

**PERAN ILUSTRATOR UNTUK KEPENTINGAN *BRANDING*  
DI BAH OUI**



**LAPORAN MAGANG**

**Esther Magdalena Djaja Saputra**

**00000055117**

**PROGRAM STUDI FILM  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG**

**2025**

**PERAN ILUSTRATOR UNTUK KEPENTINGAN *BRANDING*  
DI BAH OUI**



**LAPORAN MAGANG**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

**Esther Magdalena Djaja Saputra**

**00000055117**

**PROGRAM STUDI FILM  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG**

**2025**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Esther Magdalena Djaja Saputra

Nomor Induk Mahasiswa : 00000055117

Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

PERAN ILLUSTRATOR UNTUK KEPENTINGAN *BRANDING* DI BAH OUI merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah 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 maupun dalam penulisan laporan magang, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk laporan magang yang telah saya tempuh.

Tangerang, 18 Juni 2025.



(Esther Magdalena Djaja Saputra)

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  
PERAN ILUSTRATOR UNTUK KEPENTINGAN *BRANDING* DI BAH OUI

Oleh

Nama Lengkap : Esther Magdalena Djaja Saputra

Nomor Induk Mahasiswa : 00000055117

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 17 Juni 2025

Pukul 13.30 s.d. 14.00 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



Christine  
Lukmanto  
2025.06.20  
09:49:49  
+07'00'

**Christine Mersiana, S.Sn., M.Anim.**

8143768669230303

Penguji

Digitally signed by  
Ahmad Arief Adiwijaya  
Date: 2025.06.20  
16:10:32 +07'00'

**Ahmad Arief Adiwijaya, S.Sn., MPDesSc.**

2255770671130303

Ketua Program Studi Film

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

**Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.**

1260753654130113

**HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK  
KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Esther Magdalena Djaja Saputra  
NIM : 00000055117  
Program Studi : Film  
Jenjang : D3/S1/S2\*  
Judul Karya Ilmiah : PERAN ILLUSTRATOR UNTUK  
KEPENTINGAN BRANDING DI BAH  
OUI

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

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) \*\*.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
- ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
  - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 20 Juni 2025.

Yang menyatakan,



(Esther Magdalena Djaja Saputra)

\* Pilih salah satu

\*\* Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk dipublikasikan ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan laporan magang ini dengan judul: “PERAN ILLUSTRATOR UNTUK KEPENTINGAN BRANDING DI BAH OUI” yang dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni jurusan Film pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan laporan magang ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan laporan magang ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa.
2. Dr. Andrey Andoko selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
3. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
4. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
5. Christine Mersiana, S.Sn., M.Anim., sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
6. Jesslyn Efendi, sebagai Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan MBKM Penelitian..
7. Keluarga yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan MBKM ini.
8. Sahabat-sahabat saya, yaitu Clarissa Wijaya, Natasya Yolanda, dan Melissa Gunawan yang selalu menemani dan mendukung penulis dari awal hingga akhir penulisan.
9. Teman dekat di UMN, yaitu Anastasia Calista Antoni, Jeirrel Kukuh maupun yang lainnya atas masukkan dan bantuannya selama semester-semester yang telah dilalui.

Semoga laporan magang ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 20 Juni 2025.



(Esther Magdalena Djaja Saputra)



# **PERAN ILLUSTRATOR UNTUK KEPENTINGAN BRANDING**

## **DI BAH OUI**

(Esther Magdalena Djaja Saputra)

### **ABSTRAK**

Program magang dilaksanakan di Bah Oui, sebuah perusahaan pastry yang memadukan teknik kuliner Prancis dan Korea dengan fokus pada branding visual yang kuat. Pemilihan tempat magang didasarkan pada relevansi ilustrasi dalam strategi komunikasi merek yang dijalankan perusahaan. Ruang lingkup kerja mencakup pembuatan ilustrasi untuk materi promosi, desain kemasan, dan penguatan identitas visual. Melalui kegiatan ini, penulis menerapkan ilmu ilustrasi dalam konteks profesional sekaligus memahami peran ilustrasi dalam membentuk narasi visual yang menarik dan emosional. Pengalaman magang ini memberikan wawasan tentang alur kerja industri kreatif, serta menjadi bagian dari pemenuhan syarat kelulusan Program Studi Film di Universitas Multimedia Nusantara.

