



DESAIN MASKOT GENI IKON
BADAN PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN SUMATERA BARAT

Oleh: Juwita Wirta Sri Depi

(Pembimbing I: Dr. Ahmad Akmal, M.Pd, Pembimbing II: Dr. Budiwirman, M.Pd)

ABSTRACT

Mascot Geni is the visual icon which gives design for visual communication to make reading interested to go to the Library and Archival of Sumatera Barat. Design a Mascot Geni is illustrated with book anatomy, deta and shoe. Book as body of Maskot Geni has meaning as science, then deta in the head has meaning as thought symbol and culture of Minangkabau. Last, shoe has meaning that tell reading is the fun adventure which is from one book to another books.

In the way to create Mascot Geni is made by doig research of observation methodology, technic of collected data which makes, thr writer went to the library and archival of Sumatera Barat. Then, interviewed were conducted with head of service division in the Library and Archival Sumatera Barat. Documentation ti get data from books that has relevant, journal and picture.

After that, Mascot Geni can be used as media for Billboard, X Banner, Sticker, Calender, Flax Change, T-Shirt, Clock and Mug. Eight of the media can support to promote Mascot Geni which persuade society especially children and teenager to come to the Library and Archival of Sumatera Barat.

Key Words: Mascot, Icon, Library, Design.

A. PENDAHULUAN

Badan Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Sumatera Barat adalah lembaga pemerintah yang mengurus bahan bacaan untuk masyarakat. Perpustakaan Daerah ini berada di Jalan Adinegoro Nomor 4. Dalam operasionalnya, selain untuk kegiatan membaca, Badan Layanan Perpustakaan juga rutin menggelar berbagai acara. Acara yang rutin dilaksanakan adalah pelatihan menulis. Ada tiga macam kegiatan penulisan yang dilakukan Badan Layanan Perpustakaan yaitu Pelatihan Penulis Pemula, Lomba Menulis Cerpen, dan Lomba Menulis Puisi yang ditujukan untuk siswa-siswi SMA.

Ketiga kegiatan ini diikuti oleh siswa-siswi SMA yang tersebar di Sumatera Barat. Kuota 80 peserta seperti yang ditargetkan Badan Layanan Perpustakaan tidak pernah tercapai. Rata-rata peserta yang mengikuti acara ini paling banyak hanya 50 siswa, yaitu pada tahun 2014. Rata-rata peserta yang mengikuti acara ini tiap tahun hanya 30-40 siswa¹. Rendahnya minat peserta mengikuti acara ini. Pertama, minimnya sosialisasi yang dilakukan oleh Bidang Layanan Perpustakaan. Kedua, acara ini belum mampu menarik peserta.

Penciptaan ini difokuskan kepada pembuatan maskot Badan Perpustakaan dan Kearsipan Sumatera Barat. Maskot adalah bentuk atau benda yang dapat berbentuk seseorang, binatang, atau objek lain yang dianggap dapat membawa keberuntungan dan untuk menyemarakkan suasana acara yang diadakan². Tujuan pembuatan maskot adalah agar mudah diingat dan dikenang. Semakin kuat karakter maskot yang dibuat, semakin mudah maskot

¹ Wawancara tanggal 21 Februari 2015

² Mulyana, Agus Rahmat dkk, dkk. 2013. *Perancangan Maskot Sebagai Cinderamata Dalam Upaya Branding Itenas*. Jurnal. Tidak Diterbitkan.

dikenali oleh orang banyak. Maskot geni berguna untuk masyarakat atau pembaca sebagai ikon Badan Perpustakaan dan Kearsipan Sumatera Barat.

B. METODE PENCIPTAAN

Kajian metode yang dilakukan dalam penciptaan Maskot Geni sebagai gambaran tentang ikon untuk Badan Perpustakaan dan Kearsipan Sumatera Barat menggunakan teknik pengumpulan data melalui observasi yaitu teknik pengumpulan data, wawancara, dokumentasi dan studi pustaka. Wawancara, Teknik wawancara dilakukan dengan Bidang Layanan yang dikepalai Dra. Zuriah dengan jabatan Kabag Layanan Badan Perpustakaan dan Kearsipan. Wawancara yang dilakukan untuk menjawab permasalahan yang ada. Dokumentasi, Teknik dokumentasi ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumenter, dan data yang relevan.³ Dari hasil dokumentasi ini, maka didapatkan ide tentang maskot yang terdiri dari tiga simbol yaitu buku, sepatu, dan deta. Studi Pustaka, Teknik Studi pustaka memuat informasi mengenai topik perancangan dan landasan teori yang digunakan. Sumber-sumber dapat berupa buku-buku, artikel, media, massa, dan literatur lain yang berkaitan dengan topik perancangan. Dalam studi buku perancang mencari referensi yang berkaitan dengan *Maskot*.

C. PEMBAHASAN

Maskot Badan Perpustakaan dan Kearsipan Sumatera Barat yang diciptakan bersifat daerah yaitu simbol buku yang mewakili ilmu pengetahuan, sepatu boot yang mewakili pertualangan (anak muda) dan topi deta yang mewakili daerah minangkabau . Pemilihan ikon diharapkan dapat dipergunakan oleh

³ Ridwan, 2010. *Metode Teknik Menyusun Tesis*. Bandung: Alfabeta

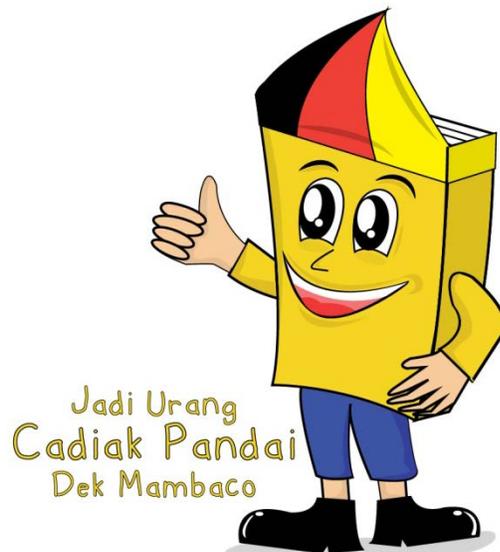
Badan Perpustakaan dan Kearsipan Sumatera Barat karena maskot pada dasarnya belum banyak diciptakan oleh Badan Perpustakaan dan Kearsipan di daerah-daerah lain.

A. Sketsa Dasar Maskot Geni



(Desain: Juwita Wirta Sri Depi)

B. Desain Maskot Geni



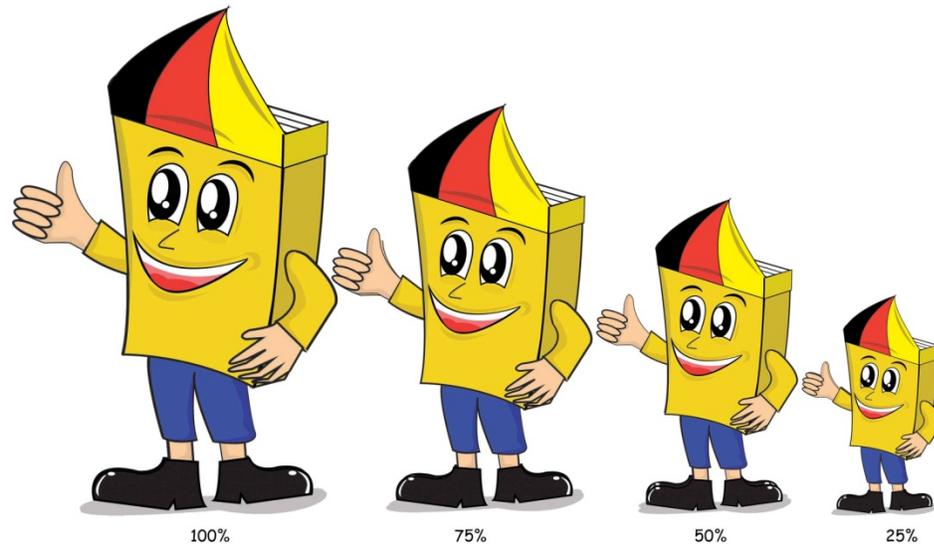
(Desain: Juwita Wirta Sri Depi)

Final maskot dipilih dari eksekusi maskot secara komprehensif. Final maskot didapatkan sesuai dengan konsep yang dilihat dari segi bentuk yang berbeda, unik dan simple. Maskot ini dipilih karena mewakili secara konsep sehingga tepat untuk rancangan bagi Badan Perpustakaan dan Kearsipan Sumatera Barat. Bentuk yang menarik terlihat dari anatomi Maskot Geni yang dibuat dengan karakter ceria. Anatomi yang menggambarkan keceriaan tersebut terlihat dari senyuman dan tangan dengan gestur ibu jari tangan yang diangkat ke atas sementara jari lain ditekuk. Gestur ini mendukung tagline “*Jadi Urang Cadiak Pandai Dek Mambaco*”.

Maskot Geni adalah lambang orang cadiak pandai mempergunakan atribut deta berbentuk segitiga. Deta merupakan identitas Minangkabau yang biasanya dipakai pada upacara kebesaran minangkabau, deta melambangkan marwah atau wibawa di Minangkabau. Atribut lain yang digunakan adalah sepatu boot, penggunaan sepatu boot berupa lambing petualangan dalam penjelajahan ilmu pengetahuan dengan cara membaca buku di perpustakaan, berpetualang dari satu buku ke buku yang lain.

Maskot Geni di dominasi warna kuning cerah yang menyimbolkan kebesaran/ kebangsawanan. Warna lain yang membangun maskot adalah merah, hitam dan biru. Warna hitam, merah dan kuning disusun maka akan menjadi identitas masyarakat lokal Minangkabau yaitu warna marawa. Marawa dipakai untuk menghias-hias, penyambutan tamu, pesta dan acara tradisional lainnya di Minangkabau. warna biru digunakan sebagai warna bendera untuk pacuan kuda yang terdapat di Kabupaten Lima Puluh Kota, berlomba untuk mencapai yang terbaik sebagai juara. Dalam filosofi warna, Minangkabau biru berarti tumbuh yang dilambangkan dengan generasi muda yang kreatif untuk mengejar kehidupan dengan belajar tentang ilmu pengetahuan, salah satunya dengan cara banyak membaca di perpustakaan.

C. Skala Maskot Geni



(Desain: Juwita Wirta Sri Depi)

D. Final Aplikasi Media Maskot Geni

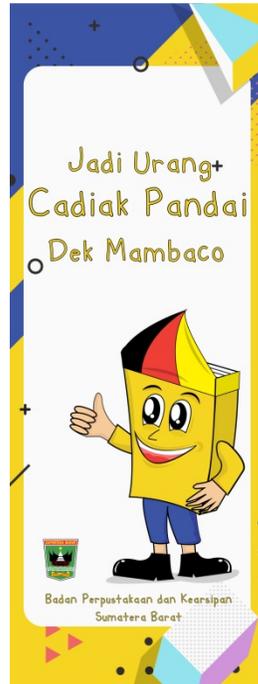
Maskot Geni diaplikasikan ke dalam 8 macam media pendukung yaitu Billboard, X Banner, Sticker, Kalender, Baju Kaos, Flax Change, Jam Dinding dan Mug. Media pendukung ini melengkapi media promosi untuk Badan Perpustakaan dan Kearsipan Sumbar agar mudah dikenali objek.

1. Billboard



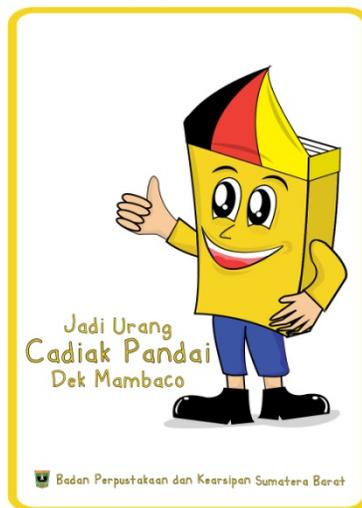
(Desain: Juwita Wirta Sri Depi)

2. X Banner



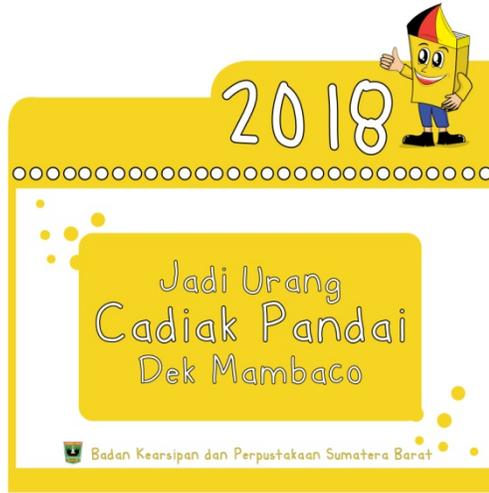
(Desain: Juwita Wirta Sri Depi)

3. Sticker



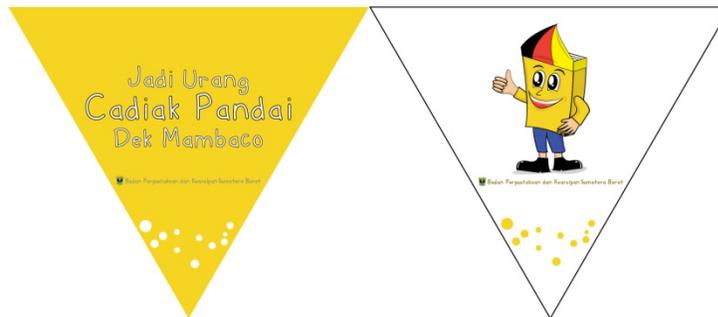
(Desain: Juwita Wirta Sri Depi)

4. Kalender



(Desain: Juwita Wirta Sri Depi)

5. Flax Change



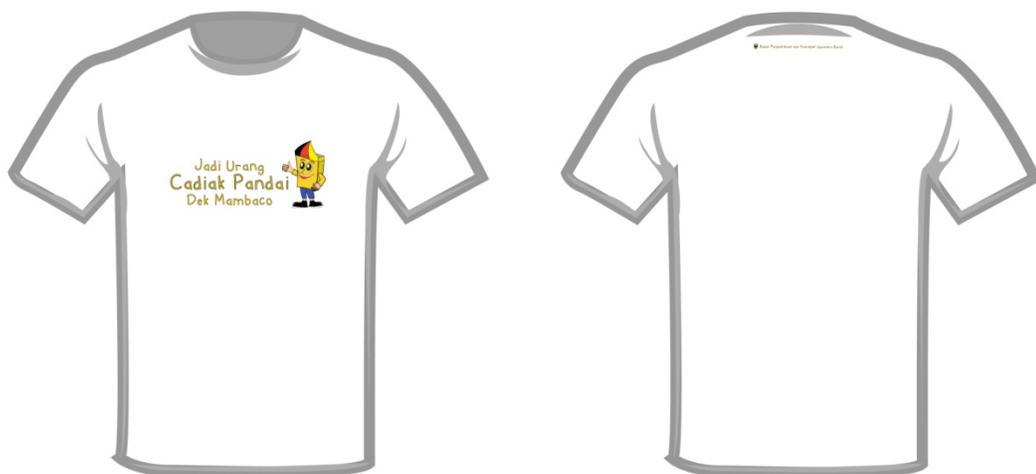
(Desain: Juwita Wirta Sri Depi)

6. Jam



(Desain: Juwita Wirta Sri Depi)

7. Baju Kaos



(Desain: Juwita Wirta Sri Depi)

8. Mug



(Desain: Juwita Wirta Sri Depi)

SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penciptaan desain Maskot Geni sebagai ikon Badan Perpustakaan dan Kearsipan Sumatera Barat dapat disimpulkan bahwa Maskot Geni sebagai media promosi untuk mengenalkan Badan Perpustakaan dan Kearsipan Sumatera Barat sebagai gudang ilmu, tempat belajarnya atau membacanya masyarakat.

Upaya penciptaan Maskot Geni berlandaskan kearifan masyarakat Minangkabau atau Sumatera Barat. Maskot Geni dapat dipergunakan pada beberapa media seperti Billboard, X Banner, Flax Change, striker, kalender, jam dinding, dan mug

B. Saran

Rendahnya minat baca tidak hanya berkaitan dengan promosi. Lebih sering terkait dengan keinginan atau kemauan seseorang. Promosi dalam penelitian ini hanya salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat baca.

DAFTAR RUJUKAN

- Mulyana, Agus Rahmat dkk, dkk. 2013. *Perancangan Maskot Sebagai Cinderamata Dalam Upaya Branding Itenas*. Jurnal. Tidak Diterbitkan.
- Ridwan, 2010. *Metode Teknik Menyusun Tesis*. Bandung: Alfabeta.
- Rustan, Suryanto. 2009. *Mendesain Logo*. Jakarta; Gramedia.
- Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Walker, John A. 2010. *Desain, Sejarah, Budaya: Sebuah Pengantar Komprehensif*. Yogyakarta: Jala Sutra.

DAFTAR INFORMAN

- Zuriah, Kepala Bagian Layanan Badan Perpustakaan dan Kearsipan Sumatera Barat. Wawancara dilakukan tanggal 21 Februari 2015.

WEBTOGRAFI

- Istilahkata.com. Mei 2014. *Maskot. Unggah Tanggal 31 Mei 2015*.