

LAPORAN PELAKSANAAN MAGANG MANDIRI
PERANCANGAN DESAIN KARAKTER VTUBER ‘NOVA SPARK’
SEBAGAI *PERSONAL BRANDING*



Disusun oleh :

Domenique Issabell Nhatassa Symonsz

21052010152

Pembimbing :

Alfian Candra Ayuswantana, S.T., M.Ds

NIP. 198805052019031018

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAWA TIMUR
2024/2025

LEMBAR PENGESAHAN
LAPORAN KEGIATAN MAGANG MANDIRI
“PERANCANGAN DESAIN KARAKTER VTUBER ‘NOVA SPARK’
SEBAGAI PERSONAL BRANDING”

disusun Oleh :

DOMENIQUE ISSABELL NHATASSA SYMONSZ

21052010152

Semester 7 Tahun Akademik 2024/2025

disetujui oleh :

CEO Kawakibi


kawakibi
DIGITAL BRANDING
Prasetyo Adi Sulistyono, S.E.

Dosen Pembimbing


Alfian Candra Ayuswantana, S.T., M.Ds
NIP. 19880505 201903 1018

Mengetahui,

Koordinator Program Studi

Desain Komunikasi Visual



Alfian Candra Ayuswantana, S.T., M.Sn.
NIP. 19880505 201903 1018

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas berkah-Nya yang melimpah, sehingga saya dapat menyelesaikan program magang ini dengan sukses. Saya juga ingin mengucapkan terima kasih kepada Kawakibi yang telah memberikan kesempatan berharga untuk menjalani program magang di perusahaan dalam industri kreatif dan media digital. Program magang ini merupakan bagian dari upaya saya sebagai mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman praktis yang dapat menunjang pembelajaran di perguruan tinggi.

Saya ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung dan membimbing saya selama program magang ini, termasuk manajemen Kawakibi, staf, dan mentor di perusahaan, serta dosen pembimbing saya di perguruan tinggi, Bapak Alfian Candra Ayuswantana, S.T., M.Ds, yang telah memberikan panduan dan motivasi selama magang hingga penyelesaian laporan kegiatan magang ini.

Selama program magang di Kawakibi, saya memperoleh banyak pengalaman yang tidak dapat saya peroleh hanya dari teori di kelas. Saya terlibat dalam berbagai aspek produksi konten visual, mulai dari perancangan karakter Live2D, pembuatan aset *VTuber*, hingga pengembangan elemen grafis untuk media sosial yang mendukung strategi promosi digital perusahaan. Pengalaman ini memberikan saya wawasan yang mendalam mengenai industri kreatif, khususnya dalam hal desain grafis dan branding digital. Saya juga belajar banyak tentang pentingnya kerja tim, manajemen waktu, dan komunikasi yang efektif dalam lingkungan profesional. Saya merasa sangat beruntung dapat berinteraksi dengan para profesional berpengalaman di Kawakibi yang telah dengan sabar dan penuh semangat berbagi pengetahuan serta pengalaman berharga dengan saya.

Akhir kata, saya ingin menyampaikan apresiasi yang mendalam kepada semua pihak yang telah berperan dalam kesuksesan program magang ini. Semoga laporan ini bermanfaat dan menjadi bentuk penghargaan saya kepada Kawakibi atas kesempatan berharga ini. Saya berharap dapat melanjutkan kerja sama yang baik antara perguruan tinggi dan dunia industri di masa yang akan datang.

Surabaya, 27 Desember 2024



Domenique Issabell Nhatassa Symonsz

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Lingkup Kegiatan.....	2
1.3. Tujuan.....	2
BAB II.....	4
ORGANISASI MITRA.....	4
2.1. Struktur Organisasi.....	4
2.2. Lingkup Pekerjaan.....	4
2.3. Deskripsi Pekerjaan.....	5
2.4. Jadwal Kerja.....	5
BAB III.....	6
PELAKSANAAN MAGANG.....	6
3.1. Posisi/Kedudukan Kegiatan Magang.....	6
3.2. Metodologi Penyelesaian Tugas.....	6
3.2.1. Proyek Desain Karakter <i>Vtuber</i> ‘Nova Spark’	8
3.2.2. Proyek Desain Aset <i>Streaming</i> ‘Nova Spark’	19
3.3. Pembelajaran Hal Baru.....	26
BAB IV.....	27
KESIMPULAN DAN SARAN.....	27
4.1. Kesimpulan.....	27
4.2. Saran.....	27
BAB V.....	28
REFLEKSI DIRI.....	28
DAFTAR PUSTAKA.....	29
LAMPIRAN A. TOR.....	30
LAMPIRAN B. LOGBOOK.....	31
LAMPIRAN C. DOKUMENTASI KEGIATAN.....	66
LAMPIRAN D. SERTIFIKAT.....	72
LAMPIRAN E. SURAT KONVERSI MBKM.....	73