

**PERANCANGAN MASKOT 2D UNTUK SOSIAL MEDIA
COSMIC COMPUTER**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

Jacqueline Chang

0000006940

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

**PERANCANGAN MASKOT 2D UNTUK SOSIAL MEDIA
COSMIC COMPUTER**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

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

Jacqueline Chang

00000069490

**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 : Jacqueline Chang

Nomor Induk Mahasiswa : 00000069490

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Jenjang : S1

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

PERANCANGAN MASKOT 2D UNTUK SOSIAL MEDIA COSMIC COMPUTER

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, 12 Desember 2025

UNIVERSIT
MULTIMED
NUSANTARA



(Jacqueline Chang)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Jacqueline Chang
NIM : 00000069490
Program Studi : Seni & Desain
Judul Laporan : PERANCANGAN MASKOT 2D UNTUK SOSIAL
MEDIA COSMIC COMPUTER

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:

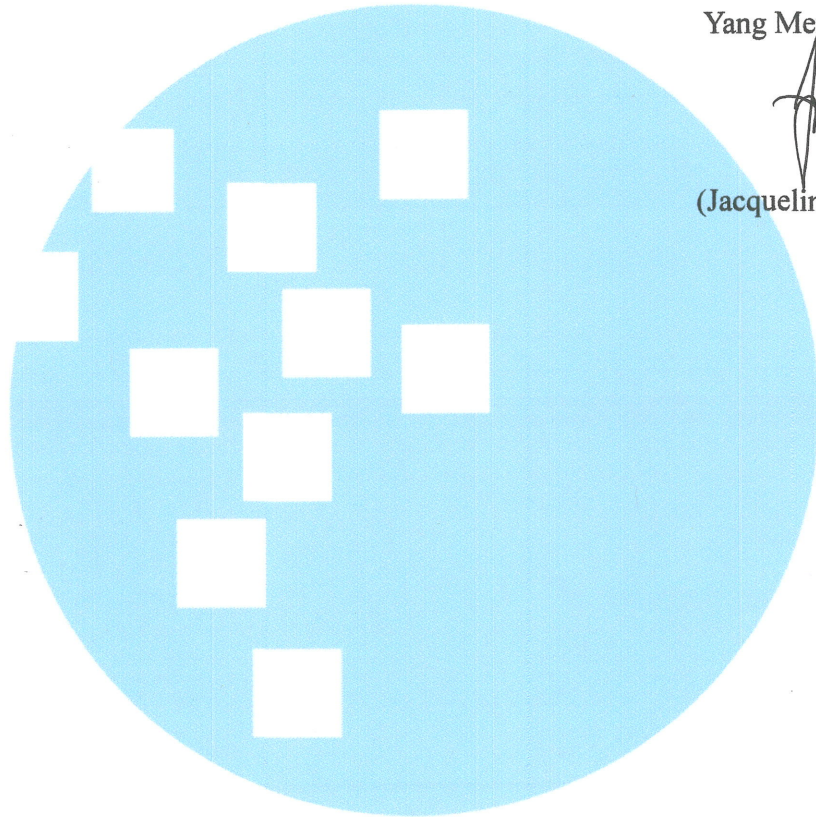
- (1) Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
- (2) Saya mengakui bahwa saya telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah mencantumkan dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 12 Desember 2025

Yang Menyatakan,



(Jacqueline Chang)



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN BADAN USAHA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Jacqueline Chang

Nomor Induk Mahasiswa : 00000069490

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : Cosmic Computer

Alamat Perusahaan : Ruko Apartemen Scientia Blok RSR No. 60

Email Perusahaan : Cosmiccs.service@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
 - c. ditetapkan dalam peraturan di Universitas Multimedia Nusantara.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan digunakan sebagaimana mestinya.

Tangerang, 12 Desember 2025

Mengetahui



RUKO APARTEMEN SCIENTIA BLOK RSR NO. 60
-Tanda tangan & Stempel Perusahaan-
Telp: 0897 967 4495

(Efan Kurniawan, S.Sn)

Menyatakan


-Tanda
83275ANX/33979764 0.000.-

(Jacqueline Chang)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
**PERANCANGAN MASKOT 2D UNTUK SOSIAL MEDIA
COSMIC COMPUTER**

Oleh

Nama Lengkap : Jacqueline Chang
Nomor Induk Mahasiswa : 00000069490
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

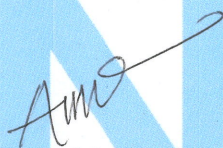
Telah diujikan pada hari Jumat, 12 Desember 2025
Pukul 10.30 s.d. 11.00 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

