

PERANCANGAN MASKOT SMK GRAFIKA ISS SEBAGAI UPAYA UNTUK MENINGKATKAN *BRAND AWARENESS*

Suriani, Rino Yuda, Muhammad Ghifari

Program Studi Desain Komunikasi Visual,
Institut Seni Budaya Indonesia Aceh

Jln. Transmigrasi No 62, Gampong Buket Meusara, Kota Jantho, Aceh Besar,
23911. Telepon 0651-92023

E-mail : surianiargae@gmail.com, rinoyuda@isbiaceh.ac.id,
muhammadghifari@isbiaceh.ac.id

ABSTRAK

Perancangan ini mencerminkan nilai-nilai positif serta visi misi SMK Grafika melalui sebuah maskot menjadi konsep dasar dalam perancangan maskot SMK Grafika ISS, Visi SMK Grafika ISS “melahirkan insan professional dalam desain digital yang siap pakai didunia usaha, industri dan berakhlakul karimah” dikerucutkan menjadi kata kunci dalam konsep perancangan maskot ini. Sehingga terwujudnya *keyword* “beriman, berkarakter, dan professional”. Dalam perancangan ini perancang membuat karakter maskot dari lebah yang menyenangkan dan menarik, meliputi beberapa ekspresi seperti ceria, gerakan yang lucu, sedih, dan karakter yang menunjukkan hal-hal positif sehingga dapat menciptakan ikatan emosional antar siswa, orang tua dan khalayak umum. Metode perancangan *Design Thinking* digunakan untuk mencari solusi yang paling efektif dan efisien untuk memecahkan suatu masalah yang kompleks dengan melalui tahapan *Emphatize, Define, Ideate, Prototype, dan test*. Dengan demikian SMK Grafika ISS memiliki elemen visual yang menarik, sehingga dapat memperkuat erat *brand awarness* dan membantu memperkuat kesadaran akan merek tersebut di kalangan Masyarakat. Keseluruhan karya disajikan dalam bentuk visualisasi gambar *vector* dengan *style flat design* dan rangkum dalam bentuk 2D serta dilengkapi media pendukung lainnya, seperti *motion graphic*, baliho, *x-banner*, poster dan beberapa desain *mock-up* stiker, pin, *totebag*, gantungan kunci.

Kata kunci: Maskot, *Brand Awareness*, Lembaga Pendidikan, Identitas, Branding, Desain

ABSTRACT

The design of the SMK Grafika ISS mascot with the main aim is to strengthen the school's identity and increase Brand Awareness. This design reflects the positive values and vision and mission of SMK Grafika ISS through a mascot which is the basic concept in designing the SMK Grafika ISS mascot. The vision of SMK Grafika ISS "to give birth to professional people in digital design who are ready to use in the world of business, industry and have good morals" is reduced to words key in the concept of designing this mascot. So that the keywords "faith, character and professional" are realized. In this design, the designer created a bee mascot character that is fun and attractive, including several expressions such as cheerful, funny movements, sad, and characters that show positive things so that they can create emotional bonds between students, parents and the general public. The Design Thinking design method is used to find the most effective and efficient solution to solve a complex problem by going through the stages Emphatize, Define, Ideate, Prototype, and test. In this way, SMK Grafika ISS has attractive visual elements, so that it can strengthen brand awareness and help strengthen awareness of the brand among the public. The entire work is presented in the form of vector image visualization with a flat design style and summarized in 2D form and equipped with other supporting media, such as motion graphics, billboards, x-banners, posters and several mock-up designs for stickers, pins, tote bags, key chains.

Keywords: Mascot, *Brand Awareness*, Educational Institution, Identity, Branding, Design

