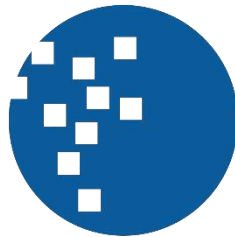


**PERANCANGAN ILUSTRASI KARAKTER**

**DI LION CORE STUDIO**



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN MAGANG**

**Muhammad Audriel Rayhan**

**0000050917**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2023**

**PERANCANGAN ILUSTRASI KARAKTER**

**DI LION CORE STUDIO**



**LAPORAN MAGANG**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

**Muhammad Audriel Rayhan**

**0000050917**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2023**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Muhammad Audriel Rayhan

Nomor Induk Mahasiswa : 00000050917

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Laporan Magang dengan judul:

### **PERANCANGAN ILUSTRASI KARAKTER DI LION CORE STUDIO**

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, 18 Desember 2023

Yang menyatakan,



Muhammad Audriel Rayhan

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

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul  
**PERANCANGAN ILUSTRASI KARAKTER  
DI LION CORE STUDIO**

Oleh

Nama : Muhammad Audriel Rayhan  
NIM : 00000050917  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 18 Desember 2023  
Pukul 08.30 s.d 09.00 dan dinyatakan

**LULUS**

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



Christina Flora, S.Ds, M.M.  
0305049703/E074901

Penguji



Dr. Anne Nurfarina, M.Sn.  
0416066807/E069425

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, 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 : Muhammad Audriel Rayhan

NIM : 00000050917

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 ILUSTRASI KARAKTER DI LION CORE STUDIO**

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, 18 Desember 2023

Yang menyatakan,

  
Muhammad Audriel Rayhan

U M M N  
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 syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkah-Nya penulis dapat membuat penulisan laporan yang berjudul “Perancangan Ilustrasi Karakter di Lion Core Studio” dengan tepat waktu.

Laporan ini harap dibaca oleh calon peserta magang lainnya untuk mengetahui kemampuan dasar apa yang harus mereka miliki sebelum masuk ke dalam industri professional.

Terima kasih juga dihaturkan untuk:

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. Lion Core Studio, selaku perusahaan tempat kerja magang.
4. Mas Amri Rizqi, sebagai Pembimbing Lapangan pihak perusahaan.
5. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Universitas Multimedia Nusantara.
6. Ardiles Akyuwen, S.Sn., M.Sn., sebagai Koordinator Magang Program Studi.
7. Christina Flora, S.Ds, M.M., sebagai Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
8. Keluarga saya yang membantu memberikan dukungan moral dan material selama berjalannya periode kerja magang.
9. Rekan-rekan saya yang memberi dukungan moral serta teknis dan etika dalam proses kerja magang.

Semoga karya ilmiah ini dapat memudahkan persiapan calon peserta magang berikutnya.

Tangerang, 18 Desember 2023



Muhammad Audriel Rayhan

# PERANCANGAN ILUSTRASI KARAKTER

## DI LION CORE STUDIO

(Muhammad Audriel Rayhan)

### ABSTRAK

Ilustrasi karakter merupakan bagian penting untuk mengkomunikasikan informasi secara visual seperti suasana, tema, sifat, dan naratif yang ingin disampaikan seorang desainer. Pelaksanaan kerja magang sebagai perancang ilustrasi karakter dalam Lion Core Studio merupakan pengalaman pertama kerja dalam perusahaan professional dimana etika, kemampuan, dan soft skill desainer dilatih untuk menjadi lebih siap untuk bekerja dalam industri nanti. Proses kerja magang dilaksanakan selama 640 jam kerja dengan melakukan perancangan untuk tiga proyek utama dalam perusahaan magang. Selama periode magang, komunikasi merupakan isu utama yang menghambat proses desain. Hal ini dapat diselesaikan dengan melakukan penjadwalan antara peserta magang dengan pihak perusahaan untuk memastikan alur kerja yang efisien. Selama periode magang, peserta magang harus berpikir kritis dalam merancang ilustrasi karakter. Faktor seperti latar belakang dunia karakter bertempat dan ornamen atau pilihan warna spesifik dapat menguatkan desain serta pesan yang ingin disampaikan secara signifikan. Selain dari ilmu desain, soft skill dalam berkomunikasi dan koordinasi dengan anggota perusahaan juga dikembangkan dengan implementasi hal-hal kecil seperti penamaan format file, kerapian menata file untuk anggota lainnya, dan penggunaan bahasa yang kasual namun tetap sopan saat berkomunikasi.

**Kata kunci:** Ilustrasi, desain, magang.



# **CHARACTER ILLUSTRATION DESIGN**

## **IN LION CORE STUDIO**

(Muhammad Audriel Rayhan)

### **ABSTRACT (English)**

*Character illustration is an important aspect in design as with proper application, communicating a message, theme, or other narrative through design can be achieved very efficiently. Internship work as a character illustrator in Lion Core Studio was the first step into the industry, as with internship work, comes a development of experience in etiquette, illustration prowess, and soft skills required to work in a professional company. Internship work was done for 640 work hours with focus on three main projects that is being developed by the company. During this time, communication with other company employees and director was the biggest issue in the process of designing but it was solved by scheduling meetings with the director and other employees as it will guarantee an efficient workflow within the company. During the designing process, critical thinking and expansion of the project's themes, world background, and narrative was necessary to create a design that will not only fit for the project but also communicate the character's story and personality within the illustrations. Developing one's soft skills on communicating with peers and superiors was also mandatory and was achievable through simple acts of giving proper naming for company files, exporting specific file formats that other employees can use, and to speak with company employees in a casual yet polite manner to maintain a good relationship.*

**Keywords:** *Illustration, design, internship*

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 .....	vi
<i>ABSTRACT (English)</i> .....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR LAMPIRAN .....	xi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang .....	2
1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang .....	2
<b>BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN</b> .....	6
2.1 Deskripsi Perusahaan .....	6
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan .....	7
2.3 Portfolio Perusahaan .....	8
<b>BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG</b> .....	11
3.1 Kedudukan dan Koordinasi .....	11
3.2 Tugas yang Dilakukan .....	12
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang .....	16
3.3.1 Proses Pelaksanaan .....	16
3.3.2 Kendala yang Ditemukan .....	39
3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan .....	39
<b>BAB IV PENUTUP</b> .....	40
4.1 Kesimpulan .....	40
4.2 Saran .....	41
DAFTAR PUSTAKA .....	xiii
LAMPIRAN .....	xiv

**DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang..... 12



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Lion Core .....	6
Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi Perusahaan .....	7
Gambar 2.3 Burst Fighter.....	8
Gambar 2.4 Maschinen Dolls.....	9
Gambar 2.5 Masquaradious .....	10
Gambar 2.6 Memory Rewind.....	10
Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi.....	12
Gambar 3.2 Tampilan folder Trello M7.....	17
Gambar 3.3 Moodboard NPC M7.....	18
Gambar 3.4 Mind map ide M7.....	19
Gambar 3.5 Sketsa kasar Food Stall Vendor .....	19
Gambar 3.6 Sketsa komprehensif Street Food Vendor.....	20
Gambar 3.7 Sketsa kasar Groundskeeper.....	21
Gambar 3.8 Sketsa komprehensif Groundskeeper .....	22
Gambar 3.9 Tampilan folder Trello MD.....	23
Gambar 3.10 Moodboard ilustrasi Port 1 .....	24
Gambar 3.11 Desain karakter Wyvernia.....	25
Gambar 3.12 Desain karakter Yunica .....	25
Gambar 3.13 Sketsa ilustrasi Port 1 .....	26
Gambar 3.14 Ilustrasi Port 1 .....	27
Gambar 3.15 Desain karakter Jack.....	28
Gambar 3.16 Moodboard referensi ilustrasi School 1 .....	29
Gambar 3.17 Sketsa ilustrasi School 1 .....	30
Gambar 3.18 Ilustrasi School 1 .....	30
Gambar 3.19 Mind map tema Marchen Souls .....	32
Gambar 3.20 Moodboard proyek Marchen Souls.....	33
Gambar 3.21 Sketsa kasar pihak Angel .....	33
Gambar 3.22 Sketsa karakter Angel Jury dan Angel Executioner.....	34
Gambar 3.23 Moodboard pakaian Demon.....	36
Gambar 3. 24 Sketsa kasar pihak Demon .....	37
Gambar 3.25 Sketsa karakter Demon Noble dan Demon Retainer.....	37

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 LAMPIRAN

A. Surat Pengantar MBKM 01 .....	xiv
B. Kartu MBKM 02 .....	xv
C. Daily Task MBKM 03 .....	xvi
D. Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04 .....	xxvi
E. Surat Penerimaan Magang .....	xxvii
F. Lampiran Pengecekan Turnitin .....	xxviii
G. Lampiran Logbook Karya .....	xxix



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA