

**PERANCANGAN DESAIN ASET ANIMASI SHUUCHAN
DAILY DI HENSHU STUDIO**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

**Eric Tanamas
00000069927**

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

**PERANCANGAN DESAIN ASET ANIMASI SHUUCHAN
DAILY DI HENSHU STUDIO**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

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

**Eric Tanamas
00000069927**

**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 : Eric Tanamas
Nomor Induk Mahasiswa : 00000069927
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan *Career Acceleration Program Track 1* saya yang berjudul:

PERANCANGAN DESAIN ASET ANIMASI SHUUCHAN DAILY DI HENSHU 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, 5 Desember 2025



(Eric Tanamas)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Eric Tanamas
NIM : 00000069927
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : PERANCANGAN DESAIN ASET ANIMASI
SHUUCHAN DAILY DI HENSHU STUDIO

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan 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, 5 Desember 2025

Yang Menyatakan,



(Eric Tanamas)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN BADAN USAHA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Eric Tanamas

Nomor Induk Mahasiswa : 00000069927

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : HenShu Studio

Alamat Perusahaan : Jl. Kembang Sakti Timur Raya II Blok D9 No. 32
Kembangan, Jakarta Barat

Email Perusahaan : office@henshu.studio

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, 5 Desember 2025

Mengetahui



(Gracia Caroline Ignatius, B. Eng)

Menyatakan

A handwritten signature in black ink, which appears to be 'Eric Tanamas'.

(Eric Tanamas)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
**PERANCANGAN DESAIN ASET ANIMASI SHUUCHAN DAILY
DI HENSHU STUDIO**

Oleh

Nama Lengkap : Eric Tanamas
Nomor Induk Mahasiswa : 00000069927
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 11 Desember 2025

Pukul 10.30 s.d. 11.00 WIB dan dinyatakan

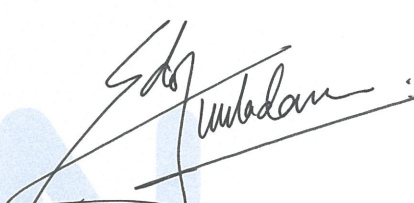
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

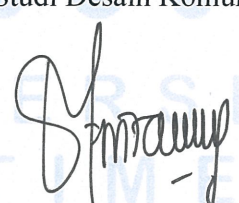
Pembimbing


Vania Hefira, S.Ds., M.M.
0317099801/ 100021

Penguji


Edo Tirtadarma, M.Ds.
0324128506/ 071279

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 : Eric Tanamas
Nomor Induk Mahasiswa : 00000069927
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Career Acceleration Program
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN DESAIN
ASET ANIMASI SHUUCHAN DAILY DI
HENSHU 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, 5 Desember 2025



(Eric Tanamas)

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkatnya penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan magang berjudul “PERANCANGAN DESAIN ASET ANIMASI SHUUCHAN DAILY DI HENSHU STUDIO” tepat waktu. Laporan ini disusun sebagai bentuk syarat kelulusan untuk memperoleh gelar sarjana desain di Universitas Multimedia Nusantara. Selama menjalani program magang, penulis banyak diberikan bimbingan, arahan, dan dukungan agar pelaksanaan program ini berjalan dengan 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. HenShu Studio, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
5. Gracia Caroline Ignatius, B.Eng, selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
6. Vania Hefira, S.Ds., 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.

Laporan magang ini diharapkan dapat bermanfaat bagi mahasiswa DKV yang akan menjalani magang dan tertarik bekerja ditempat yang sama.

