

**PERANCANGAN ILUSTRASI UNTUK KEBUTUHAN
BRANDING PAPERMINT STUDIO**



LAPORAN MAGANG

**Shafiqah Alifia Annisa
00000058414**

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

**PERANCANGAN ILUSTRASI UNTUK KEBUTUHAN
BRANDING PAPERMINT STUDIO**



LAPORAN MAGANG

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual**

**Shafiqah Alifia Annisa
00000058414**

**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 : Shafiqah Alifia Annisa
Nomor Induk Mahasiswa : 00000058414
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Magang saya yang berjudul:

PERANCANGAN ILUSTRASI UNTUK KEBUTUHAN *BRANDING* PAPERMINT 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, 3 Juni 2025



(Shafiqah Alifia Annisa)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Shafiqah Alifia Annisa
Nomor Induk Mahasiswa : 00000058414
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : Papermint Studio
Alamat Perusahaan : Green Lake City Ruko Wallstreet
Email Perusahaan : info@hellopapermint.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

Menyatakan



(Adhisa Cassandra)



(Shafiqah Alifia Annisa)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
**PERANCANGAN ILUSTRASI UNTUK KEBUTUHAN
BRANDING PAPERMINT STUDIO**

Oleh

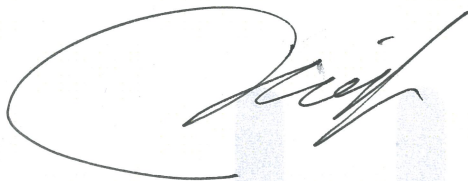
Nama Lengkap : Shafiqah Alifia Annisa
Nomor Induk Mahasiswa : 00000058414
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 23 Juni 2025
Pukul 08.30 s.d. 09.00 WIB dan dinyatakan
LULUS

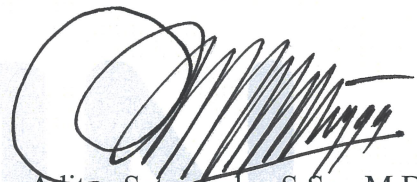
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji

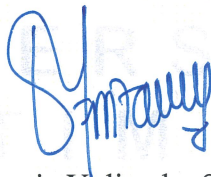


Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds.
0319109601/081434



Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds.
0326128001/038953

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 : Shafiqah Alifia Annisa
Nomor Induk Mahasiswa : 00000058414
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN ILUSTRASI UNTUK
BRANDING PAPERMINT 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, 3 Juni 2025



Shafiqah Alifia Annisa

KATA PENGANTAR

Sebagai mahasiswi yang mengikuti program magang, penulis berkesempatan untuk menjalani magang di Papermint Studio, sebuah studio *branding* yang berlokasi di Cipondoh. Laporan berjudul “Perancangan Ilustrasi untuk *Branding* Papermint Studio” melampirkan pengerjaan penulis pada ilustrasi dari proyek *branding* untuk Papermint Studio sendiri, yang akan diimplementasikan dalam berbagai hal seperti *website* ataupun media sosial studio. Dalam proyek ini, penulis ditugaskan untuk merancang ilustrasi yang dapat menampilkan *personality* Papermint Studio. Selain itu, penulis juga melampirkan pengerjaan dari proyek lain selama masa magang penulis. Atas terselesainya magang dan laporan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

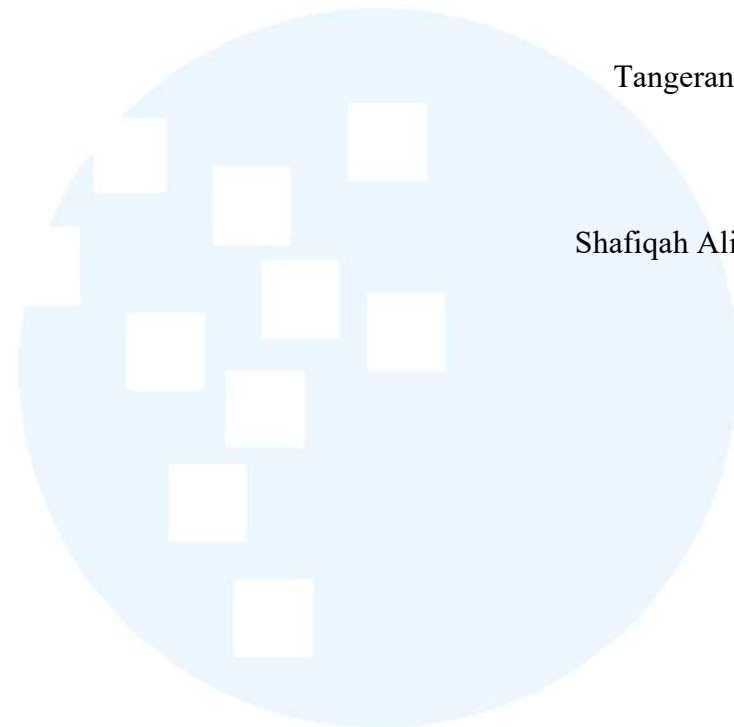
1. Tuhan Yang Maha Esa.
2. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
3. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
4. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara.
5. Papermint Studio, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
6. Stefanus Natapraja S.Sn., selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
7. Muhammad Nabil Oktanuryansyah, 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.
9. Teman-teman penulis yang telah memberikan semangat selama penulis menjalani magang dan pengerjaan laporan magang.

Semoga laporan magang ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, khususnya bagi mahasiswa, desainer, dan pihak lain yang tertarik dalam bidang ilustrasi dan *branding*.

Tangerang, 3 Juni 2025



Shafiqah Alifia Annisa



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN ILUSTRASI UNTUK KEBUTUHAN *BRANDING* PAPERMINT STUDIO

Shafiqah Alifia Annisa

ABSTRAK

Program magang merupakan kesempatan bagi mahasiswa untuk meningkatkan keterampilan teknis dan non-teknis di industri sesuai dengan bidang studi yang ditekuni. Dalam Desain Komunikasi Visual, desain branding memegang peranan penting dalam membangun identitas merek melalui elemen-elemen visual. Sebagai mahasiswa Desain Branding Visual di UMN, penulis menjalani magang di Papermint Studio, sebuah studio desain grafis multidisiplin di Cipondoh, Tangerang, yang berfokus pada desain *branding*, kemasan, dan media sosial. Tujuan utama magang ini adalah sebagai sarana bagi penulis untuk mendapatkan pengalaman profesional di industri desain dan memahami proses branding secara menyeluruh. Selama magang, penulis terlibat dalam proyek-proyek branding dan ilustrasi yang memperdalam pemahaman tentang penelitian dan strategi visual dalam industri kreatif. Proyek utama yang dikerjakan oleh penulis adalah desain ilustrasi yang akan digunakan sebagai bagian dari branding Papermint Studio. Ilustrasi tersebut bertujuan untuk memperkuat identitas Papermint Studio sebagai studio branding, dan menciptakan kesan visual yang sesuai dengan nilai-nilai dan kepribadian studio.

Kata kunci: magang, *branding*, ilustrasi



ILLUSTRATION DESIGN FOR PAPERMINT STUDIO BRANDING NEEDS

Shafiqah Alifia Annisa

ABSTRACT (English)

Internship program is an opportunity for students to upgrade their technical and non-technical skills in the industry according to their field of study that is fit to their field of study. In Visual Communication Design, branding design plays an important role in building brand identity through visual elements. As a Visual Brand Design student at UMN, the author underwent an internship at Papermint Studio, a multi-disciplinary graphic design studio in Cipondoh, Tangerang, which focuses on branding, packaging, and social media design. The main purpose of this internship was as a means for the author to gain professional experience in the design industry and pursue understanding of the branding process as a whole. During the internship, the author was involved in branding and illustration projects that deepen understanding of research and visual strategy in the creative industry. The main projects carried out by the author was the illustration design that will be used as part of Papermint Studio's branding. The illustrations aim to strengthen Papermint Studio's identity as a branding studio, and to create a visual impression that is consistent with the studio's values and personality.

Keywords: *internship, branding, illustration*



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	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
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	5
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	6
2.3 Portofolio Perusahaan	7
BAB III PELAKSANAAN MAGANG.....	13
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang.....	13
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang.....	13
3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang.....	13
3.2 Tugas yang Dilakukan.....	14
3.3 Uraian Pelaksanaan Magang	18
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang.....	18

3.3.1.1	Proyek Ilustrasi untuk Kebutuhan Branding Papermint ...	18
3.3.2	Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang	38
3.3.2.1	Proyek Desain Yearbook untuk SMA IPEKA Sunter	38
3.3.2.2	Proyek Logo KCMTKU Gallery	57
3.3.2.3	Proyek Ciputra Beach Resort.....	63
3.3.2.1	Alternatif Desain Brosur Tunas Muda.....	67
3.4	Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang.....	75
3.4.1	Kendala Pelaksanaan Magang	75
3.4.2	Solusi Pelaksanaan Magang.....	76
BAB IV	PENUTUP	77
4.1	Simpulan	77
4.2	Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA		xiv



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo Papermint Studio	5
Gambar 2. 2 Bagan Struktur Organisasi Papermint Studio.....	6
Gambar 2. 3 Press conference pagelaran Abracadabra by Caren Delano.....	7
Gambar 2. 4 Poster Abacadabra Carendelano oleh Papermint Studio.....	8
Gambar 2. 5 Desain Sampul Femina oleh Papermint Studio	9
Gambar 2. 6 Desain Editorial Majalah Femina oleh Papermint Studio.....	9
Gambar 2. 7 Desain Sampul Majalah Gadis	10
Gambar 2. 8 Desain Visual Identity Via Fleurs	11
Gambar 2. 9 Desain Visual Collateral Via Fleurs	12
Gambar 2. 10 Desain Collateral Resvara oleh Papermint Studio	12
 Gambar 3. 1 Koordinasi Pelaksanaan Magang.....	 13
Gambar 3. 2 Penyusunan <i>moodboard</i>	19
Gambar 3. 3 Eksplorasi sketsa ilustrasi acuan.....	20
Gambar 3. 4 Sketsa karakter rambut ikal.....	21
Gambar 3. 5 Brush pen di Clip Studio Paint.....	21
Gambar 3. 6 Aplikasi <i>lineart</i> dan warna	22
Gambar 3. 7 Eksplorasi moodboard ilustrasi pertama	23
Gambar 3. 8 Hasil revisi ilustrasi pertama	23
Gambar 3. 9 Aplikasi <i>lineart</i> dan warna ilustrasi pertama.....	24
Gambar 3. 10 Referensi <i>shading</i> dan tekstur	24
Gambar 3. 11 Hasil akhir ilustrasi pertama.....	25
Gambar 3. 12 <i>Rough sketch</i> ilustrasi kedua.....	26
Gambar 3. 13 Revisi ilustrasi kedua.....	26
Gambar 3. 14 Hasil <i>lineart</i> ilustrasi kedua	27
Gambar 3. 15 Hasil akhir ilustrasi kedua.....	28
Gambar 3. 16 Eksplorasi sketsa ilustrasi pertama	28
Gambar 3. 17 Revisi ilustrasi kedua.....	29
Gambar 3. 18 Aplikasi lineart dan warna setelah revisi	30
Gambar 3. 19 Aplikasi <i>shading</i> dan tekstur	31
Gambar 3. 20 Referensi gambar <i>maze</i> ilustrasi 4.....	32
Gambar 3. 21 Sketsa ilustrasi keempat.....	32
Gambar 3. 22 Revisi sketsa ilustrasi keempat.....	33
Gambar 3. 23 Lineart, warna, dan tekstur ilustrasi keempat	34
Gambar 3. 24 Sketsa ilustrasi kelima.....	35
Gambar 3. 25 Lineart dan tekstur ilustrasi kelima	35
Gambar 3. 26 Revisi ilustrasi kelima.....	36

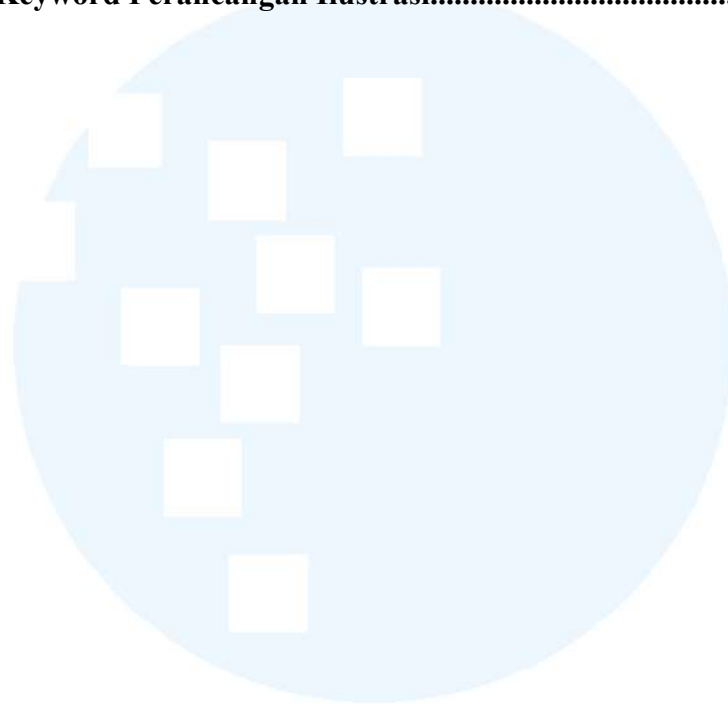
Gambar 3. 27 Hasil akhir ilustrasi kelima.....	37
Gambar 3. 28 Implementasi ilustrasi	37
Gambar 3. 29 <i>Screenshot website</i> Netflix.....	38
Gambar 3. 30 Penyusunan <i>margin</i>	39
Gambar 3. 31 Layout awal	40
Gambar 3. 32 Peletakan aset pada <i>layout</i>	41
Gambar 3. 33 Penambahan halaman dan <i>layout</i>	42
Gambar 3. 34 Update <i>parent</i> untuk halaman <i>spread</i>	43
Gambar 3. 35 Desain logo Sunter ala Netflix	44
Gambar 3. 36 Contoh pencarian referensi	45
Gambar 3. 37 Proses penyimpanan <i>preset</i>	45
Gambar 3. 38 Proses menghapus <i>background</i>	46
Gambar 3. 39 Referensi <i>background</i> dan proses digital imaging	47
Gambar 3. 40 Hasil <i>digital imaging</i> foto grup.....	47
Gambar 3. 41 Penampilan foto guru	48
Gambar 3. 42 Penampilan halaman pembuka kelas	48
Gambar 3. 43 Penempilan seluruh <i>layout</i> salah satu kelas	49
Gambar 3. 44 Perubahan layout <i>our moments</i>	50
Gambar 3. 45 <i>Layout</i> si Paling IPS & the Team	51
Gambar 3. 46 Alternatif desain sampul	51
Gambar 3. 47 Referensi desain sampul cetak.....	52
Gambar 3. 48 Perencanaan desain sampul cetak.....	52
Gambar 3. 49 Alternatif desain sampul terpilih	53
Gambar 3. 50 Eksplorasi desain sampul depan dan dalam	53
Gambar 3. 51 Alternatif sampul desain baru.....	54
Gambar 3. 52 Desain sampul depan belakang	54
Gambar 3. 53 Proses desain bagian dalam sampul.....	55
Gambar 3. 54 Proses desain bagian dalam sampul.....	55
Gambar 3. 55 Desain akhir bagian dalam sampul.....	56
Gambar 3. 56 Seluruh hasil desain <i>yearbook</i>	56
Gambar 3. 57 <i>Reserach</i> persona	57
Gambar 3. 58 <i>Research</i> perilaku persona	58
Gambar 3. 59 Penyusunan <i>stylescape</i>	59
Gambar 3. 60 Penyusunan <i>stylescape</i> gabungan	59
Gambar 3. 61 Sketsa logo	60
Gambar 3. 62 Final logo alternatif	60
Gambar 3. 63 Perancangan <i>branding</i> alternatif logo pertama	61
Gambar 3. 64 Perancangan <i>branding</i> alternatif logo kedua	62
Gambar 3. 65 Perancangan <i>branding</i> alternatif logo ketiga	62
Gambar 3. 66 Pemberian <i>siteplan</i> dasar.....	63

Gambar 3. 67 Referensi <i>render siteplan</i>	64
Gambar 3. 68 Penataan objek pohon	65
Gambar 3. 69 Hasil penataan objek	65
Gambar 3. 70 Revisi dan hasil revisi penataan objek dan warna	66
Gambar 3. 71 Revisi bentuk pohon	66
Gambar 3. 72 Hasil akhir desain <i>siteplan</i>	67
Gambar 3. 73 Penyusunan referensi untuk Tunas Muda	68
Gambar 3. 74 Perancangan aset visual	68
Gambar 3. 75 Alternatif desain sampul brosur <i>school profile</i>	69
Gambar 3. 76 Alternatif desain sampul brosur <i>school profile</i>	70
Gambar 3. 77 Revisi sampul brosur <i>school profile</i>	70
Gambar 3. 78 Desain sampul brosur bagian depan dan dalam.....	71
Gambar 3. 79 Margin isi halaman <i>school profile</i>	72
Gambar 3. 80 Desain halaman pertama isi brosur <i>school profile</i>	72
Gambar 3. 81 Desain halaman pertama isi brosur <i>school profile</i>	73
Gambar 3. 82 Desain sampul brosur <i>pre-primary</i>	73
Gambar 3. 83 Desain isi brosur <i>pre-primary</i>	74
Gambar 3. 84 <i>Mockup</i> brosur	75



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang.....	14
Tabel 3. 2 Keyword Perancangan Ilustrasi.....	19



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xv
Lampiran <i>Form</i> Bimbingan	xvi
Lampiran MBKM 01	xviii
Lampiran MBKM 02	xix
Lampiran MBKM 03	xx
Lampiran MBKM 04	xxx
Lampiran Karya.....	xxxi

