

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN POSTER EDUKATIF BERBASIS MASKOT UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI SISWA DI SDN KEBAYORAN LAMA UTARA 01

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli Madya
Diploma III



Disusun oleh:

FADHLI RIFQI MAULANA

NIM. 2290442047

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN POSTER EDUKATIF UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI SISWA DI SDN KEBAYORAN
LAMA UTARA 01

Penulis : Fadhli Rifqi Maulana

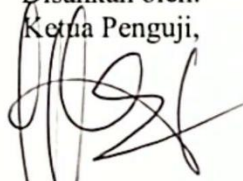
NIM : 2290442047

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus
Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Rabu....., tanggal 9 JULI 2025

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



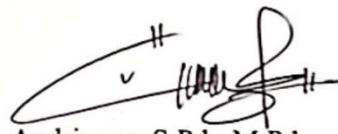
Irpan Riana M.Sn
NIP. 198511192019031010

Anggota 1



Angga Priatna, S.DKV., M.Sn
NIP. 196611271994031001

Anggota 2



Andriyana, S.Pd., M.Pd
NIP.199312162020121007

Mengetahui,
Ketua Jurusan



Tri Fajar Yurmama Supriyanti, S.Kom., M.T.
NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Poster Edukatif Berbasis Maskot Untuk
Meningkatkan Motivasi Siswa di SDN Kebayoran Lama
Utara 01

Penulis : Fadhli Rifqi Maulana

NIM : 2290442047

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan. Ditandatangani
di Jakarta, 20 Juni 2025

Pembimbing 1



Muhammad Ridwan Ario Bimo, M.Sn
NIDN. 0904420029

Pembimbing 2



Andriyana, S.Pd, M.Pd
NIP. 199312162020121007

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis



Yayah Nurasiah, M.Pd
NIP. 199308012020122013

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : FADHLI RIFQI MAULANA
NIM : 2290992097
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: PERANCANGAN POSTER EDUKATIF BERBASIS MASKOT UNTUK MOTIVASI SISWA DI SDN KEBAYORAN LAMA UTARA 01 adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 20 Juni 2025

Yang menyatakan,


D3157AMX335012844
FADHLI RIFQI MAULANA
NIM: 2290992097

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : FAHRI RIFQI MAULANA
NIM : 2290442047
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023/2024

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

PERANCANGAN POSTER EDUKATIF BERBASIS MASKOT UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI SISWA DI SDN KLU 01
..... beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagaipemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 20 Juni 2025

Yang menandatangani



FAHRI RIFQI MAULANA
NIM: 2290442047

ABSTRAK

Judul : Perancangan Poster Edukatif Berbasis Maskot untuk Meningkatkan Motivasi Siswa di SDN Kebayoran Lama Utara 01

Pengkarya : Fadhli Rifqi Maulana

NIM : 2290442047

Pembimbing I : Muhammad Ridwan Ario Bimo, M.Sn

Pembimbing II : Andriyana, S.Pd., M.Pd

Visual media plays an important role in delivering educational information, especially at the elementary school level. SDN Kebayoran Lama Utara 01 shows the need for attractive and communicative educational media. Based on this, a mascot-based educational poster and UI/UX prototype of the school website were designed. The design was conducted through observations, interviews, and literature studies to understand the visual needs of students. The poster uses a mascot illustration as the main character conveying the message, while the website is designed to accommodate school information and distribute posters digitally. The purpose of this work is to create functional and child-friendly learning media to increase students' interest in learning. It is hoped that the results of this design can strengthen visual communication in the elementary school environment.

Keywords: *educational poster, mascot, visual communication design, UI/UX, elementary school*

Media visual berperan penting dalam penyampaian informasi pendidikan, khususnya di jenjang sekolah dasar. SDN Kebayoran Lama Utara 01 menunjukkan kebutuhan akan media edukatif yang menarik dan komunikatif. Berdasarkan hal tersebut, dirancang poster edukatif berbasis maskot dan prototipe tampilan UI/UX website sekolah. Perancangan dilakukan melalui observasi, wawancara, dan studi pustaka untuk memahami kebutuhan visual siswa. Poster menggunakan ilustrasi maskot sebagai tokoh utama penyampai pesan, sedangkan website dirancang untuk menampung informasi sekolah dan mendistribusikan poster secara digital. Tujuan karya ini adalah menciptakan media pembelajaran yang fungsional dan ramah anak agar dapat meningkatkan minat belajar siswa. Diharapkan hasil rancangan ini mampu memperkuat komunikasi visual di lingkungan sekolah dasar.

Kata kunci: poster edukatif, maskot, desain komunikasi visual, UI/UX, sekolah dasar

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma-3/Sarjana Terapan Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai desainer grafis yang merancang media visual edukatif berupa poster berbasis maskot yang ditujukan untuk siswa sekolah dasar. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan tugas akhir berjudul **“PERANCANGAN POSTER EDUKATIF BERBASIS MASKOT UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SDN KEBAYORAN LAMA UTARA 01”**. Pengkaryaan ini juga mencakup perancangan prototipe UI/UX *website* sekolah sebagai media penyampaian digital dari poster edukatif yang dirancang.

Laporan TA ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T., Ketua Jurusan Desain.
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds., Sekretaris Jurusan Desain.
5. Yayah Nurasih, M.Pd., Koordinator Program Studi Desain Grafis.
6. Angga Priatna, S.DKV., M.Sn., Sekretaris Program Studi Desain Grafis.
7. Muhammad Ridwan Ario Bimo, M.Sn., Sebagai Pembimbing I.
8. Andriyana, S.Pd., M.Pd., Sebagai Pembimbing II.
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh Pendidikan di sini.

10. Ibu Tuty Endang Retnowati, S.Pd sebagai Kepala Sekolah di SDN Kebayoran Lama Utara 01 dan Ibu Anisa Restu Amanda, S.Pd yang telah bersedia dalam pengumpulan data terkait tugas akhir ini.
11. Keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan serta doa kepada penulis.
12. Teman-teman yang berjuang bersama dan ikut serta membantu berbagai hal.

Penulis menyadari bahwa Laporan tugas akhir ini masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan masukan, saran, dan kritik yang konstruktif untuk meningkatkan kualitas tugas akhir ini menjadi lebih baik. Dengan adanya masukan yang membangun, penulis dapat melakukan perbaikan yang diperlukan dan mencapai hasil yang lebih optimal dalam penyelesaian tugas akhir ini.

Jakarta, 20 Juni 2025

Pengkarya,



Fadhli Rifqi Maulana

NIM. 2290442047

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	ii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME.....	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	iv
ABSTRAK.....	v
PRAKATA.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Pengkaryaan	5
F. Manfaat Pengkaryaan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
A. Tinjauan Umum	7
B. Tinjauan Khusus	19
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	24
A. Data/Objek Pengkaryaan	24
B. Teknik Pengumpulan Data	25
C. Ruang Lingkup	26
D. Langkah Kerja	28
BAB IV PEMBAHASAN.....	33
A. Praproduksi/Persipan	33
B. Produksi/Pelaksanaan	45
C. Pascaproduksi/Evaluasi	64
BAB V PENUTUP	78
A. Simpulan	78
B. Saran	79
DAFTAR PUSTAKA.....	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Elemen Desain – Titik	9
Gambar 2. Elemen Desain – Garis	10
Gambar 3. Elemen Desain – Bidang	10
Gambar 4. Elemen Desain – Tekstur	11
Gambar 5. Elemen Desain – Ruang	12
Gambar 6. Elemen Desain – Warna	13
Gambar 7. Maskot	21
Gambar 8. Contoh Prototipe <i>Website</i>	22
Gambar 9. Potret SDN Kebayoran Lama Utara 01	24
Gambar 10. Contoh Poster Edukatif	27
Gambar 11. Poster di SDN Kebayoran Lama Utara 01	34
Gambar 12. Poster 2 di SDN Kebayoran Lama Utara 01	34
Gambar 13. <i>Moodboard</i>	38
Gambar 14. Sketsa Maskot.....	39
Gambar 15. Sketsa Maskot 2.....	39
Gambar 16. Sketsa Poster – <i>Bullying</i>	41
Gambar 17. Sketsa Poster – Kebersihan	42
Gambar 18. Sketsa Poster – Literasi	42
Gambar 19. Sketsa Poster – <i>Gadget</i>	43
Gambar 20. Sketsa Poster – Kedisiplinan	44
Gambar 21. <i>Flowchart</i>	44
Gambar 22. Sketsa <i>Wireframe</i>	45
Gambar 23. Digitalisasi Maskot.....	46
Gambar 24. Poster <i>Bullying</i>	50
Gambar 25. Poster Kebersihan	51
Gambar 26. Poster Literasi	52
Gambar 27. Poster <i>Gadget</i>	53
Gambar 28. Poster Kedisiplinan.....	54
Gambar 29. Pembuatan <i>Website</i>	56
Gambar 30. Pembuatan Prototipe pada <i>Website</i>	56
Gambar 31. <i>Mockup</i> Poster 1	66
Gambar 32. <i>Mockup</i> Poster 2	66
Gambar 33. <i>Mockup</i> Poster 3	67
Gambar 34. <i>Mockup</i> Poster 4	67
Gambar 35. <i>Mockup</i> Poster 5	68
Gambar 36. <i>Mockup Website</i>	69
Gambar 37. <i>Mockup Notebook</i>	72
Gambar 38. Stiker	73
Gambar 39. <i>Mockup QR Standee</i>	74
Gambar 40. <i>Mockup</i> Kartu Mewarnai	75
Gambar 41. <i>Mockup</i> Penanda Buku	76
Gambar 42. <i>Mockup Mood Tracker</i>	77