Tangerang, 5 Desember 2025



(Eric Tanamas)

PERANCANGAN DESAIN ASET ANIMASI SHUUCHAN

DAILY DI HENSHU STUDIO

(Eric Tanamas)

ABSTRAK

Lulusan perguruan tinggi yang meningkat setiap tahun menambah tantangan baru bagi kesiapan kerja mereka. Untuk menciptakan lulusan berkualitas, magang pun menjadi program wajib di semua perguruan tinggi Indonesia, salah satunya yaitu Universitas Multimedia Nusantara (UMN). Manfaat dari program ini tidak hanya dapat menerapkan keterampilan ke dalam proyek nyata, tetapi juga pengalaman profesional sebagai *graphic designer*. Namun, pemilihan tempat magang yang tepat menjadi faktor utama untuk memperoleh manfaat tersebut. HenShu Studio penulis pilih karena melihat banyaknya *brand* yang sudah bekerja sama, dan adanya ketertarikan penulis untuk bekerja di *creative agency*. Selama melaksanakan magang sebagai seorang *graphic designer intern*, penulis diberi tanggung jawab dalam mengerjakan desain konten untuk media sosial, hingga beberapa keperluan desain lainnya. Proses pengerjaan dilakukan dengan melalui proses-proses seperti pemahaman *briefing*, *brainstorming* dan *feedback*, digitalisasi, *revision* dan *review*, hingga tahap finalisasi. Beberapa tugas yang penulis pilih terdiri dari desain aset Shuu-chan, *packaging* Gorengan Kampoeng, *feed* Aurora, *story* kynu deli, dan *feed* Shuu-chan *daily*. Kendala yang penulis hadapi selama menjalani proses tersebut yaitu adanya eskpetasi yang tinggi pada hasil, beban kerja yang diberikan, dan banyaknya penyesuaian gaya visual yang berbeda-beda dari berbagai *client*. Namun, penulis dapat membiasakan proses kerja tersebut seiring berjalannya waktu lewat pengalaman yang diperoleh selama menjalani magang.

Kata kunci: Media Sosial, Desain 2D, Agensi Kreatif

DESIGNING ASSET FOR SHUUCHAN DAILY ANIMATION AT HENSHU STUDIO

(Eric Tanamas)

ABSTRACT

The increasing number of university graduates each year brings new challenges to their job readiness. To create quality graduates, internships have become a mandatory program in all Indonesian universities, including Universitas Multimedia Nusantara (UMN). The benefits of this program are not only applying skills to real projects but also gaining professional experience as a graphic designer. However, choosing the right internship place is the key to gaining those benefits. The author chose HenShu Studio because of its collaborations with many brands and a personal interest in working at a creative agency. During the internship as a graphic designer intern, the author was responsible for designing content for social media and other design needs. The work process went through several stages, such as understanding the brief, brainstorming and feedback, digitalization, receiving mentor and client feedback, and finalizing. Some of the works that author chose such as Shuu-chan assets, Gorengan Kampoeng packaging, kyna deli story, Aurora feed, and Shuu-chan daily feed. The challenges faced during this process included high expectations, workload, and adjusting to different visual styles from various clients. However, the author was able to adapt to these challenges over time through the experiences gained during the internship.

Keywords: *Graphic Designer, 2D Design, Creative Agency*



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	6
2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan	8
2.1.1 Profil Perusahaan	8
2.1.2 Sejarah Perusahaan	9
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	10
2.3 Portofolio Perusahaan	11
BAB III PELAKSANAAN KERJA	18
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Kerja	18
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja	18
3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Kerja	19
3.2 Tugas yang Dilakukan	20

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja	26
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Kerja	30
3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja	37
3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja	94
3.4.1 Kendala Pelaksanaan Kerja	95
3.4.2 Solusi Pelaksanaan Kerja	95
BAB IV PENUTUP	97
4.1 Simpulan	97
4.2 Saran	98
DAFTAR PUSTAKA	xvi



