

**PERANCANGAN MASKOT KOMUNITAS KOTA TUA MAGELANG
SEBAGAI MEDIA PENDUKUNG BRANDING KOMUNITAS**

SKRIPSI



Disusun Oleh:

Benedictus Inggil Aditama

11191101

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

STRATA 1

SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA YOGYAKARTA

2023

**PERANCANGAN MASKOT KOMUNITAS KOTA TUA MAGELANG
SEBAGAI MEDIA PENDUKUNG BRANDING KOMUNITAS**



Disusun Oleh

BENEDICTUS INGGIL ADITAMA

11191101

PROGAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

STRATA 1

SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA

Menyetujui
Dosen Pembimbing
Tanggal 8 Juli 2023

Sudjadi Tjipto Raharjo, M.Ds
NIP 197502132005011001

**PERANCANGAN MASKOT KOMUNITAS KOTA TUA MAGELANG
SEBAGAI MEDIA PENDUKUNG BRANDING KOMUNITAS**



Tugas Akhir/Skripsi ini telah diuji dan dipertahankan
di hadapan tim penguji Progam Studi Desain Komunikasi Visual
Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia
Pada tanggal 24 Juli di STSRD VISI Yogyakarta

Pembimbing


Sudiadi Tjipto Rahardjo, M.Ds

NIDN. 0013027501

Ketua STSRD VISI


Wahyu Tri Widadijo, S.S., M.Sn

NIDN. 0526047001

Dewan Penguji

Ketua Penguji


R. Hadapiningrani
Kusumohendrarto, M.Ds

NIDN. 0524079001

Mengetahui,

Ketua Jurusan


Dwisanto Savogo, M.Ds

NIDN. 0510128401

PERANCANGAN MASKOT KOMUNITAS KOTA TUA MAGELANG SEBAGAI MEDIA PENDUKUNG BRANDING KOMUNITAS

Benedictus Inggil Aditama

Jurusan Desain Komunikasi Visual

Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia

Inggiladit99@gmail.com

ABSTRAK

Adanya bangunan tua pada masa colonial di Magelang menjadi daya tarik sendiri bagi pencinta sejarah bangunan tua hal itu pun diikuti dengan pencinta sepeda tua yaitu sepeda “*onthel*” yang ada di Magelang. Hal itu pula yang membuat terbentuknya Komunitas Kota Tua Magelang, dalam sebuah komunitas tentunya ada hal menarik selain kegiatan namun juga branding salah satunya maskot. Perancangan maskot ini menggunakan figure sosok pribumi ningrat di masa colonial Belanda, pencarian data untuk perancangan ini menggunakan metode kualitatif yang dilakukan dengan cara wawancara kepada ketua komunitas. Hasil dari perancangan ini berupa maskot dengan gaya colonial yang dapat diaplikasikan diberbagai media.

Kata Kunci : Maskot, Kota Tua, Kolonial, Sejarah, Bangunan

MAGELANG OLD CITY COMMUNITY MASCOT DESIGN AS A SUPPORTING MEDIA FOR COMMUNITY BRANDING

Benedictus Inggil Aditama

Visual Communication Design Major

Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia

Inggiladit99@gmail.com

ABSTRACT

The existence of old buildings during the colonial period in Magelang is a special attraction for lovers of the history of old buildings. This is also followed by lovers of old bicycles, namely "onthel" bicycles in Magelang. This also led to the formation of the Kota Tua Magelang Community, in a community of course there are interesting things apart from activities but also branding, one of which is the maskot. The design of this maskot uses figures of aristocratic natives in the Dutch colonial period, data collection for this design uses a qualitative method which is carried out by way of interviews with community leaders. The result of this design is a maskot with a colonial style that can be applied in various media.

Keywords : *Maskot, Old City, Colonial, History, Building*

KATA PENGANTAR

Pertama – tama kita panjatkan Puji dan Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia sehingga penulis dapat menyelesaikan perancangan ini tanpa adanya halangan dan guna untuk memenuhi persyaratan studi S1 di Sekolah Tinggi Seni Rupa Dan Desain VISI Yogyakarta. Dalam meyusun laporan ini, penulis mendapatkan banyak sekali dukungan, dorongan dan tentunya bimbingan dari berbagai pihak tertentu.

Dengan rasa hormat, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar – besarnya atas kelancaran dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini kepada semua pihak yang sudah membantu serta memberi dukungan :

1. Bapak Wahyu Tri Widadijo, S.S., M.Sn selaku ketua STSRD Visi
2. Bapak Dwisanto Sayogo, M.Ds selaku ketua jurusan Tugas Akhir ini
3. Bapak Sudjadi Tjipto R, M.Ds selaku pembimbing yang telah memberi banyak saran, dukungan serta kontribusi penulis selama perancangan Tugas Akhir
4. Semua keluarga yang terlibat
5. Teman - teman DKV S1 STSRD Visi Yogyakarta Angkatan 2019
6. Serta seluruh pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, sekali lagi penulis mengucapkan terima kasih atas saran, dukungan, serta bimbingan dalam bentuk apapun.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan serta kesalahan dalam proses menyusun perancangan ini. Oleh sebab itu, penulis menyampaikan permintaan maaf yang sebesar – besarnya dan penulis berharap dengan dibuatnya perncangan ini dapat memberikan manfaat.

Yogyakarta, 6 Juli 2023

Benedictus Inggil Aditama

DAFTAR ISI

COVER DALAM	
LEMBAR PERSETUJUAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
ABSTRAK.....	iii
ABSTRAC.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1. Latar Belakang.....	1
2. Rumusan Masalah.....	3
3. Batasan Masalah Perancangan.....	3
4. Tujuan Perancangan.....	3
5. Manfaat Perancangan.....	3
6. Skema Perancangan	4
BAB II.....	5
DATA DAN ANALISIS.....	5
A. Data Objek	5
B. Analisis Objek dan Target Audience	10
C. Refrensi Perancangan.....	13
D. Landasan Teori.....	16
BAB III STRATEGI KREATIF	25
A. Studi Verbal dan Visual	22
1. Studi Verbal	25
a) Filosofi Maskot	25
b) Nama Maskot	27

2. Konsep Visual	28
a) Transformasi Maskot	28
b) Studi Tipografi Nama Maskot	29
c) Rough Layout	31
d) Studi Warna	34
e) Aplikasi Warna	36
 B. Standar Manual Maskot	36
1. Paduan Warna dan Visualisasi Maskot	37
a) Maskot 2D (Vector)	37
b) Maskot Monokrome	39
2. Panduan Aplikasi Maskot	40
 BAB IV VISUALISASI	41
A. Final Maskot	41
1. Maskot 2D (Vector)	41
B. Media Aplikasi	42
1. Aksesoris...	42
 BAB V PENUTUP	45
A. KESIMPULAN	45
B. KENDALA	45
C. SARAN	45
 DAFTAR PUSTAKA.....	46