

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *SIGNAGE PROPERTY* SEBAGAI
INFORMASI DAN *BRANDING* PERUMAHAN LIVISTON
MENGGUNAKAN VEKTOR DAN VISUAL 3D
DI DEXTERITY STUDIO

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli
Madya



Disusun Oleh:
JHODI ADREAN SIANTURI
NIM: 2390473036

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
PSDKU MEDAN

2026

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Signage Property* Sebagai Informasi Dan
Branding Perumahan Liviston Menggunakan Vektor Dan
Visual 3D Di Dexterity Studio

Penulis : Jhodi Adrean Sianturi
NIM : 2390473036
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di
kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Rabu 15 juli 2026.

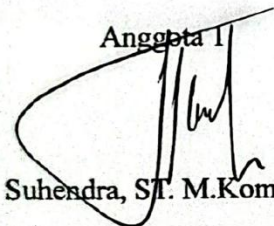
Disahkan oleh:
Ketua Penguji



Nurianti Sitorus, S.S, M.Hum

NIP. 198802222019032011

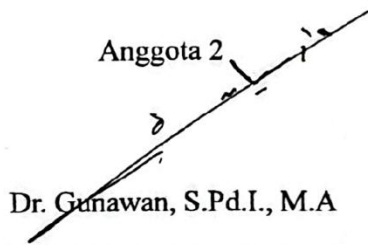
Anggota 1



Suhendra, ST. M.Kom

NIP. 198506252019031007

Anggota 2



Dr. Gunawan, S.Pd.I., M.A

NIP. 197806182015041001

Mengetahui,
Kepala Unit Pengelola PNMK
PSDKU MEDAN



Murtopo, SE, M.Si

NIP. 197205282006041001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Signage Property Perumahan Liviston
Menggunakan Vektor Dan Blender 3D Di Dexterity Studio

Penulis : Jhodi Adrean Sianturi

Nim : 2390473036

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan. Ditandatangani di
Medan, 10 Juli 2026

Pembimbing 1

Dr. Gunawan, S.pd.I., M.A

NIP. 197806182015041001

Pembimbing 2

Murtopo, SE, M.Si

NIP. 197205282006041001

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Desain Grafis

Sudirman, S.Kom., M.Kom.

NIP. 198511072019031004

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Jhodi Adrean Sianturi

Nim : 2390473036

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain Grafis

Tahun Akademik : 2026

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

Perancangan Signage Property Perumahan Liviston Menggunakan Vektor Dan Blender 3D Di Dexterity Studio

Adalah original, belum pernah di buat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.

Bagaimana pada kemudian hari di temukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia di tuntutan dan di proses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini di buat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Medan, 10 juli 2026

Yang menyatakan



Jhodi Adrean Sianturi

NIM: 2390473036

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Jhodi Adrean Sianturi

Nim : 2390473036

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain Grafis

Tahun Akademik : 2026

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul **Perancangan Signage Property Perumahan Liviston Menggunakan Vektor Dan Blender 3D Di Dexterity Studio**. beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif 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, 10 juli 2026



Jhodi Adrean Sianturi

NIM: 2390473036

ABSTRACT

This research was conducted at Dexterity Studio to address the issue of a shortage of in-house designers skilled in 3D visualization techniques. This issue was resolved by designing a signage system for the Liviston Housing complex as an example of an implementable design. The methods used included a design approach based on observation, interviews, and literature review. The results of this study consist of signage designs that combine vector clarity with 3D visualization, created using Adobe Illustrator and Blender, thereby serving as both a technical solution and a practical work guide for the studio.

Keyword: Property Signage, Vector Design, 3D Visualization, Branding

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan di Dexterity Studio agar bisa mengatasi masalah kurangnya desainer internal yang mahir dalam teknik visualisasi 3D. Masalah itu diselesaikan dengan merancang *signage property* Perumahan Liviston sebagai contoh desain yang bisa diterapkan. Metode yang digunakan adalah pendekatan desain melalui observasi, wawancara, dan studi literatur. Hasil penelitian ini berupa desain signage yang menggabungkan kejelasan vektor dengan visualisasi 3D, menggunakan Adobe Illustrator dan Blender, sehingga bisa menjadi solusi teknis serta panduan kerja yang nyata di studio.

Keyword: Papan Penanda Properti, Desain Vektor, Visualisasi 3D, Pencitraan Merek

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 ini 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 sekaligus desainer 3D yang bertanggung jawab dalam merancang sistem penanda kawasan (signage property). Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul 'Perancangan Signage Property Perumahan Liviston Menggunakan Vektor Dan Blender 3D Di Dexterity Studio.

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. Dwi Riyano, S.T., M.AK., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Mawan Nugraha, S.Si., M.Acc., Ph.D., wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Yusuf Nurrachman, S.T., M.MSI., Ketua Jurusan Desain Grafis.
4. Murtopo, S.E., M.Si., Kepala Unit Politeknik Negeri Media Kreatif Kampus Medan.
5. Sudirman, S.Kom., M.Kom., Koordinator Program Studi Desain Grafis.
6. Syafriandi, S.Pd, M.Sn., sebagai Sekretaris Desain Grafis.
7. Dr. Gunawan, S.Pd.I, MA, sebagai Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu, tenaga, dalam memberikan arahan terkait bagian materi dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Murtopo, SE, M.Si, sebagai Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, tenaga, dalam memberikan arahan terkait bagian materi dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

9. Para Dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
10. Vincent Wongso selaku Operating Manager dari Dxterity Studio yang telah memberikan kesempatan dan kepercayaan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian tugas akhir.
11. Secara Khusus menyampaikan terimakasih kepada kedua orang tua ayah Jaurat Sianturi dan ibu Diermi Sihombing dan keluarga tercinta yang selalu memberi dukungan dan pengertian yang besar kepada penulis selama kuliah hingga sampai selesai.
12. Kakak saya Jessica Silviani Sianturi yang berperan penting dalam hidup penulis, yang selalu memberikan yang terbaik untuk penulis, serta yang selalu mensupport penulis dalam segala hal.
13. Teman-teman penulis yang telah memberikan dukungan dan semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan laporan tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan kepada para pembaca untuk memberikan saran dan kritik yang bersifat membangun. Semoga dalam pembuatan laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Medan, 10 juli 2026

Penulis,



Jhodi Adrean Sianturi

NIM: 2390473036

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRACT	vi
ABSTRAK.....	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	2
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Penulisan.....	4
F. Manfaat Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
A. Perancangan	6
B. Desain Grafis	7
1. Elemen-elemen Desain.....	8
2. Prinsip-Prinsip Desain.....	11
C. Signage Property	13
D. Grafis Vektor Dan Pemodelan 3D	14

1. Grafis Vektor	14
2. Pemodelan 3d	15
E. Software Pendukung Perancangan	15
1. Adobe Illustrator	15
2. Blender 3D	16
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	17
A. Data/Objek Penulisan	17
1. Profil Dexterity Studio	18
2. Struktur Organisasi.....	19
3. Profil Perumahan Liviston	19
4. Visi dan Misi	20
B. Teknik Pengumpulan Data.....	21
1. Observasi.....	21
2. Wawancara	22
3. Studi Pustaka.....	23
C. Ruang Lingkup	23
1. Peran Penulis.....	23
2. Kategori Karya.....	24
3. Ide Kreatif	24
D. Langkah Kerja	25
1. Praproduksi (Persiapan)	25
2. Produksi (Pelaksanaan)	26
3. Pascaproduksi (Penyempurnaan)	27
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	28
A. Proses Perancangan Signage Property Perumahan Liviston Menggunakan Desain Vektor di Adobe Illustrator.....	28
1. Persiapan Perancangan Signage Property (Praproduksi)	28
2. Proses Pembuatan Signage Property (Produksi)	34
a. Digitalisasi Vektor	34

b. Digitalisasi Desain Signage	37
B. Penerapan Visualisasi 3D dengan Blender	40
1. Pemodelan Geometri 3D (Modeling).....	40
2. Pemberian Tekstur dan Material (Texturing)	42
3. Rekayasa Pencahayaan dan Rendering (Pascaproduksi)	43
C. Hasil Perancangan sebagai Referensi Desain yang Aplikatif	44
1. Hasil Rendering.....	45
2. Hasil Produksi Akhir	45
BAB V PENUTUP	47
A. Kesimpulan.....	47
B. Saran	48
DAFTAR PUSTAKA.....	50
Biodata Penulis	53

DAFTAR TABEL

Tabel 1.Praproduksi.....	26
Tabel 2.Produksi.....	26
Tabel 3.Pascaproduksi	27