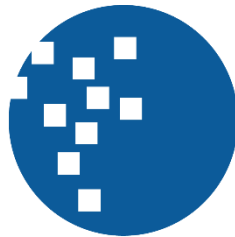


**PERANCANGAN MASKOT *BRAND* RAMEN HOTMEN HWG
(PT. ANEKA BINTANG GADING)**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

Ivan Agung Budiman

0000034814

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

PERANCANGAN MASKOT *BRAND* RAMEN HOTMAN HWG

(PT. ANEKA BINTANG GADING)



LAPORAN MAGANG

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

Ivan Agung Budiman

0000034814

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
UNIVERSITAS
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Ivan Agung Budiman

Nomor Induk Mahasiswa : 00000034814

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Laporan Magang dengan judul:

**PERANCANGAN MASKOT *BRAND* RAMEN HOTMAN HWG (PT.
ANEKA BINTANG GADING)**

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan magang yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan magang maupun dalam penulisan laporan magang, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Magang yang telah saya tempuh.

Tangerang, 13 Desember 2023



(Ivan Agung Budiman)

UMIN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
PERANCANGAN MASKOT *BRAND* RAMEN HOTMEN HWG
(PT. ANEKA BINTANG GADING)

Oleh

Nama : Ivan Agung Budiman
NIM : 00000034814
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 19 Desember 2023
Pukul 14.00 s.d 14.30 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan pengujian sebagai berikut.

Pembimbing



Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds.
0326128001/E038953

Penguji



Clemens Felix Setiyawan, S.Sn., M.Hum.
0305117504/E051860

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliandy, S.Ds., M.A.
0311099302/E043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ivan Agung Budiman
NIM : 00000034814
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain
Jenis Karya : Laporan Magang

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas laporan magang saya yang berjudul.

PERANCANGAN MASKOT *BRAND* RAMEN HOTMAN HWG (PT. ANEKA BINTANG GADING)

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan laporan magang saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 13 Desember 2023

Yang menyatakan,



(Ivan Agung Budiman)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan magang yang berjudul “Perancangan Maskot Ramen” ini dengan baik dan tepat dengan waktu yang telah ditentukan. Penulisan laporan magang ini disusun sebagai salah satu syarat untuk melengkapi keperluan kelulusan penulis dan mendapatkan gelar sarjana desain.

Dalam laporan yang penulis rancang selama menjalani magang ini, tertera seluruh isi pengalaman dan detail yang dilalui oleh penulis. Detali-detali tersebut berupa latar belakang perusahaan, penjelasan divisi, *job desk*, proses dan alur kerja, peraturan, ilmu yang didapatkan, koneksi kerja, dan kesan dari perusahaan. Dengan detail tersebut, diharapkan juga dapat membantu pembaca sebagai masukan atau referensi di masa depan. Dengan demikian, penulis juga tidak lupa bahwa laporan magang ini tidak dapat terselesaikan jika tidak adanya dukungan, bimbingan, dan motivasi dari beberapa pihak berikut. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada beberapa pihak yang bersangkutan antara lain:

1. Dr. Ninok Leksono, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Universitas Multimedia Nusantara.
3. Perusahaan tempat kerja magang, HWG.
4. Tolentino, S.Ds., M.M., sebagai Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Universitas Multimedia Nusantara.
6. Ardiles Akyuwen, M.Sn., sebagai Koordinator Magang Program Studi.
7. Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds., sebagai Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.

8. Keysha Andrea Sutandi, sebagai rekan kerja dan senior illustrator yang membantu dan memberi motivasi selama menjalankan kerja magang.
9. Agatha Tulus dan Katharina Deoni Fela, sebagai senior ilustrator yang selalu memberi masukan-masukan dan membantu hingga terselesaikannya proyek.
10. Kristiani, Mira Pramesti, dan Jemeriah I., sebagai sesama rekan kerja magang dan tim animasi yang membantu terselesaikannya proyek-proyek dan sebagai teman belajar dalam tugas-tugas animasi.
11. Kiagus A. Haikal, sebagai sesama *intern* kerja magang yang telah menemani dan membantu proses kerja selama kerja magang.
12. Andreas Gunawan dan Jeniosa D. Efra, sebagai senior artis 3D dan teman bertukar pikiran mengenai pengerjaan proyek hingga membantu terselesaikannya proyek.
13. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini.

