

BAB III

PELAKSANAAN KERJA

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Kerja

Penulis menjalankan magang sebagai seorang *Graphic Designer & Brand Intern*, dimana penulis memiliki tugas membuat konten setiap minggu untuk akun *social media* PT Memento Game Studios. Jabatan sebagai seorang *Graphic Designer & Brand Intern* berada dibawah jabatan *Content* dari CMO (*Chief Marketing Officer*). Berikut merupakan detail dari kedudukan dan koordinasi pelaksanaan magang yang dilakukan oleh penulis:

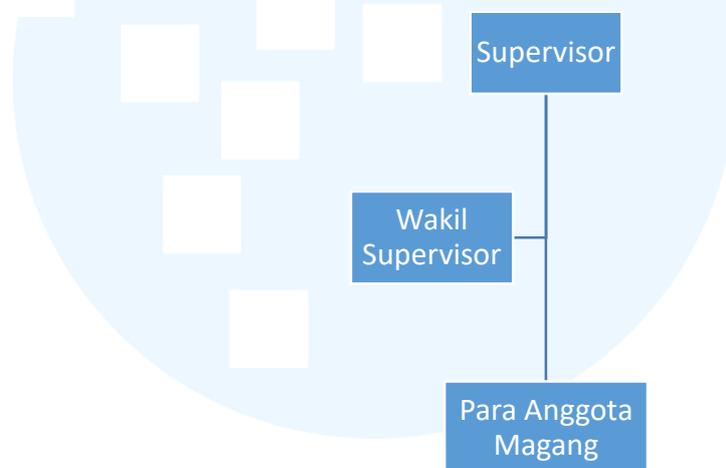
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja

Kedudukan penulis di PT Memento Game Studios adalah sebagai seorang *Graphic Designer & Brand Intern*. Di dalam kelompok, pada awalnya terdapat 2 orang anggota lainnya sebagai seorang *Graphic Designer Intern*, seorang *supervisor* dan seorang wakil *supervisor*. Kedudukan *supervisor* dalam perusahaan adalah sebagai seorang *project manager* dan juga sebagai seorang CMO (*Chief Marketing Officer*), dimana ia membuat strategi garis besar dalam pemasaran. Kemudian pada perkembangannya, kami kedatangan 4 anggota baru, sehingga kini kami berjumlah 7 orang anggota.

Pada awalnya, para anggota lainnya memiliki tugas yang sama dengan penulis, yakni membuat konten untuk akun *social media* dari PT Memento Game Studios. Tetapi dalam perkembangannya, *supervisor* memutuskan untuk membuat pembagian tugas yang lebih rinci. Terdapat 4 jenis tugas, yakni konten harian, proposal *game*, konsep *game* hingga komik mingguan. Penulis mendapatkan tugas membuat konten harian dan juga membuat konsep *game*.

Tugas dari seorang *supervisor* adalah membimbing, berdiskusi tentang karya dan mengawasi penulis dan para anggota magang lainnya

dalam mengerjakan tugas. Kemudian, tugas dari seorang wakil *supervisor* juga sama dengan tugas seorang *supervisor*, tetapi ia memiliki tugas lainnya, yakni untuk mewakili seorang *supervisor* bila *supervisor* berhalangan. Selain itu, dalam asistensi tugas, penulis dan juga para anggota magang lainnya dapat menghubungi wakil *supervisor* selain *supervisor* bila ingin mengasistensikan karya. Maka dari itu, berikut merupakan rangkuman dari kedudukan pelaksanaan magang yang dijalankan oleh penulis dalam bentuk diagram:

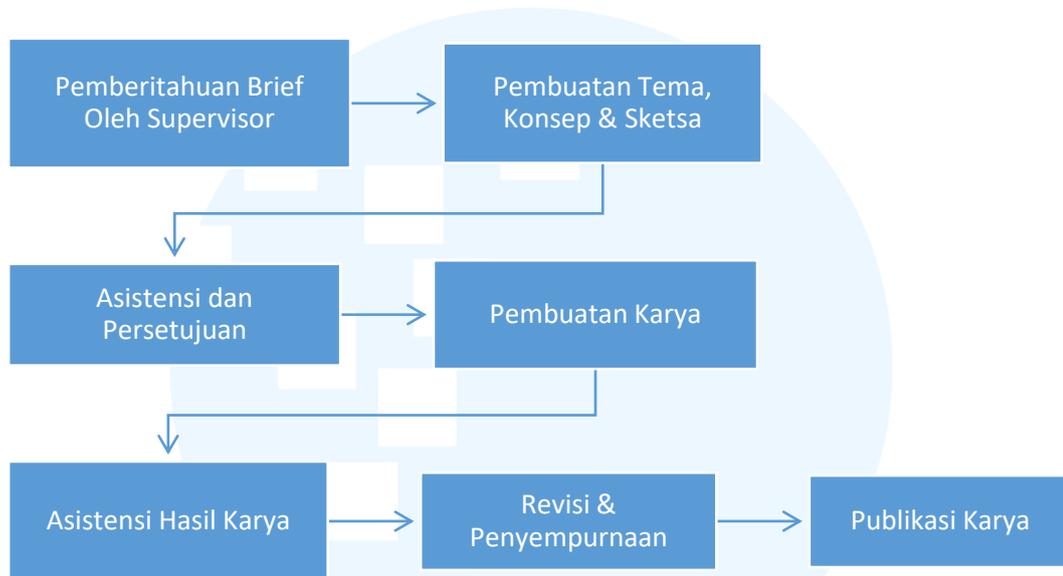


Gambar 3.1 Diagram Kedudukan Magang

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Kerja

Alur koordinasi pekerjaan yang dilakukan oleh penulis dimulai dari pemberitahuan *brief* tugas oleh *supervisor*. Pemberitahuan *brief* dilakukan di Notion. Kemudian, penulis membuat konsep, tema dan sketsa untuk diasistensikan kepada *supervisor* sebelum akhirnya disetujui. Setelah itu, penulis membuat karya dari konsep, tema dan sketsa yang disetujui. Lalu, hasil karya diasistensikan kepada *supervisor* atau wakil *supervisor* untuk mendapatkan masukan dan saran. Setelah mendapatkannya, penulis memperbaiki dan menyempurnakan sebelum akhirnya membagikannya kepada *supervisor*, hingga pada akhirnya karya dipublikasikan di akun *social*

media PT Memento Game Studios. Berikut merupakan alur koordinasi yang disimpulkan oleh penulis:



Gambar 3.2 Diagram Alur Koordinasi

3.2 Tugas yang Dilakukan

Tugas dari penulis adalah membuat konten untuk postingan *social media* di perusahaan tempat penulis melaksanakan kegiatan magang. Setiap minggu, penulis membuat sebuah konten *social media* untuk di-*upload* pada hari Jumat. Pembagian jadwal pembuatan konten dilakukan pada hari pertama di minggu pertama, dimana penulis bersama *supervisor* dan kedua anggota magang lainnya melakukan rapat bersama. Kemudian, penulis juga mendapatkan tugas tambahan lainnya, seperti membuat konsep *game*, poster, *video meme*, *line art*, hingga ilustrasi untuk *cover background* PPT. Berikut adalah semua daftar tugas yang dilakukan oleh penulis setiap minggu.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Kerja

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	21 – 25 Juli 2025	Instagram Carousel	Proyek membuat postingan promosi mengapa Gamifikasi sangat penting untuk perusahaan.

			Proyek dibuat dengan membuat GIF di Adobe Premiere Pro, lalu membuat aset di Clip Studio Paint.
2	28 Juli – 1 Agustus 2025	Video <i>Meme</i>	Proyek membuat video <i>meme</i> mengenai kisah seorang bocah yang membuat <i>game</i> Dibuat dengan Adobe Premiere Pro
3	4 Agustus – 9 Agustus 2025	Instagram Carousel	Proyek berupa carousel post mengenai jasa dari PT Memento Game Studios selain membuat <i>game</i> Dibuat dengan Clip Studio Paint dan juga Canva untuk <i>layoutting</i> .
4	11 Agustus – 17 Agustus 2025	Instagram Reels, PPT dan Instagram Post	Proyek berupa Instagram Reels mengenai mekanika dari gamifikasi PT Memento Game Studios Membuat postingan ucapan untuk 17 Agustus Mengerjakan ilustrasi <i>background</i> untuk PPT proposal berjudul ‘Main dan Belajar HAM’ Dibuat dengan Adobe Premiere Pro dan juga Clip Studio Paint
5	18 Agustus – 22 Agustus 2025	Poster A3 <i>landscape</i> dan ide postingan <i>social media</i>	Membuat proyek poster berukuran A3 dalam bentuk <i>landscape</i> Dibuat dengan Adobe Photoshop dan Adobe Illustrator Mencari ide untuk postingan <i>social media</i>
6	25 Agustus – 29 Agustus 2025	Ide Postingan <i>social media</i>	Mencari ide dan memberikan ide dan saran untuk postingan <i>social media</i> kepada <i>supervisor</i>

7	1 September – 5 September 2025	Instagram Post dan ide postingan <i>social media</i>	Membuat konten Instagram Post mengenai gamifikasi VR dan juga ucapan untuk Maulid Nabi Mencari ide untuk postingan <i>social media</i> Dibuat dengan Clip Studio Paint dan juga Canva untuk <i>layoutting</i> .
8	8 September – 12 September 2025	Instagram Carousel dan Instagram Reels	Membuat konten Instagram Carousel mengenai kenapa ada <i>progress bars</i> di sebuah <i>app</i> Membuat konten Instagram Reels mengenai keuntungan dari penerapan gamifikasi dalam proses pembelajaran Dibuat dengan Clip Studio Paint, Adobe Premiere Pro dan juga Canva untuk <i>layoutting</i> .
9	15 September – 19 September 2025	Ide Postingan <i>social media</i>	Mencari ide dan memberikan ide dan saran untuk postingan <i>social media</i> kepada <i>supervisor</i>
10	22 September – 26 September 2025	Instagram Carousel dan Ide Postingan <i>social media</i>	Membuat konten Instagram Carousel mengenai <i>gaming psychology</i> Mencari ide dan tema mengenai postingan <i>social media</i> kepada <i>supervisor</i> Dibuat dengan Clip Studio Paint untuk pembuatan aset dan juga Canva untuk <i>layoutting</i> .
11	29 September – 3 Oktober 2025	Instagram Reels	Membuat konten Instagram Reels mengenai penggunaan AR dalam menentukan baju sebelum dibeli Membuat konten Instagram Reels mengenai <i>prototyping</i> Dibuat dengan Clip Studio Paint dan juga Adobe Premiere Pro.
12	6 Oktober – 10 Oktober 2025	Instagram Reels	Membuat konten Instagram Reels mengenai <i>slide</i> menjadi <i>mini gaming</i> Dibuat dengan Clip Studio Paint dan juga Adobe Premiere Pro.