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo HenShu Studio	9
Gambar 2.2 Logo Routi Bakery	12
Gambar 2.3 <i>Tagline</i> Routi Bakery	12
Gambar 2.4 Logo Perusahaan Mantappu Corp	13
Gambar 2.5 Logo Dari <i>Rebranding</i> Yixi	14
Gambar 2.6 Maskot Yixi.....	15
Gambar 2.7 Logo Mavisha Baby	16
Gambar 2.8 Maskot Mavisha Baby.....	16
Gambar 2.9 Desain Produk Mavisha Baby	17
Gambar 3.1 Semua Karakter <i>Mascot</i> Shuu-Chan	31
Gambar 3.2 <i>Screenshot</i> Pemberian Tugas Lewat WhatsApp	33
Gambar 3.3 Beberapa Contoh <i>Cute Cartoon Animal</i> Ketika Bekerja	34
Gambar 3.4 Referensi Warna Dan Gaya Visual Shuu-Chan <i>Daily</i>	35
Gambar 3.5 Sketsa <i>Carousel Feeds</i> Shuu-Chan <i>Daily As A Creative Assistant</i> ... 36	
Gambar 3.6 <i>Approval</i> Sketsa Dari Mentor Magang.....	37
Gambar 3.7 Hasil <i>Vectoring</i> Maskot Dari Sketsa Pertama	39
Gambar 3.8 Hasil <i>Vectoring Feed</i> Pertama.....	39
Gambar 3.9 Hasil <i>Vectoring Feed</i> Kedua	41
Gambar 3.10 Hasil <i>Vectoring</i> Maskot Dari Sketsa Ketiga	42
Gambar 3.11 Hasil <i>Vectoring Feed</i> Ketiga	43
Gambar 3.12 Hasil <i>Vectoring Feed</i> Keempat	44
Gambar 3.13 Hasil <i>Vectoring Feed</i> Kelima.....	45
Gambar 3.14 Hasil <i>Vectoring</i> Keempat Maskot Shuu-Chan	46
Gambar 3.15 Hasil <i>Vectoring</i> Aset Makanan Dan Benda.....	46
Gambar 3.16 Hasil <i>Vectoring</i> Sketsa Keenam.....	47
Gambar 3.17 Revisi Warna Karakter Koala Dan Kucing.....	48
Gambar 3.18 Revisi Proporsi Kepala Shuu-Chan.....	49
Gambar 3.19 Revisi <i>Shadow</i> Pada Ruang Makan <i>Feed</i> Kelima.....	49
Gambar 3.20 <i>Approval</i> Dari Mentor Terkait Hasil Revisi <i>Feeds</i> Shuu-Chan	50
Gambar 3.21 Revisi Warna Tembok Dan Lantai.....	50
Gambar 3.22 Revisi Ulang Warna Kaki Meja Menjadi <i>Light Green</i>	51
Gambar 3.23 Hasil Perapian <i>Layer Feed</i> Keenam Menjadi <i>Sub-Layer</i>	52
Gambar 3.24 <i>Screenshot Folder</i> Yang Dibuat Penulis Untuk Unggahan <i>File</i>	53
Gambar 3.25 <i>Screenshot</i> Beberapa Informasi <i>Brief</i> Gorengan Kampoeng	55
Gambar 3.26 Referensi Gorengan Untuk Ilustrasi.....	56
Gambar 3.27 Referensi Ilustrasi, Desain <i>Layout</i> , Dan Warna	57
Gambar 3.28 Hasil Ilustrasi Gorengan Kampoeng	58
Gambar 3.29 <i>Feedback</i> Ilustrasi Dari Mentor.....	58
Gambar 3.30 Hasil Revisi Ilustrasi Dari <i>Feedback</i> Mentor.....	59
Gambar 3.31 <i>Screenshot</i> Revisi Ilustrasi Tambahan Dari <i>Creative Director</i>	59
Gambar 3.32 Hasil Revisi Tambahan Dari <i>Creative Director</i>	60
Gambar 3.33 <i>Dielines Box Packaging</i>	61
Gambar 3.34 Logo Gorengan Kampoeng	61
Gambar 3.35 Alternatif <i>Layout</i> Pada Desain <i>Box Packaging</i>	62

