

**PERANCANGAN ILUSTRASI 2D UNTUK MATERI PROMOSI  
DI BRUSH STUDIO**



**LAPORAN MAGANG**

**Dhita Visesa**

**0000056013**

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

**PERANCANGAN ILUSTRASI 2D UNTUK MATERI PROMOSI  
DI BRUSH STUDIO**



**LAPORAN MAGANG**

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

**Dhita Visesa**  
**00000056013**

**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 : Dhita Visesa  
Nomor Induk Mahasiswa : 0000056013  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Magang saya yang berjudul:

### **PERANCANGAN ILUSTRASI 2D UNTUK MATERI PROMOSI DI 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, 19 Desember 2024

  
(Dhita Visesa)

## HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Dhita Visesa  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056013  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:


Nama Perusahaan : Brush Studio  
Alamat Perusahaan : 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 : brushstudiojkt@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, 5 Desember 2024

Mengetahui

  
(Deny Kurniawan)

Menyatakan

  
(Dhita Visesa)

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul  
**PERANCANGAN ILUSTRASI 2D UNTUK MATERI PROMOSI  
DI BRUSH STUDIO**

Oleh


Nama Lengkap : Dhita Visesa  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056013  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 19 Desember 2024  
Pukul 11.00 s.d. 11.30 WIB dan dinyatakan  
**LULUS**

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

  
Joni Nur Budi Kawulur, S.Sn., M.Ds.  
0312096805/ 023959

Penguji  
  
Dr.Sn. Yusup S. Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.  
0319037807/ 023902

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 : Dhita Visesa  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056013  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jenjang : S1  
Jenis Karya : Laporan Magang  
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN ILUSTRASI 2D  
UNTUK MATERI PROMOSI DI 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, 19 Desember 2024

  
(Dhita Visesa)

## KATA PENGANTAR


Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas karunia dan kehendak-Nya sehingga laporan magang berjudul “Perancangan Ilustrasi 2D untuk Materi Promosi di Brush Studio” ini dapat diselesaikan tanpa kendala.

Penulis juga 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. Joni Nur Budi Kawulur, 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.

Semoga laporan magang ini dapat memberikan manfaat bagi semua pembaca. Semoga pembaca mendapatkan inspirasi dan informasi yang dapat membantu pembaca dalam dunia kerja ke depannya.

Tangerang, 19 Desember 2024



(Dhita Visesa)

# PERANCANGAN ILUSTRASI 2D UNTUK MATERI PROMOSI DI BRUSH STUDIO

(Dhita Visesa)

## ABSTRAK

Praktik kerja magang penulis sebagai *intern junior 2D illustrator* dilaksanakan di Brush Studio, perusahaan yang bergerak di bidang edukasi seni dan desain yang bertujuan untuk menjadi inspirasi dan mendorong generasi muda untuk terus berkarya. Selain jasa edukasi, Brush Studio juga menyediakan jasa pembuatan seni dan desain untuk perusahaan di luar Brush Studio. Sebagai perusahaan yang bergerak di bidang seni dan desain, Brush Studio telah menghasilkan banyak portofolio yang memiliki kualitas tinggi berupa karya ilustrasi, desain grafis, kampanye iklan, dan lainnya. Selama pelaksanaan kerja magang, penulis dapat menerapkan pengetahuan mengenai pembuatan ilustrasi dan desain yang sebelumnya telah dipelajari di kampus secara nyata di lapangan kerja. Penulis telah membuat beberapa karya ilustrasi dan desain untuk Brush Studio, di antaranya adalah karya ilustrasi untuk promosi sosial media, karya ilustrasi untuk materi pembelajaran, desain grafis untuk materi promosi sosial media, dan media cetak untuk dekorasi. Dengan melaksanakan kerja magang ini, penulis mendapatkan pengalaman kerja secara nyata di industri seni dan desain.

**Kata kunci:** Seni dan desain, promosi, materi pembelajaran





## **2D ILLUSTRATION FOR PROMOTION MATERIAL AT BRUSH STUDIO**

(Dhita Visesa)

### **ABSTRACT**

*The author's internship as an intern junior 2D illustrator took place at Brush Studio, a company that specializes in art and design education that aims to be an inspiration and encourage young generation to keep creating. Besides providing educational services, Brush Studio also provides art and design services to external clients. As a company in the creative industry, Brush Studio has developed a substantial portfolio of high-quality works, including illustrations, graphic designs, advertisement campaigns, and many more. Throughout the internship program, the author applied their knowledge of illustration and design making that had previously learned in college into the work projects. The author contributed by creating several illustrations and designs for Brush Studio, such as social media promotional illustrations, educational material illustrations, graphic designs for promotional content, and print media for decorations. The internship provided the author with valuable hands-on experience in the art and design industry, offering practical insights into the field.*

**Keywords:** *Art and design, promotion, learning material*

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## 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       |
| <i>ABSTRACT</i> .....  | viii      |
| DAFTAR ISI.....  | ix        |
| DAFTAR TABEL.....  | xi        |
| DAFTAR GAMBAR.....   | xii       |
| DAFTAR LAMPIRAN .....  | xiv       |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>                                | <b>1</b>  |
| <b>1.1 Latar Belakang .....</b>                              | <b>1</b>  |
| <b>1.2 Tujuan Magang .....</b>                               | <b>2</b>  |
| <b>1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang .....</b>       | <b>2</b>  |
| <b>1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang .....</b>                  | <b>2</b>  |
| <b>1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang .....</b>               | <b>3</b>  |
| <b>BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN .....</b>                 | <b>4</b>  |
| <b>2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan .....</b>               | <b>4</b>  |
| <b>2.1.1 Profil Perusahaan.....</b>                          | <b>4</b>  |
| <b>2.1.2 Sejarah Perusahaan .....</b>                        | <b>6</b>  |
| <b>2.2 Struktur Organisasi Perusahaan .....</b>              | <b>6</b>  |
| <b>2.3 Portofolio Perusahaan .....</b>                       | <b>7</b>  |
| <b>BAB III PELAKSANAAN MAGANG.....</b>                       | <b>12</b> |
| <b>3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang .....</b> | <b>12</b> |
| <b>3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang.....</b>               | <b>12</b> |
| <b>3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang.....</b>              | <b>12</b> |
| <b>3.2 Tugas yang Dilakukan .....</b>                        | <b>13</b> |
| <b>3.3 Uraian Pelaksanaan Magang .....</b>                   | <b>15</b> |
| <b>3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang.....</b>      | <b>15</b> |

|   |           |
|---|-----------|
| 3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang..... | 20        |
| 3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang .....     | 34        |
| 3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang.....               | 34        |
| 3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang.....                | 34        |
| <b>BAB IV PENUTUP .....</b>                         | <b>35</b> |
| 4.1 Simpulan .....                                  | 35        |
| 4.2 Saran.....                                      | 35        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                         | <b>xv</b> |



## DAFTAR TABEL

**Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang..... 13**



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

|  |    |
|--|----|
| Gambar 2.1 Logo Brush Studio .....   | 5  |
| Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi Perusahaan Brush Studio .....                   | 7  |
| Gambar 2.3 Portofolio Perusahaan 1 (Ilustrasi <i>Chinese New Year</i> ).....         | 8  |
| Gambar 2.4 Portofolio ... (Ilustrasi <i>10th Anniversary Brush Studio</i> ).....     | 9  |
| Gambar 2.5 Portofolio Perusahaan 3 (Ilustrasi Hari Kartini) .....                    | 9  |
| Gambar 2.6 Portofolio Perusahaan 4 (Kampanye Iklan McDonald's).....                  | 10 |
| Gambar 2.7 Portofolio Perusahaan 5 (Ilustrasi Illufest 2017) .....                   | 11 |
| Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi .....   | 13 |
| Gambar 3.2 Referensi Ilustrasi <i>Winter Wonderland</i> .....                        | 16 |
| Gambar 3.3 <i>Rough Sketch</i> Ilustrasi <i>Winter Wonderland</i> .....              | 17 |
| Gambar 3.4 <i>Lineart &amp; Base Color</i> ... setelah Revisi (Bawah) .....          | 18 |
| Gambar 3.5 <i>Rendering</i> sebelum Revisi ... serta <i>Final Touch</i> (Bawah)..... | 19 |
| Gambar 3.6 Pengaplikasian Ilustrasi di Instagram .....                               | 20 |
| Gambar 3.7 Referensi Ilustrasi Hari Batik.....                                       | 20 |
| Gambar 3.8 Alternatif <i>Rough Sketch</i> Ilustrasi Hari Batik.....                  | 21 |
| Gambar 3.9 Alternatif Sketsa Rapi dan <i>Rough Color</i> .....                       | 22 |
| Gambar 3.10 Alternatif Warna dan Pencahayaan .....                                   | 22 |
| Gambar 3.11 Poin Revisi ... setelah Revisi (Kanan).....                              | 23 |
| Gambar 3.12 Hasil Akhir Ilustrasi Hari Batik Nasional.....                           | 23 |
| Gambar 3.13 Referensi Ilustrasi <i>Merchandise</i> .....                             | 24 |
| Gambar 3.14 Sketsa Awal Ilustrasi <i>Merchandise</i> .....                           | 25 |
| Gambar 3.15 Sketsa setelah Revisi (Kiri) dan <i>Progress Revisi</i> (Kanan).....     | 25 |
| Gambar 3.16 Alternatif Revisi Komposisi Ilustrasi <i>Merchandise</i> .....           | 26 |
| Gambar 3.17 Pengembangan Komposisi Revisi dan Alternatifnya .....                    | 27 |
| Gambar 3.18 <i>Progress Revisi</i> dan <i>Mock-Up</i> pada <i>T-Shirt</i> .....      | 27 |
| Gambar 3.19 Ilustrasi sebelum Revisi ... setelah Revisi (Kanan) .....                | 28 |
| Gambar 3.20 Referensi Ilustrasi Editorial Artrivia.....                              | 29 |
| Gambar 3.21 Sketsa Awal Ilustrasi Artrivia .....                                     | 29 |
| Gambar 3.22 Alternatif Warna Ilustrasi Artrivia .....                                | 30 |

|   |           |
|---|-----------|
| <b>Gambar 3.23 Ilustrasi sebelum Revisi ... Instagram Brush Studio (Bawah).</b>     | <b>31</b> |
| <b>Gambar 3.24 Referensi Ilustrasi <i>Chibi</i>.....</b>                            | <b>32</b> |
| <b>Gambar 3.25 Sketsa Awal Ilustrasi <i>Chibi</i>.....</b>                          | <b>32</b> |
| <b>Gambar 3.26 <i>Lineart</i> (Kiri), Pewarnaan ... setelah Revisi (Kanan).....</b> | <b>33</b> |
| <b>Gambar 3.27 Hasil Akhir Ilustrasi ... Instagram Brush Studio (Kanan) .....</b>   | <b>33</b> |



## DAFTAR LAMPIRAN

|  |                |
|--|----------------|
| <b>Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....</b> | <b>xvi</b>     |
| <b>Lampiran Form Bimbingan .....</b>           | <b>xx</b>      |
| <b>Lampiran Surat Penerimaan Magang .....</b>  | <b>xxi</b>     |
| <b>Lampiran MBKM 01 .....</b>                  | <b>xxii</b>    |
| <b>Lampiran MBKM 02 .....</b>                  | <b>xxiii</b>   |
| <b>Lampiran MBKM 03 .....</b>                  | <b>xxiv</b>    |
| <b>Lampiran MBKM 04 .....</b>                  | <b>xxxviii</b> |
| <b>Lampiran Karya.....</b>                     | <b>xxxix</b>   |

