

**PENGEMBANGAN KONTEN KREATIF BERBASIS
ILUSTRASI DIGITAL PADA PLATFORM INSTAGRAM DI
MSV STUDIO
(JALUR TA NON REGULER_PROFESIONAL MAGANG)**

TUGAS AKHIR



diajukan oleh:

Nama : Aprililo Alif Viale

NIM : 22.01.4845

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025**

**PENGEMBANGAN KONTEN KREATIF BERBASIS
ILUSTRASI DIGITAL PADA PLATFORM INSTAGRAM DI
MSV STUDIO
(JALUR TA NON REGULER_PROFESIONAL MAGANG)**

TUGAS AKHIR

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai gelar Ahli Madya
Komputer Program Diploma – Program Studi Teknik Informatika



diajukan oleh

Nama : Aprililo Alif Viale

NIM : 22.01.4845

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025**

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

PENGEMBANGAN KONTEN KREATIF BERBASIS ILUSTRASI DIGITAL PADA PLATFORM INSTAGRAM DI MSV STUDIO

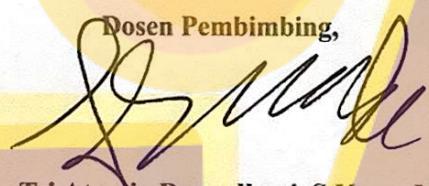
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Aprililoh Alif Viale

22.01.4845

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 10 Juni 2025

Dosen Pembimbing,



Surya Tri Atmaja Ramadhani, S.Kom., M.Eng.

NIK. 190302481

HALAMAN PENGESAHAN
TUGAS AKHIR

**PENGEMBANGAN KONTEN KREATIF BERBASIS
ILUSTRASI DIGITAL PADA PLATFORM INSTAGRAM DI
MSV STUDIO**



DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusrini, M.Kom.
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Aprililo Alif Vilae
NIM : 22.01.4845

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

PENGEMBANGAN KONTEN KREATIF BERBASIS ILUSTRASI DIGITAL PADA PLATFORM INSTAGRAM DI MSV STUDIO

Dosen Pembimbing : Surya Tri Atmaja Raimadhani, S.Kom., M.Eng.

1. Karya tulis ini adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian **SAYA** sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab **SAYA**, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini **SAYA** buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka **SAYA** bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK** dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 25 Juni 2025

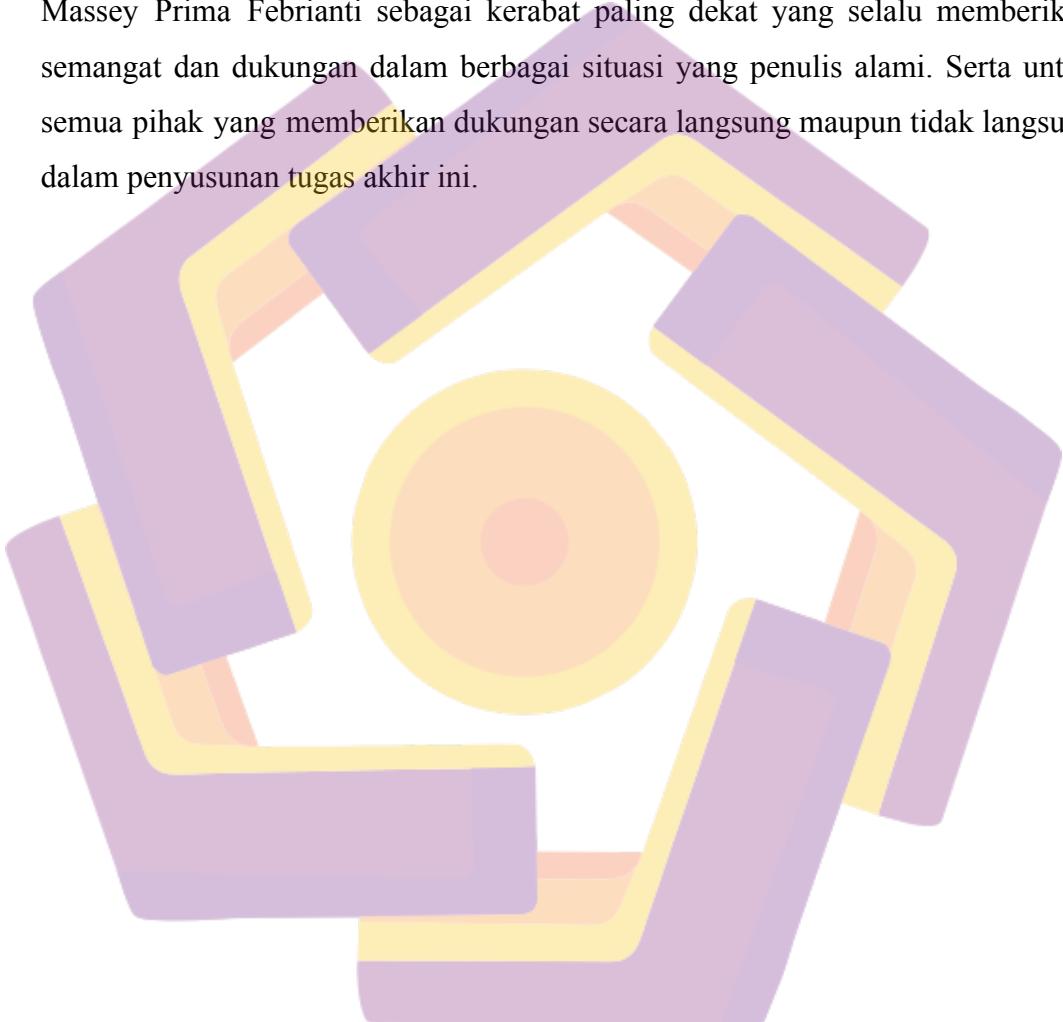
Yang Menyatakan,



Aprililo Alif Viale

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT, Tuhan semesta alam, yang melimpahkan rahmat dan karunianya, sehingga penulis bisa menyelesaikan tugas akhir ini dengan sebaik-baiknya. Tugas akhir ini penulis dedikasikan untuk keluarga tercinta, yaitu Ayah, Ibuk, dan Adik-adik, yang memberikan kebebasan dalam memilih jalan sehingga penulis bisa belajar dengan senang dan tanpa beban. Massey Prima Febrianti sebagai kerabat paling dekat yang selalu memberikan semangat dan dukungan dalam berbagai situasi yang penulis alami. Serta untuk semua pihak yang memberikan dukungan secara langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan tugas akhir ini.



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir yang berjudul “Pengembangan Konten Kreatif Berbasis Ilustrasi Digital pada Platform Instagram di MSV Studio” sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi di Universitas Amikom Yogyakarta.

Terselesaikannya laporan ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

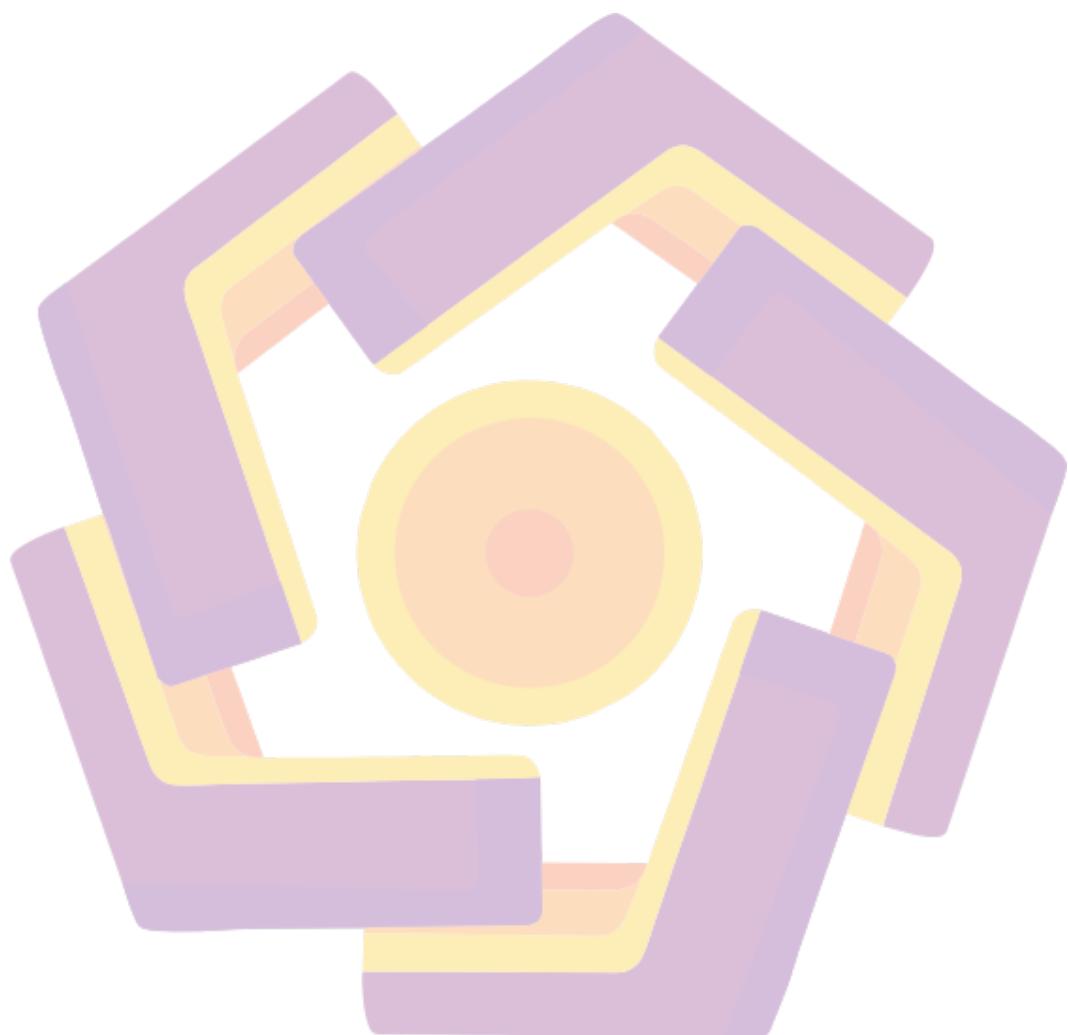
1. Kedua Orang tua yang tiada henti mendoakan, mendukung, dan membebaskan pilihan karier selama ini.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M, selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Prof. Dr. Kusrini, M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta beserta seluruh jajarannya.
4. Bapak Surya Tri Atmaja Ramadhani, S.Kom., M.Eng. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan waktu, saran, kritik, motivasi dan bimbingan dalam tugas akhir ini dapat selesai dengan baik.
5. Seluruh Staff Pengajar Khususnya Dosen yang mengajar di Program Studi D3 Teknik Informatika, Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan bantuan, masukan, dan informasi serta ilmunya kepada penulis selama mengikuti perkuliahan.
6. Kontrakan MGM yang telah menemani dan menghibur selama masa perkuliahan ini.
7. Massey Prima Febrianti yang selalu menemani dan memberikan motivasi dalam segala hal.
8. Amikom Music Organization yang telah mengubah cara pandang dalam bersosial.
9. Terakhir, diri sendiri yang telah konsisten selama perkuliahan.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, penulis terbuka terhadap saran dan kritik yang membangun untuk

perbaikan di masa mendatang. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat dan menjadi referensi bagi pembaca yang membutuhkan.

