

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN MASKOT SEBAGAI IDENTITAS VISUAL DAN
MEDIA PROMOSI RUMAH SINGGAH YATIM TONJONG KABUPATEN
BOGOR

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



Disusun Oleh:
ALIF NABIL MAULANA
NIM: 2390442011

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA
2026

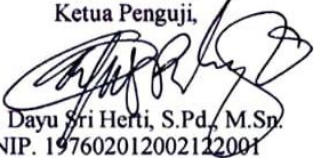
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

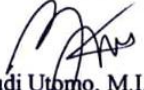
Judul Tugas Akhir : Perancangan Maskot Sebagai Identitas Visual Dan
Media Promosi Rumah Singgah Yatim Tonjong
Kabupaten Bogor
Penulis : Alif Nabil Maulana
NIM : 2390442011
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji
Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari
Senin, tanggal 13 Juli 2026

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,


Dr. Dayu Sri Herti, S.Pd., M.Sn.
NIP. 197602012002122001

Anggota 1


Budi Utomo, M.I.Kom.
NIDN. 0024017504

Anggota 2


Harisah Fitri, M.Pd.
NIP. 199610162024062001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain Grafis


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

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Nama : Alif Nabil Maulana
NIM : 2390442011
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

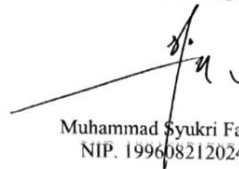
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta Selatan, 8 Juni 2026.

Pembimbing I



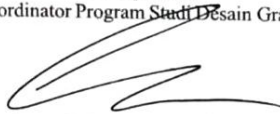
Anggun Gunawan, S.Fil., M.A.
NIP. 19841123202421100

Pembimbing II



Muhammad Syukri Faiz, M.Ds.
NIP. 199608212024061001

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis



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

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAN PLAGIARISME

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Alif Nabil Maulana
NIM : 2390442011
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Perancangan Maskot 3D sebagai Identitas Visual dan Media Promosi Rumah Singgah Yatim Tonjong **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, 10 Juni 2026



Alif Nabil Maulana
NIM. 2390442011

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Alif Nabil MauSWlana
NIM : 23904402011
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 Maskot 3D sebagai Identitas Visual dan Media Promosi Rumah Singgah Yatim Tonjong 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, 10 Juni 2026

Saya menyatakan,



Alif Nabil Maulana
NIM. 2390442011

ABSTRAK

Judul Tugas Akhir : Perancangan Maskot 3D sebagai Identitas Visual dan Media Promosi Rumah Singgah Yatim Tonjong Kabupaten Bogor
Penulis : Alif Nabil Maulana
Pembimbing I : Anggun Gunawan, S.Fil., M.A
Pembimbing II : Muhammad Syukri Faiz, M.Ds

This final project report discusses the design of a three-dimensional (3D) mascot as a visual identity and promotional medium for Rumah Singgah Yatim Tonjong. This social institution focuses on providing care and guidance for orphaned and underprivileged children but has limitations in its visual identity and promotional media, resulting in low public recognition. The design process involved data collection through interviews, questionnaires, and literature review, followed by character design development and 3D visualization. The final outcome is a 3D mascot accompanied by a mascot guideline book and its application across both print and digital promotional media. This design is expected to strengthen the visual identity of Rumah Singgah Yatim Tonjong and expand public awareness of the institution in Bogor Regency.

Keywords: 3D mascot; visual identity; promotional media; rumah singgah yatim tonjong; guidebook; media application

Laporan Tugas Akhir ini membahas perancangan maskot tiga dimensi (3D) sebagai identitas visual dan media promosi bagi Rumah Singgah Yatim Tonjong. Lembaga sosial ini berfokus pada pembinaan anak yatim dan dhuafa, namun masih memiliki keterbatasan dalam identitas visual dan media promosi sehingga belum dikenal luas. Metode perancangan meliputi pengumpulan data melalui wawancara, angket, dan studi literatur, dilanjutkan dengan pengembangan desain karakter hingga visualisasi 3D. Hasil perancangan berupa maskot 3D yang dilengkapi dengan buku panduan maskot serta penerapannya pada media promosi cetak dan digital. Perancangan ini diharapkan dapat memperkuat identitas visual dan memperluas jangkauan pengenalan Rumah Singgah Yatim Tonjong Kabupaten Bogor.

Kata kunci: maskot 3D; identitas visual; media promosi; rumah singgah yatim tonjong; buku panduan; penerapan media

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini dengan baik. Laporan ini memuat pembahasan topik yang penulis susun berdasarkan data dan sumber yang relevan.

Tujuan penulisan laporan Tugas Akhir sebagai kewajiban bagi penulis yang telah melaksanakan praktik di industri yang diselenggarakan oleh program studi desain grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif. Tugas Akhir ini memberikan berbagai manfaat bagi penulis berupa penajaman keterampilan, pengetahuan, dan pengalaman yang diperoleh. Penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk meningkatkan kualitas penulisan laporan di masa yang akan datang.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak dari bantuan, arahan, dan dukungan dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Dwi Riyono, S.T., M.Ak., Ph.D., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Mawan Nugraha S.Si., M.Acc., Ph.D., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik dan Kerja Sama.
3. Yusuf Nurrachman S.T., M.M.S.I., selaku Ketua Jurusan.
4. Dr. Yudha Pradana S.Pd., M.Pd., selaku Sekretaris Jurusan Desain dan Dosen Pembimbing Tugas Akhir.
5. Angga Priatna S.DKV., M.Sn., selaku Koordinator Program Studi Desain Grafis.
6. Muhammad Syukri Faiz, M.Ds., selaku Sekretaris Program Studi Desain Grafis sekaligus Dosen Pembimbing 2 Tugas Akhir.
7. Anggun Gunawan, S.Fil., M.A., selaku Dosen Pembimbing 1 Tugas Akhir.

8. Saudara Risdia Malantika, selaku Ketua Umum Rumah Singgah Yatim Tonjong (RSYT) yang telah kooperatif dalam memberikan izin untuk menjadikan RSYT sebagai objek penelitian
9. Saudara Ade, selaku Narasumber Wawancara dalam pengumpulan data.
10. Orang tua dan keluarga tercinta yang selalu memberikan dukungan moral serta doa agar penulis dapat menyelesaikan tahap ini dengan baik.
11. Fashih Taufiqul, Abhinaya Rizky, Faisal Nugraha, Bayu Nugroho, Mei Ksatryo beserta seluruh teman-teman mahasiswa angkatan 2023 yang telah saling mendukung dan selama menjalankan program studi.

Penulis menyadari masih terdapat banyak kekurangan dalam perancangan buku komik dan laporan Praktik Industri ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk menulis laporan yang lebih baik kedepannya. Penulis berharap Tugas Akhir ini dapat bermanfaat kepada pembaca serta pihak yang berkaitan.

Jakarta, 22 Juni 2026
Penulis,

Alif Nabil Maulana
NIM. 2390442011

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAN PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan	7
F. Manfaat	7
1. Manfaat Teoritis	8
2. Manfaat Akademik	8
3. Manfaat Praktis	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
A. Teori Desain Karakter	10
1. Prinsip Desain Karakter	10
2. Arketipe	13
3. Desain Karakter yang Efektif dan Influential	15
4. Cara Merancang Desain Karakter	16
B. Teori Maskot	17
C. Teori <i>Branding</i>	17
D. Teori Media Promosi	18
E. Bukti Krisis Kepercayaan Publik terhadap LKSA	19
F. Ulasan Perancangan Terdahulu	20
BAB III METODE PELAKSANAAN	23
A. Data/Objek Penelitian	23
1. Klien	23

2. Objek Karya	24
3. Spesifikasi Karya	24
B. Teknik Pengumpulan Data.....	25
1. Wawancara.....	25
2. Angket/Kuisisioner	25
3. Studi Literatur	27
C. Ruang Lingkup.....	27
1. Peran Penulis.....	27
2. Kategori Karya	27
D. Ide Kreatif	28
1. <i>Mindmapping</i>	28
2. <i>Moodboarding</i>	28
3. Cerita Karakter (<i>World Building</i>).....	28
E. Langkah Kerja.....	29
1. Praproduksi	29
2. Produksi	30
3. Pascaproduksi.....	30
BAB IV PEMBAHASAN.....	31
A. Profil Maskot.....	31
B. Praproduksi	33
C. Produksi	43
D. Pascaproduksi.....	49
BAB V PENUTUP.....	66
A. Penutup.....	66
B. Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA	68
DOKUMENTASI SIDANG	70
LAMPIRAN 1 BIODATA PENULIS	70
LAMPIRAN 2 LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR	72
LAMPIRAN 3 TRANSKRIP WAWANCARA	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Logo RSYT	23
Gambar 3. 2 Pilihan Angket Pertama.....	25
Gambar 3. 3 Pilihan Angket Kedua	26
Gambar 3. 4 Hasil Angket.....	26
Gambar 4. 1 Maskot Robot Syam.....	31
Gambar 4. 2 Maskot Taka.....	32
Gambar 4. 3 Maskot Rani	32
Gambar 4. 4 Mindmapping	33
Gambar 4. 5 Moodboard Taka	36
Gambar 4. 6 Moodboard Rani.....	36
Gambar 4. 7 Moodboard Media Promosi.....	37
Gambar 4. 8 Moodboard Buku Panduan Maskot.....	38
Gambar 4. 9 Moodboard Warna.....	38
Gambar 4. 10 Moodboard Tipografi	39
Gambar 4. 11 Thumbnail Maskot Rani.....	40
Gambar 4. 12 Thumbnail Maskot Robot Syam	41
Gambar 4. 13 Thumbnail Maskot Taka	42
Gambar 4. 14 Mengembangkan Thumbnail.....	42
Gambar 4. 15 Perspektif & Warna.....	43
Gambar 4. 16 Ekspresi Maskot.....	44
Gambar 4. 17 Penerapan Perspektif Maskot dalam Mendesain 3D.....	45
Gambar 4. 18 Material & UV Mapping.....	46
Gambar 4. 19 Pose Kombinasi.....	47
Gambar 4. 20 Pose Rani.....	47
Gambar 4. 21 Pose Taka	48
Gambar 4. 22 Pose Robot Syam	48
Gambar 4. 23 Standee Maskot A1 & A2	50
Gambar 4. 24 Cover, Isi, & Mockup Buku Panduan Maskot	51
Gambar 4. 25 X-Banner	53
Gambar 4. 26 Poster Ajakan Donasi	54
Gambar 4. 27 Poster Transparansi Donasi.....	54
Gambar 4. 28 Poster Dekoratif.....	55
Gambar 4. 29 Backdrop A1	56
Gambar 4. 30 Kalender Meja A5	57
Gambar 4. 31 QRIS Standee	58
Gambar 4. 32 Sertifikat Donatur.....	58
Gambar 4. 33 Standee Akrilik.....	59
Gambar 4. 34 Pin	60
Gambar 4. 35 Totebag.....	61
Gambar 4. 36 Topi Jaring.....	61
Gambar 4. 37 Buku Catatan.....	62
Gambar 4. 38 Poster Komik.....	63
Gambar 4. 39 Slide Presentasi	64
Gambar 4. 40 Instagram Story Template	65