

DESAIN MASKOT : DINAS KEARSIPAN DAN PERPUSTAKAAN PROVINSI SUMATERA BARAT

Juwita Wirta Sri Depi¹, Hanafi Malik², Yuni Purnama Sari³

¹Desain Komunikasi Visual, juwitawirtasridepi@adzkia.ac.id, Universitas Adzkia

²Desain Komunikasi Visual, hanafimalik@adzkia.ac.id, Universitas Adzkia

³Teknik Sipil, yunimarsyaf884@gmail.com, Universitas Adzkia

Article History

Received : Juni 2024

Revised : Juni 2024

Accepted : Juli 2024

Published : Agustus 2024

Corresponding author:

hanafimalik@adzkia.ac.id

No. Contact:

Cite This Article:

DOI:

<https://doi.org/10.56127/jushpen.v3i2.1557>

Abstract: The mascot is a creative work created for the West Sumatra Province Archives and Library Service. The mascot with its appeal is expected to be an alternative to increase interest in reading. The mascot design for the West Sumatra Province Archives and Library Service depicts an anatomy book, a deta hat and shoes. Books as bodies Mascots can be interpreted as knowledge. The deta hat on the head is interpreted as a symbol of thought and is also part of the Minangkabau culture. Shoes can be interpreted as meaning that reading is a fun adventure, namely an adventure from one book to another. The method used in creating the Mascot was through observational research methodology, data collection techniques directly within the West Sumatra Archives and Library Service. Documentation, to obtain data from relevant books, journals and images.

Keywords: Mascot, Library, Design.

Abstrak: Maskot merupakan karya kreatif yang dibuat untuk Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Provinsi Sumatera Barat. Maskot dengan daya tarik yang dimilikinya diharapkan menjadi alternatif untuk meningkatkan minat baca. Desain maskot Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Provinsi Sumatera Barat dengan bentuk gambar anatomi buku, topi deta dan sepatu. Buku sebagai tubuh Maskot dapat dimaknai sebagai ilmu pengetahuan. Topi deta yang berada di kepala dimaknai sebagai simbol pemikiran dan juga merupakan kebudayaan masyarakat Minangkabau. Sepatu dapat dimaknai bahwa membaca itu pertualangan yang menyenangkan yaitu pertualangan dari satu buku ke buku lainnya. Metode yang digunakan dalam penciptaan Maskot melalui metodologi riset observasi, teknik pengumpulan data secara langsung kedalam lingkungan Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Sumatera Barat. Dokumentasi, untuk memperoleh data buku-buku yang relevan, jurnal dan gambar-gambar.

Kata Kunci: Maskot, Perpustakaan, Desain.

PENDAHULUAN

Dinas Kearsipan Daerah dan Perpustakaan Provinsi Sumatera Barat merupakan salah satu lembaga negara yang pertanggungjawabannya langsung kepada gubernur. Lembaga ini dalam tugasnya dibebankan tanggungjawab berupa peningkatan minat baca masyarakat. (Walker, 2010)

Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Provinsi Sumatera Barat dalam menjalankan tugasnya melakukan beberapa hal untuk peningkatan minat baca. Pertama, menyediakan ruangan yang nyaman dan tenang untuk pengunjung yang membaca buku. Ruangan juga dilengkapi dengan infrastuktur yang menunjang seperti AC, meja, dan kursi yang nyaman.

Kedua, Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Provinsi Sumatera Barat berusaha melengkapi koleksi buku. Menurut data yang dikeluarkan Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Sumbar, koleksi buku yang tersedia pada tahun 2023 yaitu 44.756 judul buku, 155.253 eksemplar buku, dan 2.010 koleksi digital.

Ketiga, Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Provinsi Sumatera Barat memperluas pembaca dengan metode jemput bola dengan program “Pustaka Keliling”. Pustaka keliling yaitu program yang menasar pembaca yang tidak bisa datang ke perpustakaan. Pustaka Keliling menggunakan mobil dengan jadwal dua kali seminggu.

Namun, serangkaian strategi tersebut belum mampu meningkatkan minat baca di Sumatera Barat. Berdasarkan Data Perpustakaan Nasional, Indeks Pembangunan Literasi Masyarakat Sumatera Barat masih tergolong rendah yaitu hanya 9,8 persen. Sumbar berada di peringkat ke-24 dari 34 provinsi.

