

## BAB III

### PELAKSANAAN KERJA

#### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Kerja

Peran penulis sebagai *Interactive Designer Intern* di FXMedia terutama mencakup pendampingan dalam konseptualisasi, desain, dan pembuatan elemen *visual interactive* di bawah bimbingan dan supervisi seorang mentor desainer. Posisi ini tidak hanya menuntut kreativitas, tetapi juga pemahaman tentang *user experience* dan prinsip-prinsip *digital interface design*. Selama magang, penulis berkolaborasi erat dengan mentor desainer untuk mengembangkan solusi desain yang menarik dan fungsional yang selaras dengan tujuan proyek dan harapan klien. Melalui *call online*, mentor memberikan umpan balik dan arahan untuk memastikan setiap konsep desain disempurnakan dengan standar yang baik.

Dalam hal pelaksanaan teknis, mentor desainer memberikan fleksibilitas dalam pemilihan perangkat desain untuk mendukung proses kreatif, eksplorasi, dan kemampuan adaptasi peserta magang. Figma berfungsi sebagai *software* utama yang digunakan di perusahaan, terutama dalam hal perancangan UI/UX, karena efektivitasnya dalam menyederhanakan kolaborasi dan memfasilitasi penyerahan aset yang lancar antara tim desain dan tim pengembangan *web*. Fleksibilitas ini juga diimbangi dengan batasan tertentu dalam mengakses dan menggunakan sumber daya desain eksternal untuk memastikan bahwa semua materi mematuhi pedoman dan kebijakan lisensi perusahaan.

Namun, sumber aset yang dapat diperoleh sangat terbatas. Desainer hanya diperbolehkan menggunakan materi dari platform yang disetujui seperti CGTrader, Unity Asset Store, GraphicRiver, Sketchfab, TurboSquid and Envato. Hal ini termasuk mengambil aset *font* yang digunakan hanya untuk judul, di mana perusahaan lebih memilih sebagian besar teks menggunakan Google Font. Dengan adanya keterbatasan ini, perusahaan juga memberikan pendekatan alternatif yang mendorong desainer untuk mengeksplorasi *creative problem-solving* melalui

penggunaan Artificial Intelligence (AI), baik dalam *image generating*, *creative prompt*, maupun *video generating*.

### **3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja**

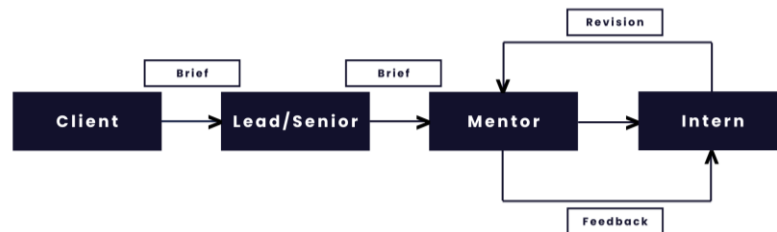
Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, terdapat struktur organisasi khusus yang berlaku bagi karyawan FXMedia. Struktur organisasi ini bertujuan untuk menjaga alur kerja tetap terorganisir. Di setiap divisi, terdapat struktur tersendiri yang menciptakan alur kerja yang nyaman bagi karyawan. Sebagai *interactive designer intern*, penulis akan berada di divisi desain dan bekerja bersama desainer lain yang berspesialisasi dalam berbagai jenis media desain.

Desainer di FXMedia menangani beragam tanggung jawab dan harus memiliki keterampilan manajemen waktu yang kuat, serta kecepatan dan ketepatan yang diharapkan dari para profesional berpengalaman. Oleh karena itu, peserta magang terkadang diberi tugas yang terasa cukup substansial, yang mencerminkan pentingnya peran mereka dalam proyek. Di lain waktu, tanggung jawab mereka lebih berfokus pada mendukung mentor atau desainer lain melalui tugas-tugas yang lebih kecil namun penting. Misalnya, keterlibatan penulis berkisar dari bekerja sama erat dengan mentor hingga membantu tugas-tugas yang lebih teknis, seperti mentransfer dan menyesuaikan ukuran tata letak dari desktop ke tablet.

### **3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Kerja**

Di divisi desain, terdapat seorang pemimpin kreatif dengan kepala multimedia yang memimpin para desainer. Dalam hal mendapatkan komisi, semua desainer akan berkomunikasi melalui Telegram dan Teams. Komisi akan dipresentasikan dan dikomunikasikan bersama terlebih dahulu antara pemimpin kreatif dan para desainer sebelum menyampaikan informasi ini kepada para peserta magang. Sebagai peserta magang, informasi hanya akan diberikan oleh mentor yang ditunjuk melalui groupchat, Teams meeting

antara mentor dan peserta magang, atau panggilan telepon di Telegram; hal ini tergantung pada preferensi mentor.



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi Kerja

Sebagai pekerja magang berbayar, ada ekspektasi yang harus dipenuhi saat bekerja di FXMedia. Meskipun tidak umum, pekerja magang bekerja lembur jika diperlukan, karena seringkali *deadline* mereka terasa sangat ketat. Meskipun penulis masih kuliah, menulis proposal magang tetap wajib, sehingga penulis juga dapat belajar mengatur waktu. Selain itu, dalam proses penulisan proposal ini, penulis perlu meminta persetujuan mentor mengenai hal mana yang dapat didiskusikan dan mana yang tidak, sehingga membutuhkan komunikasi yang jelas.

### 3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama masa magang, penulis menjalankan berbagai tugas dan tanggung jawab berdasarkan aktivitas harian yang tercatat di situs web ProStep. Hal ini membantu melacak aktivitas yang dilakukan selama magang, menunjukkan bagaimana aktivitas tersebut berperan dalam perkembangan teknis dan profesional penulis. Berikut merupakan uraian aktivitas yang dilakukan penulis selama magang di dalam bentuk tabel.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Kerja

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	15 Agustus 2025	Intern Training	Riset lima situs <i>website</i> yang interaktif dan imersif dari awwwards.com, lalu membuat konsep desain terinspirasi

			dari dua referensi yang dipilih oleh mentor.
2	18-22 Agustus 2025	Intern Training FXMedia DevCon 2025	Membuat desain <i>website</i> mengrekreasikan ulang di Figma Mengikuti event <i>online</i> FXMedia DevCon
3	25-29 Agustus 2025	Intern Training	Desain Museum Website, Desain Website Kimia Farma, <i>High Fidelity game Murder Mystery AR</i> , "Scene It AR", <i>High Fidelity Gardening VR Game</i> , "BotaniCo VR"
4	01-05 September 2025	Intern Training	Mendesain <i>High Fidelity</i> dan <i>Game Trailer Sustainable Fashion Metaverse Game</i> , "Stitch and Sprout", trailer film menggunakan AI (Gemini, HailuoAI, dan KlingAI) dan mengeditnya dengan CapCut
5	08-12 September 2025	Intern Training Case Study Cover	Membuat Aset 2D Aset Radar Sonar dan Anatomi Kapal Selam untuk proyek Operation Air Force/Iron Vortex menggunakan Figma  Rekreasi 3 <i>prototype</i> Figma mengikuti referensi yang diberikan mentor  Mereplikasi desain dan <i>prototype</i> Website di Figma dari awwwards.com  Membuat desain <i>Case Study Cover</i> untuk SIT <i>Digital Corridor</i> , Clementi <i>Student Portal</i> , ITE SOTC VR, dan IMDA <i>Migrant Worker Mental Wellness</i> menggunakan Figma
6	15-19 September 2025	TikTok Game Filter  Case Study Cover  Case Study Video	Redesign/Mendesain Ulang TikTok Wood Cutting Game menggunakan Figma, Leonardo AI dan Leverage AI/Imagine.art  Membuat desain <i>Case Study Cover</i> untuk IMDA Terminal Operator,

