

## ABSTRAK

Media perancangan maskot ini sebagai media promosi *branding* terhadap Perpustakaan Cipta Wacana desa Kalilandak. Dalam hal ini tujuan penulis merancang sebuah maskot sebagai media yang nantinya digunakan untuk membangun citra dari Perpustakaan Cipta Wacana. Sebagai media promosi yang menarik bagi anak-anak, maka penulis menggunakan maskot dalam pengaplikasikanya. Media maskot diambil karena relevan dengan minat anak anak terhadap sebuah karakter maskot yang disukai anak-anak. Perancangan ini dibuat karena penulis menyadari akan berkurangnya minat baca anak, sehingga berpengaruh pada turunya jumlah pemustaka anak-anak di Perpustakaan Cipta Wacana. Di mana hal ini berkaitan dengan ketertarikan anak yang gemar bermain *gadget* dan menonton video di Youtube. Maka, penulis membuat penelitian berupa perancangan maskot sebagai media promosi Perpustakaan Cipta Wacana guna membangun minat baca anak. Kemudian metode penelitian yang dipilih dan digunakan dalam perancangan penelitian ini melalui pendekatan kualitatif deskriptif berarti mengumpulkan data bukan berupa angka-angka, melainkan data tersebut berasal dari naskah wawancara, catatan lapangan, dokumen pribadi dan dokumen resmi lainnya. Dalam penelitian ini, desain penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Menggunakan desain penelitian kualitatif deskriptif dalam penelitian ini dengan tujuan untuk menjelaskan dan menggambarkan secara mendalam tentang *branding* promosi terhadap Perpustakaan Cipta Wacana melalui media maskot.

Kata Kunci : Maskot, Perpustakaan, Promosi *Branding*