

PERANCANGAN ILUSTRASI UNTUK *EVENT* BRUSH KASIH

JAJAN: MEDIEVAL PARTY



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

Christina Rania Suryawijaya

00000066784

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

PERANCANGAN ILUSTRASI UNTUK *EVENT* BRUSH KASIH

JAJAN: MEDIEVAL PARTY



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual (S.Ds.)

Christina Rania Suryawijaya

00000066784

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 : Christina Rania Suryawijaya
Nomor Induk Mahasiswa : 00000066784
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

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

PERANCANGAN ILUSTRASI UNTUK *EVENT* BRUSH KASIH JAJAN: MEDIEVAL PARTY

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, 8 Desember 2025



(Christina Rania Suryawijaya)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Christina Rania Suryawijaya
NIM : 00000066784
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : PERANCANGAN ILUSTRASI UNTUK *EVENT* BRUSH
KASIH JAJAN: MEDIEVAL PARTY

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Tugas/Project/Tugas Akhir/~~Laporan Magang~~ 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, 8 Desember 2025

Yang Menyatakan,



(Christina Rania Suryawijaya)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Christina Rania Suryawijaya

Nomor Induk Mahasiswa : 00000066784

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : Brush Studio

Alamat Perusahaan : Rukan Graha Arteri Mas Jl. Panjang No.68 Kav.32,
RT.19/RW.4, South Kedoya, Kebonjeruk

Email Perusahaan : brushstudiojkt@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


BRUSH
Studio
Illustration Class
(Evanda Kurnia)

Menyatakan



(Christina Rania Suryawijaya)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
PERANCANGAN ILUSTRASI UNTUK *EVENT*
BRUSH KASIH JAJAN: MEDIEVAL PARTY

Oleh

Nama Lengkap : Christina Rania Suryawijaya
Nomor Induk Mahasiswa : 00000066784
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 11 Desember 2025

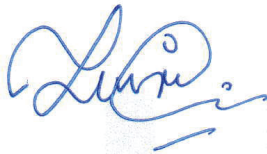
Pukul 13.00 s.d. 13.30 WIB dan dinyatakan

LULUS

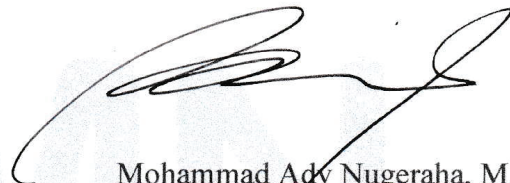
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji

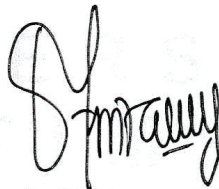


Luisa Erica, S.Ds., M.Si.
260774675230193/ 100194



Mohammad Ady Nugeraha, M.Sn.
0313039003/ 083672

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 : Christina Rania Suryawijaya
Nomor Induk Mahasiswa : 00000066784
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Career Acceleration Program
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN ILUSTRASI UNTUK
EVENT BRUSH KASIH JAJAN:
MEDIEVAL PARTY

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, 8 Desember 2025



(Christina Rania Suryawijaya)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa atas terselesaikannya penulisan laporan magang berjudul “Perancangan Ilustrasi untuk *Event* Brush Kasih Jajan: Medieval Party” yang ditulis sebagai syarat kelulusan Career Acceleration Program.

Tanpa dukungan dari berbagai pihak, penulisan laporan ini tidak akan berjalan lancar. Maka dari 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. Brush Studio, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan dan menaruh kepercayaan bagi penulis untuk melakukan magang.
5. Evanda Kurnia, S.Sn., selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
6. Luisa Erica, S.Ds., M.Si., selaku *Advisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
7. Keluarga yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan magang ini.

Semoga laporan magang ini dapat bermanfaat sebagai *insight* untuk sesama mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara yang ingin melaksanakan magang dengan posisi ilustrator.