13	13 Oktober – 17 Oktober 2025	Instagram Reels	<p>Membuat konten Instagram Reels mengenai <i>slide</i> menjadi <i>mini gaming</i></p> <p>Dibuat dengan Clip Studio Paint untuk pembuatan aset dan juga Adobe Premiere Pro.</p>
14	20 Oktober – 24 Oktober 2025	Video Meme, Line Art dan Ide Postingan social media	<p>Proyek membuat video <i>meme</i> mengenai parodi ketika proses <i>game testing</i> dilakukan.</p> <p>Membuat <i>Line Art</i> berupa gambar seorang perempuan dalam <i>anime style</i> dalam rangka menunjang pameran yang dilaukan oleh PT Memento Game Studios.</p> <p>Mencari ide dan memberikan ide dan saran untuk postingan <i>social media</i> kepada <i>supervisor</i>.</p> <p>Dibuat dengan Adobe Premiere Pro, Clip Studio Paint untuk pembuatan aset dan juga Adobe Photoshop</p>
15	27 Oktober – 31 Oktober 2025	Instagram Carousel	<p>Proyek membuat Instagram Carousel mengenai aksesibilitas <i>game</i> untuk penyandang disabilitas.</p> <p>Dibuat dengan Canva untuk <i>layoutting</i> dan juga Clip Studio Paint untuk pembuatan aset.</p>
16	3 November – 7 November 2025	Instagram Post	<p>Proyek membuat Instagram Post mengenai peran tim dibalik setiap pembuatan jasa <i>game</i> yang bagus.</p> <p>Dibuat dengan Canva untuk <i>layoutting</i> dan juga Clip Studio Paint untuk pembuatan aset</p>
17	10 November – 14 November 2025	Instagram Reels	<p>Proyek membuat Instagram Reels mengenai penggunaan <i>game</i> dalam kegiatan <i>training</i></p> <p>Dibuat dengan Adobe Premiere Pro dan juga Clip Studio Paint untuk pembuatan aset</p>

18	17 November – 21 November 2025	Instagram Reels	Proyek membuat Instagram Reels mengenai penggunaan <i>game</i> dalam kegiatan <i>training</i> Dibuat dengan Adobe Premiere Pro dan juga Clip Studio Paint untuk pembuatan aset
----	--------------------------------------	--------------------	---

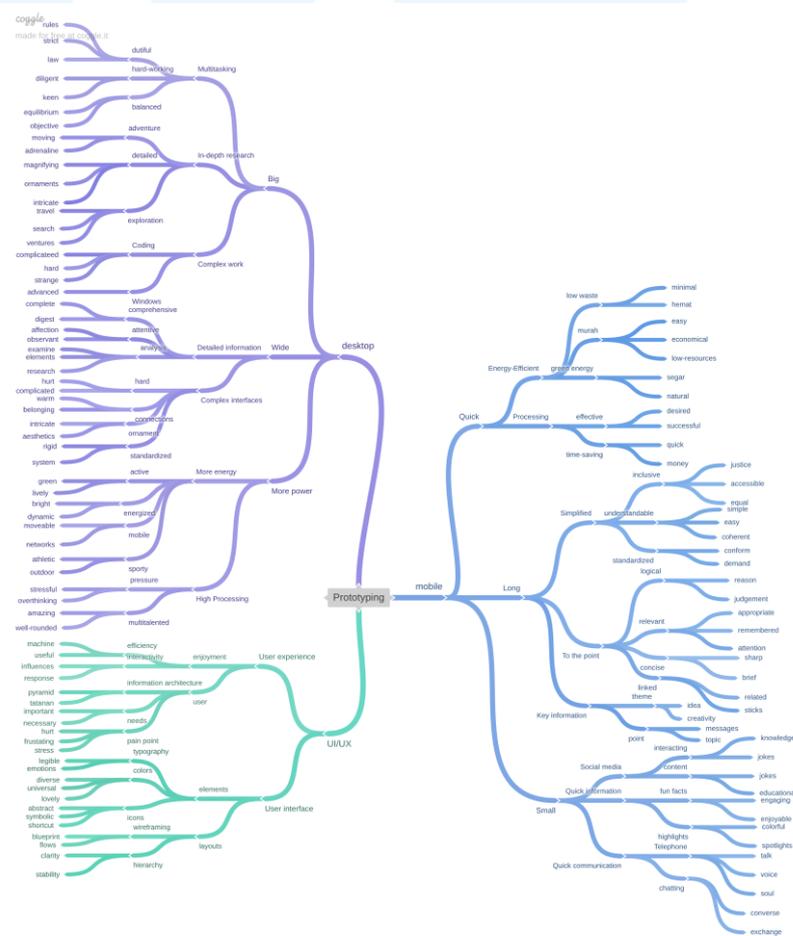
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja

Dalam magang yang dijalankan oleh penulis, pada awalnya penulis mengerjakan tugas membuat desain visual harian untuk akun *social media* dari PT Memento Game Studios. Kemudian pada perkembangannya, penulis juga mendapatkan tugas membuat konsep dari *game*. Selain itu, penulis juga mendapatkan tugas tambahan lainnya, seperti membuat poster, video *meme*, hingga ilustrasi untuk *cover background* PPT. Berikut merupakan proyek-proyek yang dikerjakan oleh penulis ketika melaksanakan magang di PT Memento Game Studios, baik yang merupakan proyek utama maupun proyek tambahan yang dikerjakan oleh penulis:

3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Kerja: Instagram Reels Tentang Jasa *Protoyping Website*

Proyek utama yang dikerjakan oleh penulis adalah proyek pembuatan konten berupa Instagram Reels. Dalam konten ini, penulis pertama-tama mendapatkan *brief* tugas dari *supervisor*, kemudian penulis mencari ide dan tema dari tugas ini. Setelah mendapatkan ide dan tema, penulis membuat *moodboard*, kemudian penulis membuat sketsa *storyboard*, yang kemudian diasistensikan kepada *supervisor*. Lalu, penulis melanjutkan membuat aset-aset gambar di Clip Studio Paint, kemudian penulis melanjutkan membuat animasi di Adobe Premiere Pro. Setelah video selesai dibuat, penulis memilih dan mengasistensikan ketiga lagu *no copyright*, dan akhirnya video tersebut diunggah ke akun *social media* dari PT Memento Game Studios.

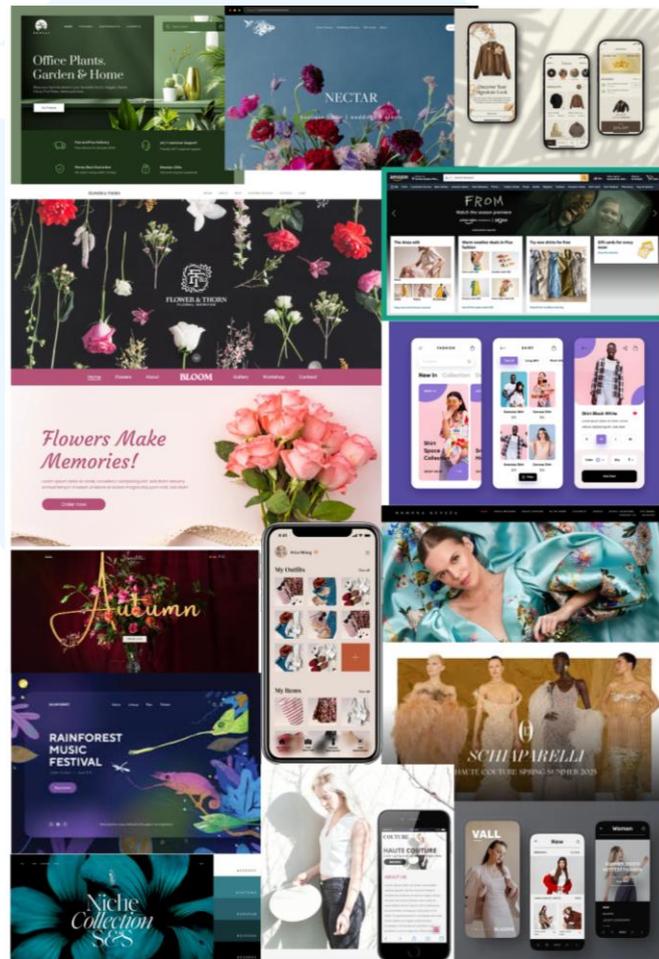
Pada proyek utama ini, penulis membuat sebuah video Instagram Reels yang bertajuk ‘Rapid Prototype Service’. Proyek ini dikerjakan pada minggu ke-11, dan pada *brief* yang ditentukan, penulis diminta menunjukkan gambar berupa *mockup* dari sebuah *handphone* dan *laptop* dengan berbagai macam *prototyping* dari *website*. Tujuan dari *brief* ini adalah untuk membuat sebuah konten yang mempromosikan dan menunjukkan efektivitas dari jasa membuat *website* dari perusahaan. Setelah penulis mendapatkan *brief*, penulis langsung mencari ide dan tema. Dalam mencari ide dan tema, penulis membuat sebuah *mindmap*. Berikut adalah *midmap* dari penulis:



Gambar 3.3 Mindmap Tugas Utama

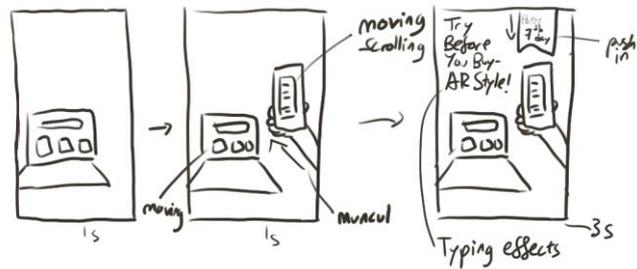
Dari mindmapping yang telah dilakukan oleh penulis, penulis mendapatkan *keyword*, lalu penulis membuat temanya. Tema dari proyek ini

adalah ‘*Dynamic Prototyping Belongs to the Legible and Coherent Output*’ dan *keyword* dari proyek ini adalah *dynamic, legible, systematic* dan juga *belonging*. Kemudian, dari hasil tema, penulis membuat *moodboard* dalam rangka membimbing desain yang akan dibuat.



Gambar 3.4 *Moodboard* Tugas Utama

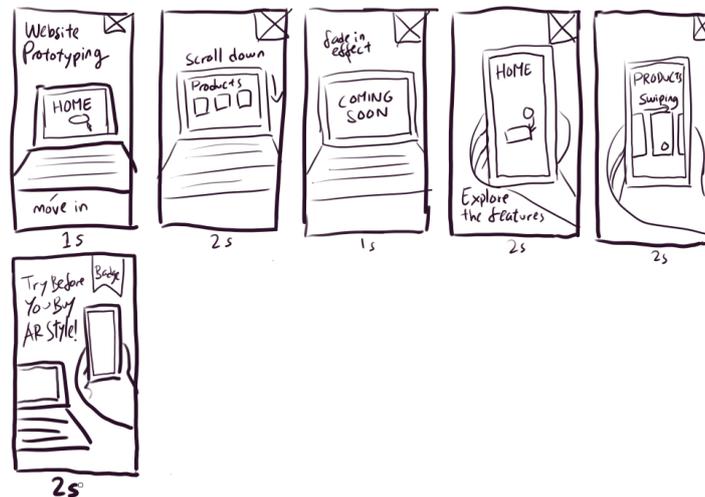
Kemudian penulis membuat sketsa *storyboard* sederhana untuk video. Sketsa *storyboard* dibuat dalam rangka membuat arahan tentang video yang akan dibuat, menunjukkan gerakan-gerakan yang akan dibuat, hingga membuat klarifikasi mengenai aset-aset dalam desain yang dibutuhkan. Berikut merupakan sketsa *storyboard* yang dibuat oleh penulis dan telah disetujui oleh *supervisor*:



Konten hari Kamis

Gambar 3.5 Storyboard Tugas Utama

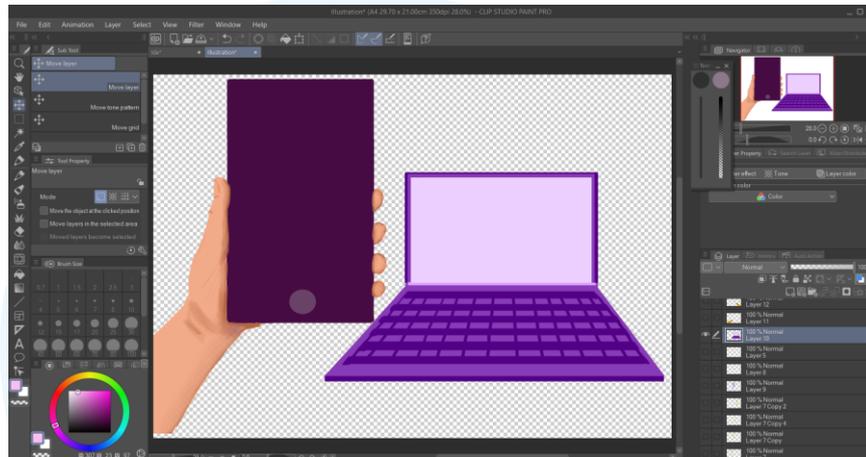
Dari storyboard di atas, penulis pada awalnya hanya berencana membuat sebuah video sederhana dengan efek layaknya GIF, dengan *website prototype* bergerak keatas kebawah dan *handphone* bergerak-gerak seperti kedap-kedip. Tetapi, pada perkembangannya, terjadi perubahan dalam pembuatan video. Dalam video, akhirnya diputuskan bahwa aset *website* dan *handphone* bergerak seperti *website prototype* ketika digerakkan pada saat proses *prototyping* dilakukan, agar dapat menunjukkan kelebihan dari jasa perusahaan dalam membuat sebuah *website*.