Penulis berharap melalui laporan ini, dapat dijadikan sebagai referensi pembelajaran bagi pihak-pihak yang membutuhkan baik itu sebagai referensi perancangan laporan lainnya, maupun sebagai referensi untuk mengambil keputusan pengambilan tempat magang bagi mahasiswa yang akan mengambil magang. Penulis juga berharap karya-karya yang tercantum dalam laporan ini dapat menjadi referensi standar yang cukup jelas bagi mahasiswa agar mendapat gambaran yang baik mengenai standar atau kualitas karya yang dibutuhkan dalam dunia kerja.

Tangerang, 13 Desember 2023



(Ivan Agung Budiman)

PERANCANGAN MASKOT *BRAND* RAMEN HOTMEN HWG (PT. ANEKA BINTANG GADING)

Ivan Agung Budiman

ABSTRAK

Universitas Multimedia Nusantara mewajibkan mahasiswa untuk melaksanakan praktik kerja magang dengan menjalankan program MBKM Magang Merdeka sebagai salah satu syarat kelulusan. Dalam program magang tersebut, mahasiswa harus menempuh total 800 jam kerja pada tempat kerja magang, baik itu perusahaan, studio, maupun agensi. Tujuan dari MBKM Magang Merdeka adalah agar mahasiswa dapat mengasah *soft skill* dan *hard skill* dalam bidang pilihannya dalam ruang lingkup kerja nyata secara profesional. Dalam menjalankan program MBKM Magang Merdeka ini, penulis memutuskan untuk bekerja pada perusahaan HWG. HWG adalah sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang *entertainment* dan bertujuan untuk menjadi destinasi utama dalam bidang tersebut dengan mempromosikan gaya hidup yang modern. Penulis memilih HWG untuk melaksanakan praktik kerja magang sebab memiliki kecocokan yang sama dalam ketertarikan untuk bidang *entertainment* dan adanya divisi baru yang terbentuk, memberikan kesempatan bagi penulis untuk mempelajari banyak hal baru terlepas dari minat bidang penulis. Namun berhubung divisi yang ditempati penulis merupakan divisi baru, terdapat beberapa kendala yang dihadapi penulis selama menjalankan kerja magang seperti miskomunikasi antar tim maupun terhadap klien, dan sistem alur kerja. Namun, terlepas dari kendala tersebut, penulis dapat beradaptasi menyesuaikan diri dan memberikan usaha yang terbaik untuk kelancaran perusahaan dan proses kerja magang.

Kata kunci: maskot, magang, HWG

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

***THE DESIGN PROCESS OF DEVELOPING HWG HOTMEN
RAMEN BRAND MASCOT (PT. ANEKA BINTANG GADING)***

Ivan Agung Budiman

ABSTRACT (English)

Multimedia Nusantara University requires students to carry out internship work by carrying out the Independent MBKM Internship program as one of the requirements for graduation. In the said Internship program, students must complete a total of 800 hours of work at the internship workplace, whether it's a company, studio or an agency. The aim of the MBKM Internship is so that students can hone soft skills and hard skills in their chosen field within the scope of real work professionally. In carrying out the Independent MBKM Internship program, the author decided to work for the HWG company. HWG is a company that operates in the entertainment sector and aims to become the main destination in this field by promoting a modern lifestyle. The author chose HWG to carry out internship work because the similarities in interests in the entertainment field and the new division that has been formed provides an opportunity for the author to learn many new things regardless of the author's field of interest. However, because the division the author is in is a new division, there are several obstacles that the author faced while carrying out the internship, such as miscommunication between the team and with clients, and the workflow system. However, despite these obstacles, the author was able to adapt and give his best effort for the smooth running of the company and the internship process.

