

**PERANCANGAN ASET MASKOT *WEBSITE LCD* UNTUK
BIRO PENGEMBANGAN DAN PEMBELAJARAN UMN**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

Erinna Ruth Syakura Panjaitan

00000072677

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

**PERANCANGAN ASET MASKOT *WEBSITE LCD* UNTUK
BIRO PENGEMBANGAN DAN PEMBELAJARAN UMN**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

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

Erinna Ruth Syakura Panjaitan

00000072677

**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 : Erinna Ruth Syakura Panjaitan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000072677
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

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

PERANCANGAN ASET MASKOT *WEBSITE LCD* UNTUK BIRO PENGEMBANGAN DAN PEMBELAJARAN UMN

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



(Erinna Ruth Syakura Panjaitan)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Erinna Ruth Syakura Panjaitan
NIM : 00000072677
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : Perancangan Aset Maskot *Website LCD* untuk Biro Pengembangan dan Pembelajaran UMN

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, 8 Desember 2025

Yang Menyatakan,



(Erinna Ruth Syakura Panjaitan)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Erinna Ruth Syakura Panjaitan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000072677
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : Biro Pengembangan dan Pembelajaran UMN
Alamat Perusahaan : Jl. Scientia Boulevard, Gading Serpong,
Tangerang, Banten 15811
Email Perusahaan : elearning@umn.ac.id

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


Emelia Dwi Laila Sari
(Kepala Personalia Perusahaan)

Menyatakan



(Erinna Ruth S. P.)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul

PERANCANGAN ASET MASKOT *WEBSITE LCD* UNTUK BIRO PENGEMBANGAN DAN PEMBELAJARAN UMN

Oleh

Nama Lengkap : Erinna Ruth Syakura Panjaitan

Nomor Induk Mahasiswa : 00000072677

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 10 Desember 2025

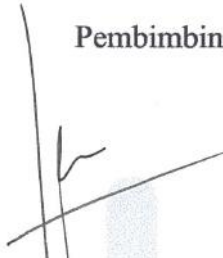
Pukul 15.30 s.d. 16.00 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

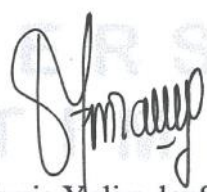
Pembimbing

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 : Erinna Ruth Syakura Panjaitan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000072677
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Business Acceleration Program
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN ASET MASKOT
WEBSITE LCD UNTUK BIRO PENGEMBANGAN DAN
PEMBELAJARAN UMN

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, 8 Desember 2025



(Erinna Ruth Syakura Panjaitan)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunianya, sehingga penulis dapat melengkapi proposal laporan tugas akhir “Perancangan Aset Maskot Website LCD untuk Pengembangan dan Pembelajaran UMN” dengan tepat waktu. Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada beberapa pihak yang ikut serta dalam mendukung membantu penulis selama penyusunan proposal laporan magang ini dibuat, diantaranya:

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. Learning Center Department, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
5. Sharra Rusli, 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.

Semoga perancangan laporan magang yang tengah dilakukan ini dapat memberikan dampak positif bagi masyarakat luas.

Tangerang, 8 Desember 2025



(Erinna Ruth Syakura Panjaitan)

PERANCANGAN ASET MASKOT *WEBSITE LCD* UNTUK BIRO PENGEMBANGAN DAN PEMBELAJARAN UMN

Erinna Ruth Syakura Panjaitan

ABSTRAK

Desain grafis merupakan sebuah bentuk komunikasi visual yang memanfaatkan elemen seperti teks, gambar, warna, dan tata letak untuk menyampaikan pesan secara efektif dan menarik. Berdasarkan teori Robin Landa (2011), grafik desainer merupakan sebuah proses dalam mendesain yang menggunakan pemecahan masalah visual dalam langkahnya. Dilakukannya program magang ini sendiri salah satunya sebagai syarat kelulusan sebagai sarjana desain di UMN, serta menjadi sebuah sarana dalam menambahkan pengalaman mengenai profesi sebagai designer. Magang ini sendiri dilaksanakan selama kurang lebih 3 bulan, dimulai sejak 1 September 2025 yang kemudian akan berakhir pada 5 Desember 2025. Dengan total jam kerja ditambah dengan lembur sesuai dengan anjuran kampus yaitu 640 jam kerja, pelaksanaan magang dilakukan secara full *WFO (work from home)*. Magang dilaksanakan di perusahaan Biro Pengembangan dan Pembelajaran yang dimana merupakan salah satu divisi dibawah naungan UMN. Divisi ini sendiri berkaitan erat dengan *e-learning* yang merupakan wadah utama yang digunakan oleh BPP dalam menyampaikan asset asset pembelajaran secara daring. Maka dari itu, kegiatan magang ini sendiri menjadi kesempatan bagi penulis untuk menerapkan kemampuan desain grafis dalam pembuatan aset maskot *website LCD* di Biro Pengembangan dan Pembelajaran UMN.

Kata kunci: Desainer grafis, Maskot, BPP UMN

LCD WEBSITE MASCOT ASSET DESIGN FOR THE UMN

LEARNING CENTER DEPARTMENT

Erinna Ruth Syakura Panjaitan

ABSTRACT

Graphic design is a form of visual communication that utilizes elements such as text, images, colors, and layouts to convey messages effectively and attractively. Based on Robin Landa's theory (2011), graphic design is a design process that uses visual problem solving in its steps. This internship program is one of the requirements for graduating as a design bachelor at UMN, as well as being a means to gain experience in the profession as a designer. This internship itself is carried out for approximately 3 months, starting from September 1, 2025 and will then end on December 5, 2025. With a total working hours plus overtime according to campus recommendations, namely 640 working hours, the internship is carried out in a full WFO (work from home) mode. The internship was carried out at the Development and Learning Bureau company which is one of the divisions under the auspices of UMN. This division itself is closely related to e-learning which is the main platform used by BPP in delivering online learning assets. Therefore, this internship activity itself is an opportunity for the author to apply graphic design skills in creating LCD website mascot assets at the Learning Center Department of UMN.

Keywords: *Graphic designer, mascot, LCD UMN*



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	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
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	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	11
3.2 Tugas yang Dilakukan	12

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja	14
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Kerja	15
3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja	19
3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja	27
3.4.1 Kendala Pelaksanaan Kerja	27
3.4.2 Solusi Pelaksanaan Kerja	28
BAB IV PENUTUP	29
4.1 Simpulan	29
4.2 Saran	29
DAFTAR PUSTAKA	xiv



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.1 Logo UMN (Universitas Multimedia Nusantara)	5
Gambar 2.1.2 Logo BPP (Biro Pengembangan Pembelajaran)	6
Gambar 2.2.1 Bagan Struktur Perusahaan	7
Gambar 2.3.1 Portofolio perusahaan <i>video podcast</i>	8
Gambar 2.3.2 Portofolio perusahaan multimedia interaktif	8
Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi	10
Gambar 3.3.1 Proses <i>brainstorming</i> proyek BPP UMN.....	15
Gambar 3.3.2 Proses perancangan awal sketsa maskot BPP UMN.....	16
Gambar 3.3.3 Proses pembuatan sketsa maskot terpilih BPP UMN	17
Gambar 3.3.4 Proses pewarnaan sketsa maskot robot BPP UMN.....	17
Gambar 3.3.5 Memasukkan desain maskot 2d dan desain maskot final.....	18
Gambar 3.3.6 Pemberian nama dan latar belakang maskot	19
Gambar 3.3.7 Proses perancangan ulang <i>website</i> BPP UMN.....	20
Gambar 3.3.8 <i>Big idea</i> perancangan ulang <i>website</i> BPP UMN.....	21
Gambar 3.3.9 Proses <i>prototype website</i> BPP UMN.....	21
Gambar 3.3.10 Proses penentuan <i>keywords</i> dan <i>big idea</i>	22
Gambar 3.3.11 Ikon terpilih supergrafis untuk BPP UMN.....	23
Gambar 3.3.12 Desain ornamen supergrafis untuk BPP UMN	23
Gambar 3.3.13 PPT <i>brief request asset</i> video pembelajaran HRM	24
Gambar 3.3.14 <i>Sheets</i> pengerjaan tugas.....	24
Gambar 3.3.15 Proses pengerjaan <i>request asset</i> HRM.....	25
Gambar 3.3.16 PPT <i>brief request asset</i> video pembelajaran Ilmu Komunikasi ..	26
Gambar 3.3.17 Proses pengerjaan <i>request asset</i> ilmu komunikasi	27



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Data Perusahaan.....	12
--------------------------------------	----



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Persentase Turnitin.....	xv
Lampiran 2 Form Bimbingan.....	xviii
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	xxxiii
Lampiran 8 Karya	xxxiv

