

**PERANCANGAN DESAIN KARAKTER SANDWORM
ADVENTURER DI POLARIS CAMP CREATIVE**



LAPORAN MAGANG

Flaniamedia Mutiara

00000063807

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

PERANCANGAN DESAIN KARAKTER SANDWORM

ADVENTURER DI POLARIS CAMP CREATIVE



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Flaniamedia Mutiara

00000063807

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Flaniamedia Mutiara
Nomor Induk Mahasiswa : 00000063807
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Magang saya yang berjudul:

**PERANCANGAN DESAIN KARAKTER SANDWORM ADVENTURER
DI POLARIS CAMP CREATIVE**

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, 2 Juni 2025



(Flaniamedia Mutiara)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Flaniamedia Mutiara

Nomor Induk Mahasiswa : 00000063807

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : Polaris Camp Creative

Alamat Perusahaan : Jl. Nangka No.17, Blotan, Wedomartani, Kec.
Ngemplak, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa
Yogyakarta, 55584

Email Perusahaan : polariscampcreative@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, 2 Juni 2025

Mengetahui



(Rohman)



Menyatakan



(Flaniamedia Mutiara)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
**PERANCANGAN DESAIN KARAKTER SANDWORM ADVENTURER DI
POLARIS CAMP CREATIVE**

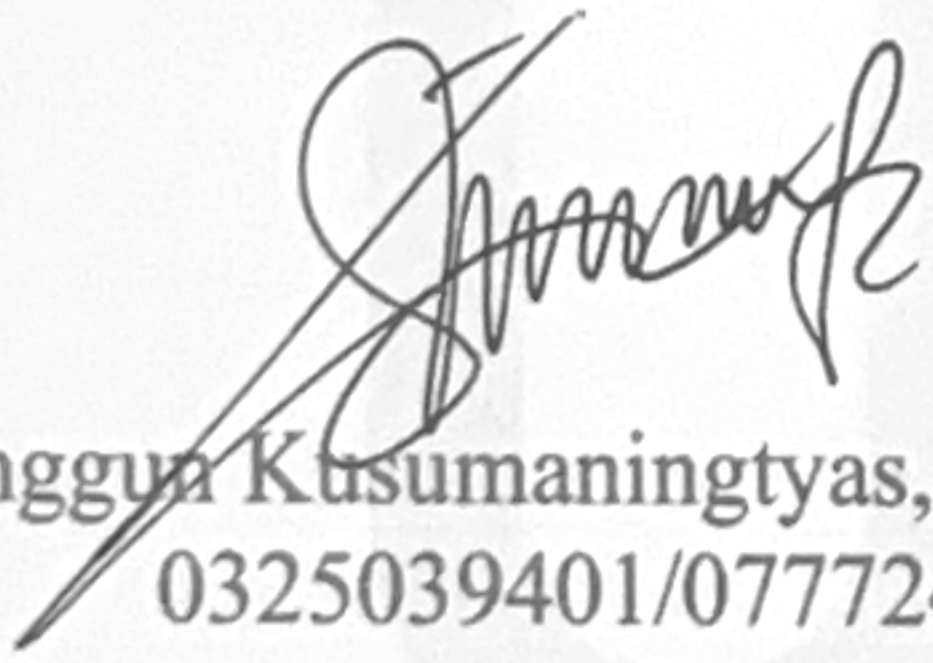
Oleh

Nama Lengkap : Flaniamedia Mutiara
Nomor Induk Mahasiswa : 00000063807
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 24 Juni 2025
Pukul 08.30 s.d. 09.00 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

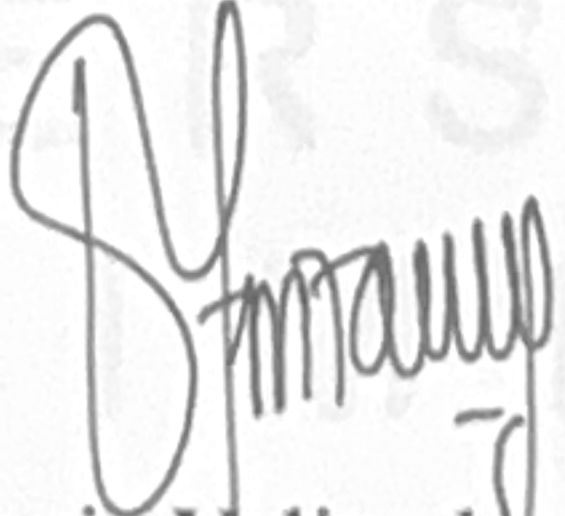
Pembimbing


Ester Anggun Kusumaningtyas, S.Sn., M.Ds.
0325039401/077724

Penguji


Cennywati, S.Sn., M.Ds.
1024128201/071277

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 : Flaniamedia Mutiara
Nomor Induk Mahasiswa : 00000063807
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : Perancangan Desain Karakter
Sandworm Adventurer di Polaris
Camp Creative

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, 2 Juni 2025


(Flaniamedia Mutiara)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan magang atau *Internship Track 1* yang berjudul “Perancangan Desain Karakter Sandworm Adventurer di Polaris Camp Creative”

Laporan ini disusun dengan tujuan memberikan wawasan yang lebih luas berdasarkan pengalaman yang telah penulis peroleh selama melaksanakan magang di Polaris Camp Creative, yang merupakan sebuah komunitas berbasis perusahaan non-formal yang berfokus pada pengembangan kreativitas dan kolaborasi di berbagai bidang seni, desain, dan media kreatif.

Dalam proses penyusunan laporan ini, penulis memperoleh pengalaman yang berharga dalam menyusun laporan yang sesuai dengan kaidah bahasa dan tata cara penulisan profesional yang diperlukan di dunia kerja. Penulis menyadari masih terdapat kekurangan dalam laporan ini. Oleh karena itu, penulis dengan terbuka menerima kritik dan saran yang membangun dari pembaca agar dapat menjadi masukan yang bermanfaat.

Oleh sebab itu, penulis 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. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara.
5. Polaris Camp Creative, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
6. Rohman, selaku supervisor yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga magang ini dapat diselesaikan.

7. Ester Anggun Kusumaningtyas, 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.

Harapan penulis melalui penyusunan laporan ini adalah dapat memberikan inspirasi dan motivasi bagi orang lain. Penulis juga menyadari bahwa masih banyak hal yang perlu diperbaiki, dan berharap laporan ini dapat terus berkembang ke arah yang lebih baik.

Tangerang, 2 Juni 2025



(Flaniamedia Mutiara)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN DESAIN KARAKTER SANDWORM ADVENTURER DI POLARIS CAMP CREATIVE

(Flaniamedia Mutiara)

ABSTRAK

Polaris Camp Creative merupakan perusahaan kreatif yang berfokus pada desain karakter dan pengembangan proyek di dunia digital, khususnya dalam mendukung industri VTuber. Salah satu proyek utama mereka adalah pembuatan desain karakter VTuber. Polaris ingin melakukan ekspansi proyek dengan memperluas portofolio mereka dalam mendesain karakter-karakter VTuber yang unik dan menarik. Untuk mendukung ekspansi ini, Polaris memerlukan *illustrator* yang dapat merealisasikan konsep desain karakter yang telah mereka buat, serta menyediakan media informasi untuk memperkenalkan karakter tersebut ke masyarakat. Penulis melamar sebagai *illustrator* di Polaris dengan tujuan memperoleh pengalaman kerja sekaligus berkontribusi dalam pengembangan proyek melalui kemampuan ilustrasi yang dimiliki. Program magang ini dilakukan secara *Work From Home* (WFH) dari Senin hingga Sabtu selama empat bulan. Tugas-tugas yang diemban penulis antara lain adalah membuat desain karakter, ilustrasi, dan *layout*. Selama magang, penulis memperoleh wawasan tentang cara menggabungkan ilmu ilustrasi yang diperoleh selama kuliah di jurusan Desain Komunikasi Visual dengan berbagai pertimbangan produksi. Selama magang, penulis menghadapi tantangan dalam memenuhi standar industri yang tinggi. Tahapan evaluasi hasil kerja dan diskusi rutin membantu penulis memahami ekspektasi perusahaan, hingga akhirnya mampu menghasilkan karya yang sesuai standar. Penulis juga belajar bekerja secara prosedural dan efisien untuk menyelesaikan beberapa karya dalam satu hari, menjaga fokus melalui jeda singkat, serta menyeimbangkan pekerjaan dan kehidupan pribadi di tengah beban tugas kuliah.

Kata kunci: *illustrator*, desain karakter, Polaris

SANDWORM ADVENTURER CHARACTER DESIGN AT POLARIS CAMP CREATIVE

(Flaniamedia Mutiara)

ABSTRACT

Polaris Camp Creative is a creative company focused on character design and digital project development, particularly in supporting the VTuber industry. One of their main projects is creating VTuber character designs. Polaris aims to expand its projects by broadening its portfolio with unique and appealing VTuber character designs. To support this expansion, Polaris requires illustrators who can bring their prepared character design concepts to life and create informative media to introduce these characters to the public. The author applied as an illustrator at Polaris with the goal of gaining work experience while contributing to the development of the project using their illustration skills. The internship was conducted remotely (Work From Home) from Monday to Saturday for a duration of six months. The author's responsibilities included character design, illustration, and layout work. During the internship, the author learned how to integrate the illustration knowledge gained during their studies in Visual Communication Design with practical considerations from the production side. The internship also presented challenges in meeting the high standards of the industry. Regular evaluations and discussions helped the author understand the company's expectations and eventually produce work that met the required standards. Additionally, the author learned to work procedurally and efficiently to complete multiple pieces in a day, maintain focus through short breaks, and balance work with personal life amidst the demands of academic responsibilities.

