

**PERAN *DIGITAL ILLUSTRATOR* DALAM MERANCANG
ILUSTRASI *SPLASH ART* DI *DIVEBOUND STUDIO***



LAPORAN MAGANG

**Vincent Alexander
00000066770**

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

**PERAN *DIGITAL ILLUSTRATOR* DALAM MERANCANG
ILUSTRASI *SPLASH ART* DI *DIVEBOUND STUDIO***



LAPORAN MAGANG

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

**Vincent Alexander
00000066770**

**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 : Vincent Alexander

Nomor Induk Mahasiswa : 00000066770

Program Studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

PERAN *DIGITAL ILLUSTRATOR* DALAM MERANCANG ILUSTRASI

SPLASH ART DI *DIVEBOUND STUDIO*

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, 19 November 2025



(Vincent Alexander)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Vincent Alexander
Nomor Induk Mahasiswa : 00000066770
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : Divebound Studio
Alamat Perusahaan : Maggiore Junction 0/15, Kabupaten Tangerang,
Banten, 15332.
Email Perusahaan : admin@divebound.info

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, 18 November 2025

Mengetahui

Ramza Ardyputra

Menyatakan

Vincent Alexander

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
PERAN *DIGITAL ILLUSTRATOR* DALAM MERANCANG ILUSTRASI
SPLASH ART DI *DIVEBOUND STUDIO*

Oleh

Nama Lengkap : Vincent Alexander
Nomor Induk Mahasiswa : 00000066770
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 4 Desember 2025
Pukul 10.00 s.d. 10.30 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

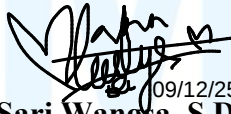
Pembimbing

Penguji


Angelia Lionhardi, S.Sn., M.Ds.
9546770671230263


Levinthius Herlyanto, M.Sn.
6860773674130222

Ketua Program Studi Film


09/12/25
Edelin Sari Wangsa, S.Ds., M.Sn.
9558769670230263

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Vincent Alexander
Nomor Induk Mahasiswa : 00000066770
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : PERAN *DIGITAL ILLUSTRATOR* DALAM
MERANCANG ILUSTRASI *SPLASH ART* DI
DIVEBOUND 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 November 2025



(Vincent Alexander)

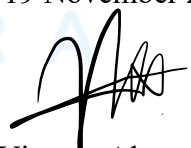
KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas selesainya laporan magang yang berjudul “Peran *Digital Illustrator* dalam Merancang Ilustrasi *Splash Art* di *Divebound Studio*” dapat terselesaikan dengan baik. Laporan magang ini disusun sebagai pemenuhan salah satu persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Seni dari jurusan Film pada fakultas Seni dan Desain di Universitas Multimedia Nusantara. Dalam proses penyusunannya, saya menyadari bahwa tugas akhir ini akan sangat sulit untuk selesai jika saya tidak mendapatkan bimbingan dan dukungan yang tak ternilai dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, saya ingin mengucapkan 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. Angelia Lionardi, S.Sn., M.Ds., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya laporan magang ini.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini.
7. *Divebound Studio* yang telah menerima saya magang dan memberikan peluang untuk mengembangkan potensi diri, serta memberikan *skillset* baru.

Semoga laporan magang ini dapat bermanfaat bagi pembaca atau perusahaan ilustrasi sebagai sumber informasi yang dapat membantu mereka.

Tangerang, 19 November 2025



(Vincent Alexander)

PERAN *DIGITAL ILLUSTRATOR* DALAM MERANCANG ILUSTRASI *SPLASH ART* DI *DIVEBOUND STUDIO*

(Vincent Alexander)

