

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Universitas Harkat Negeri adalah institusi pendidikan tinggi yang mengedepankan nilai-nilai martabat serta kearifan lokal dalam pengembangan bidang pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat. Universitas ini bertekad untuk menciptakan suasana akademik yang kreatif, responsif terhadap kemajuan teknologi, dan fokus pada pengembangan sumber daya manusia yang inovatif dan kompetitif.

Universitas Harkat Negeri menyelenggarakan berbagai program studi, termasuk Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV) yang menitikberatkan pada pengembangan kreativitas, komunikasi visual, serta media digital. Dengan menggunakan metode pembelajaran yang berfokus pada praktik dan teknologi, Program Studi DKV ditujukan untuk menghasilkan lulusan yang dapat memberikan sumbangsih dalam industri kreatif serta dalam pengembangan identitas visual suatu institusi. Sebagai lembaga pendidikan, Universitas Harkat Negeri senantiasa berusaha menciptakan citra dan identitas visual yang kokoh, mutakhir, dan sejalan dengan kemajuan zaman, untuk memperkuat keberadaan universitas di tingkat regional dan nasional. [1]

Identitas visual adalah unsur yang sangat penting dalam menciptakan citra serta karakter sebuah lembaga pendidikan, termasuk program studi yang ada di perguruan tinggi. Identitas visual bukan hanya berfungsi sebagai tanda visual, tetapi juga sebagai alat komunikasi yang dapat menyampaikan nilai, visi, dan

karakter institusi kepada masyarakat. Desain komunikasi visual memiliki fungsi sebagai alat untuk mengirimkan pesan dengan cara yang efektif. Hal ini dilakukan melalui pengolahan elemen-elemen visual yang direncanakan, komunikatif, dan memiliki makna.

Salah satu jenis identitas visual yang sangat menarik dan dapat menciptakan hubungan emosional dengan audiens adalah maskot. Maskot berfungsi sebagai gambaran visual yang menarik, mudah diingat, dan dapat meningkatkan citra sebuah lembaga. Elemen identitas visual yang konsisten dan memiliki karakter yang kuat dapat memperbaiki pengenalan serta ingatan audiens terhadap suatu merek. Dalam bidang pendidikan, maskot sering kali berfungsi sebagai simbol yang mewakili nilai, semangat, dan karakter suatu institusi, namun demikian, berdasarkan hasil pengamatan awal, Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV) sampai saat ini belum memiliki maskot resmi yang dapat berfungsi sebagai identitas visual yang mendukung. Tidak adanya maskot mengakibatkan tidak adanya representasi visual yang unik dan konsisten, yang dapat dimanfaatkan dalam berbagai saluran komunikasi program studi, baik untuk tujuan akademis maupun non-akademis.

Sebaliknya, kemajuan teknologi digital dan platform media sosial telah memicu perubahan dalam cara pembelajaran menuju metode yang lebih visual dan berbasis multimedia. Video pembelajaran merupakan salah satu alat yang banyak dimanfaatkan karena dianggap mampu menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dimengerti. Pembelajaran yang menggunakan

multimedia, yang mencakup elemen visual dan audio, dapat meningkatkan pemahaman audiens secara efektif. [2] [3] [4]

Maskot merupakan salah satu bentuk identitas visual yang digunakan untuk merepresentasikan karakter dan nilai dari suatu institusi atau program studi. Bagi Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV), maskot dapat menjadi simbol yang mencerminkan kreativitas, keilmuan, serta ciri khas program studi. Keberadaan maskot tidak hanya berfungsi sebagai elemen visual pendukung, tetapi juga sebagai media komunikasi yang mampu menyampaikan identitas program studi secara lebih mudah dikenali dan diingat.

Perancangan maskot Program Studi DKV didasarkan pada kebutuhan akan identitas visual yang konsisten dalam berbagai media komunikasi. Selama ini, penggunaan media visual dalam pembelajaran, promosi, dan dokumentasi kegiatan program studi belum memiliki satu elemen khas yang dapat mewakili identitas Program Studi DKV secara menyeluruh. Oleh karena itu, maskot dirancang sebagai elemen visual yang dapat digunakan secara berulang dan berkesinambungan dalam berbagai konteks. [5] [6]

Selain memperkuat identitas visual, maskot juga memiliki peran penting dalam mendukung kegiatan pembelajaran dan promosi. Maskot dapat digunakan sebagai elemen visual yang membantu penyampaian informasi agar lebih menarik dan komunikatif, baik dalam media pembelajaran maupun konten promosi di media sosial. Karakter maskot yang dirancang dengan mempertimbangkan nilai-

nilai dan karakter Program Studi DKV diharapkan mampu menciptakan kesan yang positif serta membangun kedekatan dengan audiens. [7]

Dengan adanya perancangan maskot, Program Studi DKV diharapkan memiliki identitas visual yang lebih kuat dan konsisten. Maskot tidak hanya menjadi simbol program studi, tetapi juga berfungsi sebagai media komunikasi visual yang mendukung berbagai aktivitas akademik dan non-akademik, serta membantu membangun citra Program Studi DKV secara berkelanjutan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Program Studi DKV saat ini belum menerapkan strategi branding diferensiasi jurusan melalui visualisasi karakter maskot.
2. Belum tersedianya Identitas dan informasi jurusan Desain Komunikasi Visual belum tersampaikan secara optimal karena belum adanya media branding yang menggunakan karakter maskot.
3. Belum adanya media utama serta media pendukung yang menggunakan visualisasi maskot dalam perancangan branding institusi.

1.3 Batasan Masalah

Agar perancangan lebih terarah, batasan masalah dalam tugas akhir ini meliputi:

1. Perancangan difokuskan pada pembuatan karakter maskot sebagai identitas visual jurusan Desain Komunikasi Visual.

2. Maskot dirancang untuk kebutuhan branding dan media komunikasi jurusan, bukan untuk kepentingan komersial.
3. Media yang dibahas dibatasi pada media utama dan media pendukung visual seperti poster, media sosial, dan merchandise.
4. Pembahasan tidak mencakup strategi pemasaran secara luas, melainkan terbatas pada aspek desain komunikasi visual.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, kalimat pengantar menuju rumusan masalah dapat ditulis seperti berikut:

1. Bagaimana merancang karakter maskot yang mampu merepresentasikan identitas jurusan Desain Komunikasi Visual?
2. Bagaimana visualisasi maskot dapat diterapkan secara konsisten pada media utama dan media pendukung jurusan?
3. Bagaimana perancangan maskot dapat meningkatkan daya tarik visual dalam penyampaian informasi jurusan?
4. Bagaimana karakter maskot dapat berfungsi sebagai media branding yang komunikatif dan mudah dikenali?

1.5 Tujuan Perancangan

Perancangan ini memiliki tujuan yang ditujukan kepada berbagai pihak, yaitu:

1. Bagi Masyarakat

Memberikan media identitas visual yang komunikatif dan menarik, sehingga masyarakat, khususnya calon mahasiswa, dapat lebih mudah

mengenali, memahami, dan mengingat program studi desain komunikasi visual.

2. Bagi Akademisi

Berkontribusi dalam pengembangan keilmuan di bidang desain komunikasi visual, khususnya dalam perancangan karakter maskot sebagai identitas visual, perancangan ini bagian dari inovasi dalam pengelolaan program studi di lingkungan pendidikan tinggi.

3. Bagi Penulis

Sebagai bentuk pengembangan kemampuan, pengalaman, dan kontribusi langsung dalam merancang karakter maskot yang sesuai dengan konsep identitas visual branding, perancangan ini menjadi portofolio dan referensi pribadi untuk pengembangan profesionalisme dalam bidang desain komunikasi visual.

1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat dari perancangan adalah fungsi dari aktivitas perancangan yang bersifat praktis dan memiliki nilai kegunaan. Keuntungan dari perancangan dalam tugas akhir ini terklasifikasi menjadi tiga kategori, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Mahasiswa:

Perancangan karakter maskot jurusan Desain Komunikasi Visual memberikan kemanfaatan bagi mahasiswa sebagai media yang mampu memperkuat rasa memiliki terhadap jurusan. Kehadiran maskot sebagai representasi visual identitas jurusan dapat meningkatkan kedekatan emosional mahasiswa dengan lingkungan akademik, sekaligus menjadi

sarana komunikasi yang lebih menarik dalam penyampaian informasi kegiatan akademik maupun nonakademik. Selain itu, maskot dapat dimanfaatkan sebagai media pendukung pembelajaran dan referensi karya desain, sehingga mahasiswa dapat memahami penerapan desain karakter dan branding institusi secara nyata dan aplikatif.

2. Bagi Masyarakat

Bagi masyarakat, khususnya calon mahasiswa dan pihak eksternal, perancangan maskot memberikan kemudahan dalam mengenali dan memahami identitas jurusan Desain Komunikasi Visual. Visualisasi maskot yang komunikatif dan konsisten pada berbagai media membantu menyampaikan informasi jurusan secara lebih jelas, menarik, dan mudah diingat. Hal ini berkontribusi dalam membangun citra jurusan yang positif serta meningkatkan ketertarikan masyarakat terhadap dunia desain komunikasi visual di lingkungan pendidikan tinggi.

3. Hasil yang Berkaitan dengan Produk

Hasil perancangan ini memberikan manfaat bagi jurusan Desain Komunikasi Visual sebagai penguatan branding dan identitas visual institusi. Maskot yang dirancang dapat menjadi elemen visual pendukung dalam berbagai media komunikasi jurusan, seperti promosi, kegiatan akademik, dan dokumentasi institusional. Selain itu, perancangan ini menghasilkan karya desain yang dapat dijadikan acuan dalam pengembangan identitas visual jurusan secara berkelanjutan, sekaligus

mempertegas positioning jurusan sebagai program studi yang kreatif, inovatif, dan komunikatif.

1.7 Sistematika Penulis

Sistematika penulisan Tugas Akhir berjudul **“PERANCANGAN MASKOT PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL (DKV) UNIVERSITAS HARKAT NEGERI SEBAGAI IDENTITAS VISUAL DAN PENERAPANNYA PADA MEDIA PROMOSI”** adalah sebagai berikut:

BAB I	Pendahuluan, berisi latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, dan sistematika penulisan.
BAB II	Tinjauan Pustaka, berisi penelitian sejenis, landasan teori, dan kerangka berfikir.
BAB III	Metode Penelitian, berisi waktu dan tempat penelitian, instrumen/alat penelitian, prosedur penelitian.