. Setiap proyek memiliki alur yang cukup mirip antara satu sama lain.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Penulis diberikan tanggung jawab atas berbagai proyek namun tetap berhubungan dengan konten promosi dan *brand* yang melingkupi desain grafis dan ilustrasi. Setiap proyek yang dikerjakan rata-rata dapat diselesaikan dalam satu minggu. Berikut adalah detail pekerjaan yang dilakukan selama kerja magang.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Kerja

| Minggu | Tanggal | Proyek | Keterangan |
|--------|-------------------------------|-----------------------------------|---|
| 1 | 28-30 Juli 2025 | Post Media Sosial | Pengerjaan konten Instagram "Have a Game Idea but Can't Code?" |
| 2 | 2-6 Agustus 2025 | Post Media Sosial, PPT Pitch Deck | Pengerjaan konten Instagram "Educational Content Puzzle Games" dan PPT Pitch Deck untuk Klien |
| 3 | 9-11 Agustus 2025 | Post Media Sosial | Pengerjaan konten Instagram "5 Things VR Can Teach Better Than a Textbook" |
| 4 | 14-18 Agustus 2025 | PPT Pitch Deck | Pengerjaan PPT Pitch Deck untuk Klien |
| 5 | 21-25 Agustus 2025 | Post Media Sosial | Pengerjaan konten Instagram "What Memento Can Build for You?" |
| 6 | 28 Agustus - 1 September 2025 | Post Media Sosial | Pengerjaan konten Instagram "How Fitness Apps Hook You" |
| 7 | 4-8 September 2025 | Webcomic | Pengerjaan webcomic "Raja Ampat Runner" bagian A (Perjalanan Terganggu) |
| 8 | 11-15 September 2025 | Webcomic | Pengerjaan webcomic "Raja Ampat Runner" bagian B (Mencari Bahan Bakar) |
| 9 | 18-22 September 2025 | Webcomic | Pengerjaan webcomic "Raja Ampat Runner" bagian C (Akhirnya Sampai Gua) |
| 10 | 25-29 September 2025 | Post Media Sosial | Pengerjaan konten Instagram "Microlearning 3-minute Game Lessons" |

| | | | |
|----|------------------------------|-------------------|---|
| 11 | 1-6 Oktober 2025 | Post Media Sosial | Pengerjaan konten Instagram “Hari Kesaktian Pancasila” & “Saatnya UKM Kamu Punya Game Sendiri!” |
| 12 | 9-13 Oktober 2025 | Post Media Sosial | Pengerjaan konten Instagram “AR vs VR — Which for Your Project?” |
| 13 | 16-20 Oktober 2025 | Aset Visual | Pengerjaan Aset visual karakter untuk pameran Memento Game Studio (Lineart karakter untuk diwarnai pengunjung) |
| 14 | 23-27 Oktober 2025 | Post Media Sosial | Pengerjaan konten Instagram “Onboarding Flow: Gamified vs Traditional” dan konten Instagram untuk Sumpah Pemuda |
| 15 | 30 Oktober – 3 November 2025 | Post Media Sosial | Pengerjaan konten Instagram “What if Onboarding Felt Like a Game?” |
| 16 | 6-10 November 2025 | Ilustrasi, Poster | Pengerjaan proyek ilustrasi promosional game & poster promosional Memento Game Studio |
| 17 | 13-17 November 2025 | Post Media Sosial | Pengerjaan konten Instagram “Experience vs Information” |

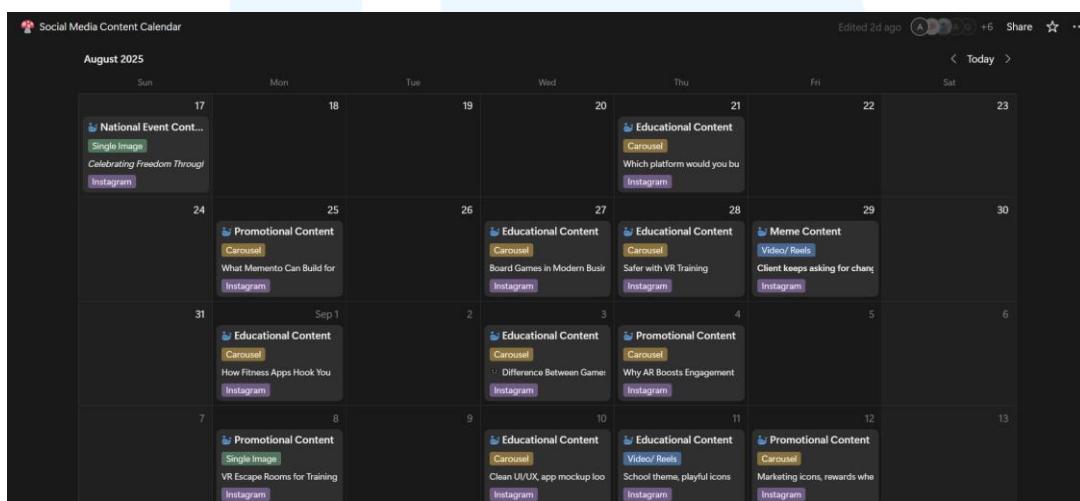
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja

Terdapat berbagai proyek yang dikerjakan penulis selama pelaksanaan kerja sebagai *Graph Design & Brand Intern* di Memento Game Studio. Setiap proyek yang dikerjakan melengkapi desain grafis dan ilustrasi, memanfaatkan dua *software* untuk pengerjaan utama, yaitu Adobe Illustrator dan Procreate. Keduanya memiliki fungsi masing-masing dalam pengerjaan proyek magang, baik untuk tahap sketsa hingga tahap finalisasi. Terdapat 5 proyek yang telah dikerjakan oleh penulis selama kerja magang. Berikut adalah uraian detail mengenai proses pelaksanaan proyek-proyek kerja magang di Memento Game Studio.

3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Kerja

Proyek *Post* konten Instagram yang merupakan salah satu tanggung jawab penulis yang diberikan setiap minggu karena adanya jadwal untuk post per minggu. Penulis diberi tanggung jawab atas *post* yang diunggah pada setiap

hari senin. *Supervisor* memberikan *brief* melalui *website* Notion, yang berisi detail dan ketentuan *post* Instagram yang akan dikerjakan. Pengerjaan *post* Instagram dilakukan dengan menggunakan Adobe Illustrator sebagai *software* utama untuk *layout*, membuat visual, pembuatan *layer* efek, dan untuk memberikan teks atau *caption* pada setiap *slide*. Namun, untuk ilustrasi yang lebih detail atau kompleks dibuat menggunakan aplikasi Procreate yang kemudian dipindahkan ke Adobe Illustrator untuk tahap *layouting* dan *export*.



Gambar 3.3 *Content Calendar* Memento Game Studio

Setiap *post* Instagram Memento Game Studio dibuat mengikuti *color palette* yang sudah diberikan oleh *supervisor*. Dengan warna utama desain ungu #20073a, warna logo kuning #f0d171 yang digunakan sebagai warna sekunder, dan warna tambahan lainnya yaitu #4d228d, #f3cb51, dan #f8d584. Terdapat dua format dimensi *post* Instagram yang digunakan oleh Memento Game Studio, yaitu 1:1 (1350 x 1350 pixel) dan 2:3 (1350 x 1500 pixel), penggunaan dari keduanya ditentukan tergantung dari ketentuan yang diberikan oleh *supervisor*. Setelah perubahan dari *supervisor*, pada umumnya *post* berupa *carousel* menggunakan format 1:1 dan *post* berupa *single image* menggunakan format 2:3. Setiap *slide* dari *post* Instagram diharuskan untuk memiliki logo resmi Memento Game Studio pada sudut kanan atas.

Typeface Judul

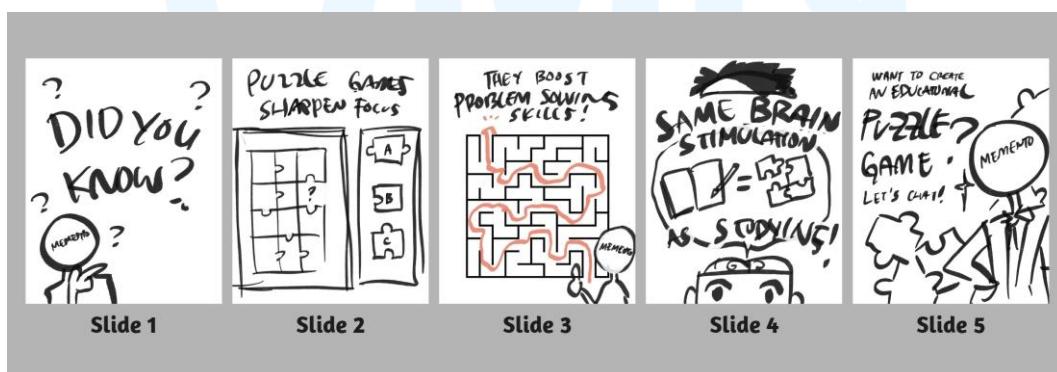
TENDANG

Typeface Teks Isi

Coolvetica

Gambar 3.4 *Typeface* konten Instagram Memento Game Studio

Semua aset visual selain logo resmi Memento Game Studio dan aset gambar yang diberikan oleh *supervisor* dibuat dan didesain penulis tanpa mengambil aset secara langsung dari internet. *Typeface* yang digunakan pada post Instagram Memento Game Studio sebelumnya beragam dan tidak memiliki ketentuan standar yang tetap. Sehingga penulis menetapkan pemilihan *typeface* dengan menganalisa *branding*, desain, dan *tone of voice* Memento Game Studio untuk mencari *typeface* yang paling sesuai. Penulis menggunakan *typeface* Tendang untuk judul besar yang memberikan kesan *playful* dan teks lainnya yang merupakan *emphasis*, serta *typeface* Coolvetica sebagai *typeface* sekunder untuk subjudul dan teks isi untuk setiap konten Instagram, yang memperlihatkan sisi yang lebih professional dari Memento Game Studio, yang keduanya langsung diberikan *approval* oleh *supervisor*.



Gambar 3.5 Sketsa *post* Instagram

Secara bertahap, setiap mendapatkan *brief* mingguan untuk *post* Instagram, penulis melakukan riset terlebih dahulu untuk mengerjakan *post* tersebut untuk mencegah adanya kesalahan atau interpretasi yang salah ketika menyampaikan informasi pada setiap proyek *post* Instagram Memento Game Studio. Setelah melakukan riset, penulis mencari referensi yang berhubungan dengan *brief* jika diperlukan, yang kemudian penulis memulai penggambaran sketsa atau membuat *thumbnail* dengan menggunakan aplikasi Procreate secara garis besar untuk diberikan kepada *supervisor* untuk meminta pendapat atau *approval*. Penulis membuat yang sketsa sesuai dengan *brief* diberikan oleh pihak Memento Game Studio.

Jika tidak ada revisi dan mendapatkan *approval*, penulis memindahkan sketsa ke Adobe Illustrator untuk mengeksekusi proyek tersebut. Penulis membuat *artboard* dengan jumlah yang sesuai dengan *brief* yang diberikan dan sketsa yang sudah *di-approve*. Penulis kemudian memasukan teks *caption* terlebih dahulu agar *layout* terlihat lebih jelas sebelum membuat gambar untuk setiap *slide*. Setelahnya, penulis mencatat apa saja yang harus digambar dengan aplikasi Procreate dan apa yang bisa dibuat pada Adobe Illustrator secara langsung. Kemudian, penulis membuat ilustrasi dengan Procreate dan Adobe Illustrator, penggunaan keduanya ditentukan oleh aset apa yang akan dibuat.



Gambar 3.6 Proses penggeraan *post* Instagram

Pada tahap pembuatan aset visual, jika ada aset visual yang memerlukan teknik desain yang belum diketahui, penulis akan mencari tutorial yang dapat merealisasikan pembuatan aset visual tersebut. Tahap pembuatan aset visual melalui banyak eksperimen dan percobaan, mencari tahu apa yang harus dibuat dan dilakukan untuk mendapatkan hasil akhir yang terbaik. Ketika tahap tersebut selesai, penulis memindahkan gambar-gambar yang sudah selesai ke *artboard* yang berada pada Adobe Illustrator dan melakukan *layouting* yang sesuai dengan prinsip desain yang didapatkan dari pembelajaran DKV di UMN.



