

**PERANCANGAN DESAIN *MOTION STICKER* MASKOT
COKO DI PT HALOCOKO ICE CREAM INDONESIA**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

Angie Juwita

00000057267

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

**PERANCANGAN DESAIN *MOTION STICKER* MASKOT
COKO DI PT HALOCOKO ICE CREAM INDONESIA**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual (S.Ds.)

Angie Juwita

00000057267

**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 : Angie Juwita
Nomor Induk Mahasiswa : 00000057267
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

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

**PERANCANGAN DESAIN *MOTION STICKER* MASKOT COKO DI
PT HALOCOKO ICE CREAM 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, 8 Desember 2025



(Angie Juwita)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Angie Juwita
NIM : 00000057267
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : Perancangan Desain *Motion Sticker* Maskot Coko di
PT Halocoko Ice Cream Indonesia

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Tugas/Project/Tugas Akhir*(coret salah satu) sebagai berikut :

- ☐ 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 menyantumkannya dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 10 Desember 2025

Yang Menyatakan,



(Angie Juwita)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Angie Juwita

Nomor Induk Mahasiswa : 00000057267

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : PT Halocoko Ice Cream Indonesia

Alamat Perusahaan : The Suites Tower, Jl. Boulevard Pantai Indah
Kapuk, No.1 Penjaringan, Jakarta Utara, 14470

Email Perusahaan : halocokoicecream@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



Menyatakan



(Angie Juwita)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
**PERANCANGAN DESAIN *MOTION STICKER* MASKOT COKO DI
PT HALOCOKO ICE CREAM INDONESIA**

Oleh

Nama Lengkap : Angie Juwita
Nomor Induk Mahasiswa : 00000057267
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 10 Desember 2025

Pukul 13.00 s.d. 13.30 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji

Dr. Suwito Casande, S.Sn., M.Ds.
0330117501/ 081436

Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds.
0319109601/ 081434

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 : Angie Juwita
Nomor Induk Mahasiswa : 00000057267
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Business Acceleration Program
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN DESAIN *MOTION*
STICKER MASKOT COKO DI PT
HALOCOKO ICE CREAM 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, 10 Desember 2025



(Angie Juwita)

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat melakukan magang di PT. Halocoko Ice Cream Indonesia dan menyelesaikan laporan magang yang berjudul “Perancangan Desain *Motion Sticker* Maskot Coko di PT Halocoko Ice Cream Indonesia” dengan berbagai pengalaman kerja serta menyelesaikan magang dan laporan magang secara lancar.

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. Halocoko Ice Cream Indonesia, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
5. Ditirta Putra Ramadana S.Ds., selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
6. Dr. Suwito Casande, S.Sn., M.Ds., 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.
8. Teman-teman dari perusahaan yang memberi support dan dukungan secara moral serta pengalaman yang berharga.

Melalui laporan magang ini, penulis berharap dapat memberikan manfaat kepada pembaca, terutama mahasiswa-mahasiswi yang akan melakukan magang dalam perusahaan F&B dan pengembangan ilmu Desain Komunikasi Visual (DKV).

Tangerang, 10 Desember 2025



(Angie Juwita)

PERANCANGAN DESAIN *MOTION STICKER* MASKOT COKO DI PT HALOCOKO ICE CREAM INDONESIA

(Angie Juwita)

ABSTRAK

Digital marketing merupakan salah satu strategi pemasaran yang melibatkan teknologi digital seperti sosial media maupun perangkat *mobile* dalam rangka meningkatkan *brand awareness* di kalangan masyarakat. PT Halocoko Ice Cream Indonesia merupakan salah satu perusahaan yang bergerak dalam bidang F&B secara spesifiknya adalah produk es krim spesialis di coklat. Selama melakukan kegiatan magang, penulis berperan sebagai *graphic design inten* di departemen *brand* dalam perusahaan PT Halocoko Ice Cream Indonesia dan bertanggung jawab atas proyek yang dikerjakan oleh penulis yaitu *motion sticker* maskot, pembuatan maskot, dan membuat konten *branding* untuk sosial media, dan beberapa desain lainnya. Kegiatan magang ini tidak hanya memberikan pengalaman yang berharga namun juga memperkuat dan memperdalam ilmu DKV yang dapat dipelajari oleh penulis.

