

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Perancangan desain karakter bertema jajanan tradisional kue *Putri Noong* telah dilakukan memiliki tujuan yaitu sebagai media informasi pengenalan kepada remaja di Kota Kuningan. Tujuan ini diupayakan dengan memvisualisasikan desain karakter yang dibuat dengan basis kue *Putri Noong* dan diterapkan pada *Artbook*. Desain karakter yang dirancang mengambil konsep antropomorfisme yaitu pemberian fitur dan karakter manusia pada benda. Tahapan desain karakter diawali dengan studi karakter dan dieksekusi dengan teknik ilustrasi digital. Desain karakter tersebut diterapkan pada *Artbook* sebagai media informasi untuk mengenalkan kue *Putri Noong* dan desain karakter itu sendiri. Metode yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan dalam perancangan ini *double diamond* sebagai model perancangan. Adapun tahapan pada model perancangan yaitu *discover* tahap mencari data dengan teknik observasi, wawancara, studi literatur dan dokumentasi. Tahap *define*, menganalisa data dengan menggunakan adaptasi pendekatan antropomorfisme. *Develop* mengembangkan ide dan mencari referensi untuk memvisualkan data yang telah dianalisa. *Deliver*, tahapan memvisualisasikan dengan prototype lalu mengimplementasikan karya yang telah dirancang pada target audiens. Bentuk implementasi bertujuan untuk mendapatkan tanggapan dengan memberikan pertanyaan pada audiens mengenai informasi yang telah disampaikan pada media utama.

5.2 Saran

Pada perancangan yang telah dilakukan, terdapat beberapa kekurangan dan sangat mungkin dikembangkan lagi. Perancangan desain karakter kue *Putri Noong* ini hanya terbatas pada media *Artbook* dengan batasan audiens yang terbatas. Diperlukannya pengembangan dari media yang sudah ada ke medium yang lebih fleksibel agar cakupan dan potensi untuk mengenalkan kue *Putri Noong* bisa bertambah luas.