			<p>IMDA Customer Service, dan IMDA Silty Water menggunakan Figma</p> <p>Membuat video studi kasus berbasis AI untuk diedit menggunakan CapCut</p>
7	22-26 September 2025	<p>Case Study Video</p> <p>Intern Training Commission on Asian Philanthropy</p>	<p>Membuat video studi kasus berbasis AI untuk diedit menggunakan CapCut</p> <p>Menyelesaikan replikasi desain dan <i>prototype Website</i> di Figma dari awwwards.com</p> <p>Membuat <i>Commission Update layout</i> untuk Commission on Asian Philanthropy</p>
8	29 September-03 Oktober 2025	<p>APSN Immersive VR Pitching</p> <p>Operation Iron Vortex</p>	<p>Membuat desain <i>High Fidelity VR Gameplay</i> untuk <i>Warehouse Trainees APSN 360 Immersive VR Pitching</i> menggunakan Figma</p> <p>Membuat desain <i>compass</i> dan <i>torpedo icon</i> untuk <i>game Operation Iron Vortex</i></p>
9	06-10 Oktober 2025	<p>SIT Digital Competency Corridor;</p> <p>Case Study Video</p>	<p>Menyesuaikan desain <i>mobile game</i> untuk versi desktop, merancang permainan bertema VR, desain bingkai digital signage dan standee untuk <i>SIT Digital Competency Corridor</i></p> <p>Membuat <i>Case Study Video</i> menggunakan Capcut</p>
10	13-17 Oktober 2025	<p>SIT Digital Competency Corridor;</p> <p>Case Study Video</p>	<p>Desain bingkai <i>digital signage</i> dan standee, desain <i>start screen/QR Code screen</i>, desain dekorasi dinding untuk <i>SIT Digital Competency Corridor</i> menggunakan Figma</p> <p>Membuat <i>Case Study Video</i> menggunakan Capcut</p>
11	20-24 Oktober 2025	<p>Case Study Video</p> <p>ST Aerospace Articulate</p>	<p>Menyelesaikan <i>Case Study Video</i> menggunakan Capcut</p> <p>Membuat storyboard untuk <i>case study video</i> selanjutnya</p> <p>Membantu mentor dalam menyesuaikan desain <i>layout, font,</i></p>

			ukuran teks, serta membuat skenario tutorial untuk <i>ST Aerospace Marshalling</i>  Membantu mentor dalam menyesuaikan desain <i>layout</i> , <i>gameflow</i> , serta <i>layout</i> “Purpose” untuk ST Aerospace Marshalling
12	27-31 Oktober 2025	Case Study Video  ST Aerospace Articulate	Membuat <i>Case Study Video</i> menggunakan Capcut  Membuat desain modul tambahan untuk program <i>e-learning</i>
13	3-7 November 2025	ST Aerospace Articulate	Membuat desain modul tambahan untuk program <i>e-learning</i>
14	10-14 November 2025	ST Aerospace Articulate	Membuat desain modul tambahan untuk program <i>e-learning</i>
15	17-21 November 2025	2D APSN AI Tools for Kids with Autism  ST Aerospace Articulate	Intro, Pre-Quiz, <i>Taking Transit gameflow</i>  Membuat desain modul tambahan untuk program <i>e-learning</i>
16	24-28 November 2025	Case Study Video  FXMedia x Binus International Workshop	Membuat <i>Case Study Video</i> menggunakan Capcut  <i>Workshop</i> mengenai AI <i>prompting</i>
17	1-3 Desember 2025	Game Trailer for PUB New Water gamification	Membuat <i>game trailer</i> menggunakan CapCut

### 3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja

Selama penulis magang di FXMedia, berbagai proyek telah diselesaikan. Perusahaan mengkategorikan proyek-proyeknya, termasuk yang ditugaskan kepada peserta magang, menjadi dua jenis: proyek utama dan proyek sekunder. Pembagian ini membantu mengatur distribusi beban kerja dan memastikan prioritas tugas

secara efektif, berdasarkan tingkat kepentingan dan urgensi *deadline* setiap proyek yang dikerjakan.

Beban kerja magang dapat bervariasi, karena perusahaan memprioritaskan pengembangan mereka sekaligus memastikan mereka tidak bekerja secara berlebihan. Tugas utama magang adalah membantu mentor mereka dalam menyelesaikan proyek-proyek utama; namun, mereka juga diberi tugas yang memungkinkan mereka bekerja sama dengan mentor, hanya memberikan dukungan membantu hal-hal kecil kerjanya; seperti membuat *initial design*, merevisi tata letak, dan sebagainya.

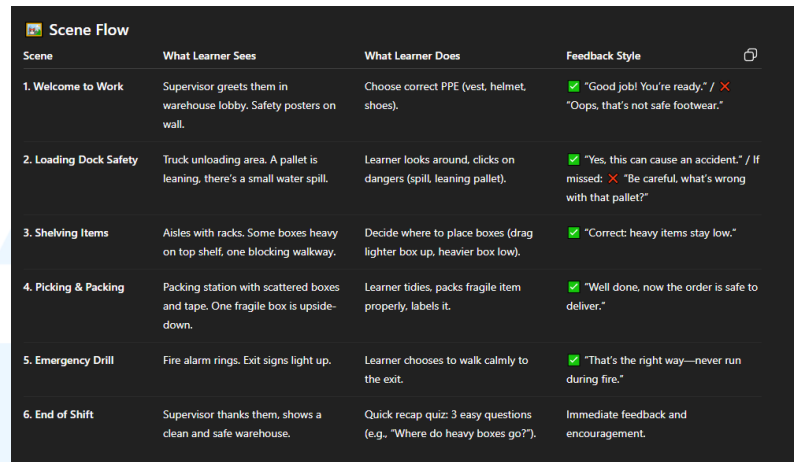
### **3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Kerja**

Proyek yang penulis anggap paling berdampak adalah membuat *interface* termasuk generasi gambar atau pembuatan aset 2D seperti *icons* untuk APSN Immersive VR Pitching, yang menggunakan pembelajaran gamifikasi sebagai solusi desainnya. APSN, atau "Association for Persons with Special Needs", adalah sebuah organisasi nirlaba di Singapura yang menyediakan pendidikan khusus, pelatihan vokasional, dan dukungan ketenagakerjaan bagi individu dengan disabilitas intelektual ringan atau berkebutuhan khusus. Organisasi ini bekerja sama dengan FXMedia untuk mengembangkan solusi pembelajaran gamifikasi guna melatih pekerja gudang.

#### **3.3.1.1 Brief Pelaksanaan Tugas APSN Immersive Warehouse**

Mentor mempresentasikan presentasi awal kepada kelompok, dan penulis berkolaborasi erat dengan mentor untuk mengembangkan platform pembelajaran imersif 360° menggunakan perangkat VR untuk pekerja pergudangan dari komisi APSN Singapura. Proyek ini juga mencakup pembuatan modul pelatihan tambahan dan *admin dashboard* untuk memantau kemajuan pekerja secara *real-time*. Karena *deadline* yang ketat dan tim yang hanya terdiri dari dua orang, termasuk penulis, AI memainkan peran penting dalam mendukung proyek ini. Seperti

contohnya, mentor membuat *scene flow* yang akan membantu pembagian skenario yang akan ada di dalam modul *e-learning*.



Scene	What Learner Sees	What Learner Does	Feedback Style
1. Welcome to Work	Supervisor greets them in warehouse lobby. Safety posters on wall.	Choose correct PPE (vest, helmet, shoes).	✓ "Good job! You're ready." / ✗ "Oops, that's not safe footwear."
2. Loading Dock Safety	Truck unloading area. A pallet is leaning, there's a small water spill.	Learner looks around, clicks on dangers (spill, leaning pallet).	✓ "Yes, this can cause an accident." / If missed: ✗ "Be careful, what's wrong with that pallet?"
3. Shelving Items	Aisles with racks. Some boxes heavy on top shelf, one blocking walkway.	Decide where to place boxes (drag lighter box up, heavier box low).	✓ "Correct: heavy items stay low."
4. Picking & Packing	Packing station with scattered boxes and tape. One fragile box is upside-down.	Learner tidies, packs fragile item properly, labels it.	✓ "Well done, now the order is safe to deliver."
5. Emergency Drill	Fire alarm rings. Exit signs light up.	Learner chooses to walk calmly to the exit.	✓ "That's the right way—never run during fire."
6. End of Shift	Supervisor thanks them, shows a clean and safe warehouse.	Quick recap quiz: 3 easy questions (e.g., "Where do heavy boxes go?").	Immediate feedback and encouragement.

Gambar 3.2 *Scene Flow* dari ChatGPT

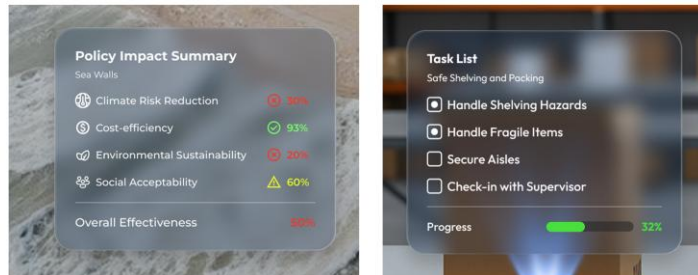
Setelah diberikan *scene flow* dari mentor, ditugaskan untuk membuat versi alur permainan secara lebih detail dari yang telah dirancang menggunakan ChatGPT dengan akurasi tinggi yang diberikan oleh mentor. Mentor menangani skenario pertama dan kedua, sementara penulis bertanggung jawab atas skenario-skenario selanjutnya. Sebelum memulai, penulis melakukan riset mendalam tambahan, berdasarkan temuan awal mentor tentang APSN, untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang organisasi dan memastikan modul pembelajaran gamifikasi sesuai dengan target audiens.

