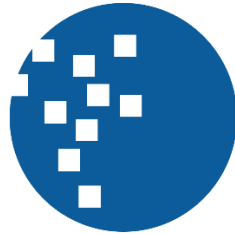


PERANCANGAN ILUSTRASI 2D *MERCHANDISE*

BRUSH STUDIO



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

Briana Florencia

00000055792

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

PERANCANGAN ILUSTRASI 2D *MERCHANDISE*

BRUSH STUDIO



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Briana Florencia

00000055792

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 : Briana Florencia
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055792
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Magang saya yang berjudul:

**PERANCANGAN ILUSTRASI 2D *MERCHANDISE*
BRUSH 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, 18 Desember 2024



(Briana Florencia)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Briana Florencia
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055792
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

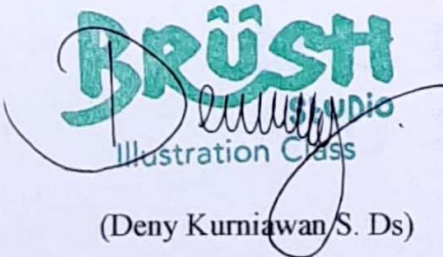
Nama Perusahaan : Brush Studio
Alamat Perusahaan : Rukan Graha Kedoya kav. 32, Jl. Panjang Arteri
Klp. Dua Raya No.68, RT.19/RW.4, Kedoya Sel., Kec. Kb. Jeruk, Kota Jakarta
Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 11520
Email Perusahaan : brushillustrationjkt@gmail.com

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, 04 Desember 2024

Mengetahui


(Deny Kurniawan S. Ds)

Menyatakan


(Briana Florencia)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul

PERANCANGAN ILUSTRASI 2D *MERCHANDISE BRUSH STUDIO*

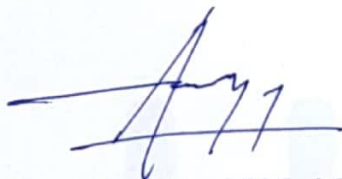
Oleh

Nama Lengkap : Briana Florencia
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055792
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

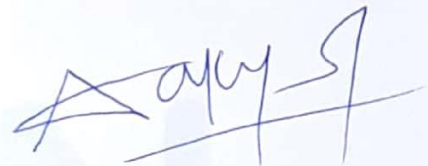
Telah diujikan pada hari Rabu, 18 Desember 2024
Pukul 11.30 s.d. 12.00 WIB dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji

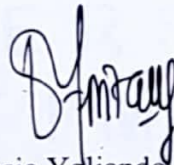


Ardyansyah, S.Sn., M.M., M.Ds.
0318127603/ L00011



Ardiles Akyuwen, M.Sn.
0323067804/ 067811

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 : Briana Florencia
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055792
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN ILUSTRASI 2D
MERCHANDISE BRUSH 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, 18 Desember 2024



(Briana Florencia)

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang Maha esa atas berkat diberikan Nya penulis dapat menuntaskan proses perancangan laporan magang ini hingga selesai dengan baik dan tepat waktu. Dan dilancarkan proses lamaran magang sebagai *Junior Illustrator di* Brush Studio. Adapun laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program MBKM internship 01 dari jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV).

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. Brush Studio, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
6. Deny Kurniawan, S.Ds selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
7. Ardyansyah, S.Sn., M.M., 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.

Laporan ini berguna sebagai referensi sekaligus manfaat yang dapat membantu mahasiswa untuk merancang laporan magang, dan penulis mengharapkan kritik saran yang membangun guna memperbaiki penulisan laporan di masa mendatang.

