

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN KEBUTUHAN MASKOT SEBAGAI IDENTITAS
VISUAL UNTUK MENINGKATKAN BRANDING SMK LETRIS
INDONESIA 1

Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat dalam Mencapai Gelar Sarjana
Strata Satu (S1)



Sandy Fadhlurrohman
42321010025

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Dosen Pembimbing:
Rizal Bay Khaqi, S.Ds.,M.Sn

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA
2025

 MERCU BUANA	LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA	
--	---	---

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sandy Fadhlurrohman
Nomor Induk Mahasiswa : 42321010025
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan karya asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila ternyata pernyataan saya ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan gelar sarjana saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipertanggung jawabkan sepenuhnya.

Jakarta, 28 Juli 2025

Yang memberikan pernyataan,



Sandy Fadhlurrohman

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Sandy Fadhlurrohman
NIM : 42321010025
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan Kebutuhan Maskot Sebagai Identitas Visual Untuk Meningkatkan Branding Smk Letris Indonesia 1

Telah berhasil dipertahankan pada sidang di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 (S1) pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.

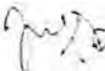
Disahkan oleh:

Pembimbing : Rizal Bay Khaqi, S.Ds, M.Sn
NIDN : 0321098302

Ketua Penguji : Rizal Bay Khaqi, S.Ds, M.Sn
NIDN : 0321098302

Penguji 1 : Anggi Almira Rahma, S.Ds, M.Ds
NIDN : 0307079304

Penguji 2 : Wilsa Pratiwi, S.Sn, M.Sn
NIDN : -



Jakarta, 8 Agustus 2025

Mengetahui,

Dekan/
Fakultas Desain dan Seni Kreatif



(Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn.)

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual



(Irfandi Musnur, S.Pd., M.Sn.)

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan kekuatan dan kelancaran kepada penulis untuk dapat menyelesaikan laporan perancangan tugas akhir dengan tepat waktu. Dengan penuh rasa syukur, penulis berhasil menyelesaikan laporan perancangan dengan judul **“PERANCANGAN KEBUTUHAN MASKOT SEBAGAI IDENTITAS VISUAL UNTUK MENINGKATKAN BRANDING SMK LETRIS INDONESIA 1 ”**

Penulis juga ingin menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang mendukung dan membantu pembuatan laporan tugas akhir ini. Penghargaan dan ucapan terima kasih penulis disampaikan kepada :

1. **ALLAH SWT**, yang telah memberikan karunianya Kesehatan dan kemampuan dalam menyelesaikan Laporan Perancangan Tugas Akhir ini.
2. **Irfandi Musnur, S.Pd., M.Sn**, selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual di Universitas Mercu Buana.
3. **Rizal Bay Khaqi, S.Ds., M.Sn**, Selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan yang sangat terarah dan siap membantu dalam setiap tahap penulisan laporan ini
4. **Marsani, S.Kom., M.A.**, selaku Tenaga Pendidik dari SMK LETRIS INDONESIA 1 yang telah memberikan pengorbanan waktu dan tenaga, serta berperan sebagai mitra yang mendampingi penulis dalam proses diskusi, dan pengembangan ide selama penyusunan tugas akhir ini.
5. **Kedua Orang tua Tercinta dan keluarga** yang selalu memberikan Doa, Pengorbanan, Semangat dan dukungan.
6. **Ouguth Studio**, yang membantu penulis menjadi wadah untuk mengerjakan laporan perancangan tugas akhir ini.

7. **Sindy Romadhani**, yang senantiasa memberikan dukungan emosional, semangat, dan kesabaran sepanjang proses penyusunan Perancangan Tugas Akhir ini.
8. **Barbarians MC Motorcycle Club**, yang selalu memberikan doa, Pengertian, Semangat dan dukungan selama perancangan Tugas Akhir saya.
9. **Teman-Teman Seperjuangan Angkatan 2021, terutama Keluarga Shampax**, atas kebersamaan, semangat, serta bantuan selama proses pengerjaan Tugas Akhir.

Akhir kata, saya berharap Allah Swt berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu penulis. Semoga Laporan Tugas akhir ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu lainnya.

