

Journal Online Jaringan Pengajian Seni Bina (JOJAPS)

DESAIN MASKOT SMK NKRI BINJAI SEBAGAI BENTUK PEDULI DI DUNIA PENDIDIKAN

Reniwati Lubis¹ Herri Trisna Frianto² Andrian³ & Fitri Evita⁴

1) Politeknik Negeri Media Kreatif Medan, 2) Politeknik Negeri Medan, 3) Politeknik Negeri Media Kreatif Medan, 4) Politeknik Negeri Media Kreatif Medan

Abstrac

Pendidikan merupakan hal yang terpenting bagi kehidupan kita, karena semakin tinggi pendidikan seseorang maka akan bisa menaikkan tingkat kehidupan seseorang. Sekolah merupakan wadah untuk menimba ilmu dan tempat berkumpulnya siswa untuk belajar. Untuk mengetahui keberadaan sekolah tersebut, sekolah juga melakukan suatu promosi agar diketahui oleh masyarakat atau lebih tepatnya bagi calon siswa. Untuk mendukung peduli dunia pendidikan salah satu yang peneliti lakukan agar sekolah SMK NKRI Binjai lebih dikenal oleh masyarakat.. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hasil visualisasi desain maskot SMK NKRI Binjai. Penelitian ini dilakukan di sekolah SMK NKRI Binjai dengan menggunakan teknik pengumpulan data wawancara, studi pustakas dan observasi. Tahapan dalam pembuatannya terlebih dahulu membuat rancangan visual, sketsa digital, dan GSM. Maskot yang dibuat memiliki 3 pose yang menciri khasan tentang sekolah SMK NKRI, Hasil penelitian ini berupa desain maskot SMK NKRI Binjai dengan bentuk GSM, Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan maskot dengan menggunakan *Adobe Illustrator(AI)*, *Pani Tool Sai* dan *Photoshop*.

Kata kunci : Desain, Maskot, SMK NKRI

1. PENDAHULUAN

Sekolah merupakan wadah atau tempat untuk kita menimba ilmu dari SD, SLTP, SLTA hingga ke perguruan tinggi. Pemerintah menganjurkan setiap anak untuk wajib belajar minimal 9 tahun agar masyarakat Indonesia melahirkan anak-anak yang cerdas yang nantinya bisa memberikan ide-ide cemerlang kepada negara Indonesia. Sekolah menghasilkan SDM yang cerdas. SDM ini nantinya menyebar di seluruh Indonesia hingga keluar negeri. SDM ini akan digunakan di pemerintahan, perusahaan, sebagai karyawan atau pegawai. SDM lainnya bisa menghasilkan menjadi seorang wirausahawan. Wirausahawan yang menghasilkan suatu produk barang atau jasa.

Mungkin sebagian orang mengatakan sekolah memerlukan biaya dan hasilnya untuk masa depan yang masih panjang prosesnya. Sedangkan perusahaan memerlukan biaya yang besar tapi hasilnya sangat cepat dan dengan keuntungan yang maksimal. Sehingga tak heran kalau perusahaan sering melakukan promosi atau iklan secara besar-besaran dan dengan jumlah biaya yang cukup besar. Perusahaan-perusahaan melakukan iklan dengan berbagai macam cara, seperti memasang baliho, iklan di TV, acara yang mengundang artis, membuat maskot perusahaan atau maskot kegiatan yang intinya agar masyarakat atau calon konsumen mau membeli produk tersebut. Sekolah juga melakukan promosi hampir sama yang dilakukan oleh perusahaan tapi tidak menggunakan biaya yang besar dikarenakan ruang lingkup yang ingin capai hanya di lingkungan sekitar atau se-kabupaten saja.

Desain adalah merupakan kegiatan kreatif merancang suatu yang belum ada sebelumnya dalam menyelesaikan suatu permasalahan agar memiliki nilai dan lebih bermanfaat bagi penggunaanya.

