

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Peran pemerintah dan pendidikan dalam suatu negara sangatlah penting salah satunya bagaimana pemerintah dan lembaga pendidikan menyediakan layanan kepada masyarakat untuk memajukan sumber daya manusia di berbagai bidang keilmuan seperti kesehatan, teknologi, seni, desain dan banyak lagi, yang fungsinya memenuhi kebutuhan dan kepentingan masyarakat dalam suatu wilayah. Ilham et al. (2023) menyatakan peran pemerintah dalam mendorong kualitas pelayanan pendidikan di Indonesia sangat penting dan multifaset dan peran pemerintah dalam mengoptimalkan sistem pendidikan, dengan tujuan akhir mencapai masa depan pendidikan yang lebih cerah dan berkualitas bagi masyarakat Indonesia.

Perkembangan layanan pendidikan berkembang pesat di berbagai negara termasuk Indonesia dapat menunjukkan perubahan yang signifikan, perubahan ini sangat dirasakan oleh masyarakat. Zamhari et al. (2023) menyatakan dari masa kolonialisme Belanda hingga era kemerdekaan, pendidikan telah menjadi salah satu pilar utama dalam membangun bangsa Indonesia. Dalam era globalisasi, Pendidikan di Indonesia juga harus terus beradaptasi untuk memenuhi tuntutan pasar kerja yang terus berubah dan perkembangan teknologi. Oleh karena itu, pemahaman yang mendalam tentang perkembangan Pendidikan di Indonesia adalah kunci untuk meningkatkan mutu pendidikan, mengurangi kesenjangan, dan

mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi masa depan yang penuh tantangan.

Pada tingkat perguruan tinggi yang menggunakan sistem vokasi banyak perguruan tinggi yang mengalami kemajuan dan perkembangan yang signifikan khususnya telah melahirkan lulusan mahasiswa yang berkompeten sesuai dengan keahlian bidang. Zukna and Sassi (2024) menyatakan sistem pendidikan vokasi di Indonesia pada abad ke-21 memiliki prospek yang menjanjikan seiring dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan pasar tenaga kerja yang semakin spesifik. Dengan adanya revolusi industri 5.0, Pendidikan vokasi diharapkan mampu menghasilkan tenaga kerja terampil yang dapat memenuhi kebutuhan industri modern. Program Studi Desain Komunikasi Visual adalah salah satu yang melahirkan lulusan mahasiswa yang berkompeten di bidang kreatifitas seperti desainer, ilustrator, animator, civitas akademik dan banyak lagi, namun perguruan tinggi maupun program studi yang melahirkan lulusan mahasiswa berkompeten masih banyak yang kurang untuk mempublikasi pencapaian tersebut, sehingga perguruan tinggi atau program studi tersebut tidak masuk dalam radar calon mahasiswa baru khususnya bagi perguruan tinggi atau program studi yang masih berproses untuk menjadi perguruan tinggi yang memiliki nama besar seperti halnya Program Studi Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama.

Perkembangan digitalisasi ini banyak sekali *platform* yang menyediakan tempat untuk menyimpan pencapaian, karya dan banyak lagi, yang biasa disebut sebagai portofolio, menurut *Connection Academy by Pearson* yang ditulis oleh Alyssa Austin (2022) dengan judul artikel bahan-bahan penting yang dibutuhkan

setiap portofolio perguruan tinggi. Melihat pada sumber yang telah dijelaskan, portofolio perguruan tinggi adalah kumpulan dokumen yang membuktikan sebuah prestasi yang memungkinkan untuk menunjukkan tujuan, bakat, minat, dan nilai-nilai. Serta mencakup makalah penelitian, proyek sekolah dan berbagai jenis prestasi lainnya. Oleh karena itu harus ada suatu *platform* yang memudahkan capaian suatu instansi baik untuk perguruan tinggi, fakultas maupun program studi hal ini bisa menjadi salah satu penghubung antara dunia pendidikan dan industri.

Program Studi Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama atau biasa disebut dengan DKV Poltek Harber berdiri resmi pada tahun 2019 banyak capaian yang telah diraih DKV Poltek Harber dari masa berdirinya hingga sekarang seperti peningkatan fasilitas, kerja sama, prestasi yang diraih oleh mahasiswa dan dosen, alumni yang berkompeten dan masih banyak lagi. Namun semua capaian yang diraih oleh DKV Poltek Harber rekam jejaknya tidak diketahui, bisa dilihat pada *website* DKV Poltek Harber <https://poltekharber.ac.id/diii-desain-komunikasi-visual> dan akun instagramnya @dkv_poltekharber minim sekali mempublikasi suatu pencapaian, karya yang telah diraih. Hal ini sangat disayangkan karena pada zaman ini teknologi berkembang sangat pesat yang sangat mungkin rekam jejak atau capaian suatu instansi manapun tersip dengan baik sehingga tidak mengalami banyak kerugian bagi DKV Poltek Harber baik untuk mahasiswa, dosen, program studi hingga para rekruter.

Oleh karena itu penulis berencana mengatasi permasalahan tersebut dengan merancang sebuah *platform* berbasis *website* portofolio untuk sebuah instansi pendidikan baik untuk perguruan tinggi, fakultas maupun program studi, *platform*

ini bernama “Nandikara” dimana *platform* ini bisa menjadi sebuah media *partner* untuk instansi yang memerlukan arsip atau publikasi untuk capaian yang telah diraih baik dari mahasiswa, dosen, alumni, karya ilmiah dan banyak lagi yang bisa berdampak baik untuk keberlangsungan antara dunia pendidikan dan dunia industri, pada perancangan *platform* nandikara ini penulis memilih DKV Poltek Harber sebagai objek penelitian perancangan *platform* “Nandikara” berbasis *website* portofolio. Dalam membangun *platform* “Nandikara” sebagai media *partner* memerlukan sebuah identitas visual yang bisa dituangkan dalam logo dan maskot yang bisa dijadikan juga sebagai IP Karakter (Intelektual Properti), hal ini sangat penting karena ini adalah langkah awal untuk mem*Branding* atau memperkenalkan *platform* nandikara ke banyak instansi, pelajar yang akan meneruskan ke jenjang perguruan tinggi, serta meningkatkan kepercayaan orang tua atas pilihan perguruan tinggi yang dipilih anaknya.

Dalam penelitian ini, peneliti membuat desain logo dan maskot untuk sebuah *platform website* portofolio berbasis media *partner* yang bernama “Nandikara”, berdasarkan latar belakang yang penulis jabarkan, penulis memutuskan untuk membuat proyek Tugas Akhir dengan judul “PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL LOGO DAN MASKOT NANDIKARA SEBAGAI MEDIA *PARTNER* PROGRAM STUDI DIII DESAIN KOMUNIKASI VISUAL POLITEKNIK HARAPAN BERSAMA”.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah dijabarkan, dapat disimpulkan identifikasi masalahnya sebagai berikut:

- 1.2.1** Kurangnya publikasi baik secara pencapaian prestasi maupun karya ke khalayak umum terutama bagi perguruan tinggi, fakultas, program studi yang sedang berkembang.
- 1.2.2** Kurangnya media atau *platform* yang bisa dijadikan sebagai wadah untuk publikasi suatu pencapaian yang telah diraih untuk bisa diperlihatkan ke khalayak umum sebagai portofolio bagi suatu perguruan tinggi, fakultas, maupun program studi.

1.3 Batasan masalah

Pembatasan suatu masalah dalam penelitian ini digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar penelitian lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan, sehingga tujuan penelitian ini akan tercapai. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.3.1** Penelitian ini berfokus pada penciptaan logo dan maskot Nandikara.
- 1.3.2** Pembuatan *Graphic Standart Manual* logo dan maskot Nandikara.

