

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**DESAIN MASKOT “ADVEDIAN” SEBAGAI MEDIA**

**PROMOSI PENERIMAAN MAHASISWA BARU PADA PRODI**

**PERIKLANAN POLIMEDIA**

Disusun Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat

Kelulusan Program Diploma III



**Disusun Oleh :**

**Ebril Suhandana Sitanggang**

**2290473006**

**JURUSAN DESAIN**

**PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS**

**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**

**PSDKU MEDAN**

**2025**

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Desain Maskot "Advedian" Sebagai Media Promosi  
Penerimaan Mahasiswa Baru Pada Prodi Periklanan  
POLIMEDIA

Penulis : Ebril Suhandana Sitanggang  
NIM : 2290473006  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan. Ditandatangani di  
Medan, 11 Juli 2025.

Pembimbing I



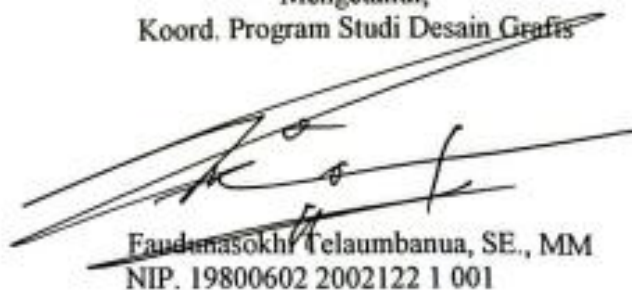
Fitri Evita, S.E., S.Pd., M.Sn  
NIP. 198307252024212013

Pembimbing II



Siti Aisyah, S.Pd., M.Sn., Ph.D  
NIP. 0015108304

Mengetahui,  
Koord. Program Studi Desain Grafis



Faudinasokhi Telaumbanua, SE., MM  
NIP. 19800602 2002122 1 001

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR  
DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ebril Suhandana Sitanggang

NIM : 2290473006

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

Tahun Akademik : 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

Desain Maskot "Advedian" Sebagai Media Promosi Penerimaan Mahasiswa Baru Pada

Prodi Periklanan POLIMEDIA

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 sebenarnya.

Medan, 11 Juli 2025

Yang menyatakan,



Ebril Suhandana Sitanggang

MM. 2290473006

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Ebril Suhandana Sitanggang  
NIM : 2290473006  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2024/2025

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:

“Desain Maskot “Advedian” Sebagai Media Promosi Penerimaan Mahasiswa Baru Pada Prodi Periklanan POLIMEDIA” 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 sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Medan, 11 Juli 2025

Yang menyatakan,

  
  
Ebril Suhandana Sitanggang  
NIM: 2290473057

## ABSTRAK

Desain maskot merupakan strategi visual yang efektif dalam memperkuat identitas dan promosi suatu brand. Program Studi Periklanan POLIMEDIA Medan belum memiliki maskot sebagai media promosi, terutama untuk penerimaan mahasiswa baru. Oleh karena itu, dirancang maskot bernama “Advedian” yang menggambarkan karakter manusia memakai almamater ungu khas kampus. Proses perancangan dilakukan secara digital menggunakan Procreate. Maskot ini akan diterapkan pada media sosial seperti Instagram (@advpolimediamedn) dan produk *merchandise* seperti stiker dan gantungan kunci. Tujuan utama dari desain ini adalah untuk meningkatkan daya tarik visual, engagement, serta membentuk identitas brand yang kuat dan mudah dikenali oleh calon mahasiswa. Advedian diharapkan menjadi elemen visual representatif dalam strategi promosi Program Studi Periklanan.

Kata kunci : maskot, *merchandise*, media promosi, desain

## ABSTRACT

*Mascot design is an effective visual strategy to strengthen a brand's identity and promotion. The Advertising Study Program at POLIMEDIA Medan does not yet have a mascot to support new student admission promotions. Therefore, a mascot named “Advedian” was designed, representing a human-like figure wearing the purple alma mater of the campus. The design process was done digitally using Procreate. This mascot will be applied on social media platforms such as Instagram (@advpolimediamedn) and promotional merchandise like stickers and keychains. The main goal of this design is to enhance visual appeal, increase engagement, and establish a strong and recognizable brand identity for prospective students. Advedian is expected to become a representative visual element in the program's promotional strategy.*

*Keywords : mascot, merchandise, promotion media, design*

## **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 Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai editor telah menyunting karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “Perancangan Buku Media Infografik Edukatif Sebagai Pencegahan Perundungan Siswa Di Sma Al-Fityan School Medan”.

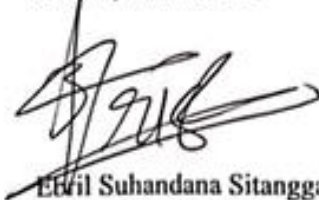
Laporan Tugas Akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang bearda di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Try Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom, MT, sebagai Ketua Jurusan Desain Grafis
4. Komda Saharja, S.Kom., M.Kom., selaku Kepala Unit Pengelola Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
5. Faudunasokhi Telaumbanua, SE, MM., sebagai Koordinator Program Studi Desain Grafis.
6. Syafriandi. S.Pd, M.Sn., sebagai Sekretaris Desain Grafis.
7. Fitri Evita, S.E., S.Pd., M.Sn., selaku Pembimbing I yang telah membantu dan meluangkan waktu dan tenaga dalam pelaksanaan bimbingan dan pengarahan dalam Tugas Akhir ini.
8. Dr, Siti Aisyah, S.Pd., M.selaku Pembimbing II yang telah membantu dan meluangkan waktu dan tenaga dalam pelaksanaan bimbingan dan pengarahan dalam Tugas Akhir ini.

9. Bungaran Sitanggang dan Emilda Fera Naibaho tercinta selaku orang tua penulis yang senantiasa memberikan do'a.serta kesabarannya yang luar biasa dalam setiap langkah hidup penulis, yang merupakan anugerah terbesar dalam hidup penulis.
10. Secara khusus saya menyampaikan terima kasih kepada Teman yang tidak dapat saya sebutkan namanya satu persatu yang telah memberikan dukungan dan juga bantuan kepada penulis baik selama mengikuti perkuliahan maupun dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu Penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini.

Medan, 14 Juli 2025



Ebril Suhandana Sitanggang  
NIM. 2290473006

## DAFTAR ISI

|                                          |                                     |
|------------------------------------------|-------------------------------------|
| <b>ABSTRAK .....</b>                     | <b>ii</b>                           |
| <b><i>ABSTRACT</i> .....</b>             | <b>v</b>                            |
| <b>PRAKATA.....</b>                      | <b>vi</b>                           |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                   | <b>viii</b>                         |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                | <b>x</b>                            |
| <b>DAFTAR GAMBAR .....</b>               | <b>xi</b>                           |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>             | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| <b>BAB I.....</b>                        | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| <b>PENDAHULUAN.....</b>                  | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| A. Latar Belakang .....                  | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| B. Identifikasi Masalah .....            | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| C. Batasan Masalah.....                  | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| D. Rumusan Masalah .....                 | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| E. Tujuan Penulisan.....                 | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| F. Manfaat Penulisan.....                | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| <b>BAB II .....</b>                      | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| <b>LANDASAN TEORI.....</b>               | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| A. Desain.....                           | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| B. Maskot .....                          | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| C. Media Promosi.....                    | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| <b>BAB III.....</b>                      | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| <b>METODE PELAKSANAAN.....</b>           | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| A. Data/Objek Penulisan.....             | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 1. Profil Program Studi Periklanan ..... | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 2. Profil Lulusan.....                   | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 3. Visi dan Misi .....                   | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 4. Struktur Organisasi.....              | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| B. Teknik Pengumpulan Data.....          | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 1. Observasi.....                        | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 2. Wawancara .....                       | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 3. Studi Pustaka.....                    | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| C. Ruang Lingkup .....                   | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 1. Peran Penulis.....                    | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |



|                                                                                  |                                     |
|----------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------|
| 2. Kategori Karya .....                                                          | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 3. Ide Kreatif .....                                                             | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| D. Langkah Kerja .....                                                           | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 1. Pra Produksi .....                                                            | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 2. Produksi/Pelaksanaan.....                                                     | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 3. Pasca Produksi/Evaluasi.....                                                  | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| <b>BAB IV .....</b>                                                              | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| <b>HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>                                                | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| A. Proses Desain Maskot.....                                                     | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 1. Pra Produksi .....                                                            | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| a. Riset Dan Observasi.....                                                      | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| b. Perancangan <i>Moodboard</i> .....                                            | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 2. Produksi .....                                                                | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| a. Lineart Maskot .....                                                          | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| b. Digitalisasi Maskot.....                                                      | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| C. Digitalisasi <i>Merchandise</i> Gantungan Kunci dan <i>Sticker Pack</i> ..... | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 3. Pasca Produksi .....                                                          | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| a. Layout <i>Feed</i> Instagram dan Mockup .....                                 | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| b. Hasil Gantungan Kunci .....                                                   | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| .....                                                                            | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| c. Hasil <i>Sticker Pack</i> .....                                               | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| <b>BAB V.....</b>                                                                | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| <b>PENUTUP.....</b>                                                              | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| A. Kesimpulan.....                                                               | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| B. Saran .....                                                                   | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>                                                       | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |

## DAFTAR TABEL

|                                                   |    |
|---------------------------------------------------|----|
| <b>Tabel 1.</b> Timeline Kinerja Penelitian ..... | 18 |
|---------------------------------------------------|----|

## DAFTAR GAMBAR

|                                                     |                                       |
|-----------------------------------------------------|---------------------------------------|
| Gambar 1. Maskot PON 2024 .....                     | 8                                     |
| Gambar 2. Beberapa Contoh Maskot .....              | 9                                     |
| Gambar 3. Maskot McDonald.....                      | 9                                     |
| Gambar 4. Maskot Sepak Bola.....                    | 10                                    |
| Gambar 5. Maskot Michelin .....                     | 10                                    |
| Gambar 6. Maskot Linux .....                        | 11                                    |
| Gamabr 7. Struktur Organisasi Periklanan.....       | 14                                    |
| Gambar 8. Langkah Kerja .....                       | <b>Error! Bookmark not defined.</b> 7 |
| Gambar 9. Asus Tuff F15 .....                       | <b>Error! Bookmark not defined.</b> 9 |
| Gambar 10. Ipad 9.....                              | 19                                    |
| Gambar 11. Logo Procreate .....                     | 20                                    |
| Gambar 12. Logo Photoshop.....                      | 23                                    |
| Gambar 13. Alur Pra Produksi .....                  | 24                                    |
| Gambar 14. <i>Moodboard</i> Ilustrasi .....         | 25                                    |
| Gambar 15. <i>Moodboard Outfit</i> .....            | 26                                    |
| Gambar 16. <i>Moodboard</i> Gantungan Kunci.....    | 27                                    |
| Gambar 17. <i>Moodboard Sticker Pack</i> .....      | 28                                    |
| Gambar 18. Warna Analogus .....                     | <b>Error! Bookmark not defined.</b>   |
| Gambar 19. Alur Produksi.....                       | <b>Error! Bookmark not defined.</b>   |
| Gambar 20. <i>Lineart</i> Maskot .....              | <b>Error! Bookmark not defined.</b>   |
| Gambar 21. <i>Lineart</i> Maskot .....              | <b>Error! Bookmark not defined.</b>   |
| Gambar 22. <i>Coloring</i> Maskot .....             | <b>Error! Bookmark not defined.</b>   |
| Gambar 24. <i>Coloring</i> Maskot .....             | 32                                    |
| Gambar 25 Membuat Dokumen Baru .....                | 33                                    |
| Gambar 27. Susunan Gantungan Kunci .....            | 34                                    |
| Gambar 28. Dokumen Baru .....                       | 35                                    |
| Gambar 29. Memasukkan Maskot .....                  | 36                                    |
| Gambar 30. Menambahkan Efek <i>Outer Glow</i> ..... | 36                                    |
| Gambar 31. Menambahkan <i>Rectangle Tool</i> .....  | 37                                    |
| Gambar 32. Hasil Akhir .....                        | 38                                    |

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1. Biodata Penulis.
- Lampiran 2. Susunan Lembar Bimbingan Tugas Akhir.
- Lampiran 3. Surat Izin Melakukan Penelitian Tugas Akhir.
- Lampiran 4. Surat Balasan Izin Melakukan Penelitian Tuags Akhir.
- Lampiran 5. Surat Selesai Melakukan Penelitain Tugas Akhir.
- Lampiran 6. Transkrip Wawancara.
- Lampiran 7. Bukti Pekerjaan Secara Utuh.
- Lampiran 8. Dokumentasi Foto Kegiatan Terkait Dengan Tugas Akhir.