

PERANCANGAN ILLUSTRASI KEY VISUAL BAGI IDENTITAS

VISUAL GUGU DI SUKA STUDIO



Bryan George Harsono

00000042658

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

PERANCANGAN ILLUSTRASI KEY VISUAL BAGI IDENTITAS

VISUAL GUGU DI SUKA STUDIO



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Bryan George Harsono

00000042658

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Bryan George Harsono
Nomor Induk Mahasiswa : 00000042658
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

Laporan Magang dengan judul:

PERANCANGAN ILUSTRASI *KEY VISUAL* BAGI IDENTITAS VISUAL GUGU DI SUKA 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, 5 Juni 2024



Bryan George Harsono

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
**PERANCANGAN ILUSTRASI *KEY VISUAL* BAGI IDENTITAS VISUAL
GUGU DI SUKA STUDIO**

Oleh

Nama : Bryan George Harsono
NIM : 00000042658
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 5 Juni 2024
Pukul 16.30 s.d 17.00 dan dinyatakan
LULUS

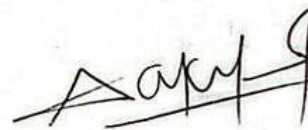
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



Christina Flora, S.Ds., M.M.
0305049703/074901

Penguji



Ardiles Akyuwen, M.S.Ds.
0323067804/067811

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Bryan George Harsono
NIM : 00000042658
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 *KEY VISUAL*

BAGI IDENTITAS VISUAL GUGU DI SUKA 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, Jumat, 31 Mei 2024

Yang menyatakan,



Bryan George Harsono

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan pada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmatnya yang melimpah, penulis mampu menjalani program magang dan menyelesaikan laporan yang berjudul “Perancangan Ilustrasi *Key Visual* Bagi Identitas Visual Gugu di SUKA Studio”. Melalui laporan ini, penulis melakukan serangkaian dokumentasi yang berisi karya serta hasil kontribusi penulis di perusahaan. Penulis juga menjabarkan beberapa pengalaman penulis serta tantangan yang dihadapi sebagai *graphic designer* dan juga *illustrator* di SUKA Studio.

Penulis berharap pengalaman yang ada di laporan ini dapat dijadikan sebagai acuan bagi siapapun agar mereka dapat memiliki wawasan dan gambaran terkait posisi *graphic designer* dan *illustrator*, serta pekerjaan yang ada di SUKA Studio.

Pada laporan ini, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada pihak yang telah membantu penulis dalam proses pelaksanaan magang serta menyelesaikan hingga akhir:

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Universitas Multimedia Nusantara.
3. Faddy Ravydera dan Tantra Hardiantara, selaku *Creative Director* dan *Managing Director* di SUKA Studio.
4. Kevin Davia, 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, S.Sn., M.Ds., sebagai Koordinator Magang Program Studi Universitas Multimedia Nusantara.
7. Christina Flora, S.Ds., M., sebagai Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.

8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini. Semoga laporan ini dapat menjadi bahan pembelajaran serta wawasan bagi pembaca dalam proses pelaksanaan magang di masa depan.

Tangerang, 31 Mei 2024



(Bryan George Harsono)



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN ILLUSTRASI KEY VISUAL BAGI IDENTITAS

VISUAL GUGU DI SUKA STUDIO

Bryan George Harsono

ABSTRAK

SUKA Studio merupakan studio desain, ilustrasi, dan animasi yang telah melalui berbagai proses kreatif dengan menaungi beberapa proyek dari klien yang bervariasi. Dalam industri kreatif sekarang, SUKA Studio bergerak dalam 2 fokus utama, yaitu desain grafis dan ilustrasi, serta animasi. Proyek yang pernah dipegang oleh SUKA Studio sendiri memiliki *scope* yang bervariasi, mulai dari pembuatan identitas visual, melakukan rebranding dari suatu brand, membuat iklan komersial untuk suatu brand, serta membuat iklan dan juga publikasi yang bersifat animasi. Setelah masuk, penulis ikut terlibat dalam beberapa proyek *branding* dengan tipe klien yang berbeda. Penulis mengerjakan beberapa ilustrasi sebagai aset untuk pembuatan identitas visual pada beberapa proyek, serta membuat *keyvisual*. Selama bekerja, penulis mendapatkan beberapa ilmu serta pengalaman baru, diantaranya melakukan riset dengan menggunakan metode *facts* dan *findings*, serta membuat *deck* riset untuk keperluan informasi dalam pembuatan identitas visual. Karena yang terutama dalam proses pembuatan desain yaitu melakukan eksplorasi serta riset, sebagai pilar kuat dalam menghasilkan karya yang bisa tersampaikan ke audiens.

