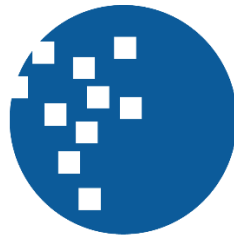


PERANCANGAN ULANG MASKOT UNTUK PERUSAHAAN

VISI8 STUDIO



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

Juan Sebastian

00000062881

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

PERANCANGAN ULANG MASKOT UNTUK PERUSAHAAN

VISI8 STUDIO



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Juan Sebastian

00000062881

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Juan Sebastian
Nomor Induk Mahasiswa : 00000062881
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Magang saya yang berjudul: PERANCANGAN ULANG MASKOT UNTUK PERUSAHAAN VISI8 STUDIO merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

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

Tangerang, 19 Desember 2024



(Juan Sebastian)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Juan Sebastian

Nomor Induk Mahasiswa : 00000062881

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : Visi8 Studio

Alamat Perusahaan : Komplek Duta Merlin, F1-2, North Petojo, Gambir,
Central Jakarta City, Jakarta 10130

Email Perusahaan : contact@visi8.com

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


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

Tangerang, 09 Desember 2024

Mengetahui


Tangerang, 09 Desember 2024
VISI8
(Dwi Anditya Rizki)

Menyatakan


(Juan Sebastian)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul

PERANCANGAN ULANG MASKOT UNTUK PERUSAHAAN VISI8 STUDIO

Oleh

Nama Lengkap : Juan Sebastian
Nomor Induk Mahasiswa : 00000062881
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 19 Desember 2024

Pukul 11.30 s.d. 12.00 WIB dan dinyatakan


LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.


Pembimbing

Penguji


Dr. Suwito Casande, S.Sn., M.Ds.
0330117501/ 081436


Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds.
0310019201/ 023987

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Juan Sebastian
Nomor Induk Mahasiswa : 00000062881
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN ULANG MASKOT
UNTUK PERUSAHAAN VISI8 STUDIO

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia (**pilih salah satu**):

- Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk memublikasikan hasil laporan magang saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh civitas academica UMN/ publik. Saya menyatakan bahwa laporan magang yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- Saya tidak bersedia memublikasikan hasil laporan magang ini ke dalam repositori Knowledge Center karena ada data yang bersifat konfidensial.
- Lainnya, pilih salah satu:
 - Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara.
 - Embargo publikasi laporan magang dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 19 Desember 2024



(Juan Sebastian)

KATA PENGANTAR

Rasa puji syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah membantu penulis dalam pelaksanaan magang, juga pengerjaan laporan magang. Laporan magang ini merupakan salah satu syarat penting untuk kelulusan untuk ke semester selanjutnya. Penulis juga bisa melakukan refleksi diri secara langsung saat menulis laporan magang, dalam hal pencapaian, pengalaman, dan lainnya. Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dari *advisor* juga *supervisor*, penulisan laporan dan pelaksanaan magang tidak akan berjalan dengan lancar. Oleh karena itu penulis,

Mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa.
2. Dr. Ir. Andrey Andoko, M.Sc., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
3. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
4. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara.
5. Visi8 Studio, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
6. Fairuz Athoriq, S.Ds., selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
7. Dr. Suwito Casande, S.Sn., M.Ds., selaku *Advisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan magang ini.

Penulis memberikan rasa terima kasih sebesar-besarnya terhadap semua yang sudah ditulis maupun tidak tertulis di atas ini. Atas bantuannya yang membawa penulis ke penghujung hari, dan melaksanakan magang juga laporannya secara lancar. Penulis mengerti bahwa laporan magang ini belum sempurna dan masih menyimpan kesalahan, maka dari itu, penulis juga memohon maaf jika ada kesalahan dalam laporan magang ini. Semoga laporan magang ini bisa menjadi sebuah manfaat

terhadap tempat perusahaan penulis melaksanakan magang. Menjadi sebuah sarana pengembangan, agar perusahaan menjadi lebih baik lagi. Juga dapat memberikan informasi berkaitan aktivitas magang yang dilaksanakan oleh penulis.