Tangerang, 8 Desember 2025



(Christina Rania Suryawijaya)

PERANCANGAN ILUSTRASI UNTUK *EVENT* BRUSH KASIH

JAJAN: MEDIEVAL PARTY

(Christina Rania Suryawijaya)

ABSTRAK

Career Acceleration Program adalah program magang wajib sebagai syarat kelulusan bagi mahasiswa fakultas Seni dan Desain di Universitas Multimedia Nusantara. Magang adalah proses pembelajaran mahasiswa melalui kerja nyata yang sesuai dengan jurusan dan kompetensi. Untuk program ini, penulis memutuskan untuk melaksanakan magang di Brush Studio karena melihat portofolio, branding, dan track record perusahaan yang baik. Tujuan penulis melaksanakan magang di Brush Studio adalah untuk mengumpulkan pengalaman kerja sebagai ilustrator dan mempelajari soft skills untuk peningkatan diri. Brush Studio adalah perusahaan yang bergerak di bidang kreatif dan edukasi yang memiliki jasa kursus ilustrasi dan desain juga berperan sebagai creative agency. Sebagai institusi pendidikan non-formal, Brush Studio bertujuan untuk menghasilkan talenta yang kompeten untuk industri kreatif di Indonesia maupun secara internasional. Sebagai intern di Brush Studio atau Junior Illustrator, penulis diberikan tanggung jawab untuk membuat aset ilustrasi dan desain untuk keperluan internal maupun eksternal Brush Studio, keperluan internal meliputi bahan promosi serta materi pembelajaran siswa sedangkan keperluan eksternal meliputi proyek komisi dari klien eksternal. Selama pelaksanaan magang, penulis mengerjakan tugas yang diberikan dari staf lain Brush Studio seperti Principal, Coach, dan Project Manager. Setiap proyek pembuatan ilustrasi memiliki tahap pengerjaan terstruktur dan penulis diwajibkan untuk komunikatif dan sering melaporkan progress untuk mendapatkan feedback dari staf lain. Dari pengalaman magang, penulis banyak belajar tentang teknis pembuatan ilustrasi serta cara berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain secara profesional.

Kata kunci: Ilustrasi, Magang, Brush Studio

MAKING OF ILLUSTRATION FOR BRUSH KASIH JAJAN:

MEDIEVAL PARTY EVENT

(Christina Rania Suryawijaya)

ABSTRACT

The Career Acceleration Program is a mandatory internship program that is a graduation requirement for Art and Design students at Universitas Multimedia Nusantara. Internship is a learning process for students through real work relevant to their major and competencies. For this program, the author decided to intern at Brush Studio because of the company's impressive portfolio, branding, and track record. The author's goal in interning at Brush Studio was to gain work experience as an illustrator and learn soft skills for self-improvement. Brush Studio is a company engaged in the creative and educational fields, offering illustration and design courses while also serving as a creative agency. As a non-formal educational institution, Brush Studio aims to produce competent talent for the creative industry both in Indonesia and internationally. As a Junior Illustrator intern at Brush Studio, the author was given the responsibility of creating illustration and design assets for Brush Studio's internal and external needs. Internal needs include promotional materials and student learning materials, while external needs include commissioned projects from external clients. During the internship, the author worked on tasks assigned by other Brush Studio staffs, such as the Principal, Coach, and Project Manager. Each illustration project has a structured workflow, and the author is required to be communicative and frequently report their progress to receive feedback from other staff members. From this internship experience, the author learned a lot about the technical aspects of illustration creation as well as how to communicate and interact with others professionally.

Keywords: *Illustration, Internship, Brush Studio*

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	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan Kerja	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja	3
1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja	3
1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja	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	7
2.3 Portofolio Perusahaan	9
BAB III PELAKSANAAN KERJA	15
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Kerja	15
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja	15
3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Kerja	16
3.2 Tugas yang Dilakukan	17

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja	20
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Kerja	20
3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja	32
3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja	61
3.4.1 Kendala Pelaksanaan Kerja	61
3.4.2 Solusi Pelaksanaan Kerja	64
BAB IV PENUTUP	67
4.1 Simpulan	67
4.2 Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	xvi