1.4 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dijabarkan, dapat diambil rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

1.4.1 Bagaimana merancang logo dan maskot Nandikara yang mudah diingat oleh Masyarakat?

1.4.2 Bagaimana merancang graphic standart manual sebagai panduan penggunaan logo dan maskot Nandikara?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan, maka tujuan dari penelitian ini sebagai proyek tugas akhir adalah sebagai berikut:

1.5.1 Terciptanya logo dan maskot Nandikara yang mudah diingat oleh Masyarakat.

1.5.2 Terciptanya *graphic standart manual* sebagai panduan penggunaan logo dan maskot Nandikara.

1.6 Manfaat Perancangan

1.6.1 Manfaat bagi Penulis

Proyek Tugas Akhir ini diharapkan dapat menambah wawasan penulis tentang merancang logo dan maskot untuk menciptakan sebuah *brand* serta dapat meningkatkan kemampuan menulis dalam memahami lebih dalam lagi mengenai proses mendesain logo dan maskot yang mudah diingat oleh masyarakat. Serta menjadikan penulis semakin paham bagaimana merancang pedoman penggunaan logo dan maskot yang dituangkan dalam *graphic standart manual*.

1.6.2 Manfaat Bagi ProDi DIII DKV Poltek Harber

Proyek Tugas Akhir ini diharapkan dapat membawa inovasi baru bagi kemajuan Prodi DIII DKV Poltek Harber selain itu, proyek ini bertujuan sebagai media portofolio untuk mempublikasi capaian prestasi yang diraih oleh mahasiswa dan civitas akademik, serta menjadi wadah pajang karya terbaik DKV Poltek Harber untuk bisa dinikmati oleh khalayak umum khususnya para rekruter yang sedang mencari tenaga kerja di bidang kreatif untuk kebutuhan industri.

1.6.3 Manfaat Bagi Masyarakat dan Civitas Akademik

Proyek Tugas Akhir ini diharapkan bagi civitas akademik dapat menjadi media efektif untuk memperkenalkan ProDI DKV Poltek Harber kepada calon mahasiswa dan mitra akademik. Dapat menjadi arsip digital yang memudahkan mahasiswa dan dosen dalam mengakses serta menampilkan karya dari waktu ke waktu.

Bagi masyarakat khususnya para orang tua dan calon mahasiswa baru diharapkan dapat menumbuhkan rasa kepercayaan tinggi terhadap DKV Poltek Harber untuk menempuh pendidikannya dan meningkatkan keterampilannya di DKV Poltek Harber dalam membuka peluang kolaborasi atau kerja sama di industri kreatif.

1.6.4 Hasil Produk Terkait

Desain identitas visual Nandikara berupa logo dan maskot diharapkan mampu menjadi *platform website* portofolio yang lebih mudah dikenali oleh masyarakat serta memberikan fleksibilitas ke perguruan tinggi, fakultas maupun program studi dalam mempublikasi suatu pencapaian baik dalam bentuk karya dan prestasi untuk dijadikan sebagai portofolio perguruan tinggi, fakultas, maupun program studi.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Tugas Akhir berjudul **“PERANCANGAN LOGO DAN MASKOT NANDIKARA SEBAGAI MEDIA PARTNER PROGRAM STUDI DIII DESAIN KOMUNIKASI VISUAL POLITEKNIK HARAPAN BERSAMA”** 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 dan landasan teori.

BAB III METODE PENELITIAN

Berisi waktu dan tempat penelitian, *instrument*/alat penelitian, prosedur penelitian, dan kerangka berfikir.

BAB IV PERANCANGAN DAN DESAIN VISUAL

Berisi objek penelitian, konsep dasar perancangan, proses perancangan, dan hasil perancangan.

BAB V PENUTUP

Berisi simpulan dan saran. Bagian akhir terdapat daftar pustaka dan lampiran.