

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN GSM BERBASIS 3D SEBAGAI ELEMEN
PENGUATAN IDENTITAS VISUAL BRAND K-BUDDY**

**Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh
Gelar Ahli Madya Diploma III**



Disusun oleh:

AFIF SETIAWAN

NIM: 2390442005

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2026

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN GSM BERBASIS 3D SEBAGAI ELEMEN
PENGUATAN IDENTITAS VISUAL BRAND K-BUDDY
Penulis : AFIF SETIAWAN
NIM : 2390442030
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
Kamis, tanggal 23 Juli 2026

Disahkan oleh: Ketua Penguji,



Drs. Hari Purnomo, M.Sn.
NIP. 196611271994031001

Anggota 1



Harisah Fitri, M.Pd.
NIP. 199610162024062001

Anggota 2



Ilham Agung Prasetyo, M.Pd.
NIP 199503282025061006

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Yusuf Nurrachman, S.T., MMSI.
NIP. 197711132010121001

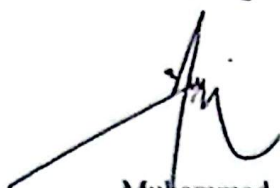
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Nama : Afif Setiawan
NIM : 2390442005
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 25 Juni 2025

Pembimbing I



Muhammad
Syukri Faiz, M. Des
NIP. 199608212024061001

Pembimbing II



Tri Fajar Yurmama
Supiyanti, S. Kom., M. T
NIP. 19801122010122003

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis



Angga Priyatna, S.DKV., M.Sn.
NIP 198201042023211009

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Afif Setiawan
NIM	: 2390442005
Program Studi	: Desain Grafis
Jurusan	: Desain
Tahun Akademik	: 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Perancangan GSM Berbasis 3D Sebagai Elemen Penguatan Identitas Visual Brand K-Buddy 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.

Depok, 9 Juli 2026
menyatakan,



Afif Setiawan
NIM: 2390442005

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Afif Setiawan
NIM : 2390442005
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

demi 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 GSM Berbasis 3D Sebagai Elemen Penguatan Identitas Visual Brand K-Buddy

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

Depok, 9 Juni 2026



Afif Setiawan

NIIM: 2390442005

ABSTRACT

K-Buddy is a brand specializing in custom 3D printed figure production. Currently, K-Buddy does not have a structured visual identity system, resulting in inconsistent application of visual elements across various media. In addition, the brand lacks a distinctive visual element that can strengthen its identity and enhance brand recognition. This final project aims to design a Graphic Standard Manual (GSM) based on a 3D mascot as a guideline for implementing K-Buddy's visual identity. The design process was conducted through interviews, observations, documentation, and three stages of production: pre-production, production, and post-production. The final outcome is a Graphic Standard Manual containing guidelines for the use of the logo, color palette, typography, supergraphics, and a 3D mascot, as well as their implementation across various supporting media, including product packaging, business cards, ID cards, letterheads, envelopes, invoices, X-banners, stickers, keychains, pins, thank-you cards, certificates of authenticity, Instagram feed designs, and e-commerce thumbnails. This project is expected to establish a more consistent visual identity, strengthen K-Buddy's brand character, and improve brand recognition across various communication media.

Keywords: *Graphic Standard Manual, visual identity, 3D mascot, branding, custom 3D-printed figurines.*

ABSTRAK

K-Buddy merupakan brand yang bergerak di bidang pembuatan *figur 3D print custom*. Saat ini, K-Buddy belum memiliki sistem identitas visual yang terstruktur sehingga penerapan elemen visual pada berbagai media masih belum konsisten. Selain itu, brand belum memiliki elemen visual khas yang dapat memperkuat identitas serta meningkatkan *brand recognition*. Tugas akhir ini bertujuan merancang *Graphic Standard Manual* (GSM) berbasis maskot 3D sebagai pedoman penerapan identitas visual K-Buddy. Proses perancangan dilakukan melalui metode wawancara, observasi, dokumentasi, serta tahapan pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Hasil perancangan berupa *Graphic Standard Manual* yang memuat sistem penggunaan logo, warna, tipografi, *supergraphic*, maskot 3D, serta implementasinya pada berbagai media pendukung, meliputi kemasan produk, *business card*, *ID card*, kop surat, amplop, invoice, *X-banner*, *sticker*, *keychain*, *pin*, *thank you card*, *certificate of authenticity*, *feed Instagram*, dan *thumbnail e-commerce*. Perancangan ini diharapkan mampu menciptakan identitas visual yang lebih konsisten, memperkuat karakter brand K-Buddy, serta meningkatkan pengenalan merek pada berbagai media komunikasi.

Kata kunci: *Graphic Standard Manual, identitas visual, maskot 3D, branding, figur 3D print custom.*

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, karunia, dan pertolongan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul "Perancangan Graphic Standard Manual (GSM) Berbasis 3D sebagai Elemen Penguatan Identitas Visual Brand K-Buddy". Proses penyusunan Tugas Akhir ini berlangsung selama kurang lebih enam bulan pada tahun 2026. Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Ahli Madya pada Program Studi Desain Grafis, Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta. Adapun tujuan dari perancangan ini adalah menghasilkan Graphic Standard Manual (GSM) yang menjadi pedoman penerapan identitas visual K-Buddy melalui pengembangan maskot 3D beserta implementasinya pada berbagai media pendukung, sehingga mampu menciptakan identitas visual yang lebih konsisten dan meningkatkan pengenalan merek.

Dalam proses perancangan dan penyusunan laporan ini, penulis menyadari bahwa masih terdapat berbagai keterbatasan. Namun, berkat bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak, Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dwi Riyono, S.T., M.Ak., Ph.D Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Mawan Nugraha, S.Si., M.Acc.Ph.D Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I., sebagai Ketua Jurusan Desain.
4. Yudha Pradana, M.Pd., Sekretaris Jurusan Desain.
5. Angga Priatna, S.DKV., M.Sn, sebagai Koordinator Program Studi Desain Grafis.
6. Muhammad Syukri Faiz, M.D.s., sebagai Sekretaris Prodi Desain Grafis, sekaligus sebagai Dosen Pembimbing I Tugas Akhir, yang telah membimbing, mendampingi serta memberikan saran dalam proses perancangan karya yaitu GSM K-Buddy.

7. Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S. Kom., M. T, sebagai Dosen Pembimbing II Tugas Akhir, yang selalu mendampingi dan memberikan masukan dalam proses penulisan laporan ini.
8. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
9. Bapak dan Ibu penulis yang selalu mendoakan, memberi dukungan, dan mengusahakan pendidikan penulis hingga di tahap ini.

Penulis menyadari bahwa dalam laporan tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Kritik dan saran sangat diharapkan. Semoga laporan tugas akhir ini bisa memberikan manfaat bagi semua pihak.

Depok, 29 Juni 2026

Penulis,

Afif Setiawan

NIM: 2390442005

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	ii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	2
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penulisan.....	4
F. Manfaat Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
A. Desain Grafis	6
B. Brand dan Identitas Visual	7
C. Graphic Standard Manual (GSM).....	8
D. Logo.....	8
E. Warna	9
F. Tipografi	10
G. Visual 3D	12
H. Maskot	13
I. Packaging.....	13
J. Media Promosi Digital.....	14
K. Stationery Design.....	15
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	16
A. Data / Objek Perancangan dan Profil Klien.....	16
1. Profil Klien	16

2. Karya Utama	16
3. Karya Pendukung.....	17
4. Kebutuhan Klien (<i>Client Needs</i>).....	18
B. Teknik Pengumpulan Data	18
1. Wawancara Klien (Primary Data).....	18
2. Observasi Visual (Benchmarking)	19
3. Dokumentasi Observasi	20
C. Ruang Lingkup Perancangan	21
1. Peran Perancang.....	21
2. Kategori Karya Desain	21
3. Alat Kerja.....	21
D. Langkah Kerja Perancangan	22
BAB IV PEMBAHASAN.....	25
A. Langkah Kerja	25
B. Pra-Produksi	25
C. Produksi	29
D. Perancangan dan Hasil Graphic Standard Manual (GSM)	32
E. Pasca Produksi	41
F. Implementasi Media Pendukung Digital	49
BAB V PENUTUP.....	50
A. Kesimpulan	50
B. Saran	51
DAFTAR PUSTAKA	52
BIODATA MAHASISWA.....	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Psikologi Warna	10
Gambar 2. 2 Font Psychology	11
Gambar 3. 1 Logo K-buddy.....	16
Gambar 3. 2 Dokumentasi Wawancara.....	19
Gambar 3. 3 Media sosial dan e-commerce Helogalerie dan Ryuzart 3D...	20
Gambar 3. 4 Foto Produk Figur K-Buddy	20
Gambar 3. 5 Software Adobe InDesign CC 2026 dan Photoshop CC 2026	32
Gambar 4. 1 Brainstorming	26
Gambar 4. 2 Mind Map	27
Gambar 4. 3 Moodboard.....	28
Gambar 4. 4 Mascot Sketch Options	29
Gambar 4. 5 Desain Sketsa Maskot Terpilih	30
Gambar 4. 6 Pembuatan Mascot di Software Blender.....	31
Gambar 4. 7 Rendered Model Mascot.....	31
Gambar 4. 8 Cover GSM.....	32
Gambar 4. 9 Divider GSM	33
Gambar 4. 10 Filosofi Logo	33
Gambar 4. 11 Variasi Logo	34
Gambar 4. 12 Logo Grid.....	34
Gambar 4. 13 Logo Safe Area	35
Gambar 4. 14 Logo Incorrect Use	36
Gambar 4. 15 Supergrafis	36
Gambar 4. 16 Color Palette	37
Gambar 4. 17 Typography	38
Gambar 4. 18 Mascot Breakdown	39
Gambar 4. 19 Mascot Texture Color	39
Gambar 4. 20 Mascot Expressions	40
Gambar 4. 21 Mascot Incorrect Usage	41
Gambar 4. 22 Mascot Collab	41
Gambar 4. 23 One Piece Edition Mockup	42

Gambar 4. 24 Blindbox Mockup	42
Gambar 4. 25 Carded Blister Mockup	43
Gambar 4. 26 Sticker Mockup	43
Gambar 4. 27 Thankyou Card Mockup	44
Gambar 4. 28 Keychain Mockup	44
Gambar 4. 29 X-Banner	45
Gambar 4. 30 Kop Surat	46
Gambar 4. 31 Amplop	47
Gambar 4. 32 ID Card	47
Gambar 4. 33 Invoice	48
Gambar 4. 34 Certificate of Authenticity	48
Gambar 4. 35 Instagram Feed Mockup	49
Gambar 4. 36 E-Commerce Thumbnail Mockup	49

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Data Klien.....	16
----------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Layout Graphic Standard Manual K-Buddy	55
Lampiran 2 Biodata Mahasiswa	64
Lampiran 3 Transkrip Wawancara	65
Lampiran 4 Lembar Bimbingan	68
Lampiran 5 Lampiran Bukti Wawancara.....	70
Lampiran 6 Proses Pengerjaan	71
Lampiran 7 Dokumentasi Sidang Tugas Akhir.....	73