Menurut Andy (2005: 46), agar desain yang dihasilkan menarik ada beberapa unsur yang harus dipahami yaitu unsur dalam desain grafis. Unsur tersebut tidak semua harus dimasukkan ke dalam sebuah karya tergantung kebutuhannya. Unsur-unsur tersebut adalah:

1. Unsur Garis (*Line*) adalah unsur desain yang menghubungkan satu titik dengan titik lainnya, sehingga membentuk suatu garis lengkung (*curve*) atau garis lurus (*straight*).
2. Unsur Bentuk (*Shape*) yaitu segala hal yang memiliki diameter tinggi dan lebar. Bentuk dasar yang banyak diketahui oleh orang adalah kotak (*rectangle*), lingkaran (*circle*), dan segitiga (*triangle*).
3. Unsur Tekstur (*Texture*) meruakan tampilan permukaan (corak) dari suatu benda yang dapat dinilai dengan cara dilihat atau diraba, misalnya permukaan kain, karpet, kulit kayu, cat dinding, dan lainnya.,
4. Unsur Ruang (*Space*) merupakan jarak suatu bentuk dengan bentuk lainnya.
5. Unsur Ukuran (*Size*) yaitu untuk mendefinisikan besar kecilnya suatu obyek.
6. Warna (*Color*) merupakan unsur penting dalam desain, dengan warna kita bisa menampilkan identitas, menyampaikan pesan atau membedakan sifat dari bentuk-bentuk bentuk visual secara jelas.

Desain grafis memiliki prinsip juga, prinsip utama akan ditampilkan pada desain grafis sehingga karya tersebut komunikatif, sedangkan unsur lainnya ditampilkan hanya sekedar saja dan tidak melebihi unsur utama. Semuanya tergantung pada selera seorang desainer, klien dan khalayak yang menjadi sasaran pesan. (Andy,2005: 49). Berikut di bawah ini merupakan prinsip-prinsip desain:

1. Kesederhanaan (*Simplicity*) yaitu kemudahan pembaca dalam memahami isi pesan yang akan disampaikan. Prinsip ini diterapkan dengan menggunakan elemen ruang kosong (*white space*) dan tidak menggunakan banyak unsur aksesoris.
2. Keseimbangan (*Balance*) yaitu dimana keadaan atau kesamaan yang saling berhadapan akan menimbulkan kesan seimbang secara visual.
3. Kesatuan (*Unity*) merupakan kohesi, konsistensi, ketunggalan atau keutuhan, yang merupakan isi pokok dari komposisi. Misanya suatu ilustrasi, garis dan teks diberi raster sehingga dapat memberikan kesan kesatuan terhadap pesan yang diinginkan.
4. Penekanan (*Emphasis*) maksudnya untuk menarik perhatian pembaca, sehingga si pembaca mau melihat dan membaca desain tersebut.
5. Irama (*Rhythm*) yaitu pengulangan unsur pendukung karya seni. Ini merupakan selisih antara dua wujud yang terletak pada ruang, serupa dengan interval waktu antara dua nada musik beruntun yang sama.
6. Proporsi (*Proportion*) merupakan prinsip dasar tata rupa untuk memperoleh keserasian.

Menurut KBBI Maskot adalah orang, binatang, atau benda yang diperlakukan oleh suatu kelompok sebagai lambang pembawa keberuntungan atau keselamatan. Maskot merupakan citra dari sebuah perusahaan atau organisasi dengan bentuk berupa . manusia, binatang, atau objek tertentu (tokoh fantasi) yang dianggap dapat membawa keberuntungan dan keselamatan. Maskot juga diberikan nama panggilan yang sesuai dengan karakter dari maskot itu sendiri. Maskot ini juga berfungsi sebagai berikut:

1. Sebagai lambang suatu perusahaan atau organisasi.
2. Sebagai *image* atau jati diri sebuah perusahaan atau organisasi.
3. Sebagai *brand image* pada perusahaan
4. Sebagai media iklan.
5. Sebagai komunikasi kepada konsumen dan masyarakat
6. Sebagai media hiburan bagi seseorang yang senang kepada boneka (jika maskot berbentuk boneka)
7. Sebagai hasil produksi perusahaan yang bisa mendatangkan keuntungan

Dari penjelasan uraian di atas maka ada beberapa ciri-ciri maskot yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Maskot merupakan karya desain komunikasi visual
2. Maskot berwujud dua atau tiga dimensi
3. Maskot berbentuk boneka, souvenir, animasi, manekin, patung, dan lain-lain
4. Maskot membawa ciri khas tertentu dari sebuah perusahaan atau organisasi
5. Maskot memiliki sebuah nama

Berikut ini merupakan contoh-contoh gambar mengenai beberapa maskot yang ada sebagai berikut:



Gambar 1. Contoh Maskot

Sumber: <http://daniarwikan.blogspot.com/search?q=maskot&submit=cari>



Gambar 2. Contoh Maskot Sea Games

Sumber: <https://kumparan.com/kumparansport/yuk-kenalan-lebih-dekat-dengan-3-maskot-asian-games-2018/full>



Gambar 3. Contoh Maskot MTQ di Mukomuko

Sumber: <http://infopublik.id/kategori/nusantara/378482/maskot-mtq-di-mukomuko-jadi-rebutan?show=>

Maskot merupakan sebuah karakter yang diciptakan dengan sengaja dalam berbagai bentuk seperti orang, tumbuh-tumbuhan, binatang, buah-buahan, animasi atau objek lainnya. Maskot ering juga

digunakan untuk menyemarakkan acara-acara, menjadi representasi untuk suatu kelompok, lembaga, komunitas, produk atau suatu brand. Contoh maskot ajang Asian Games, maskot sebuah perusahaan, maskot sebuah restoran, maskot sekolah dan lain sebagainya. Maskot diberi nama sesuai dengan karakternya dan panggilan ini, akan mengingatkan seseorang pada suatu perusahaan dan membangun *image* nilai-nilai perusahaan tersebut.

Setiap orang membutuhkan pendidikan dalam kehidupannya. Pendidikan merupakan usaha agar manusia dapat menaikkan derajat hidupnya dan dapat mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. Sekolah merupakan wadah untuk menuntun ilmu dari PAUD, Taman Kanak-Kanak, SD, SLTP, SLTA hingga ke perguruan tinggi. Setiap orang bisa ikut andil untuk peduli pada dunia pendidikan. Kepedulian di dunia pendidikan tergantung pada kemampuannya masing-masing. Perilaku peduli terbentuk karena rasa menghargai, memiliki dan memelihara pendidikan. Perilaku peduli pendidikan atau lebih dikenal peduli pendidikan saja merupakan perilaku atau tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada dunia pendidikan dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki pendidikan yang telah terjadi. Namun tidak jarang kita temui ada beberapa orang yang tidak peduli terhadap pendidikan. Seperti masih ada anak-anak yang tidak mengikuti wajib belajar 9 tahun, masih ada anak-anak yang tidak bisa membaca, masih ada beberapa orang yang kurang menjaga kelestarian sekolah. Ada beberapa cara yang dapat kita lakukan untuk peduli pendidikan, baik itu berupa materi maupun bukan materi. Memberikan sumbangsih berupa buku kepada sekolah atau membuat wadah taman bacaan, memberikan pengetahuan keterampilan yang kita punya kepada siswa, mengangkat citra sekolah (dengan maskot) dan lainnya. Tidak ada sekolah yang tidak menginginkan anak-anaknya lulus dengan ilmu yang seadanya. Setiap sekolah pasti menginginkan anak-anak lulusan yang terbaik.

Maskot merupakan bentuk menyerupai orang, binatang, atau benda yang diperlakukan oleh suatu perusahaan atau organisasi sebagai lambang pembawa keberuntungan atau keselamatan. Maskot juga merupakan citra dari perusahaan atau organisasi tersebut. Di sekolah-sekolah jarang menggunakan promosi dengan menggunakan maskot. Maskot sering digunakan untuk perusahaan-perusahaan saja. Disinilah penulis ingin mengangkat penelitian mengenai **“Desain Maskot SMK NKRI Binjai Sebagai Bentuk Peduli DI Dunia Pendidikan”** bahwa pembuatan maskot di sekolah SMK NKRI Binjai dapat meningkatkan citra sekolah tersebut. Ini merupakan bentuk peduli peneliti terhadap dunia pendidikan.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di sekolah yaitu Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Nusantara Kreatif Mandiri (NKRI) Binjai Metode perancangan ini menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Denzim dan Licoln (2009) kata kualitatif menyiratkan penekanan pada proses dan makna yang di kaji secara ketat atau belum di ukur dari sisi kuantitas, jumlah, intensitas atau frekuensinya (Kurniawan, 2018). Teknik pengumpulan data ini menggunakan data primer dan sekunder. Data sekunder diperoleh dari skajian tudy pustaka, atau dari data-data yang sudah di publikasi seperti internet, dan jurnal. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif-kualitatif. Teknik ini menggunakan proses pencarian dan pengaturan wawancara, catatan lapangan, dan materi-materi lain yang didapatkan untuk menambah pemahaman mengenai materi-materi tersebut dan penyajian data yang sudah ditemukan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Analisis Visual

Dalam pembuatan desain maskot SMK NKRI Binjai merupakan hal yang pertama dilakukan adalah melakukan riset terhadap maskot yang ingin dibuat. Proses pengumpulan informasi dan pengumpulan data dilakukan dengan proses wawancara bersama dengan Ketua Yayasan dan Kepala Sekolah SMK NKRI Binjai untuk mengetahui gambaran tampilan maskot yang akan di buat, seperti bentuk, warna dan lainnya yang akan digunakan nantinya.

Dengan informasi dan data yang diperoleh dari hasil riset dan wawancara, maka dapatlah dibuat konsep desain maskot SMK NKRI sebagai panduan dalam merancang maskot SMK NKRI Binjai. Kemudian penerapan visualisasi dapat dilakukan dengan mengacu pada konsep desain yang telah dirancang.

3.2. Konsep Perancangan Maskot

Konsep rancangan maskot dirancang sesuai dengan permintaan SMK NKRI Binjai yaitu mengarah pada visi, misi dan jurusan SMK NKRI Binjai, dengan rincian sebagai berikut :

Ide maskot diambil dari salah satu jurusan yang ada di SMK NKRI Binjai yang merupakan jurusan yang utama ditonjolkan dari jurusan lainnya, dan diambil juga dari visi dan misi SMK NKRI Binjai Jurusan yang dimaksud adalah jurusan Penerbangan. Penulis merangkum semuanya menjadi satu

kesatuan. Maskot yang penulis buat sebanyak 3 (tiga) pose, yaitu pose melakukan penghormatan, pose melompat, dan pose menerbangkan pesawat terbang.

Bentuk maskot dengan 3 pose yang sudah ditetapkan adalah sebagai berikut :



Gambar 4 Maskot SMK NKRI Binjai dengan Pose Melakukan Penghormatan



Gambar 5. Maskot SMK NKRI Binjai dengan Pose Melakukan Penenerbangan



Gambar 6. Maskot SMK NKRI Binjai dengan Pose Melompat

Maskot di atas adalah maskot SMK NKRI Binjai yang berupa desain karakter berbentuk boneka, dengan penjelasan sebagai berikut .

- a. Bentuk desain karakter maskot SMK NKRI Binjai merupakan bentuk Burung Rajawali. Burung Rajawali merupakan hewan yang memiliki karakter yang gagah dan juga kemampuan terbang yang tinggi, tak banyak berkicau seperti burung lain, pandai dalam berburu mangsa, memiliki kekuatan yang kuat dalam mencengkram mangsanya dan juga burung rajawali memiliki perjalanan hidup yang tidak mudah dan penuh dengan kesakitan. Burung Rajawali digunakan sebagai maskot untuk sekolah SMK NKRI Binjai yang diharapkan kedepannya SMK NKRI Binjai dapat terbang dengan tinggi, memiliki visi dan misi yang kuat untuk menciptakan siswa/i yang sesuai dengan motto pendidikan SMK NKRI Binjai.
- b. Pemilihan warna ini berdasarkan dari warna logo dan warna seragam yang digunakan para taruna/i SMK NKRI Binjai Berikut adalah warna yang digunakan dalam desain maskot SMK NKRI Binjai:

Hex : 647BBB R : 100 G : 123 B : 187 C : 65 M : 50 Y : 0 K : 0

Hex : A7B2DA R : 167 G : 178 B : 218 C : 33 M : 25 Y : 0 K : 0

Hex : D89628 R : 216 G : 150 B : 40 C : 15 M : 44 Y : 100 K : 1

Hex : FDF9D3 R : 253 G : 249 B : 211 C : 1 M : 0 Y : 20 K : 0

Hex : 0B111C R : 11 G : 17 B : 28 C : 81 M : 72 Y : 58 K : 77

Hex : 000000 R : 0 G : 0 B : 0 C : 74 M : 67 Y : 67 K : 90

Gambar 7 Warna Maskot

3.3. Pengaplikasian Maskot

Penulis mengaplikasikan maskot ini dengan beberapa jenis media yakni diantaranya ialah :

1. GSM (Graphic Standard Manual). GSM (Graphic Standard Manual) Merupakan sebagai pedoman penggunaan identitas visual maskot yang berisi konsep dan keterangan-keterangan dalam pembuatannya, atau aturan penggunaan penggunaan warna, dan elemen-elemen lain yang ada didalam maskot tersebut.

Berikut adalah keterangan dan gambar dari GSM maskot SMK NKRI Binjai:

1. Ukuran : A5 (210 mm X 148 mm)
2. Jumlah Halaman : 20 Halaman
3. Software : Adobe Illustrator CS6
4. Warna : Spesifikasi CMYK Full Colour
5. Tipografi : Russo One dan Open Sans
6. Media/Bahan : Kertas Tik
7. Produksi : Cetak Digital



Gambar 8 Cover

8. Merchandise

Sebagai salah satu pernak pernik hadiah yang sering digunakan sebagai media promosi, Pengaplikasian maskot visual kepada materi yang dimiliki oleh SMK MKRI Binjai yang diantaranya ialah :

- a. Baju
- b. Totebag



Gambar 9 Halamani Peneraan Maskot Totebag

4. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1. Kesimpulan

Kesimpulan dari hasil desain maskot SMK NKRI Binjai yang telah dilakukan dan setelah melewati beberapa proses *design*, maka diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Proses *design* maskot SMK NKRI Binjai dilakukan dengan mengikuti proses perancangan desain grafis meliputi, analisis visual, konsep, ide hingga kepengaplikasian maskot dengan memperhatikan prinsip-prinsip desain, pemilihan bentuk, warna, dan tipografi agar hasil yang diperoleh sesuai dengan konsep yang disusun.
2. Hasil visual *design* maskot SMK NKRI Binjai adalah sebuah maskot berbentuk burung Rajawali dengan menggunakan pakaian taruna
3. Hasil *design* maskot SMK NKRI Binjai ditungkan kedalam sebuah buku GSM, baju dan totebag.

4.2. Saran

Beberapa saran yang dapat disampaikan penulis antara lain yaitu diharapkan SMK NKRI Binjai dapat mengaplikasikan desain maskot ke berbagai media promosi dan desain mascot SMK NKRI dapat menjadi contoh untuk sekolah-sekolah lain yang ingin membuat media promosinya seperti mascot SMK NKRI Binjai.

DAFTAR PUSTAKA

- Andy.2015.*Menjadi Seorang Desainer*.Yogyakarta.
- Anggraini S., Lia dan Nathalia, Kirana. 2016. *Desain Komunikasi Visual ; Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Arikunto, Suharsimi, 2012, “*Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*”,; Sinar Grafika Offset: Jakarta
- Arikunto, Suharsimi, 2016, “*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*”, Rineka Cipta:Jakarta
- Dreambox,2020, *Pengertian Maskot, dan Dampaknya Dalam Branding*, <https://www.dreambox.id/blog/pengertian-maskot-dan-dampaknya-dalam-branding/>
- Hurriyati R, 2015, “*Bauran Pemasaran dan Loyalitas Konsumen*” Alfabeta: Bandung
- Info publik, 20219, *Maskot MTQ di Mukomuko Jadi Rebutan* <http://infopublik.id/kategori/nusantara/378482/maskot-mtq-di-mukomuko-jadi-rebutan?show=KBBI>, Diunduh 31 Mei 2020 <https://kbbi.web.id/maskot>
- Kotler, 1985, “*Manajemen Pemasaran*” Erlangga: Jakarta:
- Kotler,Philip, dan Kevin Lane Keller. 2008,. “*Manajemen Pemasaran*”, terjemahan Hendra Teguh, edisi ketiga belas, jilid satu dan dua, penerbit: Prenhalindo, Jakarta

- Kumparan, (2018), Yuk, Kenalan Lebih Dekat dengan 3 Maskot Asian Games 2018!, Diunduh 31 Mei 2020 <https://kumparan.com/kumparansport/yuk-kenalan-lebih-dekat-dengan-3-maskot-asian-games-2018/full>
- Kurniawan, Sayatman, 2018, *Perancangan Maskot untuk Memperkuat Identitas Visual Kota Kediri.*, Diunduh 1 Juni 2020 https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiRgZfLwd_pAhU3IEsFHaWdDAkQFjAAegQIBBAB&url=http%3A%2F%2Fejurnal.its.ac.id%2Findex.php%2Fsains_seni%2Farticle%2Fdownload%2F29547%2F4987&usg=AOvVaw0cvgSjwXbPLJcLPkNG5h8l
- Kostum Maskot, Diunduh 31 Mei 2020 <http://mascotsindo.com/kostum-maskot/>
- Mahendra dkk, 2015, *Perancangan Maskot “Planktoon Fingerboard” Sebagai Uaya Meningkatkan Brand Loyalty*, Diunduh 1 Juni 2020 <https://media.neliti.com/media/publications/246124-perancangan-maskot-planktoon-fingerboard-d840424e.pdf>
- Rangkuti F, 2015, “*Riset Pemasaran*” Gramedia: Jakarta
- Seputar Pengetahuan, 2017, *Pengertian Desain, Fungsi, Tujuan, Jenis, Prinsip, Manfaat & Metode*, Diunduh 1 Juni 2020 <https://www.seputarpengetahuan.co.id/2017/11/pengertian-desain-fungsi-tujuan-jenis-jenis-prinsip-manfaat-metode.html>
- Setyanto. D.W, 2019 *Maskot*, Diunduh 1 Juni 2020 <http://daniarwikan.blogspot.com/search?q=maskot&submit=cari>
- Sugiyono, 2015, “*Statistik untuk Penelitian*”, Alfabeta: Bandung
- Sugiyono, 2016, “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*”, Alfabeta: Bandung
- Thabroni. G, 2019, *Pengertian Desain (Lengkap) berdasarkan Pendapat Para Ahli*, Diunduh 1 Juni 2020 <https://serupa.id/pengertian-desain/>