Tangerang, 18 Desember 2024



(Briana Florencia)

PERANCANGAN ILUSTRASI 2D *MERCHANDISE*

BRUSH STUDIO

(Briana Florencia)

ABSTRAK

Brush Studio dipilih sebagai tempat magang dengan tujuan menyalurkan ilmu yang telah dipelajari penulis selama 6 Semester di Universitas Multimedia Nusantara kepada Brush Studio yang merupakan Perusahaan industri Kreatif dengan bidang Seni dan Design yang mengutamakan ilustrasi sebagai bidang utama mereka, dimana bidang ilustrasi merupakan bidang yang diminati oleh penulis, Adapun pekerjaan yang ditawarkan berupa posisi sebagai Junior *Illustrator*, sistematika kerja magang yang dimulai pada tanggal 01 Juli 2024 dan berakhir di 31 November 2024 dengan jam kerja sebanyak 7,5 jam dimulai pukul 09.30 sampai dengan 18.00 setiap hari kerja. Sejak berdiri pada tahun 2012, Brush Studio telah bergerak di bidang Pendidikan dan Kreatif, ranah Kreatif diwujudkan melalui jasa komisi yang ditawarkan berupa Desain dan Editorial yang diperuntukkan untuk Perusahaan lain, ranah Pendidikan diwujudkan melalui program berupa Kelas Kursus dengan 9 jenis kategori yang terbuka untuk segala umur, posisi yang dijalankan penulis yakni sebagai Junior Ilustrator berada dibawah bimbingan *Supervisor* selaku *Principal* dari Brush Studio, dengan tanggung jawab untuk membuat ilustrasi untuk kebutuhan materi kursus maupun kebutuhan konten media sosial, juga membantu Senior dalam menjalankan kursus di luar kantor maupun didalam kantor.

Kata kunci: Kerja, Junior *Illustrator*, Ilustrasi, Industri Kreatif

BRUSH STUDIO MERCHANDISE

2D ILLUSTRATION DESIGN

(Briana Florencia)

ABSTRACT

Brush Studio was chosen as an internship place with the aim of channeling the knowledge that the author has learned during 6 semesters at Multimedia Nusantara University to Brush Studio which is a creative industrial company in the field of Art and Design which prioritizes illustration as their main field, where the field of illustration is a field of interest by the author, the job offered is a position as a Junior Illustrator, internship working day which starts on 01 July 2024 and ends on 31 November 2024 with working hours of 7.5 hours starting at 09.30 to 18.00 every working day. Since it was founded in 2012, Brush Studio has been engaged in the Education and Creative sector, the Creative realm is realized through commission services offered in the form of Design and Editorial intended for other Companies, the realm of education is realized through a program in the form of a Course Class with 9 types of categories that are open to all ages. The position held by the author is as a Junior Illustrator under the guidance of the Supervisor as Principal of Brush Studio, with responsibility for creating illustrations for course material needs and media content needs. social, also assisting Seniors in running courses outside the office and inside the office.

Keywords: Work, Junior Illustrator, Illustration, Creative Industry

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan Magang	1
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang	2
1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang	3
1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	6
2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan	6
2.1.1 Profil Perusahaan.....	6
2.1.2 Sejarah Perusahaan	7
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	8
2.3 Portofolio Perusahaan	10
BAB III PELAKSANAAN MAGANG.....	15
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang	15
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang.....	15
3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang.....	16
3.2 Tugas yang Dilakukan	18
3.3 Uraian Pelaksanaan Magang	21
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang.....	21

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang.....	35
3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang	68
3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang.....	68
3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang.....	69
BAB IV PENUTUP	70
4.1 Simpulan	70
4.2 Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA	13



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Detail Pekerjaan yang dilakukan..... 16