Kata kunci: ilustrator, branding, bah oui

UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



# ***THE ROLE OF ILLUSTRATORS FOR BRANDING PURPOSES***

***AT BAH OUI***

(Esther Magdalena Djaja Saputra)

## ***ABSTRACT***

*This internship was carried out at Bah Oui, a pastry company that combines French and Korean techniques with a strong focus on visual branding. The company was selected as the internship site due to its relevant use of illustration in brand communication strategies. The scope of work included creating illustrations for promotional materials, packaging designs, and strengthening brand identity. Through this internship, the writer applied illustration knowledge in a professional context while gaining insight into the role of visual storytelling in building emotional and engaging brand narratives. This experience also provided valuable understanding of the creative industry's workflow and served as part of the graduation requirements for the Film Study Program at Universitas Multimedia Nusantara.*

*Keywords: illustrator, branding, bah oui*

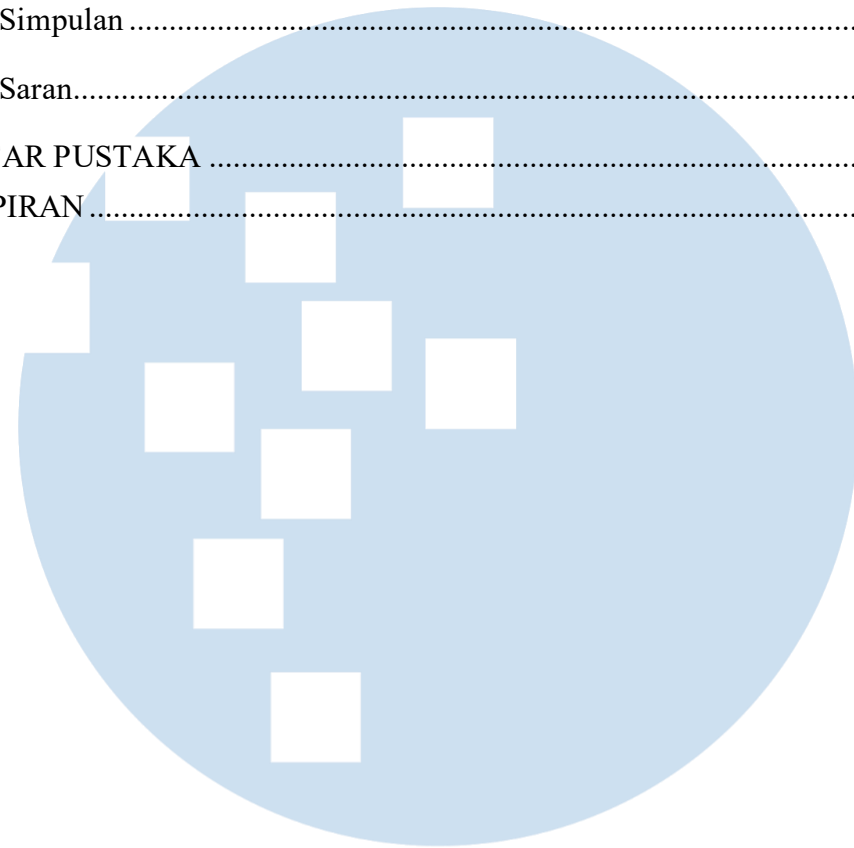
UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR ISI

|                                                       |      |
|-------------------------------------------------------|------|
| HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....                | iii  |
| HALAMAN PENGESAHAN .....                              | iv   |
| HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....      | v    |
| KATA PENGANTAR .....                                  | vi   |
| ABSTRAK .....                                         | viii |
| <i>ABSTRACT</i> .....                                 | ix   |
| DAFTAR ISI .....                                      | x    |
| DAFTAR TABEL .....                                    | xii  |
| DAFTAR GAMBAR .....                                   | xiii |
| DAFTAR LAMPIRAN .....                                 | xiv  |
| BAB I PENDAHULUAN .....                               | 1    |
| 1.1 Latar Belakang .....                              | 1    |
| 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang .....              | 2    |
| 1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang ..... | 2    |
| BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN .....                 | 4    |
| 2.1 Sejarah Singkat Perusahaan .....                  | 4    |
| 2.1.1 Logo .....                                      | 4    |
| 2.1.2 Visi Misi Perusahaan .....                      | 5    |
| 2.1.3 SWOT Perusahaan .....                           | 6    |
| 2.1.4 <i>Business Model Canvas</i> Perusahaan .....   | 7    |
| 2.2 Struktur Organisasi Perusahaan .....              | 7    |
| BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG .....                | 9    |
| 3.1 Kedudukan dan Koordinasi .....                    | 9    |
| 3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang .....               | 10   |
| 3.2.1 Tugas yang Dilakukan .....                      | 10   |
| 3.2.2 Uraian Kerja Magang .....                       | 11   |
| 3.2.3 Kendala yang Ditemukan .....                    | 24   |
| 3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan .....        | 25   |

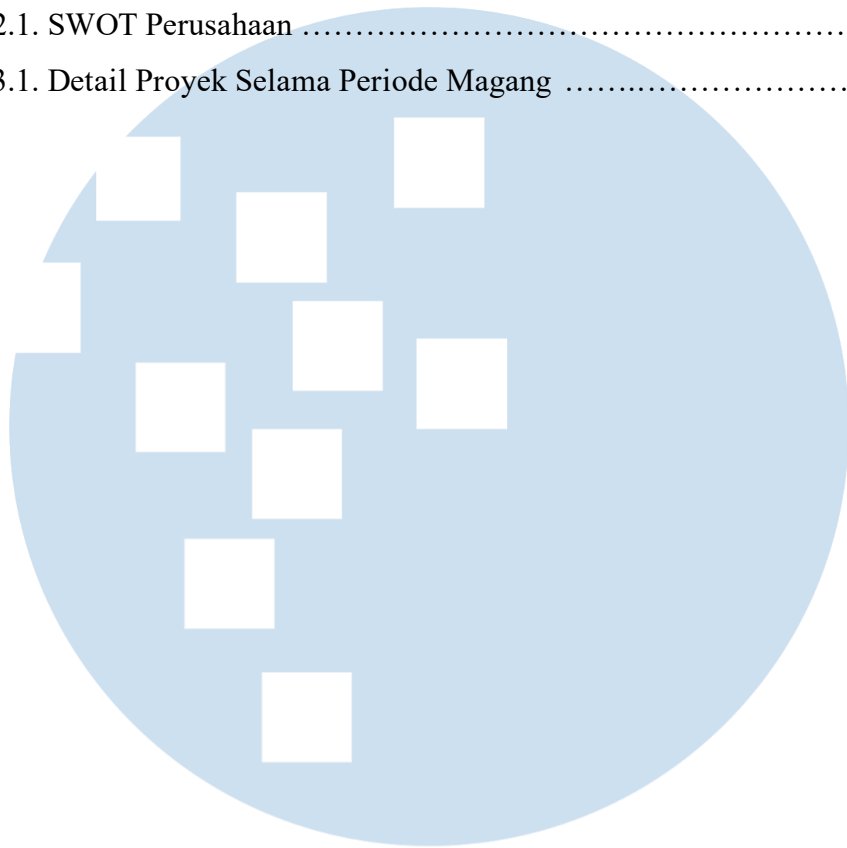
|                                |    |
|--------------------------------|----|
| BAB IV SIMPULAN DAN SARAN..... | 26 |
| 4.1 Simpulan .....             | 26 |
| 4.2 Saran.....                 | 27 |
| DAFTAR PUSTAKA .....           | 29 |
| LAMPIRAN .....                 | 30 |



UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR TABEL

|                                                      |   |
|------------------------------------------------------|---|
| Tabel 2.1. SWOT Perusahaan .....                     | 6 |
| Tabel 3.1. Detail Proyek Selama Periode Magang ..... | 9 |



UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                       |    |
|-----------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 2.1. Logo Bah Oui .....                                        | 4  |
| Gambar 2.2 Business Model Canvas Bah Oui .....                        | 7  |
| Gambar 2.3 Struktur Perusahaan Bah Oui .....                          | 8  |
| Gambar 3.1. Bagan Alur Kerja Penulis.....                             | 9  |
| Gambar 3.2. Beberapa Sketch Ilustrasi Ramadan .....                   | 12 |
| Gambar 3.3. Beberapa <i>Basic Color</i> untuk Ilustrasi Ramadan ..... | 13 |
| Gambar 3.4. Revisi Warna Langit .....                                 | 13 |
| Gambar 3.5. Revisi <i>Font</i> Ilustrasi Ramadan .....                | 14 |
| Gambar 3.6. Hasil Akhir Ilustrasi Ramadan .....                       | 15 |
| Gambar 3.7. <i>Sketch</i> Pengumuman .....                            | 16 |
| Gambar 3.8. Animasi Mobil Bergerak .....                              | 16 |
| Gambar 3.9. Animasi Mobil Sebelum Revisi Pohon .....                  | 17 |
| Gambar 3.10. Revisi Pohon .....                                       | 18 |
| Gambar 3.11. Animasi Mobil Finalisasi .....                           | 18 |
| Gambar 3.12. Hasil Ilustrasi Libur Lebaran Versi 1 .....              | 19 |
| Gambar 3.13. Hasil Ilustrasi Libur Lebaran Versi 2.....               | 20 |
| Gambar 3.14. Aset dan Hasil Penataan Awal .....                       | 21 |
| Gambar 3.15. Pembuatan Ulang Aset dan Pewarnaanya.....                | 21 |
| Gambar 3.16. Hasil Revisi Warna.....                                  | 22 |
| Gambar 3.17. Penataan Aset-Aset.....                                  | 23 |
| Gambar 3.18. Hasil Revisi Kedua.....                                  | 23 |
| Gambar 3.19. Hasil Akhir Desain Ilustrasi Easter .....                | 24 |



## DAFTAR LAMPIRAN

|                                                     |    |
|-----------------------------------------------------|----|
| Lampiran A. Surat Pengantar MBKM 01 .....           | 30 |
| Lampiran B. Kartu MBKM 02 .....                     | 31 |
| Lampiran C. Daily Task MBKM 03 .....                | 32 |
| Lampiran D. Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04 ..... | 39 |
| Lampiran E. Hasil Turnitin .....                    | 40 |
| Lampiran F. Dokumentasi Magang .....                | 43 |
| Lampiran G. Consent Form .....                      | 44 |

UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA