

**PENGEMBANGAN MASKOT CUBOT SEBAGAI IDENTITAS  
BRAND BAGI PT SOMAGEDE INDONESIA**



**LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM**

**Michelle Stephanie Hendrawan**

**00000056827**

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

**PENGEMBANGAN MASKOT CUBOT SEBAGAI IDENTITAS  
BRAND BAGI PT SOMAGEDE INDONESIA**



**LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM**

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

**Michelle Stephanie Hendrawan**  
**00000056827**

**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 : Michelle Stephanie Hendrawan

Nomor Induk Mahasiswa : 00000056827

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Jenjang : S1

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

**PENGEMBANGAN MASKOT CUBOT SEBAGAI IDENTITAS BRAND  
BAGI PT SOMAGEDE INDONESIA**

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



(Michelle Stephanie Hendrawan)

## HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Michelle Stephanie Hendrawan  
NIM : 00000056827  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Judul Laporan : PENGEMBANGAN MASKOT CUBOT SEBAGAI  
IDENTITAS BRAND BAGI PT SOMAGEDE  
INDONESIA

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,



(Michelle Stephanie Hendrawan)

## HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN BADAN USAHA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Michelle Stephanie Hendrawan

Nomor Induk Mahasiswa : 00000056827

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya memiliki badan usaha (perseroan perorangan) sebagai berikut:

Nama : PT Somagede Indonesia

Nomor : 8120006802037

Tahun : 1989

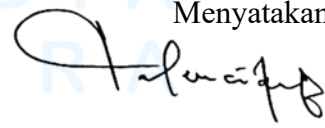
Alamat : Komplek Griya Inti Sentosa, Jl. Griya Agung No.3  
Blok M, RT.2/RW.20, Sunter Agung, Kec. Tj.  
Priok, Jkt Utara, Daerah Khusus Ibukota Jakarta  
14350

1. Perusahaan tempat saya melaksanakan business acceleration program dapat divalidasi keberadaannya.
2. Jika dikemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan data yang tidak valid di perusahaan tempat saya melaksanakan kerja, 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

Menyatakan



(Michelle Stephanie Hendrawan)

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul

### **PENGEMBANGAN MASKOT CUBOT SEBAGAI IDENTITAS BRAND BAGI PT SOMAGEDE INDONESIA**

Oleh

Nama Lengkap : Michelle Stephanie Hendrawan  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056827  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 12 Desember 2025

Pukul 13.00 s.d. 13.30 WIB dan dinyatakan

**LULUS**

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.  
0311099302/ 043487



Jupiter Natanael, S.Ds., M.M.  
4962776677130212/ 079634

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.  
0311099302/ 043487

## HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

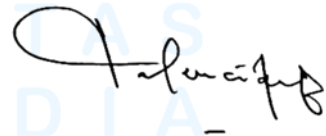
Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Michelle Stephanie Hendrawan  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056827  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jenjang : S1  
Jenis Karya : Laporan Business Acceleration Program  
Judul Karya Ilmiah : PENGEMBANGAN MASKOT CUBOT  
SEBAGAI IDENTITAS BRAND BAGI PT SOMAGEDE INDONESIA

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



(Michelle Stephanie Hendrawan)

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa atas berkat dan penyertaan-Nya sehingga laporan magang berjudul *Pengembangan Maskot Cubot sebagai Identitas Brand bagi PT Somagede Indonesia* dapat diselesaikan dengan tepat waktu. Laporan ini bertujuan untuk menjelaskan proses pengembangan maskot sebagai identitas visual yang lebih humanis, kuat, dan mudah dikenali bagi PT Somagede Indonesia, sekaligus menjadi bentuk pertanggungjawaban akademik atas kegiatan magang yang telah dijalani, di mana penulis terlibat secara langsung dalam proses kreatif perusahaan, khususnya dalam pengembangan identitas visual melalui pengembangan maskot dan berbagai materi kolateral pendukungnya.

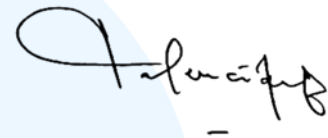
Mengucapkan terima kasih kepada:

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. PT Somagede Indonesia, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
5. Intan Andhini K, selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
6. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku *Advisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
7. M Taufik, selaku pembimbing/*mentor* yang telah memberikan bantuan dan arahan sehingga terselesainya magang ini.
8. Nathanael Lysus yang telah mendukung dan membantu penulis selama proses magang berlangsung.
9. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan magang ini.



semoga laporan ini dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai pengalaman magang yang telah penulis jalani, khususnya terkait proses perancangan identitas visual perusahaan berupa maskot.

