

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Perancangan ini menghasilkan maskot karakter bertujuan sebagai *branding* promosi Perpustakaan Cipta Wacana di desa Kalilandak. Desain perancangan ini dibuat menasar target audiens yaitu, anak-anak sekolah dasar usia 7-12 tahun. Karena menyesuaikan dengan target audiens maka, penulis merancang sebuah *branding* promosi karakter maskot yang imut, lucu dan menyenangkan. Maka dari itu penulis mendesain sebuah karakter hewan landak bernama “Peru” yang merupakan akronim dari “Perpus Seru”. Peru merupakan hewan karakter hewan landak anak-anak yang menggunakan setelan baju berwarna hijau dan biru. Penggunaan hewan landak diambil dari sebuah mitos penamaan desa Kalilandak, di mana pada jaman dahulu desa tersebut sangat terdapat hewan landak. Peru menggunakan kacamata dan juga membawa buku, properti yang digunakan Peru tersebut menandakan karaternya yang gemar membaca. Karakter Peru adalah landak yang ramah, suka bermain, aktif dan gemar membaca. Dalam promosinya karakter maskot ini dimasukkan kedalam beberapa media promosi seperti poster, *standee* dan *merchandise*. Dengan adanya penciptaan desain maskot ini diharapkan anak-anak dapat tertarik dan aktif, sehingga memunculkan minat baca di Perpustakaan Cipta Wacana.

6.2 Saran

Dalam perancangan ini mengenai *branding* promosi Perpustakaan Cipta Wacana desa Kalilandak. Di mana perpustakaan ini sebagai layanan milik desa yang akan lebih baik, apabila dapat dimanfaatkan keberadaanya sebagai media literasi membaca dan mencari ilmu. Sehingga di sini penulis merancangan mengenai *branding* promosi menggunakan media maskot. Adapun kendala yang dialami penulis dalam penelitian ini yaitu, terbatasnya kegiatan penelitian karena pandemi covid-19 yang melanda saat penelitian berlangsung. Keadaan perpustakaan Cipta Wacana sedang mengalami renovasi bangunannya sehingga saat proses wawancara berlangsung dirasa kurang nyaman dan beberapa arsip data perpustakaan rusak sehingga data yang diperoleh tidak banyak. Saran untuk penelitian selanjutnya yaitu perancangan ini dapat dilanjutkan dengan media yang lebih luas lagi jangkauannya seperti perancangan media sosial untuk perpustakaan.