

**PERAN *CONTENT CREATOR* DALAM PEMBUATAN
KONTEN VIDEO UNTUK MEDIA SOSIAL GAMEOPOLY**



LAPORAN MAGANG

Michael Julio Bayu Rumekso

00000043351

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

**PERAN *CONTENT CREATOR* DALAM PEMBUATAN
KONTEN VIDEO UNTUK MEDIA SOSIAL GAMEOPOLY**



Michael Julio Bayu Rumekso

00000043351

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Michael Julio Bayu Rumekso

Nomor Induk Mahasiswa : 00000043351

Program Studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

PERAN *CONTENT CREATOR* DALAM PEMBUATAN KONTEN VIDEO
UNTUK MEDIA SOSIAL GAMEOPOLY

Merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan karya tulis ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka. Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan maupun dalam penulisan laporan karya tulis ilmiah, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk mata kuliah yang telah saya tempuh.

Tangerang, 21 November 2025



Michael Julio Bayu Rumekso

UMNI
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Michael Julio Bayu Rumekso

Nomor Induk Mahasiswa : 00000043351

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : Gameopoly Board Game Cafe

Alamat Perusahaan : Ruko Melody 2, Jl. Melody II MLDD, 32 & 33,
Medang, Kec. Pagedangan, Kabupaten Tangerang,
Banten 15810

Email Perusahaan : gameopolyid@gmail.com

1. Perusahaan/Organisasi tempat saya melakukan kegiatan dapat di validasi keberadaannya.
2. Jika dikemudian hari, terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan data yang tidak valid di perusahaan/organisasi tempat saya melakukan kegiatan, 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 yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

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

Tangerang, 21 November 2025

Mengetahui



Kevin Dharma Saputra

Menyatakan



Michael Julio Bayu Rumekso

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
**PERAN *CONTENT CREATOR* DALAM PEMBUATAN KONTEN VIDEO
MEDIA SOSIAL GAMEOPOLY**

Oleh

Nama Lengkap : Michael Julio Bayu Rumekso
Nomor Induk Mahasiswa : 00000043351
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 9 Desember 2025
Pukul 14.30 s.d. 15.00 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



Dr. Lala Palupi Santyaputri S.Sn., M.Si.
1040754655230133

Penguji

**Dominika Anggraeni Purwaningsih, S.Sn.,
M.Anim.**
7140769670230403

Ketua Program Studi Film

Edelin Sari Wangsa, S.Ds., M.Sn.
9558769670230263

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Michael Julio Bayu Rumekso
Nomor Induk Mahasiswa : 00000043351
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : PERAN *CONTENT CREATOR* DALAM
PEMBUATAN KONTEN VIDEO UNTUK
MEDIA SOSIAL GAMEOPOLY

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, 21 November 2025



Michael Julio Bayu Rumekso

KATA PENGANTAR

Puji Syukur diucapkan atas selesainya laporan magang berjudul: “Peran *Content Creator* Dalam Pembuatan Konten Video Untuk Media Sosial Gameopolu” yang menjadi syarat kelulusan Sarjana Jurusan Film dan Animasi. Penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada semua yang sudah mendukung penulis. Mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa
2. Ir. Andrey Andoko, M.Sc. Ph.D., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
3. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
4. Edelin Sari Wangsa, S.Ds., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
5. Dr. Lala Palupi Santyaputri S.Sn., M.Si., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya laporan magang ini.
6. Kepada Gameopoly Boardgame Cafe yang telah memberi kesempatan bekerja dan berkembang.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini.
8. Regina Devina Clairine yang telah membantu saya secara emosional dan kesiapan untuk menyelesaikan dengan baik dan memberikan saya semangat.

Semoga karya ilmiah ini dapat menjadi sumber informasi yang membantu para pembaca nantinya terutama bagi mereka yang ingin bekerja magang dan ingin menjadi content creator ataupun grafik desainer.

Tangerang, 21 November 2025



Michael Julio Bayu Rumekso

PERAN CONTENT CREATOR DALAM PEMBUATAN KONTEN VIDEO UNTUK MEDIA SOSIAL GAMEOPOLY

Michael Julio Bayu Rumecko

ABSTRAK

Media sosial sudah menjadi hal utama dipakai disaat orang mau berkoneksi satu sama lain. Cara berkomunikasi dan berkoneksi di sosial media akhirnya melahirkan sebuah konten. Sehingga, Gameopoly TCG yang sedang membangun komunitas dan mau terjun ke ranah kompetitif dari TCG memerlukan seorang *content creator* untuk menyebarkan *brand awareness* dan membangun komunitas. Sejak berdiri dari September 2022, baru kali ini Gameopoly memiliki pemain terbanyak di bidang TCG dengan komunitas yang terus berkembang. Penulis berkesempatan untuk mengambil magang di Gameopoly dan membantu Gameopoly untuk mengembangkan serta mewujudkan mimpi owner untuk membangun komunitas Board Game & TCG. Penulis mulai bekerja sejak 18 Agustus 2025 sampai 25 Desember 2025 menjadi seorang grafik desainer dan *content creator*. Pada akhirnya kesimpulan dari magang di Gameopoly adalah kita harus bisa menyamakan selera dengan klien dan mengerti preferensi klien. Selain itu, komunikasi yang lancar juga dapat mempermudah antara staff dan juga owner maupun supervisor dalam mengerjakan desain maupun konten.

Kata kunci: konten, media sosial, TCG, boardgame



THE ROLE OF CONTENT CREATOR IN MAKING VIDEO CONTENT FOR GAMEOPOLY SOCIAL MEDIA

Michael Julio Bayu Rumekso

ABSTRACT

Social media has become a primary platform for individuals seeking to connect with one another. The ways of communication and interaction on social media ultimately give rise to various content. Consequently, Gameopoly TCG, which is in the process of building a community and entering the competitive realm of trading card games (TCG), requires a content creator to enhance brand awareness and foster community development. Since its establishment in September 2022, Gameopoly has achieved its highest player base in the TCG sector, with a continually growing community. The author had the opportunity to intern at Gameopoly, assisting in realising the owner's vision of developing a Board Game and TCG community. The author worked as a graphic designer and content creator from August 18 to December 25, 2025. Ultimately, the internship's conclusion highlights the importance of aligning with client preferences and ensuring effective communication among staff, owners, and supervisors in the design and content processes.

Keywords: content, social media, TCG, boardgame



DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Maksud dan Tujuan Magang.....	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	4
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan	4
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	7
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	8
3.1 Kedudukan dan Koordinasi.....	8
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang	10
3.2.1 Tugas yang Dilakukan	11
3.2.2 Uraian Kerja Magang	13
3.2.3 Kendala yang Ditemukan	18
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	18
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN	19
4.1 Simpulan	19
4.2 Saran.....	19
DAFTAR PUSTAKA	13

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Uraian Kerja.....	11
------------------------------	----



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bussines Model Canvas Gameopoly Board Game & Café.....	5
Gambar 2. 2 SWOT Analysis Gameopoly Board Game & Café.....	6
Gambar 2. 3 Struktur organisasi Gameopoly Board Game & Café.....	7
Gambar 3. 1 Alur pendaftaran turnamen	8
Gambar 3. 2 Alur selama turnamen	9
Gambar 3. 3 Alur pembuatan design dan konten hasil report.....	10
Gambar 3. 4 Referensi konten board game.....	14
Gambar 3. 5 Referense konten TCG	14
Gambar 3. 6 Referensi konten TCG.....	15
Gambar 3. 7 Referensi konten TCG.....	15
Gambar 3. 8 Referensi konten board game.....	15
Gambar 3. 9 Pembuatan Konten TCG	15
Gambar 3. 10 Pembuatan konten boardgame	15
Gambar 3. 15 Design jersey tim TCG Gameopoly	17
Gambar 3. 13 Konten board game “Let’s Hit Each Other with a Fake Sword” ...	17
Gambar 3. 14 Postingan report turnamen TCG Union Arena.....	17
Gambar 3. 12 Konten TCG “POV Player TCG	17
Gambar 3. 11 Konten TCG “Ekspetasi vs Realita”	17



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin & AI Turnitin	10
Lampiran Form Bimbingan 1	11
Lampiran Surat Penerimaan Magang 1	12
Lampiran MBKM 01	13
Lampiran MBKM 02	14
Lampiran MBKM 03	15
Lampiran MBKM 04	16