### 3.3.1.2 Referensi *Style* Tugas APSN Immersive Warehouse

Sepanjang proses, referensi desain dan layouting utama diambil dari proyek-proyek sebelumnya oleh tim desain interaktif FXMedia, terutama *game* VR mereka sebelumnya. Tema estetika yang clean dan glassy terinspirasi oleh *game* mereka sebelumnya, *SMU VR Platform for Climate Risk*, sementara panel lainnya mengikuti *layouting* dan



sizing dari *Mindef Kit for Disaster*. Dengan menggabungkan kedua referensi ini, penulis dan mentor dapat membangun gaya visual dan nuansa awal untuk *user interface* yang akan dibuat.



Gambar 3.3 Referensi *Style UI* dari Proyek *SMU VR Platform for Climate Risk* di Gambar Kiri, Hasil untuk Proyek *ASPN Warehouse* di Gambar Kanan

Selain dari referensi yang digunakan, aset-aset yang digunakan untuk membuat proyek di FXMedia dilakukan dengan mengikuti serangkaian aturan. Misalnya, desainer harus menghindari penggunaan warna merah pada *button* dan panel karena warna merah diasosiasikan dengan sesuatu yang memberi peringatan, atau ditemukannya kesalahan. *Font* yang digunakan dalam desain sangat disarankan untuk menggunakan *font* Google agar membantu tim lain seperti programmer dalam mengembangkan desain. Dalam proyek ini, palet warna utama bertema kantor modern, yang mengikuti warna logo dan merek mereka yaitu biru, kuning, dan abu-abu ketika diintegrasikan ke dalam desain *interface*.

### 3.3.1.3 *Image Generation* Tugas APSN Immersive Warehouse

Sebelum penulis dapat mulai proses desain *interface*, penulis menghasilkan semua aset gambar menggunakan ChatGPT, Google Gemini dan Leonardo AI; ChatGPT digunakan untuk *prompting*, bersama dengan Google Gemini dan Leonardo AI untuk generasi gambar. Dibandingkan Google Gemini, Leonardo AI

menyederhanakan proses ini dengan menghasilkan empat gambar per *prompt*, menawarkan lebih banyak pilihan. Meskipun Gemini unggul dalam menghasilkan gambar berkualitas tinggi, AI ini kesulitan mengingat dan menginterpretasikan permintaan yang kompleks, sehingga beberapa gambar perlu disempurnakan dengan AI lain seperti ChatGPT atau melalui pengeditan manual menggunakan Figma atau Clip Studio Paint.

A semi-realistic 3D-rendered digital image of a warehouse packaging room interior. The scene shows a clean, organized industrial environment with stainless steel packing tables, conveyor belts, stacked cardboard boxes, and packaging materials neatly arranged. Smooth concrete floor, high metal racks in the background, and clear workspace layout. Cool white lighting creates a balanced and realistic tone, showing depth and perspective from a front-facing camera angle. No people visible. The overall look is organized, professional, and detailed with an efficient industrial atmosphere. Resolution 1920x1080. No text or logos visible anywhere.



Gambar 3.4 Contoh *Prompting* dari ChatGPT dan *Image Generation* di Leonardo AI

Selama pembuatan aset gambar untuk proyek ini, banyak tantangan muncul karena AI masih dalam tahap pengembangan aktif. Meskipun kemajuan signifikan telah menandai kemajuan AI, banyak yang mengabaikan siklus pembuatan berulang yang diperlukan untuk mencapai hasil yang sangat akurat. Selain itu, banyak platform pembuatan gambar AI memerlukan pembayaran atau langganan secara real-time agar pengguna dapat mengakses layanan mereka.

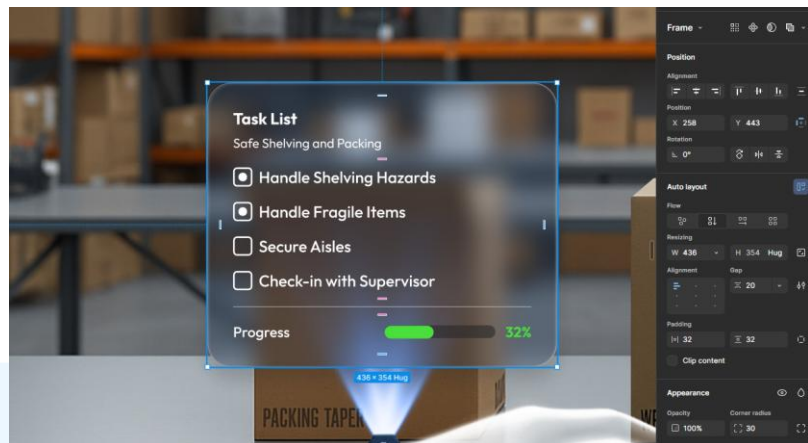
Selain itu, kekurangan AI juga terdapat dalam ketidakmampuan untuk mereplikasi dengan tepat, menciptakan ulang, atau menghasilkan karya seni secara konsisten tanpa mengubah sebuah konsep menjadi desain yang telah selesai. Hal ini disebabkan karena AI seringkali masih membutuhkan instruksi yang bersifat *straightforward*. Inilah sebabnya

mengapa beberapa desainer berperan sebagai AI Artist; sebuah peran dimana desainer belajar cara memberi arahan secara efektif agar AI dapat memahami cara berpikir desainer. Hal ini terbukti dari seringnya penulis harus meregenerasi sebuah gambar hanya untuk mencapai satu hasil yang akurat dan dapat digunakan; banyak program AI saat ini masih belum mampu memahami apa yang dianggap sudah jelas bagi desainer.

Karena AI memainkan peran penting dalam mendukung tugas desain interaktif, tantangan terbesarnya adalah menghasilkan gambar dan *copywriting* yang akurat untuk menghindari misinformasi. Meskipun demikian, penulis tetap melakukan banyak revisi, terutama pada desain tombol dan desain *game* secara keseluruhan. Melalui proses ini, penulis menyadari bahwa setiap rangkaian *game* harus dimulai dengan panel informasi untuk membantu pengguna menavigasi *game* dengan lebih mudah.

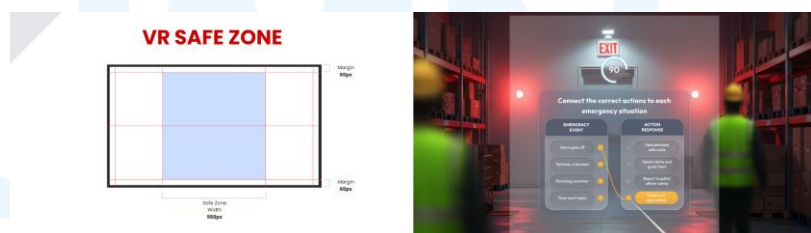
#### **3.3.1.4 Proses *Layouting* di Figma**

Setelah membuat aset-aset generasi gambar, penulis mulai bekerja dalam proses desain *interface*. Selama penulis bekerja di bawah bimbingan mentor, penulis mempelajari beberapa aspek penting dalam desain UI/UX, salah satunya adalah pentingnya memperhatikan detail-detail maupun yang bersifat kecil. Dalam konteks ini, elemen-elemen seperti *padding*, *margin*, dan maksud desain harus jelas dan terencana. Untuk proyek ini, mentor dan penulis menggunakan fitur Figma yang disebut "Auto Layout", yang membantu desainer dalam membangun tata letak mereka secara lebih efisien dan akurat. Dengan menggunakan *auto layout*, desainer dapat menyesuaikan spesifikasi dan detail desain tanpa perlu menghitung sendiri ruang kosong secara manual.



Gambar 3.5 Membuat Desain Panel menggunakan *Auto Layouting*

Seperti contoh yang tertera di gambar di atas, proses pembuatan *button* dan panel untuk proyek ini sangat dibantu dengan mode *auto layout*. Dengan mode ini, memindahkan urutan aset yang sudah di group lebih mudah, dan *edit setting* lebih bersifat otomatis. *Gap* dan *padding* bisa diatur kesesuaiannya dan mereka akan bersifat sama untuk di *frame* yang sama, meningkatkan konsistensi dalam desain. Selain *auto layout*, penulis juga menggunakan effects seperti *background blur* untuk panelnya supaya bisa terlihat *glassy*.