Gambar 3.7 Hasil akhir *post* Instagram

Pada tahap ini, dengan sketsa yang sudah diberikan kepada *supervisor* terkadang masih cukup kasar dan fleksibel untuk dieksplorasi, penulis seringkali menambahkan elemen-elemen lainnya yang tidak ada pada sketsa untuk menarik perhatian audiens terutama pada *slide* pertama dari setiap *post* Instagram, sehingga adanya elemen visual yang tidak ada di sketsa sebelumnya. Elemen-elemen ini berupa gambar ornamen-ornamen kecil yang berfungsi untuk mendukung *point-of-interest* dari setiap *slide carousel* tersebut. Hal ini dilakukan hingga tahap final untuk dikirim kepada *supervisor*.

Setelah setiap *slide carousel* dari proyek sudah selesai, penulis mengirimkan hasil akhir post kepada *supervisor* untuk dicek kembali, meminta pendapat, dan menunggu *approval*. Jika penulis diberikan revisi, hal itu akan segera dilakukan hingga *supervisor* memberikan approval terhadap hasil akhir yang diberikan. Tahap terakhir merupakan tahap *export artboard* yang kemudian akan dimasukan ke *shared* Google Drive Memento Game Studio

yang disortir dengan rapi untuk setiap *file* yang ada, sesuai dengan proyek dan jadwal *post* masing-masing.



Gambar 3.8 Proses pengumpulan referensi maskot

Dari sebagian besar *post* Instagram Memento Game Studio, penulis memasukan sebuah maskot yang merupakan bentuk personifikasi dari perusahaan Memento Game Studio. Maskot ini didesain oleh penulis dalam bentuk inisiatif untuk mendukung pesan pada konten promosi *post* Instagram. Desain karakter terinspirasi dari banyaknya karakter personifikasi yang telah beredar di internet, yang memiliki kepala berbentuk logo produk atau perusahaan namun badan layaknya manusia biasa. Referensi yang dikumpulkan merupakan karya dari beberapa ilustrator di internet dan atribut pekerja formal.



Gambar 3.9 Sketsa maskot personifikasi Memento Game Studio

Sketsa dibuat langsung setelah mengumpulkan referensi dan tidak dibuat adanya desain alternatif. Baju yang digunakan oleh maskot diambil dari referensi pekerja agar terkesan profesional dan dapat dipercaya sebagai bentuk

personifikasi perusahaan Memento Game Studio. Bahasa tubuh dari maskot dominan ekspresif dan percaya diri, memperlihatkan sisi *approachable* dan menyenangkan dari Memento Game Studio, walaupun karakter menggunakan atribut formal dan profesional.



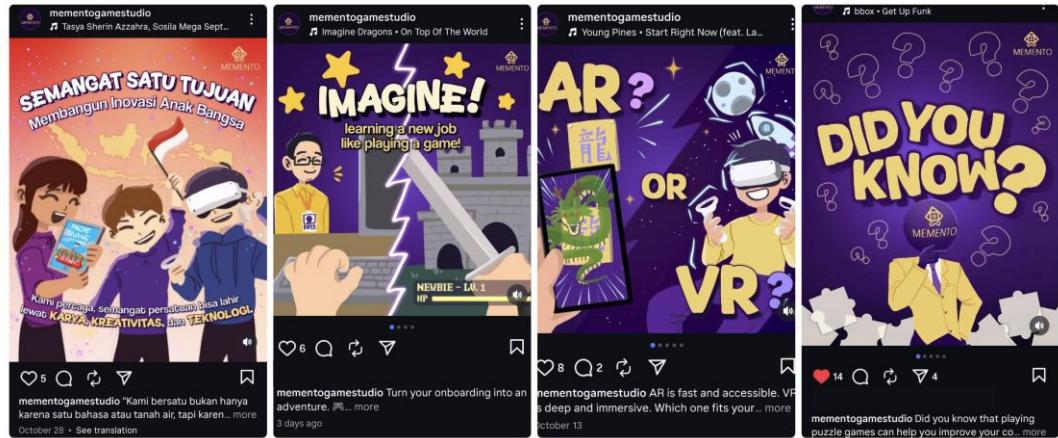
Gambar 3.10 Maskot personifikasi Memento Game Studio

Hasil akhir dari desain karakter maskot memiliki kepala berbentuk bola dengan logo Memento Game Studio, menggunakan jas kuning dan dasi ungu, dimana semua warna yang digunakan pada desain karakter maskot mengikuti *color palette* yang sudah ditetapkan oleh Memento Game Studio. Maskot digunakan dalam sebagian besar *post* Instagram promosi yang didesain oleh penulis, begitupula maskot ini juga digunakan dan dimasukan oleh *intern* lain dalam penggeraan *post* Instagram lainnya sesuai permintaan dari *supervisor* sebagai objek pendukung dalam konten Instagram. Pada akhirnya, penggunaan maskot secara garis besar adalah untuk mendukung promosi *branding* Memento Game Studio, sebagai bentuk representasi dari perusahaan.



Gambar 3.11 Kompilasi konten post Instagram

Di atas ini merupakan kompilasi proyek post konten Instagram yang sudah dikerjakan oleh penulis selama kerja magang di Memento Game Studio. Setiap post Instagram yang dikerjakan oleh penulis memiliki fungsi untuk memasarkan Memento Game Studio sebagai perusahaan pengembangan *game* yang membuka jasa gamifikasi untuk klien, dengan harapan dapat menarik perhatian dan audiens lainnya. Selain itu, beberapa post Instagram yang sudah dikerjakan juga berfungsi untuk memperkenalkan berbagai jenis *game* yang dapat dikembangkan oleh Memento Game Studio untuk klien dan memberikan informasi kepada calon klien mengenai apa yang dapat mereka dapatkan jika bekerja sama dengan Memento Game Studio.



Gambar 3.12 Post konten promosi Instagram Memento Game Studio

Semua desain yang telah dibuat untuk konten sosial media Memento Game Studio sudah diunggah pada akun Instagram Memento Game Studio, kecuali post “Saatnya UKM Kamu Punya Game Sendiri!” pada 6 Oktober 2025 karena pada saat itu, supervisor meminta penulis dan *intern* lain untuk mencoba membuat konten yang sama secara sendiri-sendiri, namun desain konten tersebut yang dibuat oleh penulis tidak dipilih untuk diunggah ke akun Instagram Memento Studio.

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja

Selama kerja magang di Memento Game Studio, penulis mengerjakan berbagai proyek. Selain mengerjakan proyek *post* Instagram untuk promosi, penulis mendapatkan beberapa kerja tambahan yang menggunakan skill desain dan juga ilustrasi. Berikut adalah beberapa proyek tugas tambahan kerja penulis selama kerja magang di Memento Game Studio.

3.3.2.1 Proyek *Webcomic* Raja Ampat Runner

Penulis diberikan proyek tambahan untuk mengerjakan *webcomic* yang memiliki 3 bagian (bagian A, B, dan C) dan merupakan proyek *webcomic* untuk mempromosikan dan memperkenalkan *game* dari Memento Game Studio, yaitu Raja Ampat Runner kepada publik melalui Instagram. Setiap bagian dari *webcomic* Raja Ampat Runner memiliki sekitar 6 *slides*, termasuk dengan *slide cover* dan penutup. *Webcomic* Raja

Ampat Runner menggunakan *artstyle* manga Jepang dan menyerupai komik Webtoon, sesuai dengan *brief* yang diberikan oleh *supervisor*.



Gambar 3.13 Desain Karakter Utama Raja Ampat Runner

Desain karakter dari karakter utama mengikuti desain yang sudah ada sebelumnya yang berasal dari *splash art game* Raja Ampat Runner sendiri, sehingga tidak adanya perubahan signifikan pada *webcomic* yang dikerjakan, namun disesuaikan sesuai dengan *artstyle* yang diminta. Karakter merupakan laki-laki dewasa yang menggunakan atribut petualang yang membawa tas ransel besar berisi peralatan untuk berjelajah dan mencari harta karun.



Gambar 3.14 Sketsa proyek komik Raja Ampat Runner

Pada awal penggerjaan bagian A, dikatakan pada *brief* ukuran kanvas berukuran 2:3 (1350 x 1500 pixel), namun ketika penggerjaan

bagian B sudah selesai, *supervisor* menginformasikan bahwa ukurannya diubah menjadi 1:1 (1350 x 1350 pixel) sehingga untuk bagian C harus mengikuti ukuran tersebut. Sama seperti konten *post* Instagram, setiap halaman dari proyek *webcomic* Raja Ampat Runner diberi logo Memento Game Studio pada sisi kanan atas.

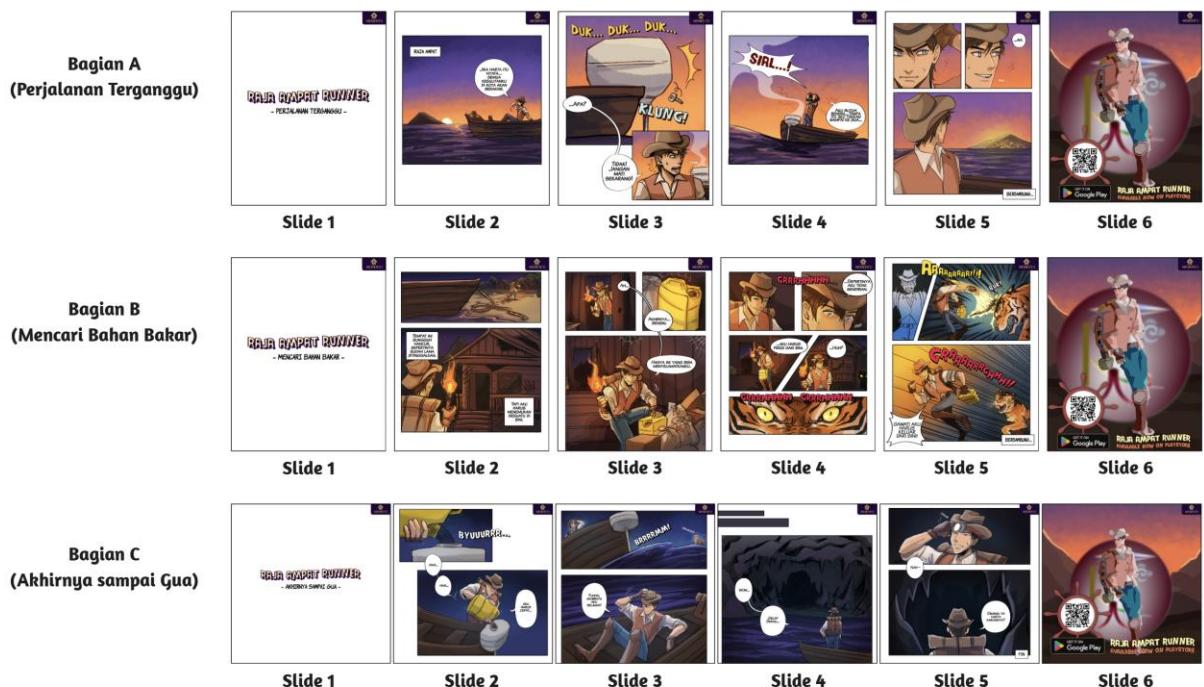
Pengerjaan awal dari komik Raja Ampat Runner dimulai dari menganalisa skrip dari *webcomic* yang terdapat pada *brief*, kemudian pemetaan setiap skenario yang akan digambar, dan pengerjaan sketsa atau *thumbnail*. Sketsa dan *thumbnail* menyerupai rough draft komik pada umumnya dan terdapat *speech bubble* yang menandakan adanya dialog di panel tersebut. Setelah tahap ini sudah selesai, Penulis meminta *approval* dari *supervisor* melalui Discord dan menunggu hingga adanya revisi atau *approval* untuk melanjutkan ke tahap eksekusi.

Jika adanya perubahan atau pendapat, penulis akan melanjutkan ke tahap revisi hingga mendapatkan *approval* dari *supervisor* untuk melanjutkan pengerajan ke tahap selanjutnya. Jika sudah mendapatkan *approval*, pada tahap selanjutnya penulis membuat garis kotak-kotak panel terlebih dahulu dengan *software* Adobe Illustrator, termasuk dengan *speech bubble* dan semacamnya. Setelah itu, penulis membuat *lineart* dari sketsa yang sudah dibuat sebelumnya dengan *software* Procreate.