Keywords: mascot, internship, HWG

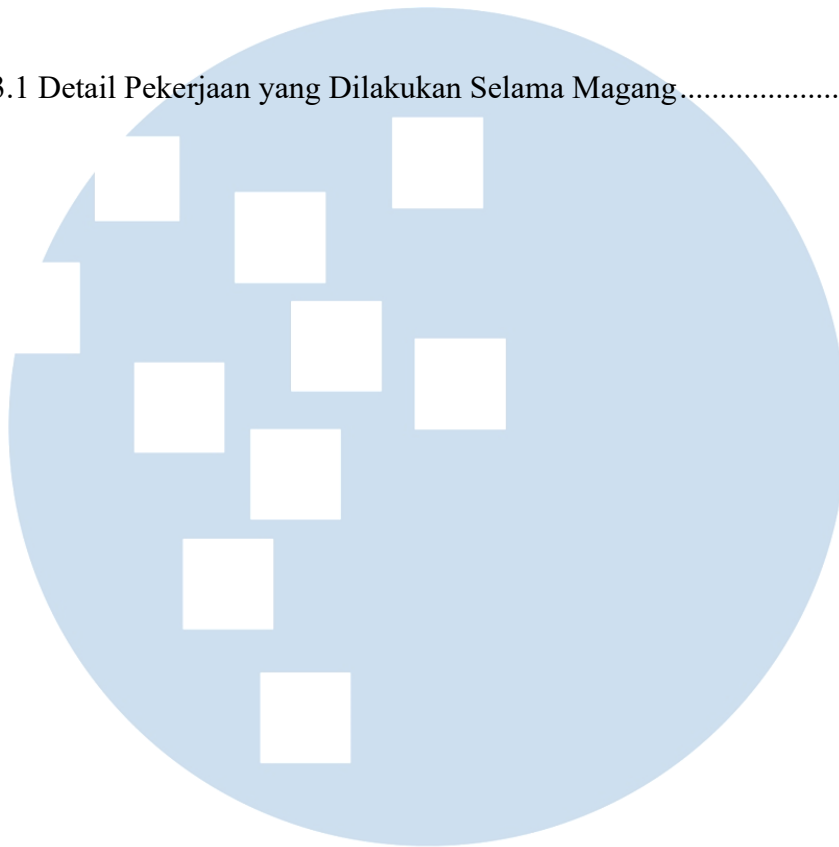
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang.....	2
1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	6
2.1 Deskripsi Perusahaan.....	6
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	7
2.3 Portfolio Perusahaan.....	9
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	15
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	15
3.2 Tugas yang Dilakukan	16
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang	20
3.3.1 Proses Pelaksanaan	20
3.3.2 Kendala yang Ditemukan.....	100
3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	102
BAB IV PENUTUP	104
4.1 Kesimpulan	104
4.2 Saran.....	105
DAFTAR PUSTAKA.....	xiii
LAMPIRAN.....	xiv

