

**PERANCANGAN DESAIN *SOCIAL MEDIA*
DI PT MEMENTO GAME STUDIOS**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

Kerrin Winona Tantinos

00000069028

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

**PERANCANGAN DESAIN SOCIAL MEDIA
DI PT MEMENTO GAME STUDIOS**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

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

KERRIN WINONA TANTINOS

00000069028

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Kerrin Winona Tantinos
Nomor Induk Mahasiswa : 00000069028
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

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

PERANCANGAN DESAIN SOCIAL MEDIA DI PT MEMENTO GAME STUDIOS

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

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

Tangerang, 16 Desember 2025



Tanda tangan & e-materai Rp10.000,00.

Kerrin Winona Tantinos

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Kerrin Winona Tantinos
NIM : 00000069028
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : PERANCANGAN DESAIN *SOCIAL MEDIA* DI PT
MEMENTO GAME STUDIOS

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

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

Saya juga menyatakan bahwa:

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

Tangerang, 16 Desember 2025

Yang Menyatakan,



Kerrin Winona Tantinos

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Kerrin Winona Tantinos

Nomor Induk Mahasiswa : 00000069028

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : PT Memento Game Studios

Alamat Perusahaan : Jalan Anggrek Cakra RW09, Kelurahan Kebon Jeruk, Kota Administrasi Jakarta Barat, Provinsi DKI Jakarta, Indonesia

Email Perusahaan : mementostoria@gmail.com

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

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

Tangerang, 16 Desember 2025

Mengetahui

Menyatakan



-Tanda tangan & Stempel Perusahaan-

-Tanda tangan & e-Materai Rp 10.000.-

Hans Sokya

Kerrin Winona Tantinos

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
PERANCANGAN DESAIN SOCIAL MEDIA
DI PT MEMENTO GAME STUDIOS

Oleh

Nama Lengkap : Kerrin Winona Tantinos
Nomor Induk Mahasiswa : 00000069028
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 10 Desember 2025
Pukul 11.00 s.d. 11.30 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Dr. Anne Nurfarina, M.Sn.
0416066807/ 069425

Penguji

Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc.
0319098202/ 068502

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Kerrin Winona Tantinos
Nomor Induk Mahasiswa : 000000069028
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Business Acceleration Program
Judul Karya Ilmiah : Perancangan Desain *Social Media* Di
PT Memento Game Studios

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, 16 Desember 2025


Kerrin Winona Tantinos

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis hadirkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas laporan magang yang telah diselesaikan. Laporan ini dibuat dalam rangka menginformasikan mengenai keterampilan yang dikembangkan penulis selama magang, kemudian penulis berterima kasih kepada pembimbing magang, pembimbing akademik, teman-teman dan keluarga penulis yang telah banyak mendukung dan memberi dukungan moril sehingga pada akhirnya magang ini dapat berjalan lancar. Semoga laporan ini dapat membantu mahasiswa ke depannya dan menjadi salah satu sumber ilmu pengetahuan yang bermanfaat bagi masyarakat.

Mengucapkan terima kasih kepada:

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

Semoga laporan magang ini dapat bermanfaat membantu para pembaca yang akan melaksanakan magang dalam menjalankan program magang.

Tangerang, 16 Desember 2025



Kerrin Winona Tatinos

PERANCANGAN DESAIN *SOCIAL MEDIA* DI PT MEMENTO GAME STUDIOS

Kerrin Winona Tantinos

ABSTRAK

Magang merupakan sebuah pengalaman bekerja secara langsung di dunia industri kreatif dalam rangka berkontribusi menerapkan apa yang telah dipelajari selama perkuliahan. Pada kali ini, PT Memento Game Studios, sebuah perusahaan *game* yang berlokasi di Jakarta Barat, mengadakan magang untuk membuat konten desain *social media* dalam rangka mempromosikan jasanya dalam bidang *game*. Penulis berkesempatan menjadi anggota magang dari PT Memento Game Studios selama 6 bulan sebagai seorang *Graphic Designer & Brand Intern*, dimana penulis bertugas membuat berbagai macam konten desain untuk akun *social media* dari PT Memento Game Studios. Konten *brief* diberikan setiap minggu oleh *Supervisor*, kemudian penulis bergegas menentukan konsep, tema dan *keyword*. Setelah itu penulis melakukan asistensi, dan setelah asistensi dilakukan, penulis membuat konten karya. Konten-konten yang dibuat oleh penulis meliputi Instagram Reels, Instagram Carousels, hingga konten berupa *memes*. Pelaksanaan magang ini dilakukan secara *online* via *Work From Home*. Dalam proses magang, terdapat sejumlah kendala yang dihadapi oleh penulis, seperti dalam proses pembagian tugas hingga kendala dalam jaringan internet. Tetapi penulis dapat menemukan setiap solusi untuk setiap kendala yang dihadapinya.

