

PERANCANGAN DESAIN MASKOT FAKULTAS SENI DAN DESAIN UNIVERSITAS POTENSI UTAMA

Noprita Elisabeth Sianturi¹, Wira Dean Pradana²

Program Studi Desain Interior^{1,2}

Universitas Potensi Utama^{1,2}

novryelisa@gmail.com¹, wiradana1710@gmail.com²

Abstrak

Maskot merupakan tanda *icon visual* yang menggambarkan desain komunikasi visual untuk daya tarik anak-anak yang baru lulus SMA atau sederajat untuk mendaftar ke Fakultas Seni dan Desain Universitas Potensi Utama Medan. Maskot ini dibuat sebagai karya *alternative* untuk meningkatkan pendaftar ke Fakultas Seni dan Desain karena selama ini karya-karya kreatif untuk mendaftar ke Fakultas Seni dan Desain masih sedikit. Desain Maskot dengan bentuk musang bulan, topi toga, pensil, buku, pakaian adat melayu dan sepatu. Musang bulan pada Maskot dimaknai sebagai cerdas, cekatan, pandai menyesuaikan diri, tangguh. Topi toga pada kepala musang bulan mengandung makna bahwa setelah menyelesaikan studi akan di wisuda atau menghasilkan seorang sarjana. Pakaian adat Melayu mengandung unsur kebudayaan Melayu yang ada di Sumatera Utara. Pensil dimaknai sebagai seorang desainer untuk menggambar sebuah desain serta buku mengandung makna sebagai kanvas atau tempat untuk membuat desain atau dalam belajar tempat untuk menuliskan ilmu-ilmu yang telah dipelajari. Sepatu mengandung makna sebagai petualang untuk mencari ilmu. Metode yang digunakan dalam penciptaan Maskot melalui metode riset observasi, mencari literature review melalui jurnal dan melakukan wawancara di bagian Fakultas Seni dan Desain Universitas Potensi Utama Medan. Dalam penelitian ini dibuat beberapa sketsa gambar maskot sebanyak 14 sketsa gambar, kemudian dipilih sketsa yang terbaik dari yang ada, setelah ditetapkan maskot yang konprehensif terpilih kemudian di desain dengan menggunakan komputer dan *software CorelDraw*.

Kata Kunci: Maskot, Perancangan, Fakultas Seni dan Desain, Desain

Abstract

The mascot is a visual icon that depicts a visual communication design to attract children who have just graduated from high school or the equivalent to register at the Faculty of Art and Design, Universitas Potensi Utama, Medan. This mascot was created as an alternative work to increase applicants to the Faculty of Art and Design because so far there are still few creative works to apply to the Faculty of Art and Design. Mascot design with the shape of a moon weasel, toga hat, pencil, book, traditional Malay clothes and shoes. The moon weasel on the mascot is interpreted as intelligent, agile, adaptable, tough. The toga hat on the head of the moon weasel means that after completing studies, you will graduate or produce a scholar. Malay traditional clothing contains elements of Malay culture in North Sumatra. Pencil is interpreted as a designer to draw a design and a book contains meaning as a canvas or a place to make designs or in learning a place to write down the knowledge that has been learned. Shoes have a meaning as an adventurer to seek knowledge. The method used in the creation of the mascot is through observation research methods, looking for literature reviews through journals and conducting interviews at the Faculty of Art and Design, Potential Utama University, Medan. In this study, 14 mascot sketches were made, then the best sketch was chosen from the existing ones, after a comprehensive mascot was selected, it was designed using a computer and CorelDraw software.

Keywords: Mascot, Design, Faculty of Art and Design, Design

I. PENDAHULUAN

Universitas Potensi Utama Medan memiliki 5 Fakultas yang terdiri dari 15 Program Studi. Salah satu Fakultas yang ada di Universitas Potensi Utama Medan adalah Fakultas Seni dan Desain, dalam Fakultas tersebut ada beberapa Program Studi yaitu Desain Komunikasi Visual, Desain Interior, Televisi dan Film. Fakultas Seni dan Desain mempunyai visi dan misi tersendiri dimana visi yaitu tahun 2020 menjadi Fakultas yang menjunjung tinggi nilai seni, kreativitas, teknologi dan religius, sebagai penunjang kemajuan industri kreatif di Sumatera Utara. Misi dari Fakultas Seni dan Desain adalah membangun masyarakat yang berkarakter dan berjiwa *enterpreunership*, mampu mengangkat citra budaya yang berwawasan Nusantara. Fakultas Seni dan Desain, merupakan Fakultas yang masih baru dan satu-satunya di wilayah Kota Medan sehingga belum begitu banyak dikenal oleh masyarakat luas, dalam tahap pengembangan masih harus banyak mempromosikan diri kepada masyarakat [1].

Strategi pertama yang dilakukan untuk memperkenalkan Fakultas Seni dan Desain adalah promosi, dengan cara membuat iklan di radio, koran, promosi ke sekolah-sekolah menjelaskan berbagai keunggulan dan fasilitas yang dimiliki sekaligus keahlian yang dimiliki setelah tamat dari Fakultas Seni dan Desain. Serta mengadakan lomba dalam hal bidang seni dan desain sekaligus membuat sebuah pameran yang menampilkan hasil karya mahasiswa Fakultas Seni dan Desain agar masyarakat luas dapat mengetahui apa saja produk yang dihasilkan oleh Fakultas Seni dan Desain. Promosi bertujuan untuk menarik minat mahasiswa yang ingin mendaftar ke Fakultas Seni dan Desain Universitas Potensi Utama Medan. Promosi yang sudah dilakukan tersebut belum memenuhi target jumlah mahasiswa Fakultas Seni dan Desain yang mendaftar di Universitas Potensi Utama, karena media promosi yang digunakan sekarang masih sangat biasa untuk menjadi daya tarik calon mahasiswa.

Strategi kedua yang dilakukan dalam memperkenalkan Fakultas Seni dan Desain adalah membuat Maskot, dengan Maskot tentunya masyarakat lebih mudah mengingat, mengenal, serta mengenang dari makna dan arti Maskot dibuat. Maskot yang dibuat oleh pengkarya digambarkan sebagai stilasi (penyederhanaan bentuk) hewan yaitu musang bulan, hewan endemik Sumatera Utara. Musang Bulan adalah salah satu hewan yang memiliki karakter paling kuat di antara jenis musang lainnya, musang bulan termasuk hewan *omnivore*, nama latin musang bulan ialah *Paguma Larvata*, musang bulan bisa dikatakan musang dengan perawakan bongor kedua setelah musang binturong, dengan bobot yang cukup berat 5 kg ini sesuai dengan jenis kelamin maupun umur dari musang tersebut, untuk panjang tubuh sendiri kisaran 50-76 cm dengan rentang ekor 50-64 cm, tak hanya itu ukuran telinganyapun cukup besar 6 cm [2][3].

II. TINJAUAN PUSTAKA

Perancangan Maskot Sebagai Cenderamata Dalam Upaya Branding Itenas. Maskot yang dipilih adalah Harimau. Harimau adalah hewan Nasional dari Sumatera dan Malaysia. Harimau adalah jenis kucing terbesar dari spesiesnya, bahkan lebih besar dari singa. Maskot Itenas bertujuan membuat identitas Itenas sebagai salah satu peluang desain *icon* pada setiap produk yang dirancang dan melihat dari segi konsep Maskot Itenas, Harimau dipilih karena memiliki sifat setia, jujur, berani, bertanggung jawab, gigih, wibawa, kuat, luwes, sabar, dan cerdas serta terciptanya citra visual Maskot Itenas. Maka aplikasi dari Maskot yang berwujud dua dimensi dapat di realisir ke media tiga dimensi (dialihkan pada media produk pakai), atau bahkan Maskot dua dimensi tersebut dibuat menjadi tiga dimensi[4].

Reny Triwardani, Perancangan Promosi Desa Budaya Banjarharjo, Kalibawang, Kulonprogo melalui Desain Komunikasi Visual, merupakan hasil karya yang telah dipublikasikan melalui Jurnal Nirmana. Maskot digambarkan ilustrasi anak dengan memakai pakaian adat budaya Jawa. Maskot dimaksudkan anak-anak sebagai generasi penerus yang harus mewarisi nilai-nilai budaya. Diharapkan anak-anak muda tertarik dengan karakter yang ditampilkan pada Maskot tersebut. Maskot Banjarharjo bertujuan membuat media promosi Desa Budaya dan proses perancangan media komunikasi visual dilakukan dengan konsep "*eye catching in digital painting*" yaitu bagaimana menciptakan sebuah desain yang menjadikan teknik digital painting sebagai daya tarik utamanya. Selain konsep desain, juga perlu memperhatikan jenis media yang dibuat. Pemilihan media yang digunakan sebagai media promosi dilakukan berdasarkan jangkauan pasar, efektifitas biaya, keunggulan dan keahliannya didalam membawakan pesan yang informatif. Berbagai media yang dibuat bisa berupa souvenir seperti mug, *ballpoint* dan jam pada kegiatan-kegiatan yang menyangkut pelestarian kebudayaan [5].

Direktorat Jenderal Pajak membuat Maskot yang diberi nama Kojib atau singkatan dari Kontribusi Wajib. Maskot Kojib menggunakan karakter lebah memakai sepatu biru dan memegang kertas bertuliskan SPT (Surat Pemberitahuan). Maskot ini menggambarkan identitas Direktorat Jenderal Pajak dengan karakter lebah itu sendiri yaitu lebah mengumpulkan madu, setelah madu terkumpul sekelompok lebah bergotong royong dalam pembuatan sarang. Seperti itu pula pajak, kesediaan wajib pajak bersama-sama untuk membayar pajak mampu membangun negara, sebab pajak merupakan sumber terbesar bagi penerimaan negara. Bila melihat Maskot ini, masyarakat langsung tahu bahwa Maskot ini merupakan Maskot Direktorat Jenderal Pajak karena terdapat kertas bertuliskan SPT yang dipegang lebah sehingga publik atau masyarakat umum mengenal [5].

III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Metode penciptaan yang dilakukan adalah dengan cara merancang dan mewujudkan karya seni desain komunikasi visual dalam pembuatan karya desain Maskot sebagai media promosi Fakultas Seni dan Desain Universitas Potensi Utama Medan[6].

1. Persiapan

Persiapan awal dalam merancang Maskot Fakultas Seni dan Desain yakni dengan cara mengumpulkan data melalui observasi, dan studi pustaka. Pengumpulan data bertujuan untuk memperoleh data-data yang tepat dan benar sehingga memudahkan perancangan dalam merancang Maskot.

a. Observasi

Pengumpulan data secara observasi dilakukan dengan cara datang langsung ke tempat lokasi atau Fakultas Seni dan Desain Universitas Potensi Utama Medan untuk mendapatkan informasi dan data-data yang berkaitan dengan perancangan desain Maskot DusPU. Tujuan observasi adalah untuk mendapatkan data secara original (asli), sistematis, dan rinci.

b. Studi Pustaka

Studi Pustaka berguna untuk mendapatkan referensi dari sumber-sumber yang memuat informasi mengenai topik perancangan dan landasan teori yang digunakan. Sumber-sumber dapat berupa buku, jurnal, tesis, artikel, internet dan studi literatur lain yang berkaitan dengan topik perancangan.

2. Eksplorasi

Rancangan Maskot dipergunakan untuk semua acara-acara yang di adakan oleh Fakultas Seni dan Desain dan di pajang di depan pintu masuk Universitas Potensi Utama Medan untuk menyambut para mahasiswa yang ingin mendaftar.

- a. Tema dari perancangan karya ini yaitu Maskot dalam mewujudkan promosi untuk Fakultas Seni dan Desain sekaligus mengubah citra Fakultas Seni dan Desain Universitas Potensi Utama Medan.
- b. Melihat masih sedikitnya peminat Fakultas Seni dan Desain yang mendaftar ke Universitas Potensi Utama Medan, diharapkan Maskot yang dirancang dapat menarik perhatian para calon mahasiswa dan masyarakat.

3. Sintesis

Proses sintesis dari hasil analisa dan kreatif adalah untuk menentukan bentuk rancangan Maskot sehingga karya tersebut dapat diaplikasikan ke berbagai media promosi lainnya, antara lain sebagai bentuk :

a. Penyaringan Ide

Penyaringan ide merupakan tahap awal yang dilakukan untuk menentukan bentuk ide yang diinginkan, yang bisa mewakili Fakultas Seni dan Desain. Penulis memilih ide dari banyak kemungkinan, mulai dari manusia hingga hewan, yang nantinya menjadi Maskot.

b. Penyempurnaan Bentuk

Perancang memilih beberapa ide yang telah ditetapkan di langkah awal. Ide ini kemudian diwujudkan menjadi stilasi hewan. Penulis memilih satu ide yang paling menarik dari beberapa ide yang muncul. Ide yang menarik yang dipilih perancang adalah stilasi hewan musang bulan.

c. Transfer Gambar

Tahap pemindahan hasil sketsa alternatif stilasi hewan musang bulan yang ada di Sumatera Utara dengan menggunakan perangkat komputer dengan teknik desain.

d. Proses Editing dan Finishing

Tahap penyempurnaan terakhir dari desain Maskot yang telah terpilih maka disempurnakan dengan memindahkan ke komputer grafis, menggunakan *Coreldraw*, sehingga mendapatkan bentuk visual yang benar-benar jelas yang nantinya menjadi maskot.

4. Struktur Karya Seni

a. Maskot

Media yang dirancang adalah dalam bentuk Maskot. Maskot sering dipergunakan atau dibuat dalam acara-acara besar. Penggunaan Maskot dengan alasan karena Maskot adalah sebuah karya seni yang memiliki ciri khas yaitu bentuk yang menarik dan bagus. Dalam pembuatan Maskot Fakultas Seni dan Desain Universitas Potensi Utama Medan strukturnya terdiri dari bentuk, simbol, dan estetika.

Ketiga konsep ini dipadukan dengan pemilihan warna yang menjadi sasaran penelitian yaitu anak SMA. Oleh karena itu, warna yang dipilih melambangkan sifat keceriaan dan keinginan untuk belajar bidang seni dan desain.

Bentuk Maskot Fakultas Seni dan Desain yang diciptakan bersifat daerah yaitu symbol buku yang mewakili ilmu pengetahuan, pensil yang mewakili keinginan belajar atau mendesain objek, topi toga yang mewakili seorang sarjana setelah menyelesaikan semua studi, baju hitam dan sarung serta selempang yang mewakili kebudayaan Melayu yang ada di Sumatera Utara dan sepatu yang mewakili pertualangan (anakmuda). Pemilihan *icon* diharapkan dapat dipergunakan oleh Fakultas Seni dan Desain karena Maskot pada dasarnya belum banyak diciptakan oleh Fakultas-Fakultas Seni dan Desain yang lain.

b. Sketsa Dasar Maskot

Sketsa dasar adalah lembar kerja yang dikerjakan manual sebelum digambar menggunakan computer grafis. Lembar kerja manual menggunakan pensil, penghapus, kertas A4 sebagai alat penunjang kerja.

Hasil dari *layout* dasar terlihat pada gambar dibawah:



(a)



(b)



(c)



(d)



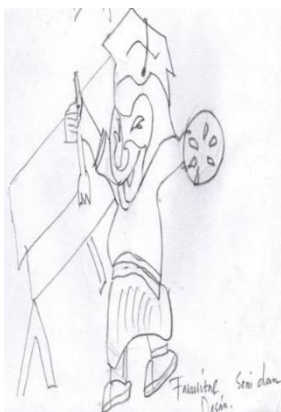
(e)



(f)



(g)



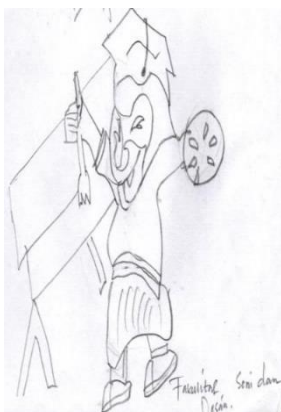
(h)



(i)



(j)



(k)



(l)





(m)



(n)

Gambar 1. Gambar a sampai n Adalah Ilustrasi Gambar Maskot

Pada Gambar 1 adalah beberapa desain gambar ilustrasi sketsa dasar maskot yang didesain atau dibuat ke dalam kertas sebelum didesain dengan berbantu komputer.

c. Sketsa Alternatif Maskot

Pemilihan (alternatif) Maskot yang dibuat dengan menggunakan cara penyebaran gambar sketsa terhadap Fakultas Seni dan Desain kemudian ditetapkan tujuh sketsa yang dipilih dan hasilnya disajikan pada tabel di bawah ini.

TABEL I
PEMILIHAN SKETSA DESAIN MASKOT

No	Sketsa Desain Alternatif	Jumlah Suara
1		7
2		7
3		2

4		2
5		7
6		7
7		7

Berdasarkan kriteria pemilihan desain sketsa maskot, dipilih lima Maskot yang memenuhi kriteria utama seperti harus unik, mencerminkan dan mengangkat citra entitasnya sekaligus membedakannya dengan yang lain. Kelima Maskot yang dipilih ini unik dan dapat bertahan dalam jangka waktu yang lama. Keunikan dan kebertahan lama dapat dinilai dari simbol-simbol yang memiliki arti. Simbol-simbol yang mengandung nilai cenderung bertahan lama.



FAKULTAS SENI DAN DESAIN

Gambar 2. Desain Konfrehensif Maskot 1



FAKULTAS SENI DAN DESAIN

Gambar 3. Desain Konfrehensif Maskot 2



FAKULTAS SENI DAN DESAIN

Gambar 4. Desain Konfrehensif Maskot 3



FAKULTAS SENI DAN DESAIN

Gambar 5. Desain Konfrehensif Maskot 4



FAKULTAS SENI DAN DESAIN

Gambar 6. Desain Konfhrensif Maskot 5

Final maskot dipilih dari eksekusi maskot secara komprehensif. Final maskot didapatkan sesuai dengan konsep yang dilihat dari segi bentuk yang berbeda, unik dan simpel. Maskot ini dipilih karena mewakili secara konsep dari kriteria yang diinginkan sehingga tepat untuk rancangan bagi Fakultas Seni dan Desain Universitas Potensi Utama.

Bentuk yang menarik terlihat dari anatomi maskot yang dibuat dengan karakter ceria dan penuh senyuman. Anatomi yang menggambarkan keceriaan tersebut terlihat dari senyuman dan tangan dengan tangan memegang pensil yang diangkat keatas sementara tangan yang lain memegang buku. Maskot adalah lambang hewan musang bulan yang cerdas, cekatan dan mampu menyesuaikan dengan keadaan sekitarnya mempergunakan atribut topi toga. Topi toga merupakan identitas setiap mahasiswa menjadi sarjana setelah menyelesaikan semua perkuliahan yang biasanya dipakai pada saat acara wisuda.

Atribut lain yang digunakan adalah baju adat Melayu merupakan identitas kebudayaan melayu, pakaian Melayu biasanya dipakai pada acara adat kebesaran Melayu, penggunaan pensil merupakan alat yang dibutuhkan mahasiswa untuk menggambar atau membuat desain, buku merupakan tempat untuk membuat desain atau literature yang dipergunakan dalam membuat desain, sepatu melambangkan petualangan dalam mencari ilmu pengetahuan di Fakultas Seni dan Desain. Desain yang terpilih dari kelima desain konfhrensif diatas desain konfhrensif 1 yang sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan.

IV. KESIMPULAN

Penciptaan desain Maskot sebagai *icon* Fakultas Seni dan Desain Universitas Potensi Utama Medan dapat disimpulkan bahwa Maskot sebagai media promosi untuk memperkenalkan Fakultas Seni dan Desain Universitas Potensi Utama Medan sebagai fakultas tempat mahasiswa belajar dan menuntut ilmu pengetahuan dalam bidang seni dan desain.

REFERENSI

- [1] "Universitas Potensi Utama – Kami Hadir Untuk Mencerdaskan Kehidupan Bangsa." <https://www.potensi-utama.ac.id/> (accessed May 17, 2022).
- [2] "Page not found | Nama-Nama Hewan." <https://majalahhewan.com/jenis-musang-peliharaan> (accessed May 17, 2022).
- [3] "7 Fakta Unik Hewan Musang, Bisa Dijadikan Teman di Rumah!" <https://www.idntimes.com/science/discovery/siti-nurdianti/fakta-unik-hewan-musang-c1c2> (accessed May 17, 2022).
- [4] R. Triwardani and K. A. Ardhanariswari, "Perancangan Promosi Desa Budaya Banjarharjo, Kalibawang, Kulonprogo melalui Desain Komunikasi Visual," *Nirmana*, vol. 16, no. 1, pp. 40–49, 2016, doi: 10.9744/NIRMANA.16.1.40-49.
- [5] "Si KOJIB (Maskot Pajak) | www.bold.co.id." <https://kojib.wordpress.com/> (accessed May 17, 2022).
- [6] "Desain komunikasi visual: teori dan aplikasi | Perpustakaan Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia." https://perpustakaan.kominfo.go.id/index.php?p=show_detail&id=1372 (accessed May 17, 2022).