Yogyakarta, 13 Juni 2025

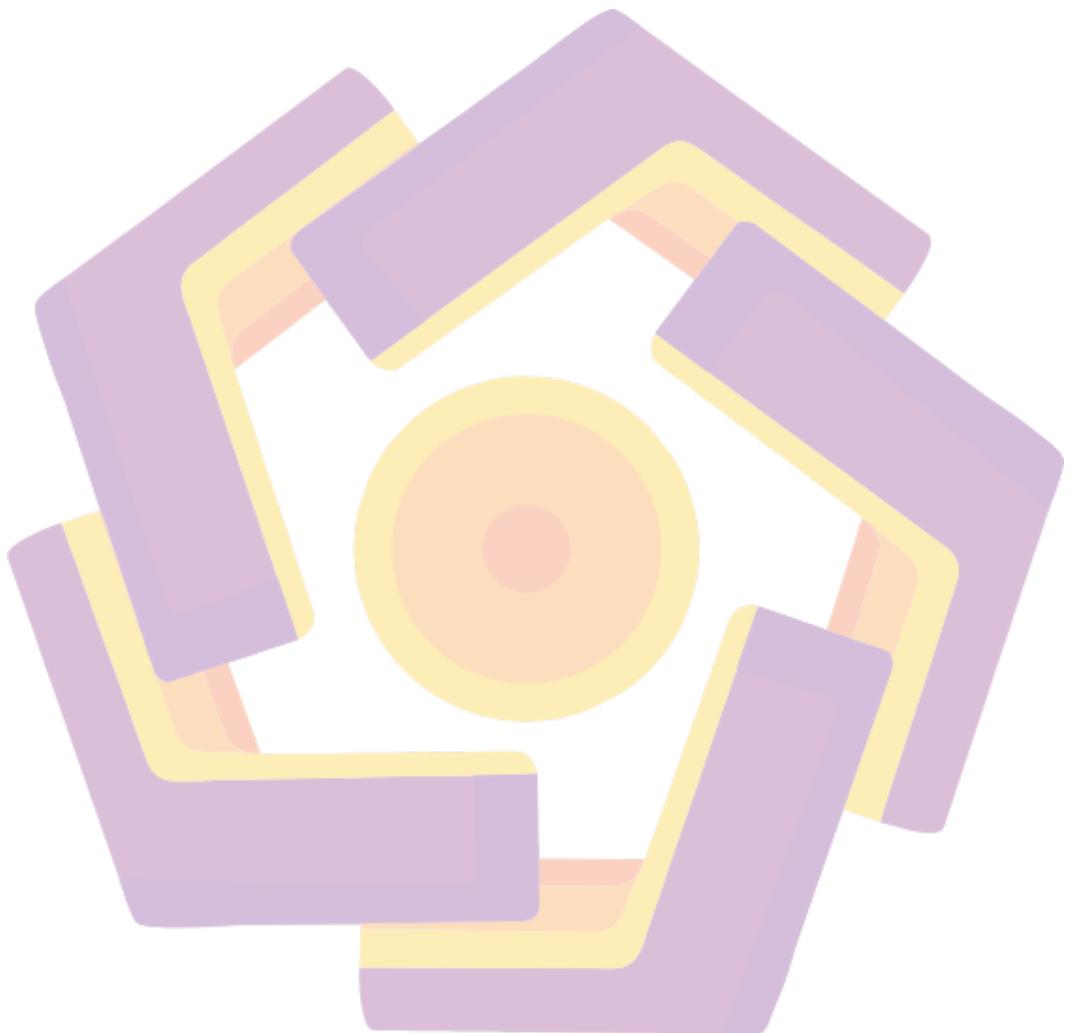
Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
DAFTAR ISTILAH.....	xiii
INTISARI.....	xiv
Abstract.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Mengambil Pekerjaan.....	1
1.2 Deskripsi Pekerjaan.....	2
1.3 Performa dari Jasa Penyedia Magang.....	3
1.4 Sekilas Proyek.....	3
BAB II PEMBAHASAN.....	5
2.1. Profil Perusahaan.....	5
2.2. Logbook Pekerjaan.....	11
BAB III HASIL AKHIR.....	28
3.1 Revisi Pekerjaan.....	28
1. Revisi Pertama - Ilustrasi Menyambut Bulan Suci Ramadhan.....	31
2. Revisi Kedua - Ilustrasi Suasana Studio saat Meeting.....	32
3.2 Penjelasan Hasil Setiap Proyek.....	33
1. Ilustrasi Menyambut Bulan Suci Ramadhan (Instagram Story).....	33
2. Ilustrasi Perkenalan Peserta Magang (Instagram Feed).....	35
3. Ilustrasi Gerak Games Cepat Tangkap (Instagram Reels).....	36
4. Ilustrasi Interaktif - Arus Balik Lebaran (Instagram Story).....	37
5. Ilustrasi Kostum Superhero peserta Magang (Instagram Feed).....	39
6. Ilustrasi Interaktif - Tanya Jawab (Instagram Story).....	40
7. Ilustrasi Suasana Studio (Instagram Feed).....	41
8. Ilustrasi Memperingati Kenaikan Isa Al-Masih (Instagram Story).....	42
BAB IV PENUTUP.....	44
4.1 Kesimpulan.....	44

