

**PERANCANGAN MASKOT INFINITEE
DI PT CIPTA MODE PERKASA**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

Lucretia Aurelia Makmuria

00000070725

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

**PERANCANGAN MASKOT INFINITEE
DI PT CIPTA MODE PERKASA**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

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

Lucretia Aurelia Makmuria

00000070725

**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 : Lucretia Aurelia Makmuria
Nomor Induk Mahasiswa : 00000070725
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

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

PERANCANGAN MASKOT INFINITEE DI PT CIPTA MODE PERKASA

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, 05 Desember 2025



(Lucretia Aurelia Makmuria)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Lucretia Aurelia Makmuria
NIM : 00000070725
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : PERANCANGAN MASKOT INFINITEE DI PT CIPTA
MODE PERKASA

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

Tangerang, 05 Desember 2025

Yang Menyatakan,



(Lucretia Aurelia Makmuria)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN BADAN USAHA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Lucretia Aurelia Makmuria

Nomor Induk Mahasiswa : 00000070725

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : PT Cipta Mode Perkasa

Alamat Perusahaan : Jl. Tanjung Duren Raya No.72b, RT.1/RW.5, Tj.
Duren Utara, Kec. Grogol petamburan, Kota Jakarta
Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 11470

Email Perusahaan : 88infinitee88@gmail.com

1. Perusahaan tempat saya melaksanakan magang 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, 05 Desember 2025

Mengetahui

PT. CIPTA MODE PERKASA

(Desy Anggreni)

Menyatakan



(Lucretia Aurelia Makmuria)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
PERANCANGAN MASKOT INFINITEE
DI PT CIPTA MODE PERKASA

Oleh

Nama Lengkap : Lucretia Aurelia Makmuria
Nomor Induk Mahasiswa : 00000070725
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 12 Desember 2025

Pukul 16.30 s.d. 17.00 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji



Aditya Salyagraha, S.Sn., M.Ds.
0326128001/ 038953



Mariska Legia, S.Ds., M.B.A.
0330118701/ 083675

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Lucretia Aurelia Makmuria
Nomor Induk Mahasiswa : 00000070725
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Career Acceleration Program
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN MASKOT INFINITEE
DI PT CIPTA MODE PERKASA

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, 05 Desember 2025



(Lucretia Aurelia Makmuria)

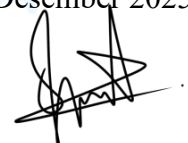
KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, laporan career acceleration program yang berjudul “Perancangan Maskot Infinitte di PT Cipta Mode Perkasa” dapat terselesaikan. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan mata kuliah *Internship Track 1* dan syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.), sekaligus sebagai bentuk dokumentasi pengalaman kerja dan gambaran nyata penerapan ilmu desain di lingkungan kerja. Pada kesempatan ini, penulis 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 Cipta Mode Perkasa (Infintee), selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
5. Desy Anggreni, selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
6. Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds., selaku *Advisor* yang tidak hanya memberikan bimbingan dan arahan, melainkan membangun proses diskusi yang nyaman dan suportif selama proses magang dan penyusunan laporan sehingga penulis merasa terbantu dan termotivasi.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan magang ini.

Semoga laporan career acceleration program ini dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak terkait yang membutuhkan informasi mengenai pelaksanaan magang di industri kreatif, khususnya dalam bidang *fashion* dan desain grafis.

Tangerang, 05 Desember 2025



(Lucretia Aurelia Makmuria)

PERANCANGAN MASKOT INFINITEE

DI PT CIPTA MODE PERKASA

(Lucretia Aurelia Makmuria)

ABSTRAK

Industri *fashion* merupakan salah satu sektor kreatif yang terus berkembang pesat di Indonesia, ditandai dengan meningkatnya kebutuhan masyarakat akan produk pakaian yang tidak hanya fungsional tetapi juga memiliki nilai estetis dan identitas diri. Infinitee, sebagai salah satu brand lokal di bawah PT Cipta Mode Perkasa, hadir dengan visi menyediakan *t-shirt* berkualitas dengan harga terjangkau serta desain yang relevan dengan tren pasar. Dalam konteks ini, desain grafis memegang peran penting sebagai sarana komunikasi visual untuk memperkuat *branding*, promosi, dan diferensiasi produk di tengah persaingan industri. Penulis melakukan magang dengan tujuan untuk mengimplementasikan ilmu desain komunikasi visual ke dalam praktik nyata, khususnya dalam perancangan maskot sebagai identitas visual *brand*. Selain itu, penulis juga berkontribusi dalam perancangan media promosi lainnya seperti *graphic t-shirt*, kemasan *polymailer*, *thanks card*, hingga konten sosial media seperti *feeds* dan Instagram *story*. Pelaksanaan magang berlangsung selama lima bulan dengan sistem kerja *work from home* di bawah supervisi langsung dari manajer perusahaan. Melalui proyek perancangan yang dilakukan, diharapkan dapat memperkuat identitas *brand*, meningkatkan daya tarik visual, serta mendukung strategi promosi Infinitee. Dengan demikian, pengalaman magang ini memberikan beberapa manfaat, yakni memberikan pengalaman nyata yang mendalam dalam mengaplikasikan teori desain untuk memenuhi kebutuhan industri *fashion*, sekaligus meningkatkan kemampuan profesional penulis dalam bidang desain grafis.

Kata kunci: magang, maskot, desain grafis, *fashion*, identitas visual

INFINITEE MASCOT DESIGN

IN PT CIPTA MODE PERKASA

(Lucretia Aurelia Makmuria)

ABSTRACT

The fashion industry is one of the fastest growing creative sectors in Indonesia, marked by the increasing demand for clothing products that are not only functional but also carry aesthetic value and personal identity. Infinitee, a local brand under PT Cipta Mode Perkasa, positions itself with the vision of providing high-quality, affordable t-shirts equipped with designs that stay relevant to current market trends. In this context, graphic design plays a crucial role as a visual communication tool to strengthen branding, support promotional activities, and create product differentiation within a highly competitive industry. During the internship period, the author aimed to apply visual communication design knowledge in real world practice, particularly through the development of a mascot as a visual identity for the brand. In addition, the author contributed to the creation of various promotional media such as graphic t-shirt designs, polymailer packaging, thank-you cards, and social media content including feeds and Instagram story. The internship was conducted over five months with a work from home system under the direct supervision of the company's manager. Through the design projects undertaken, the work is intended to reinforce the brand's visual identity, enhance its aesthetic appeal, and contribute to the effectiveness of Infinitee's promotional strategies. Accordingly, this internship experience offers substantial value by providing the author with comprehensive, practice based opportunities to apply design theories within the context of the fashion industry, while simultaneously strengthening the author's professional competencies in the field of graphic design.

Keywords: *internship, mascot, graphic design, fashion, visual identity*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

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	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	2
1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja	2
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	8
2.3 Portofolio Perusahaan	9
BAB III PELAKSANAAN KERJA	9
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Kerja	15
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja	15
3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Kerja	16
3.2 Tugas yang Dilakukan	17

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja	21
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Kerja	22
3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja	41
3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja	74
3.4.1 Kendala Pelaksanaan Kerja	74
3.4.2 Solusi Pelaksanaan Kerja	76
BAB IV PENUTUP	78
4.1 Simpulan	78
4.2 Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	xiv



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo <i>brand</i> Infinitee	6
Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi Perusahaan	8
Gambar 2.3 Infinitee <i>Oversized T-shirt</i> Abu Tua	10
Gambar 2.4 Infinitee <i>Oversized Crop Top Sage Green</i>	10
Gambar 2.5 Infinitee <i>Oversized Crop Top Set</i>	11
Gambar 2.6 Infinitee <i>Oversized Basic Midi Dress Sage Green</i>	12
Gambar 2.7 Infinitee <i>Slit Midi Dress</i>	13
Gambar 2.8 Infinitee <i>High Slit Oversized T-shirt</i>	13
Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi	16
Gambar 3.2 Bagan Alur Perancangan Desain	21
Gambar 3.3 <i>Brief</i> Proyek <i>Mascot Design</i>	22
Gambar 3.4 <i>Mascot Design Moodboard</i>	24
Gambar 3.5 Sketsa Maskot	25
Gambar 3.6 Variasi Sketsa Maskot 1	26
Gambar 3.7 Variasi Sketsa Maskot 2	26
Gambar 3.8 Variasi Warna Maskot 1	27
Gambar 3.9 Variasi Warna Maskot 2	28
Gambar 3.10 Variasi Warna Maskot Final	29
Gambar 3.11 Maskot Tampak Samping, Depan, Belakang	30
Gambar 3.12 <i>Character Sheets</i> Maskot	30
Gambar 3.13 Desain Konsep Maskot & <i>Sidekick</i>	31
Gambar 3.14 Desain Row 1 <i>Puzzled Feed</i>	32
Gambar 3.15 Desain Row 2&3 <i>Puzzled Feed</i>	33
Gambar 3.16 Finalisasi Desain <i>Puzzled Feed</i>	34
Gambar 3.17 Desain <i>Graphic T-Shirt</i> 1	36
Gambar 3.18 Desain <i>Graphic T-Shirt</i> 2	37
Gambar 3.19 Desain <i>Graphic T-Shirt</i> 3	37
Gambar 3.20 Desain <i>Graphic T-Shirt</i> 4	38
Gambar 3.21 Desain <i>Graphic T-Shirt</i> 5	38
Gambar 3.22 Penyesuaian Desain <i>Graphic T-Shirt Berry</i>	39
Gambar 3.23 <i>Mockup</i> Desain <i>Graphic T-Shirt Berry</i>	40
Gambar 3.24 Referensi Desain <i>Graphic T-Shirt: Cute Streetwear</i>	42
Gambar 3.25 Penyesuaian Desain <i>Graphic T-Shirt: Cute Streetwear</i>	43
Gambar 3.26 <i>Mockup</i> Desain <i>Graphic T-Shirt: Cute Streetwear</i>	45
Gambar 3.27 Referensi Visual Desain <i>Polymailer</i>	47
Gambar 3.28 Sketsa Desain <i>Polymailer</i>	48
Gambar 3.29 Alternatif Desain <i>Polymailer</i>	49
Gambar 3.30 <i>Mockup</i> Desain <i>Polymailer</i>	50
Gambar 3.31 Referensi Visual Desain <i>Thanks Card</i>	52
Gambar 3.32 Sketsa Desain <i>Thanks Card</i> 1	52
Gambar 3.33 Sketsa Desain <i>Thanks Card</i> 2&3	54
Gambar 3.34 Alternatif Desain 1 <i>Thanks Card</i>	57
Gambar 3.35 Alternatif Desain 2 <i>Thanks Card</i>	58
Gambar 3.36 Alternatif Desain 3 <i>Thanks Card</i>	59

Gambar 3.37 <i>Mockup Desain Thanks Card</i>	60
Gambar 3.38 Referensi Visual Desain Instagram <i>Story Frame</i>	62
Gambar 3.39 Sketsa Desain Instagram <i>Story Frame 1</i>	63
Gambar 3.40 Sketsa Desain Instagram <i>Story Frame 2</i>	64
Gambar 3.41 Desain Instagram <i>Story Frame 1</i>	67
Gambar 3.42 Alternatif Desain Instagram <i>Story Frame 1</i>	69
Gambar 3.43 Desain Instagram <i>Story Frame 2</i>	70
Gambar 3.44 Alternatif Desain Instagram <i>Story Frame 2</i>	72



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Kerja	17
Tabel 3.2 Analisis Desain <i>Graphic T-Shirt Berry</i>	36



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Persentase Turnitin.....	xv
Lampiran 2 Form Bimbingan.....	xvii
Lampiran 3 Lampiran Surat Penerimaan Kerja	xix
Lampiran 4 PROSTEP 01	xx
Lampiran 5 PROSTEP 02	xxi
Lampiran 6 PROSTEP 03	xxii
Lampiran 7 PROSTEP 04	xxxviii
Lampiran 8 Karya	xxxix
Lampiran 9 Transkrip Wawancara.....	li