Gambar 3.15 Hasil akhir proyek komik Raja Ampat Runner

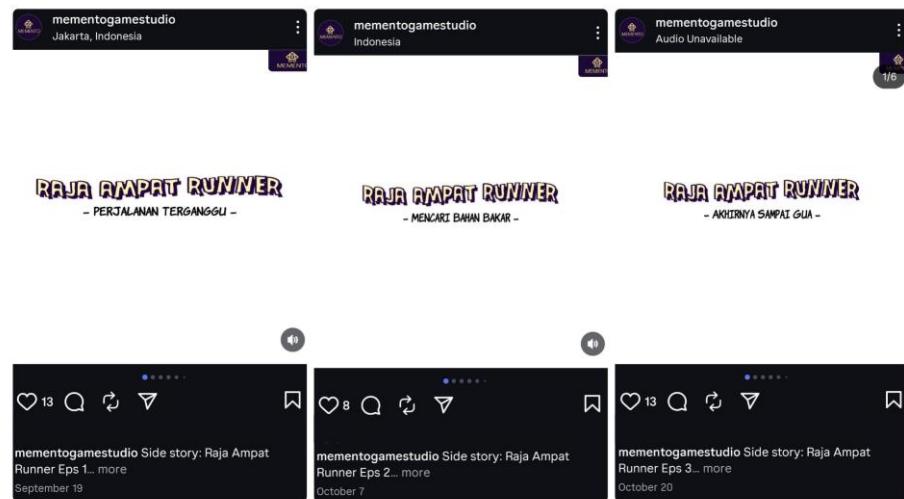
Setelah tahap *lineart*, penulis melanjutkan ke tahap *coloring*, melingkupi *base color*, *shadow*, *highlight*, dan efek layer. Setelahnya, penulis mewarnai *lineart* yang sudah dibuat di tahap sebelumnya dengan warna-warna yang serupa dengan *base color* agar lebih menyatu. Kemudian, penulis memindahkan semua gambar yang sudah selesai di Procreate ke Adobe Illustrator untuk tahap penyelesaian, yaitu *layouting* dan pengisian teks, baik teks dialog ataupun teks efek suara. *Typeface* yang digunakan mengikuti komik-komik barat dan Webtoon pada umumnya sebagai referensi.



Gambar 3.16 Kompilasi proyek komik Raja Ampat Runner

Pada saat isi komik sudah selesai, penulis membuat *slide cover* sesuai dengan permintaan *supervisor*, dengan hanya adanya judul yang bertuliskan ‘Raja Ampat Runner’ dan subjudul yang menyesuaikan dengan isi cerita. Penulis diminta untuk membuat slide penutup yang berisi *splash art* karakter dari *game*, yang disediakan dari Memento Game Studio sendiri, yang digabung dengan background yang penulis desain, juga dengan *QR code link* untuk *download game* Raja Ampat Runner dan juga elemen-elemen tambahan lainnya yang diberikan oleh Memento Game

Studio. Setelah mendapatkan *approval* dari supervisor, semua hasil akhir dari *webcomic* Raja Ampat Runner diunggah ke akun Instagram Memento Game Studio.

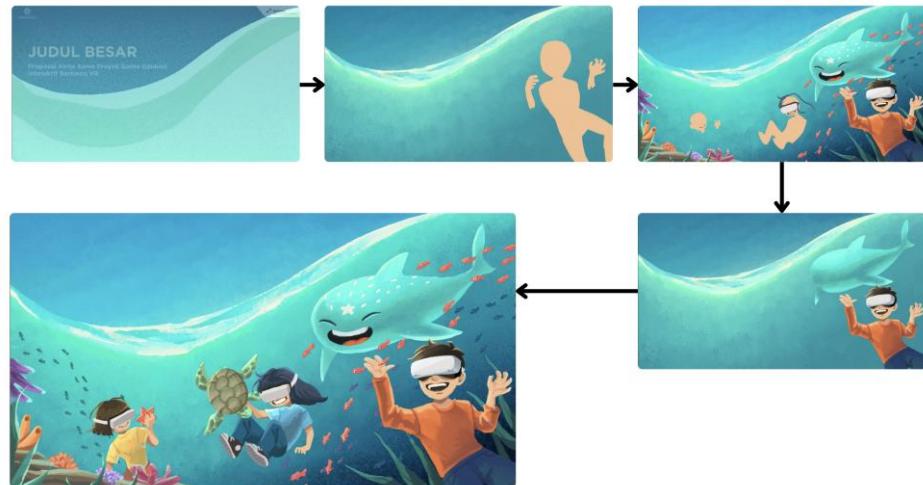


Gambar 3.17 *Cover post* konten komik Instagram akun Memento Game Studio

Semua bagian dari komik *Raja Ampat Runner* yang sudah dibuat oleh penulis diunggah di akun Instagram Memento Game Studio. Bagian A dari *Raja Ampat Runner* diunggah dengan format 1:1 tanpa merevisi format asli gambar yang berukuran 3:4, sehingga post terlihat *distort*. *Supervisor* mengabari kemudian untuk membuat semua format komik menjadi 1:1 dari bagian B hingga C.

3.3.2.2 Proyek Desain Pitch deck Klien A

Memento Game Studio sebagai perusahaan pengembangan *game* yang memiliki jasa gamifikasi untuk klien, memberikan penulis tugas untuk mendesain *pitch deck* untuk klien sesuai dengan *brief* yang telah diberikan oleh *supervisor*. Penulis diminta untuk membuat desain dari 4 *slide* utama dari 7 *slide* PPT, dimana *slide* 5-7 menggunakan *template* yang telah didesain oleh penulis, namun berisi informasi penting yang ditulis langsung oleh *supervisor* dan dibantu oleh *intern* lain. Proyek ini memiliki konsep yang fokus kepada kebersihan lingkungan dan ekosistem kelautan, sehingga aset visual yang dibuat oleh penulis tidak jauh dari laut, fauna kelautan, ikan, karang-karang, dan lain sebagainya.