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang..... 17



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

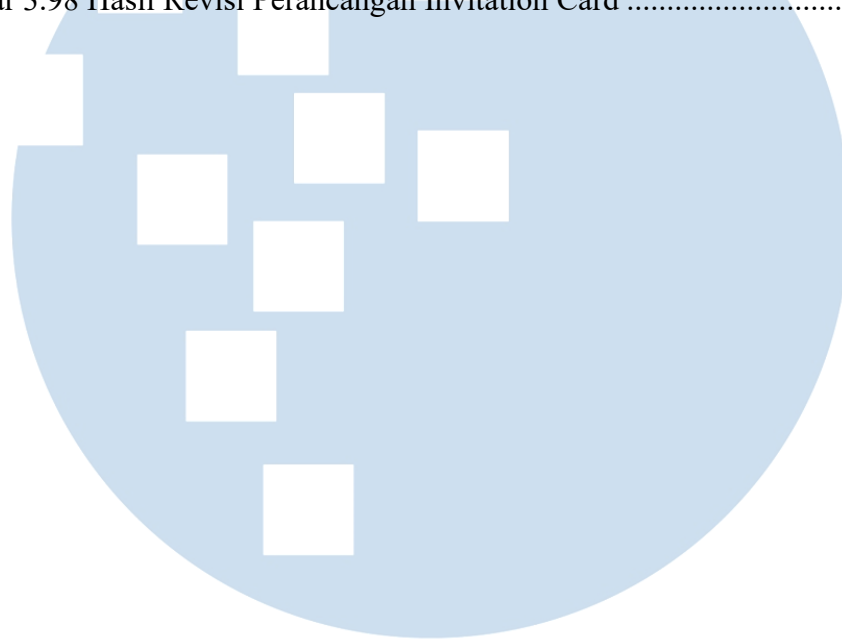
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo HWG.....	6
Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi Perusahaan HWG.....	8
Gambar 2.3 Helen’s Epicentrum Jakarta	9
Gambar 2.4 Gold Dragon Palembang	10
Gambar 2.5 Golden Tiger Kemang, Jakarta.....	11
Gambar 2.6 W Superclub Interior.....	12
Gambar 2.7 Atlas Beach Club.....	12
Gambar 2.8 Rocca Dining & Lounge	13
Gambar 2.9 Phoenix Cocktail Bar	14
Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi.....	16
Gambar 3.2 Konsep Visual Untuk HSS Series 3	22
Gambar 3.3 Tampilan Deck Fighter.....	23
Gambar 3.4 Proses Exporting foto-foto Petarung dari File Photoshop.....	24
Gambar 3.5 Aset-Aset dari Deck Fighter Yang Dipindahkan Ke Dalam Software Figma	24
Gambar 3.6 Proses Perancangan Judul Kategori Deck Fighter	25
Gambar 3.7 Hierarki Teks Nama Petarung Dan Nama Kategori Pertandingan....	26
Gambar 3.8 Proses Perancangan Teks Nama Kategori Pertandingan	26
Gambar 3.9 Hasil Pemindahan Tampilan Deck Fighter Ke Software Figma	27
Gambar 3.10 Hasil Revisi Pemindahan Deck Fighter Dalam Figma.....	28
Gambar 3.11 Motion Graphic Portrait yang Dirancang oleh Senior Desainer	29
Gambar 3.12 Tampilan File After Effect Motion Graphic Portrait Pertandingan	30
Gambar 3.13 Layer Group Foto Petarung.....	30
Gambar 3.14 Proses Mengganti Foto Petarung Dan Menghubungkan Kedua Foto	31
Gambar 3.15 Hasil Setelah Mengganti Foto Petarung Pada Komposisi Utama ...	32
Gambar 3.16 Proses Merubah Teks Judul Kategori Pertandingan Dan Nama Petarung.....	33
Gambar 3.17 Hasil Perancangan Motion Graphic Portrait Pasangan Petarung “Audrey Vs Jeremiah”	34
Gambar 3.18 Revisi Terhadap Ukuran dan Posisi Foto Petarung pada Motion Graphic Pertandingan.....	35
Gambar 3.19 Hasil Revisi Penukaran Posisi Kiri dan Kanan Beberapa Pasangan Pertandingan.....	36
Gambar 3.20 Hasil Akhir Penggunaan Perancangan Motion Portrait Pasangan Petarung.....	36
Gambar 3.21 Proses Memindahkan Aset Motion Pada Komposisi Baru	37
Gambar 3.22 Hasil Perancangan Motion Graphic Lanscape Pasangan Petarung.	38
Gambar 3.23 Hasil Revisi Penambahan Logo Sponsor Pada Motion Landscape Pertandingan Kategori Celebrity.....	38

