

A. Latar Belakang Masalah

Jejara adalah sebuah wilayah Kabupaten yang terletak di Provinsi Jawa Tengah, Indonesia. Kabupaten ini berbatasan dengan Laut Jawa di bagian Barat dan Utara, Kabupaten Pati dan Kabupaten Kudus bagian Timur, serta Kabupaten Demak di bagian Selatan. Wilayah Kabupaten Jejara juga meliputi Karimunjawa, yang berada di Laut Jawa. Jejara memiliki beberapa julukan, antara lain *Bumi Kartini*. Jejara sangat identik dengan sejarah masa lalu sebagai tempat lahirnya R.A. Kartini. Hal itulah yang menjadi latar belakang julukan Kota Jejara. Jejara juga memiliki Museum R.A. Kartini yang dimana Museum tersebut terdapat berbagai barang peninggalan R.A. Kartini dan foto-foto bersejarah.

Julukan lainnya adalah *The World Carving Center*, karena Jejara memiliki kerajinan kayu yang terkenal dengan ukirannya yang khas karena memiliki berbagai motif menarik dan menjadi komoditi terbesar di Kota Jejara. Jejara memiliki kekayaan budaya, sejarah dan potensi alam yang perlu diperkuat melalui identitas visual yang kuat Dan juga memiliki julukan lain yaitu *Jejara Mempesona*. Yang telah menjadi milik masyarakat kota ukir. Bukan hanya di media sosial, tetapi juga media-media promosi pemerintah Kabupaten Jejara.

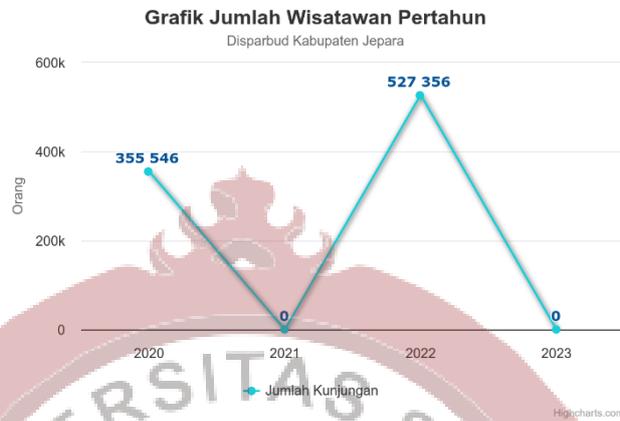
Pemerintah Kabupaten Jejara telah menetapkan visi dan misi pembangunan jangka menengah daerah tahun 2017-2022 Bupati Jejara, yaitu : “MEWUJUDKAN JEPARA MADANI YANG BERKARAKTER , MAJU DAN BERDAYA SAING”. Untuk mewujudkan visi diatas maka dirumuskan

misi sebagai berikut : Memperkuat potensi sumber daya manusia yang berkualitas, religious dan berbudaya. Pendayagunaan sumber daya alam yang seimbang untuk kesejahteraan masyarakat. Mewujudkan perekonomian daerah yang progresif dan mandiri. Mewujudkan pemerataan pembangunan yang berkeadilan. Meningkatkan tata Kelola pemerintahan yang baik (good governance dan pelayanan publik yang professional.

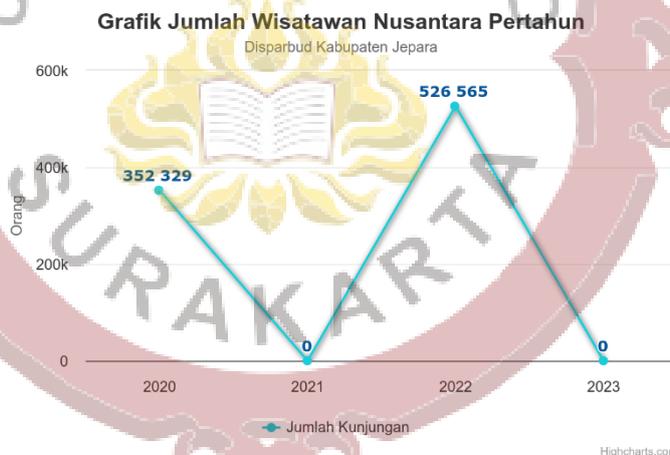
Pentingnya identitas visual suatu daerah menjadi fokus utama dalam upaya membangun citra positif dan daya tarik bagi masyarakat lokal maupun wisatawan. Identitas Visual adalah sistem komunikasi visual untuk mencakup khalayak, karena identitas visual merupakan pesan pertama yang dilihat oleh khalayak. Identitas visual merupakan sebuah tanda pembeda suatu produk atau jasa dari suatu perusahaan yang bergerak di bidang yang sama (Rahayu, 2013). Identitas visual mencakup simbol-simbol yang dapat merepresentasikan karakter, sejarah dan keunikan suatu tempat.

Kabupaten Jepara juga terkenal dengan keindahan alam, kearifan lokal dalam kerajinan mebel, dan berbagai kegiatan budaya yang masih lestari. Namun, identitas visual Kabupaten Jepara belum sepenuhnya memiliki simbol yang kuat dan bersifat mudah dikenali. Rendahnya kesadaran masyarakat terhadap akan pentingnya identitas visual mungkin menjadi kendala dalam mempromosikan potensi Kabupaten Jepara. Kepala Dinas Pariwisata dan kebudayaan (Disparbud) Kabupaten Jepara, Zamroni Lestiaza tengah menyoroti 24 Desa Wisata rintisan di wilayahnya. Ia mengingatkan untuk terus dikembangkan wilayah ampunya. Berdasarkan laporan yang

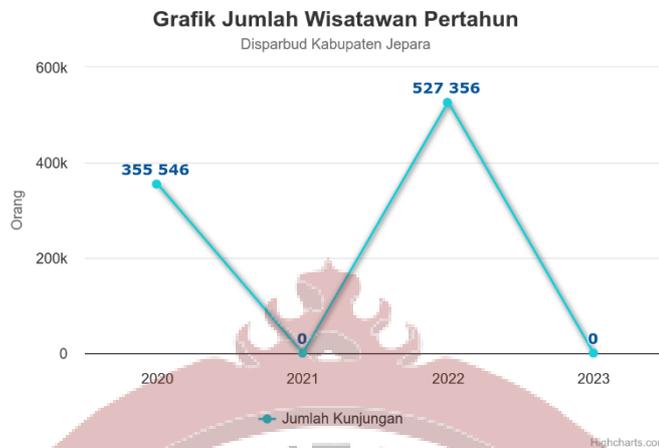
disampaikan Disparbud, traffic wisatawan yang berkunjung tiap tahunnya meningkat 10 persen.



Gambar 1. Grafik Jumlah Wisatawan Pertahun 2024
Sumber : <https://samudra.jepara.go.id/data/pariwisata>



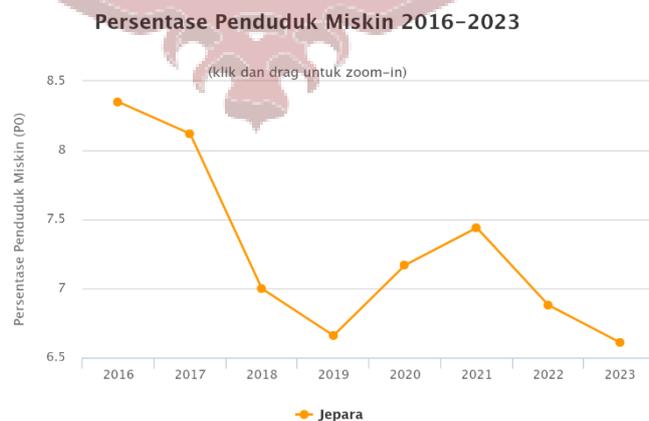
Gambar 2. Grafik Jumlah Wisatawan Nusantara Pertahun 2024
Sumber : <https://samudra.jepara.go.id/data/pariwisata>



Gambar 3. Grafik Jumlah Wisatawan Nusantara Pertahun 2024
 Sumber : <https://samudra.jepara.go.id/data/pariwisata>

Meski begitu, pada 2019, Jepara mampu menarik 2,7 juta pengunjung. Namun, turun drastis ketika pandemi. Sedangkan pada 2020 sampai 2022, Jepara dihajar oleh pandemi. Senda pariwisata merosot sampai di angka 1,5 juta pengunjung tiap tahunnya. Disparbud sendiri, saat ini menargetkan di atas 2 juta kunjungan pada 2023 ini.