4.2 Saran.....	44
DAFTAR PUSTAKA.....	46
LAMPIRAN.....	46

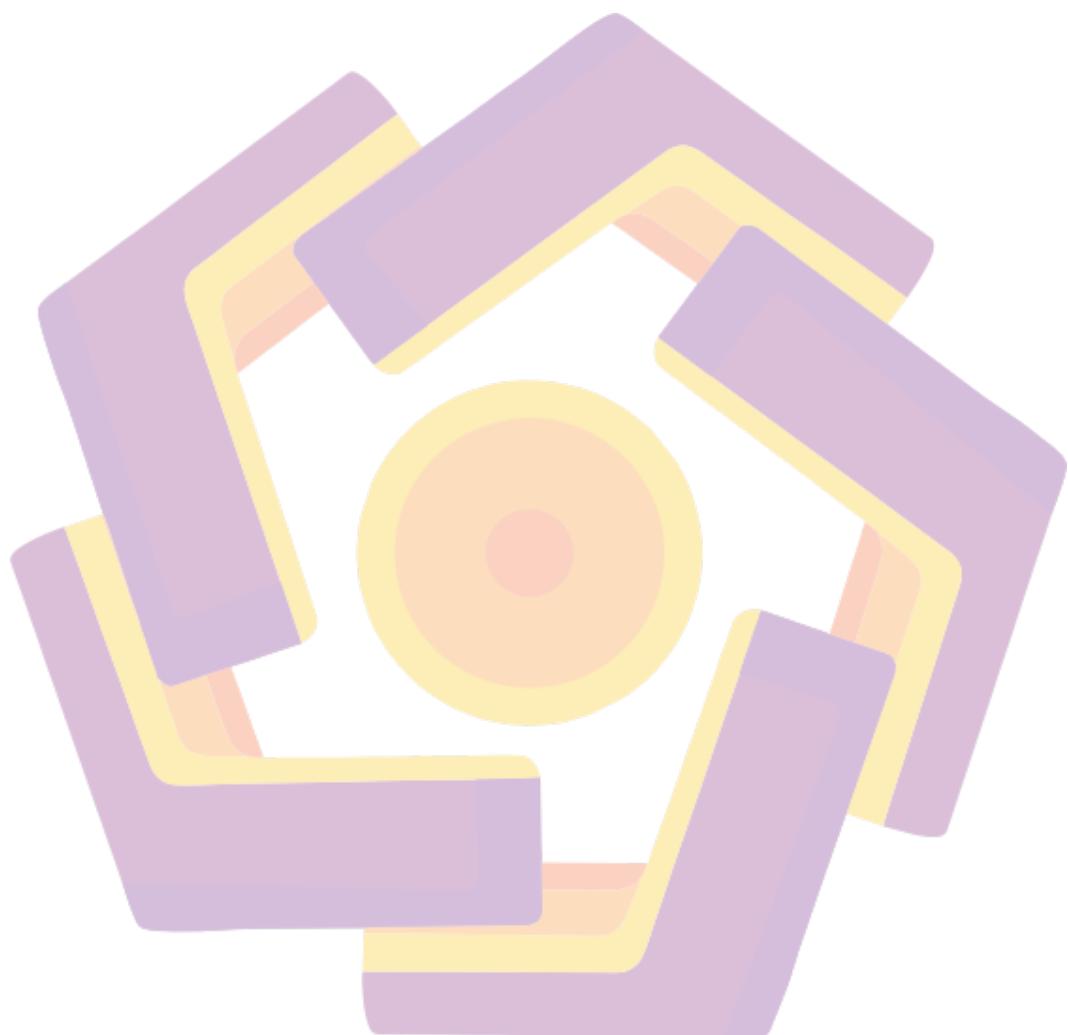


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi MSV Studio.....	7
Gambar 2.2 Mitra Usaha dan Daftar Klien.....	9
Gambar 2.3 Penghargaan MSV Studio.....	10
Gambar 3.1 Screenshot revisi 1.....	31
Gambar 3.2 Piko Lio sebelum Revisi.....	31
Gambar 3.3 Piko Lio setelah revisi.....	31
Gambar 3.4 Screenshot revisi 2.....	32
Gambar 3.5 Musa sebelum Revisi.....	32
Gambar 3.6 Musa setelah revisi.....	32