Rendahnya minat baca masyarakat dipicu banyak persoalan. Beberapa faktor penyebabnya antara lain: keinginan masyarakat untuk membaca yang rendah serta pengaruh teknologi yang didominasi oleh penggunaan media sosial

Oleh karena itu, dibutuhkan strategi khusus untuk meningkatkan minat baca masyarakat. Salah satu yang menjadi dasar penulisan jurnal ini adalah dengan membuat maskot untuk Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Provinsi Sumatera Barat. Peningkatan minat baca masyarakat melibatkan banyak sektor dan bukanlah merupakan tantangan yang mudah. Maskot dalam jurnal ini hanya fokus menjangkau jumlah pengunjung yang datang ke Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Provinsi Sumatera Barat dan berharap kunjungan yang meningkat berpotensi meningkatkan pembaca. Maskot yang dibuat untuk Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Provinsi Sumatera Barat menasar kelompok anak-anak dan remaja. Kelompok ini disasar karena selaras dengan usia Tingkat SMA dan Mahasiswa sehingga maskot yang dibuat lebih bernuansa ceria.

Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Provinsi Sumatera Barat belum memiliki maskot. Lembaga ini hanya memiliki logo yang sama dengan logonya pemerintah daerah. Logo tidak memiliki daya tarik yang kuat sementara maskot memiliki daya tarik yang kuat sehingga sering digunakan untuk even-even besar. Penciptaan maskot ini difokuskan kepada pembuatan maskot Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Sumatera Barat. Maskot adalah bentuk atau benda yang dapat berbentuk seseorang, binatang, atau objek lain yang dianggap dapat membawa keberuntungan dan untuk menyemarakkan suasana acara yang diadakan. Tujuan pembuatan maskot adalah agar mudah diingat dan dikenang. Semakin kuat karakter maskot yang dibuat, semakin mudah maskot dikenali oleh orang banyak. (Supriyono, 2010)

TINJAUAN PUSTAKA

Desain

Desain adalah rancangan melalui proses dan mempertimbangkan estetika supaya profesi desainer juga harus mempunyai keahlian, penelitian dan dapat menghasilkan karya. Desain sebagai kata kerja dapat diartikan sebagai proses untuk membuat dan menciptakan obyek baru, sedangkan desain dalam bentuk benda digunakan untuk menyebut sebagai hasil akhir dari proses kreatif dalam sebuah karya

Desain Komunikasi Visual

Salah satu bentuk karya desain komunikasi visual adalah maskot. Maskot merupakan bagian dari branding yang bentuknya dibedakan dari logo. Salah satu bentuk karya DKV adalah maskot. Rustan, Suryanto (2009: 12-13) mendefinisikan logo sebagai elemen yang terbuat dari apa saja: tulisan, logogram, ilustrasi, dan lain-lain.

Sementara maskot dibedakan dengan ciri khasnya yang lebih kompleks yaitu dari segi bentuk. Maskot memiliki bentuk yang hampir mendekati sifat-sifat makhluk hidup. A Wiryawan, Mendiola (2008: 30) mendefinisikan maskot sebagai karya seni yang disebut memiliki “nyawa.” Maskot memiliki sifat dan karakter sehingga mudah diingat.

Estetika

Estetika sering diartikan sebagai keindahan yang tanpa batas dan tanpa ukuran yang jelas. Satu-satunya ukuran yang dipergunakan adalah panca indra terutama mata. Ukuran ini bersifat subjektif karena tafsiran terhadap keindahan tak hanya dapat dicerna oleh mata. Pendekatan Estetik merupakan pendekatan khusus yang menekankan aspek-aspek seni dan desain dalam kaitannya dengan daya tarik estetik. Daya tarik estetik ini dapat muncul dari aspek bentuk (formal), kandungan isi (simbol), dan ungkapan emosi (ekspresi). Sehingga, menghasilkan model analisis formalisme, simbolisme, dan ekspresionisme.

Semiotika

Tanda merupakan bagian dari ilmu semiotika yang menandai sesuatu hal atau keadaan untuk menerangkan atau memberitahukan objek atau subjek, tanda-tanda yang dibuat oleh manusia menunjuk pada sesuatu yang terbatas maknanya dan hanya menunjuk pada hal-hal tertentu. Charles Sanders Peirce (1839-1914) mengembangkan kajian semiotika, 3 diantaranya yaitu ikon, indeks dan simbol.

Maskot

Maskot berarti orang, binatang, atau benda yg diperlakukan oleh suatu kelompok sebagai lambang pembawa keberuntungan atau keselamatan, dapat dipahami bahwa maskot adalah benda atau figur orang, binatang (atau objek lainnya) yang dianggap membawa keberuntungan dan dipakai untuk menyemarakkan suasana suatu acara tertentu. Maskot digunakan untuk dua kebutuhan yaitu promosi dan branding. Untuk kebutuhan branding, Maskot bisa menyampaikan pesan/informasi kepada masyarakat dalam bentuk visual tanpa harus membuat teks. Maskot juga bisa mengajak sekaligus menghibur pengunjung yang hadir ke Perpustakaan Sumatera Barat, hal ini dapat membuat citra perpustakaan menjadi berbeda, terkesan ceria dan meninggalkan kesan kaku yang ada dipikiran masyarakat.

Warna

Warna merupakan salah satu identitas terkuat dalam sebuah desain. Ketika melihat sebuah desain, yang direspon pertama kali oleh mata manusia adalah warna dari pada elemen desain lainnya (tipografi, gambar, dan elemen grafis lainnya). Pentingnya warna ini, Dameria, Anne (2007:71) mengutip penelitian yang dilakukan Institute for Color Research di Amerika yang menemukan bahwa seseorang dapat mengambil keputusan terhadap orang lain, lingkungan, maupun produk dalam waktu hanya 90 detik saja. Dan keputusan tersebut 90 persen didasari oleh warna.

Tipografi (Model Huruf)

Tipografi merupakan suatu ilmu dalam memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan tertentu, sehingga dapat menolong pembaca untuk mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin. Sihombing, Danton (2001:77) membedakan dua macam jenis tipografi yaitu tipografi dalam logo (*letter marks*) dan tipografi yang digunakan dalam media-media aplikasi logo (*corporate typeface/corporate typography*). Pada *letter marks*, keunikan menjadi hal yang paling utama. Biasanya jenis-jenis hurufnya pun unik. Sedangkan *corporate typeface* bertujuan untuk menjaga kesatuan desain. Tipe ini banyak menggunakan jenis huruf yang beredar di pasaran.

Tagline (Bahasa)

Tagline merupakan frasa yang mudah diingat dan digunakan oleh kelompok atau bisnis untuk menarik perhatian. Pada dasarnya tagline mempunyai fungsi seperti slogan, jargon, moto atau semboyan. Tagline yang ringkas dan kuat dapat mengkomunikasikan pesan dengan baik, contoh: Sosro: Sosro Ahlinya Teh, Yamaha: Yamaha Semakin Didepan, Sanken: Santai Ada Sanken.

METODOLOGI PENELITIAN

Kajian metode yang dilakukan dalam penciptaan maskot sebagai gambaran tentang ikon untuk Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Provinsi Sumatera Barat menggunakan teknik pengumpulan data melalui observasi yaitu teknik pengumpulan data, dokumentasi dan studi pustaka. Observasi dilakukan dengan teknik pengumpulan data yang relevan (Rustan Suryanto, 2009). Teknik dokumentasi ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumenter, dan data yang relevan. Dari hasil dokumentasi ini, maka didapatlah ide tentang maskot yang terdiri dari tiga simbol yaitu buku, sepatu, dan deta. Studi Pustaka, Teknik Studi pustaka memuat informasi mengenai topik perancangan dan landasan teori yang digunakan. Sumber-sumber dapat berupa buku-buku, artikel, media, massa, dan literatur lain yang berkaitan dengan topik perancangan. Dalam studi buku perancang mencari referensi yang berkaitan dengan *Maskot*. (Ridwan, 2010)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Maskot Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Provinsi Sumatera Barat yang diciptakan bersifat daerah yaitu simbol buku yang mewakili ilmu pengetahuan. Sepatu boot yang mewakili pertualangan (anak muda) dan topi deta yang mewakili daerah minangkabau. Pemilihan ikon diharapkan dapat dipergunakan oleh Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Provinsi Sumatera Barat karena maskot pada dasarnya belum banyak diciptakan oleh Dinas Kearsipan dan Perpustakaan di daerah-daerah lain.

A. Sketsa Dasar Maskot



Gambar 1. Sketsa Dasar Maskot

B. Desain Maskot



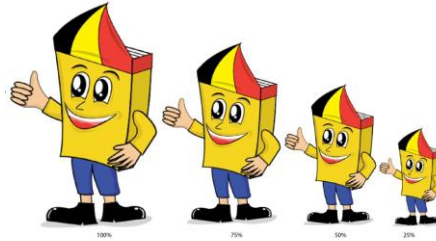
Gambar 2. Desain Maskot

Final maskot dipilih dari eksekusi maskot secara komprehensif. Final maskot didapatkan sesuai dengan konsep yang dilihat dari segi bentuk yang berbeda, unik dan simple. Maskot ini dipilih karena mewakili secara konsep sehingga tepat untuk rancangan bagi Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Provinsi Sumatera Barat. Bentuk yang menarik terlihat dari anatomi Maskot yang dibuat dengan karakter ceria. Anatomi yang menggambarkan keceriaan tersebut terlihat dari senyuman dan tangan dengan gestur ibu jari tangan yang diangkat ke atas sementara jari lain ditekuk. Gestur ini mendukung tagline “*Nak Kayo Kuek Mancari Nak Pandai Kuek Mambaco*”.

Maskot adalah lambang orang cadik pandai mempergunakan atribut deta berbentuk segitiga. Deta merupakan identitas Minangkabau yang biasanya dipakai pada upacara kebesaran minangkabau, deta melambangkan marwah atau wibawa di Minangkabau. Atribut lain yang digunakan adalah sepatu boot, penggunaan sepatu boot berupa lambang petualangan dalam penjelajahan ilmu pengetahuan dengan cara membaca buku di perpustakaan, berpetualang dari satu buku ke buku yang lain. (Mulyana, Agus Rahmat dkk, 2013).

Maskot di dominasi warna kuning cerah yang menyimbolkan kebesaran/ kebangsawanan. Warna lain yang membangun maskot adalah merah, hitam dan biru. Warna hitam, merah dan kuning disusun maka akan menjadi identitas masyarakat lokal Minangkabau yaitu warna marawa. Marawa dipakai untuk menghias-hias, penyambutan tamu, pesta dan acara tradisional lainnya di Minangkabau. warna biru digunakan sebagai warna bendera untuk pacuan kuda yang terdapat di Kabupaten Lima Puluh Kota, berlomba untuk mencapai yang terbaik sebagai juara. Dalam filosofi warna, Minangkabau biru berarti tumbuh yang dilambangkan dengan generasi muda yang kreatif untuk mengejar kehidupan dengan belajar tentang ilmu pengetahuan, salah satunya dengan cara banyak membaca di perpustakaan.

C. Skala Maskot



Gambar 3. Desain Maskot

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Desain maskot Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Provinsi Sumatera Barat diharapkan dapat sebagai media promosi untuk mudah di ingat oleh masyarakat, sehingga Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Provinsi Sumatera Barat dapat menarik pengunjung lebih banyak lagi terutama anak-anak dan remaja.

Desain maskot yang dibuat sesuai dengan kearifan local masyarakat Minangkabau atau Sumatera Barat. Maskot Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Provinsi Sumatera Barat ini juga bisa digunakan pada media pendukung lainnya seperti: Billboard, X Banner, Flax Change, dll.

B. Saran

Kurangnya minat baca dan rendahnya keinginan masyarakat datang ke perpustakaan buykan hanya berkaitan dengan promosi, tapi lebih terkait dengan keinginan dan kemauan seseorang. Promosi dalam bentuk maskot ini hanya salah satu cara untuk meningkatkan minat baca dan meningkatkan pengunjung masyarakat ke perpustakaan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Mulyana, Agus Rahmat dkk, dkk. (2013). Perancangan Maskot Sebagai Cinderamata Dalam Upaya Branding Itenas. Jurnal, 2(1).
- [2] Ridwan. (2010). Metode Teknik Menyusun Tesis. Alfabeta.
- [3] Rustan Suryanto. (2009). Mendesain Logo. Gramedia.
- [4] Supriyono, R. (2010). Desain Komunikasi Visual: Teori dan Aplikasi. Andi.
- [5] Walker, J. A. (2010). Desain, Sejarah, Budaya: Sebuah Pengantar Komprehensif. Jala Sutra.
- [6] Dap.sumbarprov.go.id. Unduh tanggal 28 Juli 2024.
- [7] Hantaran.co. Minat Baca Masyarakat Sumbar Masih Rendah, Unduh tanggal 28 Juli 2024.
- [8] Menurut SafeNet, 76,5% masyarakat akses media sosial setiap hari dengan screen time 5-8 jam per hari.