Keywords: *illustrator, character design, Polaris*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	ii
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.....	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 GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	5
2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan.....	5
2.1.1 Profil Perusahaan.....	5
2.1.2 Sejarah Perusahaan.....	7
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan.....	8
2.3 Portfolio Perusahaan.....	9
BAB III PELAKSANAAN MAGANG.....	14
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang.....	14
3.2 Tugas yang Dilakukan.....	16
3.3 Uraian Pelaksanaan Magang.....	18
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang.....	19

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang.....	27
3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang.....	18
3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang.....	18
3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang.....	19
BAB IV PENUTUP.....	20
4.1 Simpulan.....	20
4.2 Saran.....	20
DAFTAR PUSTAKA.....	xiii
LAMPIRAN.....	xv



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang.....	16
---	-----------



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Struktur Organisasi Perusahaan.....	8
Gambar 2.2 Desain Karakter Kitsune Girl.....	10
Gambar 2.3 Ilustrasi Fun Park.....	11
Gambar 2.4 Desain <i>Layout</i> Frinell.....	12
Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi.....	15
Gambar 3.3 <i>Brief</i> dari Klien.....	20
Gambar 3.4 Sketsa Awal Sandworm Adventurer.....	21
Gambar 3.5 Revisi Pertama Sandworm Adventurer.....	22
Gambar 3.6 <i>Lineart</i> dan <i>Base Color</i> Sandworm Adventurer.....	23
Gambar 3.7 Revisi Kedua Sandworm Adventurer.....	24
Gambar 3.8 Revisi Ketiga Sandworm Adventurer.....	25
Gambar 3.9 Gambar <i>Brief</i> Dollmaker Seamstress.....	28
Gambar 3.10 Sketsa awal Dollmaker Seamstress.....	29
Gambar 3.11 <i>Lineart</i> Dollmaker Seamstress.....	29
Gambar 3.12 <i>Base Color</i> Dollmaker Seamstress.....	30
Gambar 3.12 Hasil Akhir Dollmaker Seamstress.....	31
Gambar 3.13 Tiga Ekspresi Dollmaker Seamstress.....	32
Gambar 3.14 Revisi Tiga Ekspresi Dollmaker Seamstress.....	33
Gambar 3.15 <i>Brief</i> Pixie-chan.....	35
Gambar 3.16 Sketsa Awal Pixie-chan.....	36
Gambar 3.17 Revisi Pertama Pixie-chan.....	36
Gambar 3.18 Revisi Kedua Pixie-chan.....	37
Gambar 3.19 Hasil Akhir Pixie-chan.....	39
Gambar 3.20 <i>Brief</i> Fairy Guy.....	41
Gambar 3.21 Sketsa PFP Fairy Guy.....	42
Gambar 3.22 Sketsa Awal <i>Fullbody</i> Fairy Guy.....	43
Gambar 3.23 Referensi Klien untuk Karakter Fairy Guy.....	44

Gambar 3.24 Revisi Pertama Fairy Guy.....	45
Gambar 3.25 Referensi Detail Sayap Karakter Fairy Guy.....	46
Gambar 3.26 Hasil Akhir <i>Fullbody</i> Fairy Guy.....	47
Gambar 3.27 Hasil Akhir PFP Fairy Guy.....	48
Gambar 3.28 <i>Brief</i> Pirate Boy.....	49
Gambar 3.29 Sketsa Awal Pirate Boy.....	50
Gambar 3.30 Revisi Pertama Pirate Boy.....	51
Gambar 3.31 Revisi Kedua Pirate Boy.....	52
Gambar 3.32 Revisi Ketiga Pirate Boy.....	53
Gambar 3.33 <i>Note</i> Perbaikan Pirate Boy.....	54
Gambar 3.34 Revisi Keempat Pirate Boy.....	55
Gambar 3.35 Hasil Akhir Sketsa Pirate Boy.....	56



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xvii
Lampiran Form Bimbingan.....	xviii
Lampiran Surat Penerimaan Magang.....	xx
Lampiran MBKM 01.....	xxi
Lampiran MBKM 02.....	xxii
Lampiran MBKM 03.....	xxiii
Lampiran MBKM 04.....	l
Lampiran Karya.....	li
Lampiran Surat Selesai Magang.....	xcii