Gambar 3.6 Penambahan Detail Pada Storyboard Tugas Utama

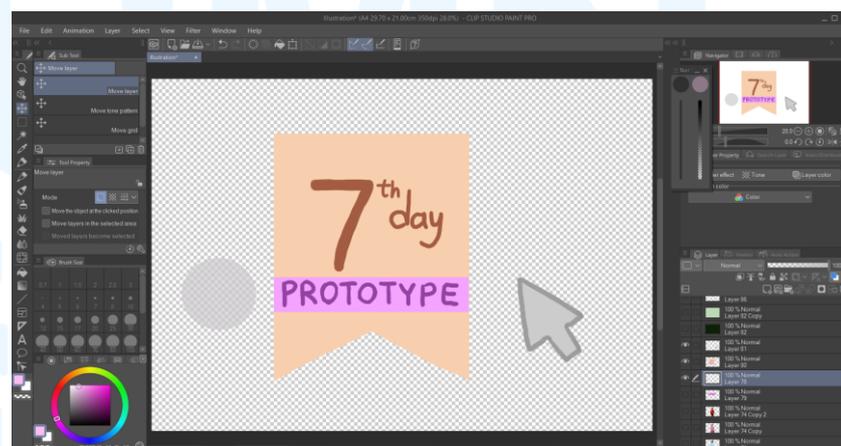
Pada awalnya, penulis membuat aset-aset untuk video. Penulis mengerjakannya di Clip Studio Paint. Pertama-tama, penulis membuat aset berupa *mockup* dari *handphone* dan *laptop*, lalu penulis membuat aset gambar

untuk menganimasikan *prototyping* untuk aset *website*, kemudian penulis membuat aset gambar untuk menganimasikan *prototyping* untuk aset *handphone*. Berikut merupakan aset *mockup* dari *handphone* dan *laptop*:



Gambar 3.7 Proses Pembuatan Aset *Mockup Handphone* dan *Laptop*

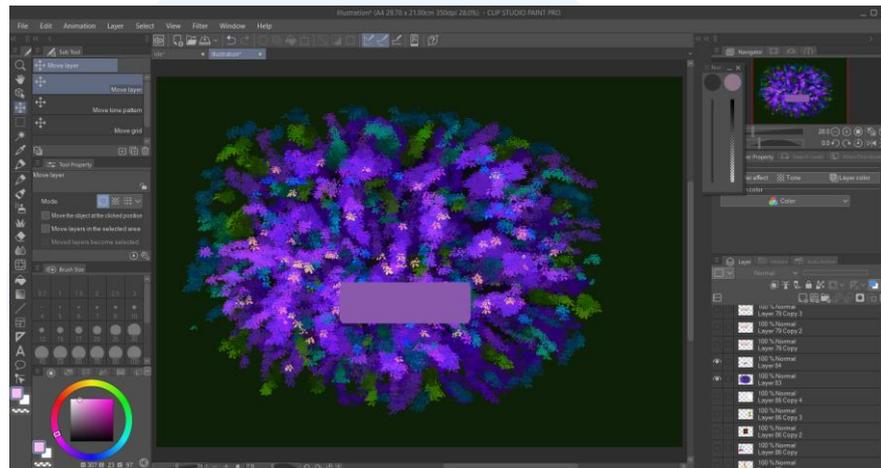
Kemudian penulis membuat aset-aset pendukung. Aset-aset ini meliputi *prototype badge*, *pointer* untuk gerakan jari di *handphone* dan juga di *laptop*. Pembuatan aset *pointer* ini dilakukan agar menunjukkan gerakan tangan ketika mengakses *prototype* dari sebuah *website*, kemudian aset *prototype badge* dibuat agar menunjukkan proses *prototyping* dari jasa perusahaan dalam membuat sebuah *website*.



Gambar 3.8 Proses Pembuatan Aset *Prototype Badge* dan *screen cursor*

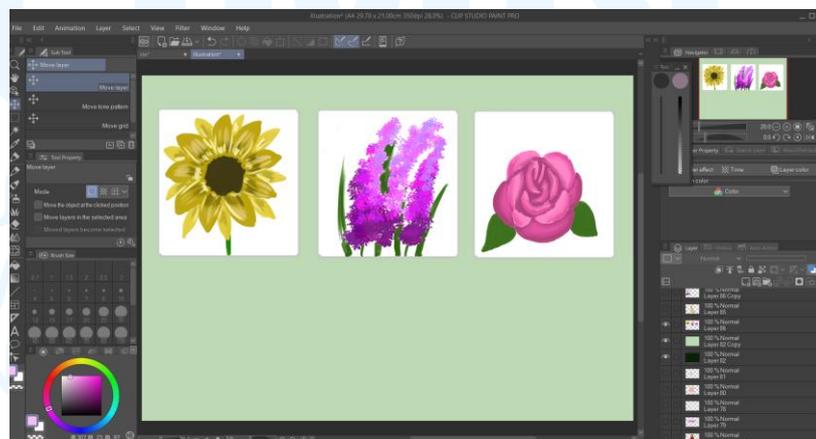
Dalam pembuatan aset gambar untuk *prototyping* dari *laptop* dan *handphone*, penulis memilih dua tema berbeda untuk setiap *website*. Untuk

laptop, penulis memilih tema berupa toko tanaman, dan untuk *handphone*, penulis memilih tema berupa toko baju. Tema-tema tersebut dipilih dalam rangka menunjukkan jasa perusahaan dalam membuat berbagai macam *website* dengan berbagai tema dan juga dalam bentuk yang berbeda-beda.



Gambar 3.9 Proses Pembuatan Aset *Prototyping Website* Tanaman Halaman 1

Dalam pembuatan aset *prototyping website* tanaman halaman 1, aset gambar dimaksudkan sebagai *home* atau laman beranda. Terdapat tanaman berwarna ungu di belakangnya dalam rangka menyambut dan memberikan kesan ‘segar’ bagi penonton. Setelah halaman 1 dibuat, dibuat pula laman *website* untuk halaman 2. Halaman kedua dirancang untuk sebagai tempat *shopping* atau belanja dari para pecinta tanaman.



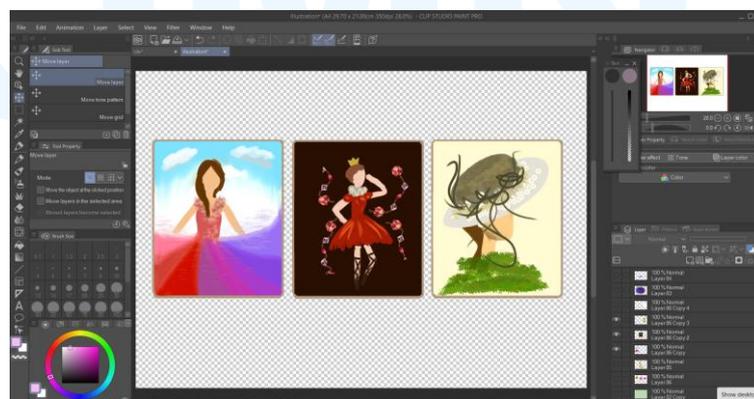
Gambar 3.10 Proses Pembuatan Aset *Prototyping Website* Tanaman Halaman 2

Setelah itu, penulis tak lupa membuat aset gambar untuk menganimasikan *prototyping* dari aset *handphone*. Dalam bagian ini, lebih banyak aset gambar yang dibuat, dalam rangka menganimasikan berbagai macam gerakan dalam *prototyping*. Berikut adalah proses pembuatan aset *prototyping fashion website* untuk halaman 1.



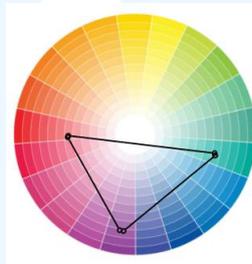
Gambar 3.11 Proses Pembuatan Aset *Prototyping Fashion Website* Halaman 1

Karya pada halaman 1 dibuat dalam rangka sebagai bagian *home* atau laman beranda pada *website* versi *handphone*. Seorang wanita dengan gaun berwarna kuning digambarkan berada dalam posisi membelakangi agar memberikan kesan '*haute*', selain itu agar membuat penonton penasaran. Setelah itu, dibuat juga aset *prototyping button website* untuk halaman selanjutnya, dimaksudkan sebagai *button* untuk setiap *tema* dalam *fashion*.



Gambar 3.12 Proses Pembuatan Aset *Prototyping Button Website* Halaman 2

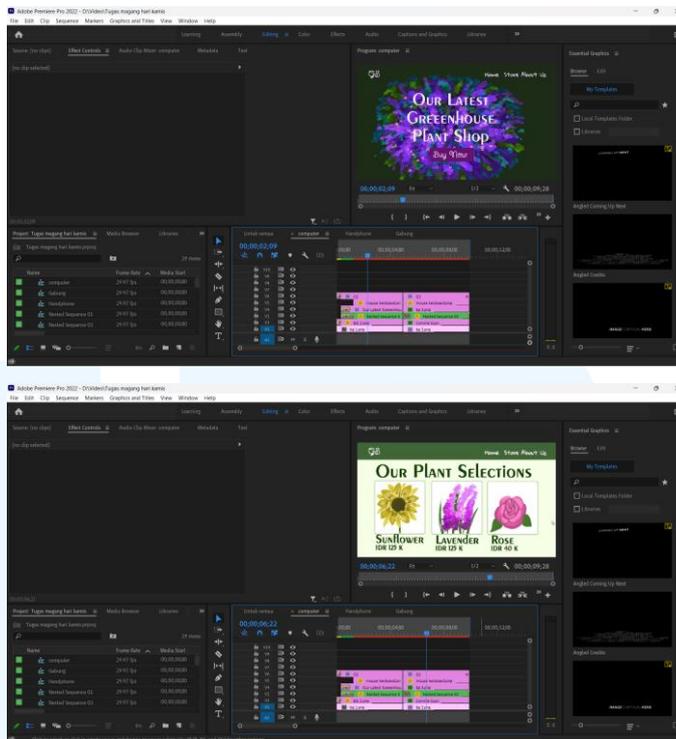
Dalam prosesnya, penulis juga menggunakan *color theory*. *Color theory* atau teori warna adalah teori yang digunakan oleh penulis untuk menentukan warna utama dalam pembuatan aset gambar sehingga hasilnya selaras. Dalam teori ini, penulis mengambil warna ungu tua, merah tua dan juga biru aqua sebagai warna dasar, sehingga disebut sebagai *triadic color*. Pengambilan warna ungu tua dilakukan dalam rangka mengikuti warna dari *brand guideline*, yakni ungu tua, sementara warna merah tua dan juga biru aqua dipilih dalam rangka menyelaraskan warna dalam desain sekaligus memberikan unsur yang bersifat *technology*.



Gambar 3.13 *Color Theory Triadic Color*

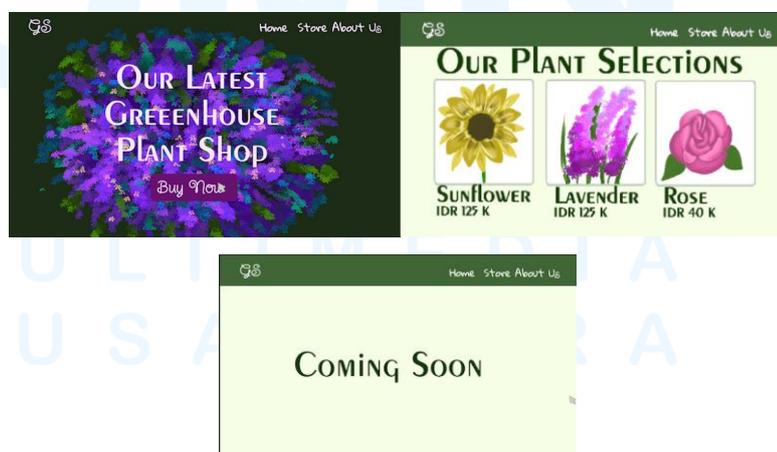
Setelah membuat semua asetnya, penulis membuat animasi dengan menggerakkan asset-aset tersebut di Adobe Premiere Pro. Terdapat tiga bagian dalam pembuatan video ini. Bagian pertama adalah membuat video dari menggerakkan *prototyping website* dari *laptop*, lalu bagian kedua adalah membuat video dari menggerakkan *prototyping website* dari *handphone*, dan bagian ketiga adalah penggabungan dari kedua video dengan *mockup* dari *handphone* dan *laptop*.

Dalam pembuatan bagian pertama, video *website prototyping* diceritakan pada awalnya bergerak di halaman pertama atau halaman beranda, memencet sebuah tombol untuk membeli produk. Lalu setelah memencet tombol, video berubah ke halaman kedua, dimana terdapat sejumlah produk yang dapat dilihat dan dibeli. Video ini berukuran 1435 x 830 px. Berikut adalah proses pengerjaan dari bagian pertama dan dalam halaman *home*:



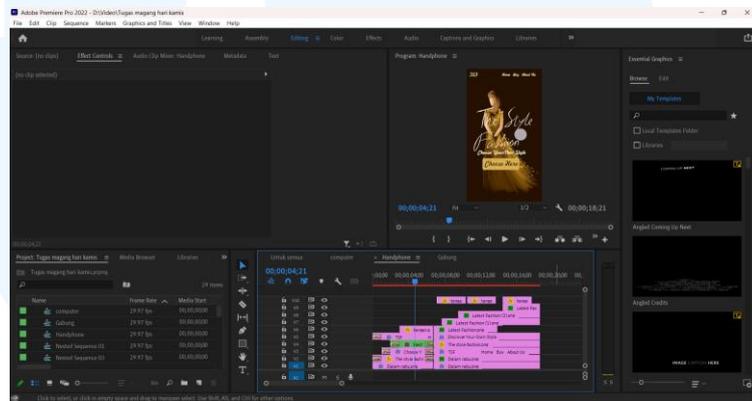
Gambar 3.14 Proses Pembuatan Video *Prototyping* dari *Laptop*

Kemudian, ketika memasuki halaman kedua, penonton disugahi dengan berbagai macam produk tanaman yang ciamik beserta harga-harganya. Terdapat berbagai macam tanaman, seperti bunga matahari hingga bunga mawar. Lalu video *website* bergerak *scroll down* dan memunculkan tulisan ‘*Coming Soon*’. Berikut merupakan *screencapture* dari *screenframe* video *prototyping* dari *laptop*:



Gambar 3.15 *Screencapture* Dari Video *Prototyping* dari *Laptop*

Pada pembuatan video bagian kedua, penulis membuat video dari menggerakkan *prototyping website* dari *handphone*. Pada alurnya, terdapat halaman 1 atau beranda dari *website* di *handphone*, kemudian mereka memencet tombol yang mengarahkan mereka ke halaman kedua, dimana mereka dapat melihat beragam topik seputar *fashion* yang dapat mereka pilih dan pencet. Video ini berukuran 1080 x 1920 px. Berikut adalah proses pengerjaan untuk bagian kedua dalam halaman *home*:



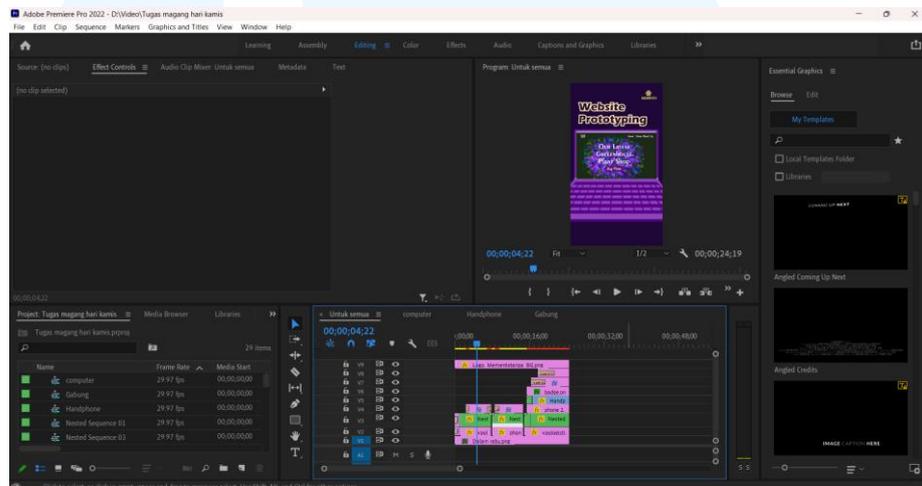
Gambar 3.16 Proses Pembuatan Video *Prototyping* dari *Handphone*

Setelah memencet tombol, penonton berada di halaman kedua dari video *prototyping* dari *handphone*. Terdapat *button-button* dengan beragam ilustrasi dan juga tulisan di tengahnya, yang berisi beragam topik seputar *fashion* yang dapat dieksplor. *Button-button* ini dirancang bergerak dari kiri ke kanan mengikuti *keyframe* yang telah ditentukan oleh penulis. Berikut merupakan *screencapture* dari *screenframe* video *prototyping* dari *handphone*:



Gambar 3.17 *Screencapture* Dari Video *Prototyping* dari *Handphone*

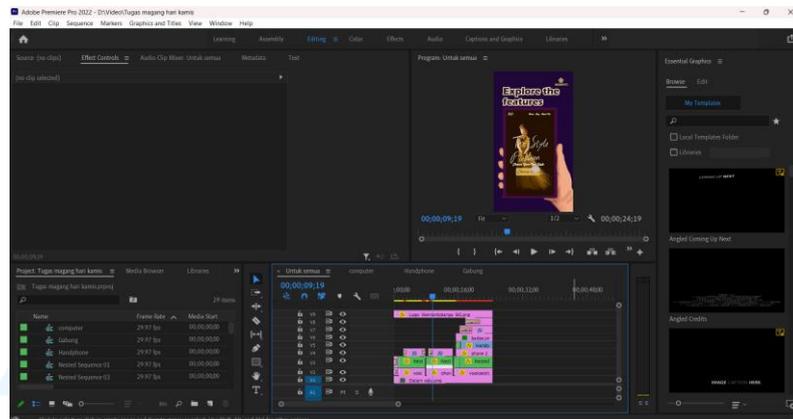
Setelah kedua video dibuat, penulis menggabungkannya dengan *mockup* dari *handphone* dan *laptop* dalam sebuah video berukuran 1920 x 1080 px (ukuran Instagram Reels). Dalam proses memasukkan video *prototyping laptop* dan video *prototyping handphone*, penulis perlu menyesuaikan ukuran dari kedua video tersebut dengan *mockup* dari *handphone* dan *laptop* yang telah dibuat agar hasil video terlihat mulus dan elegan.



Gambar 3.18 Proses Penyesuaian Video *Prototyping* dengan *Mockup Laptop*

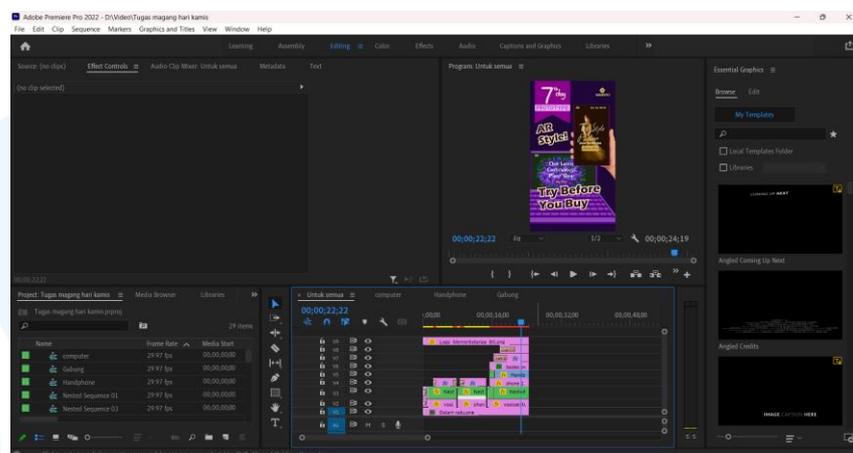
Dalam proses penyesuaian, penulis perlu memperhatikan aspek rasio dari ukuran video *prototyping website* yang telah dibuat dengan ukuran dari *mockup* yang sudah dibuat. Selain itu, penulis perlu memperhatikan penyesuaian gerakan dari *mockup* dan juga video *prototyping website* yang telah dibuat berdasarkan *keyframe* yang ditentukan. Proses penyesuaian ini dilakukan agar membuat hasil lebih sinkron dan menyambung.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.19 Proses Penyesuaian Video *Prototyping* dengan *Mockup Handphone*

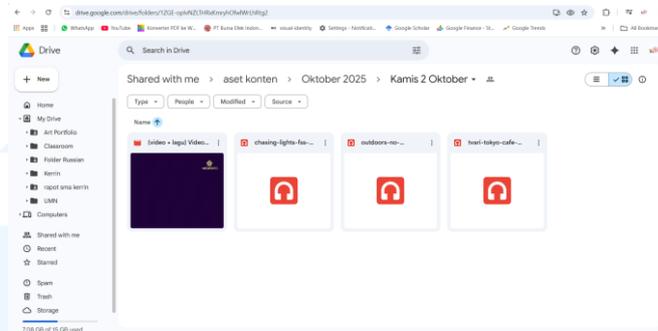
Setelah proses penyesuaian ukuran dari kedua video tersebut dengan *mockup* dari *handphone* dan *laptop* yang telah dibuat, penulis kembali mengedit video. Dalam proses ini, penulis menambahkan tipografi berupa ajakan untuk memesan jasa pembuatan *prototyping website* dari perusahaan, penambahan efek-efek dalam video, hingga pengaturan letak dari aset-aset yang telah dibuat pada sebelumnya.



Gambar 3.20 Proses Pengerjaan Video Bagian 3

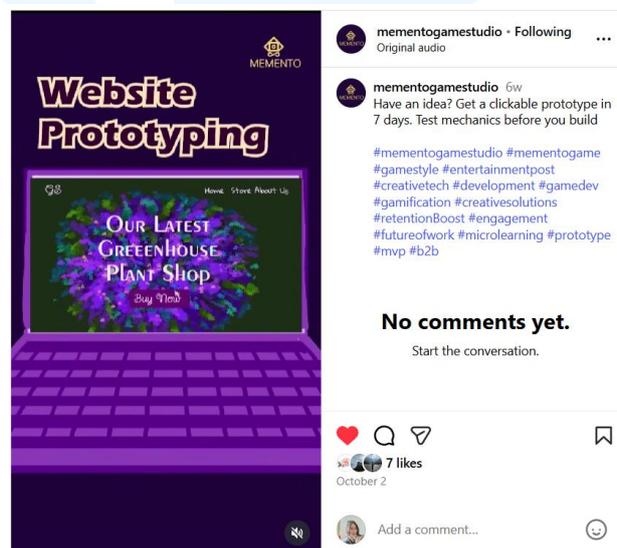
Setelah itu, penulis mencari ketiga lagu *no copyright*, lalu penulis mengasistensikannya kepada wakil *supervisor*. Lagu *no copyright* adalah hal yang penting dalam pembuatan video agar video dapat terasa asik ketika ditonton, selain itu lagu *no copyright* penting dicari agar video tidak terkena

pasal hak cipta. Ketiga lagu tersebut ditaruh di sebuah Drive *folder* untuk pemilihan.



Gambar 3.21 Proses Pencarian Lagu Untuk Video

Setelah proses asistensi selesai, penulis menambahkan lagunya dan mengunggah video di Google Drive. Kemudian video tersebut diperiksa kembali dan diunggah di akun *social media* dari PT Memento Game Studios oleh wakil *supervisor*. Berikut merupakan konten yang telah diunggah:



Gambar 3.22 Unggahan Video Instagram Reels
Sumber: Laman Resmi PT Memento Game Studios (2025)

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja

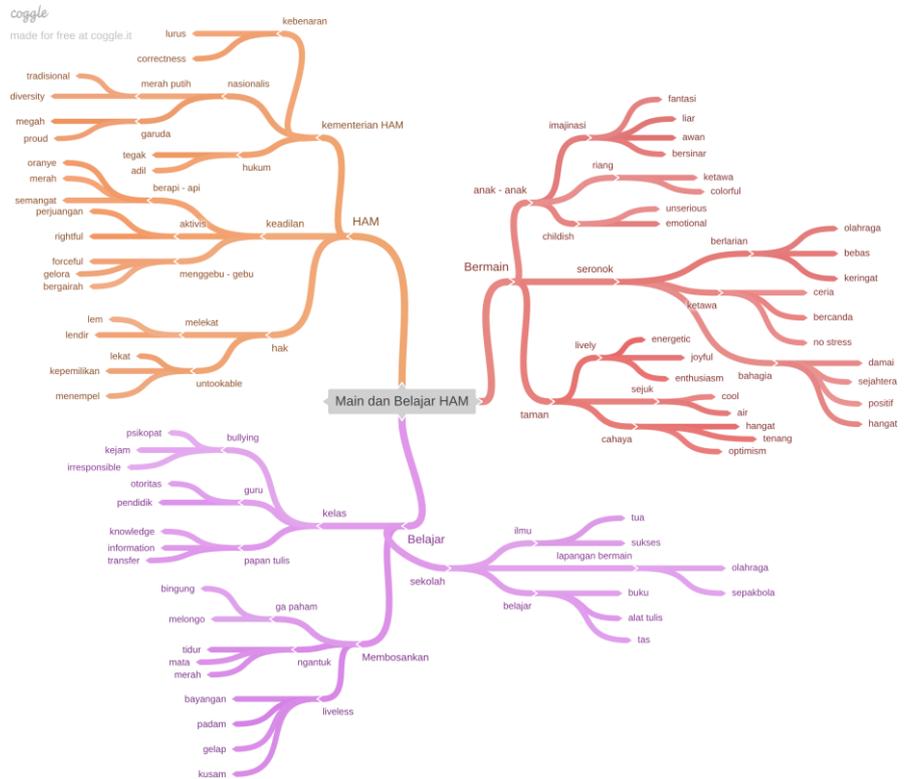
Proyek tambahan yang dilakukan oleh penulis meliputi pembuatan background PPT, kemudian pembuatan Single-Image Post, Instagram

Carousels, Instagram Reels hingga pembuatan video *meme*. Konten-konten tersebut bertujuan untuk meningkatkan *engagement* hingga mengedukasikan seputar *gaming* kepada target audiens. Berikut merupakan sejumlah karya tambahan dari penulis:

3.3.2.1 Proyek *Background* PPT “Main dan Belajar HAM”

Proyek ini dilakukan pada minggu ke-4. Proyek ini dilakukan secara berkelompok dengan anggota-anggota magang lainnya. Dalam tugas ini, penulis mendapatkan bagian mengurus ilustrasi dan estetika dari *background* PPT, yang meliputi *background* dari *cover* depan PPT dan *cover* belakang PPT. Proyek PPT ini dibuat dalam rangka presentasi pembuatan proyek berupa *game* bertema 17 Agustus dan HAM (Hak Asasi Manusia) kepada pihak Kementerian Hak Asasi Manusia.

