PERANCANGAN MASKOT KUBI SEBAGAI STRATEGI PROMOSI UMB STORE

TUGAS AKHIR
APLIKATIF

RYAN FAZIQRY
42322010002

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2026

lib.mercubuana.ac.id

PERANCANGAN MASKOT KUBI SEBAGAI STRATEGI PROMOSI UMB STORE

TUGAS AKHIR
APLIKATIF

RYAN FAZIQRY
NIM 42322010002

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2026

lib.mercubuana.ac.id

HALAMAN PENYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ryan Faziqry

NIM : 42322010002

Fakultas/Program Studi: FDSK/DKV

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa Tugas Akhir berjudul:

"Perancangan Maskot KUBI Sebagai Strategi Promosi UMB Store" adalah hasil karya saya sendiri, tidak mengandung unsur plagiarisme, pelanggaran hak cipta, atau konten ilegal dalam bentuk apapun dan tidak melanggar hukum atau hak pihak manapun.

Apabila di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap pernyataan ini, saya bersedia menanggung seluruh konsekuensi hukum dan membebaskan Universitas Mercu Buana dari segala bentuk tuntutan hukum dan saya siap mendapatkan sanksi akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 3 Agustus 2026



Ryan Faziqry

lib.mercubuana.ac.id

UNIVERSITAS
MERCU BUANA
AKREDITASI UNGGUL

PERNYATAAN SIMILARITY CHECK

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan, bahwa karya ilmiah yang ditulis oleh:

Nama : Ryan Faziqry

NIM : 42322010002

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Dengan judul **"Perancangan Maskot Kubi Sebagai Strategi Promosi UMB Store"** telah dilakukan pengecekan *similarity* dengan sistem Turnitin pada tanggal 22 Juli 2026 didapatkan nilai persentase sebesar 21**%.**

Jakarta, 22 Juli 2026
Administrator Turnitin

Anwar Maulana, ST

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

lib.mercubuana.ac.id

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama	:	Ryan Faziqry
NIM	:	42322010002
Fakultas/Program Studi	:	Fakultas Desain dan Seni Kreatif / Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir	:	Perancangan Maskot Kubi Sebagai Strategi Promosi UMB Store

Telah berhasil dipertahankan pada sidang tanggal 20 Juli 2026 dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing

(Novena Ulita, S.Pd, M.Sn)
NIDN: 321128506

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 10 Agustus 2026
Mengetahui,

Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif

(Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn)
NIDN: 0306088302

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual

(Irfandi Musnur, S.Pd, M.Sn)
NIDN: 0304039101

lib.mercubuana.ac.id

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Penulisan Tugas Akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual pada Fakultas Desain Dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan Tugas Akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Andi Adriansyah, M.Eng., selaku Rektor Universitas Mercu Buana.
2. Bapak Dr. Agus Budi Setyawan, S.ds, M.Sn., selaku Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif.
3. Bapak Irfandi Musnur, S.Pd, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
4. Ibu Novena Ulita, S.Pd, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan Tugas Akhir ini.

Akhir kata, saya berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga Tugas Akhir ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Jakarta, 3 Agustus 2026



Penulis

lib.mercubuana.ac.id

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR DI REPOSITORI UMB

Sebagai sivitas akademik Universitas Mercu Buana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:
Nama: Ryan Faziqry
NIM: 42322010002
Fakultas/Program Studi: FDSK/DKV
Judul Tugas Akhir: Perancangan Maskot KUBI Sebagai Strategi Promosi UMB Store

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul di atas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).
Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 3 Agustus 2026
Yang menyatakan,



Ryan Faziqry

UNIVERSITAS MERCU BUANA

lib.mercubuana.ac.id

PERANCANGAN MASKOT KUBI SEBAGAI STRATEGI PROMOSI UMB STORE

RYAN FAZIQRY
42322010002

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan merancang maskot sebagai strategi promosi UMB Store untuk memperkuat identitas visual dan kedekatan dengan mahasiswa Universitas Mercu Buana. Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan design thinking melalui tahap empathize, define, ideate, prototype, dan test. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa karakter kucing dinilai relevan karena memiliki kesan ramah, adaptif, dan dekat dengan kehidupan mahasiswa. Konsep tersebut diwujudkan melalui maskot KUBI (Kucing Mercu Buana Inspiratif) yang diterapkan pada berbagai media promosi dan merchandise UMB Store. Maskot ini membantu memperkuat identitas visual, meningkatkan daya tarik promosi, serta mendukung komunikasi dan branding UMB Store.

Kata Kunci: maskot, strategi promosi, identitas visual, UMB Store, branding

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

lib.mercubuana.ac.id

KUBI MASCOT DESIGN AS A PROMOTIONAL STRATEGY FOR UMB STORE

RYAN FAZIQRY
42322010002

ABSTRACT

This study aims to design a mascot as a promotional strategy for UMB Store to strengthen its visual identity and build a closer connection with students of Universitas Mercu Buana. The study uses a qualitative method with a design thinking approach consisting of empathize, define, ideate, prototype, and test. Data were collected through observation, interviews, documentation, and questionnaires. The results show that a cat character was considered relevant due to its friendly, adaptive, and relatable characteristics. This concept was developed into KUBI (Kucing Mercu Buana Inspiratif), which was applied to various promotional media and UMB Store merchandise. The mascot helps strengthen visual identity, increase promotional appeal, and support the branding and communication of UMB Store.

Keywords: *mascot, promotional strategy, visual identity, UMB Store, branding*

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

lib.mercubuana.ac.id

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL 0
HALAMAN JUDUL i
HALAMAN PENYATAAN KARYA SENDIRI ii
HALAMAN SURAT KETERANGAN HASIL UJI TURNITIN iii
HALAMAN PENGESAHAN iv
KATA PENGANTAR v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR DI REPOSITORI UMB vi
ABSTRAK vii
ABSTRACT viii
DAFTAR ISI ix
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR GAMBAR xiii
DAFTAR LAMPIRAN xiv

BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 4
1.3 Batasan Penelitian 4
1.4 Tujuan Penelitian 4
1.5 Manfaat Penelitian 5
1.6 Urgensi Karya 5
BAB II METODE PERANCANGAN 7
2.1 Desain Perancangan 7
2.2 Orisinalitas 8
2.2.1 Perancangan Maskot Menggunakan Pendekatan *Design Thinking* ... 8
2.2.2 Urgensi Maskot Sebagai Media Komunikasi Visual 9
2.2.3 Integrasi Identitas Instansi ke Dalam Karakter Visual 11
2.2.4 Konsep Karakter *Hybrid* 15
2.2.5 Keterkaitan Karakter Kucing Dengan Identitas UMB 17
2.2.6 Sintesis Komparasi Visual Maskot Kucing 21
2.3 Target Perancangan 23

lib.mercubuana.ac.id

2.4 Segmentasi Target Perancangan 24
2.5 Relevansi & Konsekuensi Studi 25
2.6 Skema Proses Design 26
BAB III ANALISIS DATA DAN PERANCANGAN 35
3.1 *Positioning* dan Konsep Desain 35
3.2 Data Penelitian 36
3.2.1 Observasi 36
3.2.2 Studi Literatur 36
3.2.3 Wawancara *Online* 36
3.2.4 Diskusi Mitra 37
3.3 Analisis Data dan Sintetis Temuan 37
3.3.1 Data Sintetis *Empathy Map* 37
3.3.2 Data Sintetis Target Audiens 37
3.3.3 Data Sintetis Instansi 38
3.3.4 Data Relasi Visual dan *Brand* 39
3.4 Subjek dan Objek Perancangan 40
3.4.1 Subjek Perancangan 40
3.4.2 Objek Perancangan 41
3.5 Perancangan Visual Maskot 41
3.5.1 Konsep Perancangan 41
3.5.2 Pengembangan Nama Maskot 42
3.5.3 Pengembangan Bentuk Maskot 44
3.5.4 Pemilihan Warna dan Ornamen 46
3.5.5 Digitalisasi Desain 47
3.5.6 Hasil Final Desain Maskot 47
3.5.7 Distribusi Karya 48
3.6 Indikator Perancangan 50
3.6.1 Identitas dan *Personality Brand* 50
3.6.2 Kejelasan Visual Karakter Kucing 51
3.6.3 Persepsi dan Keterkaitan Mahasiswa 51
3.6.4 Media Pendukung Minat Mahasiswa 51
3.6.5 *Positioning* Karya 51

lib.mercubuana.ac.id

BAB IV HASIL KARYA DKV 54
4.1 Deskripsi Karya 54
4.1.1 Visual Karya 54
4.1.2 Hasil Relevansi Karya Dengan Masalah Perancangan 54
4.2 Pameran Karya 62
4.3 Hasil Penjualan Mechandise KUBI 64
4.4 Hasil Uji Desain 66
4.5 Hasil dan Pembahasan 69
4.6 Evaluasi Perancangan Karya 70

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 74
5.1 Kesimpulan 74
5.2 Saran 76
DAFTAR PUSTAKA 78
LAMPIRAN 79

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

lib.mercubuana.ac.id

DAFTAR TABEL

Tabel 2.2.3.1. Referensi Karya Terdahulu 12
Tabel 2.2.6.1. Sintetis Komparasi Visual Maskot Kucing 22
Tabel 3.3.4.1 Sintetis Kaitan Visual & Brand 39
Tabel 4.4.1 Word Art Presepsi Kejelasan Maskot Kucing 67
Tabel 4.4.2 Word Art Presepsi Kejelasan Maskot Kucing 68
Tabel 4.6.1 Evaluasi Perancangan Karya 70

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

lib.mercubuana.ac.id

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.1 Konsep Emphaty Map 7
Gambar 2.2.5.1 Dokumentasi Kucing di sekitar kampus..... 18
Gambar 2.2.5.2 Dokumentasi Kucing di sekitar kampus..... 19
Gambar 2.2.5.3 Dokumentasi Kucing di sekitar kampus..... 19
Gambar 2.2.5.4 Dokumentasi Kucing di sekitar kampus..... 19
Gambar 2.2.5.5 Dokumentasi Kucing di sekitar kampus..... 20
Gambar 2.2.6.1 Referensi Maskot pada Brand 21
Gambar 2.6.1 Empathy Map Wawancara Online 27
Gambar 2.6.2 Tabel Keresahan Mahasiswa Memulai Usaha 28
Gambar 2.6.3 Tabel Harapan Mahasiswa Memulai Usaha..... 29
Gambar 2.6.4 Tabel Preferensi Hewan Maskot 30
Gambar 2.6.5 Moodboard Maskot 31
Gambar 2.6.6 Sketsa Awal Maskot..... 32
Gambar 2.6.7 Eksplorasi Bentuk Maskot 32
Gambar 2.6.8 Asistensi Mitra Bentuk Maskot..... 34
Gambar 2.6.9 Mindmap Skema Perancangan 34
Gambar 3.5.3.1 Sketsa Raw Maskot 44
Gambar 3.5.3.2 Penerapan Sketsa Antromorfik..... 45
Gambar 3.5.4.1 Key Visual Maskot..... 46
Gambar 3.5.5.1 Proses Digitalisasi Desain 47
Gambar 3.5.6.1 Finalisasi Maskot..... 48
Gambar 3.5.6.2 Grid dan Angle maskot 48
Gambar 3.5.7.1 Implementasi Maskot 49
Gambar 3.5.7.2 Implementasi Maskot Kedalam Motion..... 49
Gambar 4.1.1.1 Maskot Final Kubi..... 55
Gambar 4.1.1.2 Model Sheet Karakter Kubi..... 55
Gambar 4.1.1.3 Sample Gesture Kubi 56
Gambar 4.1.1.4 Sample Gesture Kubi Kewirausahaan..... 56
Gambar 4.1.2.1 Konten Social Media Umb Store 58
Gambar 4.1.2.2 Video Motion Eksplainer Umb Store..... 59
Gambar 4.1.2.3 Merchandise KUBI 60
Gambar 4.1.2.4 Poster Kegiatan Opening Umb Store 61
Gambar 4.2.1 Dokumentasi Kegiatan Pameran Uji Desain I..... 62
Gambar 4.2.2 Dokumentasi Kegiatan Pameran Uji Desain I..... 63
Gambar 4.2.3 Dokumentasi Kegiatan Pameran Karya 63
Gambar 4.2.4 Dokumentasi Kegiatan Pameran Karya 64
Gambar 4.2.5 Dokumentasi Kegiatan Pameran Karya 64
Gambar 4.3.1 Tabel Penjualan Merchandise KUBI periode April – Mei 2026.... 65
Gambar 4.3.2 Tabel Qty Merchandise KUBI periode April – Mei 2026 66
Gambar 4.4.1 Emphaty Map Wawancra Online Mahasiswa Memulai Usaha..... 67
Gambar 4.4.2 Word Art Presepsi Kejelasan Maskot Kucing..... 68
Gambar 4.4.3 Word Art Presepsi Menggambarkan Identitas 69
Gambar 4.4.4 Word Art Presepsi Menggambarkan Sifat Kejelasan Maskot Kucing 69

lib.mercubuana.ac.id

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Dokumentasi Uji Desain 79
Lampiran 2. Catatan Komentar Dosen Penguji Sidang dan Perbaikan 80
Lampiran 3. *Similarity Check* 81
Lampiran 4. Dokumentasi Pameran 82
Lampiran 5. Pertanyaan/Kuisioner *Google Form* 83
Lampiran 6. Hasil Karya 84
Lampiran 7. Curriculum Vitae 85

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

lib.mercubuana.ac.id