Tangerang, 19 Desember 2024



(Juan Sebastian)



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN ULANG MASKOT UNTUK PERUSAHAAN VISI8 STUDIO

(Juan Sebastian)

ABSTRAK

Dunia sekarang ini sudah memiliki banyak kemajuan dalam banyak bidang, salah satunya, bidang seni. Dalam dunia seni ini banyak artis juga perusahaan yang berkembang, salah satunya yaitu, Visi8 Studio. Visi8 Studio merupakan perusahaan berlatar belakang seni dan memiliki tujuan untuk menghasilkan kekayaan intelektual yang bervariasi. Kekayaan intelektual tersebut akan dibentuk ke dalam media-media berbentuk dua dimensi ataupun tiga dimensi seperti, komik, animasi, dan seterusnya. Penulis melaksanakan magang di Visi8 Studio selama lima bulan. Disini penulis belajar, juga mendapatkan pengalaman bekerja di perusahaan berbidang seni, terutama dalam pengeluaran media dua dimensi juga tiga dimensi untuk kekayaan intelektual perusahaan. Selama magang, penulis mendapatkan sebuah proyek atau tugas utama untuk merancang desain baru maskot Visi8 Studio. Walaupun itu merupakan proyek utama yang penulis kerjakan, penulis juga mengerjakan banyak proyek dan tugas lainnya. Alhasil penulis mendapatkan banyak pengalaman mengerjakan tugas seni yang penulis pun belum pernah kerjakan sebelumnya. Pelaksanaan magang pun menjadi lancar, dan sangat bermanfaat untuk penulis. Membantu penulis menjadi seorang seniman yang lebih baik dan terampil daripada sebelumnya.

Kata kunci: Perancangan ulang, kekayaan intelektual, magang.

MASCOT REWORK FOR VISI8 STUDIO COMPANY

(Juan Sebastian)

ABSTRACT

The world today has made a lot of progress in many fields, one of which, is art. In the world of art, many artists and companies are in development, one of which is Visi8 Studio. Visi8 Studio is a company with an artistic background and has the aim of producing varied intellectual property. This intellectual property later on will be formed into two-dimensional or three-dimensional media such as comics, animation, and so on. The author carried out an internship at Visi8 Studio for five months. Here the author studied and also gained experience working in a company specialized in art, especially in the production of two-dimensional and three-dimensional media for the company's intellectual property. During the internship, the author received a main project or assignment to create a new design for the Visi8 Studio mascot. Even though this is the main project that the author is working on, the author is also working on many other projects and assignments. As a result, the author gained a lot of experience working on art assignments that the author had never done before. The implementation of the internship went smoothly, and was very beneficial for the writer. Helping the writer become a better and more skilled artist than before.

Keywords: Mascot rework, intellectual property, internship.



DAFTAR ISI

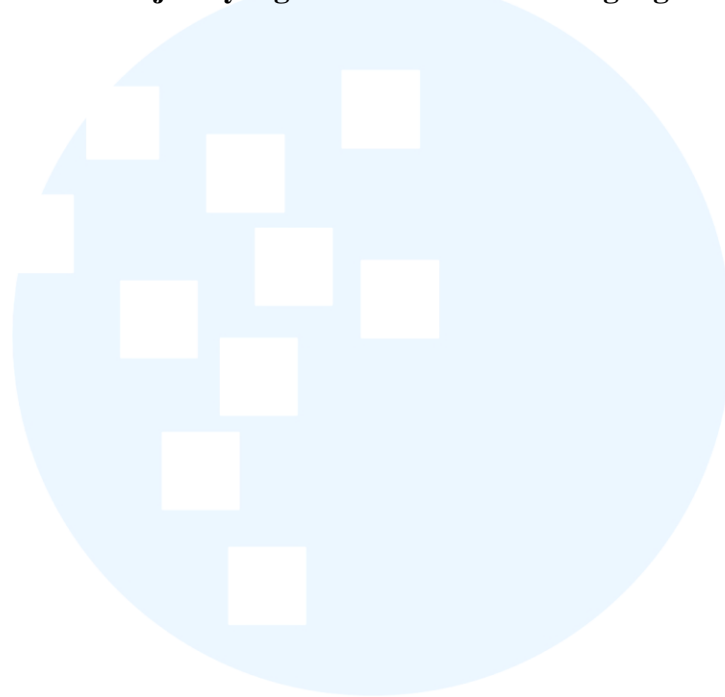
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan Magang	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang	3
1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang	3
1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang	3
BAB II	4
GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	4
2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan	4
2.1.1 Profil Perusahaan.....	4
2.1.2 Sejarah Perusahaan	5
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan.....	6
2.3 Portofolio Perusahaan	6
BAB III PELAKSANAAN MAGANG.....	9
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang	9
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang	9
3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang	11
3.2 Tugas yang Dilakukan	12
3.3 Uraian Pelaksanaan Magang	15
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang	15

3.3.2	Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang	29
3.4	Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang	40
3.4.1	Kendala Pelaksanaan Magang	40
3.4.2	Solusi Pelaksanaan Magang	42
BAB IV	PENUTUP	44
4.1	Simpulan	44
4.2	Saran	46
DAFTAR PUSTAKA	48



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Detail <i>Event</i> yang Diikuti Oleh Visi8 Studio.....	7
Tabel 3.2 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang.....	12



UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Perusahaan Visi8 Studio.....	5
Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi Perusahaan Visi8 Studio.....	6
Gambar 2.3 Kumpulan Hasil IP Dari Visi8 Studio	8
Gambar 3.4 <i>Intership Track 1 Card</i> Menunjukkan Posisi Penulis	10
Gambar 3.5 Bagan Alur Koordinasi Yang Dilaksanakan Oleh Penulis.....	11
Gambar 3.6 Maskot Awal Perusahaan Visi8 Studio	16
Gambar 3.7 Referensi-Referensi Untuk Pengerjaan Maskot Redesain.....	17
Gambar 3.8 Sketsa Kasar Untuk Maskot Redesain	18
Gambar 3.9 Sketsa Akhir Maskot Redesain.....	18
Gambar 3.10 <i>Color Palette</i> dan Variasi Warna Maskot Redesain	19
Gambar 3.11 Maskot Redesain Terpilih.....	19
Gambar 3.12 Detil-Detil Mengenai Maskot Redesain	20
Gambar 3.13 Membangun Latar Belakang Untuk Maskot Redesain	21
Gambar 3.14 Hasil dan <i>Lining</i> Karya Menunjukkan Interaksi Maskot.....	22
Gambar 3.15 Komik Pertama Untuk Maskot Redesain	22
Gambar 3.16 Komik Kedua Untuk Maskot Redesain.....	23
Gambar 3.17 <i>Powerpoint</i> Presentasi Maskot Redesain Visi8 Studio.....	24
Gambar 3.18 Sketsa Kasar Untuk Maskot Versi Dua.....	25
Gambar 3.19 Sketsa Akhir Untuk Maskot Versi Dua.....	25
Gambar 3.20 Hasil Akhir Untuk Maskot Versi Dua	26
Gambar 3.21 Hasil Akhir Juga Detil-Detil Maskot Revisi.....	26
Gambar 3.22 Revisi <i>Cover Art</i> Untuk Presentasi Maskot	27
Gambar 3.23 Sketsa dan Hasil Akhir Komik Pertama Maskot Revisi.....	28
Gambar 3.24 Hasil Dua Instagram Story International Friendship Day	30
Gambar 3.25 Hasil Dua Versi Konsep Karakter Kaiju Dari Changelings....	31
Gambar 3.26 Foto Patung Fisik Karakter Kaiju Dari Changelings	32
Gambar 3.27 Referensi Desain Mobil Ambulans Baramulti	33
Gambar 3.28 Tiga Konsep Awal Untuk Mobil Ambulans Baramulti	34

Gambar 3.29 Desain Tipografi Awal Konsep Mobil Ambulans.....	35
Gambar 3.30 Dua Desain Tipografi Yang Terpilih dan Variasinya	35
Gambar 3.31 Tiga Variasi Desain Mobil Ambulans Dengan Tipografi	36
Gambar 3.32 Dua Hasil Desain Akhir Mobil Ambulans Yang Terpilih.....	37
Gambar 3.33 Lima Latihan Pengerjaan <i>Storyboard</i>.....	38
Gambar 3.34 Dua Adegan Untuk Latihan Pengerjaan <i>Storyboard</i>.....	39
Gambar 3.35 Salah Satu Hasil Pengerjaan <i>Storyboard</i> Animasi Kara	40



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xlix
Lampiran Form Bimbingan.....	li
Lampiran Surat Penerimaan Magang.....	liii
Lampiran MBKM 01.....	lvi
Lampiran MBKM 02.....	lvii
Lampiran MBKM 03.....	lviii
Lampiran MBKM 04.....	lxiv
Lampiran Transkrip Wawancara.....	lxv
Lampiran Karya.....	lxix

