

MASKOT MERCHANDISE SARI KELAPA GRESIK

Irishca Maharani Wibowo¹, Martadi²

¹Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
irishca.18055@mhs.unesa.ac.id

²Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
martadi@unesa.ac.id

Abstrak

Bisnis kuliner yang cukup populer di Kabupaten Gresik adalah Sari Kelapa. Toko tersebut sudah mempunyai banyak karyawan untuk pengolahan bahan, proses produksi dan cabang toko di Gresik. Hal tersebut diperkuat dimana Sari Kelapa setiap harinya menjual 3000 pudak dan otak-otak bandeng makanan khas Kabupaten Gresik. Bisnis kuliner yang sudah lama berdiri sejak tahun 1969 dan bisa dikatakan senior dalam usaha kuliner di Kabupaten Gresik. Sari Kelapa telah memiliki beberapa tempat untuk produksi dan dua toko di Jalan Sindujoyo No. 113 dan Jaksa Agung No. 77 Gresik. Hasil produk Sari Kelapa makanan khas Kabupaten Gresik diantaranya pudak (sagu, putih, pandan), otak-otak bandeng, jenang jubung, jenang ayas, bandeng asap dan presto serta macam-macam keripik.

Perancangan desain maskot Sari Kelapa dengan menggunakan *merchandise* sebagai promosi melalui konsep identitas visual memiliki daya tarik persuasif dalam promosi *event* tahunan *Pasar Bandeng* Kabupaten Gresik. Metode pembuatan maskot diawali dengan penelitian kualitatif dengan observasi lapangan melalui tahapan prinsip desain yaitu sketsa, *tumbnail*, eksperimen, dan eksekusi desain yang memasukkan unsur visual dari logo bentuk pudak toko Sari Kelapa. Dengan adanya *event* atau acara tahunan Kabupaten Gresik, tujuan hasil perancangan ini adalah (1) membuat ilustrasi maskot Sari Kelapa dengan ciri khas Kabupaten Gresik, (2) implementasi ilustrasi maskot ke produk *merchandise*. Hal tersebut selaras dengan Sari Kelapa, sebab tidak mempunyai maskot atau aksesoris souvenir *merchandise* yang akan lebih dikenali oleh *customer*.

Kata Kunci: Maskot, *Merchandise*, Sari Kelapa

Abstract

The culinary business that is quite popular in Gresik Regency is Sari Kelapa. The store already has many employees for material processing, production processes and a branch store in Gresik. This is reinforced where Sari Kelapa every day sells 3000 pudak and milkfish otak-otak, a typical food of Gresik Regency. A culinary business that has been around for a long time since 1969 and can be said to be a senior in the culinary business in Gresik Regency. Sari Kelapa already has several production sites and two shops on Jalan Sindujoyo No. 113 and Attorney General No. 77 Gresik. Sari Kelapa products, typical foods of Gresik Regency, include pudak (sago, white, pandan), milkfish brains, jenang jubung, ayas jenang, smoked milkfish and presto as well as various chips.

The design of the Sari Kelapa mascot design using merchandise as a promotion through the concept of visual identity has a persuasive appeal in the promotion of the annual event Pasar Bandeng, Gresik Regency. The method of making mascots begins with qualitative research with field observations through the stages of design principles, namely sketches, thumbnails, experiments, and design executions that include visual elements from the logo of the Sari Kelapa shop pudak form. With the Gresik Regency annual event, the objectives of this design are (1) to create an illustration of the Sari Kelapa mascot with the characteristics of Gresik Regency, (2) to implement the mascot illustration to merchandise products. This is in line with Sari Kelapa, because it does not have a mascot or souvenir merchandise accessories that will be more recognizable by customers.

Keywords: Mascot, *Merchandise*, Sari Kelapa

PENDAHULUAN

Sari Kelapa berada di pusat kota yakni dekat dengan alun-alun Kota Gresik yang tepatnya di lokasi pasar pusat oleh-oleh makanan khas Kabupaten Gresik Jawa Timur. Dengan produk andalannya dibidang kuliner seperti pudak, otak-otak bandeng, olahan ikan asap dan presto, jenang jubung, jenang ayas dan macam-macam keripik. Banyak pengunjung atau pelanggan setia yang membeli secara langsung atau *marketplace* secara *online*.

Hal ini juga diperkuat oleh citra toko yang sudah berdiri sejak lama mulai tahun 1969 yang dilakukan secara turun temurun usaha kuliner makanan khas Kota Gresik. Yang sudah memiliki 2 toko untuk pemasaran tepatnya di Jalan Sindujoyo No. 113 dan Jalan Jaksa Agung No. 77 Gresik. Sedangkan pengolahannya atau proses produksi di rumah H. Zuli di Lumpur Gresik. Dan perancangan ini bertujuan untuk desain promosi maskot saat acara *event* di Kabupaten Gresik. Hal ini untuk mempromosikan produk Sari Kelapa kejangkauan masyarakat secara luas. Sari Kelapa sendiri, dimana toko tersebut tidak mempunyai maskot. Maskot mempunyai hubungan yang luar biasa dengan penjualan. Menurut Kent Wertime “maskot sebuah peluang dalam pemicu daya ingat dan membuat elemen dasar pada otak”. Melalui media maskot pada dewasa ini banyak kompetitor atau penjual yang mengkomunikasikan produk secara visual melalui produk *merchandise*.

Media promosi suatu sarana jembatan antara penjual dan pembeli untuk menyampaikan pesan kepada khlayak umum untuk mempresentasikan barang yang ingin dijual. Maskot sendiri memberikan kesan atau citra yang baik kepada konsumen. Tentunya memberikan dampak positif kepada pelanggan terhadap produk tersebut. Perancangan penelitian membuat maskot Sari Kelapa belum mempunyai maskot sebagai daya tarik aksesoris souvenir

(*merchandise*) yang akan lebih diketahui *customer*.

Hal yang menarik bagi penulis sendiri mengangkat Sari Kelapa menjadi objek maskot adalah kelahiran penulis sendiri asli Warga Gresik. Serta mengangkat budaya atau ciri khas kota Gresik dalam kepenulisan secara ilmiah dalam bentuk artikel. Dan sejak tahun 1969 Sari Kelapa sendiri belum pernah mempunyai maskot atau kesan visual secara estetika.

Dan di Kabupaten Gresik sendiri terdapat *event* tahunan seperti acara Festival Damar Kurung (Desa Giri), Sedekah Bumi di Desa Cerme, Pasar Rebo Wekasan (Desa Suci), Ramadhan Pasar Malam Selawe (Desa Giri) dan salah satu acara yang sampai diminati baik warga Gresik atau luar kota adalah Pasar Bandeng. Dalam artikel boyanesia.republika.co.id, bahwasannya tradisi Pasar Bandeng ialah warisan dari Wali Songo dan selalu digelar menyambut hari raya Idul Fitri. Yang beralokasikan di pasar Kota Gresik strategis dengan toko Sari Kelapa di Jalan Sindujoyo No. 77 Gresik.

Dalam acara *event* Pasar Bandeng, tentunya maskot ini akan menjadi oleh-oleh secara visual yang berkesan baik untuk *customer* atau wisatawan. Didukung juga sebuah masalah atau objek kepenulisan artikel ini membantu Sari Kelapa untuk memberikan solusi memperkuat *brand* melalui maskot dengan target *customer* di acara *event* khususnya Pasar Bandeng.

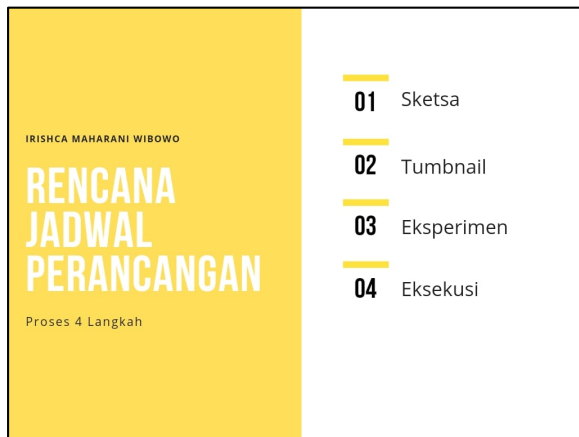
Dan hal tersebut juga akan mengangkat citra Sari Kelapa dan pihak kampus Unesa. Oleh karenanya fokus perancangan ini ialah (1) Bagaimana membuat ilustrasi maskot Sari Kelapa dengan ciri khas Kabupaten Gresik, (2) Bagaimana hasil maskot *merchandise* (ganci, pin, kantong plastik, *notes*, kartu pos, kaos, tempelan kulkas dan stiker).

METODE PENELITIAN

Langkah dalam proses karya maskot Sari Kelapa mengambil data yang sudah diperoleh di lapangan sebagai landasan berkarya.

Metode pembuatan maskot diawali dengan

penelitian kualitatif dengan observasi lapangan melalui tahapan desain prinsip desain yaitu sketsa, *thumbnail*, eksperimen, dan eksekusi desain yang memasukkan unsur visual dari logo pudak toko Sari Kelapa. Berikut ini alur rancangan karya maskot Sari Kelapa. Yang mengacu ciri khas Kabupaten Gresik.



(Bagan Irishca Maharani Wibowo)

KERANGKA TEORI MEDIA PROMOSI

Media promosi adalah sarana kepada pembeli agar bisa mengkomunikasikan produk atau barang yang dijual supaya dikenali *customer* baik berupa foto, gambar dan tulisan. Ada 2 jenis promosi yang dilakukan yakni *Above The Line*, media promosi ini mempunyai keunggulan yang lebih luas namun biaya akomodasi sarananya mahal.

Seperti media cetak, koran, majalah, surat kabar atau juga iklan tv dan radio. Sedangkan yang kedua *Below The Line*, promosi yang lebih ekonomis namun kurang jangkauan khlayak luas yaitu program hadiah, bonus atau info di sebuah toko skala kecil. Tujuan dari kegiatan promosi ini untuk meningkatkan daya tarik kunjungan wisatawan, mempresentasikan obyek wisata atau jasa kepada khalayak luas, menambah citra baik obyek wisata yang dipromosikan dan mampu bersaing dengan kompetitor.

MASKOT

Maskot yang baik adalah dimana maskot

mempunyai visi misi yang mempresentasikan sebuah *brand* untuk jangka panjang. Bagi Wheeler “Maskot bentuk personifikasi sebuah *brand* yang mempunyai sifat mewakili *brand* yang ditampilkan”. Maskot mampu mempresentasikan citra yang baik dan media promosi yang efektif.

Yang diharapkan dalam rancangan maskot ini mempunyai ciri khas atau karakter identitas kota Gresik. Secara psikologi “karakter adalah sebuah tindakan kebiasaan atau keyakinan yang dimiliki oleh seorang individu”. Tindakan tersebut sudah menjadi satu tindakan dengan pola pikir hingga menjadi kebiasaan. Dan karakter yang bisa mempresentasikan hal yang ingin ditampilkan ke khalayak luas untuk memperkenalkan sebuah jasa atau produk. Tentunya hal ini membuat citra baik dan kesan yang ingin disampaikan kepada masyarakat atau *audience* melalui maskot.

JENIS MASKOT

1. MASKOT FIGUR MANUSIA

Maskot berbentuk manusia contohnya seseorang yang sedang melakukan aktivitas atau kegiatan. Baik laki-laki atau perempuan maskot ini mempresentasikan sebuah acara atau *event*. Biasanya menampilkan 1 maskot atau 2 maskot.



Gambar 1.1 Maskot Juanito (1 figur)

Figur anak laki-laki dengan tampilan wajah *chubby*, Ia memakai topi sambero dengan ciri khas negara Mexico. Sedangkan nama Juanito adalah nama umum yang ada di Spanyol.



Gambar 1.2 Maskot Tip & Tap (2 figur)

Hasil visual maskot dari Negara Jerman dengan inisial “WM” *Weltmeisterschaft* dengan arti Piala Dunia. Kedua anak tersebut dilengkapi atribut seperti *jersey*, sepatu dan bola.

2. MASKOT FIGUR HEWAN

Terdapat minimal satu atau lebih *figure* hewan dalam tampilan maskot hewan yang mewakili suatu *event* atau kegiatan.



Gambar 2.1 Maskot Tip & Tap (3 figur)



Gambar 2.2 Maskot Tip & Tap (3 figur)

Karya maskot buah dengan nama Naranjito dari kata Naranja Bahasa Spanyol yaitu jeruk. Maskot Spanyol ini mengenakan atribut pemain bola dengan ciri khas Spanyol dalam acara Piala Dunia tahun 1982.



Gambar 3.1 Maskot Buah



Gambar 3.2 Maskot Cabe

Maskot hasil kreativitas dari bentuk cabe atau jalapeño ciri khas Meksiko pada Piala Dunia dengan nama “*Pique*” yang berasal dari Bahasa Spanyol “pedas” dengan kata lain “*Picante*”.

3. MASKOT BENTUK BUAH

MEDIA PROMOSI PRODUK MAKANAN

Terdapat ulasan dua hasil penelitian terdahulu secara relevan berkaitan dengan materi pembuatan ilustrasi maskot *merchandise* Sari Kelapa Gresik dalam bidang kuliner.

Diantaranya kerja praktik Natalia Dwi Christstefannie mahasiswi S1 Desain Komunikasi Visual Fakultas Teknologi & Informatika di Institut Bisnis & Informatika Stikom Surabaya 2017. “Perancangan Media Promosi Berupa Maskot Restoran & Cafe Baba The Di Fullstop Indonesia”. Perancangan ini menampilkan restoran Baba dan Cafe untuk bisa dirasakan oleh semua kalangan keluarga. Meskipun restoran dan cafe ini terlihat elit, modern bahkan kekinian namun dengan maskot karya Natalia buat tujuan yang ingin disampaikan kepada masyarakat adalah kesederhanaan *image* ekonomis dan kekeluargaan. Hal inilah tujuan perancangan maskot yang ia buat dalam aplikasi *banner*, menu, poster dan lainnya agar bisa bersaing dengan kompetitor.

Selanjutnya jurnal penelitian unggulan tahun 2013 oleh Agus Rahmat Mulyana, Drs., M.Ds., M. Djalu Djatmiko, Drs., M.Ds. dan Ramlan, Drs. Dimana mereka membuat sebuah karya dengan judul “Perancangan Maskot Sebagai Cinderamata Dalam Upaya Branding Itenas” di Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Institut Teknologi Nasional Bandung. Tujuan dari perancangan maskot tersebut yakni mendapatkan *customer* agar perusahaan bisa lebih maju. Dan upaya untuk memberikan kesan positif dan mempertahankan kualitas secara visual agar lebih mudah mengingat akan sebuah branding oleh karenanya membuat maskot.

Berdasarkan dua penelitian diatas tentu berbeda baik segi objek dan tujuan dari setiap karya. Namun memiliki kesamaan dalam referensi perancangan penelitian ini yakni Maskot Merchandise Sari Kelapa Gresik.

PEMBAHASAN

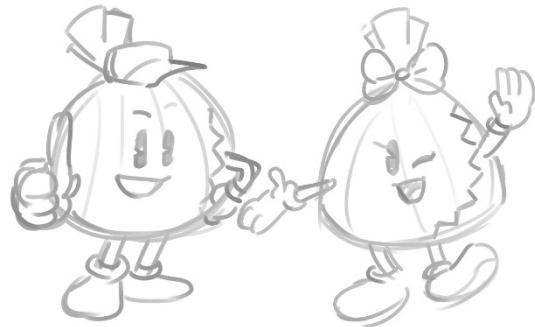
1. Konsep Visual

Konsep ilustrasi maskot Sari Kelapa yang diaplikasikan dalam beberapa karya dengan media seperti kaos, kemasan, buku, pin

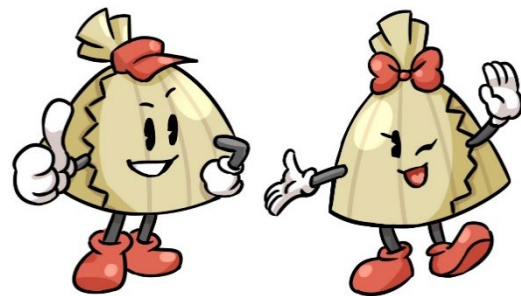
dan ganci. Dimana nanti hasil dari produk *merchandise* ini akan memperkuat *brand* Sari Kelapa dengan pembeli. Konsep perancangan ilustrasi maskot mengacu pada ciri khas Kabupaten Gresik dibidang kuliner khususnya produk hasil oleh-oleh dari toko Sari Kelapa.

2. Draft / Thumbnail

Ilustrasi maskot Sari Kelapa sendiri dalam tahap awal diperlukan beberapa tahapan dalam proses penciptaan desain. Yakni beberapa alternatif karya ilustrasi untuk dijadikan sebagai pilihan. Menurut Amy (2007) Hasil riset dari proses tahapan desain merupakan awal mula pembentukan proses selanjutnya dalam pembuatan desain. Berikut ini rancangan karya maskot yang akan dibuat.



(Gambar 2.1 Sketsa Cak Sari & Yuk Kelapa)



Proses sketsa diatas gambaran maskot yang dibuat dari tampilan visual ikon Sari Kelapa. Atau yang menjadi identitas utama unggulan produk Sari Kelapa yakni pudak. Maskot tersebut juga termasuk ciri khas Kabupaten Gresik dengan makanan khas pudak. Tergambarkan laki-laki dan perempuan yang

berbentuk pudak menjadi ciri khas kuliner Gresik.

3. Filosofis

Maskot tersebut terdiri dari Cak Sari dan Yuk Kelapa. Dimana nama sapaan *cak* adalah panggilan laki-laki yang lebih tua. Sedangkan *yuk* panggilan kakak perempuan atau warga Kota Gresik perempuan. Dengan kostum yang dikenakan memakai peci sebagai bentuk simbolis Gresik Kota Santri. Mengingat banyaknya wisata religi Kota Gresik seperti Makam Maulana Malik Ibrahim, Sunan Giri dan juga makam Panjang serta masih banyak di wilayah Gresik. Ditambah lagi busana atau kostum memakai sarung sendiri ditampilkan dalam maskot yang menceritakan Gresik Berhias Iman. “*Bersih, Hijau, Aman, Sehat*”. Dan sebelum kata *Iman* terdapat kata menuju. Sebab Berhias sendiri diharapkan Gresik menjadi kota menuju *IMAN* (Industri, Maritim, Agama & Niaga).

Dengan bentuk maskot seperti pudak yang melengkung menyerupai segitiga. Dengan warna kuning, biru, hitam, putih merah, coklat cerah untuk tampilan yang mewakili toko Sari Kelapa. Dan pudak sendiri menjadi ikon utama dari narasumber perancangan maskot. Terdapat 4 maskot diantaranya nelayan, santri dan dua diantaranya berpose menyapa pelanggan.

4. Desain Maskot

Proses pembuatan maskot dari *draft/thumbnail* memasuki tahap selanjutnya, yaitu proses pewarnaan. Dimana sudah memilih desain maskot yang akan diwarnai. Desain maskot Sari Kelapa sendiri dibuat dengan beberapa pilihan agar menyesuaikan kebutuhan dan bisa memberikan kesan tersendiri untuk *customer*.

Proses warna yang dilakukan dalam desain maskot yakni kuning, merah, coklat muda, putih dan hitam. Desain maskot Sari Kelapa mengacu dari unsur ciri khas Kabupaten Gresik yang terkenal dengan makanan pudak dan otak-otak, pada maskot Sari Kelapa sebagai berikut :

- a. Kepala : desain maskot kepala Sari Kelapa bagian dari produk pudak makanan khas Kota Gresik.



(Gambar 4.1 Pudak Khas Gresik)

Bentuknya menyerupai segitiga yang terdiri beberapa rasa seperti gula merah, sagu dan juga terdapat rasa daun pandan yang wangi. Olahan santan, gula dan tepung beras tersebut dimasukkan dalam “ope” atau pelepah daun pisang yang sudah kering berwarna keputihan seperti gambar diatas.

Dada : Bagian dada atau badan maskot mengenakan baju muslim yang mencerminkan semboyan Gresik Kota Santri atau banyak wisata religi dan makam di Kabupaten Gresik. Dalam Sejarah Gresik pada laman Kabupaten Gresik juga dijabarkan dengan julukan Gresik Kota Santri banyaknya pondok pesantren dan sekolah Madrasah Ibtida’iyah, Tsanawiyah, & Aliyah. Dan salah satu produk unggulan Kota Gresik ialah penghasil songkok dan sarung. Yang tercerminkan pada lambing Kubah Masjid pada logo Kabupaten Gresik.

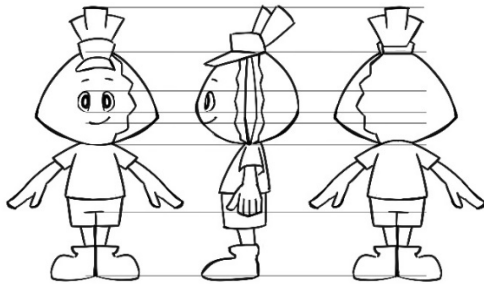
Tangan : Kedua tangan Maskot Sari Kelapa dibuat menjari atau menyapa pelanggan (*customer*).

Ciri Khas Gresik : warna kuning sebagai representasi Kabupaten Gresik. Yang bermakna keluruhan budi & kebijaksanaan.

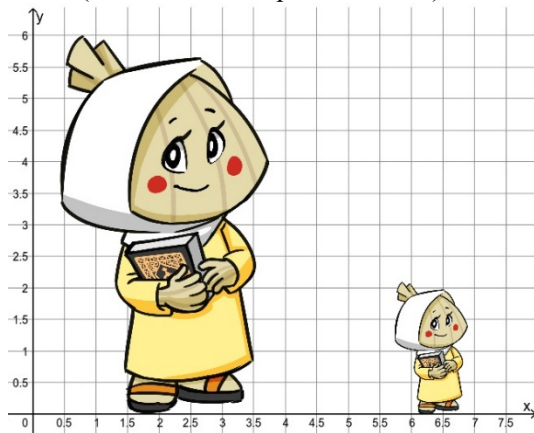
- e. Terdapat kostum atau atribut nelayan karena mata pencaharian warga Gresik Nelayan dan Petani (lambang perahu layar, garam, ikan & tanah).



(Gambar 4.2 Logo Kabupaten Gresik)



(Gambar 4.3 Perspektif Maskot)



(Gambar 4.4 Grid Maskot Cak Sari & Yuk Kelapa)

Grid tampilan maskot Cak Sari dan Yuk Sari dengan ukuran yang divisualkan pada kotak. Maskot Cak Sari kurang lebih panjang lebar 5 x 5 cm. Desain ukuran dengan proporsi yang seimbang agar tidak terlalu kecil. Ukuran maskot ini ditujukan bisa mengaplikasikan maskot ke berbagai media. Salah satunya adalah *merchandise* dalam perancangan penelitian ini.



(Gambar 4.5 Font Maskot)

Jenis *ABeeZee Font*, nama maskot tersebut tidak menjadi kepentingan utama agar dipakai atau tidak digunakan dalam mengaplikasikan ke media. Gambar desain maskot dibuat dalam beberapa versi supaya memudahkan implementasi kedalam kebutuhan produk *merchandise*. Berikut ini desain Sari Kelapa dalam beberapa tema :

a. Maskot Cak Sari “Nelayan”

Nelayan pada dasarnya lebih menonjolkan aktifitas dibidang pekerjaan Sebagian warga Gresik yang lokasinya di pusat kota pesisir pantai Lumpur. Atau julukan Kota Maritim. Dibentuk maskot Cak Sari yang membawa alat pancing dan tambahan ikan sebagai pendukung tema.



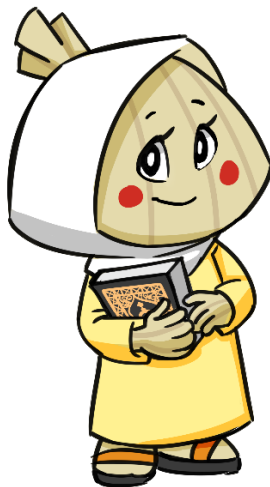
(Gambar 4.6 Maskot Cak Sari Nelayan)

	C:0 M:5 Y:25 K:10		C:0 M:16 Y:49 K:0
	C:0 M:9 Y:43 K:20		C:0 M:23 Y:71 K:21
	C:0 M:79 Y:83 K:19		C:0 M:0 Y:0 K:100
	C:88 M:24 Y:0 K:16		C:0 M:0 Y:0 K:0

(Gambar 5.1 Tabel Warna)

b. Maskot Yuk Kelapa “Santriwati

Dikenal dengan julukan Gresik Kota Santri dan banyaknya wisata religi di Kabupaten Gresik. Maskot Yuk Kelapa dibuat mempresentasikan santriwati dengan aksesoris baju muslim dan Al-Quran.



(Gambar 4.7 Maskot Yuk Kelapa Santriwati)

5. Warna

Warna dalam penerapan pembuatan maskot Cak Sari & Yuk Kelapa diantaranya warna coklat, hitam, krim, merah, dan kuning dan putih. Pemilihan warna-warna tersebut berdasarkan jenis warna pudak atau menyesuaikan tokoh utama atau ikon pudak yang menjadi ciri khas Kabupaten Gresik. Ditambah warna pendukung biru sebagai ciri khas toko Sari Kelapa dan kuning warna

Misalnya saja warna biru terapat pada pelipis topi nelayan, celana dan warna sandal. Sedangkan kuning kecoklatan terdapat pada *ope* atau warna pudak yang terbuat dari pelepah pisang. Dan sebagai pendukung warna ikan untuk gabungan abu-abu dari hitam putih.

6. Merchandise

Ilustrasi Maskot menampilkan kesan yang sederhana namun tetap memperlihatkan sisi keindahan bidang kuliner yaitu pudak. Selanjutnya ilustrasi maskot melalui media alternatif yang akan menunjang proses penjualan di Toko Sari kelapa sebagai maskot utamanaya.

Kaos

Salah satu media alternatif adalah kaos dimana banyak peminatnya dari anak-anak hingga dewasa. Dimana *merchandis* yang paling banyak dicari wisatawan untuk cendramata.



(Gambar 6.1 : Kaos Maskot Sari Kelapa)

2. Button Pin

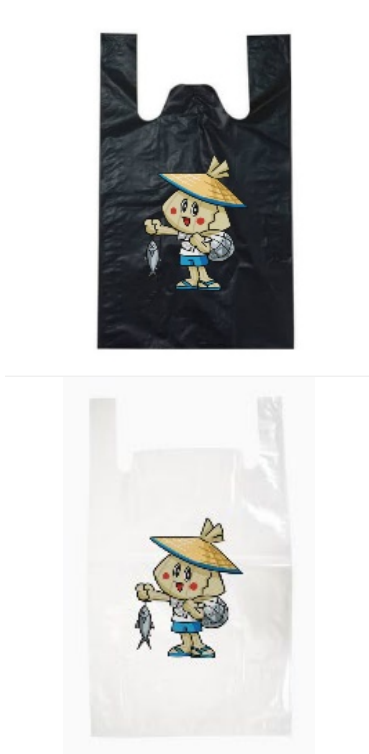
Baik orang dewasa atau anak-anak suka dengan pin. Terkadang digunakan sebagai aksesoris, hijab atau hiasan untuk barang. Bentuknya yang lucu cocok untuk *merchandise*.



(Gambar 6.2 : Pin Maskot Sari Kelapa)

3. Kemasan

Menjadi salah satu pengganti *totebag* atau kantong belanja sebagai identitas. Harga jauh lebih hemat dan ekonomis. (Hal ini sesuai *request* dari owner Sari Kelapa).



(Gambar 6.3 : Kantong Plastik Maskot Sari Kelapa)

4. Gantungan Kunci

Banyak wisatawan yang mencari ganci atau gantungan kunci untuk oleh-oleh. Selain harga murah ganci sendiri efisien dan mudah dibawa kemana-mana. Dengan ganci tersebut cocok digunakan produk *merchandise* Sari Kelapa.



(Gambar 6.4 : Ganci Maskot Sari Kelapa)

5. Notes

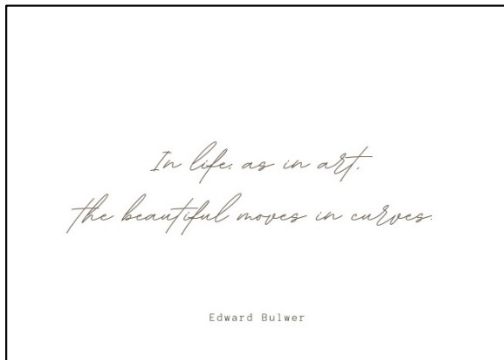
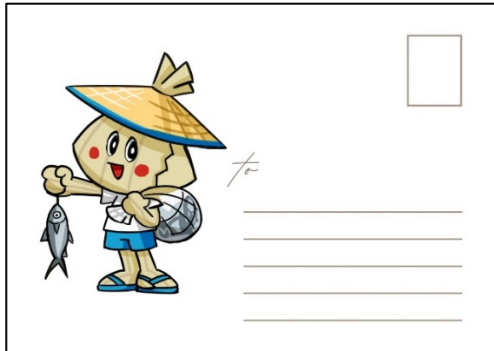
Merchandise ini biasanya digunakan sebagai catatan atau oleh-oleh mungil wisatawan dengan harga yang ekonomis.



(Gambar 6.5 : Notes Maskot Sari Kelapa)

7. Kartu Pos / Pos Card

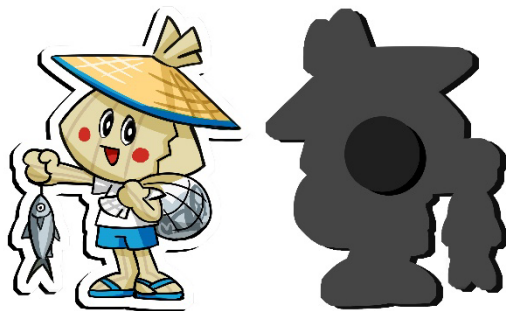
Kartu pos sendiri jarang digunakan mengingat peranan teknologi era sekarang. Namun bentuknya yang unik bisa dijadikan hadiah atau mengoleksi untuk oleh-oleh wisatawan.



(Gambar 6.7 : Kartu Pos Maskot Sari Kelapa)

8. Cutting Sticker & Tempelan Kulkas

Sticker menjadi souvenir atau oleh-oleh unik untuk wisatawan. Hal ini bentuknya unik atau lucu dan semua kalangan menyukainya baik untuk hiasan atau *sticky note* untuk kebutuhan kepenulisan. Dan tempelan kulkas magnet cocok untuk oleh-oleh wisatawan.



(Gambar 6.8 : Sticker Maskot Sari Kelapa)

SIMPULAN

Desain Maskot sebagai promosi dalam bentuk *merchandise* toko Sari Kelapa yang merupakan penguatan *brand* atau produk makanan khas Kabupaten Gresik. Pembuatan maskot dibidang kuliner ini menampilkan produk souvenir dapat memberikan kesan dan citra baru dalam home industry di toko tersebut. Konsep maskot mengambil unsur peranan utama produk Sari Kelapa dimana menjadi alasan dibuatnya maskot. Bentuk maskot diambil dari bentuk pudak yang menjadi produk unggulan Sari Kelapa dan juga sekaligus makanan khas Kabupaten Gresik.

Jenis media yang dipilih dalam penerapan implementasi maskot Sari Kelapa pengenalan maskot Toko Sari Kelapa dalam bentuk *merchandise*. Dimana pudak sebagai bentuk maskot yang mempresentasikan ciri khas makanan Kabupaten Gresik dengan julukan Gresik Kota Santri atau yang dikenal dengan Gresik Berhias Iman.

Dan peranan maskot dalam perancangan ini sebagai bentuk solusi dalam acara *event* atau acara tahunan yang ada di Kabupaten Gresik. Khususnya Pasar Bandeng dimana *merchandise* Sari Kelapa bisa memberikan visual baru dan penguatan *brand* kepada wisatawan atau *customer* baik dalam kota ataupun warga luar Kota Gresik.

REFERENSI

- Rustan, Surianto. 2008. *“Layout”*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Rustan, Surianto. 2014. *Font & Tipografi*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Sugiyono. 2017. *“Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D”*. Bandung: Alfabeta
- Murni. 2019, Februari 24 5 *“Tahap Design Thinking Menurut Stanford”*. <https://medium.com/@murnitelaumbanua98/5-tahap-design-thinkingmenurut-stanford-d-schoole06f871c45c9>
- Nur. 2018. *Oleh-Oleh Khas Gresik di Bu Sari Kelapah Store, Bandengnya Juara*. <https://www.nurrochma.com/2019/06/oleh-oleh-khas-gresik-di-buSari-Kelapah>. Diakses pada tanggal
- Wikipedia, *Maskot*. <https://id.m.wikipedia.org/wiki/Maskot>
- M. Prawiro. 2019, Oktober 15. *“Pengertian Ilustrasi: Arti, Fungsi, Jenis, dan Contoh Ilustrasi”*. <https://www.maxmanroe.com/vid/umum/pengertian-ilustrasi.html>
- Wikipedia. *Ilustrasi*. <https://id.m.wikipedia.org/wiki/Ilustrasi>
- Tradisi Pasar Bandeng Gresik, Warisan Sunan* <https://boyanesia.republika.co.id/posts/119021/tradisi-pasar-bandeng-gresik-warisan-sunan-giri-jelang-idul-fitri>
- Macam – Macam Maskot Piala Dunia dari Masa ke Masa*. <https://today.line.me/id/v2/article/GMGVDY>
- Ini maskot Asian Games 2018, kenalin Yuk* <https://jamberita.com/read/2018/05/08/1409/ini-maskot-asian-games-2018-kenalin-yuk/>
- Ini Tiga Maskot Asian Games 2018*. <https://pontas.id/2018/02/10/ini-tiga-maskot-asian-games-2018/>
- Pudak, jajanan tradisional dan unik khas Kota Gresik*. <https://m.brilio.net/creator/pudak-jajanan-tradisional-dan-unik-khas-kota-gresik--986538.html>
- Gresik Berhias Iman*. <https://gresiksuara.blogspot.com/2012/02/gresik-berhias-iman.html>