

ABSTRAK

Guntur Saladin 1405747 Desain Maskot Untuk Objek Wisata Kawah Putih di Kecamatan Rancabali Kabupaten Bandung

Dalam sebuah *brand*, ada salah satu elemen yang dapat menjadi bagian untuk menjadi media promosi yang paling efektif, di antaranya adalah maskot. Kawah Putih merupakan kawasan wisata yang terletak di Kecamatan Rancabali, Kabupaten Bandung. Tempat wisata tersebut menyimpan pesona alam yang indah dan unik sehingga menjadi daya tarik wisatawan untuk berkunjung ke tempat wisata tersebut. Untuk kegiatan promosi khususnya bagi kawasan wisata Kawah Putih, perlu adanya sebuah elemen visual yang mampu menarik perhatian audiens, salah satunya adalah maskot. Maskot merupakan suatu citra atau bagian dari sebuah *brand* yang biasanya berbentuk karakter atau ilustrasi yang memiliki ekspresi, gestur, dan kepribadian sehingga dapat menarik perhatian dari audiens. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk mempromosikan kawasan wisata Kawah Putih lebih baik lagi agar mampu mendongkrak jumlah wisatawan yang datang sehingga dapat menaikkan pendapatan bagi Kawah Putih juga menjadikan tempat tersebut lebih dikenal oleh masyarakat luas. Model perancangan ini menggunakan model perancangan deskriptif yang diawali dengan penulisan latar belakang, perumusan masalah, dan pengidentifikasian tujuan perancangan. Lalu dilanjutkan dengan pengumpulan data yang terdiri dari observasi, kepustakaan, dan wawancara kemudian dilanjutkan dengan analisis data yang akhirnya menjadi konsep dari perancangan. Perancangan bentuk visual maskot ini menggunakan gaya gambar *chibi/super deformed* yang penulis kombinasikan dengan gaya kartun yang sering terdapat pada maskot-maskot olimpiade. Setelah itu dikemas dalam bentuk *character guide* atau buku panduan maskot dengan ditambah oleh *product placement* dan *merchandise* seperti *figurine*, boneka, stiker, kaos, dan pin.

Keywords: Maskot, *Merchandise*, Pariwisata, Kawah Putih, Karakter, *Brand*, *Chibi*.

ABSTRACT

Guntur Saladin 1405747 Mascot Design for Kawah Putih in Rancabali District, Bandung

In branding, there is one element that can be part of the most effective promotional media, including mascot. Kawah Putih is a tourist area located in Rancabali District, Bandung Regency. These place had beautiful and unique natural charms so that it attracts tourists to visit. For promotional activities especially for the Kawah Putih, there needs to be a visual element that can attract the attention of the audience, and mascot is one of that aspect. Mascot is an image or part of a brand, usually in the form of characters or illustrations that have expressions, gestures and personalities so that they can attract the attention of the audience. The purpose of this design is to promote Kawah Putih to get well known, so as to be able to boost the number of tourists who come so that increasing income for Kawah Putih also makes the place better known by the wider community. This design model uses a descriptive design model that begins with background writing, problem formulation, and identifying design goals. Then proceed with data collection consisting of observation, literature, and interviews then proceed with data analysis which eventually becomes the concept of design. The design of this mascot visual form uses the style of the chibi / super deformed image that the writer combines with the cartoon style that is often found in Olympic mascots. After that it is packaged in the form of a character guide or mascot guidebook by adding product placement and merchandise such as figurines, dolls, stickers, t-shirts, and pins.

Keywords: Mascot, Merchandise, Toursim, Kawah Putih, Character, Brand, Chibi.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT., atas izin-Nya penulis dapat menyelesaikan penelitian skripsi yang berjudul “Desain Maskot Untuk Objek Wisata Kawah Putih di Kecamatan Rancabali Kabupaten Bandung” dengan lancar.

Tujuan pembuatan penelitian skripsi ini yaitu untuk menyampaikan dan mengembangkan ilmu serta pengetahuan penulis, terutama pada bidang desain maskot. Pembuatan skripsi juga ditujukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Pendidikan Indonesia.

Baik dalam segi penulisan maupun isi penelitian, skripsi ini dianggap layak oleh penulis untuk diikutsertakan pada sidang skripsi.

Bandung, 10 Januari 2019

Guntur Saladin

UCAPAN TERIMA KASIH

Perjalanan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini tidak lepas pada pihak-pihak yang turut serta mendukung dalam proses penyusunan dan memberikan bantuan berupa do'a, bimbingan, saran, serta kritikan pada pembuatan skripsi. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih dengan sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Bapak, Dadan Koswara dan Mamah, Ai Karyati yang telah membantu, membimbing, dan menyemangati tanpa henti sehingga penulis bisa sampai pada tahap ini.
2. Aa dan Teh Rani, Teteh dan A Wawa, serta adik-adik tercinta Nunun, Ade, dan Wiki yang telah membantu menyemangati penulis sehingga bisa menyelesaikan skripsi penciptaan ini.
3. Tidak lupa kepada keponakan tersayang, Suki yang selalu menjadi pemberi semangat dan keceriaan di tengah perjuangan dalam menyelesaikan skripsi penciptaan ini.
4. Bapak Drs. Harry Sulastianto, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan banyak ilmu, arahan, bimbingan, cerita, dan saran kepada penulis, yang begitu penulis rasakan manfaatnya bukan hanya untuk skripsi ini tapi juga untuk kehidupan dan karir penulis ke depannya.
5. Bapak Arif Johari, M.Ds. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan banyak bimbingan, masukan, dan ilmu selama masa bimbingan sehingga penulis bisa mencapai pada tahap penyelesaian skripsi penciptaan ini.
6. Bapak Bandi Sobandi, M.Pd. selaku Ketua Departemen Pendidikan Seni Rupa UPI.
7. Bapak Dr. Zakarias S. Soetedja, M.Sn. Dekan Fakultas Pendidikan Seni dan Desain.
8. Bapak Dr. Ayat Suryatna, M.Si. selaku dosen wali penulis
9. Bu Zakiah, M.Ds. yang telah membantu memberikan masukan ketika penulis membutuhkan saran dalam pembuatan maskot.

10. Bapak dan Ibu dosen Departemen Pendidikan Seni Rupa UPI yang telah banyak memberikan ilmu, pengalaman, serta dukungan moril di bidang kesenirupaan serta kependidikan.
11. Pak Yayat dan Pak Deni selaku staf Tata Usaha, yang telah banyak membantu penulis semasa kuliah. Juga Teh Siti Rohmah selaku staf kebersihan yang selalu menjadi teman bercerita ketika proses menunggu untuk bimbingan.
12. Eri, Naufal, Dymas, Rizwan, Teguh, Fithrah, Yogi, dan Herawan, teman-teman seperjuangan yang sering membantu, mendukung, dan menyemangati penulis untuk segera menyelesaikan skripsi penciptaan ini.
13. Nabila, Adinda (Bontang), Nandia, Winny M., Rei, dan Rizkia yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi penciptaan ini, juga teman-teman Seni Rupa Angkatan 2014 Jangka Proyeksi untuk semangat yang telah diberikan.
14. Teman-teman KKN Cijulang, Pangandaran 2017. Atas semangat yang diberikan.
15. Teman-teman PPL SMAN 8 Bandung yang turut menyemangati penulis untuk menyelesaikan skripsi penciptaan ini.
16. Teman-teman UKM Studio 229 yang telah menjadi rumah kedua bagi penulis.
17. Yusdi dan Jalu yang telah membantu penulis dalam pembuatan *modeling* 3D.
18. Restu Rendiawan dan Bella Handayani, yang sudah memberikan informasi ketika penulis melakukan observasi untuk keperluan dalam pembuatan maskot.

Semoga Allah SWT membalas segala bentuk kebaikan yang telah Bapak, Ibu, serta teman-teman perbuat.

Bandung, 10 Januari 2019

Guntur Saladin