Jakarta 26 Juli 2025



UNIVERSITAS
MERCU BUANA



Sandy Fadhlurrohman

“ PERANCANGAN KEBUTUHAN MASKOT SEBAGAI IDENTITAS VISUAL UNTUK MENINGKATKAN BRANDING SMK LETRIS INDONESIA 1 ”

Sandy Fadhlorrohan

42321010025

ABSTRAK

SMK Letris Indonesia 1 merupakan sekolah menengah kejuruan yang memiliki visi untuk mencetak lulusan yang siap bekerja, melanjutkan pendidikan, atau berwirausaha. Namun, sekolah ini belum memiliki identitas visual yang kuat dan representatif selain logo, sehingga perlu dikembangkan elemen visual yang mampu merepresentasikan karakter sekolah secara lebih komunikatif dan menarik. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah maskot sebagai identitas visual yang dapat meningkatkan branding dan daya tarik sekolah. Metode yang digunakan dalam perancangan adalah design thinking yang mencakup tahap empathize, define, ideate, prototype, dan test. Maskot dirancang dengan mengambil bentuk karakter singa yang mengenakan jas almamater sebagai simbol identitas dan semangat siswa SMK. Hasil dari perancangan ini adalah maskot “Si Letris”, karakter yang fun, energik, dan edukatif, yang mampu memperkuat identitas sekolah dan membangun hubungan emosional dengan siswa maupun masyarakat. Maskot ini diaplikasikan ke dalam berbagai media seperti poster, banner, media sosial, buku panduan, dan merchandise. Berdasarkan uji pengguna terhadap 45 responden, desain maskot dinilai sangat menarik, relevan, dan efektif sebagai media komunikasi visual sekolah.

Kata Kunci: Maskot, Identitas Visual, Branding Sekolah, Desain Komunikasi Visual, SMK Letris Indonesia 1.

“ PERANCANGAN KEBUTUHAN MASKOT SEBAGAI IDENTITAS VISUAL UNTUK MENINGKATKAN BRANDING SMK LETRIS INDONESIA 1 ”

Sandy Fadhlurrohman

42321010025

ABSTRAK

SMK Letris Indonesia 1 is a vocational high school with a vision to produce graduates who are ready to work, continue their education, or become entrepreneurs. However, this school does not yet have a strong and representative visual identity other than the logo, so it is necessary to develop visual elements that can represent the school's character in a more communicative and attractive way. This study aims to design a mascot as a visual identity that can improve the school's branding and attractiveness. The method used in the design is design thinking which includes the stages of empathize, define, ideate, prototype, and test. The mascot was designed by taking the form of a lion character wearing an alma mater jacket as a symbol of the identity and spirit of vocational school students. The result of this design is the mascot "Si Letris", a fun, energetic, and educational character, which is able to strengthen the school's identity and build emotional connections with students and the community. This mascot is applied to various media such as posters, banners, social media, guidebooks, and merchandise. Based on user tests on 45 respondents, the mascot design is considered very attractive, relevant, and effective as a visual communication medium for the school.

**Keywords: Mascot, Visual Identity, School Branding, Visual
Communication Design, SMK Letris Indonesia 1.**

DAFTAR ISI

COVER DALAM	i
LAPORAN PERNYATAAN.....	ii
LAPORAN PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah Perancangan	2
1.3 Tujuan Perancangan	2
1.4 Manfaat Perancangan.....	3
BAB II METODE PERANCANGAN.....	4
2.1 Orisinalitas.....	4
2.2 Target Perancangan	8
2.3 Relevansi & konsekuensi studi	11
2.4 Skema proses desain.....	19
BAB III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN.....	31
3.1 Positioning dan Konsep Desain.....	31
3.2 Strategi Pesan.....	32
3.3 Strategi Visual	32
3.4 Strategi Distribusi Karya.....	33
BAB IV HASIL KARYA DKV	36
4.1 deskripsi karya	36
4.2 . Pameran Karya.....	66
4.3 Hasil Uji Desain	71
4.4 Evaluasi Perancangan Karya	83

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	85
5.1 Kesimpulan.....	85
5.2 Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA	87
DAFTAR LAMPIRAN.....	90



DAFTAR GAMBAR

gambar 2.3 1.Character Humanoid Animal	12
gambar 2.3 2.Kromatik Color.....	14
gambar 2.3 3. Analogous Color.....	15
gambar 2.4 1. Tahap Design Thingking.....	19
gambar 2.4 2. Emphaty Map.....	19
gambar 2.4 3. Pain /Gain Emphaty Map.....	20
gambar 2.4 4. MindMapping	21
gambar 2.4 5.Tabel 5W + 1H Strategi Perancangan	22
gambar 2.4 6. Moodboard	25
gambar 2.4 7. Sketsa Alternatif Maskot Letris Indonesia 1	27
gambar 2.4 8. Sketsa Alternatif Maskot Letris Indonesia 1	27
gambar 2.4 9. Sketsa alternatif karakter Maskot Letris Indonesia 1.....	28
gambar 2.4 10. Progress Digital Alternatif Maskot Letris Indonesia 1.....	28
gambar 2.4 11. Color Art Progress Digital Maskot Letris Indonesia 1	29
gambar 2.4 12. Maskot Terpilih SMK Letris Indonesia 1	29
gambar 4.1 1. Maskot SMK Letris Indonesia 1	38
gambar 4.1 2. Simulasi LAYOUT maskot SMK Letris indonesia1.....	39
gambar 4.1 3. Color Pallette Maskot SMK Letris Indonesia 1	41
gambar 4.1 4. Ekspresi Wajah Maskot Letris Indonesia 1	42
gambar 4.1 5. Pose Encouraging, Celebrating, Graduating	44
gambar 4.1 6. Pose Studying, Working, Competent	45
gambar 4.1 7. Pose Basic,Reading, Departing.....	46
gambar 4.1 8. Pose Working Dkv , Working TKJ.....	47
gambar 4.1 9. Typography Maskot SMK Letris Indonesia 1	48
gambar 4.1 10. Nama maskot “si letris”	49
gambar 4.1 11. Nama maskot “si letris”	50
gambar 4.1 12. Pengaplikasian Maskot Yang Salah.....	52
gambar 4.1 13. Banner 244 x 244 cm	54
gambar 4.1 14. Guideline Book Mascot.....	55
gambar 4.1 15. Contoh Penempatan Layout Maskot di Social Media	57
gambar 4.1 16. Contoh Penempatan Layout Maskot di Brosur	58
gambar 4.1 17. Mockup Brosur	59
gambar 4.1 18. Layout cover Buku Spiral Maskot.....	60
gambar 4.1 19. Poster A3.....	61
gambar 4.1 20. Layout Twibbon.....	62
gambar 4.1 21. Sticker Pack.....	63
gambar 4.1 22. Totebag,Tumblr , T shirt, Keychain, Pin ,Mug.....	65
gambar 4.3 1. Uji Desain SMK Letris Indonesia1	71
gambar 4.3 2. Uji Desain SMK Letris Indonesia 1.....	71

gambar 4.3 3. Polling Usia	72
gambar 4.3 4. Polling Pekerjaan	73
gambar 4.3 5. Polling menghadiri kegiatan	73
gambar 4.3 6. Diagram ketertarikan maskot	74
gambar 4.3 7. Diagram “si letris apakah mudah di kenali “	75
gambar 4.3 8. Polling presentasikan Maskot SMK Letris Indonesia 1	75
gambar 4.3 9. Diagram “maskot ini terlihat fun”	76
gambar 4.3 10. Polling “apakah maskot ini membangun citra SMK Letris Indonesia 1” (Sumber: Olah Data Penulis, 2025).....	77
gambar 4.3 11. Diagram “Maskot ini apakah efektif?”	77



DAFTAR TABEL

tabel 2.1. 1.Inspirasi Karya Terdahulu.....	8
tabel 2.4 1.Tabel Analisis SWOT.....	24
tabel 3.1 1. Tabel AISAS.....	35
tabel 4.1 1.Tabel Umpan Balik pengguna.....	79
tabel 4.1 2.Tabel Umpan Balik pengguna.....	81
tabel 4.1 3.Tabel Umpan Balik pengguna.....	83



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.Acc Sidang.....	91
Lampiran 2.SURAT KETERANGAN HASIL SIDANG/NILAI.....	92
Lampiran 3.CATATAN REVISI	94
Lampiran 4.PERNYATAAN SIMILARITY CHECK.....	95
Lampiran 5.HASIL TURNITIN.....	99
Lampiran 6.DOKUMENTASI.....	101
Lampiran 7.HASIL KUSIONER PAMERAN	104