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Brush Studio	5
Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi Brush Studio	8
Gambar 2.3 Poster Bakmi Karet Swan (2025)	10
Gambar 2.4 <i>Mascot Design</i> J Trust Bank (2020)	11
Gambar 2.5 <i>Advertisement Campaign</i> McDonald's Happy Meal (n.d)	12
Gambar 2.6 Ilustrasi BRUSHVAGANZA Warna-Warni Indonesia (2025)	13
Gambar 2.7 Ilustrasi BKJ Tea Party (2025)	14
Gambar 3.1 Bagan Kedudukan Pekerja	15
Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi	17
Gambar 3.3 Referensi ilustrasi	22
Gambar 3.4 <i>Thumbnail</i> awal ilustrasi <i>full scene</i> dan sketsa <i>full body</i> karakter ...	23
Gambar 3.5 Referensi tambahan yang diberikan oleh pemberi tugas	24
Gambar 3.6 <i>Thumbnail</i> alternatif dan <i>thumbnail</i> awal yang sudah dimodifikasi	25
Gambar 3.7 Hasil akhir <i>thumbnail</i> ilustrasi dan <i>rough sketch full body</i> karakter	26
Gambar 3.8 Hasil <i>lineart</i> ilustrasi dan <i>full body</i> karakter	27
Gambar 3.9 Hasil <i>base color</i> ilustrasi dan <i>full body</i> karakter	28
Gambar 3.10 Hasil <i>shading</i> ilustrasi	29
Gambar 3.11 Hasil ilustrasi Brush Kasih Jajan: Medieval Party	30
Gambar 3.12 Hasil revisi final ilustrasi Brush Kasih Jajan: Medieval Party	31
Gambar 3.13 <i>Post</i> Instagram lomba Brush Kasih Jajan: Medieval Party	32
Gambar 3.14 Referensi ilustrasi	34
Gambar 3.15 Sketsa kasar ilustrasi	35
Gambar 3.16 Sketsa ilustrasi proposal dan <i>post</i> Instagram	36
Gambar 3.17 Hasil <i>base color</i> ilustrasi	37
Gambar 3.18 Hasil <i>shading</i> ilustrasi	38
Gambar 3.19 Hasil final ilustrasi	39
Gambar 3.20 Referensi dari Coach untuk tema <i>mysterious beast</i>	40
Gambar 3.21 Alternatif sketsa serta referensi	41
Gambar 3.22 Perbaikan sketsa dan perbaikan tambahan dari Coach	42
Gambar 3.23 Hasil <i>lineart</i>	43
Gambar 3.24 Hasil awal <i>shading</i>	44
Gambar 3.25 Hasil revisi pertama <i>shading</i>	45
Gambar 3.26 Hasil akhir ilustrasi untuk Brush Kasih Jajan: Mysterious Beast ...	46
Gambar 3.27 <i>Post</i> Instagram untuk Brush Kasih Jajan: Mysterious Beast	46
Gambar 3.28 Konsep dan referensi karya	48
Gambar 3.29 Dua sketsa alternatif ilustrasi	49
Gambar 3.30 Sketsa komprehensif ilustrasi	50
Gambar 3.31 Hasil <i>lineart</i> ilustrasi	51
Gambar 3.32 Revisi <i>layout</i> dan ukuran karya	52
Gambar 3.33 Hasil <i>shading</i> ilustrasi	53
Gambar 3.34 Hasil final ilustrasi	54
Gambar 3.35 Referensi ilustrasi	56
Gambar 3.36 Sketsa awal ilustrasi	57
Gambar 3.37 Hasil revisi sketsa yang ditambahkan blok warna	58

Gambar 3.38 Hasil <i>shading</i> ilustrasi	59
Gambar 3.39 Hasil revisi <i>shading</i> ilustrasi	60



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Kerja.....	18
---	----



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Persentase Turnitin.....	xvii
Lampiran 2 Form Bimbingan.....	xviii
Lampiran 3 Lampiran Surat Penerimaan Kerja	xix
Lampiran 4 PROSTEP 01	xx
Lampiran 5 PROSTEP 02	xxi
Lampiran 6 PROSTEP 03	xxii
Lampiran 7 PROSTEP 04	xxxv
Lampiran 8 Karya	xxxvi
Lampiran 9 Dokumentasi Bimbingan	xliv

