

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN MASKOT SEBAGAI IDENTITAS VISUAL KLINIK FAN VET PETCARE GRESIK

Untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana (S1)



Disusun oleh:

VANDHU HIDAYAT

20052010072

Dosen Pembimbing 1:

Masnuna, S.T., M.Sn

Dosen Pembimbing 2:

Pungky Febi Arifianto, S.Sn., M.Sn

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA
TIMUR
2023/2024**

HALAMAN PENGESAHAN
PERANCANGAN MASKOT SEBAGAI IDENTITAS VISUAL
KLINIK FAN VET PETCARE GRESIK

Disusun oleh:
VANDHU HIDAYAT
20052010072

Telah dipertahankan didepan tim penguji
Pada tanggal: 14 Mei 2024

Pembimbing I



Masnuna, S.T., M.Sn
NIP3K. 19840512 2021 212004

Pembimbing II



Pungky Febi Arifianto, S.Sn., M.Sn
NIP. 19900202 202203 1008

Penguji I



Aninditya Daniar, S.Sn., M.Sn
NPT. 212 19941124 261

Penguji II



Aris Sutejo, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19851106 201903 1002

Tugas akhir telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain



Ibnu Sholichin, S.T., M.T
NIP3K. 19710916 202121 1004

**HALAMAN PERSETUJUAN
PERANCANGAN MASKOT SEBAGAI IDENTITAS VISUAL
KLINIK FAN VET PETCARE GRESIK**

Disusun oleh:

VANDHU HIDAYAT

20052010072

Telah dipertahankan didepan tim penguji

Pada tanggal: 14 Mei 2024

Pembimbing I



**Masnuna. S.T. M.Sn
NIP3K. 19840512 2021 212004**

Pembimbing II



**Pungky Febi Arifianto
NIP. 19900202 202203 1008**

Tugas akhir telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



**Masnuna. S.T. M.Sn
NIP3K. 19840512 2021 212004**

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, didalam Naskah Tugas Akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk mempermudah gelas akademik di suatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka

Apabila terdapat di daalam Naskah Tugas Akhir ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur plagiarisme, saya bersedia Tugas Akhir ini digugurkan dan gelar akademik yang saya peroleh (Sarjana) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2003, Pasal 25 ayat 2 dan pasal 70)

Gresik, 14 Mei 2024



1000
REPUBLIK INDONESIA
METEPAI
TEMPEL
CA3CAJX3000195-2

Vandhu Hidayat

KATA PENGANTAR

Dengan penuh rasa syukur atas karunia dan berkah dari Allah SWT, sehingga peneliti berhasil menyelesaikan laporan ini dengan baik. Tugas akhir dengan judul “Perancangan Maskot Sebagai Identitas Visual Klinik Fan Vet Petcare Gresik” merupakan upaya yang dilakukan untuk memberikan sebuah edukasi mengenai pentingnya identitas visual sebuah perusahaan atau *brand* agar mudah dikenal oleh masyarakat. Melalui perancangan ini diharapkan dapat meningkatkan daya tarik serta dapat dikenal luas oleh masyarakat.

Laporan akhir ini tidak dapat disusun tanpa adanya bantuan dari pihak-pihak. Oleh karena itu kami ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan peneliti kekuatan serta pengetahuan dalam perancangan ini sehingga dapat berjalan dengan baik
2. Kepada kedua orang tua yang telah memberikan dukungan baik berupa moral maupun materi sehingga peneliti dapat melaksanakan kegiatan perkuliahan dan menyelesaikan Tugas Akhir ini hingga selesai
3. Kepada kakak pertama saya Bernama Vadha Hidayat yang sudah berupaya ikut serta dalam membantu perkuliahan tetap berjalan lancar
4. Ibu Masnuna, S.Sn., M.Sn. Sebagai dosen pembimbing I yang setiap saat bersedia untuk memberikan bimbingan, arahan, masukan ataupun solusi di setiap kendala yang dihadapi oleh peneliti.
5. Bapak Pungky Febi Arifianto, S.Sn., M.Sn sebagai dosen pembimbing II yang telah membantu mengevaluasi laporan yang telah ditulis oleh peneliti
6. Ibu Aninditya Daniar, S.Sn., M.Sn dan Bapak Aris Sutejo, S.Sn., M.Sn sebagai dosen penguji I dan II yang telah memberikan banyak masukan pada perancangan ini.
7. Seluruh Dosen dan tenaga pendidik DKV UPN “Veteran” Jawa Timur yang sudah mendidik dan membagikan ilmunya sehingga peneliti dapat menyelesaikan studi dengan baik dan benar
8. Ibu Drh. Firda Anjar Sari sebagai pemilik klinik Fan Vet Petcare Gresik yang telah berkenan memberikan kesempatan kepada peneliti untuk memakai merek Klinik Fan Vet Petcare Gresik sebagai objek perancangan ini.

9. Mahasiswa se-angkatan terutama Achmad Hidayatullah dan Herdito Kurniawan yang telah senantiasa mendukung peneliti secara moral serta memberikan masukan-masukan desain dan semangat kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan perancangan dan kegiatan perkuliahan ini dengan tepat waktu
10. Diat, Fandik, Nauval, Geldy, Wibsa, Bayu, Yoga, Andrew, Andhika, Azhar yang sudah menemani peneliti selama pengerjaan perancangan ini, memberikan dukungan moral, memberikan masukan, dan memberikan semangat sehingga peneliti dapat menyelesaikan perancangan ini tepat waktu.
11. Bapak Suryo Ongkowiedjaja selaku atasan dari penulis yang telah memberikan ruang untuk penulis untuk mengerjakan perancangan ini.
12. Febby Ferani Sugianto yang telah memberikan dukungan, semangat dan menemani peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan perancangan ini tepat waktu.
13. Teman-teman Dekavid'20 yang telah berjuang bersama-sama baik dalam pengerjaan perancangan Tugas Akhir ini maupun dalam perkuliahan dan saling mendukung satu sama lain.
14. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang secara sadar ataupun tidak telah membantu peneliti dalam menyelesaikan perancangan Tugas Akhir ini.

Melalui laporan dan perancangan ini penulis berharap agar karya yang telah dibuat dapat memberikan dampak berupa manfaat kepada pembacanya. Selain itu, penulis juga berharap laporan dan perancangan ini dapat memberikan gairah semangat kepada pembaca untuk selalu tetap berkarya

Gresik, 30 Mei 2024

Vandhu Hidayat

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
ABSTRAK	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah	3
1.3. Rumusan Masalah	3
1.4. Batasan Masalah	4
1.5. Tujuan Perancangan	4
1.6. Manfaat Perancangan	4
1.7. Kerangka Perancangan	5
BAB II LANDASAN TEORI & STUDI EKSISTING	7
2.1. Definisi Operasional Judul	7
2.2. Landasan Teori Maskot	7
2.3. Landasan Teori Identitas Visual	12
2.4. Landasan Teori Klinik Hewan	13
2.5. Landasan Teori Fan Vet Petcare Gresik.....	13
2.6. Studi Eksisting.....	18
BAB III METODOLOGI DESAIN.....	28
3.1. Metode Perancangan	28
3.2. Objek Perancangan	29
3.3. Teknik Pengumpulan Data	30
3.4. Teknik Analisis Data	32
3.5. Sintesa Data	45
3.6. <i>Unique Selling Point</i>	46
BAB IV KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN	47
4.1. Perumusan Konsep	47
4.2. Konsep Verbal	49

4.3. Konsep Visual	50
4.4. Konsep Media.....	55
4.5. Proses Perancangan	57
BAB V PENUTUP	71
5.1. Kesimpulan.....	71
5.2. Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA.....	72
LAMPIRAN	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Foto Klinik Fan Vet Petcare Gresik.....	2
Gambar 1.2. Screenshot Konten Promo, Edukasi dan Kampanye Instagram Fan Vet Petcare.....	2
Gambar 2. 1 <i>Corporate Mascot</i>	8
Gambar 2. 2 <i>Animal and Creature Mascot</i>	8
Gambar 2. 3 <i>Military Mascot</i>	9
Gambar 2. 4 <i>Sport Mascot</i>	9
Gambar 2. 5 Desain Identitas Visual	12
Gambar 2. 6 Struktur Organisasi Klinik Fan Vet Petcare.....	14
Gambar 2. 7 Cabang Pertama Klinik Fan Vet Petcare.....	14
Gambar 2. 8 Cabang Kedua Klinik Fan Vet Petcare	16
Gambar 2. 9 Hewan Kucing.....	17
Gambar 2. 10 Hewan Anjing	17
Gambar 2. 11 Hewan Eksotis.....	18
Gambar 2. 12 Desain Konten Instagram Fan Vet Petcare	18
Gambar 2. 13 Maskot Jatty	21
Gambar 2. 14 Maskot drh. Rajanti & <i>Friends</i>	25
Gambar 3. 1 Perubahan Model AIDMA ke Model AISAS	28
Gambar 3. 2 Wawancara Dengan drh. Firda Anjar Sari	34
Gambar 3. 3 Hasil Kuesioner Pecinta Kucing via Google Form	35
Gambar 3. 4 Hasil Kuesioner Target Audiens Klinik Fan Vet Petcare	36
Gambar 3. 5 Hasil Kuesioner Target Audiens Klinik Fan Vet Petcare	37
Gambar 3. 6 Hasil Kuesioner Target Audiens Klinik Fan Vet Petcare	37
Gambar 3. 7 Hasil Kuesioner Target Audiens Klinik Fan Vet Petcare	38
Gambar 3. 8 Hasil Kuesioner Target Audiens Klinik Fan Vet Petcare	39
Gambar 3. 9 Hasil Kuesioner Target Audiens Klinik Fan Vet Petcare	39
Gambar 3. 10 Observasi <i>Website</i> Rumah Sakit Premier Jatinegara	40
Gambar 3. 11 Observasi <i>Website</i> Coogle dan Klinik Hewan drh. Rajanti & <i>Friends</i>	40
Gambar 3. 12 Observasi Buku	41
Gambar 3. 13 Observasi Jurnal	41
Gambar 3. 14 Observasi Kucing	42
Gambar 3. 15 Foto Observasi Klinik Fan Vet Petcare.....	42

Gambar 3. 16 Screenshot Hasil Wawancara Customer Journey	43
Gambar 4. 1 Alur <i>Keyword</i>	47
Gambar 4. 2 Hasil Kuesioner Kecocokan Target Audiens Dengan Gaya Desain Maskot Klinik Fan Vet Petcare	51
Gambar 4. 3 Hewan Kucing	51
Gambar 4. 4 Pakaian Dokter	52
Gambar 4. 5 Warna Logo Fan Vet Petcare	52
Gambar 4. 6 Warna Kucing dan Hasil Kuesioner Warna Kucing Yang Lebih Populer	53
Gambar 4. 7 Hasil Kuesioner Kecocokan Target Audiens Dengan Tone Colors Pallette Desain Maskot Klinik Fan Vet Petcare	53
Gambar 4. 8 Palet Warna Kucing	54
Gambar 4. 9 Logo Fan Vet Petcare	55
Gambar 4. 10 Proses Brainstorming Maskot	57
Gambar 4. 11 Referensi dan Acuan Visual Maskot	58
Gambar 4. 12 Rough Design Maskot	58
Gambar 4. 13 Komprehensif Desain	58
Gambar 4. 14 Validasi Desain Maskot dengan Stakeholder	59
Gambar 4. 15 Desain Maskot yang Terpilih	59
Gambar 4. 16 Rough Design Suntik	60
Gambar 4. 17 Komprehensif Desain	60
Gambar 4. 18 Desain Suntik yang Terpilih	61
Gambar 4. 19 Rough Design Tipografi Nama Maskot	62
Gambar 4. 20 Komprehensif Desain Tipografi	62
Gambar 4. 21 Desain Tipografi yang Terpilih	63
Gambar 4. 22 Ekspresi Maskot	63
Gambar 4. 23 Desain Gerak Tubuh Maskot	64
Gambar 4. 24 Maskot Sebagai Identitas Visual	65
Gambar 4. 25 Boneka Maskot	65
Gambar 4. 26 Graphic Standard Manual Maskot	66
Gambar 4. 27 Gantungan Kunci Maskot	66
Gambar 4. 28 Kaos Ilustrasi Maskot	67
Gambar 4. 29 Desain Sosial Media	67
Gambar 4. 30 Desain X Banner	68
Gambar 4. 31 Tas Pet Cargo	68

DAFTAR TABEL & BAGAN

Tabel 1.1 Tabel Kerangka Perancangan	6
Tabel 2.1 Analisis Studi Eksisting.....	19
Tabel 2.2 Analisis Studi Komparator	23
Tabel 2.3 Analisis Studi Kompetitor	26
Tabel 3.2 Alur Model AISAS.....	28
Tabel 3.2 Kegiatan Kharisma Dalam Sehari	44
Tabel 4.1 Tarif Desainer	69
Tabel 4.2 Biaya Produk	70

ABSTRAK

Maskot merupakan sebuah karakter atau wujud yang bisa terbentuk dari manusia, hewan, atau objek yang dijadikan sebagai figur yang dianggap bisa menggambarkan dan atau mencerminkan citra sebuah perusahaan. Maskot memiliki peran penting dalam identitas visual suatu perusahaan karena dapat membuat sebuah kegiatan promosi lebih menarik. Dalam sebuah kegiatan promosi, Maskot dapat berinteraksi dengan audiens melalui caranya sendiri sehingga dapat menjadikan suasana lebih hidup dan menarik. Perancangan maskot untuk klinik Fan Vet Petcare Gresik ini dilakukan dengan tujuan untuk memperkuat identitas visual sebuah klinik hewan agar dapat lebih menarik perhatian para pecinta hewan. Klinik Fan Vet Petcare Gresik cukup sering membuat konten edukasi sekaligus mengadakan promosi maupun kampanye untuk kebaikan hewan-hewan yang masih belum terawat dengan baik di jalanan maupun hewan peliharaan, sehingga dengan adanya maskot untuk klinik Fan Vet Petcare Gresik diharapkan dapat membuat kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh klinik Fan Vet Petcare Gresik tersampaikan dengan baik dan menarik. Proses dan teknik analisis data menggunakan metode kualitatif melalui tahapan persiapan dan tahapan penciptaan desain. Data yang diperoleh akan dianalisis secara deskriptif untuk mendapatkan kesimpulan sebagai acuan dalam mencari solusi dari permasalahan yang ada. Perancangan desain maskot ini bertujuan untuk menjadi identitas visual dari sebuah klinik hewan Fan Vet Petcare Gresik sekaligus dapat menjadi identitas visualnya dalam mempromosikan atau meng-kampanyekan suatu kegiatan positif untuk para pecinta hewan. Dalam perancangan desain maskot tersebut akan terdapat beberapa implementasi desain maskot dengan desain promosi maupun kampanye atau konten edukasi di sosial media.

Kata Kunci: Perancangan, Maskot, Klinik Hewan, Identitas Visual

ABSTRACT

A mascot is a character or form that can be formed from humans, animals, or objects that are used as figures that are considered to depict and/or reflect the image of a company. Mascots have an important role in the visual identity of a company because they can make promotional activities more attractive. In a promotional activity, Mascots can interact with the audience in their own way so that it can make the atmosphere more lively and interesting. The design of the mascot for the Fan Vet Petcare Gresik clinic was carried out with the aim of strengthening the visual identity of a veterinary clinic so that it can attract more attention from animal lovers. The Fan Vet Petcare Gresik Clinic quite often creates educational content as well as holding promotions and campaigns for the good of animals that are still not well cared for on the streets and pets, so with the presence of a mascot for the Fan Vet Petcare Gresik clinic it is hoped that it can improve the activities carried out by the clinic. Fan Vet Petcare Gresik was delivered well and interestingly. The data analysis process and techniques use qualitative methods through the preparation stages and design creation stages. The data obtained will be analyzed descriptively to obtain conclusions as a reference in finding solutions to existing problems. The aim of this mascot design is to be visual identity of the Fan Vet Petcare Gresik veterinary clinic as well as to become its visual identity in promoting or campaigning for positive activities for animal lovers. In designing the mascot design, there will be several mascot design implementations with promotional designs or campaigns or educational content on social media.

Keyword : *Design, Mascot, Veterinary, Visual Identity*