Tangerang, 5 Desember 2025



Michelle Stephanie Hendrawan



# PENGEMBANGAN MASKOT CUBOT SEBAGAI IDENTITAS BRAND BAGI PT SOMAGEDE INDONESIA

(Michelle Stephanie Hendrawan)

## ABSTRAK

Proses magang yang dilakukan penulis di PT Somagede Indonesia berfokus pada pengembangan identitas visual perusahaan melalui perancangan maskot dan berbagai materi pendukungnya. PT Somagede Indonesia merupakan perusahaan manufaktur yang bergerak di bidang manufaktur dan *mining* dan distribusi berbasis teknologi yang mengutamakan inovasi, efisiensi, serta kualitas dalam memenuhi kebutuhan pelanggan. Seiring berjalannya waktu dan berkembangnya perusahaan, kebutuhan akan identitas visual yang lebih kuat dan mudah dikenali menjadi semakin penting, sehingga kehadiran maskot dipilih oleh PT Somagede Indonesia sebagai elemen yang mampu menghadirkan citra perusahaan secara lebih humanis dan menarik. Kesempatan magang yang diperoleh penulis melalui jalur informal membuka peluang bagi penulis untuk terlibat secara langsung dalam proses perancangan desain tersebut, sekaligus memenuhi tujuan kerja magang berupa pemenuhan syarat akademik, pengembangan pengalaman profesional, serta peningkatan kemampuan *hardskill* dan *softskill* dalam lingkungan kerja nyata. Selama pelaksanaan magang, penulis mengerjakan beragam proyek seperti perancangan maskot Cubot, pembuatan WhatsApp *Sticker*, pembuatan *asset motion graphic* sederhana, *merchandise*, poster internal, konten Instagram berupa *reels* dan *feeds countdown launching*, hingga penyusunan *Graphic Standard Manual* sebagai pedoman visual perusahaan. Seluruh proses magang berjalan lancar berkat koordinasi yang baik dengan *supervisor* dan tim *marketing*. Secara keseluruhan, kegiatan magang ini memberikan pengalaman berharga bagi penulis dalam memahami penerapan desain identitas visual di industri serta kontribusinya terhadap penguatan citra perusahaan.

**Kata kunci:** Identitas Visual, Maskot, Perancangan Desain

# ***DEVELOPING THE CUBOT MASCOT AS A BRAND IDENTITY FOR PT SOMAGEDE INDONESIA***

(Michelle Stephanie Hendrawan)

## ***ABSTRACT***

*The internship carried out by the author at PT Somagede Indonesia focused on developing the company's visual identity through the design of a mascot and various supporting materials. PT Somagede Indonesia is a manufacturing and mining company engaged in technology-based distribution, prioritizing innovation, efficiency, and quality in meeting customer needs. As the company continues to grow, the need for a stronger and more recognizable visual identity becomes increasingly important, leading to the selection of a mascot as an element capable of presenting the company's image in a more humanized and appealing manner. The internship opportunity, obtained through an informal referral, allowed the author to be directly involved in the design process while also fulfilling academic requirements, gaining professional experience, and enhancing both hard and soft skills within a real work environment. Throughout the internship, the author worked on various projects such as designing the Cubot mascot, creating WhatsApp stickers, producing simple motion graphic assets, developing merchandise, designing internal posters, creating Instagram content including countdown reels and feed posts for a product launch, and compiling the Graphic Standard Manual as the company's visual guideline. The entire internship process ran smoothly due to good coordination with the supervisor and the marketing team. Overall, this internship provided valuable experience for the author in understanding the application of visual identity design within an industrial setting and its contribution to strengthening the company's brand image.*

***Keywords:*** Visual Identity, Mascot, Design Planning

## 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.....                                                | v    |
| HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....                       | vi   |
| KATA PENGANTAR.....                                                    | vii  |
| 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 .....                         | 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 .....                                         | 6    |
| 2.2 Struktur Organisasi Perusahaan.....                                | 7    |
| 2.3 Portofolio Perusahaan .....                                        | 8    |
| BAB III PELAKSANAAN KERJA.....                                         | 10   |
| 3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Kerja .....                   | 10   |
| 3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja .....                                | 10   |
| 3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Kerja .....                               | 12   |
| 3.2 Tugas yang Dilakukan .....                                         | 12   |

