

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pemindahan Ibu Kota Negara baru di Penajam Paser Utara membuat pengaruh positif bagi perkembangan kota, terlebih dari segi pendidikan di Kalimantan Timur, terutama di Balikpapan yang berpotensi bertambahnya penduduk serta masuknya warga pendatang dari luar provinsi Kalimantan Timur “... migrasi ke Kalimantan mengalami peningkatan tiga kali lipat” ujar Deputy bidang Statistik Sosial BPS Ateng Hartono (Kamalina, 2023). Hal tersebut menjadi berimbas pada peningkatan jumlah sekolah terutama di tingkat SMA dan SMK, sehingga memicu meningkatnya kualitas sekolah dari segi pendidikan, kompetensi lulusan, sarana prasarana dan prestasi sekolah. Hal tersebut mengakibatkan masyarakat menjadi semakin selektif dalam memilih sekolah, sehingga peran untuk sekolah dalam meningkatkan citra dan memperkuat identitas sekolah akan sangat berpengaruh bagi sekolah.

Pada peningkatan penduduk yang terjadi akibat perpindahan ibu kota baru tersebut, menjadikan sebuah peluang bagi sekolah untuk dapat mempromosikan identitas sekolah kepada masyarakat. Terutama untuk sekolah yang masih baru, yang perlu untuk memperkenalkan visi misi hingga acara kegiatan sekolah dan untuk menampilkan citra yang ingin disampaikan kepada masyarakat.

SMK Negeri 6 Balikpapan merupakan sekolah yang memfokuskan pada pembelajaran berbasis teknologi dan teknologi rekayasa. Dikarenakan

sekolah tersebut termasuk sekolah baru, sehingga sekolah tersebut masih memiliki banyak potensi yang dapat dikembangkan. Pada perkembangannya dapat berupa pendidikan, acara, lulusan, serta meningkatkan koneksi atau kerjasama terhadap perusahaan. Saat ini SMK Negeri 6 Balikpapan belum memiliki brand identitas khusus yang didesain untuk kepentingan lembaga dan yang mampu menjangkau publik secara umum. Mengingat bahwa SMK sering mengadakan atau ikut kegiatan lomba dan acara lainnya guna untuk meningkatkan ketrampilan siswa, sehingga SMK Negeri 6 Balikpapan menginginkan strategi dalam mempertahankan prestasi, kinerja atau reputasi terbaik agar diketahui oleh masyarakat luas.

Promosi yang dilakukan SMK Negeri 6 Balikpapan untuk lebih memperkenalkan sekolah juga perlu dilakukan agar masyarakat dapat mengetahui kualitas dari institusi SMK Negeri 6 Balikpapan dan keunggulan apa saja yang dimiliki mulai dari program acara, pendidikan, sarana dan prestasi yang dimiliki SMK Negeri 6 Balikpapan. Usaha promosi yang telah dilakukan hanya melalui brosur.

Dengan memiliki merek yang kuat, dapat membangun sebuah kepercayaan dan loyalitas dari konsumen dengan menjalin hubungan emosional dengan konsumen, sehingga akan menciptakan perasaan yang dekat, kepercayaan serta sesuatu yang melibatkan emosi konsumen. Dalam merepresentasi visual yang mencakup keseluruhan identitas dari produk maupun lembaga, dapat berupa maskot. Terlebih maskot memiliki kelebihan, yaitu dapat menciptakan dan mengekspresikan identitas dari perusahaan,

sehingga dapat membantu memudahkan target pasar untuk mengidentifikasi, mengingat dan memahami brand. Melalui maskot yang diciptakan akan membantu proses komunikasi kepada masyarakat serta tujuannya yaitu untuk menggerakkan emosi positif melalui penampilan visual maskot.

Kesan visual ini dimaknai sebagai sebuah sesuatu yang penting dan memiliki dampak positif kepada konsumen serta menjadi media promosi yang efektif dalam memperkenalkan suatu produk atau acara dan membangun perhatian publik. Penggunaan warna, citra, tipografi, dan komposisi inilah yang membuat keseluruhan visual dapat terpadu satu sama lain.

Maskot memiliki peran yang cukup penting dan memiliki kemampuan untuk meningkatkan popularitas sebuah lembaga, sehingga akan selalu diingat oleh masyarakat dan tidak hanya untuk sementara. Sebuah maskot dapat menarik orang lain tertarik untuk membeli atau mencoba terlebih dahulu. Membuat maskot lembaga akan menjadi langkah yang tepat untuk menciptakan identitas dari SMK Negeri 6 Balikpapan yang lebih baik, karena maskot yang menarik akan lebih mudah untuk diingat publik. Contoh konkret bahwa sebuah maskot mampu menarik dan meningkatkan antusias publik adalah seperti maskot pada SMAN 1 Pandaan, Pasuruan, maskot beruang berkulit coklat dengan tampang sangar yang bernama Orzon. Orzon selalu tampil dengan menampilkan aksi atraksi lucu untuk memberi dukungan kepada tim SMAN 1 Pandaan, serta dari penampilan atraksi yang lucu tersebut sering membuat para penonton tertawa serta membuat hal tersebut menjadi sebuah ciri khas dari beruang coklat tersebut. Selanjutnya maskot dari SMA

Negeri 20 Surabaya, maskot dengan visual buaya berwarna putih yang bernama Albigator, yang menjadikan maskot sebagai media pendukung dan pemeriah acara selama acara DBL berlangsung.

Oleh sebab itu, Perancangan ini dilakukan dengan harapan SMK Negeri 6 Balikpapan sebagai sekolah kejuruan dapat memiliki maskot yang dapat merepresentatif terhadap tujuan dan visi misi lembaga. Selain itu dikarenakan SMK terutama di Balikpapan belum ada pengembangan terkait meningkatkan identitas sekolah menggunakan maskot, sehingga permasalahan ini diangkat menjadi perancangan. Pada hasil akhir maskot dapat digunakan sebagai sarana komunikasi dengan publik agar dapat berperan sebagai *branding* lembaga SMK Negeri 6 Balikpapan menjadi lebih kuat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan sebelumnya, maka permasalahan yang dihadapi yaitu “Bagaimana merancang maskot SMK Negeri 6 Balikpapan yang dapat memiliki potensi untuk membangun citra lembaga yang kuat ?”

1.3 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai pada perancangan maskot adalah menghasilkan maskot yang ditujukan untuk memberikan SMK Negeri 6 sebuah alat branding atau alat kegiatan aktivitas komunikasi yang dapat digunakan untuk kebutuhan sekolah.

1.4 Manfaat

Manfaat dari perancangan, yaitu :

Perancangan ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai media visual bagi Lembaga Pendidikan SMK Negeri 6 Balikpapan agar dapat menjangkau masyarakat luas sehingga dapat memperkuat citra dan identitas sekolah melalui maskot sebagai representasi dari SMK Negeri 6 Balikpapan. Perancangan ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang perancangan maskot bagi mahasiswa maupun penulis sendiri.

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam perancangan ini adalah :

- a. Perancangan akan di fokuskan pada perancangan visual maskot lembaga berupa karakter 2 dimensi.
- b. Visual maskot akan didesain menggunakan metode Amy E. Arntson
- c. Perancangan maskot sesuai dengan perpaduan ciri khas dari hewan di Kalimantan Timur.
- d. Media pendukung berupa stiker, poster serta sarana media komunikasi lainnya.

1.6 Metode

1.6.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di Sekolah Tinggi Informatika dan Komputer Indonesia (STIKI) Malang, selama perkuliahan semester 9 tahun 2022.

1.6.2 Bahan dan Alat Penelitian

Pada proses perancangan, diperlukan alat dan bahan sebagai penunjang penelitian yaitu :

1. Alat pengambilan data menggunakan

a. Studi dokumen

Informasi, foto dan file yang berkaitan dengan ciri khas hewan diambil dari Jurnal penelitian serta berita terkait Fauna khas Kalimantan, sebagai contoh informasi terkait nama hewan, habitat dan informasi lainnya.

b. Kuesioner

1. Angket menggunakan *google form*

c. wawancara

1. Daftar panduan pertanyaan, kertas, alat perekam

D. perancangan maskot

1. Pada perangkat keras

i. Leptop Asus VivoBook A442U

ii. Pen Tablet HUION RTS-300

iii. Handphone SAMSUNG A525F

2. Perangkat Lunak menggunakan

i. Adobe Photoshop 2020

ii. MediBang Paint Pro

1.6.3 Pengumpulan Data dan Informasi

Metode pengumpulan data dalam perancangan menggunakan sebagai berikut:

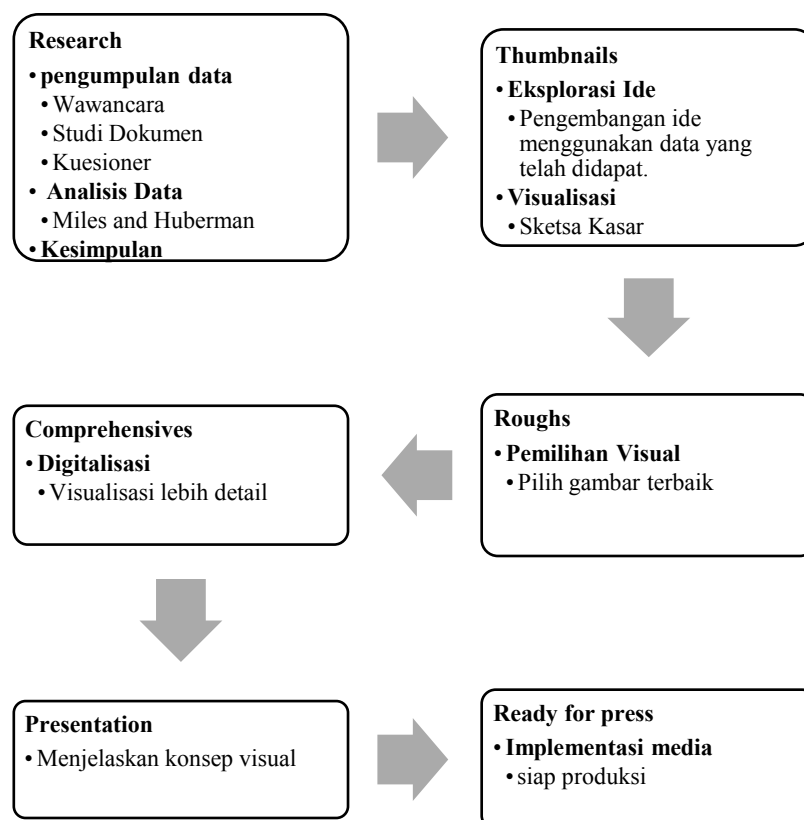
1. Pada studi dokumen akan memanfaatkan data dokumentasi berupa tulisan, gambar dan video yang terkait dengan SMK N 6 Balikpapan, serta yang berkaitan dengan ciri khas Kalimantan Timur, yaitu budaya dan hewan khas Kalimantan Timur melalui website, berita dan sosial media. *Ebook* Keanekaragaman Hayati Provinsi Kalimantan Timur Tahun 2019 oleh Dinas Lingkungan Hidup Provinsi Kalimantan Timur (DLHP Kalimantan Timur)
2. Pada wawancara akan bertujuan sebagai validasi terhadap data yang didapat dan menanyakan lebih lanjut terkait kegiatan atau terkait data sekolah yang lebih detail, serta wawancara akan dilakukan dengan Ibu Nengti S.Pd, kepala sekolah SMK NEGERI 6 BALIKPAPAN. Dilakukan pada tanggal 14 Juli 2022, dengan menggunakan media *Google Meet* pada jam 3 sore.
3. Kuesioner akan sebagai pengambilan data dalam bentuk mengajukan pertanyaan melalui google form dari hasil studi dokumen dan wawancara kemudian diambil kesimpulan untuk mengetahui lebih lanjut tentang SMK N 6 Balikpapan, suasana atau pendapat siswa serta sebagai pengumpulan data untuk visual desain maskot.. Kuesioner di tujukan kepada siswa dari sekolah SMK N 6 Balikpapan.

1.6.4 Analisis Data

Data yang telah didapatkan akan di reduksi dengan menggunakan metode Miles dan Huberman. Pada reduksi data dapat diartikan sebagai proses pemilihan, merangkum, penyederhanaan data yang telah didapatkan. Sehingga akan memberikan gambaran yang jelas untuk mengumpulkan data selanjutnya dari kepala sekolah SMK Negeri 6 Balikpapan, siswa serta informasi lainnya.

1.6.5 Prosedur

Pada prosedur perancangan menggunakan model metode Amy E. Arntson (Amy E. Arntson, 2006), yaitu :



Gambar 1. 1 Alur Perancangan

(Sumber: Data Pribadi)

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan yang akan digunakan adalah sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

Pada bab pendahuluan akan menjelaskan tentang latar belakang permasalahan, rumusan masalah serta batasan masalah pada pembuatan visual maskot SMK N 6 Balikpapan.

Bab II Tinjauan Pustaka

Membahas tentang filosofi, konsep yang berkaitan dengan permasalahan penelitian, serta teori terkait penelitian menggunakan artikel dan jurnal dalam bentuk deskripsi.

Bab III Analisis dan Perancangan

Di Dalam bab ini akan dibahas mengenai suatu proses identifikasi dan pemecahan masalah

Bab IV Pembahasan

Pada bab ini akan membahas tentang tahapan pembuatan maskot

Bab V Penutup

Berisi kesimpulan dan saran terhadap hasil dari pembuatan maskot untuk Lembaga Pendidikan SMK Negeri 6 Balikpapan.