Kata kunci: Desain grafik, *Motion sticker*, Maskot

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DESIGN OF COKO MASCOT MOTION STICKER AT PT HALOCOKO ICE CREAM Indonesia

(Angie Juwita)

ABSTRACT

Digital Marketing is a marketing strategy that uses digital technologies such as social media platforms and mobile devices for the purpose of enhancing brand awareness among the public. PT Halocoko Ice Cream Indonesia is one of the companies that engaged in part of food and beverage sector, especially specialized on chocolate-based ice cream products. During the internship, the author served as graphic design intern within the Brand Department of the company. The author also responsible for several projects such as motion stickers for mascot, mascot creation, the production of branding content for social media, as well as various other design-related tasks. The internship experience not only provided the author with valuable practical exposure but also strengthened and deepened the author's knowledge and competencies in the field of Visual Communication Design.

Keywords: *Graphic Design, Motion Sticker, Mascot*



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	4
2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan	4
2.1.1 Profil Perusahaan	4
2.1.2 Sejarah Perusahaan	5
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	6
2.3 Portofolio Perusahaan	7
BAB III PELAKSANAAN KERJA	21
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Kerja	21
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja	21
3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Kerja	21
3.2 Tugas yang Dilakukan	22

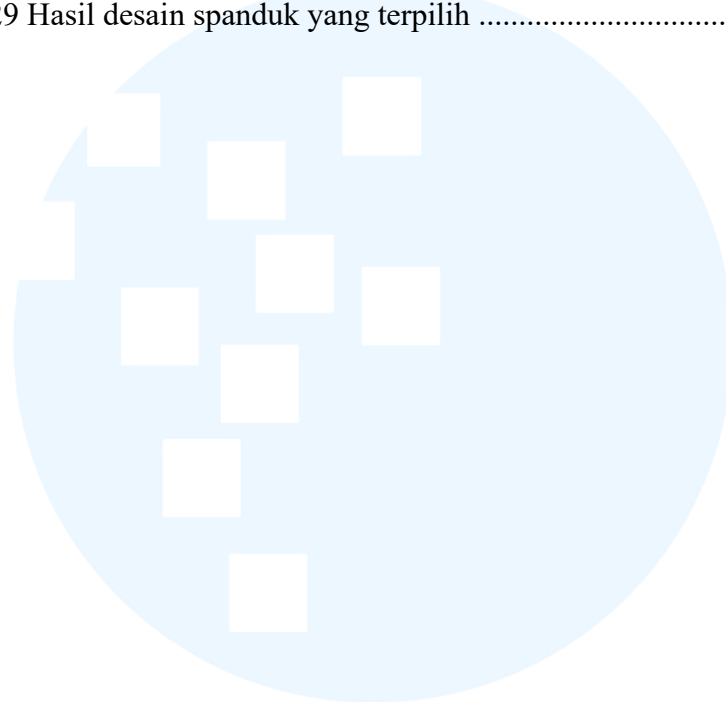
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja	28
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Kerja	29
3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja	47
3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja	75
3.4.1 Kendala Pelaksanaan Kerja	75
3.4.2 Solusi Pelaksanaan Kerja	76
BAB IV PENUTUP	77
4.1 Simpulan	77
4.2 Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	xiv



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Perusahaan PT. Halocoko Ice Cream Indonesia.....	5
Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi Perusahaan	6
Gambar 2.3 Es krim HaloChoco	8
Gambar 2.4 Es krim 23 Derajat Choco Cone.....	9
Gambar 2.5 Es krim JoyCup	10
Gambar 2.6 Es krim Fantasy Caramel Malt.....	10
Gambar 2.7 Es krim Fantasy Almond.....	11
Gambar 2.8 Es krim KakaKres Cokelat.....	12
Gambar 2.9 Es krim PisCok Krispi.....	12
Gambar 2.10 Es krim Tiger Choco	13
Gambar 2.11 Es krim SuKoCo Kopi	14
Gambar 2.12 Es krim SuMiCo Millo.....	14
Gambar 2.13 Es krim SuTaCo Taro.....	15
Gambar 2.14 Es krim KastilEs Gula Kelapa.....	16
Gambar 2.15 Es Stik Rasa Yogurt	16
Gambar 2.16 Es krim KastilEs Teh	17
Gambar 2.17 Es krim KastilEs Kopi.....	18
Gambar 2.18 Es krim KastilEs Cokelat	18
Gambar 2.19 Es krim KastilEs Semangka + Nanas.....	19
Gambar 2.20 Es krim 143Cup.....	20
Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi.....	21
Gambar 3.2 Tampilan Layer pembuatan dan pemisahan aset.....	31
Gambar 3.3 Tampilan pada folder dan hasil <i>export</i>	32
Gambar 3.4 Tampilan menu <i>project</i> pada Adobe Ae	33
Gambar 3.5 Tampilan menu <i>Comp 1</i> pada Adobe Ae	33
Gambar 3.6 Icon Fitur Puppet Position Pin Tool pada Adobe Ae	34
Gambar 3.7 Penggunaan Puppet Position Pin Tool pada aset	34
Gambar 3.8 Menu <i>project</i> pada <i>file</i> Adobe Ae yang baru	35
Gambar 3.9 Ikon fitur <i>Roto Brush Tool</i> pada menu.....	36
Gambar 3.10 Tampilan objek dengan menggunakan fitur.....	36
Gambar 3.11 Tampilan pengaturan value pada fitur <i>Roto Brush Tool</i>	37
Gambar 3.12 Hasil pengaturan animasi <i>motion</i> tahap finalisasi	37
Gambar 3.13 Tampilan pada Adobe Ae.....	38
Gambar 3.14 Fitur CC Particle World	39
Gambar 3.15 tampilan area <i>workspace</i>	40
Gambar 3.16 Tampilan pengaturan dari fitur <i>cc particle world</i>	40
Gambar 3.17 maskot yang telah dibuat oleh perusahaan.....	48
Gambar 3.18 Maskot yang di desain oleh penulis	49
Gambar 3.19 Tahapan desain awal pembuatan maskot	50
Gambar 3.20 Proses desain terakhir melalui Adobe Illustrator (AI).....	50
Gambar 3.21 Tampilan halaman pada Trello.....	54
Gambar 3.22 Proses <i>digital imaging</i> dengan menggunakan.....	60
Gambar 3.23 Proses desain Instagram <i>feeds</i>	60

Gambar 3.24 Proses animasi <i>frame by frame</i> pada IbisPaint X.....	65
Gambar 3.25 Tampilan proses animasi konten <i>motion</i> per- <i>scene</i>	66
Gambar 3.26 Proses tahapan pemisahan aset pada Adobe Ps.....	69
Gambar 3.27 Proses tahapan <i>motion animating</i> pada Adobe Ae.....	70
Gambar 3.28 Tampilan proses pengerjaan spanduk kolaborasi.....	73
Gambar 3.29 Hasil desain spanduk yang terpilih	75



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang.....	22
Tabel 3.2 Rincian <i>Briefing</i> yang diberikan untuk <i>motion sticker</i>	29
Tabel 3.3 Tabel hasil desain <i>motion</i> dan <i>detail motion</i>	41
Tabel 3.4 Rincian hasil pembuatan maskot berdasarkan	51
Tabel 3.5 Briefing desain Instagram <i>feeds</i>	54
Tabel 3.6 Tabel hasil desain dan implementasi pada.....	61
Tabel 3.7 Rincian <i>script briefing</i> untuk <i>motion daily content</i>	64
Tabel 3.8 Rincian hasil dan <i>detail motion</i> pada <i>motion daily content</i>	66
Tabel 3.9 Rincian <i>Briefing</i> konten <i>motion</i> PRJ Surabaya 2025	68
Tabel 3.10 <i>Detail motion</i> yang dikerjakan oleh penulis	70
Tabel 3.11 Rincian <i>briefing</i> untuk desain spanduk kolaborasi	72
Tabel 3.12 Hasil desain awal spanduk kolaborasi	73
Tabel 3.13 Tabel hasil desain revisi.....	74



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Persentase Turnitin.....	xv
Lampiran 2 Form Bimbingan.....	xvii
Lampiran 3 Lampiran Surat Penerimaan Kerja	xxi
Lampiran 4 PROSTEP 01	xxiv
Lampiran 5 PROSTEP 02	xxv
Lampiran 6 PROSTEP 03	xxvi
Lampiran 7 PROSTEP 04	xxxix
Lampiran 8 Karya	xl