Gambar 3.24 Hasil Revisi Penambahan Logo Sponsor Pada Motion Landscape Pertandingan Kategori Pro Fight.....	39
Gambar 3.25 Referensi Flyer yang Sudah Dirancang Sebelumnya.....	40
Gambar 3.26 Aset Foto Pegawai Fast Food.....	41
Gambar 3.27 Proses Perubahan Aset Foto Pegawai Fast Food Dengan Memberi Efek Bayangan dan Cahaya	41
Gambar 3.28 Proses Memasukan Aset dan Penataan Teks Caption	42
Gambar 3.29 Proses Perancangan Caption Pada Flyer	43
Gambar 3.30 Hasil Akhir Perancangan Flyer	44
Gambar 3.31 Referensi dari Hasil Briefing.....	46
Gambar 3.32 Konsep Visual Untuk Intro Visualizer	47
Gambar 3.33 Visualisasi 27 Detik Pertama Intro Visualizer	48
Gambar 3.34 Proses merancang efek Glitch Pada Perancangan Intro Visualizer.....	49
Gambar 3.35 Hasil Perancangan Efek Glitch pada Intro Visualizer.....	50
Gambar 3.36 Referensi HUD Untuk Perancangan Intro Visualizer	50
Gambar 3.37 Proses Perancangan HUD Untuk Intro Visualizer	51
Gambar 3.38 Proses Perancangan Subtitle Untuk Intro Visualizer	52
Gambar 3. 39 Hasil Perancangan HUD dan Teks Subtitle untuk Intro Visualizer.....	53
Gambar 3.40 Proses Perancangan Efek Teks Error Untuk Intro Visualizer	54
Gambar 3.41 Hasil Perancangan Efek Teks Error Untuk Intro Visualizer	54
Gambar 3.42 Visualisasi Bagian Build-Up dalam Intro Visualizer.....	55
Gambar 3.43 Hasil Visualisasi Bagian Build-Up dalam Intro Visualizer	56
Gambar 3.44 Visualisasi Bagian Countdown Untuk Intro Visualizer	57
Gambar 3.45 Visualisasi Bagian Drop atau Musik Pembuka DJ Pada Intro Visualizer	58
Gambar 3. 46 Hasil Perancangan Bagian Akhir dari Intro Visualizer.....	59
Gambar 3.47 Hasil Akhir Perancangan Intro Visualizer Untuk DJ LENN	59
Gambar 3.48 Logo Brand HOTMEN	61
Gambar 3.49 Maskot Hotmen Bakuman.....	62
Gambar 3.50 Maskot Hotmen Reiko	62
Gambar 3.51 Maskot Hotmen Luwakun.....	63
Gambar 3.52 Maskot Hotmen Norio.....	63
Gambar 3.53 Maskot Hotmen Kabochan.....	64
Gambar 3.54 Maskot Hotmen Frogiri.....	64
Gambar 3.55 Character Sheets Maskot Hotmen	65
Gambar 3.56 Proses Perancangan Aset Vektor Maskot Hotmen.....	66
Gambar 3.57 Hasil Perancangan Aset Vector Maskot Hotmen Kabochan.....	66
Gambar 3.58 Referensi Awal Dan Aset-Aset Untuk Character Profile Maskot Hotmen.....	67
Gambar 3.59 Referensi Character Profile	68
Gambar 3.60 Typface Untuk Brand Hotmen	69
Gambar 3.61 Implementasi Grid Untuk Kanvas Pengerjaan Character Profile....	70
Gambar 3.62 Proses Penataan Character Profile Maskot Hotmen Bakuman	71