Kata kunci: magang, *social media*, konten, PT Memento Game Studios

SOCIAL MEDIA DESIGN CREATION AT PT MEMENTO GAME STUDIOS

Kerrin Winona Tantinos

ABSTRACT

An internship is a hands-on experience in a creative industries career in order to contribute to study and apply what has been learned from the studies. PT Memento Game Studios, which is a Western Jakarta-based game company, held an internship for its own social media design content to promote its services in the gaming field. This author had the opportunity to be an intern member at PT Memento Game Studios for 6 months as a Graphic Designer & Brand Intern, where the author was tasked with creating various types of design content for PT Memento Game Studios's social media accounts. Every week, the supervisor gave us the content brief, then the author determined the content, theme and the keyword of the content brief. After the assistance session, the author created the contents. The content created by the author included Instagram Reels, Instagram Carousels, and even memes. This internship was carried out online via Work From Home. During this internship, the author encountered a number of obstacles, particularly in content assignments and internet network issues. However, the author could to find solutions to each of the challenges.

Keywords: *internship, social media, content, PT Memento Game Studios*



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan Kerja	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja	2
1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja	3
1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	5
2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan	5
2.1.1 Profil Perusahaan	5
2.1.2 Sejarah Perusahaan	6
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	7
2.3 Portofolio Perusahaan	9
2.3.1 B2B Games	9
2.3.2 Mobile Games	11
2.3.3 PC Games	15
BAB III PELAKSANAAN KERJA	17
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Kerja	17

3.1.1	Kedudukan Pelaksanaan Kerja	17
3.1.2	Koordinasi Pelaksanaan Kerja	18
3.2	Tugas yang Dilakukan	19
3.3	Uraian Pelaksanaan Kerja	23
3.3.1	Proses Pelaksanaan Tugas Utama Kerja: Instagram Reels Tentang Jasa <i>Protoyping Website</i>	23
3.3.2	Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja	35
3.4	Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja	59
3.4.1	Kendala Pelaksanaan Kerja	60
3.4.2	Solusi Pelaksanaan Kerja	61
BAB IV	PENUTUP	63
4.1	Simpulan	63
4.2	Saran	64
DAFTAR PUSTAKA		xiv



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo PT Memento Game Studios.....	6
Gambar 2.2 Gambar Struktur Organisasi Perusahaan.....	8
Gambar 2.3 Portofolio Teh Rasa Original	9
Gambar 2.4 Portofolio Nduo Sushi.....	10
Gambar 2.5 Portofolio Tahu Run.....	10
Gambar 2.6 Portofolio <i>Game Truth or Dare</i>	11
Gambar 2.7 Portofolio <i>Game Potion Express</i>	12
Gambar 2.8 Portofolio <i>Game Raja Ampat Runner</i>	13
Gambar 2.9 Portofolio <i>Game Dead Future</i>	14
Gambar 2.10 Portofolio <i>Game Knight and Ghoul</i>	14
Gambar 2.11 Portofolio <i>Game Lost Day</i>	15
Gambar 3.1 Diagram Kedudukan Magang.....	18
Gambar 3.2 Diagram Alur Koordinasi.....	19
Gambar 3.3 <i>Mindmap</i> Tugas Utama.....	24
Gambar 3.4 <i>Moodboard</i> Tugas Utama.....	25
Gambar 3.5 <i>Storyboard</i> Tugas Utama.....	26
Gambar 3.6 Penambahan Detail Pada <i>Storyboard</i> Tugas Utama.....	26
Gambar 3.7 Proses Pembuatan Aset <i>Mockup Handphone</i> dan <i>Laptop</i>	27
Gambar 3.8 Proses Pembuatan Aset <i>Prototype Badge</i> dan <i>Screen Cursor</i>	27
Gambar 3.9 Proses Pembuatan Aset <i>Prototyping Website</i> Tanaman Halaman 1.....	28
Gambar 3.10 Proses Pembuatan Aset <i>Prototyping Website</i> Tanaman Halaman 2.....	28
Gambar 3.11 Proses Pembuatan Aset <i>Prototyping Fashion Website</i> Halaman 1.....	29
Gambar 3.12 Proses Pembuatan Aset <i>Prototyping Button Website</i> Halaman 2.....	29
Gambar 3.13 <i>Color Theory Triadic Color</i>	30
Gambar 3.14 Proses Pembuatan Video <i>Prototyping</i> dari <i>Laptop</i>	31
Gambar 3.15 <i>Screenshot</i> Dari Video <i>Prototyping</i> dari <i>Laptop</i>	31
Gambar 3.16 Proses Pembuatan Video <i>Prototyping</i> dari <i>Handphone</i>	32
Gambar 3.17 <i>Screenshot</i> Dari Video <i>Prototyping</i> dari <i>Handphone</i>	33
Gambar 3.18 Proses Penyesuaian Video <i>Prototyping</i> dengan <i>Mockup Laptop</i> ...	33
Gambar 3.19 Proses Penyesuaian Video <i>Prototyping</i> dengan <i>Mockup Handphone</i>	34
Gambar 3.20 Proses Pengerjaan Video Bagian 3.....	34
Gambar 3.21 Proses Pencarian Lagu Untuk Video	35
Gambar 3.22 Unggahan Video Instagram Reels	35
Gambar 3.23 <i>Mindmap</i> Proyek Background PPT.....	37
Gambar 3.24 <i>Moodboard</i> Proyek Background PPT.....	38
Gambar 3.25 Sketsa Cover Depan 1.....	38
Gambar 3.26 Sketsa Cover Depan 2.....	39
Gambar 3.27 Sketsa Cover Belakang.....	39
Gambar 3.28 Proses Perancangan Cover Depan.....	40