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

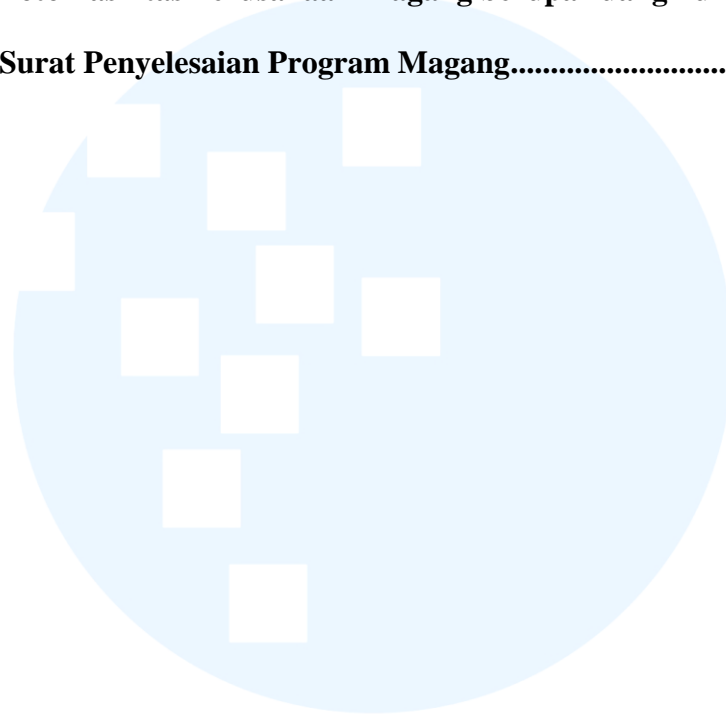
Gambar 2.1 Logo Brush Studio	5
Gambar 2.2 Logo Perusahaan Brush Studio	6
Gambar 2.3 Bagan Struktur Organisasi Perusahaan.....	7
Gambar 2.4 Advertisement Campaign Mc Donald's.....	8
Gambar 2.5 Advertisement Campaign Go-Mart	9
Gambar 2.6 Desain Maskot J-Trust Bank.....	10
Gambar 2.7 Ilustrasi Hari Raya Imlek	10
Gambar 2.8 Ilustrasi BKJ <i>Holiday</i>	20
Gambar 3.1 gambar Bagan Alur Koordinasi	21
Gambar 3.2 hasil akhir Ilustrasi Hari Batik	22
Gambar 3.3 referensi konsep awal Ilustrasi Hari Batik.....	23
Gambar 3.4 sketsa konsep kasar Ilustrasi Hari Batik.....	24
Gambar 3.5 hasil revisi Sketsa konsep kasar Ilustrasi Hari Batik.....	25
Gambar 3.6 revisi sketsa konsep kasar Ilustrasi Hari Batik	26
Gambar 3.7 progres ilustrasi Hari Batik tahap pemberian warna	27
Gambar 3.8 revisi (Kiri) dan progres ilustrasi Hari Batik (Kanan)	28
Gambar 3.9 revisi ilustrasi Hari Batik, sebelum dan sesudah	28
Gambar 3.10 revisi perubahan warna <i>Background</i>	29
Gambar 3.11 gambar postingan Instagram Hari Batik Nasional	30
Gambar 3.12 hasil akhir ilustrasi <i>Merchandise</i> Brush Studio	31
Gambar 3.13 referensi konsep visual ilustrasi <i>Merchandise</i>	32
Gambar 3.14 3 buah sketsa konsep kasar full-body KARA	34
Gambar 3.15 sketsa komperensif dari sketsa konsep kasar	35
Gambar 3.16 warna dasar dan perbandingan sebelum revisi	36
Gambar 3.17 3 alternatif warna dasar	37
Gambar 3.18 revisi pewarnaan, dan <i>Background</i>	38
Gambar 3.19 revisi warna dan <i>Background</i>	38
Gambar 3.20 revisi kucing, font, dan <i>Background</i>	39
Gambar 3.21 referensi konsep evolusi <i>Pokemon</i>	39