Kata kunci: *Graphic Designer*, Identitas Visual, SUKA Studio

**GRAPHIC DESIGNER ROLE IN CREATING KEY VISUAL
ILLUSTRATION AS IDENTITY FOR GUGU AT SUKA STUDIO**

Bryan George Harsono

ABSTRACT (English)

SUKA Studio is a design, illustration and animation studio that has gone through various creative processes by covering several projects from various clients. In today's creative industry, SUKA Studio operates in 2 main focuses, namely graphic design and illustration, and animation. Projects held by SUKA Studio itself have varied scopes, starting from creating visual identities, rebranding a brand, creating commercial advertisements for a brand, as well as creating animated advertisements and publications. After joining, the author was involved in several branding projects with different types of clients. The author worked on several illustrations as assets for creating visual identities for several projects, as well as creating keyvisuals. During his work, the author gained some new knowledge and experience, including conducting research using facts and findings methods, as well as creating research decks for information purposes in creating visual identities. Because the most important thing in the design creation process is conducting exploration and research, as strong pillars in producing work that can be conveyed to the audience.

Keywords: *Graphic Designer, Visual Identity, SUKA Studio*

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

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.....	xiv
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	5
2.1 Deskripsi Perusahaan.....	5
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	6
2.3 Portfolio Perusahaan.....	7
BAB III GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	11
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	11
3.2 Tugas yang Dilakukan	12
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang.....	15
BAB IV GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	74
4.1 Kesimpulan	74
4.2 Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA.....	xiii
LAMPIRAN.....	xiv

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tugas Yang Dilakukan..... 12



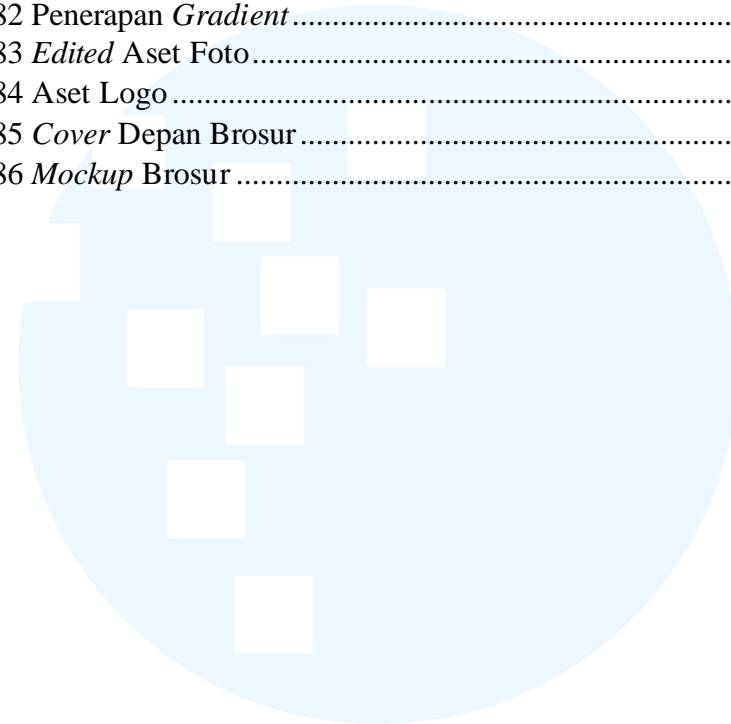
UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Bagan Struktur Organisasi Perusahaan	6
Gambar 2.2 Bagan Struktur PT. Monty & Sanak	6
Gambar 2.3 Logo JAKHABITAT.....	8
Gambar 2.4 MUBI.....	9
Gambar 2.5 Logo Tebet Eco Park	10
Gambar 2.6 Above Food	11
Gambar 2.7 NICE (Nusantara International Convention Exhibition).....	11
Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi.....	13
Gambar 3.2 <i>Brief</i> Projek 1	16
Gambar 3.3 Referensi Karakter dari Super Sentai	17
Gambar 3.4 Referensi Karakter.....	18
Gambar 3.5 Referensi Majalah dan Grafik Jepang	19
Gambar 3.6 Referensi Anatomi Karakter	20
Gambar 3.7 Sketsa Awal Karakter	20
Gambar 3.8 Sketsa Pose Karakter	21
Gambar 3.9 Sketsa Pose Alternatif	22
Gambar 3.10 Sketsa Otter	23
Gambar 3.11 Hasil Digitalisasi Karakter	23
Gambar 3.12 Proses Digitalisasi Menggunakan <i>Pen Tool</i>	24
Gambar 3.13 Proses Coloring Menggunakan <i>Gradient Fill</i>	24
Gambar 3.14 Hasil Revisi Karakter <i>the sporty one</i> dan <i>food blogger</i>	25
Gambar 3.15 Hasil Digitalisasi Karakter Keseluruhan	26
Gambar 3.16 Hasil Implementasi Key Visual.....	26
Gambar 3.17 <i>Moodboarding Packaging</i>	27
Gambar 3.18 Desain Kemasan <i>Sushi</i>	28
Gambar 3.19 Penggunaan Efek <i>Blending Mode</i> Pada Text	28
Gambar 3.20 Desain Kemasan Salad	29
Gambar 3.21 Desain Kemasan <i>Onigiri</i>	29
Gambar 3.22 Desain <i>Mockup Onigiri</i>	30
Gambar 3.23 Desain <i>Mockup Sushi</i>	31
Gambar 3.24 Proses Pertama <i>Mockup Sushi</i>	31
Gambar 3.25 Proses Kedua <i>Mockup Sushi</i>	32
Gambar 3.26 Proses Ketiga <i>Mockup Sushi</i>	32
Gambar 3.27 Desain <i>Chiller</i>	33
Gambar 3.28 Tokyo Garden Hall.....	34
Gambar 3.29 <i>Brief</i> Projek 2.....	35
Gambar 3.30 <i>Citylights</i> di Jepang	35
Gambar 3.31 <i>Visual Translation</i>	36
Gambar 3.32 <i>Type References</i>	37
Gambar 3.33 <i>Japanese Garden</i>	37
Gambar 3.34 <i>Visual References</i>	38

