

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

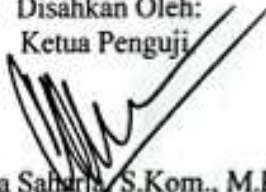
2025

LEMBAR PENGESAHAN 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 dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di Kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Jum'at tanggal 11 Juli 2025.

Disahkan Oleh:
Ketua Penguji



Komda Saharja, S.Kom., M.Pd
NIP. 19771220 200604 1 002

Anggota I



Sofi Andriyanti, S.Pd., M.Pd
NIP. 19900211 201903 2 021

Anggota II



Fitri Evita, S.E., S.Pd., M.Sn
NIP. 19830725 202421 2 013

Mengetahui:

Kepala Unit Pengelola PNMK PSDKU Medan



Komda Saharja S.Kom., M.Pd
NIP. 19771220206041002

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



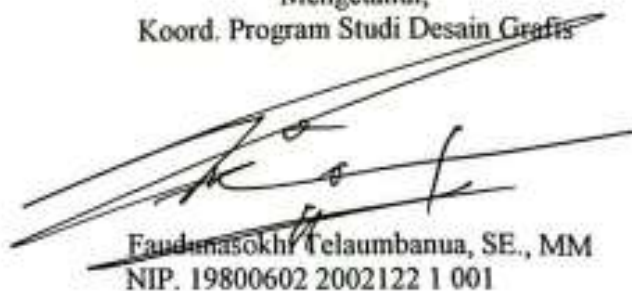
Fitri Evita, S.E., S.Pd., M.Sn
NIP. 198307252024212013

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” berserta 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

ABSTRAK	ii
<i>ABSTRACT</i>	ii
PRAKATA.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penulisan.....	5
F. Manfaat Penulisan	5
BAB II	7
LANDASAN TEORI.....	7
A. Desain.....	7
B. Maskot	8
C. Media Promosi.....	11
BAB III.....	12
METODE PELAKSANAAN.....	12
A. Data/Objek Penulisan.....	12
1. Profil Program Studi Periklanan	12
2. Profil Lulusan.....	12
3. Visi dan Misi	13
4. Struktur Organisasi.....	14
B. Teknik Pengumpulan Data.....	14
1. Observasi.....	14
2. Wawancara	15
3. Studi Pustaka.....	15
C. Ruang Lingkup	15
1. Peran Penulis.....	16

2. Kategori Karya	16
3. Ide Kreatif	16
D. Langkah Kerja	17
1. Pra Produksi	18
2. Produksi/Pelaksanaan.....	21
3. Pasca Produksi/Evaluasi.....	21
BAB IV	22
HASIL DAN PEMBAHASAN	22
A. Proses Desain Maskot.....	22
1. Pra Produksi	22
a. Riset Dan Observasi	24
b. Perancangan <i>Moodboard</i>	24
2. Produksi	28
a. Lineart Maskot	29
b. Digitalisasi Maskot	31
C. Digitalisasi <i>Merchandise</i> Gantungan Kunci dan <i>Sticker Pack</i>	32
3. Pasca Produksi	34
a. Layout <i>Feed</i> Instagram dan Mockup	34
b. Hasil Gantungan Kunci	37
.....	37
c. Hasil Sticker Pack	37
BAB V	39
PENUTUP.....	39
A. Kesimpulan	39
B. Saran	39
DAFTAR PUSTAKA.....	41

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 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
Gambar 7. Struktur Organisasi Periklanan.....	14
Gambar 8. Langkah Kerja.....	17
Gambar 9. Asus Tuff F15	19
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	12
Gambar 19. Alur Produksi	22
Gambar 20. <i>Lineart</i> Maskot	22
Gambar 21. <i>Lineart</i> Maskot	30
Gambar 22. <i>Coloring</i> Maskot	31
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 Tugas Akhir.
- Lampiran 5. Surat Selesai Melakukan Penelitian Tugas Akhir.
- Lampiran 6. Transkrip Wawancara.
- Lampiran 7. Bukti Pekerjaan Secara Utuh.
- Lampiran 8. Dokumentasi Foto Kegiatan Terkait Dengan Tugas Akhir.