

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan aspek terpenting dalam mendukung perkembangan anak-anak. Hal ini erat kaitannya terhadap hak setiap anak untuk mendapatkan pendidikan sebagai upaya mencerdaskan generasi penerus bangsa. Menurut UU No. 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kontrol diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukannya bagi masyarakat, bangsa, dan negara [1]. Hal sama juga dengan yang diutarakan oleh Ki Hajar Dewantara menjelaskan bahwa pendidikan adalah tuntutan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak. Adapun maksudnya, pendidikan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya [1].

Hal ini erat kaitannya dengan perpustakaan, di mana perpustakaan adalah salah satu layanan yang membantu dalam proses pendidikan. Perpustakaan merupakan layanan tempat untuk mencari ilmu. Selain sekolah, perpustakaan adalah media pendukung yang tepat. Di perpustakaan, pemustaka dapat memilih sendiri buku-buku yang ingin dibaca sesuai kebutuhannya. Membaca sangatlah penting karena membaca buku secara teratur dapat membangun keterampilan anak dalam mengenal bahasa, huruf, serta perkembangan sosial-emosional. Dengan membaca dapat mendukung masa depan anak, karena dengan membaca anak akan memperoleh informasi mengenai hal-hal yang mereka sukai untuk mendukung masa depan mereka. Membaca buku juga dapat melatih konsentrasi untuk fokus pada buku yang dibaca. Membaca dapat juga meningkatkan daya kreativitas anak-anak yang gemar terhadap buku-buku fiksi. Anak-anak tersebut cenderung akan mengenali emosinya, sehingga memiliki imajinasi tinggi dan ide-ide kreatif. Sementara anak-anak yang sering membaca buku nonfiksi akan lebih percaya diri, dan berwawasan tinggi [2]. Oleh karena itu sangatlah penting bagi anak untuk membaca buku terutama buku dalam bentuk fisik. Karena ketika anak-anak membaca buku secara fisik, mereka akan melakukan aktivitas

motorik seperti meraba, memegang buku, membalikkan halaman, atau mencium bau kertas. Pengalaman membaca buku secara fisik tersebut tidak hanya berdampak baik bagi otaknya tetapi juga untuk saraf motorik anak [3].

Namun pada kondisi saat ini membuat perpustakaan yang seharusnya sebagai fasilitator media membaca semakin sepi dan ditinggalkan. Hal ini dikarenakan perkembangan teknologi kini dapat terbilang sangat pesat. Animo masyarakat terkait hal ini pun selalu tinggi. Masyarakat kini kian berbondong-bondong mengikuti *trend* teknologi. Hal ini tidak terkecuali dari kalangan anak-anak lebih memilih bermain *smartphone* mereka. Banyak fitur dalam *smartphone* yang lebih menarik bagi anak seperti contoh *game* dan *youtube*. Bahkan banyak anak yang sudah memiliki akun media sosialnya sendiri. Hal tersebut yang menyebabkan semakin menurunnya minat baca anak terhadap buku.

Salah satu contoh perpustakaan yang sudah mulai ditinggalkan pemustaka, khususnya anak-anak adalah Perpustakaan Cipta Wacana Kalilindak. Perpustakaan ini adalah perpustakaan yang berada di desa Kalilindak dan merupakan perpustakaan satu-satunya yang dimiliki daerah di wilayah kecamatan Purwareja Klampok, kabupaten Banjarnegara, Jawa Tengah. Perpustakaan Cipta Wacana saat ini memiliki 2 (dua) lantai. Lantai pertama diperuntukan untuk orang yang ingin membaca menggunakan kursi dan lantai kedua untuk anak-anak yang duduk secara lesehan. Bahkan Perpustakaan Cipta Wacana desa Kalilindak merupakan salah satu perpustakaan terbaik dan pernah meraih juara 1 tingkat provinsi Jawa Tengah tahun 2005. Dulu minat baca anak tinggi di perpustakaan tersebut. Banyak anak-anak mendaftarkan dirinya sebagai anggota perpustakaan, bahkan anak-anak berbondong-bondong datang ke Perpustakaan Cipta. Wacana tersebut untuk sekedar membaca buku di tempat atau meminjamnya. Karena banyaknya pemustaka yang datang, sehingga literasi buku yang disediakan terbilang cukup *update*. Berbeda dengan keadaan Perpustakaan Cipta Wacana yang sekarang. Terlihat dari data yang dikumpulkan penulis bahwa tercatat dari tahun 2017-2019 mengalami kenaikan hingga 4000 pengunjung. Namun di tahun 2020-2021 mengalami penurunan hingga di bawah 1500 pengunjung. Hal ini juga yang mengakibatkan buku yang digunakan sebagai media literasi tidak diperbarui.

Keadaan Perpustakaan Cipta Wacana saat ini sangat sepi pemustaka, hal ini dikarenakan kurangnya promosi *branding* untuk menarik minat pemustaka anak. Anak-anak cenderung menyukai hal-hal yang bersifat imajinatif. Hal ini karena anak-

anak hidup di era *pop culture* di berbagai bidang. *Pop culture* adalah budaya massa, budaya yang didapat dari dampak globalisasi yang sangat besar. Faktor ini berasal dari banyaknya kesamaan sifat, kegemaran dan juga cita-cita [4]. Anak-anak lebih tertarik pada animasi, game, film dan lainnya dibanding membaca buku. Oleh karena itu, untuk menarik pemustaka anak, tentu diperlukan sesuatu *icon*, atau karakter ikonik yang menarik perhatian anak-anak. Didukung dengan strategi promosi kreatif dan inovatif, yang ke depannya dapat membantu perpustakaan Cipta Wacana untuk bertahan di zaman globalisasi seperti saat ini.

Maskot menjadi media promosi yang menarik karena dapat mengimplementasikan karakter dari citra perusahaan atau lembaga tersebut [5]. Maskot menjadi promosi *branding* yang efektif, karena membantu *brand* menjadi lebih hidup sehingga lebih bisa diterima oleh kualitas emosi manusia, pikiran dan kepribadian [6]. Bentuk maskot yang lucu dan menarik membuat orang yang melihatnya merasa gemas. Maskot dapat berupa perwujudan bentuk orang, benda ataupun hewan. Salah satu maskot yang berbentuk hewan adalah maskot Asia Game 2018. Maskot Asian Game ini sangatlah menarik, bahkan *merchandise* maskot tersebut sangat laku terjual [7]. Contoh lain ada pada maskot di Dinas Perpustakaan dan Arsip Daerah Yogyakarta, maskot dapat membantu dalam promosi perpustakaan tersebut. Maskot bernama Yokca (Ayok Membaca) menjadi menarik perhatian terutama pemustaka anak-anak..

Dari ulasan di atas, penulis tertarik untuk membuat sebuah strategi *branding* dengan membuat maskot. Di mana maskot dapat berupa perwujudan orang, hewan atau benda yang memiliki sifat seperti manusia. Maskot dianggap dapat membawa keberuntungan. Fungsi utama dari maskot adalah merepresentasikan identitas organisasi, produk, tim olahraga dan lain-lain. Maskot dianggap baik apabila maskot tersebut ikonik dan fleksibel [8]. Dengan adanya maskot akan memperkuat identitas Perpustakaan Cipta Wacana yang sebelumnya tidak memiliki *branding* sama sekali. Selain itu tujuan utamanya dengan menarik minat pemustaka anak-anak akan terpenuhi. Maskot ini nantinya dapat diaplikasikan di berbagai media seperti poster, *standee* maskot, dan beberapa *merchandise*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang *branding* maskot Perpustakaan Cipta Wacana Desa Kalilandak agar menarik perhatian pemustaka anak-anak?

2. Bagaimana pengaplikasian maskot di berbagai material promosi Perpustakaan Cipta Wacana Desa Kalilandak?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk merancang maskot Perpustakaan Cipta Wacana sebagai media meningkatkan minat baca pemustaka anak-anak.
2. Untuk mengetahui perancangan media maskot dalam berbagai pengaplikasian di bidang promosi seperti poster, *standee* maskot dan *merchandise*.

### 1.4 Batasan Masalah

Batasan-batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Studi lokasi dalam perancangan ini dibatasi lingkup Perpustakaan Cipta Wacana Desa Kalilandak.
2. Perancangan ini hanya akan membahas mengenai *branding* maskot untuk promosi Perpustakaan Cipta Wacana.
3. Merancang *branding* maskot Perpustakaan Cipta Wacana yang digunakan sebagai media promosi untuk meningkatkan minat baca pemustaka beserta media pendukungnya.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak yang membutuhkan dan relevan dalam penelitian, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi keilmuan DKV, hasil penelitian ini berguna sebagai bahan informasi terutama bagi mahasiswa di Institut Telkom Purwokerto umumnya dan khususnya bagi mahasiswa program studi Desain Komunikasi Visual.
2. Bagi masyarakat, perancangan ini bisa menjadi referensi atau inspirasi promosi *branding* dengan konsep yang unik dan menarik, sehingga promosinya tersampaikan kepada masyarakat. Hal ini yang menjadikan banyak orang yang mengenal Perpustakaan Cipta Wacana Desa Kalilandak.
3. Bagi institusi, Dengan adanya penelitian ini diharapkan penulis dapat memberikan sumbangan penelitiannya untuk menjadi bahan referensi penelitian selanjutnya dan dapat menjadi bahan literatur pustaka di Perpustakaan Institut Teknologi Telkom Purwokerto.