Gambar 3.22 3 varian font untuk tulisan “ <i>Beyond Creativity</i> ”	40
Gambar 3.23 revisi penempatan font dan proporsi KARA	40
Gambar 3.24 hasil akhir Ilustrasi BKJ <i>CoffeeHouse Aesthetic</i>	41
Gambar 3.25 Referensi konsep dan visual.....	42
Gambar 3.26 Sketsa konsep kasar.....	43
Gambar 3.27 revisi sketsa konsep kasar	44
Gambar 3.28 sketsa komperensif dengan warna dasar	45
Gambar 3.29 pemberian warna dasar dan <i>Shading</i> pada ilustrasi	46
Gambar 3.30 proses <i>Detailing</i> pada ilustrasi.....	46
Gambar 3.31 proses <i>Detailing</i> pada karakter KARA dan RAKA	47
Gambar 3.32 proses <i>Detailing</i> dan merubah warna pada <i>Background</i>	48
Gambar 3.33 revisi pada ukuran karakter dan <i>Background</i>	48
Gambar 3.34 revisi perubahan warna dan <i>Detailing</i> ilustrasi.....	49
Gambar 3.35 foto hasil akhir postingan <i>Art Trivia</i>	50
Gambar 3.36 hasil akhir ilustrasi <i>Art Healing Halloween</i>	51
Gambar 3.37 referensi dan sketsa konsep kasar	52
Gambar 3.38 hasil ilustrasi sudah diberikan warna.....	53
Gambar 3.39 revisi ilustrasi	54
Gambar 3.40 hasil akhir dari ilustrasi <i>Art Healing Halloween</i>	55
Gambar 3.41 hasil akhir ilustrasi <i>Christmas</i>	56
Gambar 3.42 referensi visual dan konsep ilustrasi <i>Christmas</i>	57
Gambar 3.43 sketsa komperensif yang sudah diberikan warna dasar	58
Gambar 3.44 mewarnai dan memberikan <i>Shading</i> pada KARA dan RAKA	59
Gambar 3.45 revisi proporsi karakter KARA dan RAKA	60
Gambar 3.46 memberikan warna pada <i>Background</i> dan <i>Detailing</i>	61
Gambar 3.47 melanjutkan progres ke tahap <i>Detailing</i>	61
Gambar 3.48 Hasil akhir ilustrasi <i>Christmas</i>	62
Gambar 3.49 <i>Mock Up</i> Konten Media Sosial Ilustrasi <i>Christmas</i>	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin 1.....	14
Lampiran Form Bimbingan 1.....	15
Lampiran Surat Penerimaan Magang 1.....	17
Lampiran MBKM 01 1.....	17
Lampiran MBKM 02 1.....	18
Lampiran MBKM 03 1.....	19
Lampiran MBKM 04 1.....	50
Lampiran Karya Ilustrasi Hari Batik Nasional.....	127
Lampiran <i>Template</i> Mewarnai untuk Growell Market.....	127
Lampiran Karya Ilustrasi <i>Merchandise</i> Brush Studio.....	128
Lampiran Ilustrasi Untuk Materi Mengajar Brush Studio.....	129
Lampiran Karya Ilustrasi BKJ <i>CoffeeHouse Aesthetic</i>	129
Lampiran Karya Sketsa <i>Mock-up</i> model <i>ClayVersary</i> NEO SOHO.....	130
Lampiran Karya Sketsa <i>Storyboard</i> Video Promosi <i>Art Healing</i>	131
Lampiran Karya Sketsa Logo <i>Illufest 2024</i>	132
Lampiran Karya Ilustrasi Tradisional aset Video Promosi <i>Art Healing</i>	132
Lampiran Karya Ilustrasi untuk <i>Workshop</i> tema <i>Halloween</i>	133
Lampiran Karya <i>Mock-up</i> model Clay untuk <i>Workshop</i>	133
Lampiran Karya Ilustrasi untuk <i>Paper Doll</i>	134
Lampiran Karya Ilustrasi kebutuhan Materi Pembelajaran.....	134
Lampiran Karya Ilustrasi KARA dengan gaya visual <i>Pop Mart</i>	135
Lampiran Karya Ilustrasi Hari <i>Christmas</i>	136

Lampiran Foto Fasilitas berupa ruang kantor peserta magang	136
Lampiran Foto Fasilitas Perusahaan Magang berupa ruang mengajar	137
Lampiran Foto Fasilitas Perusahaan Magang berupa ruang kursus	138
Lampiran Surat Penyelesaian Program Magang.....	139



UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA