# BAB 1 PENDAHULUAN

## **1.1 Latar Belakang**

Kabupaten Situbondo, merupakan Kabupaten kecil yang terletak di pesisir utara pulau Jawa. Kabupaten ini berasal dari Nama Pangeran Situbondo atau Pangeran Aryo Gajah Situbondo, Sedangkan menurut pameo yang berkembang di masyarakat, arti kata Situbondo berasal dan kata Siti yaitu tanah dan Bondo yaitu ikat, hal tersebut dikaitkan dengan suatu keyakinan bahwa orang pendatang akan diikat untuk menetap di tanah Situbondo, Kenyataan mendekati kebenaran karena banyak orang pendatang yang akhirnya menetap di Kabupaten Situbondo. Dilihat dari tutur bahasanya, Mayoritas masyarakat Kabupaten Situbondo menggunakan bahasa Madura sebagai bahasa keseharian.

Tidak hanya arti nama yang unik, Kabupaten Situbondo juga memiliki keberagaman budaya, adat istiadat, wisata bahkan kerajinannya. Contoh Budaya yang ada di Situbondo adalah Ojung, Petik Laut dan ancak agung. Kemudian dari segi wisata Kabupaten Situbondo terkenal dengan pantai pasir putih dan Taman Nasional Baluran namun akhir ini banyak pula wisata yang baru bermunculan. Dengan adanya budaya dan wisata yang beragam, ditambah dengan kerajinan Batik Situbondo yang terkenal. Kabupaten Situbondo perlu memiliki citra khusus untuk mewakili semuanya.

Namun sangat disayangkan Situbondo belum memiliki maskot yang mewakili keberagaman Kabupaten Situbondo. Seperti yang dikatakan oleh Ibu Tutik sebagai Kepala Bagian, Kepala Bidang Dinas Pariwisata, dan pak duwi sebagai pak kadis kominfo Kabupaten Situbondo. Situbondo juga perlu branding terhadap Kabupaten karena banyaknya wisata dan kebudayaan yang ada di Situbondo sangat menarik perhatian masyarakat luar Kabupaten Situbondo, terciptanya maskot untuk branding sebuah Kabupaten agar masyarakat Situbondo dan luar Situbondo mengenal Kabupaten serta isinya juga perlunya edukasi terhadap branding maskot Kabupaten Situbondo untuk masyarakatnya sendiri, Sehingga menciptakan perhatian publik kepada Kabupaten Situbondo. Peran maskot dalam membangun identitas Kabupaten Situbondo dapat membantu Kabupaten ini mudah diingat oleh masyarakat Situbondo atau luar Situbondo.

Maskot dapat menjadi alat komunikasi sekaligus proses yang dapat menjadi suatu media promosi yang efektif dalam konteks “*awareness*” atau kesadaran untuk jangka pendek, dan *“loyalty*” untuk jangka panjang. Maskot yang efektif adalah maskot yang mampu menggambarkan sebuah Kabupaten, filosofi, membawa gambaran visi dan misi, serta mampu menjadi bagian dari publik itu sendiri. Maskot digunakan tidak hanya untuk mempromosikan sebuah Kabupaten atau daerah, namun juga memberikan edukasi secara persuasif tentang Kabupaten atau daerah tersebut. Hampir setiap daerah di Indonesia, memiliki maskot sebagai sebuah identitas spesifik bagi daerah tersebut. Maskot tersebut biasanya diadopsi dari unsur-unsur geografis, kekayaan sumber daya alam, maupun sejarah kebudayaan sosial daerah setempat. Contohnya adalah Ikan Hiu Sura dan Buaya

yang menjadi maskot Kabupaten Surabaya, Elang Bondol yang menjadi maskot Kabupaten Jakarta, Buah Apel yang menjadi maskot Kabupaten Batu, Beruang Madu yang menjadi maskot Kabupaten Balikpapan, Bekantan yang menjadi maskot Kabupaten Tarakan, dan lain sebagainya.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis melakukan perancangan desain maskot Kabupaten Situbondo. Desain ini berguna untuk menciptakan perhatian kepada publik Kabupaten Situbondo. harapan dari seorang penulis bahwa desain maskot ini dapat digunakan kedepannya untuk memperkenalkan identitas Kabupaten Situbondo.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan sebuah masalah bahwa Kabupaten Situbondo tidak memiliki maskot maka dari itu bagaimana merancang desain maskot Kabupaten Situbondo?

## **1.3 Tujuan**

Tujuan perancangan maskot ini adalah untuk menghasilkan desain untuk menciptkakan citra dan ciri khas Kabupaten Situbondo

## **1.4 Manfaat**

Bagi Masyarakat

memberi edukasi terhadap masyarakat terkait maskot agar Dapat memahami kegunaan maskot, maskot sendiri Mampu meningkatkan perhatian Masyarakat Situbondo untuk lebih mengenal fungsi dari maskot untuk Kabupaten Situbondo.

Bagi Prodi

Perancangan dapat dijadikan acuan dalam pembelajaran media komunikasi *advertising*. Tambahan [referensi](https://www.google.com/search?sxsrf=ALiCzsYVEF6PhcNFpeKqHorHVcgogcvFTQ%3A1661222007367&q=referensi&spell=1&sa=X&ved=2ahUKEwilnZGd9tv5AhVqRmwGHfyMAIcQkeECKAB6BAgBEDw) bahan ajar atau tentang kepustakaan Desain Media Digital dan menjadikan sebagai sumber teori untuk meningkatkan keilmuan Desain Komunikasi Visual

Bagi Penulis

Dapat membawa wawasan dan pengalaman dibidang riset dan penunjang mengenai topik tersebut, perancangan maskot dan mendapat ilmu pengetahuan yang selama ini didapat dalam proses perancangan.

## **1.5 Batasan Masalah**

Untuk menentukan arah pengembangan serta mengurangi banyaknya permasalahan maka dibuat sebuah batasan perancangan.

* + 1. Maskot yang akan dibuat merupakan maskot kabupaten Situbondo, di desain dengan karakteristik yang unik dan lucu, memiliki daya Tarik tersendiri
    2. Perancangan maskot Kabupaten Situbondo menggunakan software *Adobe Illustrator, photoshop dan Krita.*
    3. *Target audience* dari perancangan Maskot dibagi menjadi 2 yaitu target

*audience* primer dan sekunder berikut penjelasannya :

* + - 1. Target *audience* primer

Demografis : umur 14 – 35 tahun yang tergolong SMA, Mahasiswa, pegawai, wiraswasta, pengusaha, dengan jenis kelamin laki laki dan perempuan

Geografis : Kabupaten Situbondo

Psikografis : Target *audience* yang memiliki kepribadian aktif dan rasa ingin tahu

* + - 1. Target *audience* sekunder
      2. Demografis : 25 tahun keatas yang tergolong Mahasiswa, pegawai, wiraswasta, pengusaha, dengan jenis kelamin laki laki dan perempuan
      3. Geografis : Luar Kabupaten Situbondo
      4. Psikografis :Target *audience* yang memiliki kepribadian aktif dan rasa ingin tahu

## **1.6 Metode**

Metode penelitian yang digunakan pada perancangan ini menggunakan teknik pengumpulan data observasi, wawancara, dan kuisioner. Sedangkan untuk instrumen pengumpulan data berupa lembar wawancara.

Sedangkan metode perancangan yang digunakan adalah *design thinking* dari David Kelley dengan beberapa tahapan yaitu, *empathize, define, ideate, prototype, test.*

### Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan secara offline yang bertempat di Dinas Kominfo Situbondo Jl Pb Sudirman dilaksanakan mulai bulan Oktober 2021 sampai Januari 2022

### Bahan dan Alat Penelitian

pada proses penelitian, penulis memerlukan alat dan bahan sebagai penunjang penelitian yaitu:

#### 1.6.2.1 Bahan

Bahan yang digunakan saat penelitian bertujuan untuk membantu dan melengkapi penelitian berikut penjelasan perangkat :

* + - * 1. Alat mengambil data lapangan :

Gambar, rekaman suara yang berkaitan dengan maskot Kabupaten Situbondo

* + - * 1. Perangkat keras

Computer, kamera dslr, huion

#### 1.6.2.2 Alat penelitian

Berupa handphone yang digunakan sebagai media perekam saat wawancara berlangsung. Software perancangan yang digunakan adalah *Adobe Photoshop, Adobe After Effect, adobe premiere, adobe illustrator, dan Krita.*

### Pengumpulan Data dan Informasi

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh suatu informasi terkait, yang nantinya akan digunakan untuk mencapai tujuan penelitian.

### Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan online dengan membagikan kuesioner untuk memperoleh sebuah informasi yang akurat dan hasilnya nantinya digunakan untuk mencapai tujuan penelitian.

* + - * 1. Wawancara

Wawancara merupakan suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan bertatap muka dengan narasumber dan mengajukan pertanyaan terkait objek yang diteliti. Wawancara dilakukan guna mendapatkan informasi terkait, yang tidak diperoleh melalui tahap observasi atau kuesioner. Wawancara dilakukan dengan teknik triangulasi sumber data yaitu menggali beberapa informasi dari menggunakan narasumber yang berbeda (Raco, 2010). Wawancara pertama bersama ibu tutik sebagai Kepala Bagian Dinas Pariwisata Kabupaten Situbondo. Situbondo butuh branding terhadap Kabupaten. Sedangkan wawancara kedua dan ketiga

bersama pak duwik sebagai kepala bagian Dinas Kominfo Kabupaten Situbondo sebagai informan. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi dan data tentang Maskot Kabupaten Situbondo. Jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara bebas terpimpin. Wawancara merupakan suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan bertatap muka dengan narasumber dan mengajukan pertanyaan terkait objek yang diteliti. Sedangkan menurut Raco (2010:116) wawancara dilakukan guna mendapatkan informasi terkait, yang tidak diperoleh melalui tahap observasi atau kuesioner.

* + - * 1. Kuesioner

Kuesioner adalah adalah salah satu metode pengumpulan informasi dari responden dengan efisien dan cepat. bentuk kuesioner berupa pertanyaan yang disusun dan dilaporkan ke google form kemudian diberikan kepada masyarakat awam dan sekitar Kabupaten Situbondo Pembagian kuesioner dilakukan secara online kepada para *audiens* yang nantinya hasil dari kuisioner akan diolah dalam perancangan ini

### Analisis Data

Secara umum 5W+1H disebut sebagai metode yang memuat pertanyaan yang digunakan sebagai dasar pengumpulan informasi atau pemecahan masalah. Penggunaan analisis 5W+1H karena menyesuaikan dengan data dan membatu tahap proses perancangan Pertanyaan tersebut mencangkup unsur

*what* (apa), *who* (siapa), *when* (kapan), *where* (dimana), *why* (mengapa), dan

|  |
| --- |
| Brainstorming-digital dan sketsa |
| Implementasi karya terhadap media |
| Uji coba 38 responden |

*how* (bagaimana)

Analisis 5W+1H Maskot kabupaten Situbondo

Target audience (observasi, wawancara, kuisisoner, dokumen)

Test



Prototype

Ideate

Define

Emphatize

Pengumpulan data

Design Thinking

### 1.6.5 Prosedur penelitian

*Gambar1. 1 Prosedur Design Thinking*

Sumber: pribadi

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Untuk memahami tugas akhir ini, maka materi-materi yang tertera akan dikelompokkan menjadi beberapa tiap bab dengan sistematika penyampaian sebagai berikut.

1. **BAB 1 PENDAHULUAN**

Berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat, batasan masalah, metode, dan sistematika penulisan.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **2.** | **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**  Berisi tentang penelitian terdahulu dan teori yang terkait. |  |
| **3.** | **BAB III DATA, ANALISIS, DAN PERANCANGAN**  Berisi tentang analisis, perancangan, dan rancangan pengujian. |  |
| **4.** | **BAB IV PEMBAHASAN**  Berisi tentang gambaran umum obyek penelitian, implementasi, |  |
|  | dan uji |
| coba. |  |  |
| **5.** | **BAB V PENUTUP**  Berisi kesimpulan dan saran. |  |