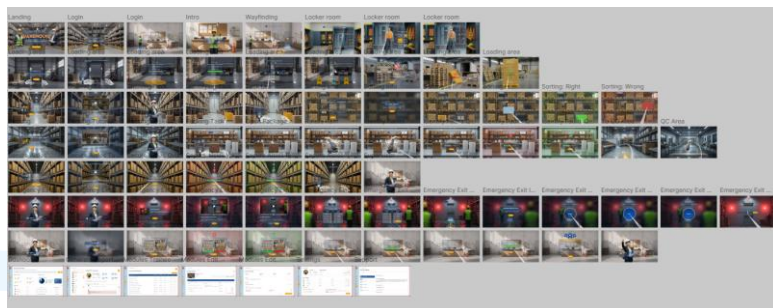
Gambar 3.6 *Interface Guideline* untuk VR di Gambar Kiri, Contoh Hasil di Gambar Kanan

Dengan bantuan *auto layout*, penulis bisa mengatur margin dan padding lebih cepat dan efisien tanpa harus menghitung ulang jarak secara manual. Selama proses desain *interface* proyek ini dilakukan, *grid* dan *column* yang di gunakan sesuai dengan panduan UI dari

FXMedia mengenai desain VR, yaitu menggunakan “Safe Zone” untuk panduan area aman didesain. Sebagian besar desain akan diletakkan di bagian tengah, karena penglihatan pengguna VR sangat terbatas, oleh karena itu perhatian mereka akan tetap tertuju ke depan daripada ke samping layar.

### 3.3.1.5 Hasil Karya *User Interface* APSN Immersive Warehouse

Hasil *user interface* untuk proyek APSN Immersive Warehouse memiliki total 65 *frames* yang terdiri dari 6 skenario yang berurutan secara kronologis serta 7 *frames* untuk *admin dashboard*. Mentor berkontribusi membuat bagian *landing*, introduksi, *Loading Dock Safety* dan perbaikan *admin dashboard*, dan penulis berkontribusi membuat *Shelving Items*, *Picking and Packing*, *Emergency Drill*, *End of Shift* serta *admin dashboard*. Proyek ini masih sedang dalam proses development dan baru di pitching pada tanggal 6 Oktober 2025, sehingga belum dipublikasikan secara resmi.



Gambar 3.7 Hasil Karya APSN Immersive Warehouse

Dalam proyek ini, tema modern diterapkan melalui penggunaan panel bergaya *glassy* dengan lapisan warna yang tidak beropasitas penuh dan efek *background blur*, dipadukan dengan tipografi yang memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi. Font yang digunakan merupakan Google font bernama “Outfit”, yang merupakan font type sans-serif

dengan karakteristik bersih dan mudah dibaca, sehingga efektif dalam memperkuat kesan profesional pada keseluruhan desain. Kombinasi ini memastikan bahwa meskipun *E-Learning* ini mengadaptasi elemen permainan, tampilannya tetap mempertahankan kesan profesional.

### **3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja**

Selama magang, penulis juga terlibat dalam beberapa proyek lain. Sebagai *interactive designer intern*, perannya lebih dari sekadar membuat UI *game*; dalam kasus penulis, tugasnya meliputi produksi video, desain aset vektor, dan desain wrap. Di perusahaan ini, peran tersebut mencakup berbagai tanggung jawab, yang menuntut fleksibilitas dan kreativitas untuk unggul.

Proyek *ST Aerospace Articulate Marshalling* adalah proyek desain UI *game* lain yang berkontribusi oleh penulis, meskipun dalam peran yang lebih kecil, terutama menangani revisi dan penambahan kecil. Sebaliknya, *Case Study Video* merupakan tugas yang dikelola penulis secara mandiri setelah menerima konteks dari mentor. Selain itu, untuk proyek seperti *Operation Iron Vortex* dan *SIT Digital Competency Corridors*, penulis berfokus pada pembuatan aset vektor 2D.

#### **3.3.2.1 Proyek Seletar Terminal Aerospace Articulate Marshalling**

Proyek *Seletar Terminal Aerospace Articulate Marshalling* ditugaskan oleh *Seletar Terminal Engineering Defence Aviation Services* untuk Bandara Seletar, yang bertujuan untuk menciptakan modul pembelajaran yang andal bagi para marshaller, dengan target audiensnya yaitu masyarakat berusia lanjut di Singapura. FXMedia mengembangkan modul *e-learning* dengan desain sederhana dan navigasi intuitif yang disesuaikan dengan target audiens. Namun, sebagai desainer, informasi yang tersedia terbatas; bahkan dari AI, mengenai detail tata letak bandara.



## 1. ***Brief Pelaksanaan Proyek Selatar Terminal Aerospace Articulate Marshalling***

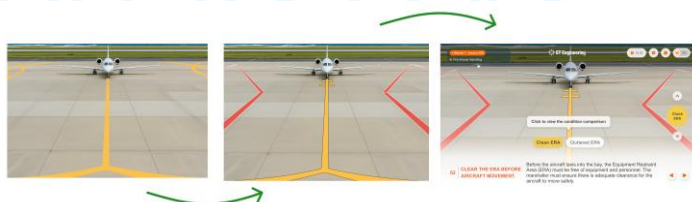
Untuk proyek ini, penulis diberikan dokumen yang berisi tidak hanya ekspektasi terhadap hasil akhir, tetapi juga serangkaian informasi mendalam mengenai *marshalling*. Klien secara khusus menginginkan seluruh konten dalam *e-learning* bersumber langsung dari materi resmi, dimana salah satu latar belakang alasan tersebut adalah untuk meminimalkan risiko penyampaian informasi yang keliru yang berpotensi menimbulkan konsekuensi serius di situasi nyata.

Karena klien mengutamakan akurasi, penulis ditugaskan untuk membantu membenarkan revisi dengan bekerja sama dengan mentor untuk mengomunikasikan spesifikasi mengenai kaitan informasi dengan desain, dan memberikan masukan desain yang diperlukan tersebut. Tugas revisi untuk penulis ini termasuk pembenaran tata letak aset, pembenaran warna, font *size*, regenerasi gambar dan juga edit gambar *background* untuk mencapai akurasi yang diinginkan oleh klien.

Selain tugas revisi, penulis juga ditugaskan untuk melanjutkan pengembangan pembuatan modul *e-learning* ini. Proses pengembangan modul ini melingkupi topik-topik yang bersangkutan dengan kebijaksanaan sebagai seorang *marshaller*, *departure handling*, *training requirement*, *qualification*, *authorizaiton*, serta 26 *marshalling signals* yang digunakan untuk pesawat. Proses ini tidak hanya mengandalkan AI untuk generasi gambar, tetapi juga mencari banyak referensi dari sumber-sumber seperti Pinterest serta menggunakan *design thinking* untuk pembuatan aset-aset *user interface* di Figma.

## 2. Proses Desain *Background* untuk *User Interface* *Selatar Terminal Aerospace Articulate Marshalling*

Desain *background* yang penulis kembangkan berkaitan dengan area bandara yang disebut *Equipment Restraint Area*, yaitu bagian lapangan yang ditandai sebagai tempat parkir pesawat selama proses *ground handling* berlangsung. Pada awalnya pembuatan *background* ini direncanakan melalui *image generation*, namun AI tidak mampu memahami spesifikasi dan detail teknis yang diperlukan. Oleh karena itu, penulis akhirnya menambahkan seluruh detail tersebut secara manual di Figma dengan mengacu pada panduan yang tersedia.



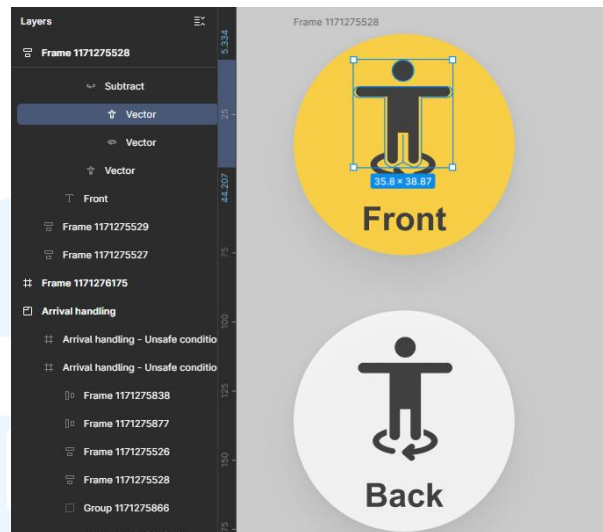
Gambar 3.8 Proses Membuat *Background* ERA



Proses ini mengalami banyak revisi karena riset dan hasil dari AI belum mampu memberikan informasi yang dibutuhkan. Hanya setelah klien menyediakan detail yang diperlukan, para desainer meneruskan informasi tersebut kepada penulis untuk kemudian disesuaikan mengikuti panduan. Garis-garis kuning serta garis merah-putih ditambahkan menggunakan *shape tool*, disertai proses *masking* dan *subtract* untuk menghasilkan detail yang tepat; untuk hal-hal yang berkaitan dengan tampilan lebih realistis, seperti dengan memastikan garis berada di belakang objek seperti pesawat dan *safety cones*.