Gambar 3.7 Proyek 1 Awal.....	33
Gambar 3.8 Proyek 1 Final.....	33
Gambar 3.9 Proyek 2.....	35
Gambar 3.10 Proyek 3a.....	36
Gambar 3.11 Proyek 3b.....	36
Gambar 3.12 Proyek 4 konsep 1.....	37
Gambar 3.13 Proyek 4 konsep 2.....	37
Gambar 3.14 Proyek 5.....	39
Gambar 3.15 Proyek 6.....	40
Gambar 3.16 Proyek 7.....	41
Gambar 3.17 Proyek 8.....	42

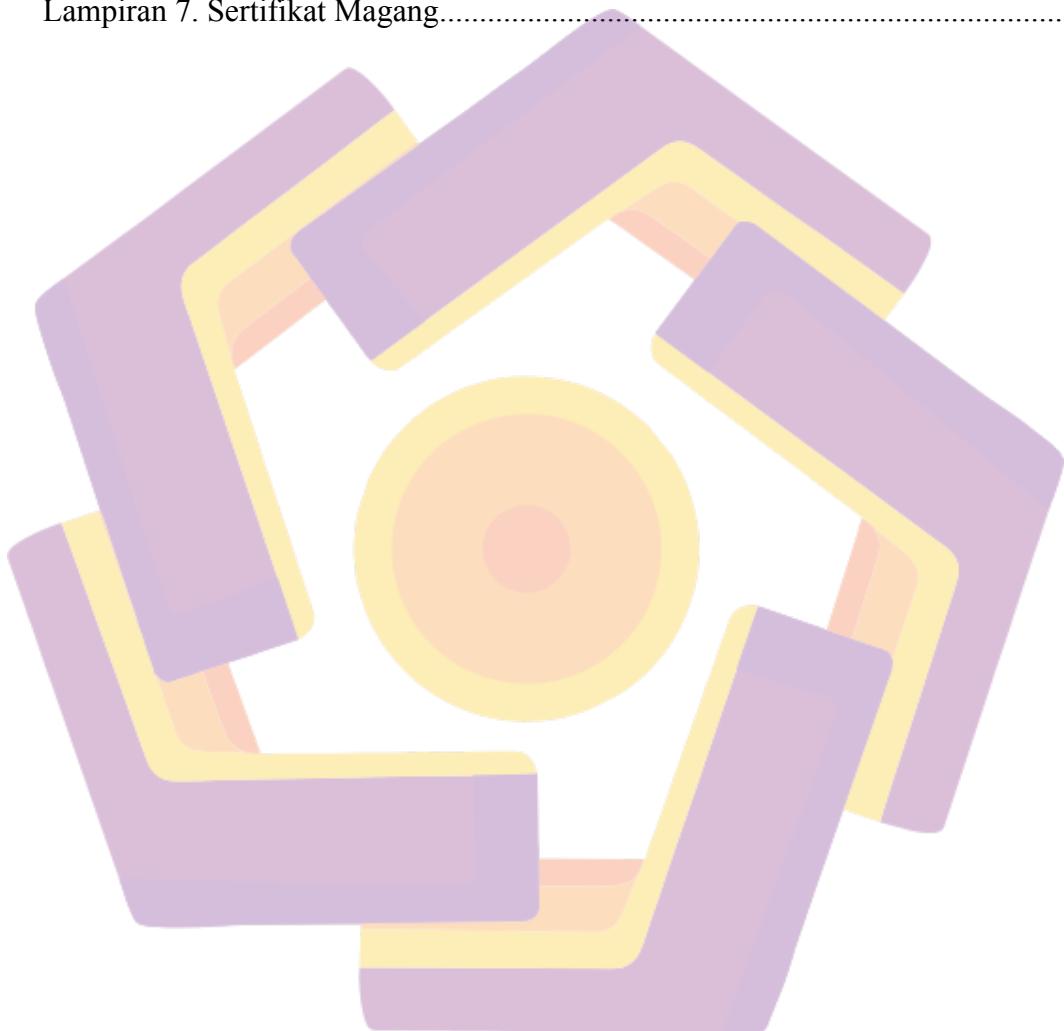
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Logbook Kegiatan.....	11
Tabel 3.1 Revisi Pekerjaan.....	28