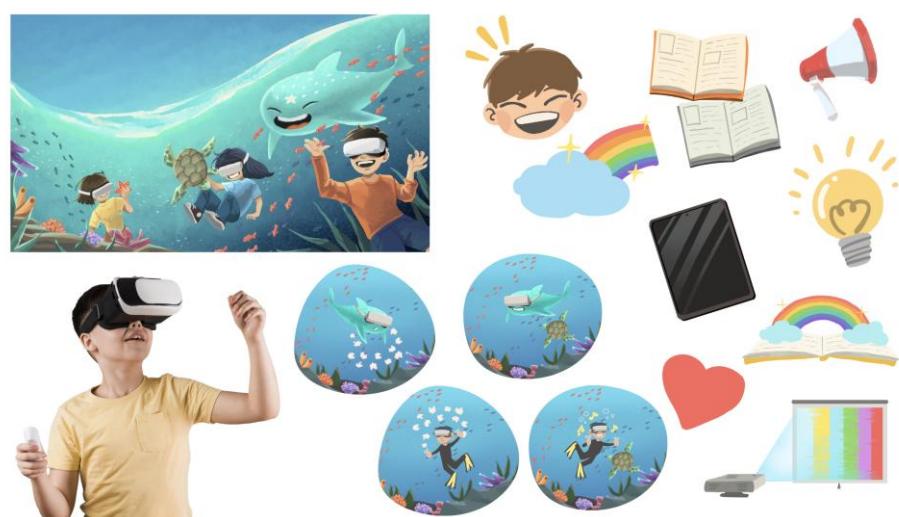
Gambar 3.18 Proses penggeraan cover *Pitch Deck* Klien A

Pengerjaan *cover* dilakukan dengan metode *digital painting*, dan dilakukan tanpa membuat sketsa. *Artstyle* yang digunakan menyerupai ilustrasi buku anak, yang sesuai dengan target pasar untuk klien. Cover menampilkan beberapa anak-anak yang menggunakan perangkat VR (*Virtual Reality*) di bawah air, bersamaan dengan kehidupan laut yang indah. Menampilkan penggambaran hiperbola ketika anak bermain permainan dari Memento Game Studio yang memiliki konsep kelautan, seakan-akan sesungguhnya anak berada di bawah laut.



Gambar 3.19 *Cover Pitch Deck* Klien A

Kemudian, penulis menentukan *typeface* dengan mengumpulkan beberapa opsi dan memilih yang paling cocok dengan konsep dan visual yang akan dibuat. Setelahnya, memberikan teks pada cover yang sudah dibuat dengan *typeface* yang terpilih. *Cover* berfungsi sebagai *key visual* untuk keseluruhan desain *pitch deck*. Ilustrasi *cover pitch deck* dibuat menggunakan *software* Procreate dan menggunakan teknik *digital painting*, yang kemudian dipindahkan ke Canva untuk tahap *layout*.



Gambar 3.20 Kumpulan Aset Visual *Pitch Deck* Klien A

Pada saat *cover* selesai, penulis meminta *approval* dari *supervisor*, dan setelah mendapatkan *approval*, penulis melanjutkan aset visual lainnya pada halaman-halaman berikutnya dengan menggunakan ilustrasi *cover* sebagai *key visual* dari keseluruhan *pitch deck*. Penulis membuat berbagai aset visual tanpa membuat sketsa seperti ikon-ikon kecil hingga ilustrasi pendukung lainnya. Selain itu, penulis juga menggunakan aset *stock photo* dari internet, sesuai dengan permintaan dari *brief* pada salah satu halaman *pitch deck*.

Typeface Judul

Gotham

Typeface Teks Isi

Futura

Gambar 3.21 Typeface Pitch Deck klien A

Untuk mempermudah kolaborasi dan supervisi desain, penulis membuat *pitch deck* dengan bantuan Canva, namun hampir semua aset visual yang digunakan merupakan hasil desain sendiri, kecuali aset yang diberi langsung oleh Memento Game Studio, *stock photo*, dan *typeface* asal Canva. Tahap awal dari pembuatan PPT *pitching* melengkapi analisa dan pengiraan peletakan informasi pada *pitch deck*, dimana penulis membuat poin-poin terlebih dahulu untuk menentukan informasi yang akan dimasukan pada setiap *slide*.



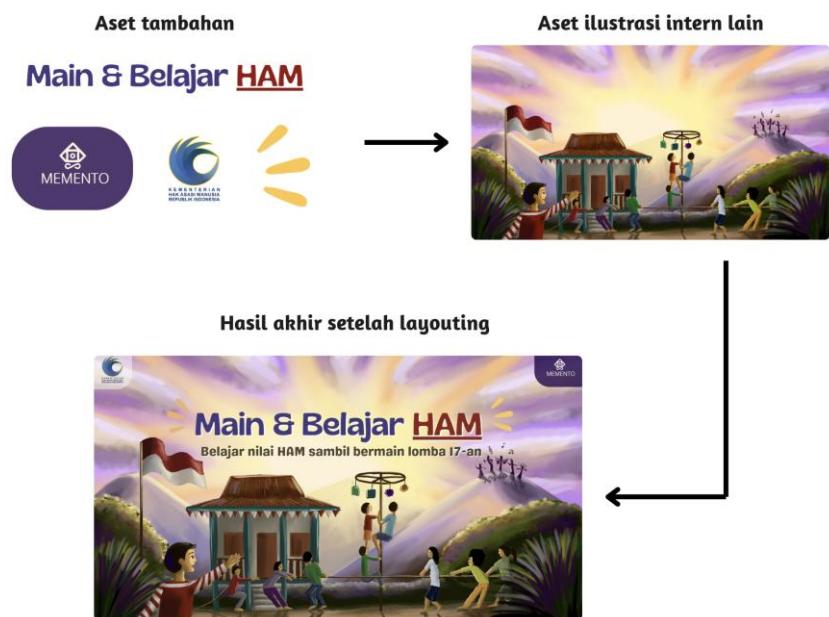
Gambar 3.22 Kompilasi slide Pitch Deck klien A

Setelah semua aset gambar sudah selesai, penulis melakukan tahap *layouting* dan finalisasi yang mencakup peletakan aset visual gambar, penyesuaian teks, dan aset lainnya sebelum diperlihatkan kepada *supervisor*. Pada tahap terakhir, *supervisor* mengecek kembali isi dari *pitch deck* yang sudah didesain dan memberi *approval*. Setelah *pitch deck*

ini sudah selesai, proyek dapat langsung digunakan oleh anggota Memento Game Studio lainnya untuk presentasi ke klien.

3.3.2.3 Proyek Desain Pitch Deck Klien B

Penulis diberi kesempatan untuk membuat desain desain *pitch deck* untuk klien lain, dimana konsep proyek bersifat nasionalis dan memiliki konsep suasana dan kegiatan hari kemerdekaan 17 Agustus. Pesan utama dari proyek berhubungan dengan membuat anak belajar Hak Asasi Manusia dengan cara yang menyenangkan, dengan bermain berbagai permainan lomba saat hari kemerdekaan.



Gambar 3.23 Proses Cover Pitch Deck klien B

Penulis bekerja sama dengan *intern-intern* lain dalam penggerjaannya dan ditugaskan sebagai pemimpin dari proyek yang mengatur *layout*, membuat aset visual, dan mengecek kembali hasil akhir dari desain *pitch deck*. Pengeraaan *pitch deck* dilakukan dengan menggunakan Canva untuk mempermudah kolaborasi antar *intern* dan pengecekan *supervisor*. Ilustrasi *cover* didesain oleh *intern* lain dan *layout* diatur oleh penulis, bersamaan dengan peletakan aset visual lainnya.



Gambar 3.24 Cover Pitch Deck klien B

Brief diberikan oleh *supervisor* dan melakukan komunikasi konsisten melalui Discord, melalui *chat* dan *voice channel*, membahas visual yang harus muncul dan informasi yang penting mengenai proyek. Selain *color palette* yang sudah ditetapkan, penulis menetapkan *typeface* yang digunakan dan pembagian informasi pada setiap *slide*, yang kemudian di-*approve* oleh *supervisor*. Kemudian, penulis bersama *intern-intern* lain mengerjakan aset visual yang dibutuhkan, seperti aset aksi manusia sebagai gambaran, ikon-ikon kecil, ornamen dekoratif tambahan, dan lain-lain.



Gambar 3.25 Kumpulan Aset Visual Pitch Deck Klien B

Penulis membuat aset visual pendukung sesuai permintaan *brief* untuk keperluan *pitch deck* dengan membuat ikon kecil hingga ilustrasi. Penulis membuat semua aset visual tanpa menggunakan sketsa dan langsung menggambar objek-objek *lineless*. Aset visual yang digambar oleh penulis berupa ikon pendukung seperti gambar buku, bintang, *handphone*, bumi, timbangan, dan lain-lain. Selain itu penulis membuat ilustrasi anak mengantuk di depan papan tulis, konsep game *mobile*, dan skenario anak-anak bermain bola pada hari kemerdekaan.

Typeface Judul

Gliker

Typeface Teks Isi

Genty Sans

Gambar 3.26 Typeface Proyek *Pitch Deck* Klien B

Typeface yang digunakan mengikuti *brief* yang meminta keseluruhan visual yang *friendly* dan *approachable* dengan tema *game* yang berorientasi untuk anak-anak namun tetap professional, sehingga digunakan *typeface* Gliker untuk judul dan Genty Sans untuk teks isi. Pemilihan *typeface* disetujui oleh *supervisor* dan kemudian diaplikasikan kepada seluruh teks yang ada di *pitch deck*. Warna dari teks dan desain *pitch deck* secara menyeluruh menggunakan warna-warna utama *branding* dari Memento Game Studio yaitu, ungu, biru, dan kuning.



Gambar 3.27 Isi Halaman Pitch Deck Klien B

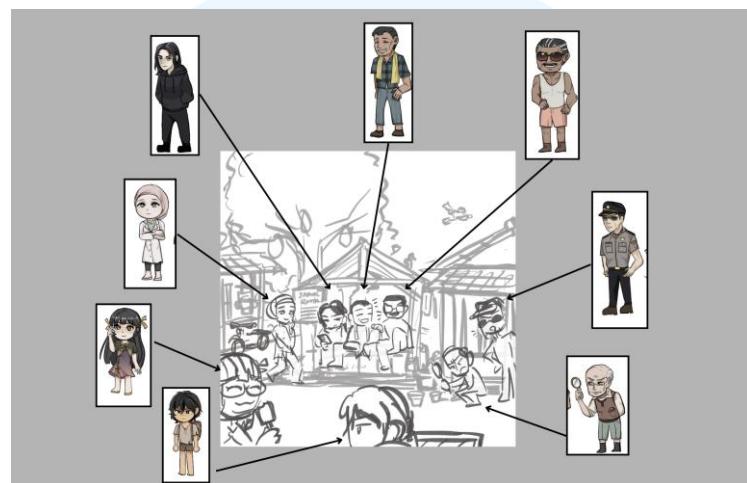
Sebagian besar ilustrasi yang ada pada *pitch deck* yang tidak disebut sebelumnya merupakan ilustrasi yang dikerjakan oleh intern lain. Ketika semua asset ilustrasi yang diperlukan sudah selesai, penulis mengatur layout keseluruhan proyek hingga diberikan *approval* dari *supervisor*. Pengaturan *layout* melingkupi asset ilustrasi, ikon, hingga teks informasi dan judul. Setelah mendapatkan *approval*, proyek *pitch deck* untuk klien siap untuk dipresentasikan.

3.3.2.4 Proyek Ilustrasi Promosional Game HAM

Memento Game Studio sebagai perusahaan pengembangan *game* memiliki berbagai permainan yang berada dalam pembuatan. Salah satu yang dibutuhkan dalam perkembangan game adalah ilustrasi promosional dari *game-game* tersebut. Penulis sebagai *graphic design & brand intern* diberi tanggung jawab untuk mengerjakan beberapa proyek ilustrasi promosional untuk *game* yang dikembangkan.

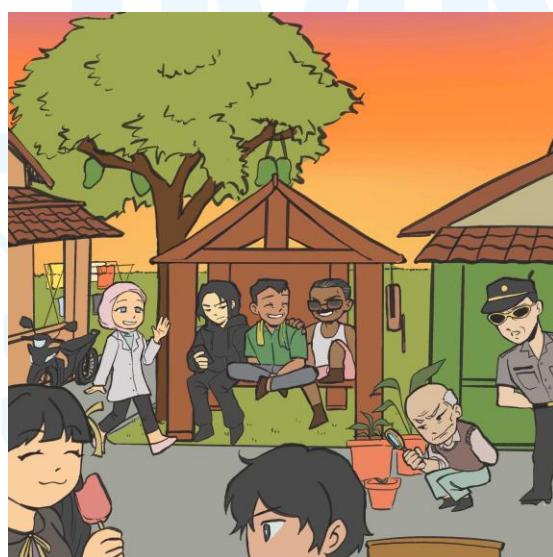
Penulis diberikan *brief* oleh supervisor yang berisi informasi dan konsep dari ilustrasi untuk proyek *game* yang sedang dikembangkan, seperti subjek yang dibutuhkan dalam ilustrasi, objek pendukung, latar, *shot* dan perspektif, ukuran gambar, hingga warna-warna utama yang

dibutuhkan. Hasil akhir dari ilustrasi berukuran 1:1 (1350 x 1350 pixel) sesuai dengan permintaan *brief*. Pada *brief*, terdapat berbagai karakter yang disediakan oleh Memento Game Studio, yang harus dimasukan ke dalam ilustrasi tersebut.



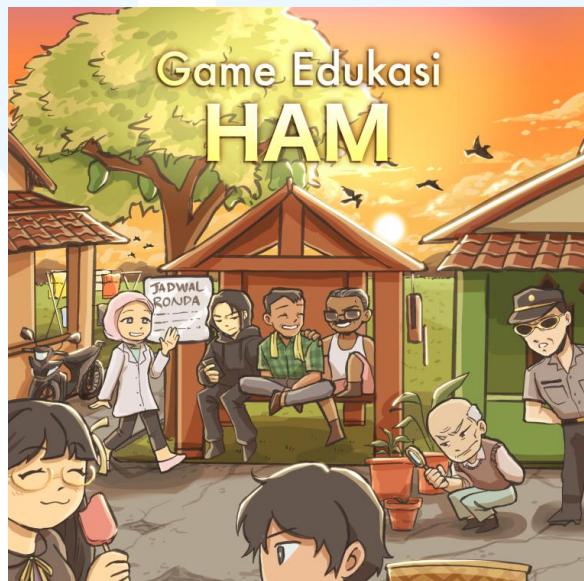
Gambar 3.28 Sketsa Proyek Ilustrasi Promosional *Game*

Konsep dari ilustrasi promosional dari *game* ini melingkupi tema Hak Asasi Manusia, dimana terdapat berbagai individu yang berbeda-beda secara umur, ras dan latar belakang, namun hidup berdampingan dengan harmonis. Latar dari ilustrasi berada di desa yang sederhana namun intim dan hangat, memperlihatkan seberapa dekat masyarakat antara satu sama lain.



Gambar 3.29 *Lineart* dan *Base Color* Proyek Ilustrasi Promosional *Game*

Proyek ini dikerjakan dengan menganalisa *brief* dan mencari referensi terlebih dahulu. Setelah sudah melihat referensi dan memahami *brief*, tahap berikutnya adalah tahap pembuatan sketsa latar belakang dan karakter. Saat tahap sketsa selesai, hasil gambar diperlihatkan kepada *supervisor* untuk berdisuksi, hingga *supervisor* puas dengan hasilnya. Setelah mendapatkan *approval*, pengerajan proyek dilanjutkan ke tahap *lineart*. Penulis mengerjakan *lineart* dari *background* terlebih dahulu dan kemudian *lineart* karakter. Tahap selanjutnya ketika *lineart* selesai adalah tahap *base color*, dimana *background*, objek, dan subjek diwarnai dengan warna utama masing-masing.



Gambar 3.30 Hasil Akhir Proyek Ilustrasi Promosional Game

Ketika tahap *base color* selesai, penulis memperlihatkan hasil proses ke *supervisor* untuk tahap *approval*. Setelah mendapatkan *approval*, penulis melanjutkan ke tahap *shading* dan *highlight*, bersamaan dengan penambahan efek layer lainnya. Untuk bagian terakhir dari pengerajan ilustrasi, penulis memberikan gambar teks judul untuk proyek ilustrasi promosional game ini, yang menggunakan *typeface sans serif* yang memberikan kesan profesional. Pada saat semua elemen pada ilustrasi sudah selesai, penulis memperlihatkan hasil akhir kepada

supervisor, yang kemudian ketika sudah mendapatkan *approval* diserahkan untuk keperluan Memento Game Studio.

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja

Kerja magang di Memento Game Studio sebagai *graph design & brand intern* memberikan penulis pengalaman yang berkesan, secara langsung belajar dan bekerja di industri kreatif. Namun, layaknya dalam tempat kerja manapun, terdapat kendala yang telah dialami oleh penulis selama kerja. Berikut adalah uraian dari kendala dan solusi dari pelaksanaan kerja magang di Memento Game Studio.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Kerja

Selama kerja magang di Memento Game Studio, tidak terdapat banyak kendala yang ditemui oleh penulis. Namun, salah satu kendala yang telah dialami adalah mengenai *brief* mingguan yang diberikan oleh pihak Memento Game Studio. *Brief* yang diberikan oleh pihak perusahaan terkadang memiliki informasi yang memberikan penjelasan yang kurang detail, sehingga penulis cenderung menghabiskan waktu yang lama untuk memproses *brief* yang diberikan oleh *supervisor*.

Kemudian, kendala berikutnya merupakan terkadang *brief* diberikan kurang tepat waktu. Sebagai contoh, penulis seharusnya mendapatkan *brief* setidaknya pada hari kamis untuk mengerjakan konten Instagram yang akan diunggah ke akun Memento Game Studio pada hari senin. Namun, terdapat waktu dimana pihak Memento Game Studio belum memberikan *brief* pada hari kamis sehingga penulis belum dapat mengerjakan konten yang pasti akan diunggah pada hari senin.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Kerja

Walaupun terdapat beberapa kendala yang dialami oleh penulis selama kerja magang di Memento Game Studio, hal-hal tersebut sudah memiliki solusi untuk menyelesaikan masalah yang ada. Dengan adanya *brief* mingguan yang memberikan informasi yang kurang detail, penulis berinisiatif untuk bertanya kepada *supervisor* dan mendiskusikan mengenai visual dan informasi yang

ingin disampaikan pada konten minggu itu. Selain itu, penulis juga memberikan pendapat dan masukan jika diperlukan.

Untuk kendala berikutnya yang meliputi *brief* yang diberikan kurang tepat waktu, biasanya penulis menanyakan kepada *supervisor* mengenai ketersediaan *brief*, seperti apakah *brief* untuk minggu itu sudah ada atau belum. Pada saat itu, pasti *supervisor* akan mengabarkan mengenai status *brief*, jika sudah siap dan lengkap informasinya, *brief* tersebut akan diunggah ke *content calendar* Memento Game Studio.

