

PERANCANGAN DESAIN MASKOT DENGAN IDENTITAS VISUAL BUDAYA LOKAL KABUPATEN CIANJUR

LAPORAN KEKARYAAN

Diajukan untuk memenuhi syarat Mata Kuliah Tugas Akhir dan mencapai
kelulusan Strata 1 Program Studi Desain Komunikasi Visual
Institut Teknologi dan Bisnis Ahmad Dahlan Jakarta



Oleh:

**Fauzi Arif Suhada
NIM 2090241068**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS TEKNIK DAN DESAIN
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS AHMAD DAHLAN
JAKARTA
2025**

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi/Laporan Kekaryaannya berjudul:

PERANCANGAN DESAIN MASKOT DENGAN IDENTITAS VISUAL BUDAYA LOKAL KABUPATEN CIANJUR

Disusun Oleh:

Fauzi Arif Suhada
NIM 2090241068

Telah dipertahankan di hadapan dewan penguji skripsi/ karya Institut Teknologi dan Bisnis
Ahmad Dahlan Jakarta
pada tanggal 24 Februari 2025
dan dinyatakan telah memenuhi syarat.

Dewan Penguji:

Ketua Penguji : Yoga Rarasto Putra, S.Sn., M.Sn.

()

Penguji Bidang 1 : Yoga Rarasto Putra, S.Sn., M.Sn.

()

Sekretaris : Samodro, S.Sn., M.Hum

()

Pembimbing 1 : Zul Fiqhri, S.Sn., M.Sn.

()

Pembimbing 2 : Lyscha Novitasari, S.Sn., M.Ds.

()

Jakarta, 24 Februari 2025

Institut Teknologi dan Bisnis Ahmad Dahlan Jakarta

Dekan Fakultas Teknik dan Desain



FAKULTAS
TEKNIK DAN
DESAIN

Ellya Sestri, Ir., M.Kom.
NIDN/0324096703

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Dengan ini saya menyatakan bahwa tugas akhir yang berjudul “Perancangan Desain Maskot Dengan Identitas Visual Budaya Lokal Kabupaten Cianjur” sebagai salah satu upaya dalam menjaga dan melestarikan budaya lokal kabupaten Cianjur secara khusus dan Negara Kesatuan Republik Indonesia pada umumnya. Saya melampirkan lembar orisinalitas ini untuk menyatakan bahwa tugas akhir ini adalah karya saya sendiri. Karya saya dibuat dengan arahan dosen pembimbing dan belum disajikan kepada institusi ataupun perguruan tinggi manapun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun yang tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka di bagian akhir tugas akhir ini. Jika ditemukan unsur plagiarisme dalam tugas akhir ini, saya bersedia menerima sanksi sesuai aturan yang berlaku.

Jakarta, 22 Februari 2025


08AMX178726060
Fauzi Arif Suhada
NIM 2090241068

Motto

“Jika kamu merasa mampu dan berencana untuk melakukan suatu hal yang baik untukmu, percayalah jika itu bukan untukmu kamu tidak akan terpikir untuk melakukan hal tersebut. Karena Allah SWT berfirman: *“Aku sesuai prasangka hambaku pada-Ku, jika prasangka itu baik, maka kebaikan baginya. Dan apabila prasangka itu buruk, maka keburukan baginya.”*

HR. Muslim. Namun ketika kamu merasa bahwa dalam prosesnya seperti sangat susah, ingatlah *quotes* Ali bin Abi Thalib bahwa: *“Apa yang menjadi milikmu kelak pasti akan menemukamu”*. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, kita ini hidup sejatinya hanya tinggal berusaha semaksimal mungkin, selebihnya takdir Allah yang akan menentukan apakah kamu pantas atau tidak dalam mencapai impian tersebut.”

~ Fauzi Arif Suhada

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Rabbil Alamin segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah Swt, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya dan shalawat beserta salam semoga tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad Saw sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Desain Maskot dengan Identitas Visual Budaya Lokal Kabupaten Cianjur”. Perancangan ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu syarat mata kuliah tugas akhir dalam rangka mencapai kelulusan strata 1 pada program studi desain komunikasi visual.

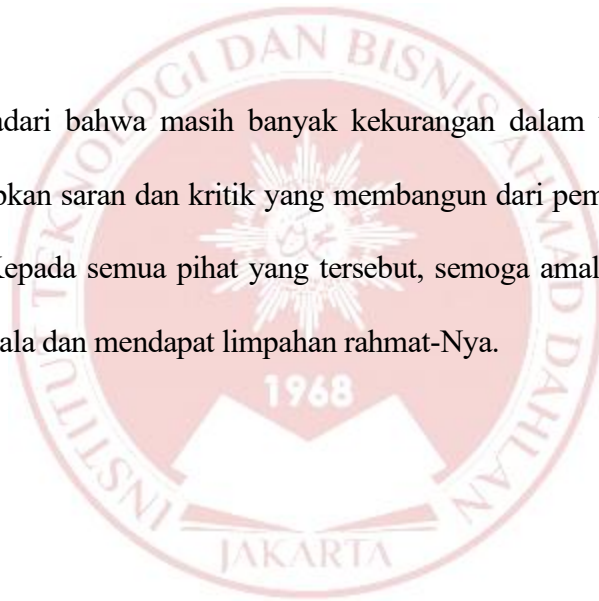
Penulis menyadari bahwa penyusunan tugas akhir ini tidak akan terwujud tanpa adanya bimbingan, bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan segara kerendahan hati pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada yang terhormat:

1. Ellya Sestri, Ir., M.Kom., Selaku Dekan Fakultas Teknik dan Desain Institut Teknologi dan Bisnis Ahmad Dahlan Jakarta.
2. Lyscha Novitasari, S., Sn. M.Ds., Selaku Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual yang telah senantiasa memberikan arahan kepada mahasiswa dalam melaksanakan tugas akhir ini
3. Zul Fiqhri, S.Sn., M.Sn. Selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan, meluangkan waktu dan memberi arahan dan saran selama proses penyusunan tugas akhir
4. Seluruh Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan ilmu yang berharga selama perkuliahan.
5. Evi Sofiati, S. Pd.I. dan Arif Yamin sebagai orangtua yang sangat berjasa dan mendukung penulis sehingga dapat menempuh serta menyelesaikan perkuliahan ini. Segala doa dan

dukungan yang kalian berikan telah menjadi anugerah bagi penulis sehingga setiap proses yang penulis lalui terasa begitu mudah dan tanpa ragu sedikitpun untuk melangkah.

6. LAZ Al Azhar, kantor tempat penulis bekerja telah memberikan izin kepada setiap proses penulisan dan bimbingan yang mengharuskan penulis datang ke kampus.
7. Teman-teman kreatif di kabupaten Cianjur, komunitas Cianjur Berkarya, komunitas Cianjur Design Club, komunitas Mari Menggambar Jakarta, Komunitas Saatnya Ibis Paint dan semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, telah memberi begitu banyak masukan terutama dalam proses survey dan perancangan visual.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Untuk itu penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari pembaca, agar dapat dijadikan perbaikan kedepannya. Kepada semua pihak yang tersebut, semoga amal baik yang telah diberikan dapat menjadi ladang pahala dan mendapat limpahan rahmat-Nya.



Jakarta, 22 Februari 2025

Penulis,

Fauzi Arif Suhada

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR	ii
MOTTO	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	2
C. Tujuan	2
D. Manfaat Perancangan.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
A. Tinjauan Pustaka.....	4
B. Landasan Teori	5
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....	13
A. Jenis Karya.....	13
B. Jenis dan Sumber Data.....	13
C. Teknik Pengumpulan Data.....	14
D. Konsep Karya	15
E. Teknik Penciptaan.....	15
F. Kerangka Berpikir.....	17
BAB IV TINJAUAN DATA	18
A. Budaya Masyarakat Cianjur.....	18
B. Ciri Khas Cianjur yang Sering Ditemui	20
BAB V PEMBAHASAN	23
A. Perancangan Desain Karakter Maskot	23
B. Survei	32

C. Uji Perancangan Visual.....	34
D. Strategi Perancangan Visual	42
E. Perancangan Visual.....	46
F. Strategi Media Pendukung.....	50
BAB VI PENUTUP	58
A. Kesimpulan	58
B. Saran	58
DAFTAR PUSTAKA.....	59
LAMPIRAN.....	60



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Variasi Bentuk Mata.....	9
Gambar 2.2 Contoh Variasi Bentuk Mulut.....	10
Gambar 2.3 Contoh Variasi Bentuk Hidung.....	10
Gambar 2.4 Contoh Variasi Ekspresi Karakter.....	11
Gambar 2.5 Contoh Penerapan Anatomi pada Karkter	12
Gambar 3.1 Alur Perancangan Maskot.....	17
Gambar 4.1 Totopong/iket khas kabupaten Cianjur	20
Gambar 4.2 Pangsi Khas Cianjur.....	21
Gambar 4.3 Ayam Pelung.....	22
Gambar 4.4 Tauco Cap Meong.....	22
Gambar 5.1 Laptop Lenovo Ideapad 330S 2018	26
Gambar 5.2 Samsung Galaxy S6 Lite.....	26
Gambar 5.3 Icon Ibis Paint X	27
Gambar 5.4 Antar muka Aplikasi Ibis Paint X.....	27
Gambar 5.5 Icon Adobe Photoshop CC.....	28
Gambar 5.6 Tampilan antarmuka Adobe Photoshop.....	28
Gambar 5.7 Sketsa Awal Perancangan Maskot	29
Gambar 5.8 Proses Inking dan Coloring untuk ke tiga opsi Maskot	30
Gambar 5.9 Desain maskot 1, Ayam Pelung	31
Gambar 5.10 Desain maskot 2, Pemuda Budaya.....	31
Gambar 5.11 Desain maskot 3, Santri Cianjur	32
Gambar 5.12 Hasil Survey Konsep Desain Karakter Maskot Kabupaten	33
Gambar 5.13 Desain maskot terpilih	34
Gambar 5.14 <i>Interview</i> Bersama Andika Gustima (Responden Ahli 1).....	41
Gambar 5.15 <i>Interview</i> Bersama Irpan Alfian (Responden Ahli 2)	41
Gambar 5.16 Revisi pada Warna Pangsi Si Jalu.....	42
Gambar 5.17 Variasi maskot 1.....	43
Gambar 5.18 Variasi maskot 2.....	43
Gambar 5.19 Variasi maskot 3.....	44
Gambar 5.20 Variasi maskot 4.....	44

Gambar 5.21 Hasil Survei Eksperimen Variasi Visual Maskot.....	45
Gambar 5.22 Variasi Karakter Maskot Terpilih	46
Gambar 5.23 Character Sheets Si Jalu.....	47
Gambar 5.24 Warna Karakter Si Jalu	48
Gambar 5.25 Font Alphakind yang Digunakan untuk <i>Headline/Judul</i>	48
Gambar 5.26 Font Metropolis-Reguler yang Digunakan untuk <i>Body text</i> Paragraf/Isi.....	49
Gambar 5.27 Visual Maskot denagn Menggunakan Latar Belakang	49
Gambar 5.28 Gestur Karakter Maskot Si Jalu	50
Gambar 5.29 Visualisasi Maskot Si Jalu di LED	51
Gambar 5.30 Visualisasi Maskot Si Jalu di Billboard	51
Gambar 5.31 Visualisasi Maskot Si Jalu di Roll Banner.....	52
Gambar 5.32 Visualisasi Logo Si Jjalu.....	52
Gambar 5.33 Visualisasi Logo Si Jalu.....	53
Gambar 5.34 Karakter Maskot Si Jalu Pada Kaos.....	53
Gambar 5.35 Karakter Maskot Si Jalu Pada Pin.....	54
Gambar 5.36 Karakter Maskot Si Jalu Pada Mug.....	54
Gambar 5.37 Karakter Maskot Si Jalu Pada <i>Paper Bag</i>	55
Gambar 5.38 Karakter Maskot Si Jalu Pada Stiker.....	55
Gambar 5.39 Karakter Maskot Si Jalu Pada Tumbler	56
Gambar 5.40 Karakter Maskot Si Jalu Pada Topi.....	56
Gambar 5.41 Karakter Maskot Si Jalu Pada Gantungan Kunci.....	57
Gambar 5.42 Penerapan Visual Stationary Maskot	57