PENDAHULUAN

SMK Grafika ISS (*Islamic Solidarity School*) sudah berdiri 10 tahun dengan jurusan Desain Grafis, namun pada saat wawancara dengan bapak Ridwan Kepala Sekolah, pada tanggal 28 Maret 2022 mengatakan bahwa seiring berjalannya waktu SMK Grafika ISS mengalami pergantian jurusan dari desain grafis diganti menjadi desain komunikasi visual, Ridwan (2022). Sesuai dengan keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi pada Nomor 024/H/KR/2022 Tentang Konsentrasi Keahlian SMK/MAK pada Kurikulum Merdeka. Hal ini menjadi penyebab salah satu penurunan tingkat ketertarikan masyarakat terhadap Lembaga Pendidikan SMK Grafika ISS, ini sesuai hitungan data dari pendaftar SMK Grafika ISS pada tahun ajaran 2020-2021, 2021-2022, target yang ditentukan sekolah diangka 180 pendaftar, namun seiring berjalan waktu target ini menjadi menurun setiap tahunnya bahkan bisa dikatakan hanya sedikit murid yang masih bertahan di SMK Grafika ISS dalam jangka waktu lebih 1 tahun.

Berdasarkan data yang perancang temukan, SMK Grafika ISS bisa menghabiskan 15 - 20 rem brosur selama jangka waktu 1 tahun kurang untuk dibagi-bagikan kepada masyarakat luas dan ini belum termasuk media promosi lainnya. Ini menjadi bahan evaluasi untuk SMK Grafika ISS bahwa hanya dengan menyebar brosur saja tidak cukup untuk menumbuhkan rasa *empaty* masyarakat terhadap sekolah. Maka dari itu perancangan sebuah maskot menjadi tepat agar dapat meningkatkan *brand awareness* SMK Grafika ISS pada masyarakat. Menonjolkan nilai-nilai positif serta visi misi SMK Grafika melalui sebuah maskot menjadi konsep dasar dalam perancangan maskot SMK Grafika ISS nantinya. Visi SMK Grafika ISS "melahirkan insan professional dalam desain digital yang siap pakai didunia usaha, industri dan berakhlakul karimah" dikerucutkan menjadi kata kunci dalam konsep perancangan maskot ini. Sehingga terwujudnya *keyword* "beriman, berkarakter, dan professional". Maka tahap selanjutnya adalah mencari bentuk visual berdasarkan *keyword* yang duhubungkan dengan benda tak hidup, hewan atau mencari bentuk visual yang tepat dan mampu mewakili setiap *keyword* tersebut. Karena maskot yang menarik bisa membangun sebuah daya tarik citra *brand* itu sendiri. Berdasarkan masalah yang ada, maka perancang mengambil judul "Perancangan Maskot SMK Grafika ISS sebagai upaya untuk meningkatkan *Brand Awareness*". Diharapkan dengan adanya perancangan maskot ini maka SMK Grafika ISS dapat menarik para masyarakat dan memberikan kesan positif terutama para calon siswa, orang tua siswa dan masyarakat luas melalui

media pendukung yang akan menjadi media alternatif maskot seperti, *X-Bannar*, *Motion Graphic*, poster, kaos, pin, *tote bag*, gantungan kunci, *sticker*, dan media sosial.

METODE PENELITIAN

Design Thinking merupakan metode kolaborasi mengumpulkan banyak ide dari disiplin ilmu untuk memperoleh sebuah solusi. *Design Thinking* tidak hanya berfokus pada pengalaman pengguna (*user*). *Design Thinking* digunakan untuk mencari solusi yang paling efektif dan efisien untuk memecahkan suatu masalah yang kompleks. (Ford, 2010).

Emphatize

Tahap *emphatize* merupakan proses inti dari perancangan maskot SMK Grafika ISS, karena permasalahan yang timbul dapat diselesaikan dengan cara berpusat kepada manusia. Metode ini berupaya untuk memahami permasalahan yang dialami oleh SMK Grafika ISS supaya perancang dapat mencari solusi untuk permasalahan tersebut. Dalam metode ini perancang dapat langsung terjun ke lapangan bertemu pihak sekolah SMK Grafika ISS dengan melakukan beberapa tahapan yaitu : Wawancara, observasi.

Define

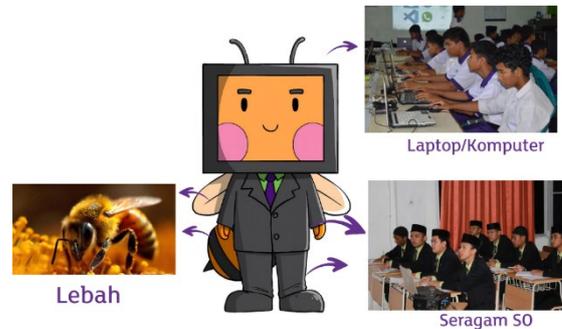
Setelah melakukan tahap *Emphatize*, maka proses selanjutnya merupakan menganalisis dan memahami hasil yang telah dilakukan pada proses *emphatize*. Kemudian menyimpulkan atau menyaring wawasan yang telah didapatkan sehingga fokus kepada permasalahan SMK Grafika ISS. Dengan tujuan untuk menyelesaikan masalah tersebut dan menjadikan sebagai *point of view* atau perhatian utama pada perancangan.

Ideate

Ide merupakan proses transisi dari rumusan masalah menuju penyelesaian masalah, kemudian akan disebut sebuah konsep perancangan maskot SMK Grafika ISS. Pada tahapan ini perancang akan mengembangkan konsep kreatif berupa :

1. Menentukan tujuan dibuatnya maskot, untuk meningkatkan *brand awareness* terhadap SMK Grafika ISS berdasarkan kesepakatan bersama pengelola yang mencerminkan visi - misi dan nilai-nilai positif SMK Grafika ISS melalui sebuah maskot.
2. *Brainstorming* melalui diskusi dengan pihak terkait yaitu SMK Grafika ISS atau yayasannya, serta membuat *mindmapping* secara terstruktur untuk membantu mengingat atau menganalisis masalah yang terjadi di SMK Grafika ISS

- Langkah selanjutnya adalah menentukan proses desain seperti karakter yang mewakili SMK Grafika ISS, menentukan *keyword* maskot, nama maskot, *tone* warna, dan media pendukung apa saja yang akan digunakan
- Adapun target *audience* SMK Grafika ISS adalah siswa dan siswi SMP/MTs yang ingin melanjutkan ke SMK Grafika ISS, orang tua, dan masyarakat luas
- Maskot yang dibuat akan implementasikan pada media pendukung seperti media cetak dan media sosial



Gambar 1. Desain maskot dari pengambilan 3 objek (Suriani,2023)

Prototype

Prototype adalah proses mengubah ide menjadi suatu produk yang harus melalui tahap uji, evaluasi, dan diperbaiki kembali jika dirasa ada yang masih kurang. Pada tahap *prototype* perlu dilakukan melalui beberapa tahap yaitu :

- Mulai dari alternatif sketsa *outline*, seperti sketsa hewan dan objek yang akan buat menjadi sebuah maskot dengan menggambarkan ciri khas dari SMK Grafika ISS. Ilustrasi yang diambil dalam perancangan Maskot SMK Grafika adalah hewan bernama lebah, seragam santri, dan ikonik dari jurusan SMK Grafika ISS ketiganya dikolaborasikan menjadi Maskot yang unik, menarik dan ramah dengan gaya kartun.
- Setelah memvisualisasikan maskot dari gabungan antara tiga objek, maka langkah selanjutnya adalah filosofis dari ketiga objek yang diangkat.
- Final desain
Final desain berarti tahap alternatif desain maskot mulai dari warna dan lain-lain, maka disini perancang membuat beberapa tipe gaya kartun untuk dijadikan pilihan nantinya, mulai dari maskot dari tampak depan, samping dan belakang. Begitu juga dengan berbagai ekspresi maskot antara lain sedih, gembira, dan tegas.

Desain maskot yang diambil dari beberapa objek diatas, dimana sudah mencerminkan dari identitas SMK Grafika ISS, pada bentuk maskot Pobbe menjelaskan bahwa :

- Kepala : Bentuk desain kepala diambil dari objek Komputer, dan antenna diatas kepala merupakan objek yang diambil dari lebah yang maknanya bisa menampung Ilmu Pengetahuan
- Baju Jas hitam dan celana hitam : diambil dari bentuk seragam yang digunakan oleh siswa-siswi Student Organization SMK Grafika ISS yang maknanya professionalism
- Kemeja Hijau dan dasi : diambil dari baju yang dipakai oleh siswa-siswi SO SMK Grafika ISS yang maknanya mencerminkan *tone* warna dari SMK Grafika ISS
- Sayap dan Ekor : bentuk desain ekor dan sayap diambil dari hewan bernama lebah

Pada saat *brainstorming* dilakukan, perancang mengembangkan ide-ide yang didapatkan dari hasil analisis data yang terdapat pada tahap *define*. Setelah mendapatkan *keyword* pada tahap awal, kemudian perancang membuat *brainstorming* melalui diskusi dengan pihak terkait yaitu SMK Grafika ISS.

Test

Pada tahap ini perancang akan melakukan tes uji lapangan dengan menunjukan *sample* dari beberapa pihak atau *Focus Group Discussion* (FGD) dengan beberapa orang seperti pihak SMK Grafika ISS, pihak kampus yang ahli dalam bidangnya, dan masyarakat pada umumnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karya maskot ini dirancang melalui dari beberapa ide kreatif yang disediakan oleh pihak sekolah sebagai inspirasi bagi perancang. Maskot tersebut terjadi mulai dari penyaringan ide yang dibentuk, sehingga muncul bentuk hewan atau manusia.



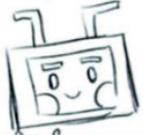
Gambar. 2 Brainstorming (Suriani, 2023)

Langkah utama dari perancangan maskot SMK Grafika ISS adalah pembentukan sketsa awal yang

dapat merekam ide dan perasaan, membuat susunan bentuk, teks, gambar dan sekaligus komunikasi dengan klien. Berikut adalah sketsa alternatif yang dikembangkan menjadi tiga bagian, dari beberapa kepala maskot yang terpilih.

Tabel. 1 Indikator terpilihnya 3 sketsa alternatif

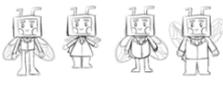
Tabel Indikator Terpilihnya 3 Sketsa Alternatif Bagian Kepala Maskot

Sketsa Alternatif Kepala	Indikator
	<ul style="list-style-type: none"> - Dinilai memiliki kemiripan dengan kepala lebah - Memiliki kacamata di kepala mendakan sosok seseorang yang cerdas - Memiliki antena untuk menjangkir ilmu pengetahuan
	<ul style="list-style-type: none"> - Memiliki karakter yang ramah - Memiliki kemiripan dengan konsep awal perancangan yaitu sebuah objek yang disatukan dengan mencerminkan SMK Grafika ISS yaitu computer - Memiliki antena untuk menjangkir ilmu pengetahuan
	<ul style="list-style-type: none"> - Terlihat lucu dan memiliki kemiripan yang lebih dengan bentuk wajah lebah - Memiliki antena untuk menjangkir ilmu pengetahuan

Setelah Tahap Pengembangan Sketsa Alternatif Maskot Sampai Atribut, Maka Tahap Selanjutnya Adalah Tahap Final Sketsa Yang Dipilih Dari 3 Sketsa Alternatif Maskot Diatas.

Tabel. 2 Indikator Pemilihan 1 Sketsa Alternatif Dari 3 Sketsa Yang Dikembangkan

Tabel Indikator Pemilihan 1 Sketsa Alternatif dari 3 Sketsa yang dikembangkan

NO	Sketsa Alternatif Full Body	Indikator
1		<ul style="list-style-type: none"> - Dinilai memiliki atribut kacamata seperti kacamata renang - Secara keseluruhan belum mencerminkan ciri khas dari SMK Grafika ISS
2		<ul style="list-style-type: none"> - Memiliki kemiripan dengan konsep awal perancangan yaitu sebuah objek yang disatukan dengan mencerminkan SMK Grafika ISS yaitu computer - Memiliki ciri SMK Grafika ISS, mulai dari seragam jas yang lengkap - Bisa dikembangkan lagi sampai final maskot
3		<ul style="list-style-type: none"> - Memiliki wajah yang sudah tidak asing dalam artian sudah sering dipakai orang - Karena SMK Grafika ISS adalah sebuah Lembaga pendidikan, bisa jadi aneh Ketika maskot nya tidak memakai atribut celana

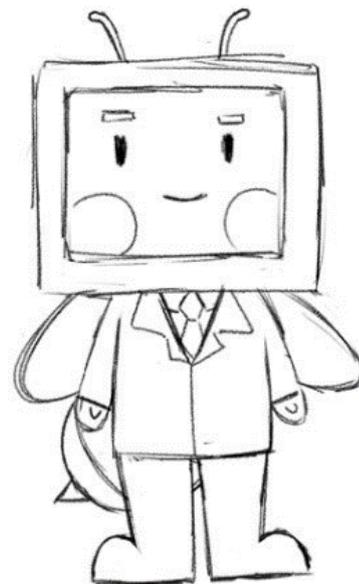
Sketsa yang dipilih adalah sketsa alternatif nomor 4. Hewan lebah, yang dikombinasikan dengan badan manusia dan objek komputer. Setelah

tahap ini selesai maka final dari sketsa yang dipilih menjadi model maskot yang memiliki karakter seperti yang dibuat sesuai konsep.

Table. 3 Pemilihan Final sketsa alternatif dari 4 sketsa yang dikembangkan

Tabel Indikator Pemilihan final sketsa Alternatif dari 4 Sketsa yang dikembangkan

NO	Sketsa Alternatif Kepala	Indikator
1		<ul style="list-style-type: none"> - Dinilai kurang cocok untuk maskot SMK Grafika ISS karena tidak memakai atribut dengan lengkap - Karakter belum terlihat sempurna, karena lebih Panjang kaki ketimbang badan
2		<ul style="list-style-type: none"> - Dinilai kurang cocok untuk maskot SMK Grafika ISS karena tidak memakai atribut dengan lengkap - Memiliki bentuk baju yang mengembang
3		<ul style="list-style-type: none"> - Dinilai kurang cocok untuk maskot SMK Grafika ISS karena tidak memakai atribut dengan lengkap - Memiliki sayap yang lumayan kebesaran - Tidak mencerminkan baju jas
4		<ul style="list-style-type: none"> - Salah satu karakter yang mencerminkan SMK Grafika ISS, karena memakai atribut yang lengkap - Kemiripan jas dan celana lumayan mirip, meskipun akan ada tahap pengembangan ketahap yang lebih bagus. - Sayap yang harus direvisi menjadi lebih layak lagi - Sekaligus penyempurnaan Sepatu maskot



Gambar. 3 Final maskot sketsa alternatif (Suriani, 2023)



Gambar. 4 Pewarnaan Maskot Pobeek (Suriani, 2023)

Dalam hal ini warna yang akan digunakan : Ungu, *Orange*, Hijau dan Hitam. Warna yang dipilih sudah mewakili maskot yang terinspirasi dari gabungan antara lebah dan bentuk manusia. Dimana kostum yang digunakan akan mengusung warna yang berbeda-beda. Adapun warna pada baju dan celana memakai warna hitam, dasi warna ungu, kemeja warna hijau serta badan dari lebah warna *orange*. Warna-warna yang menjadi khas dari SMK Grafika ISS adalah Ungu, *Orange*, Hijau dan Hitam.

Jenis *font* yang digunakan dalam perancangan maskot SMK Grafika ISS adalah "*motley forces*" yang terdapat pada kolom *table* skor, dengan hasil nilai 17 yang tingkat keterbacaan, kejelasan serta kemudahannya.

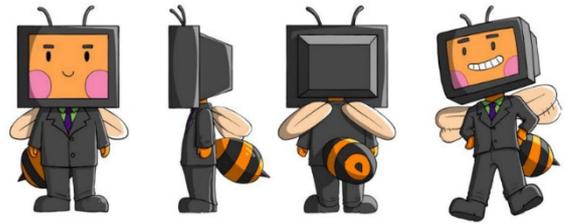
Tabel. 4 Tipografi dari maskot

MOTLEY FORCES abcdefghijklmnopqrstuvwxyz ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ	★★★★	★★★★	★★★★	17
	★★	★	★★	

Si Pobeek

Gambar. 5 Tipografi nama maskot Pobeek (Suriani, 2023)

Maskot Pobeek dari beberapa sudut pandang yang pertama sudut depan, samping dan belakang.



Gambar. 6 Maskot Pobeek dari beberapa sudut pandang (Suriani, 2023)

Dalam merancang ekspresi untuk maskot Pobeek pada SMK Grafika ISS yang mengambil bentuk lebah, terdapat beberapa ekspresi yang dapat dijelaskan dan direalisasikan dalam konteks *motion graphic* atau ilustrasi lainnya



Gambar. 7 Final ekspresi dari maskot Pobeek (Suriani, 2023)



Gambar. 8 Maskot Pobeek (Suriani, 2023)

Pembuatan desain maskot mulai dari tahap sketsa sampai memasuki tahap final sketsa. Pemilihan bentuk dan karakter maskot yang menggabungkan tiga objek yang mencerminkan sebuah lembaga Pendidikan yaitu SMK Grafika ISS dengan permasalahan yang dialami harapannya

desain maskot tersebut bisa memberikan kesan yang baik untuk target *audience*.

Dalam perancangan maskot Pobe untuk SMK Grafika ISS, terdapat beberapa media pendukung yang dapat digunakan untuk memperkuat dan mengkomunikasikan karakter maskot tersebut. Berikut beberapa media pendukung yang bisa diterapkan:



Gambar. 9 Spanduk dan poster (Suriani, 2023)



Gambar. 10 T-Shirt (Suriani, 2023)



Gambar. 11 Stiker dan totebag (Suriani, 2023)



Gambar. 12 Motion graphic (Suriani, 2023)

PENUTUP

Kesimpulan

Perancangan maskot untuk SMK Grafika ISS dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan *brand awareness* (kesadaran merek) dari institusi tersebut. Maskot dapat menjadi identitas visual yang kuat dan mudah diingat bagi *audience*. Ini membantu dalam membangun identitas yang khas dan membedakan institusi tersebut dari yang lain. Dengan adanya maskot, SMK Grafika ISS memiliki elemen visual yang menarik, memperkuat erat *brand awarness*, hal ini dapat membantu memperkuat kesadaran akan merek tersebut di kalangan masyarakat dan dapat digunakan dalam berbagai materi pemasaran seperti poster, spanduk, baliho, situs web, dan media *social*.

Saran

Melalui perancangan maskot Pobe untuk SMK Grafika ISS, diharapkan pembaca dapat menghasilkan gagasan-gagasan yang dapat membantu dalam mengembangkan visualisasi tugas akhir karya dengan perencanaan yang terstruktur sesuai dengan prinsip-prinsip teori desain komunikasi visual. Hal ini bertujuan untuk menciptakan karya yang memiliki kualitas yang tinggi. Penting untuk tidak hanya fokus pada aspek kualitas visual semata, tetapi juga memperhatikan aspek teoritis yang mendasari karya tersebut, serta

dapat memberikan pertanggungjawaban yang jelas terhadap proses penyusunannya

DAFTAR PUSTAKA

- Supriyono, 2010. Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: ANDI OFFSET
- Rustan. 2019. Warna. Jakarta: PT Lintas Kreasi Imaji
- Sucipto, Desti Festisari dkk (2022). Buku Ajar Pengantar Desain Komunikasi Visual. Jawa Tengah : Eureka Media Aksara
- Rino Yuda, Fentisari Desti Sucipto, Muhammad Ghifari. 2022. "Perancangan maskot ISBI Aceh sebagai upaya penguatan *Brand Awarness*" dalam jurnal Desain Komunikasi Visual, Volume 11 Nomor 01
- Olvyanda Ariesta. 2020. "Perancangan maskot ISI Padang Panjang sebagai media branding" dalam jurnal Bahasa rupa Program studi Desain Komunikasi Visual Vol.03 No.02.
- Rintania Rosita Citra Dewi, 2018. "Desain Maskot Dan Promosi Pariwisata Kota Muara Teweh Kalimantan Tengah" dalam tugas akhir Program Studi Desain Komunikasi Visual Jurusan Desain
- Kemendikbud. 2023. "Data Pokok Pendidikan" <https://referensi.data.kemdikbud.go.id/index11.php?kode=060000&level=1>, di akses pada tanggal Februari pukul (22:11)
- <https://saputrobagas.wordpress.com/2017/03/19/perbedaan-desain-grafis-dan-desain-komunikasi-visual/> " di akses pada 15 february 2023 pada pukul 14.24
- Website ISI Padang Panjang " <https://www.isi-padangpanjang.ac.id/> " diakses pada tanggal 15 february pada pukul 21.15