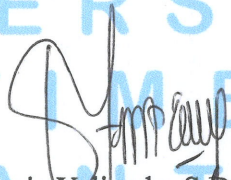
Pembimbing

Penguji


Gisela Anindita P, S.Sn., M.Sn.
0327059301/ 100311


Dr. Anne Nurfarina, M.Sn.
0416066807/ 069425

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 : Jacqueline Chang
Nomor Induk Mahasiswa : 00000069490
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Business Acceleration Program
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN MASKOT 2D UNTUK
SOSIAL MEDIA COSMIC COMPUTER

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia (pilih salah satu):

- ☐ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil laporan magang saya ke dalam repository 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 mempublikasikan hasil laporan magang ini ke dalam repository 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, 8 Desember 2025



(Jacqueline Chang)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan magang dengan judul “PERANCANGAN MASKOT 2D UNTUK SOSIAL MEDIA COSMIC COMPUTER”

Laporan magang ini disusun sebagai bentuk tanggung jawab akademik serta pengalaman kerja nyata penulis di bidang desain komunikasi visual. Melalui kegiatan ini, penulis berperan sebagai Graphic Designer Intern yang terlibat dalam progres pembuatan berbagai konten kreatif seperti video promosi, desain post edukatif, dan perancangan maskot sebagai media pendukung identitas visual Cosmic Computer.

Melalui perancangan desain visual multimedia ini, penulis berharap dapat berkontribusi dalam meningkatkan daya tarik promosi dan memberikan edukasi yang informatif bagi para pelanggan di Cosmic Computer. Selain itu, Penulis menyadari bahwa laporan kegiatan magang ini tidak akan berjalan lancar tanpa bantuan pihak-pihak yang telah membantu, sehingga penulis mengucapkan banyak 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. Cosmic Computer, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
5. Efan Kurniawan, S.Sn., selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
6. Gisela Anindita P, S.Sn, M.Sn, 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.

Semoga dengan perancangan laporan magang ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi mahasiswa lain yang akan melaksanakan kegiatan magang di bidang desain dan media digital.

Tangerang, 12 Desember 2025



(Jacqueline Chang)

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN MASKOT 2D UNTUK SOSIAL MEDIA

COSMIC COMPUTER

Jacqueline Chang

ABSTRAK

Laporan magang ini berjudul “**PERANCANGAN MASKOT 2D UNTUK SOSIAL MEDIA COSMIC COMPUTE**” yang dilaksanakan di Cosmic Computer, sebuah UMKM yang bergerak di bidang jasa servis dan penjualan perangkat komputer. Kegiatan magang ini bertujuan untuk menerapkan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan ke dalam dunia kerja melalui pembuatan media promosi dan edukasi yang kreatif, informatif, dan menarik. Selama pelaksanaan magang, penulis berperan sebagai Graphic Designer Intern yang bertanggung jawab dalam pembuatan konten media sosial, video promosi, konten edukatif, serta perancangan karakter maskot sebagai elemen identitas visual brand. Proses perancangan dilakukan dengan menyesuaikan kebutuhan dan karakter visual Cosmic Computer agar selaras dengan citra brand. Hasil kegiatan magang ini berupa berbagai konten visual digital yang mendukung promosi dan memperkuat citra profesional Cosmic Computer.

Kata kunci: Mascot, Media Sosial, Desain Visual



2D Mascot Design for Cosmic Computer Social Media

Jacqueline Chang

ABSTRACT

This internship report is entitled “2D Mascot Design for Cosmic Computer Social Media” which was carried out at Cosmic Computer, an MSME engaged in the service and sales of computer equipment. This internship activity aims to apply the knowledge gained during lectures to the world of work through the creation of creative, informative, and interesting promotional and educational media. During the internship, the author acted as an Intern Graphic Designer responsible for creating social media content, promotional videos, educational content, and designing mascot characters as elements of the brand's visual identity. The design process was carried out by adjusting the needs and visual characters of Cosmic Computer to align with the brand image. The results of this internship activity are various digital visual content that supports promotions and strengthens the professional image of Cosmic Computer.

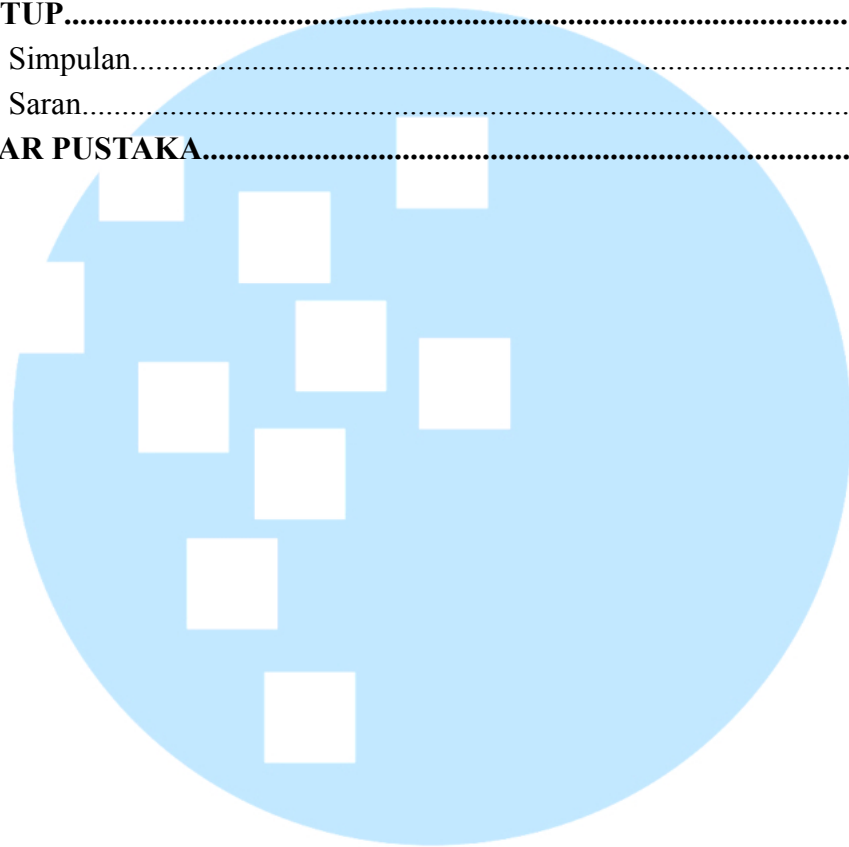
Keywords: Mascot, Social Media, Visual Design

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI).....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN BADAN USAHA.....	v
HALAMAN PENGESAHAN.....	vi
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
ABSTRAK.....	x
ABSTRACT.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I	
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 .Tujuan Kerja.....	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja.....	2
1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja.....	2
1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja.....	3
BAB II	
GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	4
2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan.....	4
BAB III	
PELAKSANAAN KERJA.....	9
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Kerja.....	9
3.2 Tugas yang Dilakukan.....	10
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja.....	14
3.3.1 Proses Perancangan Maskot Cosmic Computer.....	15
3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja.....	23
3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja.....	26
3.4.1 Kendala Pelaksanaan Kerja.....	26
3.4.2 Solusi Pelaksanaan Kerja.....	27

BAB IV	
PENUTUP.....	28
4.1 Simpulan.....	28
4.2 Saran.....	28
DAFTAR PUSTAKA.....	14



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Cosmic Computer.....	4
Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi Perusahaan.....	5
Gambar 2.3 Poster Promo Spesial.....	6
Gambar 2.4 Desain Post Informatif.....	7
Gambar 2.5 Desain Poster Produk.....	8
Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi.....	10
Gambar 3.2 Referensi Robot.....	16
Gambar 3.3 Referensi Konsep Robot.....	16
Gambar 3.4 Sketsa Kasar Alternatif Maskot Cosmic Computer.....	17
Gambar 3.5 Desain Approval dan Bagian Baseline.....	17
Gambar 3.6 Base Color.....	18
Gambar 3.7 Rendering Tahap 1.....	18
Gambar 3.8 Hasil Revisi Desain Maskot.....	19
Gambar 3.9 Penambahan Efek Monitor.....	20
Gambar 3.10 Hasil Revisi Desain Maskot Sebelum dan Sesudah.....	20
Gambar 3.11 Progres Desain Sketsa, Baseline, dan Coloring.....	21
Gambar 3.12 Hasil Akhir dari Desain Maskot Cosmic Computer Cosmo.....	21
Gambar 3.13 <i>Character Sheets</i> Desain Cosmo.....	22
Gambar 3.14 5 Ekspresi Wajah Cosmo.....	22
Gambar 3.15 3 Pose Gerakan Cosmo.....	23
Gambar 3.16 2 Pose Gerakan Cosmo.....	23
Gambar 3.17 Pengaplikasian maskot di beberapa postingan.....	24
Gambar 3.18 Desain Post <i>Carousel</i> Instagram.....	25
Gambar 3.19 Progres Pengerjaan Desain dengan <i>Grid</i>	25
Gambar 3.20 Desain Post <i>Reels</i> Instagram.....	26
Gambar 3.21 Desain Post Video Klip Tiktok.....	26
Gambar 3.22 Progres <i>Editing</i> di Capcut.....	27
Gambar 3.23 Desain Brosur.....	27

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR TABEL

Tabel 3.2 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Kerja.....	10
---	----



UMN

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Persentase Turnitin.....	xix
Lampiran 2 Form Bimbingan.....	xxi
Lampiran 3 Lampiran Surat Penerimaan Kerja.....	xxii
Lampiran 4 PROSTEP 01.....	xxiii
Lampiran 5 PROSTEP 02.....	xxiv
Lampiran 6 PROSTEP 03.....	xxv
Lampiran 7 PROSTEP 04.....	xxxviii
Lampiran 8 Karya.....	xxxix

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA