

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Perancangan 3D maskot sebagai Identitas Merek untuk Gizipedia merupakan suatu strategi promosi yang dilakukan untuk memperkenalkan perusahaan kepada khalayak melalui berbagai jenis media, baik cetak maupun digital. Ini melibatkan perancangan media promosi yang menarik, kreatif, berkomunikasi dengan baik, dan mudah diingat, dengan tujuan untuk meningkatkan keuntungan bagi Gizipedia.

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

1. Konsep untuk maskot diambil dari maskot 2D yang sudah ada, lalu dikembangkan menjadi bentuk 3D dengan merujuk pada desain 3D yang memiliki fleksibilitas dalam pengimplementasian ke berbagai media maupun dalam proses produksi kontennya, serta dapat menjadi dayatarik yang unik bagi masyarakat umum sehingga mudah untuk dikenali.
2. Identitas Maskot menggunakan pendekatan kartun chibi yang memiliki dayatarik yang kuat dengan tampilannya yang imut dan lucu dan dapat menarik perhatian dan simpati dari berbagai kelompok usia. Bentuk ini juga memberikan kesan positif, ramah, dan menghibur. ini dapat menciptakan atmosfer yang menyenangkan dan membuat audiens merasa nyaman dan berhubungan secara positif dengan merek.
3. Media utama yang dihasilkan yaitu maskot dalam bentuk 3D yang merupakan salah satu Identitas merek dari Gizipedia, yang merupakan pengembangan maskot dalam bentuk 2D menjadi 3D yang mendefinisikan sebuah karakter laki-laki dengan berpakaian sebagai ahli gizi dan memiliki tampilan yang lucu dan mudah untuk dikenal sehingga dapat dengan mudah. Ada pun media pendukung yang digunakan sebagai media implementasi dari maskot ini yaitu seperti media cetak, merchandise dan juga Media Sosial.

5.2. Saran

Dari hasil perancangan Identitas perusahaan Gizipedia ini, diharapkan bahwa Tugas Akhir Karya Seni dapat menjadi sumber referensi bagi pembaca. Dengan demikian, diharapkan muncul ide-ide kreatif untuk pengembangan desain media yang

akan diwujudkan dengan konsep yang terencana dan sesuai penerapan ilmu desain komunikasi visual. Dengan memperhatikan elemen dan prinsip-prinsip desain grafis, diharapkan rancangan yang dihasilkan tidak hanya memiliki daya tarik visual, tetapi juga dapat dipertanggungjawabkan secara materi desain dan pembuatannya, sehingga menghasilkan karya berkualitas.