Gambar 3.36 Beberapa <i>Feedback Box</i> Gorengan Kampoeng Dari Mentor.....	63
Gambar 3.37 Hasil Revisi <i>Box Packaging</i> Dari <i>Feedback</i> Mentor	64
Gambar 3.38 Desain <i>Box Packaging</i> Gorengan Kampoeng	64
Gambar 3.39 Logo Kyna Deli.....	66
Gambar 3.40 <i>Screenshot</i> Salah Satu Rencana Konten Bulan November	67
Gambar 3.41 <i>Brand Guideline</i> Kyna Deli.....	67
Gambar 3.42 Konten <i>Feed Christmas Hampers</i>	69
Gambar 3.43 Konten <i>Story Christmas Hampers</i>	69
Gambar 3.44 Referensi Postingan <i>Feed</i> Hari Raya Natal.....	70
Gambar 3.45 Foto <i>Carrot Cake</i> Dan <i>Chocolate Cake</i> Kyna Deli.....	72
Gambar 3.46 Beberapa Aset Foto Yang Penulis Gunakan	72
Gambar 3.47 Hasil Desain <i>Feed Christmas Hampers</i> Kyna Deli.....	73
Gambar 3.48 Foto Produk <i>Christmas Hampers</i> Kyna Deli	74
Gambar 3.49 Hasil Desain <i>Story Christmas Hampers</i> Kyna Deli	75
Gambar 3.50 Revisi Mengganti Warna <i>Background</i> Dan Dekorasi	76
Gambar 3.51 Identitas <i>Brand</i> Aurora Saffron Collagen	78
Gambar 3.52 <i>Content Request</i> Dari <i>Client</i>	79
Gambar 3.53 Referensi Desain <i>Feed</i> Aurora Saffron Collagen.....	80
Gambar 3.54 Penyesuaian Foto Aset Pada Desain <i>Feed</i>	82
Gambar 3.55 Hasil Desain <i>Feed</i> Aurora Saffron Collagen.....	83
Gambar 3.56 Revisi Meletakkan Produk Aurora Pada Desain	84
Gambar 3.57 Hasil Revisi Penempatan Produk Aurora Pada Desain.....	84
Gambar 3.58 Lokasi Unggahan <i>File</i> Desain <i>Feed</i>	85
Gambar 3.59 <i>Brief One Day</i> Dan <i>Day One As A Creative Assistant</i>	86
Gambar 3.60 Referensi Ide Visual, Warna, Dan <i>Artystyle</i>	88
Gambar 3.61 Sketsa <i>One Day</i> Dan <i>Day One As A Creative Assistant</i>	88
Gambar 3.62 <i>Margin</i> Pada Desain Tugas Keempat.....	90
Gambar 3.63 Digitalisasi <i>Slide</i> Pertama <i>One Day</i>	90
Gambar 3.64 Hasil Vektorisasi <i>Feed</i> Kedua <i>Day One</i>	91
Gambar 3.65 Revisi Dari Mentor Magang.....	92
Gambar 3.66 Revisi Tambahan Dari <i>Slide</i> Kedua	93
Gambar 3.67 Hasil Revisi <i>Carousel Feed</i> <i>One Day</i> Dan <i>Day One</i>	93

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Prosedur Pelaksanaan Magang	5
Tabel 2.1 Bagan Struktur Organisasi Perusahaan	10
Tabel 3.1 Tabel Bagan Alur Kedudukan Penulis Di Divisi Desain.....	18
Tabel 3.2 Alur Koordinasi Magang	19
Tabel 3.3 Tabel Lokasi <i>Folder File A Day As A Creative Assistant</i>	53
Tabel 3.4 Tabel Unggahan <i>File Box Packaging</i>	65
Tabel 3.5 Tabel Lokasi <i>File Media Sosial Kyna Deli Christmas Hampers</i>	77
Tabel 3.6 Lokasi Unggahan <i>File Konten One Day Dan Day One</i>	94



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Persentase Turnitin.....	xvii
Lampiran 2 Form Bimbingan.....	xviii
Lampiran 3 Lampiran Surat Penerimaan Kerja	xix
Lampiran 4 PROSTEP 01	xxi
Lampiran 5 PROSTEP 02	xxii
Lampiran 6 PROSTEP 03	xxiii
Lampiran 7 PROSTEP 04	xli
Lampiran 8 Karya	xlii