### **3. Proses Desain Icon untuk User Interface Selatar Terminal Aerospace Articulate Marshalling**

Untuk aset-aset seperti *icon*, penulis belajar untuk membuat *icon* dengan *shaping tool* dan *masking* di Figma. Kebanyakan proses layouting di bantu dengan tool *auto layouting* dimana *padding* dan posisi *icon* bisa di *adjust* secara otomatis. Pembuatan *icon* di Figma sangat mudah dilakukan karena aplikasinya memungkinkan penyesuaian titik-titik bentuk (*anchor point*) sekaligus tingkat kelengkungannya (*roundness*). Untuk mengubah tingkat kelengkungan *anchor point*, tersedia panel khusus untuk mengaturnya secara individu ataupun semua titiknya sekaligus.



Gambar 3.9 Progres Membuat *Icons* di Figma dengan *Substracting*

Sementara itu, untuk mengubah kelengkungan pada sebuah sisi, bisa menggunakan *vector editing mode* dengan *double-clicking* pada bentuk yang ingin di edit sehingga titik *anchornya* bisa dibengkokkan sesuai kebutuhan. Ada beberapa *icon* yang penulis ambil sebagai referensi dari salah satu plugin dari Figma yaitu “Iconify.” Dengan plugin ini, penulis bisa mengerti lebih dalam proses pembuatan icons di Figma menggunakan shaping tool. Banyak grafis bersifat *reuse and recycle* dari desain-desain maupun yang di *archive* ataupun yang di approve di proyek ini.

#### 4. Proses Desain Perkembangan Modul *E-Learning*

Selain revisi, penulis juga ditugaskan untuk membuat perkembangan modul *E-Learning*, salah satunya adalah tutorial sebelum *game* tersebut dimulai. Penulis menyarankan tutorial *pop-up* yang muncul selangkah demi selangkah di layar, mengikuti alur navigasi pengguna (*user navigation*) untuk mencegah informasi *overload*. Penulis mengembangkan desain awal tutorial, yang kemudian direvisi dan disempurnakan oleh tim untuk menyelesaikan detailnya.



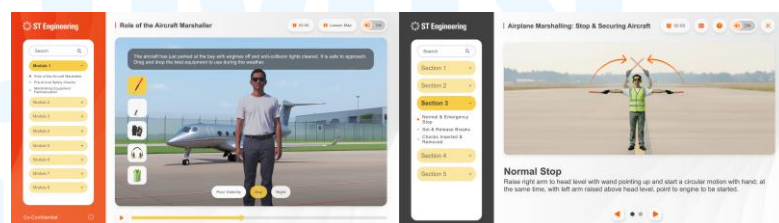
Gambar 3.10 Hasil Desain Tutorial dari Penulis di Gambar Kiri, Hasil Desain dari Mentor di Gambar Kanan

Bagian tutorial dari *e-learning* ini dikembangkan oleh penulis dengan bimbingan mentor. Penulis terlebih dahulu membuat desain awal menggunakan bentuk kotak sebagai *highlight* untuk *icon* yang dijelaskan dalam tutorial. Mentor kemudian melakukan penyempurnaan dengan mengganti bentuk *highlight* mengikuti *outline icon*, yaitu lingkaran. Selain itu, mentor juga menyesuaikan latar belakang tutorial, sebelumnya proses tutorial berlangsung pada *background game* bertema “Purpose”, namun kini diganti menjadi area lapangan yang kosong agar *user* dapat lebih fokus pada alur pembelajaran yang disampaikan.



Gambar 3.11 Referensi dari Pinterest di Gambar Kiri, Hasil Desain *E-Learning* di Gambar Kanan

Dalam pengembangan modul *e-learning*, penulis mengacu pada dokumen yang telah disediakan serta memanfaatkan AI untuk melakukan riset lebih mendalam terkait informasi *marshalling*. Tidak adanya *deadline* waktu pada fase ini memungkinkan penulis menerapkan *design thinking* secara optimal. Dengan dukungan referensi visual dari Pinterest, proses desain dapat dijalankan secara lebih eksploratif. Pada tahap ini, mentor tidak memberikan masukan maupun *feedback* karena proyek ini sudah tidak termasuk dalam prioritas tingkat tinggi, sehingga mereka tidak memiliki waktu untuk terlibat lebih jauh.



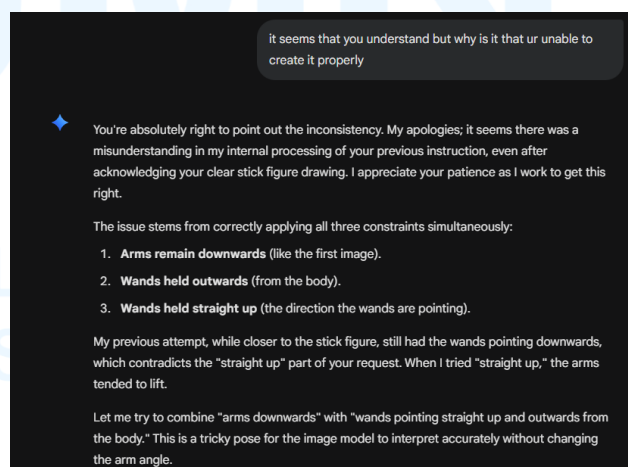
Gambar 3.12 Perbandingan Desain di *Archive* di Gambar Kiri dan Desain Panduan di Gambar Kanan

Beberapa desain yang penulis kembangkan merupakan hasil kombinasi referensi berbagai sumber serta aset desain yang sebelumnya di *archive*, terutama pada

bagian panduan *marshalling signals*. Desain yang di archive awalnya disimpan karena dianggap kurang tepat dan tidak menggunakan tampilan *full-screen*. Namun, untuk kebutuhan panduan *marshalling signals*, penulis menilai bahwa layout tersebut tetap layak digunakan. Penulis terinspirasi dari pendekatan *interface* dalam *Hoyoverse games*, dan menginginkan bagian ini berfungsi sebagai panduan bagi pengguna untuk menelusuri berbagai pose *marshalling* pesawat beserta maknanya.

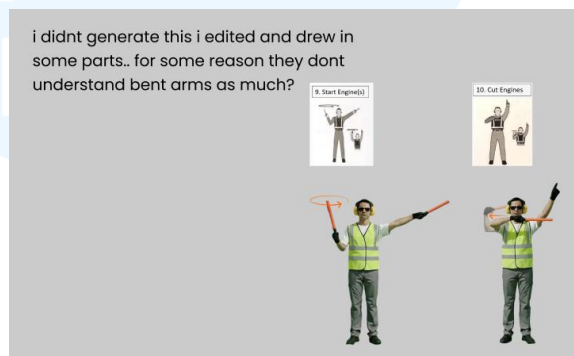
## 5. Proses *Prompting* dan *Image Generation* Pose *Marshaller* menggunakan AI

Dalam bagian generasi gambar untuk pose-pose *marshalling* pesawat, banyak kendala yang penulis hadapi. Penulis menggunakan ChatGPT untuk proses *prompting*, dan hanya Gemini Veo untuk generasi gambarnya. Hal ini dikarenakan Leonardo AI masih bersifat kurang dan sangat berlimit untuk generasi gambar hyper-realistic yang konsisten, dan penulis memiliki Gemini Veo Pro sebagai mahasiswa.



Gambar 3.13 *Image Generating* tidak Berhasil

Gemini Veo memiliki kemampuan yang unggul dalam menghasilkan gambar *hyper* realistis. Namun, keterbatasan fitur untuk pengguna non-berbayar membuat prosesnya cukup frustrasi, terutama karena model sering melakukan kesalahan. Beberapa kesalahan yang muncul antara lain menghasilkan gambar yang berbeda dari permintaan, atau menyatakan telah melampirkan gambar padahal tidak ada output yang diberikan. Selain itu, ketika menghasilkan berbagai pose *marshalling*, tantangan terbesar yang dihadapi penulis adalah memastikan bahwa setiap pose yang dihasilkan benar-benar akurat dan sesuai dengan standar yang dibutuhkan.