Gambar 3.29 <i>Color Theory Split Complementary</i>	40
Gambar 3.30 Obyek - Obyek Pendukung.....	41
Gambar 3.31 Anak - Anak Bermain.....	41
Gambar 3.32 Ilustrasi Cover Depan PPT Dengan Teks.....	42
Gambar 3.33 Proses Perancangan Cover Belakang.....	42
Gambar 3.34 Anak - Anak Bermain Bola.....	43
Gambar 3.35 Ilustrasi Cover Belakang PPT Dengan Teks.....	43
Gambar 3.36 <i>Template Video Meme</i>	44
Gambar 3.37 <i>Moodboard</i> Untuk Video Meme.....	45
Gambar 3.38 Daftar Aset Yang Dikumpulkan Oleh Penulis.....	46
Gambar 3.39 Proses Pembuatan Video Meme.....	46
Gambar 3.40 Unggahan Video Meme.....	47
Gambar 3.41 <i>Mindmapping</i> Untuk Instagram Carousel.....	48
Gambar 3.42 <i>Moodboard</i> Untuk Instagram Carousel.....	49
Gambar 3.43 Sketsa Pembuatan Instagram Carousel.....	49
Gambar 3.44 Proses Pembuatan Gambar Penyandang Disabilitas Bermain.....	50
Gambar 3.45 Proses Pembuatan Aset Ilustrasi Untuk Instagram Carousel.....	50
Gambar 3.46 Proses Pembuatan Ilustrasi <i>Icon</i>	51
Gambar 3.47 Proses Pembuatan <i>Mockup Laptop</i>	51
Gambar 3.48 <i>Analogous Color Theory</i>	52
Gambar 3.49 Proses Pembuatan Instagram Carousel di Canva.....	52
Gambar 3.50 Hasil Unggahan Instagram Carousel.....	53
Gambar 3.51 <i>Mindmapping</i> Untuk Instagram Post.....	54
Gambar 3.52 <i>Moodboard</i> Untuk Instagram Post	55
Gambar 3.53 Sketsa Untuk Instagram Post.....	55
Gambar 3.54 Proses Menggambar Karakter <i>Designer</i>	56
Gambar 3.55 Proses Menggambar Karakter <i>Project Manager</i>	57
Gambar 3.56 Proses Menggambar Karakter <i>Illustrator</i>	57
Gambar 3.57 Proses Menggambar Aset Instagram Post.....	58
Gambar 3.58 <i>Split-Complementary</i> Untuk Instagram Post.....	58
Gambar 3.59 Proses Pembuatan Instagram Post.....	59
Gambar 3.60 Hasil Unggahan Instagram Post.....	59

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang.....	19
--	----



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Persentase Turnitin.....	xv
Lampiran 2 Form Bimbingan.....	xviii
Lampiran 3 Lampiran Surat Penerimaan Kerja	xix
Lampiran 4 PROSTEP 01	xxi
Lampiran 5 PROSTEP 02	xxii
Lampiran 6 PROSTEP 03	xxiii
Lampiran 7 PROSTEP 04	xxxvii
Lampiran 8 Karya	xxxviii