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital menuntut perusahaan berkomunikasi secara visual. Hal ini menjadikan seorang ilustrator digital krusial di industri kreatif. *Divebound Studio* adalah studio profesional yang berfokus pada ilustrasi berkualitas tinggi, khususnya *splash art* dan ilustrasi *game* lainnya untuk klien internasional. Laporan magang ini merinci kegiatan penulis sebagai *digital illustrator* di *Divebound Studio*, dengan tujuan mengaplikasikan ilmu akademis, memahami alur kerja profesional, dan mempelajari teknik ilustrasi (realistis dan semi-realistis) berstandar internasional. Pelaksanaan magang berlangsung pada 1 Juli hingga 31 Oktober 2025, di bawah bimbingan langsung *Art Director*. Proses kerja meliputi pembuatan ilustrasi *splash art* utuh, mulai dari tahap sketsa, *rough color*, hingga *rendering* akhir, dengan aktif menerima *feedback* dan melakukan *paint over*. Penulis juga membantu *artist* senior pada proyek-proyek mereka seperti *Cast and Play*, *Marvel Snap*, *Eragon*, dan lain-lain. Selama magang, penulis menghadapi kendala teknis yaitu pada tahap *rough color*, *rendering*, dan penerapan *feedback*. Penulis juga menemui kesulitan akibat perbedaan istilah-istilah yang digunakan di dunia industri ilustrasi. Kendala tersebut diatasi melalui komunikasi proaktif (klarifikasi), adaptasi, dan mengikuti arahan *Art Director* dengan baik.

Kata kunci: *Digital Illustrator*, Ilustrasi Digital, *Splash Art*, *Divebound Studio*.



THE ROLE OF DIGITAL ILLUSTRATOR IN DESIGNING SPLASH ART ILLUSTRATIONS AT DIVEBOUND STUDIO

(Vincent Alexander)

ABSTRACT

The development of digital technology requires companies to communicate visually. This makes a digital illustrator's role crucial in the creative industry. Divebound Studio is a professional studio focused on high-quality illustrations, particularly splash art and other game illustrations for international clients. This internship report shows the author's activities as a digital illustrator at Divebound Studio, aiming to apply academic knowledge, understand professional workflows, and learn international-standard illustration techniques (realistic and semi-realistic). The internship program begins from July 1st to October 31st, 2025, under the direct supervision of the Art Directors. The work process involved creating complete splash art illustrations, from the sketch, rough color, to final rendering stages, while actively receiving feedback and making paint-overs. The author also assisted senior artists on their projects, such as Cast and Play, Marvel Snap, Eragon, and others. During the internship program, the author faced technical obstacles in the rough coloring stage, rendering stage, and during feedback application. The author also faces difficulties due to the difference of terminology used in the illustration industry. These obstacles were overcome through proactive communication (clarification), adaptation, and closely following the Art Director's guidance.

Keywords: *Digital Illustrator, Digital Illustration, Splash Art, Divebound Studio.*



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.....	2
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	4
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan.....	4
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan.....	6
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	7
3.1 Kedudukan dan Koordinasi.....	7
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang.....	7
3.2.1 Tugas yang Dilakukan.....	7
3.2.2 Uraian Kerja Magang.....	7
3.2.3 Kendala yang Ditemukan.....	14
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	15
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN	16
4.1 Simpulan.....	16
4.2 Saran.....	16
DAFTAR PUSTAKA	18

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. <i>Analisis SWOT Divebound Studio</i>	5
--	---



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>BMC Divebound Studio</i>	5
Gambar 2.2. Struktur Perusahaan <i>Divebound Studio</i>	6
Gambar 3.1. Alur Kerja Perusahaan <i>Divebound Studio</i>	7
Gambar 3.2. Referensi Ilustrasi Yunara	8
Gambar 3.3. Sketsa Yunara	9
Gambar 3.4. <i>Rough Color</i> Yunara	10
Gambar 3.5. <i>Render</i> Yunara	11
Gambar 3.6. <i>Render</i> Yunara Setelah <i>Paint Over</i>	11
Gambar 3.7. Referensi Ilustrasi Kang Jin Loong	12
Gambar 3.8. Sketsa Kang Jin Loong	12
Gambar 3.9. <i>Rough Color</i> Kang Jin Loong	13
Gambar 3.10. <i>Rough Color</i> Kang Jin Loong Setelah Revisi	13
Gambar 3.11. <i>Render</i> Kang Jin Loong	14
Gambar 3.12. <i>Render</i> Kang Jin Loong Setelah <i>Paint Over</i>	14

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin & AI Turnitin	19
Lampiran Form Bimbingan 1	20
Lampiran Surat Penerimaan Magang 1	21
Lampiran MBKM 01	22
Lampiran MBKM 02	23
Lampiran MBKM 03	24
Lampiran MBKM 04	25
Lampiran Dokumentasi Magang	26

