

TUGAS AKHIR

**MASKOT SEBAGAI MEDIA PROMOSI PERPUSTAKAAN
CIPTA WACANA DESA KALILANDAK KABUPATEN
BANJARNEGARA**



**KHAIRINA SHEILA DAMAYANTI
18105086**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS REKAYASA INDUSTRI DAN DESAIN
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO
2022**

TUGAS AKHIR

**MASKOT SEBAGAI MEDIA PROMOSI PERPUSTAKAAN
CIPTA WACANA DESA KALILANDAK KABUPATEN
BANJARNEGARA**

***MASCOT AS A PROMOTION MEDIA OF COPYRIGHT
DISCUSSION LIBRARY IN KALILANDAK VILLAGE
BANJARNEGARA REGENCY***

Disusun Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Desain



Khairina Sheila Damayanti

18105086

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS REKAYASA INDUSTRI DAN DESAIN
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO
2022**

Lembar Pengesahan Pembimbing

**MASKOT SEBAGAI MEDIA PROMOSI PERPUSTAKAAN
CIPTA WACANA DESA KALILANDAK KABUPATEN
BANJARNEGARA**

***MASCOT AS A PROMOTION MEDIA OF COPYRIGHT
DISCUSSION LIBRARY IN KALILANDAK VILLAGE
BANJARNEGARA REGENCY***


Dipersiapkan dan Disusun Oleh

KHAIRINA SHEILA DAMAYANTI

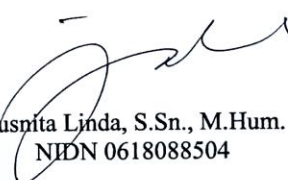
18105086

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Tugas Akhir
Pada hari Kamis, 18 Agustus 2022


Pembimbing I,


Luqman Wahyudi, S.Sn., M.Sn.
NIDN 0609119002

Pembimbing II,


Gusnita Linda, S.Sn., M.Hum.
NIDN 0618088504

Tugas Akhir ini diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Desain
Tanggal 18 Agustus 2022


Dekan
Muhammad Fajar Sidiq, S.T., M.T.
NIDN 0619029102

Lembar Penetapan Penguji

**MASKOT SEBAGAI MEDIA PROMOSI PERPUSTAKAAN
CIPTA WACANA DESA KALILANDAK KABUPATEN
BANJARNEGARA**

***MASCOT AS A PROMOTION MEDIA OF COPYRIGHT
DISCUSSION LIBRARY IN KALILANDAK VILLAGE
BANJARNEGARA REGENCY***

Dipersiapkan dan Disusun oleh

Khairina Sheila Damayanti

18105086

Tugas Akhir Telah Diuji dan Dinilai Panitia Penguji

Studi Desain Komunikasi Visual

Fakultas Rekayasa Industri dan Desain

Institut Teknologi Telkom Purwokerto Pada

Tanggal: 18 Agustus 2022

Ketua Sidang Tugas Akhir
Luqman Wahyudi, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0609119002

()

Sekretaris Sidang Tugas Akhir
Gusnita Linda, S.Sn., M.Hum.
NIDN. 0618088504

()

Penguji I,
Achmad Sultoni, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0631089101

()

Penguji II,
Gandung Anugrah Kalbuadi, S.Ds.,
M.Ds.
NIDN. 0608118204


()

Mengetahui,

Dekan
Fakultas Rekayasa Industri dan Desain


Muhammad Fajar Sidiq S.T., M.T.
NIDN. 0619029102

Kaprodi
Desain Komunikasi Visual


Arsita Pinandita, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0621018503

PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : **Khairina Sheila Damayanti**
NIM : **18105086**
Program Studi : **Desain Komunikasi Visual**

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

Maskot Sebagai Media Promosi Perpustakaan Cipta Wacana Guna Membangun Minat Baca Anak

Dosen Pembimbing Utama : **Luqman Wahyudi S.Sn, M.Sn.**
Dosen Pembimbing Pendamping : **Gusnita Linda S.Sn, M.Hum.**

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Institut Teknologi Telkom Purwokerto maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan, dan penelitian Saya Sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Tim Dosen Pembimbing.
3. Dalam Karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggungjawab Saya, bukan tanggungjawab Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
5. Pernyataan ini Saya buat dengan sesungguhnya, apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka Saya bersedia menerima Sanksi Akademik dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Purwokerto, 01 Agustus 2022,
Yang Menyatakan,


The stamp is circular with the text 'INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO' around the perimeter. In the center, it says 'MEPERAI TEMPEL' and 'F6AJX842992979'. A handwritten signature in black ink is written over the stamp.

(Khairina Sheila Damayanti)

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karuniaNya kepada kita bersama dan khususnya bagi penulis sehingga dapat menyelesaikan proposal penelitian ini. Proposal penelitian ini berjudul *Maskot sebagai Media Promosi Perpustakaan Cipta Wacana Guna Membangun Minat Baca Anak*. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk pembuatan tugas akhir pada Prodi Desain Komunikasi Visual Institut Teknologi Telkom Purwokerto.

Penyusunan laporan penelitian ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, Penulis menyadari dalam penyusunan proposal penelitian ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari Dosen Pembimbing I dan II. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Allah SWT selaku pemilik alam dengan segala kekuasaannya yang telah memberikan berkat, serta kasih karunia-Nya kepada penulis.
2. Yang terkasih Orang tua dan keluarga yang telah memberikan do'a dan dukungan baik secara materil maupun moril.
3. Bpk. Dr. Arfianto Fahmi, S.T., IPM selaku Rektor Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
4. Bpk. Muhammad Fajar Sidiq, S.T., M.T selaku Dekan Fakultas Rekayasa Industri dan Desain.
5. Bpk. Arsita Pinandita, M.Sn selaku Kepala Prodi Desain Komunikasi Visual.
6. Bpk. Luqman Wahyudi, M.Sn selaku Dosen Pembimbing I dan Ibu. Gusnita Linda, M.Hum selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan dan masukkan dalam menyusun proposal penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa proposal penelitian ini masih jauh dari kesempurnaan, baik dari bentuk penyusunan maupun materinya. Kritik dan saran dari pembaca sangat penulis harapkan untuk penyempurnaan proposal penelitian selanjutnya. Akhir kata semoga proposal ini dapat memberikan manfaat kepada kita sekalian.

Purwokerto, 18 Agustus 2022



Khairina Sheila Damayanti

DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING | iii |
| HALAMAN PENETAPAN PENGUJI..... | iv |
| HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN | v |
| KATA PENGANTAR | vi |
| DAFTAR ISI..... | vii |
| DAFTAR TABEL | x |
| DAFTAR GAMBAR | xi |
| ABSTRAK..... | xiii |
| <i>ABSTRACT</i> | xiv |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah..... | 3 |
| 1.3 Tujuan Penelitian | 4 |
| 1.4 Batasan Masalah | 4 |
| 1.5 Manfaat Penelitian | 4 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA | |
| 2.1 Referensi Perancangan..... | 5 |
| 2.1.1 Jurnal Berjudul <i>Strategi Perpustakaan Sekolah Dasar dalam Mengembangkan Emotional Branding melalui Storytelling</i> | 5 |
| 2.1.2 Jurnal Berjudul <i>Perancangan Maskot untuk Memperkuat Identitas Visual Kota Kediri</i> | 5 |
| 2.1.3 Jurnal Berjudul <i>Desain Logo dan Maskot “Difabel Klaten” sebagai Brand Awareness Kampanye Sosial Peduli Masyarakat Disabilitas di Klaten, Jawa Tengah</i> | 6 |
| 2.1.4 Jurnal Berjudul <i>Kajian Visual Desain Karakter pada Maskot Kota Malang</i> | 6 |
| 2.2 Referensi Desain | 7 |
| 2.2.1 Desain Maskot Dinas Perpustakaan dan Kearsipan DIY | 7 |
| 2.2.2 Desain Maskot Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Karawang | 7 |
| 2.2.3 Desain Maskot Asian Game 2018..... | 8 |
| 2.2.4 Desain Maskot Germas (Gerakan Masyarakat Hidup Sehat) 2017 | 10 |

| | |
|---|----|
| 2.3 Dasar Teori..... | 11 |
| 2.3.1 Maskot..... | 11 |
| 2.3.2 Desain Maskot | 12 |
| 2.3.3 Desain Karakter | 12 |
| 2.3.4 Media | 13 |
| BAB III METODOLOGI PENELITIAN | |
| 3.1 Metode Penelitian | 14 |
| 3.1.1 Jenis Penelitian..... | 14 |
| 3.1.2 Objek dan Subjek Penelitian..... | 14 |
| 3.1.3 Jenis Data dan Sumber Data | 15 |
| 3.1.4 Informan Penelitian..... | 15 |
| 3.1.5 Teknik Pengumpulan Data..... | 16 |
| 3.1.5.1 Metode Observasi | 16 |
| 3.1.5.2 Metode Wawancara | 16 |
| 3.1.5.3 Metode Dokumentasi | 16 |
| 3.1.6 Metode Analisis Data..... | 17 |
| 3.2 Identifikasi Data..... | 17 |
| 3.2.1 Profil Instansi Perpustakaan Cipta Wacana | 17 |
| 3.2.2 Studi Komparasi..... | 23 |
| 3.2.2.1 Profil Instansi Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Karawang..... | 23 |
| 3.2.2.2 Profil Instansi Dinas Perpustakaan dan Kearsipan DIY | 25 |
| 3.2.3 Hasil Observasi dan Wawancara | 28 |
| 3.2.4 Analisis SWOT, USP dan <i>Positioning</i> | 29 |
| 3.2.4.1 Analisis SWOT | 29 |
| 3.2.4.2 USP (<i>Unique Selling Point</i>)..... | 30 |
| 3.2.4.3 <i>Positioning</i> | 30 |
| 3.2.5 Target Audiens..... | 30 |
| 3.2.6 Kerangka Penelitian | 32 |
| 3.2.7 Jadwal Penelitian | 33 |
| BAB IV KONSEP PERANCANGAN KARYA | |
| 4.1 Ide Dasar Perancangan | 34 |
| 4.2 Konsep Perancangan..... | 35 |
| 4.2.1 <i>Target Market dan Audience</i> | 35 |

| | |
|---------------------------------------|----|
| 4.2.2 <i>Brainstorming</i> | 35 |
| 4.2.3 Kata Kunci | 37 |
| 4.2.4 Studi Visual..... | 37 |
| 4.2.5 Sketsa Maskot | 41 |
| 4.2.6 Studi Warna | 41 |
| 4.2.7 Alternatif Maskot..... | 44 |
| 4.2.8 Final Maskot | 46 |
| 4.2.9 Konsep dan Makna | 47 |
| 4.3 Media | 47 |
| 4.3.1 Penempatan Media..... | 47 |
| 4.3.2 Strategi Media..... | 47 |
| 4.4 Produksi | 48 |
| BAB V VISUALISASI KARYA | |
| 5.1 Media Utama Maskot Peru | 49 |
| 5.1.1 <i>Standee</i> Maskot..... | 50 |
| 5.2 Media Pendukung | 50 |
| 5.2.1 Media Poster | 51 |
| 5.2.2 Media <i>T-Shirt</i> | 52 |
| 5.2.3 Media <i>Hat Bucket</i> | 53 |
| 5.2.4 Media <i>Totebag</i> | 54 |
| 5.2.5 Media Stiker..... | 55 |
| 5.2.6 Media <i>Tumbler</i> | 56 |
| 5.2.7 Media Gantungan Kunci | 56 |
| 5.2.8 Media <i>Standee</i> Kecil..... | 57 |
| BAB VI PENUTUP | |
| 6.1 Kesimpulan | 58 |
| 6.2 Saran | 58 |
| DAFTAR PUSTAKA | |
| LAMPIRAN | |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 3.1 Grafik Data Pengunjung | 20 |
| Tabel 3.2 Analisis SWOT | 30 |
| Tabel 3.3 Kerangka Penelitian..... | 34 |
| Tabel 3.4 Jadwal Penelitian | 34 |
| Tabel 4.1 Penjadwalan Strategi Desain | 47 |
| Tabel 4.2 Rincian Biaya Produksi | 48 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2.1 Maskot Dinas Perpustakaan dan Kearsipan DIY | 7 |
| Gambar 2.2 Maskot Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Karawang..... | 8 |
| Gambar 2.3 Maskot Asian Game 2018..... | 9 |
| Gambar 2.4 <i>Merchandise</i> Asian Game 2018 | 10 |
| Gambar 2.5 Maskot Gerakan Masyarakat Hidup Sehat..... | 11 |
| Gambar 3.1 Logo Perpustakaan Cipta Wacana | 18 |
| Gambar 3.2 Piagam Penghargaan | 19 |
| Gambar 3.3 Perpustakaan Cipta Wacana..... | 20 |
| Gambar 3.4 Perpustakaan Cipta Wacana..... | 20 |
| Gambar 3.5 Perpustakaan Cipta Wacana..... | 21 |
| Gambar 3.6 Pustakawan Perpustakaan Cipta Wacana..... | 21 |
| Gambar 3.7 Perpustakaan Cipta Wacana..... | 21 |
| Gambar 3.8 Penulis dan Pustakawan | 21 |
| Gambar 3.9 Logo Kabupaten Karawang | 22 |
| Gambar 3.10 Foto Kegiatan Bersama Maskot Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Karawang | 22 |
| Gambar 3.11 Ruang Baca Anak..... | 23 |
| Gambar 3.12 Ruang Baca Dewasa..... | 23 |
| Gambar 3.13 Ruang Studio Mini | 24 |
| Gambar 3.14 Logo Kabupaten DIY | 24 |
| Gambar 3.15 Maskot Dinas Perpustakaan dan Kearsipan DIY..... | 25 |
| Gambar 3.16 Ruang Membaca | 25 |
| Gambar 3.17 Ruang <i>Outdoor</i> | 26 |
| Gambar 3.18 Rak Buku..... | 26 |
| Gambar 4.1 Skema <i>Brainstorming</i> | 35 |
| Gambar 4.2 Maskot Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Karawang | 38 |
| Gambar 4.3 Maskot Dinas Perpustakaan dan Kearsipan DIY | 39 |
| Gambar 4.4 Maskot Bhin Bhin | 40 |
| Gambar 4.5 Maskot Atung..... | 40 |
| Gambar 4.6 Maskot Kaka | 40 |
| Gambar 4.7 Sketsa Maskot | 41 |

| | |
|---|----|
| Gambar 4.8 <i>Tone</i> Warna Coklat | 42 |
| Gambar 4.9 <i>Tone</i> Warna Hijau | 43 |
| Gambar 4.10 <i>Tone</i> Warna Biru | 43 |
| Gambar 4.11 Maskot Landak 1 | 44 |
| Gambar 4.12 Maskot Landak 2 | 45 |
| Gambar 4.13 Maskot Landak 3 | 45 |
| Gambar 4.14 Maskot Peru | 46 |
| Gambar 5.1 Gestur Maskot Peru | 49 |
| Gambar 5.2 <i>Standee</i> Maskot | 50 |
| Gambar 5.3 Desain Poster | 51 |
| Gambar 5.4 Desain <i>T-Shirt</i> | 52 |
| Gambar 5.5 <i>Mockup T-Shirt</i> | 52 |
| Gambar 5.6 Desain <i>Hat Bucket</i> | 53 |
| Gambar 5.7 <i>Mockup Hat Bucket</i> | 53 |
| Gambar 5.8 Desain <i>Totebag</i> | 54 |
| Gambar 5.9 <i>Mockup Totebag</i> | 54 |
| Gambar 5.10 Desain Stiker | 55 |
| Gambar 5.11 Desain <i>Tumbler</i> | 56 |
| Gambar 5.12 Desain Gantungan Kunci | 56 |
| Gambar 5.13 Desain <i>Standee</i> Kecil | 57 |