

**PERANCANGAN ILUSTRASI 2D UNTUK
DESAIN *BANNER* DI NOUVERIOR**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

Charlize Phan

00000066504

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

**PERANCANGAN ILUSTRASI 2D UNTUK
DESAIN *BANNER* DI NOUVERIOR**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual (S.Ds.)

Charlize Phan
00000066504

**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 : Charlize Phan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000066504
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Career Acceleration Program saya yang berjudul:

PERANCANGAN ILUSTRASI 2D UNTUK DESAIN *BANNER* DI NOUVERIOR

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, 11 Desember 2025



Charlize Phan

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Charlize Phan
NIM : 00000066504
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : PERANCANGAN ILUSTRASI 2D UNTUK DESAIN
BANNER DI NOUVERIOR

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Laporan Magang/~~Tugas~~/~~Project~~/~~Tugas Akhir~~*(coret salah satu) sebagai berikut (beri tanda centang yang sesuai):

- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama saja
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu menghasilkan teks pertama saja
- ☐ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☒ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas

Saya juga menyatakan bahwa:

- (1) Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
- (2) Saya mengakui bahwa saya telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkan dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 11 Desember 2025

Yang Menyatakan,



Charlize Phan

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Charlize Phan

Nomor Induk Mahasiswa : 00000066504

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : Nouverior

Alamat Perusahaan : Gedung Animasi Balai Diklat Industri Tohpati Jl.
WR Supratman No.302, Kota Denpasar, Bali 80237

Email Perusahaan : nouverior@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, 8 Desember 2025

Mengetahui


NOUVERIOR

Arco Kurniawan

Menyatakan



Charlize Phan

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
**PERANCANGAN ILUSTRASI 2D UNTUK
DESAIN *BANNER* DI NOUVERIOR**

Oleh

Nama Lengkap : Charlize Phan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000066504
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 11 Desember 2025
Pukul 09.00 s.d. 09.30 WIB dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



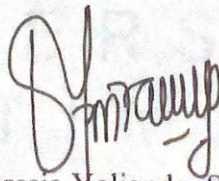
Lia Herna, S.Sn., M.M.
0315048108/ 081472

Penguji



Luisa Erica, S.Ds., M.Si.
0260774675230193/ 100194

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 : Charlize Phan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000066504
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Business Acceleration Program
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN ILUSTRASI 2D
UNTUK DESAIN *BANNER* DI NOUVERIOR

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, 11 Desember 2025



Charlize Phan

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas kasih dan berkat-Nya laporan magang ini dengan judul, “Perancangan Ilustrasi 2D untuk Desain *Banner* di Nouverior” dapat diselesaikan tepat waktu. Dalam proses perancangan laporan magang ini, penulis menyadari bahwa tugas ini tidak dapat terselesaikan tepat waktu tanpa adanya bantuan, beberapa pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara.
4. Nouverior, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
5. Arco Kurniawan, selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
6. Lia Herna, S.Sn., M.M., selaku *Advisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan magang ini.
8. Teman-teman seperjuangan yang telah saling mendukung dalam penyusunan laporan magang ini.

Semoga proposal ini dapat bermanfaat dan memberikan inspirasi serta pengetahuan bagi para pembaca.

Tangerang, 11 Desember 2025



Charlize Phan

PERANCANGAN ILUSTRASI 2D UNTUK DESAIN *BANNER* DI NOUVERIOR

Charlize Phan

ABSTRAK

Sebagai salah satu syarat kelulusan di Universitas Multimedia Nusantara, seluruh mahasiswa wajib melaksanakan Program Magang. Penulis memilih untuk melaksanakan program magang di Nouverior sebagai ilustrator dikarenakan searah dengan minat penulis di bidang ilustrasi. Selain itu, penulis ingin memperoleh pengalaman dan mengasah keterampilan untuk menggambar ilustrasi karakter dan latar belakang yang layak digunakan dan diterbitkan sebagai bagian dari produksi *game*. Selama magang di Nouverior, penulis mampu belajar untuk menciptakan ilustrasi yang sesuai dengan kebutuhan perusahaan baik untuk aset *game* atau materi promosi seperti, poster dan *banner*. Penulis juga mampu belajar etika di lingkungan kerja profesional, cara berkomunikasi dengan baik dan efektif dengan rekan magang dan atasan, dan menciptakan karya yang berada di luar zona nyaman penulis. Melalui program magang di Nouverior, penulis dapat berpartisipasi secara langsung dalam pengembangan *game* Indonesia, yang merupakan pengalaman yang berharga bagi penulis. Hal ini merupakan langkah pertama bagi penulis untuk membangun karir di industri *game* di masa depan.