Gambar 3.63 Bentuk Kotak Deskripsi dan Kotak Poin-Poin Likes dan Dislikes .	71
Gambar 3.64 Tektur Titik-titik (Halftone)	72
Gambar 3.65 Proses Perancangan Bagian Seleksi Karakter dalam Character Profile.....	72
Gambar 3.66 Hasil Perancangan Layout Halaman Character Profile Bakuman Versi Awal	73
Gambar 3.67 Proses Perancangan Alternatif Halaman Character Profile Maskot Hotmen.....	74
Gambar 3.68 Perubahan Elemen Visual Untuk Alternatif Halaman Character Profile Maskot Hotmen.....	75
Gambar 3.69 Hasil Perancangan Alternatif Halaman Character Profile Maskot Hotmen.....	76
Gambar 3.70 Hasil Revisi Halaman Alternatif Character Profile Maskot Hotmen	77
Gambar 3.71 Proses Penataan Halman Character Sheet Dalam Character Profile Maskot Hotmen.....	77
Gambar 3.72 Hasil Perancangan Halaman Character Sheets Dalam Character Profile Maskot Hotmen.....	78
Gambar 3.73 Hasil Perancangan Character Profile Seluruh Maskot Hotmen	79
Gambar 3.74 Sketsa Awal Dari Senior Desainer	79
Gambar 3.75 Komposisi Alternatif Untuk Cover Depan Character Profile Maskot Hotmen.....	80
Gambar 3.76 Proses Perancangan Cover Depan Untuk Character Profile Maskot Hotmen.....	81
Gambar 3.77 Cover Depan Character Profile Maskot Hotmen	81
Gambar 3.78 Sketsa Kasar Layout Untuk Cover Belakang Character Profile Maskot Hotmen.....	82
Gambar 3.79 Proses Penataan Layout Cover Belakang Character Profile Maskot Hotmen.....	83
Gambar 3.80 Cover Belakang Character Profile Maskot Hotmen.....	84
Gambar 3.81 Referensi Visual Dari Klien Untuk Music Video Yang Dikerjakan Penulis Dan Tim Animasi	85
Gambar 3.82 Referensi Mobil Untuk Music Video DNA	86
Gambar 3.83 Proses Perancangan Aset Vektor Mobil.....	87
Gambar 3.84 Hasil Perancangan Aset Vektor Mobil Untuk Music Video DNA .	88
Gambar 3.85 Proses Perancangan Komposisi Visual Video Musik DNA	88
Gambar 3.86 Proses Perancangan Aset Gunung Untuk Video Musik DNA	89
Gambar 3.87 Proses Perancangan Aset Matahari Untuk Video Musik DNA.....	90
Gambar 3.88 Hasil Perancangan Visual Untuk Video Musik DNA.....	91
Gambar 3.89 Notes dan Masukan Revisi Untuk Visualisasi Musik Video DNA.	91
Gambar 3.90 Hasil Revisi Visualisasi Video Musik DNA	92
Gambar 3.91 Hasil Revisi Perubahan Warna Pada Visualisasi Video Musik DNA	93

Gambar 3.92 Key Visual Untuk Desain Invitation Card	94
Gambar 3.93 Referensi Bentuk Tiket Untuk Invitation Card	94
Gambar 3.94 Proses Perancangan Invitation Card.....	95
Gambar 3.95 Supergrais Untuk Desain Invitation Card	96
Gambar 3.96 Hasil Awal Perancangan Invitation Card	97
Gambar 3.97 Proses Revisi Penataan dan Konten Invitation Card.....	98
Gambar 3.98 Hasil Revisi Perancangan Invitation Card	99



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A – Surat Pengantar MBKM 01	xiv
Lampiran B – Kartu MBKM 02.....	xv
Lampiran C – Daily Task MBKM-03.....	xvi
Lampiran D – Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04.....	xxv
Lampiran E – Surat Penerimaan Magang	xxvi
Lampiran F – Surat Selesai Magang	xxvii
Lampiran G – Lampiran Pengecekan Hasil Turnitin Internship Track 1.....	xxviii
Lampiran H – Karya Magang	xxxi



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA