

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Maskot bisa menjadi sarana yang tepat dalam membuat suatu *brand* atau tempat menjadi menarik karena sifatnya yang ilustratif dan persuasif. Dengan visualisasi yang unik, sebuah maskot mampu menghadirkan elemen-elemen visual yang mampu melebihi unsur identitas lainnya seperti logo. Sebagai sebuah citra dari *brand*, tentulah maskot memiliki misi untuk memajukan *brand* tersebut.

Dalam proses pembuatan visualisasi maskot, penulis melakukan beberapa observasi ke objek penelitian guna menemukan hal apa saja yang dapat dijadikan maskot. Selain itu penulis melakukan studi literatur, bentuk, dan studi maskot yang pernah dibuat pada berbagai bidang guna mendapatkan hasil yang tepat untuk dijadikan maskot. Setelah hal tersebut dilaksanakan, penulis menemukan bahwa ada unsur menarik untuk dijadikan visualisasi yaitu dengan adanya satwa-satwa disekitaran Kawah Putih di antaranya surili (*Presbytis comata*), rusa timor (*Cervus timorensis*), dan macan tutul jawa (*Panthera pardus melas*). Penulis mencoba menggabungkan ketiga hewan tersebut menjadi sebuah maskot agar terlihat unik, menarik, dan memiliki ciri khas tersendiri. Selain itu penggabungan ketiga maskot tersebut terinspirasi dari visualisasi maskot pada Olimpiade Rio 2016 dan kandidat maskot Olimpiade Tokyo 2020, karena penulis merasa maskot tersebut memiliki keunikan dan ciri khasnya sendiri dengan metode penggabungan beberapa objek.

Bentuk visualisasi maskot bernama Huwa, Tuka, dan Patu ini merupakan representasi dari objek wisata Kawah Putih yang dihadirkan dengan visualisasi unik dan menarik, dengan memiliki kepribadian yang hangat, bersahabat, energik, dan terbuka, yang merupakan gabungan dan bentuk original asli dari dari ketiga hewan yang sudah penulis jabarkan sebelumnya, diharapkan maskot ini menjadi bentuk visual yang mampu dicintai dan dikenang oleh pengunjung yang mendatangi Kawah Putih. Ditambah dengan hadirnya *merchandise* yang diambil dari visualisasi maskot bisa menjadi sebuah identitas yang mampu mendongkrak pengunjung maupun pendapatan bagi Kawah Putih.

Guntur Saladin, 2019
**DESAIN MASKOT UNTUK OBJEK WISATA KAWAH PUTIH DI KECAMATAN RANCABALI
KABUPATEN BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Namun, apabila maskot ini terpilih menjadi maskot Kawah Putih, mungkin saja ketiga maskot ini akan mengalami beberapa perubahan bentuk maupun revisi yang menyesuaikan dengan visi dan misi dari tempat wisata ini. Penulis berharap, dengan hadirnya maskot ini dapat memicu *brand awarness* terhadap penggunaan maskot bagi suatu merk, tempat, maupun produk.

B. Saran

Dengan hadirnya maskot ini diharapkan dapat menjadi pemicu untuk membuat maskot-maskot di bidang lainnya dengan mengeksplorasi visualisasi yang lebih unik, menarik, efisien, dan mempunyai ciri khas tersendiri bagi bidang tersebut. Pembuatan maskot untuk objek wisata Kawah Putih ini diharapkan bisa menjadi alternatif untuk menyampaikan sebuah *brand* pada berbagai bidang.

1. Universitas Pendidikan Indonesia

Adanya penelitian dan pengembangan karya dengan tema maskot di lingkungan Universitas Pendidikan Indonesia yang dapat dijadikan sebagai bahan pengembangan dan penelitian selanjutnya baik oleh civitas akademik maupun peneliti dengan latar belakang yang beragam.

2. Departemen Pendidikan Seni Rupa

Dengan hadirnya skripsi penciptaan ini, penulis berharap dapat memberikan suatu karya dan ilmu yang baru terhadap Departemen Pendidikan Seni Rupa. Selain hal tersebut, diharapkan dengan adanya skripsi penciptaan ini menjadi pemicu bagi mahasiswa lainnya khususnya mahasiswa Pendidikan Seni Rupa untuk membuat skripsi baik penelitian atau pun penciptaan yang serupa dengan materi yang lebih kaya.

3. Dosen Departemen Pendidikan Seni Rupa

Skripsi penciptaan ini juga diharapkan dapat menjadi bahan penelitian atau dikaji ulang oleh dosen Departemen Pendidikan Seni Rupa agar dapat menjadi materi yang lebih matang dan profesional demi perkembangan pembelajaran di Departemen Pendidikan Seni Rupa.

4. Mahasiswa

Skripsi penciptaan ini bisa menjadi bahan edukasi dan ilmu baru bagi mahasiswa mengenai maskot dan menganggap pentingnya maskot bagi suatu bidang. Bagi mahasiswa Departemen Pendidikan Seni Rupa, diharapkan dapat menjadi referensi maupun acuan untuk membuat skripsi penelitian maupun penciptaan yang serupa dengan hasil akhir yang lebih bagus dan matang.

5. Masyarakat Profesional

Banyaknya desainer profesional di Indonesia terutama di Bandung, bisa menjadi pengingat bahwa fungsi maskot bukan hanya sebagai bagian dari suatu *brand* atau ilustrasi, lebih dari itu maskot mampu mendongkrak dan menjual nama *brand* menjadi lebih kuat. Diharapkan bagi para desainer profesional dapat bertukar ide maupun saling mengutarakan pendapat mengenai maskot.

6. Masyarakat Umum

Dengan hadirnya maskot, masyarakat umum bisa lebih mengetahui akan kehadiran maskot bagi suatu *brand* maupun tempat. Masyarakat menjadi mampu untuk menghargai dan mengapresiasi bentuk karya visual salah satunya maskot, bahwa sarana ini merupakan sarana yang efektif dalam penyampaian suatu pesan.

Akhir kata, dengan hadirnya skripsi penciptaan yang mengangkat tema pembuatan maskot ini mampu menjadi bahan inspirasi dalam pembuatan karya serupa yang lebih baik dan lebih profesional khususnya bagi kalangan mahasiswa Departemen Pendidikan Seni Rupa.

GLOSARIUM

Arti	Istilah
Analisis	Penyelidikan terhadap suatu peristiwa untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya.
<i>Chibi</i>	<i>Child Body</i> . Penggayaan gambar dalam <i>manga</i> . Biasanya memiliki ukuran seperti anak kecil atau cebol.
Demografi	Gambaran kepada siapa produk akan dipasarkan.
Desain Komunikasi Visual	Ilmu desain berbasis komunikasi visual dan estetika yang memanfaatkan serta meberdayakan elemen-elemen visual sebagai alat untuk mengefektifkan dan mengfisienkan suatu pesan atau informasi yang akan dikomunikasikan agar pesan tersebut dapat mempengaruhi dan mengubah perilaku saraan.
Desain	Sebuah rancangan untuk memecahkan suatu masalah.
Ekspresi	Pengungkapan atau proses menyatakan (yaitu memperlihatkan atau menyatakan maksud, gagasan, perasaan, dan sebagainya):
Elemen	Bagian dari keseluruhan yang lebih besar.
Ergonomi	Suatu istilah untuk menyebutkan suatu produk memiliki factor yang dapat membuat penggunaanya merasa nyaman.
<i>Figurine</i>	<i>Figure</i> yang berbentuk padat dan kecil dengan pose yang statis
Gambar Vektor	Gambar digital yang berbasiskan persamaan matematis, merupakan penggabungan koordinat-koordinat titik menjadi garis atau kurva untuk kemudian menjadi sebuah objek, sehingga gambar tidak menjadi pecah meskipun mengalami pembesaran atau pengecilan.
Gestur	Komunikasi secara fisik untuk menyampaikan suatu pesan
Ide	Rancangan atau gagasan yang tersusun di dalam pikiran.
Ilustrasi	Gambar (foto, lukisan) untuk membantu memperjelas isi buku, karangan, dan sebagainya; gambar, desain, atau diagram untuk penghias (halaman sampul dan sebagainya); (pen-jelasan) tambahan berupa contoh,

	bandingan, dan sebagainya untuk lebih memperjelas paparan (tulisan dan sebagainya);
<i>Irama/Rhytm</i>	Keselarasan
Karakter	Tabiat; sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan orang lain; watak; sejumlah atribut yang dapat diamati pada individu.
<i>Kawaii</i>	Bermakna lucu dalam bahasa Jepang
Komposisi/ <i>Layout</i>	Tata letak atau elemen elemen desain terhadap suatu bidang.
Komunikasi	Sarana penghubung atau perhubungan
Konsep	Ide rancangan desain yang berguna untuk mengkomunikasikan strategi secara visual.
Logo	Sebuah identitas yang perwujudannya dapat berupa gambar, tulisan, maupun campuran di antara keduanya.
Maskot	Representasi dari suatu <i>brand</i> atau produk atau tempat berupa ilustrasi karakter.
<i>Merchanidse</i>	Cenderamata, mempunyai beragam bentuk seperti boneka, stiker, baju, <i>action figure</i> , jam dinding, dan lain-lain.
Merek	Sebuah nama, tanda kepemilikan dan representasi produk.
Observasi	Peninjauan secara cermat.
<i>Outline</i>	Garis, bagan, sketsa, garis bentuk.
Pariwisata	Yang berhubungan dengan perjalanan untuk rekreasi; pelancongan; turisme.
Pola	Bentuk struktural yang digunakan untuk membentuk, memotong, atau menstempel pada bagian yang kosong.
Rancangan	Sesuatu yang sudah dirancang; hasil merancang; rencana; program; desain;~ grafis rancangan yang mencakupi dua dimensi, misalnya ilustrasi, tipografi, fotografi, dan metode melukis; ~ penulisan rencana yang disusun menurut tahapan tertentu untuk mencapai tujuan yang ditetapkan dalam pelaksanaan penulisan; ~ tipografi rancangan untuk memilih, menyusun, dan mengatur tata letak huruf dan jenis huruf untuk keperluan pencetakan ataupun reproduksi;

Segmentasi	Pembagian suatu masalah secara bersistem, teratur, kritis, dan ilmiah untuk mengetahui dan mendapatkan fakta.
Sketsa	Lukisan cepat (hanya garis-garis besarnya); gambar rancangan; rengrengan; denah; bagan; pelukisan dengan kata-kata mengenai suatu hal secara garis besar; tulisan singkat; ikhtisar ringkas; degan pendek pada suatu pertunjukan drama;
Stiker	Media tempel biasanya berupa ilustrasi, gambar, maupun tulisan.
<i>Super Deformed (SD)</i>	Ukuran tubuh yang sama seperti <i>chibi</i> namun untuk tubuh SD lebih cebol dan biasanya memiliki kepala besar dengan detail yang sedikit.
Tipografi	Ilmu cetak seni percetakan.
<i>Typeface</i>	Jenis huruf yang hanya memiliki segelintir karakter.
Warna	Kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenainya; corak rupa, seperti biru dan hijau:
Wisata	Bepergian bersama-sama (untuk memperluas pengetahuan, bersenang-senang, dan sebagainya); bertamasya;