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Brainstorming ide bersama peserta magang.....	47
Lampiran 2. Suasana ruangan magang.....	47
Lampiran 3. Tambahan materi dari tim msv.....	48
Lampiran 4. Pembuatan karakter menggunakan Referensi.....	48
Lampiran 5. Foto bersama pelepasan peserta magang.....	49
Lampiran 6. Screenshoot email diterima magang.....	50
Lampiran 7. Sertifikat Magang.....	50



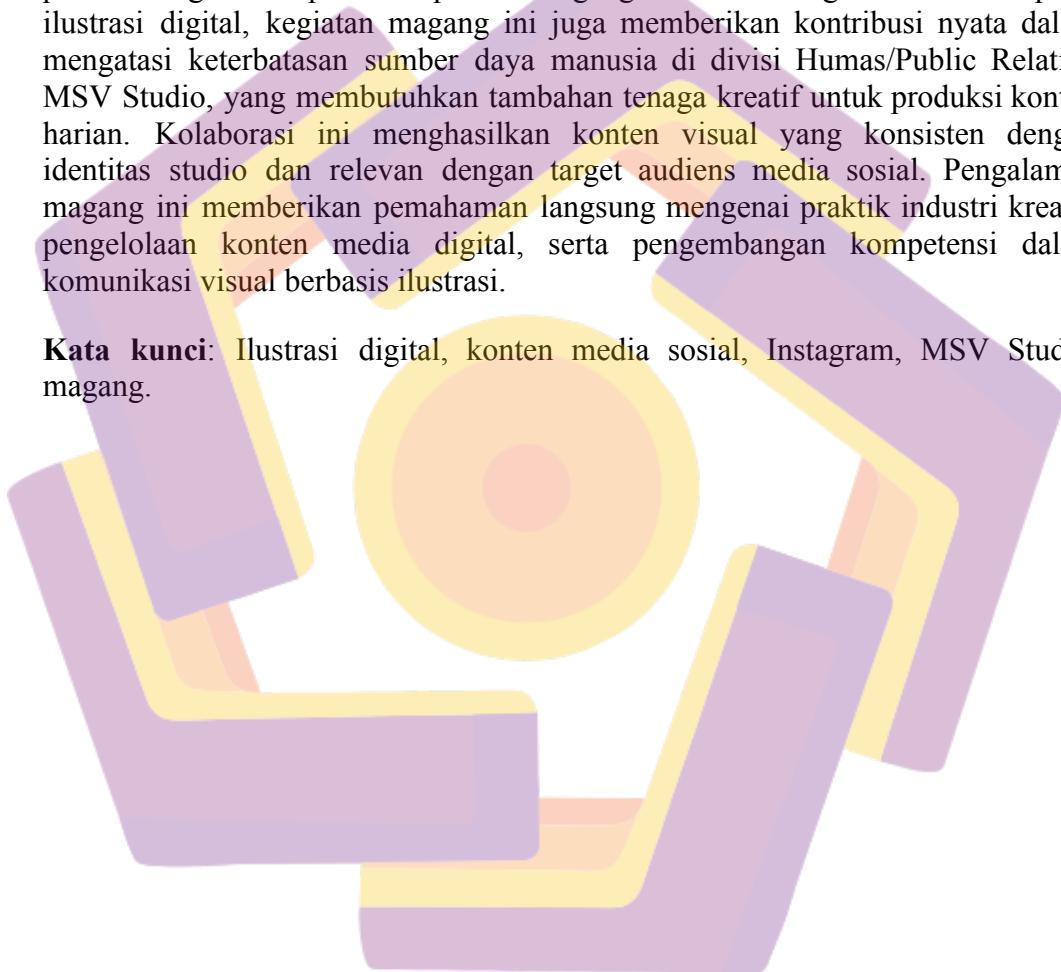
DAFTAR ISTILAH

Ilustrasi Digital	Gambar yang dibuat menggunakan perangkat dan software digital.
<i>Line Art</i>	Gambar garis bersih yang memperjelas bentuk dari sketsa awal.
<i>Cel Shading</i>	Teknik pewarnaan dengan bayangan tegas tanpa gradasi halus.
<i>Blending</i>	Teknik pencampuran warna agar menghasilkan gradasi yang halus.
IP (<i>Intellectual Property</i>)	Karakter atau karya yang memiliki hak cipta resmi.
Feed Instagram	Konten permanen yang muncul di halaman utama profil Instagram
Instagram Story	Konten sementara berdurasi 24 jam dalam format layar penuh.
Instagram Reels	Video pendek vertikal berdurasi hingga 90 detik di Instagram.
Question Box	Fitur tanya jawab di Instagram Story.
Storyboard	Rangkaian sketsa sebagai panduan alur visual untuk konten.
Overlay	Efek lapisan transparan untuk memberi pencahayaan atau nuansa tertentu.
Public Relation (Humas)	Divisi yang bertanggung jawab atas komunikasi dan citra publik suatu institusi.
Motion Graphic	Gambar yang digerakkan untuk membuat animasi atau video singkat
Layer	Lapisan terpisah dalam ilustrasi digital untuk memudahkan pengeditan tiap elemen.

INTISARI

Social Media Illustrator di MSV Studio berfokus pada pembuatan konten kreatif berbasis ilustrasi digital untuk platform Instagram. Penulis terlibat dalam berbagai proyek seperti ilustrasi feed, story interaktif, hingga animasi ringan untuk Reels, yang disesuaikan dengan momen perayaan, kampanye bulanan, dan karakter IP MSV Studio. Proses kerja dimulai dari perencanaan konsep, pembuatan sketsa, penguatan garis (line art), pewarnaan dengan teknik cel shading dan blending, hingga finalisasi untuk keperluan unggahan media sosial. Revisi yang diberikan bersifat teknis dan minimal, mencerminkan kepercayaan pembimbing