Dalam proses pembuatannya, penulis pertama-tama membuat *background* dari *cover* depan PPT, kemudian penulis membuat *background* dari *cover* belakang PPT. Pada awalnya, penulis membaca *brief* instruksi pembuatan *background cover* depan dari PPT terlebih dahulu. *Brief* dari *background cover* depan PPT adalah, membuat *background* anak-anak yang bahagia dengan kesan nasionalis, ramah, *stylized* dan cerah, tetapi ada “*splash of purple*”. Sementara *brief* dari *background cover* belakang PPT adalah, *background* anak-anak bermain di lapangan sekolah dengan bendera merah putih berkibar, memberikan efek cahaya hangat, kesan positif dan optimis. Dari instruksi untuk kedua *background cover*, penulis melakukan pencarian *keyword* dan tema dari tugas ini melalui pembuatan *mindmap*. Berikut adalah *mindmap* yang dikompilasikan oleh penulis:

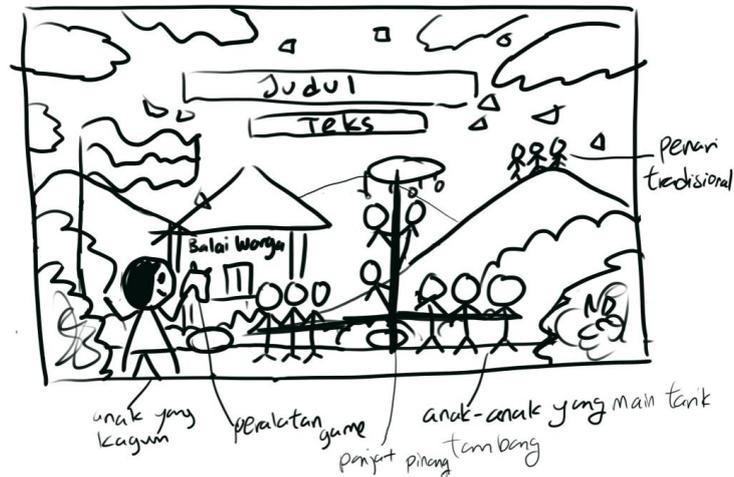


Gambar 3.23 Mindmap Proyek Background PPT

Kemudian penulis membuat *moodboard* dari *mindmap* yang telah dibuat. Berdasarkan *mindmap* yang telah dibuat, *keyword* yang didapatkan adalah semangat, gelora, optimism, adil, hangat dan *diversity*, lalu tema yang dibuat adalah ‘Semangat anak-anak untuk memahami keadilan dengan bermain’. *Moodboard* tersebut berisi gambar-gambar referensi yang telah dikumpulkan oleh penulis:

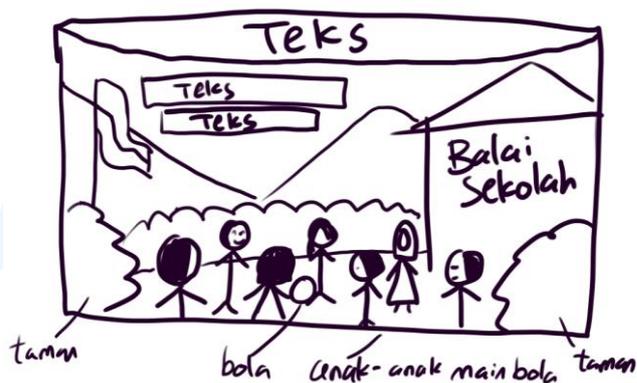
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

anak-anak sedang bermain bahagia di depan balai warga merayakan 17 Agustus-an. Berikut adalah sketsanya:



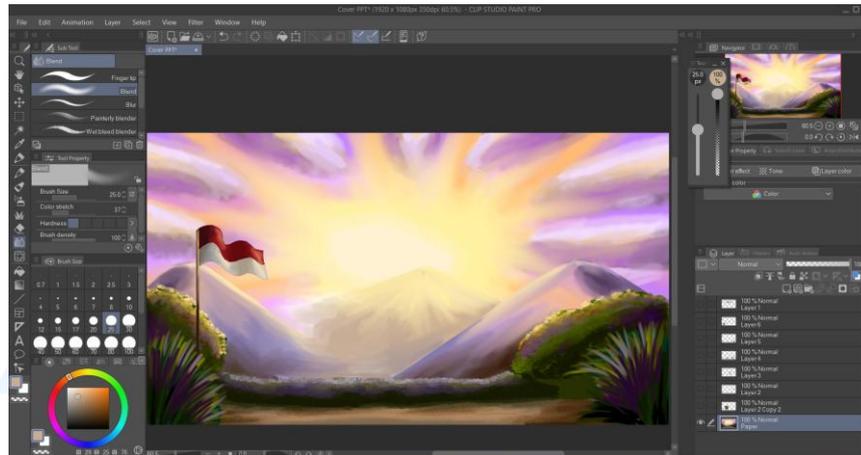
Gambar 3.26 Sketsa Cover Depan 2

Dari daftar sketsa yang dibuat, penulis melakukan asistensi kepada *supervisor*. Lalu dari hasil asistensi, gambar yang terpilih untuk *cover* depan merupakan gambar kedua. Kemudian, penulis juga melakukan asistensi untuk cover belakang PPT dan disetujui. Berikut adalah sketsa untuk cover belakang:



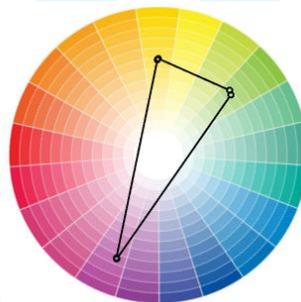
Gambar 3.27 Sketsa Cover Belakang

Akhirnya, penulis melakukan pengerjaan ilustrasi untuk *cover* bagian depan. Proses ini dilakukan dengan menggunakan Clip Studio Paint. Pertama-tama, penulis membuat bagian *background*, yang meliputi pegunungan, langit, komposisi warna, hingga jalanan.



Gambar 3.28 Proses Perancangan *Cover Depan*

Dalam prosesnya, penulis menggunakan *Color theory* dalam rangka menentukan warna utama. Warna utama yang mendominasi merupakan warna ungu, sesuai dengan kriteria dari *brief* yang telah diberikan (sekaligus mengikuti *brand color* dari PT Memento Game Studios). Kemudian warna kedua yang mendominasi adalah warna kuning, agar menunjukkan langit dan cahaya matahari yang hangat dan ramah. Setelah itu warna ketiga yang juga mendominasi adalah warna hijau. Warna hijau digunakan untuk menunjukkan alam Indonesia yang tropis.



Gambar 3.29 *Color Theory Split Complementary*

Setelah selesai mengerjakan *background* dari *cover* depan, penulis mengerjakan obyek pendukung, yakni gambar rumah balai dan juga gambar para penari. Gambar rumah balai dan para penari dilakukan dengan hasil inspirasi dari moodboard yang telah dibuat. Rumah balai dibuat dalam rangka menunjukkan kesan ‘keIndonesiaan’, sementara

gambar para penari dibuat agar menunjukkan kesan ‘kehangatan’ dan ‘kebersamaan’.



Gambar 3.30 Obyek - Obyek Pendukung

Ketika obyek-obyek pendukung selesai dibuat, penulis membuat karakter anak-anak yang bermain. Terdapat anak-anak yang bermain panjat pinang, tarik tambang, dan terdapat seorang anak yang melihat dari kejauhan sembari kagum. Permainan-permainan ini diangkat karena identic dengan ‘perayaan 17 Agustus’, kemudian permainan-permainan tersebut membutuhkan ‘gotong royong’ antar para pemain dalam memenangkannya sehingga cocok dengan kesan ‘nasionalis’ yang diangkat dalam *brief* dan juga permainan itu membantu anak-anak yang bermain untuk memahami konsep ‘keadilan’ yang diusing dalam HAM.



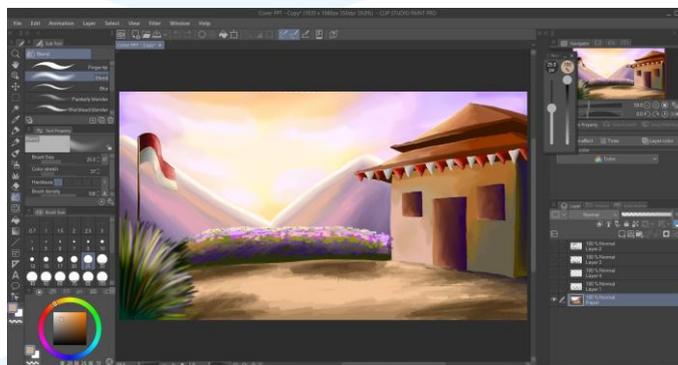
Gambar 3.31 Anak-Anak Bermain

Setelah semua bagian selesai, pada akhirnya, *cover* depan PPT selesai. Kemudian penulis melakukan asistensi kepada *supervisor* dalam hasil karya. Setelah disetujui, penulis menaruh teks dalam karya ilustrasi tersebut. Berikut adalah ilustrasi yang dibuat oleh penulis dan penerapannya.



Gambar 3.32 Ilustrasi Cover Depan PPT dengan Teks

Kemudian, berikut adalah penjelasan tentang proses pembuatan ilustrasi cover belakang PPT. Pertama-tama, penulis membuat ilustrasi *background*. Ilustrasi ini dibuat dengan mengikuti *color theory* yang telah ditentukan pada sebelumnya, kemudian dibuat mirip dengan cover depan yang telah dibuat agar berkesinambungan.



Gambar 3.33 Proses Perancangan Cover Belakang

Setelah membuat cover, penulis membuat gambar anak-anak yang bermain bahagia. Anak-anak tersebut sedang bermain bola bersama-sama dengan bahagia tanpa memandang perbedaan. Pemilihan permainan, yakni sepak bola, dipilih karena terdapat kebiasaan di kalangan anak-anak sekolahan kalau mereka akan bermain bola selepas sekolah.



Gambar 3.34 Anak-Anak Bermain Bola

Setelah membuatnya, penulis akhirnya mengasistensikan hasilnya kepada *supervisor*. Setelah *supervisor* menyetujuinya, penulis akhirnya menambahkan teks di karya tersebut. Berikut adalah ilustrasi yang dibuat oleh penulis dan penerapannya dengan teks:



Gambar 3.35 Ilustrasi Cover Belakang PPT Dengan Teks

3.3.2.2 Proyek Video Meme

Proyek ini dilakukan pada minggu ke-14. Dalam proses pengerjaannya, pertama-tama penulis menyampaikan aspirasi kepada *supervisor* membuat sebuah konten berupa video *meme* dalam rangka meningkatkan *engagement* di *social media* perusahaan, dengan menunjukkan *template* video yang akan dijadikan sebagai *meme*. Setelah aspirasi penulis diterima, penulis mencari ide tentang perilaku yang relevan untuk dijadikan sebagai *meme*.



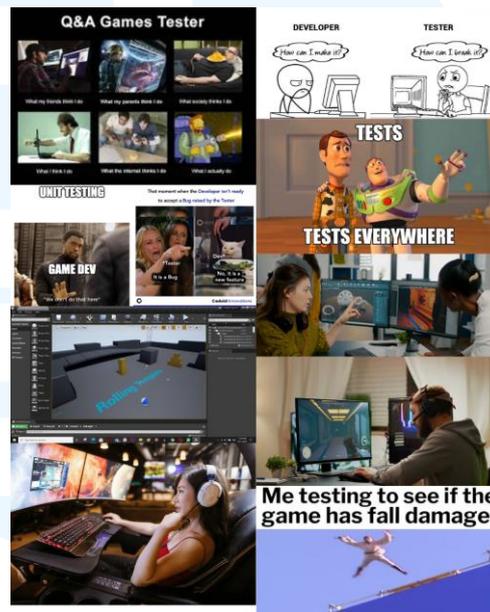
Gambar 3.36 Template Video Meme
Sumber: Youtube (2025)

Dalam proses pencarian ide, penulis membuat daftar kegiatan yang relevan untuk dijadikan sebagai *meme*, kemudian penulis membuat sebuah *moodboard* berupa gambar-gambar *meme*. Daftar-daftarnya antara lain:

- Ketika seorang *gamer* bermain *game*
- Ketika seorang *game designer* membuat *game*
- Ketika seorang *game designer* melalui proses revisi dengan klien
- Ketika seorang *game designer* melakukan *game testing*
- Ketika seorang *programmer* membuat *coding* untuk *game*

Poin yang dipilih oleh penulis adalah “ketika seorang *game designer* melakukan *game testing*” atau poin keempat. Penulis memilih kegiatan pada poin keempat karena kegiatan tersebut merupakan kegiatan yang sangat krusial bagi pihak perusahaan dalam memastikan kualitas dari karya *game* yang dibuat sebelum akhirnya *game* diluncurkan ke khayalak publik. Selain itu, mayoritas *meme* yang ditemukan oleh penulis mengacu kepada kegiatan ketika seorang *gamer* ketika sedang bermain *game*, sehingga menurut penulis, kegiatan ini dapat diangkat.

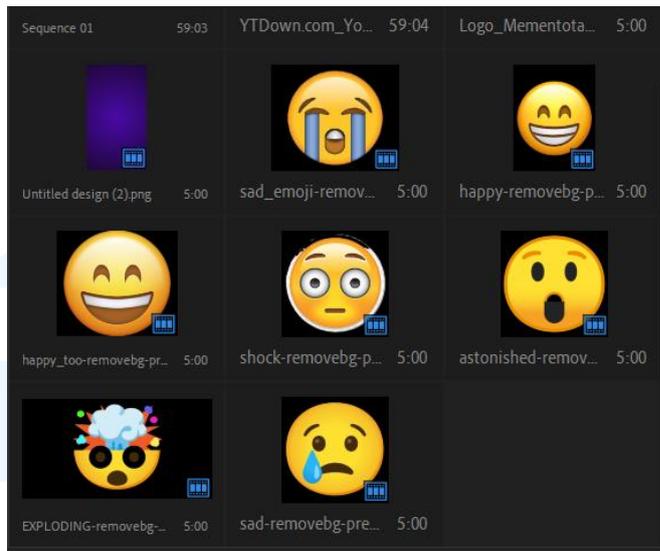
Setelah itu, penulis membuat *moodboard* mengenai proses seorang *game designer* melakukan *game testing*. *Moodboard* berisi *meme* yang berkaitan dengan kegiatan yang dipilih, maupun hal-hal relevan lainnya yang berkaitan dengan kegiatan tersebut. Tujuan dari pembuatan *moodboard* adalah dalam rangka mengarahkan proses desain yang akan dibuat. Berikut adalah *moodboard* yang dibuat:



Gambar 3.37 *Moodboard* Untuk Video *Meme*

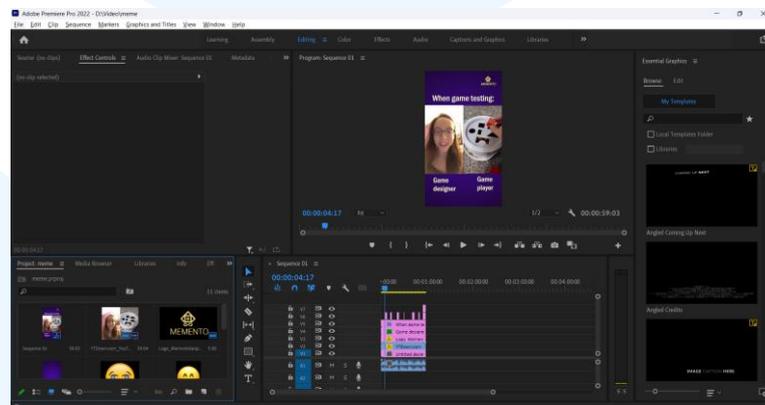
Kemudian, penulis langsung mengerjakan pembuatan video *meme* di Adobe Premiere Pro. Pertama-tama, penulis mengumpulkan aset emoji yang akan digunakan, tak lupa penulis mengumpulkan juga aset-aset pendukung lainnya. Aset-aset dikumpulkan oleh penulis di internet dengan persetujuan dari *supervisor*. Berikut adalah daftar aset yang dikumpulkan oleh penulis:

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



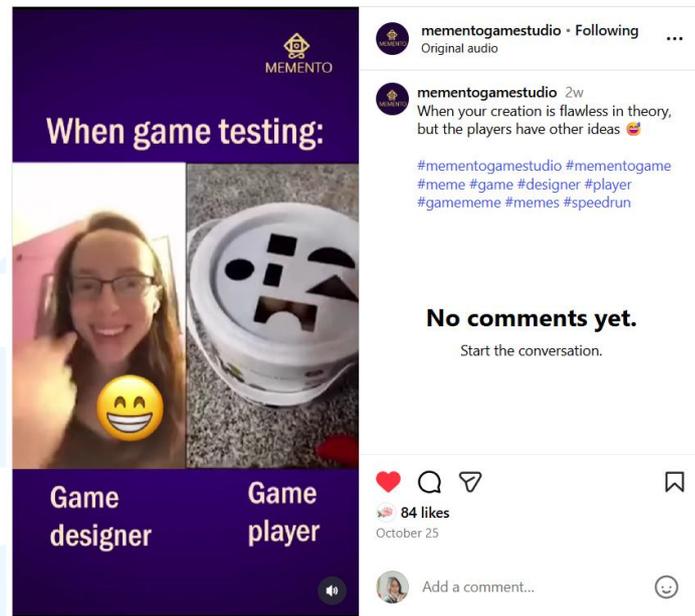
Gambar 3.38 Daftar Aset Yang Dikumpulkan oleh Penulis

Kemudian penulis menyesuaikan ukuran video *meme* dengan ukuran Instagram Reels, yakni 1080 x 1920 px. Lalu, penulis menambahkan teks pada video *meme*. Berikut adalah proses pembuatan video *meme* yang dilakukan oleh penulis:



Gambar 3.39 Proses Pembuatan Video Meme

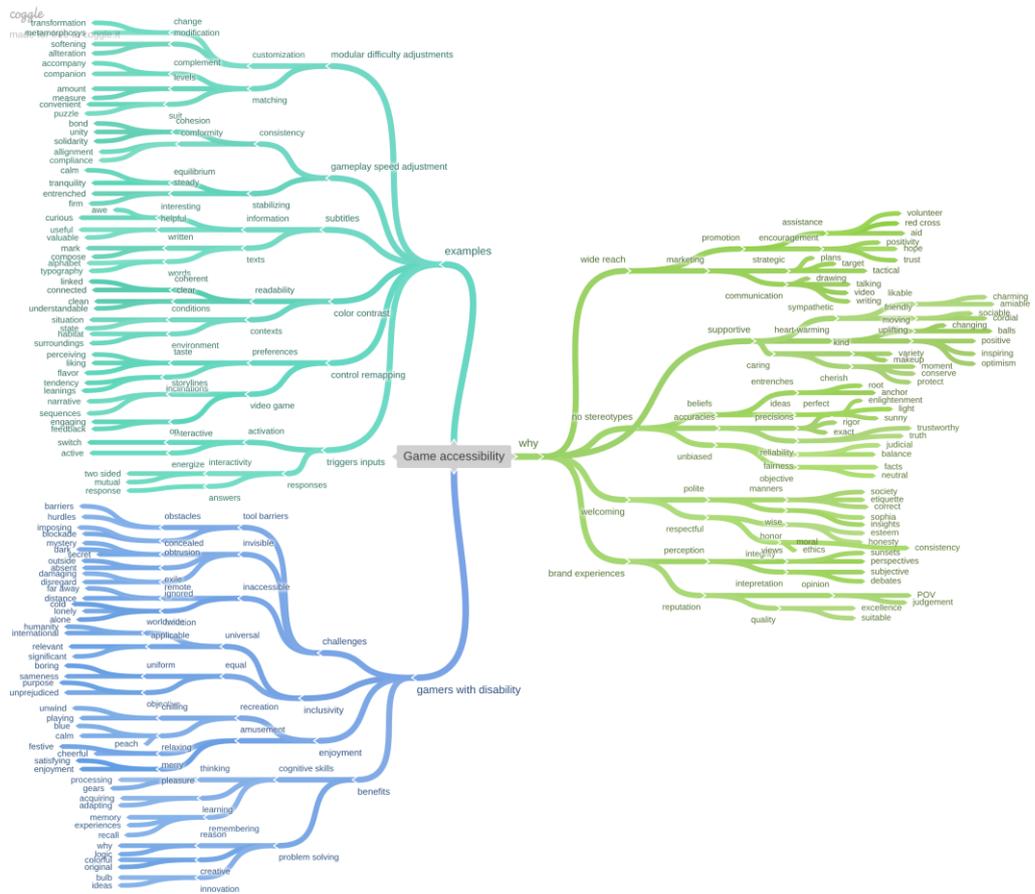
Setelah penulis membuat video *meme*, penulis mengasistensikan karya yang telah dibuat kepada *supervisor*. Setelah proses asistensi dilakukan dan disetujui, akhirnya video tersebut diunggah di Instagram. Berikut adalah kontennya:



Gambar 3.40 Unggahan Video *Meme*
 Sumber: Laman Resmi PT Memento Game Studios (2025)

3.3.2.3 Proyek Instagram Carousel: *Accessibilities in Games and Training*

Proyek ini dikerjakan pada minggu ke-15. Penulis mendapatkan konten *brief* dari *supervisor* mengenai membuat instagram carousel mengenai aksesibilitas dalam sebuah *game* untuk penyandang disabilitas atau orang yang berkebutuhan khusus. Dalam *brief* konten, terdapat sejumlah informasi berupa contoh-contoh sederhana dari aksesibilitas untuk orang berkebutuhan khusus seperti penambahan *subtitles*, hingga *customization* yang wajib dimasukkan ke dalam konten. Pertama-tama, penulis mencari *keyword* dan tema melalui *mindmapping*.



Gambar 3.41 Mindmapping untuk Instagram Carousel

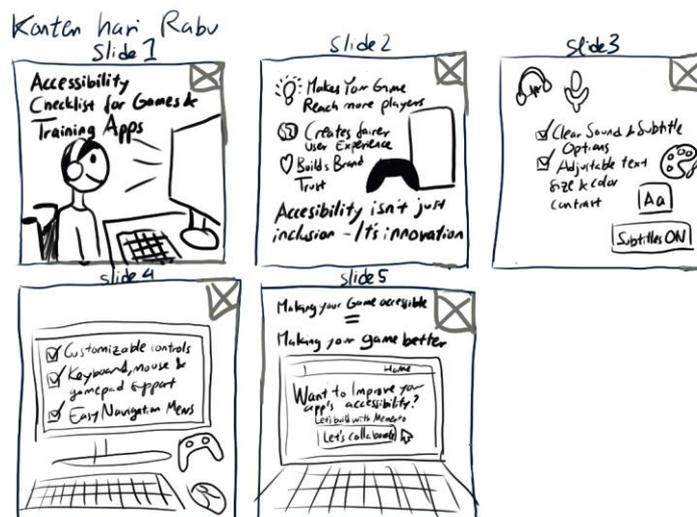
Kemudian dari tema dan *keyword*, penulis membuat sebuah *moodboard* dalam rangka menentukan *style* dan *mood* dari sebuah karya. Tema dari proyek ini adalah ‘*Significants Game Connecting Across Peoples With Optimism*’ dan *keyword* yang didapatkan oleh penulis adalah *connected*, *narrative*, *significant* dan *optimistic*. Berikut merupakan *moodboard* yang dibuat:





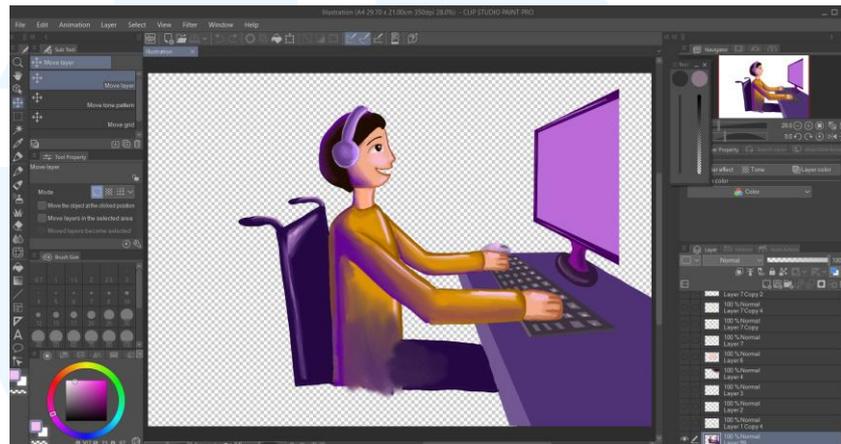
Gambar 3.42 Moodboard untuk Instagram Carousel

Setelah itu penulis membuat sketsa dari konten yang akan dibuat, lalu penulis mengasistensikannya kepada *supervisor*. Terdapat rancangan *layout*, penempatan dan ukuran dari aset-aset yang akan dibuat pada *slide* dibawah ini. Dalam proses pembuatan, logo perusahaan wajib diletakkan di bagian kanan atas, oleh karena itu terdapat gambar kotak bergaris pada bagian kanan atas dalam sketsa. Berikut adalah sketsa yang dibuat oleh penulis:



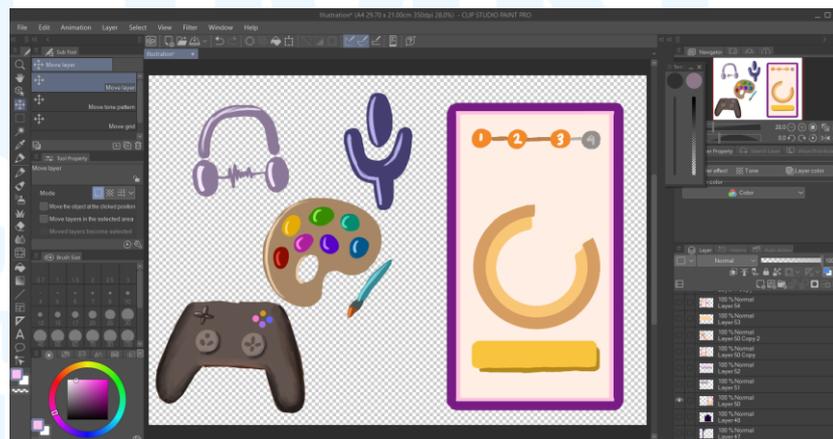
Gambar 3.43 Sketsa Pembuatan Instagram Carousel

Penulis pertama-tama membuat aset-aset yang dibuat. Aset-aset tersebut dibuat di aplikasi Clip Studio Paint. Aset-aset tersebut meliputi gambar ilustrasi, gambar *icon*, hingga aset *mockup* dari *laptop*. Berikut adalah proses pembuatan aset berupa gambar ilustrasi seorang pemain berkebutuhan khusus yang sedang bermain di komputernya:



Gambar 3.44 Proses Pembuatan Gambar Penyandang Disabilitas Bermain

Kemudian penulis membuat gambar ilustrasi berupa logo dari *audio*, rancangan *mockup* aplikasi di *handphone*, hingga logo dari tipografi. Aset ini dibuat dalam rangka sebagai penghias dalam konten Instagram Carousel, sekaligus juga untuk menambah detail pada konten tulisan yang telah disediakan oleh *supervisor*.



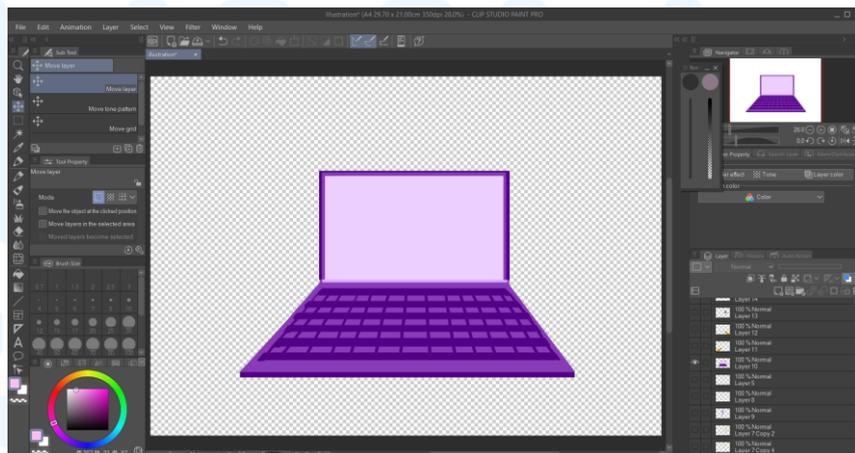
Gambar 3.45 Proses Pembuatan Aset Ilustrasi Untuk Instagram Carousel

Kemudian penulis membuat aset ilustrasi *icon*. Tujuannya adalah berfungsi sebagai ‘*bullet point*’ dalam setiap kalimat. Selain itu *icon* ini dapat membuat hasil kalimat yang terdapat dalam Instagram Carousels memiliki kedalaman emosional.



Gambar 3.46 Proses Pembuatan Ilustrasi *Icon*

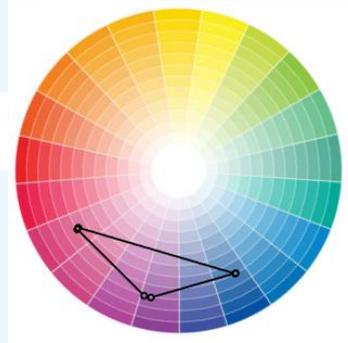
Tak lupa penulis membuat aset *mockup laptop*. Tujuannya adalah aset ini digunakan dalam pembuatan *layoutting*, dimana *laptop* menjadi sebuah tempat untuk mencari informasi dan untuk menunjukkan informasi-informasi di layarnya. Berikut merupakan proses pembuatan aset *mockup laptop*:



Gambar 3.47 Proses Pembuatan *Mockup Laptop*

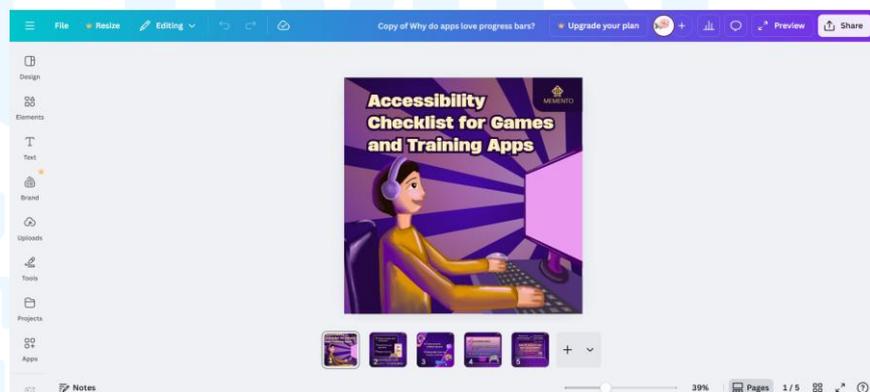
Dalam proses pembuatan aset, penulis juga menggunakan *color theory* atau teori warna. *Color theory* adalah teori yang digunakan dalam rangka menyelaraskan warna-warna yang digunakan dalam sebuah

desain. Dalam karya ini, penulis menggunakan warna yang didominasi oleh warna ungu (sesuai dengan kriteria bahwa warna utama yang digunakan adalah warna ungu, warna perusahaan), tetapi karya tidak hanya menggunakan warna ungu, ada juga warna ungu muda, biru hingga merah muda. Oleh karena itu, teori warna yang digunakan oleh penulis adalah *analogous*.



Gambar 3.48 *Analogous Color Theory*

Kemudian penulis memasukkan aset-aset yang telah dibuat ke dalam Canva. Aset-aset tersebut akan digunakan dalam pembuatan konten Instagram Carousel. Ukuran dari Instagram Carousel adalah 1080 x 1080 px. Penulis kemudian mengatur *layout* dan penempatan aset di Canva. Tak lupa penulis mengatur *typography* dari karya dan juga memastikan ketentuan penempatan dari logo perusahaan (logo perusahaan wajib diletakkan di kanan atas).



Gambar 3.49 Proses Pembuatan Instagram Carousel di Canva

Sesudah itu, penulis mengasistensikan hasil karya yang telah jadi kepada *supervisor* untuk dikoreksi bila terdapat hal-hal yang perlu

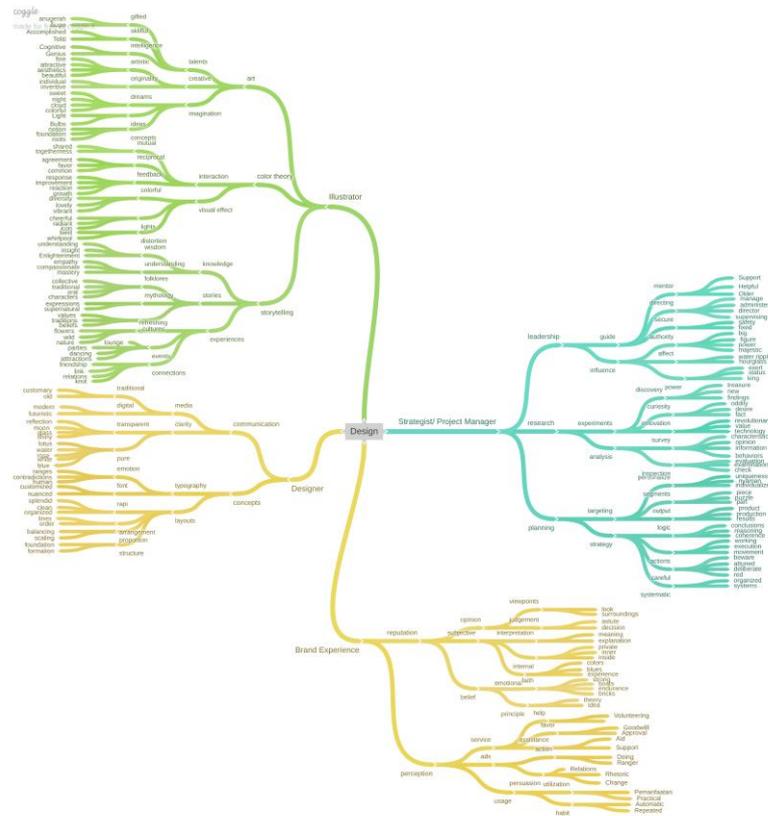
ditambahkan dan dipermak. Karya tersebut disetujui oleh supervisor dan akhirnya karya tersebut diunggah di laman *social media* dari perusahaan. Berikut adalah hasilnya:



Gambar 3.50 Hasil Unggahan Instagram Carousel
Sumber: Laman Resmi PT Memento Game Studios (2025)

3.3.2.4 Proyek Instagram Post ‘*Behind Every Great Brand Experience*’

Pada proyek ini, penulis mendapatkan konten *brief* dari *supervisor* di Notion pada minggu ke-16. Dalam konten *brief* tersebut, terdapat sejumlah kriteria yang diminta oleh *supervisor*, seperti karakter seorang *Designer*, *Project Manager* dan juga seorang *Illustrator*. Mereka sedang bekerja sama dalam membuat sebuah jasa, dan dalam proyek Instagram Post ini, tujuan dari karya ini adalah untuk menunjukkan bahwa PT Memento Game Studios memiliki banyak anggota yang bekerja sama saling bahu-membahu mengerjakan setiap desain yang dipesan. Pertama-tama, penulis mencari *keyword* dan tema dari *mindmapping*, kemudian penulis membuat *moodboard*. Berikut merupakan *mindmapping* yang telah dibuat:



Gambar 3.51 Mindmapping Untuk Instagram Post

Tema yang didapatkan oleh penulis dari *mindmap* yang dibuat adalah ‘*Organized Inventive Teamwork Leads to Accomplished Results*’. dan *keyword* yang didapatkan oleh penulis adalah *accomplished*, *inventive*, *improvement*, dan *organized*. Kemudian, dari tema dan *keyword* yang didapat, penulis membuat *moodboard*. Tujuannya adalah agar menentukan arah desain yang akan dibuat.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



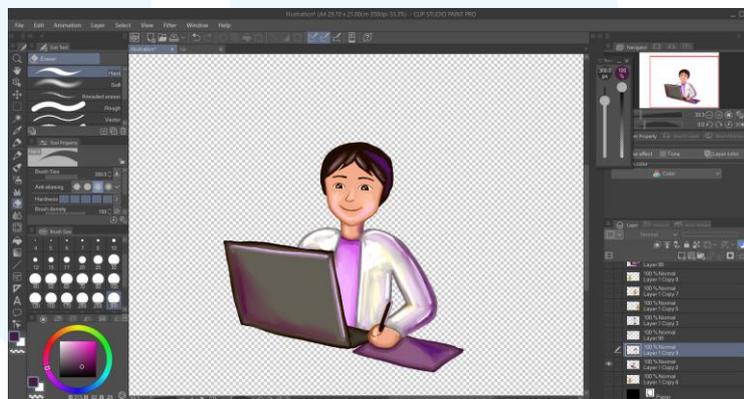
Gambar 3.52 Moodboard Untuk Instagram Post

Lalu penulis membuat sketsa dari karya. Karya dirancang dengan ukuran 1080 x 1350 px. Terdapat ketiga karakter, yakni seorang *Illustrator*, *Graphic Designer* dan juga seorang *Project Manager* di dalam karya, dengan ilustrasi-illustrasi pendukung. Setelah sketsa dibuat, penulis mengasistensikan sketsa kepada *supervisor*. Berikut adalah sketsa yang dibuat:



Gambar 3.53 Sketsa Untuk Instagram Post

Setelah itu penulis mengerjakan pembuatan aset di Clip Studio Paint. Aset-aset tersebut antara lain karakter seorang *Illustrator*, *Designer* dan juga seorang *Project Manager*. Mereka sedang mengerjakan tugasnya masing-masing sembari bekerja sama, merefleksikan sistem kinerja dari PT Memento Game Studios. Selain itu, terdapat aset-aset *background* yang juga dibuat oleh penulis. Dalam pembuatan gambar, seorang *Designer* sedang fokus mengerjakan tugasnya di depan *laptop* sembari menggunakan tabnya.



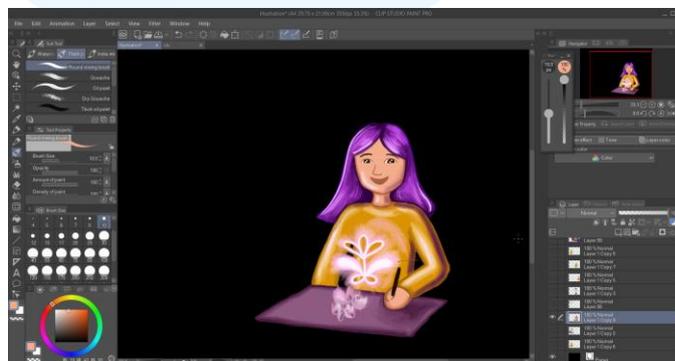
Gambar 3.54 Proses Menggambar Karakter *Designer*

Kemudian seorang *Project Manager* sedang mengawasi proses pengerjaan yang dilakukan oleh seorang *Designer* dan juga seorang *Illustrator* sembari menjelaskan *flow* dari strategi yang telah dibuat olehnya. Di bagian kiri terdapat sebuah *hologram* berisi *flow* strategi yang telah dibuat olehnya. Lalu di tangannya terdapat sebuah tab yang menunjukkan diagram strategi. Tujuan dari pose yang dibuat adalah untuk menunjukkan kapabilitas seorang *Project Manager* dalam membuat berbagai macam perencanaan dan strategi sekaligus mengawasi anggota tim lainnya.



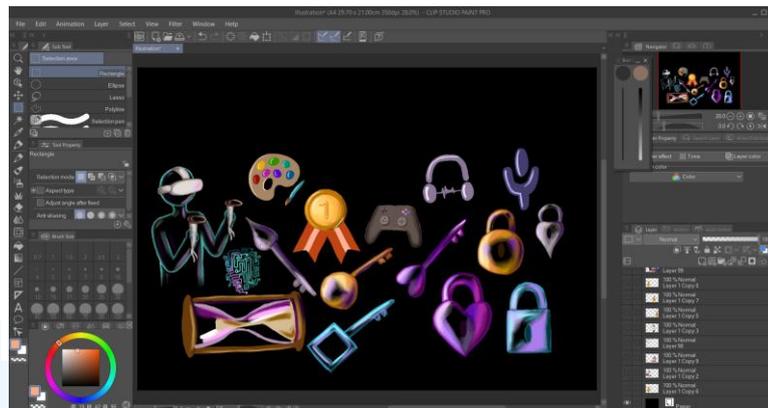
Gambar 3.55 Proses Menggambar Karakter *Project Manager*

Lalu seorang *Illustrator* sedang membuat karya berupa logo baru yang bersinar, ia sangat ceria dalam mengerjakan tugasnya. Logo baru tersebut dibuat bersinar agar menunjukkan kreativitas seorang *Illustrator* dalam membuat sebuah karya. Kemudian rambutnya dibuat dengan warna ungu agar menunjukkan bahwa ia memiliki karakter yang ceria, selain itu agar menyesuaikan dengan *color mandatory* dari perusahaan, yakni ungu tua.



Gambar 3.56 Proses Menggambar Karakter *Illustrator*

Kemudian berikut adalah aset-aset yang dibuat. Terdapat hologram dari seorang pemain yang bermain AR, ilustrasi dari kunci dan gembok, ilustrasi dari simbol audio hingga ilustrasi dari jam pasir. Aset-aset tersebut menyimbolisasikan kreativitas dari para anggota tim perusahaan dalam membuat beragam karya dari jasa yang ditawarkan olehnya. Selain itu aset-aset tersebut ditaruh secara melayang di poster, seakan-akan menunjukkan kreativitas tiada habis dari para anggota tim perusahaan.



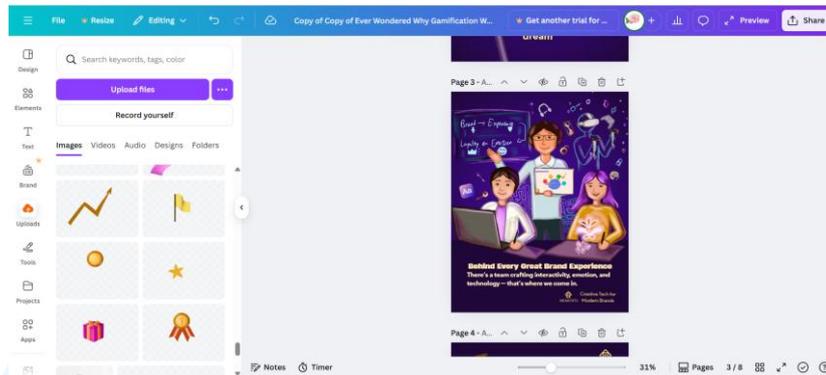
Gambar 3.57 Proses Menggambar Aset Instagram Post

Dalam pembuatan aset, penulis menggunakan *color theory* atau teori warna dalam menentukan warna-warna dalam karya agar selaras. Warna yang digunakan antara lain warna kuning, biru muda dan ungu. Maka, teori yang digunakan oleh penulis adalah *split-complementary*.



Gambar 3.58 *Split-Complementary* Untuk Instagram Post

Kemudian penulis mengatur *typography* dan *layoutting* dari karya di Canva. Tak lupa penulis mengatur penempatan ketiga karakter yang telah dibuat. Berikut adalah proses pembuatan dari proyek:



Gambar 3.59 Proses Pembuatan Instagram Post

Penulis lalu mengasistensikan karya kepada *supervisor* dan wakil *supervisor*. Setelah penulis mengasistensikan, *supervisor* dan wakil *supervisor* dapat memilih karya yang akan dipublikasikan di laman *social media* dari perusahaan. Berikut adalah link dari postingan konten:



Gambar 3.60 Hasil Unggahan Instagram Post
Sumber: Laman Resmi PT Memento Game Studios (2025)

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja

Selama menjalani magang di PT Memento Game Studios, tentunya terdapat sejumlah kendala yang dihadapi oleh penulis ketika sedang menjalankan program magang. Penulis akan menceritakan sejumlah kendala yang dihadapi selama

menjalani program magang, beserta solusi dari kendala-kendala yang dihadapi oleh penulis. Berikut adalah sejumlah detail mengenai kendala dan solusi dari penulis:

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Kerja

Selama magang, terdapat sejumlah kendala yang dialami oleh penulis. Kendala-kendala yang dihadapi oleh penulis meliputi aspek penggunaan alat komunikasi hingga pada tahapan pembagian tugas. Berikut merupakan detail dari kendala-kendala yang dihadapi oleh penulis:

1. Koneksi Internet

Pertama-tama adalah kendala pada koneksi internet yang dialami oleh penulis. Kendala ini menghambat penulis mengirimkan sketsa karya, melakukan komunikasi kepada *supervisor* dalam rangka meminta saran dan masukan, hingga melakukan rapat bersama anggota magang lainnya. Hal tersebut menjadi tantangan penulis untuk membangun komunikasi yang lancar kepada *supervisor* ketika sedang mengerjakan proyek secara WFH.

2. Waktu Pengerjaan Tugas

Kendala lain yang dihadapi oleh penulis adalah tugas yang tidak diberikan setiap minggu. Terkadang penulis mendapati bahwa pada minggu-minggu tertentu, penulis tidak mendapatkan tugas baru. Hal tersebut terjadi karena beberapa hal, salah satunya adalah karena penggunaan waktu pada minggu-minggu tersebut untuk mengunggah konten lain. Hal tersebut membuat penulis memiliki banyak waktu kosong pada minggu-minggu tersebut.

3. Brief Pembagian Tugas

Kemudian, kendala ketiga yang dihadapi oleh penulis adalah kurang jelasnya *brief* yang dikemukakan oleh *supervisor*. *Brief* yang dikemukakan dalam Notion hanya bertuliskan mengenai format konten, detail mengenai apa yang perlu ada di dalam konten dan isi

konten yang akan dibuat oleh para anggota. Hal tersebut terkadang membuat penulis kebingungan dengan *brief* yang diminta oleh *supervisor*.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Kerja

Dalam menghadapi masalah dalam magang, penulis berusaha mengatasi masalah yang dialami dengan baik. Pada bagian ini, akan dijabarkan cara-cara dari penulis dalam rangka menghadapi setiap tantangan dalam magang. Berikut adalah solusi dari tantangan yang dihadapi oleh penulis:

1. Koneksi Internet

Pertama-tama, dalam menghadapi kendala dalam kondisi internet, penulis memastikan ketersediaan WiFi di rumah penulis. Selain itu penulis juga menyediakan paket data untuk perangkat yang digunakan olehnya dalam rangka mengantisipasi kendala koneksi. Bila terjadi kendala dalam koneksi ketika sedang mendiskusikan karya dengan *supervisor*, penulis berusaha berkomunikasi dengan *supervisor* agar tidak menimbulkan kesalahpahaman.

2. Waktu Pengerjaan Tugas

Dalam menghadapi kendala ini, penulis menjadi menggunakan waktu luang untuk meningkatkan kemampuan penulis dalam membuat karya, seperti kemampuan mengedit video, membuat character design, dan lainnya. Selain itu, penulis menjadi berinisiatif membantu *supervisor* dalam penentuan konten brief dengan mencari ide pembuatan konten seperti video, *meme*, hingga materi promosi lainnya di *social media*. Lalu penulis juga selalu berinisiatif meminta tugas kepada *supervisor* agar dapat menggunakan waktu magang dengan baik.

3. Brief Pembagian Tugas

Kemudian, dalam menghadapi kurang jelasnya konten *brief* dari *supervisor*, penulis berusaha berinisiatif bertanya mengenai tugas kepada *supervisor*. Sikap inisiatif bertanya merupakan hal yang penting dilakukan, agar kualitas konten yang dibuat sesuai dengan ekspektasi *supervisor* dan juga meminimalisir kesalahpahaman yang terjadi. Selain itu, dengan memiliki sifat inisiatif bertanya, seseorang dapat memiliki pemahaman yang lebih mendalam terhadap tugas konten *brief* yang diberikan.