Kata kunci: Ilustrasi, Magang, Nouverior



DESIGNING A 2D ILLUSTRATION FOR BANNER DESIGN IN NOUVERIOR

Charlize Phan

ABSTRACT

As one of the graduation requirements at Multimedia Nusantara University, all students are required to undertake an Internship Program. The author chose to undertake an internship program at Nouverior as an illustrator because it aligns with the author's interests in the field of illustration. In addition, the author wanted to gain experience and hone skills in drawing character and background illustrations that are suitable for use and publication as part of game production. During the internship at Nouverior, the author learned how to create illustrations tailored to the company's needs, both for game assets and promotional materials like posters and banners. The author also learned professional work ethics, how to communicate effectively with fellow interns and superiors, and how to create works that was outside her comfort zone. Through the internship program at Nouverior, the author was able to participate directly in the development of Indonesian games, which was a valuable experience for the author. This is the first step for the author to build a career in the game industry in the future.

Keywords: *Illustration, Internship, Nouverior*



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	vi
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vii
KATA PENGANTAR	viii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan Kerja	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja	2
1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja	2
1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	4
2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan	4
2.1.1 Profil Perusahaan	4
2.1.2 Sejarah Perusahaan	6
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	7
2.3 Portofolio Perusahaan	9
BAB III PELAKSANAAN KERJA	13
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Kerja	13
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja	13
3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Kerja	14
3.2 Tugas yang Dilakukan	16

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja	17
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Kerja	17
3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja	42
3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja	77
3.4.1 Kendala Pelaksanaan Kerja	77
3.4.2 Solusi Pelaksanaan Kerja	78
BAB IV PENUTUP	80
4.1 Simpulan	80
4.2 Saran	81
DAFTAR PUSTAKA	xiv



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Nouverior	6
Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi Nouverior	8
Gambar 2.3 Holomonsters Hologram Comic No. 1	10
Gambar 2.4 Holomonsters	10
Gambar 2.5 Creibaye by TOPDECK	11
Gambar 2.6 Clone X Nike & Azuki by NDP Studios	12
Gambar 3.1 Bagan Kedudukan Pelaksanaan Kerja	14
Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi	15
Gambar 3.3 Auji, Neyo, dan Vilo	18
Gambar 3.4 Referensi Desain Banner	19
Gambar 3.5 <i>Moodboard</i> Desain <i>Banner</i>	20
Gambar 3.6 Sketsa Kasar <i>Banner</i> Format <i>Landscape</i>	21
Gambar 3.7 Sketsa Kasar <i>Banner</i> dengan Warna	22
Gambar 3.8 <i>Character Sheet Outfit</i> Shopping	24
Gambar 3.9 Referensi Tema <i>Outfit Shopping</i>	24
Gambar 3.10 Sketsa Komprehensif <i>Outfit Shopping</i>	25
Gambar 3.11 <i>Character Sheet Outfit</i> Sleeper	26
Gambar 3.12 Referensi Tema <i>Outfit Sleeper</i>	26
Gambar 3.13 Sketsa Komprehensif <i>Outfit Sleeper</i>	27
Gambar 3.14 <i>Character Sheet Outfit</i> Hotel	27
Gambar 3. 15 Referensi Tema <i>Outfit Hotel</i>	28
Gambar 3.16 Sketsa Komprehensif <i>Outfit Hotel</i>	28
Gambar 3.17 <i>Character Sheet Outfit</i> Holiday	29
Gambar 3.18 Referensi Tema <i>Outfit Holiday</i>	30
Gambar 3.19 Sketsa Komprehensif <i>Outfit Holiday</i>	30
Gambar 3.20 <i>Character Sheet Outfit</i> Resto	31
Gambar 3. 21 Referensi Tema <i>Outfit Resto</i>	32
Gambar 3.22 Sketsa Komprehensif <i>Outfit Resto</i>	32
Gambar 3.23 Sketsa Komprehensif <i>Banner</i> dengan Warna	33
Gambar 3.24 Palet Warna untuk Auji, Neyo, dan Vilo	35
Gambar 3.25 <i>Line Art</i> dan <i>Base Color Banner</i> Format <i>Landscape</i>	35
Gambar 3.26 <i>Shading Outfit</i> Shopping	36
Gambar 3.27 <i>Shading Outfit</i> Sleeper	37
Gambar 3.28 <i>Shading Outfit</i> Hotel	37
Gambar 3.29 <i>Shading Outfit</i> Holiday	38
Gambar 3.30 <i>Shading Outfit</i> Resto	38
Gambar 3.31 <i>Banner</i> Format <i>Landscape</i> sebelum <i>Rendering</i>	39
Gambar 3.32 Hasil Akhir <i>Banner</i>	40
Gambar 3.33 <i>Character Sheet Outfit</i> Artist	43
Gambar 3.34 Referensi Pose dan Latar Belakang	44
Gambar 3.35 <i>Moodboard</i> Ilustrasi	45
Gambar 3.36 Sketsa Kasar Ilustrasi	46
Gambar 3.37 <i>Line Art</i> Ilustrasi	47

Gambar 3.38 <i>Base Color</i> Ilustrasi	48
Gambar 3.39 <i>Shading</i> Ilustrasi	49
Gambar 3.40 <i>Rendering</i> Ilustrasi	50
Gambar 3.41 Hasil Akhir Ilustrasi sebelum dan sesudah Revisi	51
Gambar 3.42 Hasil Akhir Ilustrasi pada <i>Frame Template</i>	52
Gambar 3.43 <i>Character Sheet Outfit</i> DJ	53
Gambar 3.44 Referensi Pose dan Latar Belakang	54
Gambar 3.45 <i>Moodboard</i> Ilustrasi	55
Gambar 3.46 Sketsa Kasar Ilustrasi	56
Gambar 3.47 <i>Line Art</i> Ilustrasi	57
Gambar 3.48 <i>Base Color</i> Ilustrasi sebelum dan sesudah Perbaikan	58
Gambar 3.49 <i>Shading</i> Ilustrasi	59
Gambar 3.50 Proses <i>Rendering</i> Ilustrasi	60
Gambar 3.51 Hasil Akhir Ilustrasi pada <i>Frame Template</i>	61
Gambar 3.52 <i>Character Design</i> Lion Oni dan Senjatanya	62
Gambar 3.53 Referensi Desain Karakter dan Pose	63
Gambar 3.54 Sketsa Kasar Ilustrasi	64
Gambar 3.55 <i>Line Art</i> Ilustrasi	65
Gambar 3.56 <i>Base Color</i> Ilustrasi	66
Gambar 3.57 <i>Shading</i> Ilustrasi	67
Gambar 3.58 Hasil Akhir Ilustrasi	68
Gambar 3.59 Referensi Desain Karakter	70
Gambar 3.60 <i>Moodboard</i> Desain Karakter	71
Gambar 3.61 <i>Idle Pose</i> Karakter	72
Gambar 3.62 Revisi Desain Karakter	73
Gambar 3.63 <i>Base 3D Model Character Turnaround</i>	74
Gambar 3.64 Progres <i>Character Sheet</i>	75
Gambar 3.65 Hasil Akhir <i>Character Sheet</i>	76

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Kerja	16
--	----



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Persentase Turnitin.....	xv
Lampiran 2 Form Bimbingan.....	xvii
Lampiran 3 Lampiran Surat Business Acceleration Program.....	xviii
Lampiran 4 PROSTEP 01	xix
Lampiran 5 PROSTEP 02	xx
Lampiran 6 PROSTEP 03	xxi
Lampiran 7 PROSTEP 04	xxxvi
Lampiran 8 Karya	xxxvii