terhadap ide-ide peserta magang. Selain meningkatkan keterampilan ilustrasi digital, kegiatan magang ini juga memberikan kontribusi nyata dalam mengatasi keterbatasan sumber daya manusia di divisi Humas/Public Relation MSV Studio, yang membutuhkan tambahan tenaga kreatif untuk produksi konten harian. Kolaborasi ini menghasilkan konten visual yang konsisten dengan identitas studio dan relevan dengan target audiens media sosial. Pengalaman magang ini memberikan pemahaman langsung mengenai praktik industri kreatif, pengelolaan konten media digital, serta pengembangan kompetensi dalam komunikasi visual berbasis ilustrasi.

Kata kunci: Ilustrasi digital, konten media sosial, Instagram, MSV Studio, magang.



Abstract

Social Media Illustrator at MSV Studio focusing on the creation of digital illustration-based content for Instagram. The author participated in various content development projects, including feed illustrations, interactive stories, and short animations for Reels, all tailored to monthly themes, seasonal moments, and the studio's IP characters. The workflow involved several stages, such as concept planning, rough sketching, line art development, and coloring using cel shading and blending techniques. Most revisions were minimal and technical, indicating the supervisor's openness to the intern's creative input. In addition to skill development, this internship also served to address the limited human resources within the studio's Public Relations division, which required additional creative contributors to meet social media content demands. The collaboration allowed the intern to apply academic knowledge in a real industry setting while also producing visual content aligned with MSV Studio's brand identity. This internship provided valuable insights into the practices of the creative industry, including content planning, visual communication strategies, and professional illustration workflows for social media. Overall, the internship contributed significantly to both the intern's creative growth and the studio's operational efficiency in digital content production.

Keywords: Digital illustration, social media content, Instagram, MSV Studio, internship.