Pengembangan pariwisata merupakan salah satu cara untuk meningkatkan ekonomi lokal.



Gambar 4. Presentase Penduduk Miskin 2016-2023
 Sumber : <https://jeparakab.bps.go.id/>

Identitas visual yang kuat dapat menjadi daya tarik utama dalam mempromosikan pariwisata, mengundang investasi, dan menciptakan lapangan kerja baru. Pemerintah Kabupaten (Pemkab) Jepara menghimbau Kelompok Sadar Wisata (Pokdarwis) kembangkan inovasi dan kreativitas di wilayah mereka. Jika tidak, desa wisata yang diampu bakal terdegradasi dan berakhir gulung tikar. Oleh karena itu, perlu dilakukan perancangan maskot sebagai simbol identitas yang dapat memberikan daya tarik dan kesan positif terhadap Kabupaten Jepara. Dengan adanya maskot yang mencerminkan kekayaan budaya dan keindahan alam,, diharapkan dapat meningkatkan minat wisatawan untuk mengunjungi Kabupaten Jepara. Tujuan dari tugas akhir ini adalah merancang maskot yang akan menjadi simbol identitas visual Kabupaten Jepara. Maskot tersebut diharapkan dapat mencerminkan nilai-nilai budaya, keindahan alam, dan kearifan lokal yang melekat dalam kehidupan masyarakat Jepara. Maskot tidak hanya menjadi symbol yang mudah diingat, tetapi juga dapat mencerminkan nilai-nilai , karakter dan keunikan daerah tersebut.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengertian Maskot adalah orang, binatang, atau benda yang diperlukan sebagai lambang. Maskot memiliki peran yang istimewa dalam membentuk identitas visual suatu daerah. Tujuan dari penyimbolan tersebut adalah demi memperkuat dan membawa sebuah keberuntungan bagi Kabupaten Jepara. Fungsi maskot dalam suatu daerah adalah untuk memperkuat identitas visual dan menjadi sebuah penanda ciri khas suatu daerah yang membedakan dengan daerah

lainnya, contohnya Rajamala maskot kota Surakarta, Singa maskot Malang, Macan Putih maskot kota Kediri, Rusa maskot kota Bogor. Maskot yang unik dan menarik diharapkan dapat meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap identitas visual Kabupaten Jepara serta memberikan kontribusi positif bagi pariwisata dan pengembangan ekonomi lokal.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana konsep maskot yang sesuai dengan potensi daerah Kabupaten Jepara?
2. Bagaimana merancang maskot untuk meningkatkan identitas visual Kabupaten Jepara?

C. Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian laporan karya tugas akhir ini adalah :

1. Membuat konsep desain maskot Kabupaten Jepara yang mewakili ciri khas Kabupaten Jepara beserta potensi-potensi Kabupaten Jepara untuk meningkatkan identitas visual Kabupaten Jepara.
2. Merancang maskot Kabupaten Jepara sehingga menarik minat wisatawan untuk berkunjung ke Jepara.

D. Manfaat Perancangan

1. Bagi Destinasi Wisata: Perancangan dapat memaksimalkan potensi destinasi wisata yang ada di Kabupaten Jepara sehingga dapat lebih dikenal dan lebih banyak lagi wisatawan yang datang untuk berkunjung
2. Bagi Masyarakat: perancangan ini diharapkan dapat membantu mempromosikan potensi Kabupaten Jepara dan meningkatkan perekonomian sektor Pariwisata di Kabupaten Jepara.
3. Bagi Mahasiswa: sebagai sarana pembelajaran dan pengembangan inovasi ilmu di bidang desain yang telah dipelajari tepatnya terhadap ilustrasi maskot Kabupaten Jepara.

E. Tinjauan Pustaka

Dalam penulisan *Perancangan Maskot untuk Meningkatkan Identitas Visual Kabupaten Jepara* ini diperkuat oleh adanya beberapa studi atau referensi penelitian dan karya yang terdahulu.

Studi pertama yang diambil adalah pertama karya Olvyanda Ariesta berjudul “*Perancangan Maskot ISI Padang Panjang Sebagai Media Branding*”. Berisi tentang penjelasan pentingnya membangun identitas lembaga yang kuat yang dengan mudah menyentuh publik terhadap lembaga, maka telah dirancang sebuah maskot ISI Padangpanjang. (Ariesta 2020)

Manfaat jurnal tersebut bagi perancangan ini adalah sebagai bahan referensi untuk menjelaskan maskot untuk meningkatkan identitas visual suatu daerah khususnya Kabupaten Jepara yang selama ini belum mempunyai

maskot resmi seperti ISI Padang Panjang. Adapun beberapa persamaan antara jurnal ini dan konsep yang sedang ditulis yaitu sama-sama membahas tentang maskot. Perbedaan dengan konsep ini adalah tentang objek yang diambil pada jurnal tersebut membuat maskot ISI Padang Panjang sedangkan konsep yang ditulis membuat maskot Kabupaten Jepara.

Studi kedua diambil dari karya Ketut Wiryajati, Ida Made Widyatana, Wardatul Annisak berjudul “*Perancangan Media Promosi Madu Trigona Sekotong (Maskot) menggunakan Media Sosial Instagram*”. Berisi tentang perancangan berupa desain feed dan story Instagram untuk menunjang promosi salah satu potensi daerah desa Batu Putih yaitu Madu Trigona Sekotong (maskot). (Wiryajati, Annisak, and Widyatana 2022)

Manfaat jurnal tersebut bagi perancangan ini adalah sebagai bahan untuk referensi untuk menjelaskan maskot untuk meningkatkan identitas visual suatu daerah. Perbedaan dengan konsep ini adalah tentang tujuan yang diambil, konsep ini bertujuan untuk menunjang promosi salah satu potensi daerah sedangkan konsep yang ditulis ini bertujuan untuk meningkatkan identitas visual Kabupaten Jepara.

Studi ketiga diambil dari karya Ghavin Nizar Munthasor berjudul “*Perancangan Maskot Monumen Tugu Pahlawan Dan Museum Sepuluh November Guna meningkatkan Brand Awareness*”. Berisi tentang penjelasan membuat perancangan maskot Tugu Pahlawan dan Museum Sepuluh November, dengan adanya maskot tersebut maka kedua objek wisata tersebut akan menjadi lebih mudah diingat dan memiliki ciri khas. (Munthasor 2017)

Manfaat jurnal tersebut bagi perancangan ini adalah sebagai bahan referensi dalam proses perancangan maskot di tempat wisata. Perbedaan dengan tugas akhir ini adalah objek yang diambil yaitu mengambil 2 objek wisata Monument Tugu Pahlawan dan Museum Sepuluh November sedangkan konsep yang ditulis mngambil 1 objek yaitu Kabupaten Jepara yang nantinya maskot itu mewakili keseluruhan tentang Jepara.

Studi keempat diambil dari karya Hernawan Windriyanto berjudul *“Perancangan Maskot Kabupaten Magetan sebagai Penguat City Branding”*. Berisi tentang penjelasan membuat perancangan maskot untuk kegiatan promosi sebagai penguat city branding dan mewakili ciri khas Kabupaten Magetan (Windaryanto 2023)

Manfaat jurnal tersebut bagi perancangan ini adalah sebagai bahan referensi dalam proses perancangan maskot Kabupaten Jepara. Adapun perbedaan dari tugas akhir ini adalah perancangan maskot sebagai media promosi sedangkan konsep yang sedang ditulis mengambil judul perancangan maskot untuk meningkatkan identitas visual.