

**PERAN ILUSTRATOR DALAM PEMBUATAN STIKER
MASKOT KUMA KUMA KADO YA**



LAPORAN MAGANG

Regina Clairine Deviani Wijaya

00000070378

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

**PERAN ILUSTRATOR DALAM PEMBUATAN STIKER
MASKOT KUMA KUMA KADO YA**



Regina Clairine Deviani Wijaya

00000070378

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Regina Clairine Deviani Wijaya

Nomor Induk Mahasiswa : 00000070378

Program Studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

PERAN ILUSTRATOR DALAM PEMBUATAN STIKER MASKOT KUMA
KUMA KADO YA

Merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan karya tulis 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 karya tulis ilmiah, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk mata kuliah yang telah saya tempuh.

Tangerang, 20 November 2025



Regina Clairine Deviani Wijaya

UMM
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Regina Clairine Deviani Wijaya

Nomor Induk Mahasiswa : 00000070378

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : Kuma Kuma Kadoya

Alamat Perusahaan : Ruko Paramount Blitz, Jl. Boulevard Raya Gading
Serpong jl. Kelapa Dua Raya Blok C No. 23,
Paramount, Kelapa Dua, Tangerang, Banten 15810

Email Perusahaan : kumakumakadoya@gmail.com

1. Perusahaan/Organisasi tempat saya melakukan kegiatan dapat di validasi keberadaannya.
2. Jika dikemudian hari, terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan data yang tidak valid di perusahaan/organisasi tempat saya melakukan kegiatan, 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 yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan digunakan sebagaimana mestinya.

Tangerang, 14 November 2025

Mengetahui



Nicolash Xavier

Menyatakan



Regina Clairine Deviani Wijaya

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
**PERAN ILUSTRATOR DALAM PEMBUATAN STIKER MASKOT KUMA
KUMA KADO YA**

Oleh

Nama Lengkap : Regina Clairine Deviani Wijaya

Nomor Induk Mahasiswa : 00000070378

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 1 Desember 2025

Pukul 10.30 s.d. 11.00 WIB dan dinyatakan

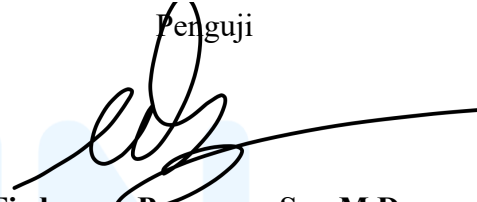
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji

Jessica Laurencia, Sn., M.Ds.
6550771672230253


Firdyanza Pramono, Sn., M.Ds.
8155766667130303

Ketua Program Studi Film

Edelin Sari Wangsa, S.Ds., M.Sn.

9558769670230263

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Regina Clairine Deviani Wijaya
Nomor Induk Mahasiswa : 00000070378
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : PERAN ILUSTRATOR DALAM PEMBUATAN
STIKER MASKOT KUMA KUMA KADO YA

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- ☒ 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, 20 November 2025



Regina Clairine Deviani Wijaya

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis ucapkan atas selesainya laporan magang dengan judul: “Peran Ilustrator dalam Pembuatan Stiker Maskot Kuma Kuma Kado Ya” yang menjadi salah satu syarat kelulusan Sarjana Jurusan Film dan Animasi. Penulis juga mendapatkan banyak bantuan, dukungan dari berbagai pihak selama perkuliahan maupun penyusunan laporan magang ini. Oleh karena itu penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa
2. Ir. Andrey Andoko, M.Sc. Ph.D., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
3. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.DS., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
4. Edelin Sari Wangsa, S.DS., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
5. Jessica Laurencia, S.Sn., M.Ds., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya laporan magang ini.
6. Kepada toko Kuma Kuma Kado Ya yang sudah memberikan kesempatan untuk melakukan kerja magang.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini.
8. Kepada Michael Julio Bayu Rumekso selaku rekan penulis memperkenalkan Kuma Kuma Kado Ya dan meyakinkan penulis untuk bekerja disana.

Semoga karya ilmiah ini dapat memberikan informasi yang membantu para pembaca yang akan melakukan magang atau mencari tau tentang proses magang jurusan animasi.

Tangerang, 20 November 2025



Regina Clairine Deviani Wijaya

PERAN ILUSTRATOR DALAM PEMBUATAN STIKER MASKOT KUMA KUMA KADO YA

Regina Clairine Deviani Wijaya

ABSTRAK

TCG atau Trading Card Game merupakan sebuah permainan papan yang menggunakan sebuah deck kartu. Muncul pada tahun 1993 yang kemudian semakin populer dengan kemunculan Pokemon TCG di tahun 1996, Jepang. Dari kepopuleran ini memunculkan banyak toko TCG di Indonesia yang kemudian ikut berkompetisi melawan satu sama lain memperebutkan juara dan salah satunya adalah Kuma Kuma Kado Ya. Kuma Kuma Kado Ya merupakan toko TCG di Gading Serpong yang sedang mencari ilustrator Penulis pada awalnya sudah bekerja dari Mei 2024 sebagai pekerja part time yang kemudian ketika mengajukan magang berubah menjadi seorang pekerja full time. Magang dari 15 Agustus hingga 22 Desember 2025. Kesimpulan dari magang di Kuma Kuma Kado Ya adalah tetap perhatikan detail penting dari desain yang dibuat khususnya yang mengandung unsur maskot dari toko. Perbanyak komunikasi juga dengan staff yang lain agar bisa mendapatkan masukan sehingga desain yang dibuat tetap memperhatikan ciri khas dari toko.

Kata kunci: ilustrator, stiker, maskot

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

THE ROLE OF ILLUSTRATOR IN MAKING THE KUMA KUMA KADO YA MASCOT STICKER

Regina Clairine Deviani Wijaya

ABSTRACT

TCG or Trading Card Game is a game that uses a deck of cards. Appeared in 1993 which became popular with the appearance of Pokemon TCG in 1996, Japan. From this popularity, many TCG stores in Indonesia open and competed against each other to win championship, one of them is Kuma Kuma Kado Ya. Kuma Kuma Kado Ya is a TCG store in Gading Serpong that is looking for an illustrator. The author initially worked from May 2024 as a part-time worker then when applying internship changed to a full-time worker. The internship was from August 15 to December 22, 2025. The conclusion of the internship is to always pay attention to important details of the designs made, especially those containing elements of the store's mascot. Also increase communication with other staff to get input so that the designs made still pay attention to the characteristics of the store.

Keywords: *illustrator, sticker, mascot*

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

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	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Maksud dan Tujuan Magang.....	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	5
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan	5
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	8
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	9
3.1 Kedudukan dan Koordinasi.....	9
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang	11
3.2.1 Tugas yang Dilakukan	11
3.2.2 Uraian Kerja Magang	16
3.2.3 Kendala yang Ditemukan	19
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	20
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN	22
4.1 Simpulan	22
4.2 Saran.....	22
DAFTAR PUSTAKA	13

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Uraian pekerjaan selama magang	11
--	----



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bussiness Model Canvas Kuma Kuma Kadoya.....	5
Gambar 2. 2 SWOT Analysis Kuma Kuma Kado Ya.....	7
Gambar 2. 3 Struktur Toko Kuma Kuma Kado Ya	8
Gambar 3. 1 Alur kerja untuk pembuatan desain postingan sosial media	9
Gambar 3. 2 Alur kerja pembuatan desain poster	10
Gambar 3. 3 Alur kerja pembuatan desain lainnya	10
Gambar 3. 4 Referensi stiker “Menang? Menanggung Malu”	16
Gambar 3. 5 Referensi stiker “Menang? Menanggung Malu”	16
Gambar 3. 6 Sketsa digital	17
Gambar 3. 7 Sketsa tradisional.....	17
Gambar 3. 9 Hasil akhir stiker Kuma Kuma Sticker Pack vol 1	18
Gambar 3. 8 Breakdown pengerjaan stiker “Menang? Menanggung Malu”	18
Gambar 3. 10. Kuma-kun Roronoa Zoro	19



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin & AI Turnitin	10
Lampiran Form Bimbingan 1	11
Lampiran Surat Penerimaan Magang 1	12
Lampiran MBKM 01	13
Lampiran MBKM 02	14
Lampiran MBKM 03	15
Lampiran MBKM 04	16

