

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Pembuatan maskot sebagai branding PT Studio Antelope Indonesia merupakan salah satu bentuk media promosi untuk memperkenalkan perusahaan kepada masyarakat luas melalui bentuk merchandise dengan menghasilkan rancangan media promosi yang menarik, kreatif, komunikatif, dan mudah diingat, sehingga dapat berimbas pada peningkatan keuntungan perusahaan PT Studio Antelope Indonesia.

Berdasarkan hasil analisis data dari proses pengumpulan dan pengolahan data untuk kepentingan perancangan maskot ini, maka dapat diambil kesimpulan berikut :

1. Konsep maskot, dilihat dari tujuan dan latar belakang perusahaan, menjadi alasan dibuatnya maskot ini. Bentuk maskot ini mengambil adaptasi dari hewan Antelope dimana ini mendasari perusahaan tersebut baik dari segi nama dan visi juga misi perusahaan, dimana mengambil bentuk yang bersahabat dan umum untuk masyarakat luas terutama untuk komunitas perusahaan tersebut.
2. Identitas maskot yang menggunakan pendekatan kartun yang bersifat lucu, komunikatif dan menarik sebagai bentuk kebahagiaan dan

kenyamanan dari setiap orang dalam komunitas ataupun setiap orang yang telah bekerjasama dengan Antelope dalam membuat karya.

3. Media utama yang dihasilkan adalah maskot yang merupakan salah satu branding PT Studio Antelope Indonesia, terutama di bidang merchandise. Merupakan deformasi dari karakter Rusa Antelope dan manusia dengan wajah yang lucu dan bahagia. Media pendukung dalam pembuatan maskot ini adalah pengimplementasian maskot ke dalam bentuk *merchandise* dan juga sosial media.

## 5.2 Saran

Setelah menyelesaikan penyusunan skripsi ini masih terdapat hal yang dapat lebih dikembangkan kembali baik dari metode penelitian maupun perancangan dan implementasi maskot pada merchandise maupun media digital. Adapun saran dan masukan dari pihak internal Studio Antelope yang menjadi tim kreatif dalam perusahaan tersebut adalah sebagai berikut :

1. Perbanyak bentuk gerakan baik dari bentuk badan dan mimik wajah sehingga terlihat lebih menarik dan komunikatif.
2. Jika bisa direalisasikan dalam bentuk cinderamata yang lain
3. Penggunaan 12 teknik animasi dalam merancang gerakan yang akan dikembangkan sangatlah perlu.
4. Maskot bisa dikembangkan lebih baik lagi dalam bentuk video informatif sehingga terlihat lebih menarik.
5. Karakter dan identitas maskot bisa lebih dipertebal lagi sehingga dapat memberikan representasi perusahaan

6. Menghindari bentuk yang tajam sehingga dapat memperlihatkan kesan *friendly* terhadap mascot