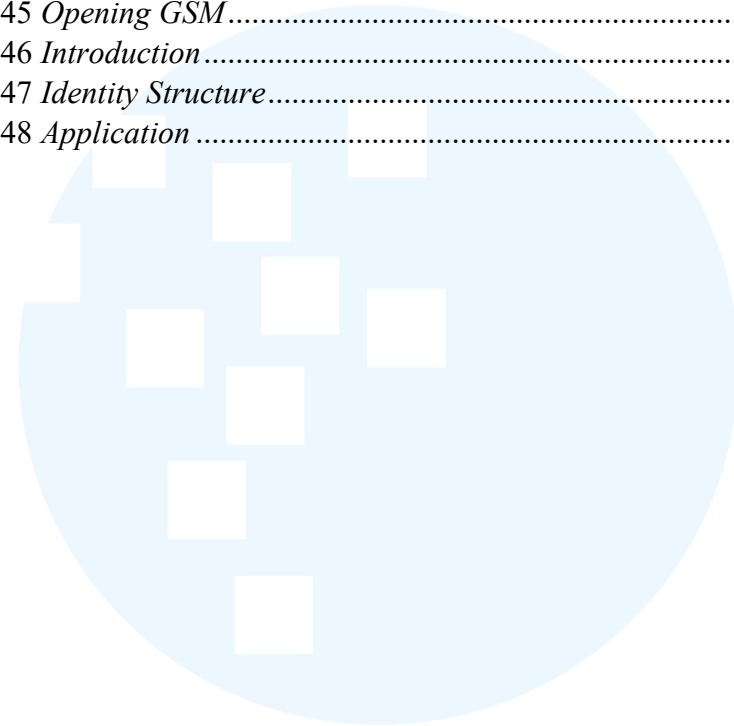
|                                                            |            |
|------------------------------------------------------------|------------|
| <b>3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja .....</b>                  | <b>17</b>  |
| <b>3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Kerja .....</b>    | <b>18</b>  |
| <b>3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja .....</b> | <b>24</b>  |
| <b>3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja .....</b>      | <b>51</b>  |
| <b>3.4.1 Kendala Pelaksanaan Kerja .....</b>               | <b>52</b>  |
| <b>3.4.2 Solusi Pelaksanaan Kerja .....</b>                | <b>52</b>  |
| <b>BAB IV PENUTUP .....</b>                                | <b>53</b>  |
| <b>4.1 Simpulan .....</b>                                  | <b>53</b>  |
| <b>4.2 Saran .....</b>                                     | <b>53</b>  |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                                | <b>xiv</b> |



## DAFTAR GAMBAR

|                                                                                |    |
|--------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 2. 1 Logo Somagede Indonesia .....                                      | 6  |
| Gambar 2. 2 Bagan Struktur Organisasi Perusahaan .....                         | 8  |
| Gambar 3. 1 Bagan Struktur Organisasi Divisi <i>Marketing</i> .....            | 11 |
| Gambar 3. 2 Bagan Alur Koordinasi .....                                        | 12 |
| Gambar 3. 3 Proses Perancangan <i>Brief</i> Maskot PT Somagede Indonesia ..... | 18 |
| Gambar 3. 4 Referensi Pose Maskot .....                                        | 18 |
| Gambar 3. 5 Sketsa Kasar Maskot .....                                          | 19 |
| Gambar 3. 6 Konsep Karakter Cuanman .....                                      | 20 |
| Gambar 3. 7 Konsep Karakter Si Soma .....                                      | 20 |
| Gambar 3. 8 Konsep Karakter Cubot .....                                        | 21 |
| Gambar 3. 9 Proses Revisi Maskot PT Somagede Indonesia .....                   | 22 |
| Gambar 3. 10 Proses Finalisasi Maskot PT Somagede Indonesia .....              | 23 |
| Gambar 3. 11 Proses Finalisasi Maskot PT Somagede Indonesia .....              | 23 |
| Gambar 3. 12 <i>Wording</i> WhatsApp <i>Stickerpack</i> .....                  | 25 |
| Gambar 3. 13 Referensi WhatsApp <i>Stickerpack</i> .....                       | 26 |
| Gambar 3. 14 Proses Perancangan Sketsa Bahasa Indonesia .....                  | 27 |
| Gambar 3. 15 Proses Perancangan Sketsa Bahasa Jawa .....                       | 27 |
| Gambar 3. 16 Proses Digitalisasi <i>Stickerpack</i> Bahasa Indonesia .....     | 28 |
| Gambar 3. 17 Proses Digitalisasi <i>Stickerpack</i> Bahasa Jawa .....          | 29 |
| Gambar 3. 18 Finalisasi Hasil Pemberian Teks .....                             | 30 |
| Gambar 3. 19 Hasil <i>Motion Graphic</i> .....                                 | 31 |
| Gambar 3. 20 Hasil <i>Stickerpack</i> Asistensi Pertama .....                  | 32 |
| Gambar 3. 21 Hasil <i>Stickerpack</i> Asistensi Kedua .....                    | 33 |
| Gambar 3. 22 Hasil <i>Printing Stickerpack</i> .....                           | 33 |
| Gambar 3. 23 Desain <i>Keychain</i> .....                                      | 34 |
| Gambar 3. 24 Hasil <i>Keychain</i> .....                                       | 35 |
| Gambar 3. 25 Referensi <i>Moodboard Calendar</i> 2026 .....                    | 36 |
| Gambar 3. 26 Desain <i>Cover Calendar</i> 2026 .....                           | 37 |
| Gambar 3. 27 Desain <i>Flip Page</i> Bulan Januari – Maret 2026 .....          | 38 |
| Gambar 3. 28 Desain <i>Flip Page</i> Bulan April – Juni 2026 .....             | 38 |
| Gambar 3. 29 Desain <i>Flip Page</i> Bulan Juli – September 2026 .....         | 39 |
| Gambar 3. 30 Desain <i>Flip Page</i> Bulan Oktober – Desember 2026 .....       | 39 |
| Gambar 3. 31 Hasil Kalender 2026 .....                                         | 40 |
| Gambar 3. 32 <i>Moodboard</i> Desain <i>Mousepad</i> .....                     | 41 |
| Gambar 3. 33 Desain <i>Mousepad</i> .....                                      | 41 |
| Gambar 3. 34 Mockup <i>Mousepad</i> .....                                      | 42 |
| Gambar 3. 35 Desain Pulpen .....                                               | 43 |
| Gambar 3. 36 Desain Pulpen .....                                               | 43 |
| Gambar 3. 37 <i>Moodboard Notebook</i> .....                                   | 44 |
| Gambar 3. 38 Desain <i>Notebook</i> .....                                      | 45 |
| Gambar 3. 39 Desain <i>Notebook</i> .....                                      | 45 |
| Gambar 3. 40 <i>Moodboard Lanyard</i> .....                                    | 46 |

|                                              |    |
|----------------------------------------------|----|
| Gambar 3. 41 Desain <i>Lantard</i> .....     | 47 |
| Gambar 3. 42 Desain <i>Lanyard</i> .....     | 47 |
| Gambar 3. 43 Desain <i>Cardholder</i> .....  | 48 |
| Gambar 3. 44 <i>Mockup Cardholder</i> .....  | 49 |
| Gambar 3. 45 <i>Opening GSM</i> .....        | 49 |
| Gambar 3. 46 <i>Introduction</i> .....       | 50 |
| Gambar 3. 47 <i>Identity Structure</i> ..... | 50 |
| Gambar 3. 48 <i>Application</i> .....        | 51 |



UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR TABEL

|                                                               |    |
|---------------------------------------------------------------|----|
| Tabel 3. 1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Kerja ..... | 13 |
|---------------------------------------------------------------|----|



UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



## DAFTAR LAMPIRAN

|                                                              |        |
|--------------------------------------------------------------|--------|
| Lampiran 2 Hasil Persentase Turnitin.....                    | xvi    |
| Lampiran 3 Form Bimbingan.....                               | xvii   |
| Lampiran 4 Lampiran Surat Business Acceleration Program..... | xviii  |
| Lampiran 5 PROSTEP 01 .....                                  | xix    |
| Lampiran 6 PROSTEP 02 .....                                  | xx     |
| Lampiran 7 PROSTEP 03 .....                                  | xxi    |
| Lampiran 8 PROSTEP 04 .....                                  | xxxii  |
| Lampiran 9 Karya .....                                       | xxxiii |