Gambar 3.35 <i>Type References</i>	38
Gambar 3.36 <i>Ukiyo-e Painting</i>	39
Gambar 3.37 <i>Visual References</i>	40
Gambar 3.38 <i>Type References</i>	40
Gambar 3.39 <i>Visual References</i>	41
Gambar 3.40 <i>Sketsa Awal</i>	42
Gambar 3.41 <i>Digitalisasi Sketsa</i>	42
Gambar 3.42 <i>Key Visual Implementation</i>	43
Gambar 3.43 <i>Final Logo</i>	43
Gambar 3.44 <i>New Visual Direction</i>	44
Gambar 3.45 <i>Sketsa Baru</i>	44
Gambar 3.46 <i>Key Visual Implementation</i>	45
Gambar 3.47 <i>Key Visual Implementation</i>	46
Gambar 3.48 <i>Key Visual Implementation with Graphics</i>	46
Gambar 3.49 <i>Collaterals Implementation</i>	47
Gambar 3.50 <i>Brief Projek 3</i>	48
Gambar 3.51 <i>Visual Direction</i>	48
Gambar 3.52 <i>Character References</i>	49
Gambar 3.53 <i>Character Illustration</i>	49
Gambar 3.54 <i>Sketsa Pose Kelompok</i>	50
Gambar 3.55 <i>First Inked Sketch</i>	51
Gambar 3.56 <i>Revised Illustration</i>	52
Gambar 3.57 <i>Sketsa Awal Pose Pug</i>	52
Gambar 3.58 <i>Sketsa Kedua Pose Pug</i>	53
Gambar 3.59 <i>Sketsa Pose Alternatif</i>	54
Gambar 3.60 <i>Sketsa Pose Alternatif</i>	55
Gambar 3.61 <i>Sketsa Pose Alternatif</i>	56
Gambar 3.62 <i>Sketsa Pose Alternatif</i>	57
Gambar 3.63 <i>Key Visual Implementation</i>	57
Gambar 3.64 <i>Collaterals Mockup</i>	58
Gambar 3.65 <i>Collaterals Mockup</i>	57
Gambar 3.66 <i>Brief Projek 4</i>	60
Gambar 3.67 <i>Visual References</i>	60
Gambar 3.68 <i>Type References</i>	61
Gambar 3.69 <i>Logo Exploration</i>	61
Gambar 3.70 <i>Alternate Logo Exploration</i>	62
Gambar 3.71 <i>Key Visual Exploration</i>	62
Gambar 3.72 <i>Key Visual Exploration Grid</i>	63
Gambar 3.73 <i>Option 1 Logo</i>	64
Gambar 3.74 <i>New Key Visual Exploration</i>	64
Gambar 3.75 <i>Graphic Element</i>	65
Gambar 3.70 <i>New Key Visual Exploration Grid</i>	66
Gambar 3.71 <i>Brief Projek 5</i>	67

Gambar 3.78 <i>Colours</i>	67
Gambar 3.79 <i>Grid</i> Halaman	68
Gambar 3.80 <i>Parent</i> Untuk <i>Grid</i>	68
Gambar 3.81 Hasil <i>Crop</i> Foto	69
Gambar 3.82 Penerapan <i>Gradient</i>	70
Gambar 3.83 <i>Edited</i> Aset Foto	71
Gambar 3.84 Aset Logo	72
Gambar 3.85 <i>Cover</i> Depan Brosur	73
Gambar 3.86 <i>Mockup</i> Brosur	74



UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Surat Pengantar MBKM 01	104
Lampiran B Kartu MBKM 02.....	105
Lampiran C Daily Task MBKM 03	106
Lampiran D Lembar Verifikasi Laporan Magang.....	114
Lampiran E Surat Penerimaan Magang	115
Lampiran F Pengecekan Hasil Turnitin	116
Lampiran G Hasil Karya Selama Magang	117