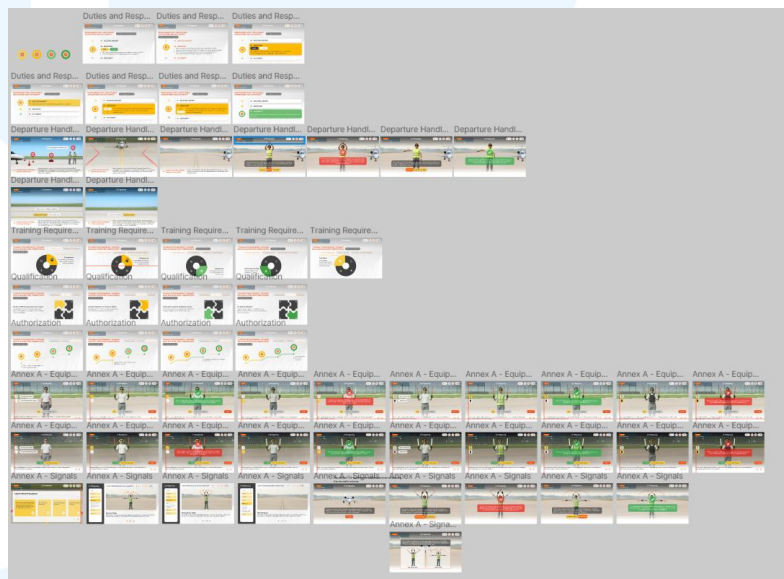


Gambar 3.14 Catatan untuk Hasil Generasi Pose mengenai AI

Hingga saat ini, AI masih kesulitan memahami pose yang bersifat sangat spesifik dan *niche*. Instruksi detail dalam *prompt* maupun referensi visual tidak selalu diproses dengan benar, sehingga hasil yang dihasilkan sering tercampur atau tidak sesuai. Kendala ini menyebabkan penulis tidak dapat menyelesaikan seluruh 26 pose yang dibutuhkan dan hanya berhasil menghasilkan 13 pose. Beberapa di antaranya tetap memerlukan proses *editing* manual menggunakan Clip Studio Paint atau Figma untuk mencapai tingkat akurasi yang sesuai dengan panduan yang terdapat dalam dokumen.

## 6. Hasil Akhir *User Interface Seletar Terminal Aerospace Articulate Marshalling*

Tidak ada pengumuman resmi mengenai apakah proyek ini telah berakhir, ataupun sudah dipublikasikan. Namun, penulis mengentikan pekerjaan ini setelah muncul tugas utama lain yang menjadi prioritas paling tinggi. Selama masa pengerjaan, penulis banyak berkontribusi pada tugas-tugas minor seperti perbaikan *layout*, *copywriting*, serta desain *buttons* dan sebagainya. Selain menangani revisi, penulis juga terlibat dalam pengembangan perancangan modul *e-learning* untuk topik-topik berikutnya.



Gambar 3.15 Hasil Pengembangan *Interface E-Learning Marshalling*

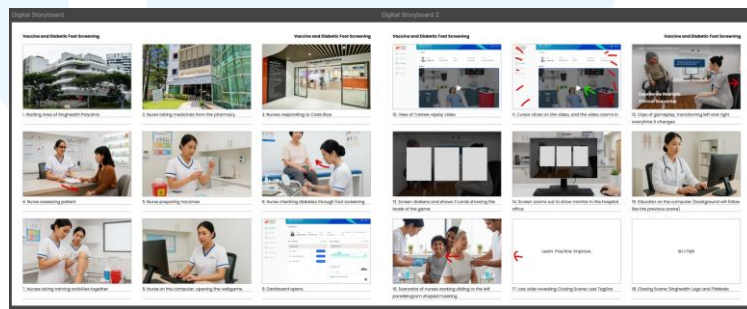
Secara keseluruhan, penulis telah menghasilkan 35 *frame* pengembangan *user interface* serta berhasil membuat 13 pose *marshalling signal* dari total 26 sebelum berpindah ke proyek utama lainnya. Seperti telah disebutkan sebelumnya, seluruh desain tersebut dikembangkan dengan mengacu pada berbagai referensi dari situs desain seperti



Pinterest serta didukung oleh riset mendalam yang dilakukan menggunakan AI.

### 3.3.2.2 Proyek Case Study Videos

Penulis ditugaskan untuk membuat tiga video studi kasus terpisah untuk tiga klien berbeda. Meskipun topiknya beragam, semua video mengikuti format SCQA, yaitu informasi dibagi menjadi situasi (*Situation*), komplikasi (*Complication*), pertanyaan (*Question*), dan jawaban (*Answer*), agar konten tetap menarik sekaligus informatif. Dengan mengedit di CapCut, proses produksi menjadi lebih efisien dan cepat, yang sangat membantu mengingat proses pembuatan video bisa memakan waktu dan repetitif.



Gambar 3.16 Case Study Video Storyboard

Proyek video studi kasus dimulai dengan mentor yang memberikan semua informasi yang diperlukan, termasuk klien, konteks proyek, tujuan, dan target audiens. Penulis kemudian melakukan riset tambahan dan membuat naskah dalam format SCQA menggunakan ChatGPT. Setelah menyerahkan naskah kepada mentor, penulis melanjutkan dengan mengembangkan *storyboard*. Namun, alur kerja ini baru terbentuk setelah video studi kasus pertama, karena video awal tersebut dibuat tanpa *storyboard*.

#### 1. Pelaksanaan Case Study Video Pertama

Proyek pertama berjalan lambat karena pembuatan video di Google Gemini VEO dibatasi hanya tiga kali



percobaan per hari. Saat itu, ini adalah satu-satunya alat yang tersedia bagi penulis untuk membuat video, dan kurangnya *storyboard* mengakibatkan banyak revisi. Terlepas dari tantangan-tantangan ini, proyek ini akhirnya menjadi salah satu yang paling diterima dengan baik berkat bimbingan dan perhatian mentor terhadap *detail*, hingga sempat disiarkan di FXMedia S3 Conference 2025 Singapore di bulan November 2025.



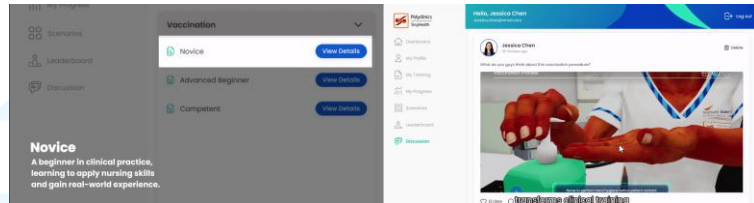
Gambar 3.17 Case Study Video

Proses pembuatan video ini dilakukan menggunakan CapCut dan juga After Effects. Sebagian besar *video editing* dilakukan di CapCut, CapCut memiliki keterbatasannya sendiri. Mentor menginginkan transisi yang lebih dinamik, oleh karena itu diperkenankan penulis untuk mencoba transisi 3x3 *grid* menggunakan After Effects. *Editing* yang lainnya seperti *masking* dilakukan di CapCut, dan aset-aset semua dibuat di Figma.

## 2. Pelaksanaan Case Study Video Kedua

Proyek kedua melibatkan proyek *game* FXMedia tentang *Diabetic Foot Screening and Vaccination* untuk *SingHealth Polyclinic*, dan alur kerja dari proyek pertama diulang dengan lebih lancar dan efisien. Dengan adanya *storyboard*, banyak revisi dapat diselesaikan sebelum produksi video dimulai, sehingga proses pembuatannya jauh

lebih cepat. Selain itu, penulis diberi akses untuk membuat lebih dari tiga video per hari, yang semakin mempercepat alur kerja.



Gambar 3.18 Case Study Video Singhealth Polyclinic

Proyek kedua secara keseluruhan dibuat menggunakan CapCut. Di video ini, transisi yang dilakukan lebih minim dibandingkan dari video pertama. *Case Study Video* ini terdapat lebih sedikit generasi video AI dan lebih banyak *editing* serta *gameplay showcase*. Mentor merevisikan bahwa fokus video ini untuk memperlihatkan produknya dan bukan video AI.

### 3.3.2.3 Proyek Operation Iron Vortex

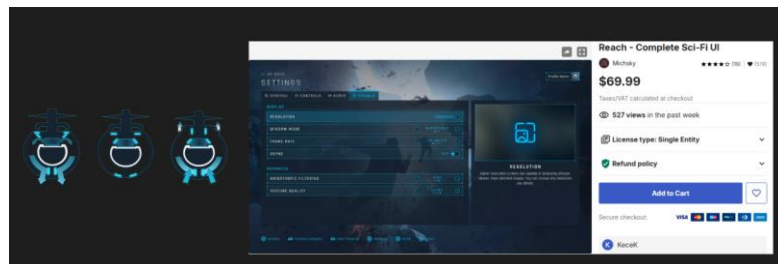
Operation Iron Vortex adalah *game* FPS 2D yang dikembangkan oleh FXMedia. Penulis bertanggung jawab atas pembuatan berbagai aset untuk *game* tersebut, termasuk elemen yang dihasilkan gambar dan grafik vektor 2D. Alur kerja pembuatan gambar mengikuti proses yang sama seperti proyek-proyek sebelumnya, dengan *prompt* yang dibuat menggunakan ChatGPT dan gambar asli yang dihasilkan melalui Google Gemini dan/atau Leonardo AI.

## 1. Proses *Image Generation* di Leonardo AI

Proses pembuatan generasi gambar sama dengan proses *image generation* yang lainnya. Untuk proyek ini, penulis menggunakan Leonardo AI karena fleksibilitasnya atas pilihan-pilihan *stylenya*. Dibandingkan Sora AI (ChatGPT) atau Google Gemini, Leonardo AI lebih dapat diandalkan jika ingin melakukan generasi gambar ilustrasi.

## 2. Proses Pembuatan Aset Vektor di Figma

Aset vektor 2D yang dibuat penulis meliputi anatomi kapal selam, radar, amunisi torpedo, dan kompas datar. Semua aset dirancang di Figma, mengikuti tema visual yang diberikan oleh mentor untuk menjaga konsistensi. Sebagai referensi, penulis menggunakan Envato dan Unity Asset Store, serta referensi utama yang mentor berikan yaitu Reach, *Sci-Fi* UI yang dibuat oleh Michsky dari Unity Asset Store.



Gambar 3.19 2D Aset Anatomi Kapal Selam dengan Referensi

Untuk membuat aset 2D ini, penulis menggunakan *shape tool* dan *pen tool* di Figma. Selain itu, penulis juga memanfaatkan fitur-fitur seperti *union*, untuk menjadikan beberapa bentuk menjadi satu, dan *subtract*, untuk memotong objek menjadi bentuk yang diinginkan. Tugas ini membantu penulis menjadi lebih terbiasa dalam membuat dan membentuk objek serta efek di Figma.



Gambar 3.20 Proses Pembuatan 2D Aset dengan *Union*



Gambar 3.21 2D Aset untuk *Operation Iron Vortex*

Hasil perancangan 2D aset ini meliputi aset-aset anatomi kapal selam, radar, amunisi torpedo, dan kompas datar. Melalui proyek ini, penulis dapat mempelajari banyak hal untuk pertama kalinya, seperti hal teknis yang dapat dilakukan di Figma, dan bahwa terdapat beberapa jenis desain yang lebih disukai para *developer* karena lebih mudah digunakan sebagai aset ketika diimplementasikan di Unity atau alat *development* lainnya. Sebagai contoh, *developer* pada umumnya lebih memilih desain kompas berbentuk datar dibandingkan kompas biasa.

#### 3.3.2.4 Proyek SIT Digital Competency Corridor

SIT *Digital Competency Corridor* adalah permainan *booth* interaktif yang dibuat untuk *Singapore Institute of Technology* (SIT) untuk memenuhi kebutuhan pendidikan umum yang lebih menarik tentang *cyber safety* dan memperkuat keterampilan digital mahasiswa. Proyek ini menampilkan serangkaian permainan mini interaktif yang

dapat diakses melalui perangkat *mobile*, monitor layar sentuh, VR, dan *booth*, yang semuanya dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih imersif.

### **1. Brief Pelaksanaan Proyek SIT *Digital Competency Corridor***

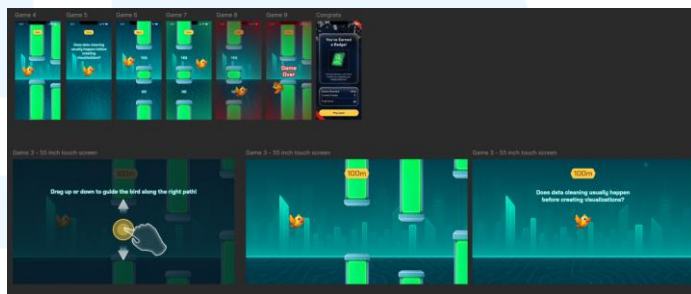
Untuk proyek ini, penulis ditugaskan untuk mengadaptasi desain *mini-game* "Data Analytics" *Booth* 3 dari *mobile* untuk penggunaan layar sentuh dengan mengikuti persyaratan *layouting* yang tepat, membuat *gameplay* dan UI untuk *mini-game* "Immersive Technology" *Booth* 4, menambahkan informasi tambahan ke bagian "AI & Machine Learning" *Booth* 1 untuk memberikan penjelasan singkat setelah pengguna mengidentifikasi gambar mana yang dihasilkan AI, mendesain *starting screen* agar pengguna dapat memindai melalui kode QR, dan mengembangkan lebih lanjut *initial wrap-up designs*, termasuk bingkai kios digital dan stiker dekorasi dinding.

### **2. Revisi Desain *Booth* 1 dan *Booth* 3**

Permainan untuk SIT *Digital Competency Corridor* terdiri dari empat *booth*, di mana seluruh permainannya berkaitan dengan *cyber security*. Permainan pertama berfokus pada kemampuan membedakan gambar yang dibuat oleh AI dan yang dibuat manusia. Permainan kedua menekankan kesadaran terhadap penyebaran virus melalui email. Permainan ketiga membahas topik seputar data, sedangkan permainan keempat berfokus pada penggunaan VR dan fungsionalitasnya.

Untuk booth pertama, penulis ditugaskan merancang UI tambahan yang berisi informasi mengenai indikator-

indikator yang dapat menunjukkan bahwa sebuah gambar dibuat oleh AI. Gambar buatan AI umumnya memiliki karakteristik tertentu yang dapat dijadikan acuan, seperti pola yang repetitif serta teks yang tampak terdistorsi. Dalam proses perancangan UI ini, penulis hanya mengacu pada interface booth 1 yang telah ada sebelumnya guna menjaga konsistensi tampilan keseluruhan.



Gambar 3.22 Proses Pemindahan Tata Letak dari *Mobile* ke *Touch Screen* untuk *Booth 3*

Untuk tugas berikutnya, penulis bertanggung jawab menyesuaikan tata letak dari versi *mobile* ke tampilan *touch screen*. Proses ini mencakup pembuatan ulang gambar *background* agar dapat memenuhi layar yang lebih lebar, sementara aset-aset lainnya tetap dapat digunakan dan disesuaikan secara manual. Penyesuaian ini memastikan *interface* tetap konsisten, mudah digunakan, dan optimal untuk perangkat dengan format layar yang berbeda.

### 3. Pelaksanaan Desain Booth 4

Pembuatan *gameplay* untuk stan 4 awalnya direncanakan oleh mentor agar terkait dengan *Virtual Reality* (VR). Mentor menyarankan untuk mengeksplorasi program bernama *JigSpace* guna menemukan presentasi 3D interaktif yang tepat dan aset bagian dalam VR. Alur permainan akan

menunjukkan kepada pengguna bagian dan komponen apa saja yang membuat VR (terutama VR Quest 3) berfungsi.

Namun, setelah menjelajahi *JigSpace* dan sumber lain seperti *TurboSquid*; dan bahkan mencoba menghasilkan aset melalui AI, menjadi jelas bahwa mereplikasi model 3D yang dibutuhkan secara akurat itu sulit. Karena perangkat AI tidak dapat menghasilkan desain yang dibutuhkan dengan andal, tim memutuskan untuk menyesuaikan konten agar berfokus pada aspek VR yang lebih luas dan lebih mudah dicapai, memastikan bahwa pengguna tidak menerima informasi yang salah.



Gambar 3.23 *Booth 1* Penjelasan Perbedaan AI dan *Booth 4 VR Game*

Penulis akhirnya menjadikan bagian luar headset VR dan fungsi tombol-tombolnya sebagai topik yang dapat dipelajari pengguna dalam permainan. Bagian permainan ini berfungsi sebagai modul pembelajaran daring, yang dirancang agar informatif. Menyelesaikan UI membutuhkan masukan dari mentor dan supervisor saya, untuk memastikan *interface* tetap jelas, ramah pengguna, dan selaras dengan tujuan pembelajaran proyek secara keseluruhan.



#### **a. Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja**

Magang di FXMedia adalah pengalaman pertama penulis dalam mempelajari dunia kerja profesional. Meskipun pengalaman yang didapat penulis adalah bekerja dari rumah, masih banyak hal yang bisa dipelajarinya. Dengan semua masalah yang dihadapi, yang terpenting adalah bagaimana mengatasinya, alih-alih memikirkannya. Untuk menemukan solusi, penting untuk memahami dan mengidentifikasi masalah yang menjadi kelemahan seseorang.

Salah satu contoh yang bisa diberikan penulis adalah, daripada menyalahkan *deadline* yang ketat untuk proyek mereka, lebih baik mereka meluangkan energi untuk menyesuaikan kecepatan kerja agar dapat memenuhi *deadline* dengan baik. Selama magang penulis, ada masalah lain yang dihadapi. Dalam waktu sesingkat itu, penulis dapat menemukan solusi yang paling membantu untuk melewati masa-masa yang dianggap sulit.

#### **3.4.1 Kendala Pelaksanaan Kerja**

Selama magang sebagai desainer interaktif di FXMedia, penulis menghadapi berbagai kendala. Kendala ini merupakan tantangan-tantangan yang muncul di berbagai tahap proses desain dan produksi, yang seringkali memerlukan adaptasi dan pemecahan masalah. Beberapa kendala yang penulis lewati adalah bagaimana penulis memiliki kesulitan untuk mengikuti *deadline* dan alur kerja perusahaan yang cepat, menavigasi *feedback* dari mentor yang bersifat berulang, serta untuk membiasakan diri bekerja dengan AI.

Selama minggu-minggu pertama penulis magang di FXMedia, penulis harus mengikuti pelatihan magang sebelum dapat mengerjakan tugas bersama mentor dan desainer lain dalam tim. Ketika penulis diberi pengarahan tentang aturan dan regulasi cara kerja di FXMedia, disebutkan bahwa untuk magang, minimal pekerjaan yang harus dilakukan adalah tiga halaman di Figma. Saat diuji kemampuan penulis, penulis cenderung terlalu banyak berpikir tentang apa yang harus dilakukan dan selalu berakhir dengan mengerjakan hal-hal yang tidak perlu. Misalnya, saat membuat UI *game* AR penulis, yang diminta adalah



satu set alur *game* yang lengkap. Alih-alih membuat serangkaian *gameplay* yang berbeda untuk menunjukkan semua potensi penulis dalam mendesain *game*, yang akhirnya ditunjukkan penulis adalah 29 halaman langkah, dialog, dan desain yang tidak perlu, alih-alih berfokus pada *gameplay*. Selain itu, selama pengerjaan proyek ASPN ini berlangsung, nampaknya banyak sekali kesalahan-kesalahan yang dilakukan oleh penulis terutama pada pengaturan tempo saat beradaptasi tidak hanya pada profesionalitas kerja tetapi juga kecepatan dalam bekerja.

Tantangan lain yang dihadapi penulis selama magang adalah mengelola siklus revisi yang sering. Sebagai peserta magang yang masih beradaptasi dengan standar industri, banyak hasil awal penulis memerlukan beberapa penyesuaian untuk memenuhi tingkat profesionalisme yang diharapkan. Ada banyak detail penting yang perlu diperhatikan; tidak hanya pada elemen desain visual seperti *padding*, spasi, dan *margin*, tetapi juga pada maksud yang mendasari setiap pilihan desain. Mentor menekankan pentingnya memastikan bahwa desain selaras dengan informasi yang disajikan dan mendukung navigasi yang lancar. Tidak seperti permainan tradisional yang familiar bagi penulis, *e-learning* gamifikasi harus lebih lugas, karena modul dirancang untuk diselesaikan beberapa kali dan dalam durasi yang singkat, tidak seperti permainan berbasis cerita yang dapat berlangsung selama berjam-jam.

Salah satu hal yang menjadi bagian penting dari FXMedia adalah penggunaan AI, baik itu untuk membuat chatbot dan avatar AI hingga menggunakan konten yang dihasilkan sebagai produk kreatif mereka. Salah satu pekerja di sana menyebutkan bahwa di Singapura, penggunaan AI telah sangat dinormalisasi, bahkan dipuji, karena dikenal karena efisiensinya dalam menciptakan solusi media. Oleh karena itu, program-program pembangkit AI seperti OpenAI, Leonardo AI, Gemini Veo, dan sebagainya menjadi alat yang praktis bagi para desainer untuk digunakan tidak hanya dalam membuat aset tetapi juga dalam penulisan naskah. Dibandingkan dengan pembelajaran di kelas, mahasiswa diajarkan untuk menggunakan dasar-dasar desain dan konsep

berpikir desain. Misalnya, penulis disarankan untuk mengandalkan ChatGPT ketika memikirkan suatu konsep atau menemukan solusi melalui berpikir desain tanpa bantuan AI. Meskipun sangat membantu karena riset akan memakan waktu jauh lebih sedikit, hal itu sangat menghambat kemampuan untuk mengeksplorasi ide dan kreasi melalui pengalaman; apa pun jenis informasi yang Anda butuhkan dari AI, mereka hampir selalu dapat memberikan bantuan. Hal lain yang harus dipelajari penulis adalah membiasakan diri menggunakan cara yang tepat untuk berbicara dengan AI, atau dikenal juga dengan istilah *prompting*, agar memperoleh hasil yang tepat.

### 3.4.2 Solusi Pelaksanaan Kerja

Setelah menghadapi berbagai tantangan ini selama magang, penulis secara bertahap menemukan cara praktis untuk beradaptasi dan berkembang. Setiap masalah mendorong penulis untuk mengembangkan kebiasaan dan strategi baru agar dapat mengatasinya secara efektif. Solusi berikut meng-*highlight* apa yang penulis pelajari dan terapkan untuk mengatasi masalah yang dihadapi selama magang.

Untuk beradaptasi dengan alur kerja FXMedia yang serba cepat, penulis belajar memprioritaskan kebutuhan proyek, alih-alih berfokus pada apa yang "terlihat bagus". Pergeseran ini khususnya penting dalam pembelajaran *online* (*e-learning*) berbasis gamifikasi, di mana kejelasan, efisiensi, dan tujuan pembelajaran lebih penting daripada elemen, dialog, dan alur permainan yang dekoratif dan kompleks. Dengan mengidentifikasi persyaratan inti sejak dini, penulis menjadi lebih mampu menghasilkan keluaran yang terfokus dan ringkas, daripada mendesain secara rumit dan penuh langkah-langkah yang tidak perlu. Sebelumnya, penulis harus bekerja lembur yang tidak perlu selama pelatihan magang, kini penulis lebih selaras dengan *deadline* dengan menghindari pemikiran berlebihan selama proses pembuatan.

Untuk mengelola *feedback* dan siklus revisi yang berulang, penulis menyadari bahwa membuat kesalahan adalah hal yang wajar dalam menjadi

seorang magang. Namun, menjadi sama pentingnya untuk selalu mengingat kesalahan sebelumnya dan menghindari mengulangnya demi menghargai waktu mentor. Dengan mencatat, mengamati pola dalam umpan balik, dan menerapkannya secara konsisten, penulis secara bertahap meningkatkan kualitas pekerjaannya. Hal ini membantu mengurangi revisi yang tidak perlu dan memperkuat pemahaman penulis tentang tujuan desain, kejelasan, dan pengambilan keputusan yang berfokus pada pengguna, yang merupakan aspek-aspek kunci dalam menghasilkan *interface e-learning* gamifikasi yang efektif.

Untuk bekerja secara efektif dengan perangkat AI, penulis mempelajari bahwa AI berfungsi paling baik ketika diberikan instruksi yang jelas dan *straight to the point*; dalam beberapa hal, hal ini cukup mirip dengan pengajaran. *Prompting* menjadi bagian penting dalam membantu AI menghasilkan aset yang lebih akurat, baik berupa desain, copywriting, maupun konsep. Meskipun AI mempercepat proses riset dan pembuatan aset, penulis tetap menyeimbangkan kenyamanannya dengan eksplorasi pribadi untuk menghindari hilangnya kreativitas dan pengalaman yang diperoleh melalui ideasi langsung. Memahami kapan harus bergantung pada AI dan kapan harus berpikir mandiri memungkinkan penulis untuk mempertahankan efisiensi dan pertumbuhan kreatif. Dalam hal memahami AI itu sendiri, ada banyak kiat bermanfaat yang dapat ditemukan di internet, terutama tentang *prompting* itu sendiri. Berdasarkan pengalaman pribadi penulis, menghadiri *workshop* FXMedia mengenai AI *prompting* membantu pemahaman yang lebih baik tentang jenis nada dan bahasa yang tepat saat berbicara dengan AI.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA