

PERANCANGAN MASKOT PROGRAM “ENAM POJOK LITERASI” UNTUK MEMBANGUN CITRA DESA LORAM WETAN

Aisha Tsany Satorasih, Abi Senoprabowo, Adji Nugroho

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Email :
114202003420@mhs.dinus.ac.id, abiseno.p@dsn.dinus.ac.id, adji.nugroho@dsn.dinus.ac.id

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel :

Diterima : 27 Juni 2024

Disetujui : 7 Juli 2025

Kata Kunci :

Enam Pojok Literasi, Loram Wetan, Maskot, Nilai-nilai Kebudayaan

ABSTRAK

Pada tahun 2017, Desa Loram Wetan di Kecamatan Jati, Kabupaten Kudus, Jawa Tengah, ditetapkan sebagai Desa Cerdas oleh Bupati Kudus, Dr. Musthofa. Untuk mendukung kerjasama tersebut dan meningkatkan kompetensi masyarakat Loram Wetan, diluncurkan Program "Enam Pojok Literasi" (ELIT) sebagai wadah pembelajaran literasi bagi masyarakat Loram Wetan. Karena Program "Enam Pojok Literasi" belum memiliki identitas visual, dirancanglah maskot untuk mempresentasikan sifat dan tampilan unik yang mewakili program tersebut dengan memanfaatkan salah satu kebudayaan Loram Wetan untuk membangun citra Desa Loram Wetan. Perolehan data untuk merancang karakter maskot dikumpulkan melalui metode kualitatif seperti wawancara, observasi, dan studi pustaka, yang melibatkan analisis SOAR dan brainstorming desain untuk menghasilkan konsep perancangan maskot. Metode perancangan ini dilakukan melalui 6 tahapan diantaranya : Data, Idea, Konsep, Media, Visualisasi, dan Produksi. Hasil akhir dalam perancangan ini adalah berupa maskot sebagai media utama, yang akan di distribusikan melalui media pendukung diantaranya, poster, sticker, gantungan kunci, totebag, dan mini notebook.

ARTICLE INFO

Article History :

Received : 27 June 2024

Accepted : 7 July 2025

Keywords:

Six Literacy Corners, Loram Wetan, Mascot, Cultural Values.

ABSTRACT

In 2017, Loram Wetan Village in Jati Sub-district, Kudus District, Central Java, was designated as a Smart Village by the Regent of Kudus, Dr. Musthofa. To support the collaboration and improve the competence of the Loram Wetan community, the "Six Literacy Corners" (ELIT) Program was launched as a literacy learning platform for the Loram Wetan community. Since the "Six Literacy Corners" Program does not yet have a visual identity, a mascot was designed to present the unique traits and appearance that represent the program by utilizing one of the Loram Wetan cultures to build the image of Loram Wetan Village. The collected data to design the mascot character was taken by qualitative methods such as interviews, observations, and literature studies, which involved SOAR analysis and brainstorming. This design is carried out through 6 stages methods including Data, Idea, Concept, Media, Visualization, and Production. The final result of this design is a mascot as the primary media, which will be distributed through supporting media including posters, stickers, key chains, tote bags, and mini notebooks.

1. PENDAHULUAN

Cyber-city adalah konsep kota modern yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK), yang telah diterapkan di banyak kota besar di Indonesia (Rachmawati, 2018). Saat ini, konsep cyber-city telah berkembang menjadi smart city, yang menekankan pembangunan kota yang unggul dalam berbagai aspek. Seiring kemajuan teknologi, ketergantungan masyarakat pada teknologi meningkat, menuntut seluruh wilayah untuk mengikuti perkembangan ini, termasuk Indonesia. Maka, muncullah konsep minimalis dari smart city, yaitu "smart village" atau Desa Cerdas (Herdiana D, 2019). Menurut data survei Kemendes PDTT tahun 2023, dengan Indeks Desa Membangun (IDM), terdapat 11.456 desa berstatus Desa Mandiri, 23.030 Desa Maju, 28.752 Desa Berkembang, 6.803 Desa Tertinggal, dan 4.383 Desa Sangat Tertinggal. Data ini menunjukkan bahwa konsep Smart Village telah berhasil mengurangi jumlah desa tertinggal di Indonesia.

Desa Loram Wetan di Kecamatan Jati, Kabupaten Kudus, Jawa Tengah, adalah salah satu desa percontohan program cyber. Desa ini menjadi desa cerdas kedua di Indonesia, dengan proyek percontohan diluncurkan oleh Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI) pada 21 Desember 2017 (Akhdad Nazaruddin & Fitri Supratiwi, 2017). Namun, program Desa Cerdas di Desa Loram Wetan menghadapi tantangan dalam pelaksanaannya, terutama kurangnya Sumber Daya Manusia (SDM) yang memahami perkembangan era digital, komunikasi, dan administrasi yang semakin maju. Akibatnya, masyarakat Desa Loram Wetan kurang antusias untuk mengikuti perkembangan zaman.

Untuk mendukung keberlanjutan kerjasama dan meningkatkan kompetensi masyarakat, Program "Enam Pojok Literasi" (ELIT) diluncurkan untuk mewujudkan Desa Cerdas yang dapat melahirkan generasi penerus yang mampu mengembangkan desa. Program ini bertujuan meningkatkan kompetensi masyarakat melalui enam jenis literasi: Literasi Grafis, Literasi Informasi, Literasi Marketing dan Keuangan, Literasi Leadership, Literasi Kesehatan, dan Literasi Lingkungan. Untuk memperkenalkan Program ELIT dan memudahkan branding serta pemasaran kepada masyarakat, telah dirancang sebuah logo. Namun, masyarakat kurang memahami isi logo tersebut, yang menggambarkan enam pojok literasi dalam Program ELIT. Oleh karena itu, dirancanglah sebuah karakter maskot yang mencerminkan setiap aspek dari Enam Pojok Literasi dengan penekanan pada karakteristik kebudayaan khas Desa Loram Wetan.

Desain maskot sebagai bentuk visualisasi representasi identitas program ini bertujuan menarik perhatian dan membangun hubungan dengan masyarakat. Maskot ini diharapkan dapat memperkuat identitas Program ELIT dan menarik minat masyarakat Desa Loram Wetan, serta membangun nilai-nilai kebudayaan khas desa. Perancangan maskot ini penting untuk menarik perhatian dan mempromosikan Program "Enam Pojok Literasi". Sebuah perancangan yang dilakukan secara konsisten dapat didefinisikan sebagai bentuk representasi visual dari produk itu sendiri (Imanuel & Eko Nugroho, 2023). Desain maskot merupakan salah satu wujud bentuk visualisasi yang dibuat dan dihasilkan sebagai bentuk representasi dari suatu identitas pada organisasi atau produk yang dapat berwujud hewan antropomorfik, personifikasi objek bahkan berbentuk manusia (Gede dkk., 2023).

Tujuan dari diciptakan maskot ini, untuk membangun identitas suatu produk yang positif dan menarik minat audience. Sebagai salah satu bentuk keunggulan Desa Loram Wetan dalam hal kebudayaan serta tradisi yang unik dapat diambil sebagai Desain Maskot Program ELIT untuk menarik perhatian Masyarakat Desa Loram Wetan sekaligus membangun nilai-nilai salah satu khas kebudayaan Desa Loram Wetan. Selain itu, diharapkan, karakteristik maskot ini dapat memperkuat hubungan antara masyarakat Desa Loram Wetan dan Program ELIT, sehingga tujuan program untuk meningkatkan kesejahteraan, pertumbuhan ekonomi, literasi, dan pengetahuan masyarakat desa dapat tercapai secara optimal.

2. METODE

Perancangan desain maskot untuk Program "Enam Pojok Literasi" di Desa Loram Wetan dilakukan dengan pengumpulan data secara kualitatif melalui wawancara dengan masyarakat setempat. Selain itu, data juga diperoleh melalui studi pustaka dari situs web terpercaya dan jurnal yang telah diterbitkan. Tujuan pengumpulan data ini adalah membangun citra Desa Loram Wetan dan

meningkatkan perkembangan masyarakat desa, sehingga desa ini menjadi desa cerdas yang dapat melahirkan generasi penerus yang mampu membangun dan mengembangkan desa, menjadikannya sebagai desa percontohan. Proses ini dilanjutkan dengan menggunakan metode analisis SOAR dan brainstorming untuk mengembangkan konsep perancangan maskot Program "Enam Pojok Literasi". Konsep ini dijabarkan dalam Metode Perancangan Hendratman yang terdiri dari enam tahap: persiapan data, ide kreatif, perancangan konsep, media, visualisasi, dan produksi.

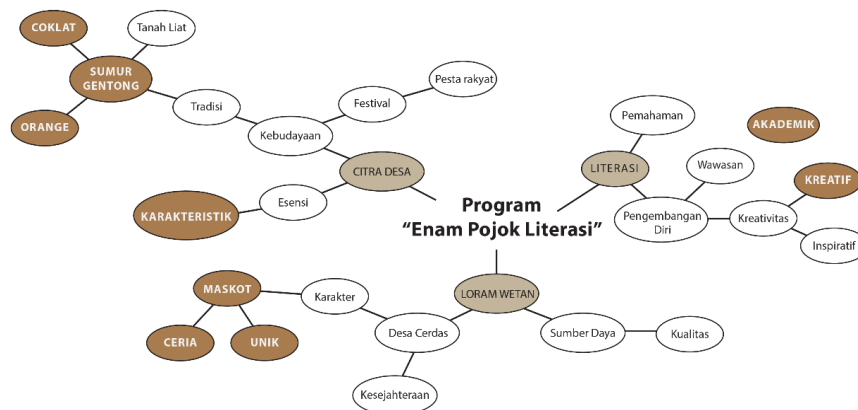
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Data

A. SOAR

	Internal	Eksternal
Current	Strength <ul style="list-style-type: none"> Memiliki keunggulan dalam potensi sumber daya alamnya yang cukup masyarakatnya yang memiliki potensi di bidang UMKM seperti produk kerajinan tangan, bioaktivator, dan eco enzyme Desa Loram Wetan masih melakukan tradisi yang telah dilakukan secara turun temurun, serta memiliki beberapa budaya yang dapat dijadikan ikoniknya Desa Loram Wetan Terdapat Program Enam Pojok Literasi untuk melakukan belajar bersama mengenai enam literasi penting 	Opportunities <ul style="list-style-type: none"> Lokasi Desa Loram Wetan yang mudah dijangkau serta menjadi salah satu Desa yang menjadi objek percontohan pada tahun 2017 lalu Menjadi Desa percontohan untuk desa-desa lain di Kudus yang lebih unggul di bidang literasi Mampu mengembangkan UMKM di Desa Loram Wetan dengan memanfaatkan lingkungan serta fasilitas yang ada Memiliki PERPUSDES Sumber Ilmu sebagai tempat belajar bersama dengan fasilitas yang ada
Future	Aspiration <ul style="list-style-type: none"> Masyarakat Desa Loram dapat menjadi salah satu desa percontohan yang lebih unggul di bidang Literasi Dengan dibentuk Program Enam Pojok Literasi di Desa Loram Wetan diharapkan mampu meningkatkan angka Literasi dan meningkatkan kesejahteraan bagi Masyarakat Loram Kebudayaan Desa Loram Wetan yang masih dilestarikan dapat dikenal secara luas dan meningkatkan citra Desa Loram Wetan 	Result <ul style="list-style-type: none"> Program Enam Pojok Literasi (ELIT) ini dibutuhkan identitas visual disamping menggambarkan Program baru di Desa juga secara tidak langsung mampu meningkatkan citra Desa Loram Wetan dengan kebudayaan yang masih dilestarikan Sebagai bentuk meningkat Literasi di Desa Loram Wetan dan sebagai wujud bentuk Desa Percontohan bagi desa lain maka dibutuhkan antusias serta bentuk semangat belajar oleh Masyarakat Loram

B. Brainstroming



Berdasarkan proses Brainstroming diatas, telah didapatkan kata kunci untuk pembuatan maskot Program “Enam Pojok Literasi” (ELIT) dengan mengacu 3 sudut pandang pertama yakni kata “Littrasi”, kata “Loram Wetan” dan kata “Citra Desa” yang menghasilkan kata kunci seperti kata “Karakteristik”, kata “Akademik”, kata “Kreatif”, kata “Maskot”, kata “Ceria”, kata “Unik”, kata “Sumur gentong”, kata “Orange” dan kata “Coklat”

Dalam perancangan tersebut, maka akan dirancang sebuah karakter maskot berdasarkan hasil kata kunci diatas, menjadikan karakter maskot yang menjadi karakteristik dari Desa Loram Wetan dengan perancangan yang mengacu pada salah satu kebudayaan Loram Wetan yakni Sumur Gentong yang mendominasi penggunaan warna menggunakan warna coklat dan orange. Sehingga akan menghasilkan karakter maskot yang ceria, unik, kreatif serta menggambarkan akademik dari program ELIT

Analisis Perancangan

A. Persiapan Data

Berdasarkan hasil olah data yang sudah dilakukan sebelumnya pada tahap reduksi data dihasilkan 3 poin penting sebagai acuan sistematika konsep yang akan dirancang, yakni sebagai berikut :

- Sebagai salah satu bentuk keunggulan Desa dalam Sumber daya Manusia, dapat dimanfaatkan dan dikembangkan potensi masyarakatnya agar lebih paham mengenai konsep literasi di era saat ini
- Bentuk wujud nyata atas aksi diatas, maka diusunglah Program “Enam Pojok Literasi” di Desa Loram Wetan untuk membantu masyarakat Loram mendapatkan pembelajaran serta pelatihan dari 6 literasi utama, yaitu Literasi Grafis, Literasi Informasi, Literasi Leadership, Literasi Kesehatan, Literasi Lingkungan dan Literasi Marketing dan Keuangan
- Dengan memanfaatkan salah satu kebudayaan serta tradisi yang dimiliki Desa Loram Wetan sebagai bentuk karakter Desain Maskot Program “Enam Pojok Literasi” untuk menarik perhatian Masyarakat Desa Loram Wetan sekaligus membangun nilai-nilai salah satu khas kebudayaan Desa Loram Wetan

B. Ide Kreatif

Berdasarkan kegiatan wawancara dan observasi, yang sudah dilakukan sebelumnya, dapat dikembangkan sebuah ide perancangan karakter maskot Program “Enam Pojok Literasi” berupa konsep kebudayaan sebagai salah satu bentuk untuk meningkatkan citra Desa Loram Wetan. Konsep kebudayaan ini diambil dari salah satu kebudayaan Desa Loram Wetan, yaitu kebudayaan “Sumur Gentong” yang kebudayaan tersebut masih dilestarikan dengan baik

hingga saat ini. Sebagai bentuk ide dari penjabaran diatas, maka dilakukan analisa brainstorming yang menghasilkan ide kata kunci untuk pembuatan maskot Program “Enam Pojok Literasi” (ELIT) dengan mengacu 3 sudut pandang pertama yakni kata “Literasi”, kata “Loram Wetan” dan kata “Citra Desa” yang menghasilkan 3 poin sebagai berikut :

1. Visualisasi : berbentuk karakter maskot yang unik dan ceria
2. Pewarnaan : menggunakan dominan warna coklat dan orange sebagai implementasi dari objek “Sumur Gentong”
3. Konsep karakter : mampu menggambarkan kata “Akademik” dan “Kreatif” sebagai bentuk penggambaran 6 Literasi dalam program tersebut

C. Perancangan Konsep

Perancangan karakter maskot Program “Enam Pojok Literasi” ini memiliki konsep utama yakni Kebudayaan yang didapat dari proses identifikasi data dan analisa data yang sudah dilakukan sebelumnya. Bentuk maskot yang akan dihasilkan berupa 6 desain maskot ELIT serta 1 desain master of ELIT yang memiliki ciri dan bentuk ikonik yang berbeda, sebagai berikut :

1. Master of ELIT (dengan ikonik bertantangan jempol)
2. Pojok Literasi Informasi (dengan ikonik objek laptop dengan berbagai informasi di dalamnya)
3. Pojok Literasi Grafis (dengan ikonik objek software desain grafis)
4. Pojok Literasi Marketing dan Keuangan (dengan ikonik objek kurva dalam manajemen)
5. Pojok Literasi Leadership (dengan ikonik objek benda toa sebagai tandaseorang leader yang sedang berbicara)
6. Pojok Literasi Kesehatan (dengan ikonik objek makanan sehat), dan
7. Pojok Lietrasi Lingkungan (dengan ikonik objek 3R)

D. Media

Bentuk konsep media yang akan diajukan adalah perancangan berbentuk media informasi dan promosi, sehingga diperlukan strategi media untuk mendukung keberhasilan Program Enam Pojok Literasi untuk Desa Loram Wetan yang mana dalam pencapaian keberhasilan media tersebut diperlukan strategi dalam menentukan media-media apa saja yang akan digunakan. Maka dihasilkan beberapa penggunaan media, dengan media utamanya berupa maskot yang akan di distribusikan melalui media pendukung berupa poster dan beberapa merchandise, seperti Ganci, Sticker, Mini Notebook, serta totebag. Penggunaan media-media tersebut sebagai bentuk penyebarluasan informasi mengenai Program Enam Pojok Literasi yang mampu memberikan informasi serta pesan dengan lengkap dan jelas sehingga akan mempengaruhi dan melekat ke audience sebagai identitas pada Program Enam Pojok Literasi (ELIT).

E. Visualisasi Referensi Visual

Referensi Gentong



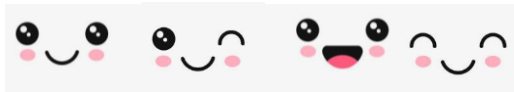
Gambar 1.
Referensi
Bentuk
Gentong



Gambar 2. Referensi
Bentuk Gentong

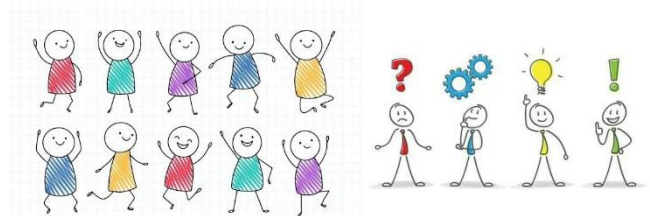
Referensi pertama ini merupakan bentuk gentong yang masih sangat tradisional dengan bentuk yang monoton tanpa adanya suatu tonjolan sebagai salah satu bentuk keunikan. Dengan bentuk gentong tradisional ini akan dijadikan sebagai referensi kedua dengan bentuk dominan bulat. Untuk referensi kedua ini merupakan gentong dengan bentuk yang lebih modern, dengan desain yang lebih unik. Bentuk gentong ini sudah sering dilihat di era saat ini. Dengan mengikuti referensi gambar tersebut, akan menghasilkan visualisasi karakter untuk maskot dengan bentuk gentong yang modern

Referensi Senyum



Gambar 3. Referensi Gambar Senyum

Referensi Gaya Tangan



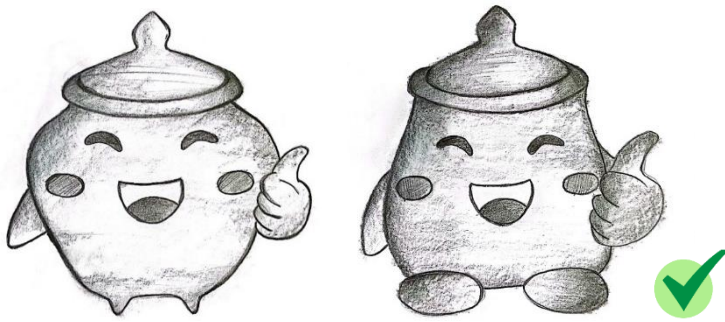
Gambar 4. Referensi Gambar Gaya Tangan

Referensi Ikonik Tiap Pojok Literasi









Gambar 5. Referensi Ikonik Tiap Pojok Literasi

Layout dan Sketsa Kasar



Thumbnail

No.	Visual Maskot	Sketsa	Keterangan
1.			Detail sketsa maskot bagian Kepala
2.			Detail sketsa maskot bagian badan
3.			Detail sketsa maskot bagian kaki







Pemilihan Warna

Pada tahap pemilihan warna untuk karakter maskot Program Enam Pojok Literasi berdasarkan pada acuan warna Gentong berwarna hijau, orange dan coklat yang sudah dilakukan riset data sebelumnya untuk melakukan dan menetapkan pemilihan warna yang tepat dan sesuai dengan karakter ELIT, referensi penggunaan warna untuk detail karakter maskot ELIT diantaranya sebagai berikut :










Produksi






Pada tahap produksi ini yang dilakukan pertamakali adalah melakukan penjabaran konsep untuk ekspresi yang akan digunakan untuk mendapatkan hasil final visualisasi. Maka telah dihasilkan beberapa macam ekspresi ceria sebagai final digital karakter maskot Program Enam Pojok Literasi (ELIT) sebagai berikut :

Hasil Bentuk Ekspresi Ceria	Referensi	
		Bentuk ekspresi ceria yang digunakan pada maskot ELIT untuk menggambarkan 6 Pojok Literasi
		
		

Selanjutnya, setelah melakukan penjabaran konsep untuk ekspresi yang akan digunakan adalah melakukan penjabaran untuk bentuk atau gaya sebagai variasi untuk tiap maskot Pojok Literasi, Maka telah dihasilkan beberapa macam gaya sebagai final digital karakter maskot Program Enam Pojok Literasi (ELIT) sebagai berikut :

Gaya Maskot	Referensi	Keterangan
		Gaya tangan berjempol digunakan untuk maskot “Master of ELIT”
		Gaya salah satu tangan diatas digunakan untuk maskot “Pojok Literasi Leadership” dan “Pojok Literasi Grafis”
		Gaya kedua tangan diatas digunakan untuk maskot “Pojok Literasi Lingkungan”

		Gaya kedua tangan ke samping digunakan untuk maskot “Pojok Literasi Kesehatan”
		Gaya salah satu tangan ke samping digunakan untuk maskot “Pojok Literasi Marketing dan Keuangan” dan “Pojok Literasi Informasi”

No.	Bagian	Code			Warna
		R	G	B	
1.	Kepala	225	55	16	 #E13710
2.	Badan	56	27	8	 #381B08
3.	Mulut	141	56	0	 #8D3800
4.	Tangan	176	69	0	 #B04500
5.	Kaki Mata	254	102	0	 #FE6600

Berdasarkan konsep karakter maskot yang akan menghasilkan enam varian ELIT sebagai bentuk implementasi penggambaran dari tiap pojok Literasi, maka berikut adalah proses perancangan maskot tiap pojok literasinya :

1. Master of ELIT

Maskot “Master of ELIT” ini sebagai bentuk maskot utama yang memiliki sikap ceria dan tangan yang unik untuk menggambarkan kesan Program ELIT yang bagus dengan ikoniknya bertangan jempol. Proses perancangan untuk Master of ELIT sebagai berikut

a. Perancangan

Pada maskot “Master of ELIT” ini akan dirancang dengan ikonik tangan jempol sebagai rasa unjuk bagus mengenai literasi yang memiliki ekspresi ceria sebagai tanda semangat untuk belajar bersama mengenai literasi

b. Hasil Visualisasi

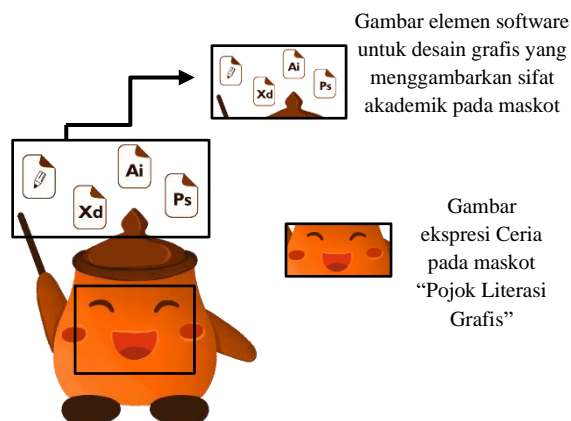


2. Literasi Grafis

a. Perancangan

Pada perancangan maskot untuk Pojok Literasi Grafis ini mengutamakan ikonik yang mengandung unsur software desain grafis, yang mana dalam Program Desain ini nantinya audience akan diajarkan mengenai software desain grafis yang sering digunakan saat ini, seperti Adobe Photoshop yang memiliki fungsi menggambar ilustrasi desain, Adobe Illustration dan Corel Draw untuk membantu dalam mengerjakan desain grafis seperti logo untuk masyarakat yang memiliki UMKM, dan Adobe Xd untuk belajar UI/UX yang mana dapat membantu masyarakat dalam mempelajari merancang website. tujuan Penggunaan ikonik software desain grafis tersebut berdasarkan referensi yang sudah di tetapkan sebelumnya. Selain itu, maskot ini memiliki ekspresi ceria sebagai tanda semangat untuk belajar bersama mengenai literasi

b. Hasil Visualisasi



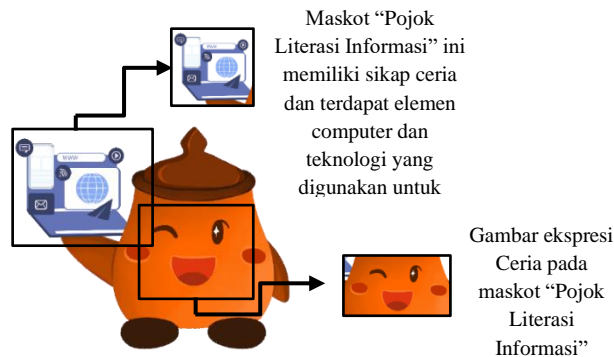
3. Literasi Informasi

a. Perancangan

Pada perancangan ini mengutamakan ikonik laptop dan handphone yang mana dalam programnya masyarakat akan diajarkan memanfaatkan internet dengan baik melalui

pengajaran penggunaan Produk Unggul Mulsa, Selain itu, ikonik laptop dan handphone ini memberikan makna bahwa penggunaan laptop atau handphone dan internet ini akan mempermudah kehidupan sehari-hari. Penggunaan ikonik objek laptop dan handphone yang berisikan informasi dalam internet ini berdasarkan referensi yang sudah ditetapkan sebelumnya. Selain itu, maskot ini memiliki ekspresi ceria sebagai tanda semangat untuk belajar bersama mengenai literasi

b. Hasil Visualisasi

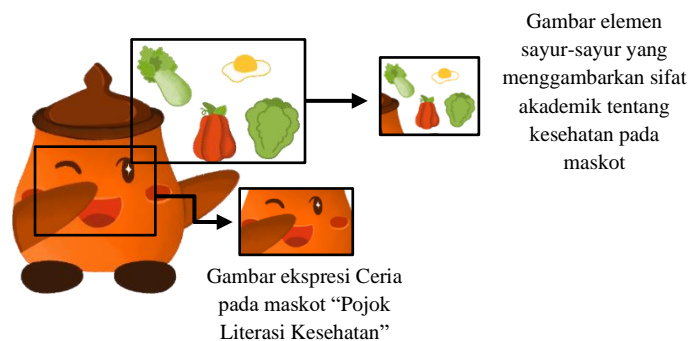


4. Literasi Kesehatan

a. Perancangan

Pada perancangan Maskot ini mengutamakan ikonik makanan sehat sebagai tanda pentingnya kesehatan. Penggunaan ikonik makanan sehat ini merupakan beberapa contoh dari sayur yang biasanya pada anak-anak susah untuk dimakan. Dengan target audience berupa orang tua dan anak-anak, yang mana dalam program tersebut memberikan pemahaman hidup sehat untuk anak-anak yang tidak suka makan sayur. berdasarkan referensi yang sudah ditetapkan sebelumnya. Selain itu, maskot ini memiliki ekspresi ceria sebagai tanda semangat untuk belajar bersama mengenai literasi

b. Hasil Visualisasi

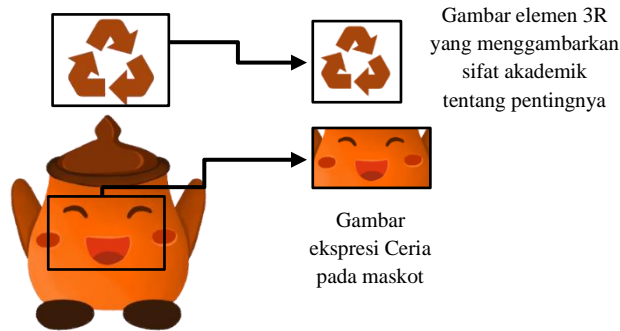


5. Literasi Lingkungan

a. Perancangan

Pada perancangan maskot ini diutamakan menggunakan ikonik symbol 3R sebagai salah satu upaya bersama untuk menjaga lingkungan kita. Penggunaan ikonik symbol 3R ini memiliki makna Reuse, Reduce, Recycle, yang mana dalam program ini mengajak masyarakat untuk memilah sampah dan memanfaatkannya untuk demplot. Selain itu, maskot ini memiliki ekspresi ceria sebagai tanda semangat untuk belajar bersama mengenai literasi

b. Hasil Visualisasi

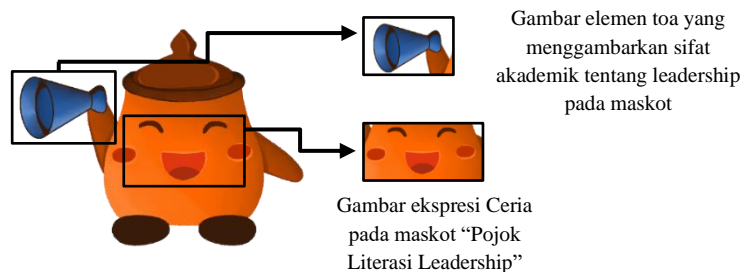


6. Literasi Leadership

a. Perancangan

Pada perancangan ini diutamakan menggunakan ikonik “Toa” sebagai symbol atau tanda untuk berani berbicara di depan atau sebagai pemimpin. Penggunaan ikonik “Toa” ini berdasarkan referensi yang sudah di tetapkan senelumnya. Selain itu, maskot ini memiliki ekspresi ceria sebagai tanda semangat untuk belajar bersama mengenai literasi

b. Hasil Visualisasi

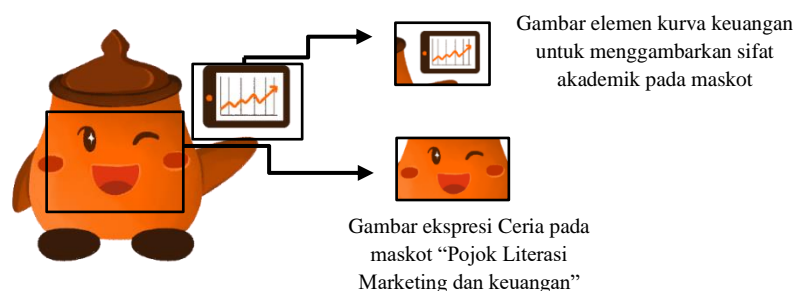


7. Literasi Marketing dan Keuangan

a. Perancangan

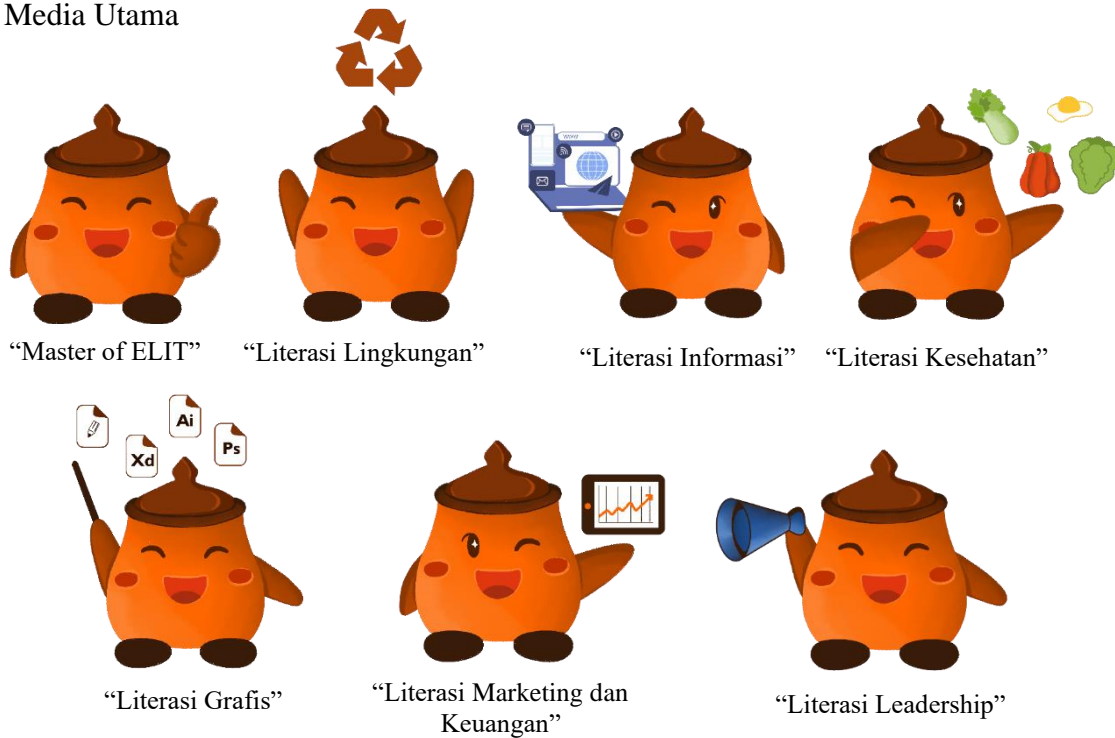
Pada perancangan maskot ini diutamakan menggunakan ikonik “Kurva” sebagai symbol atau tanda kehidupan pada lingkup manajemen dan keuangan. Dengan target audience adalah para UMKM yang masih kesulitan mengelola keuangan dalam kerjanya. Maka Program ini akan membantu masyarakat untuk memahami keuangan dalam usaha. Penggunaan ikonik “Kurva” ini berdasarkan referensi yang sudah di tetapkan senelumnya. Selain itu, maskot ini memiliki ekspresi ceria sebagai tanda semangat untuk belajar bersama mengenai literasi

b. Hasil Visualisasi



Mockup Media

1. Media Utama



2. Media Pendukung



4. PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Berdasarkan kegiatan analisis sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa perancangan ini mendasari pentingnya dalam menciptakan identitas visual untuk Program "Enam Pojok Literasi" yang tidak hanya menarik minat masyarakat, tetapi juga meningkatkan citra Desa Loram Wetan. Oleh karena itu, dipilihlah untuk merancang sebuah karakter maskot yang terinspirasi oleh kebudayaan Sumur

Gentong Loram Wetan. Langkah ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap citra desa, menampilkan keunikan budayanya. Implementasi dari perancangan maskot ini diharapkan dapat memperkuat kesuksesan Program "Enam Pojok Literasi", menjadikan Desa Loram Wetan sebagai contoh unggul dalam literasi di Kudus sehingga akan meningkatkan reputasi desa secara keseluruhan.

4.2. Saran

Visualisasi karakter maskot Program "Enam Pojok Literasi" ini bertujuan untuk mengevaluasi pencapaian sukses Program ELIT di Desa Loram Wetan. Melalui upaya ini, diharapkan mampu mencapai tujuan utama program ELIT, yaitu meningkatkan kesejahteraan, pertumbuhan ekonomi, serta literasi dan pengetahuan masyarakat desa dengan optimal. Namun demikian, penulis menyadari bahwa masih ada kekurangan dalam penelitian ini, sehingga kekurangan tersebut dapat dijadikan sebagai landasan evaluasi untuk perancangan selanjutnya yang lebih optimal, seperti perancangan program literasi dengan jangkauan yang lebih luas. Selain itu, dalam merancang desain maskot, dapat menciptakan variasi yang lebih kreatif, misalnya dengan menggunakan maskot yang berbeda untuk setiap aspek literasi dengan memperhatikan prinsip-prinsip desain grafis yang inovatif guna mencapai hasil akhir yang lebih baik.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, S., Mulyadi, I., Umar, T., & T, A. (2022). Sosialisasi Pentingnya Literasi Informasi di Madrasah Aliyah Mursyidut Thullab Lembanna Kecamatan Sinjai Barat Kabupaten Sinjai. To Maega : Jurnal Pengabdian Masyarakat, 5(2), 187. <https://doi.org/10.35914/tomaega.v5i2.1002>
- Aimmatus Solikhah, B. S. (2023). Perancangan Maskot Lembah Kecubung Untuk Meningkatkan Awareness Publik. <https://doi.org/10.61132/aspirasi.v2i1.112>
- Akhmad Nazaruddin, & Fitri Supratiwi. (2017). Loram Wetan Desa Cerdas Kedua di Indonesia. Antaranews. <https://www.antaranews.com/berita/672761/loram-wetan-desa-cerdas-kedua-di-indonesia>
- Alamsah, R., & Rois Abidin, M. (2022). PERANCANGAN MASKOT UNTUK MENDUKUNG IDENTITAS VISUAL OBJEK WISATA AIR MERAMBAT RORO KUNING BAJULAN NGANJUK. Jurnal Barik, 3(2), 151–164. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Binus University. (2020). Menuju Smart Village, Apa Saja yang Dibutuhkan? [binus.ac.id. https://binus.ac.id/2023/06/menuju-smart-village/](https://binus.ac.id/2023/06/menuju-smart-village/)
- Francois Rynasher. (2023, Agustus 30). Apa Itu Maskot? Fungsinya Dalam Branding Hingga Cara Membuatnya. [vocasia.id. https://vocasia.id/blog/maskot-adalah/](https://vocasia.id/blog/maskot-adalah/)
- Gede, P., Kresna, S., Yoga, D., Gde, C., Swendra, R., Ketut, N., & Sarjani, P. (2023). PERANCANGAN DESAIN MASKOT FESTIVAL UBUD CAMPUHAN BUDAYA DI YAYASAN JANAHTA MANDALA UBUD (Vol. 4, Nomor 1). <https://doi.org/https://doi.org/10.59997/amarasi.v4i01.1952>
- Hendratman, H. (2010). Tips n Trix Computer Graphics Design! Informatika.
- Hendro Wijoyo. (2022). ANALISIS TEKNIK WAWANCARA (PENGERTIAN WAWANCARA, BENTUKBENTUK PERTANYAAN WAWANCARA) DALAM PENELITIAN KUALITATIF BAGI MAHASISWA TEOLOGI DENGAN TEMA PEKABARAN INJIL MELALUI PENERJEMAHAN ALKITAB. Academia. Edu. <https://encr.pw/JEHyr>
- Herdayati, S. Pd. , M. P. dan S. S. Th. I. (2019). DESAIN PENELITIAN DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA DALAM PENELITIAN.
- Herdiana D. (2019). Pengembangan Konsep Smart Village bagi Desa-Desa di Indonesia Developing the Smart Village Concept for Indonesian Villages. 21(1), 1–16. <https://doi.org/10.33164/iptekkom.21.1.2019.hal>
- Imanuel, E., & Eko Nugroho, V. (2023). Perancangan Maskot “BIMA” Sebagai identitas Politeknik Bina Madani. <https://jurnalbima.id/index.php/desmed/article/view/162/88>
- Ismail. (2022, Oktober 16). Prinsip-Prinsip Dasar Desain Grafis. Evetry. <https://www.evetry.com/prinsip-prinsip-dasar-desain-grafis/>

- Sugiarti, W. S., Pujangkoro, A., & Trayan, M. (2023). JURNAL ILMIAH MANAJEMEN DAN KEWIRAUSAHAAN ANALISIS SOAR (STRENGTH, OPPORTUNITY, ASPIRATION & RESULT) SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN PENJUALAN MELALUI DIGITAL MARKET. JIMAK, 2(Mei), 2809–2406. <https://11nq.com/se0Xh>
- Madu, F. J., Jediut, M., & Mulu, M. (2022). IMPLEMENTASI TAHAP PEMBIASAAN DAN PENGEMBANGAN LITERASI MEMBACA PADA SISWA KELAS IV SDI KUSU, MANGGARAI, NTT. RESWARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 3(2), 658–671. <https://doi.org/10.46576/rjpkm.v3i2.1962>
- Miles, M. B., & A. Michael Huberman. (1994). An Expanded Sourcebook: Qualitative Data Analysis. Sage Publications.
- Muchlisin Riadi. (2023, Mei 18). Desain Komunikasi Visual - Pengertian, Fungsi, Prinsip dan Unsur. kajianpustaka.com. <https://www.kajianpustaka.com/2023/05/desain-komunikasi-visual.html>
- Rachmawati, R. (2018). PENGEMBANGAN SM ART VILLAGE UNTUK PENGUATAN SM ART CITY DAN SM ART REGENCY. Dalam Jurnal Sistem Cerdas (Vol. 01). <https://doi.org/https://doi.org/10.37396/jsc.v1i2.9>