



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB III

### METODOLOGI

#### 3.1. Gambaran Umum

Penulis membuat animasi iklan untuk televisi dengan nama produk “Chocolasius” sebagai proyek tugas akhir yang dikerjakan bersama tim. “Chocolasius” merupakan animasi iklan sereal yang ditargetkan untuk anak-anak dan disajikan dalam bentuk cerita petualangan melalui pikiran anak yang imajinatif. Gambaran yang ingin disampaikan oleh produk adalah produk sereal yang menutrisi otak dan memberikan kebaikan energi untuk kebutuhan anak dalam beraktivitas, maupun untuk kebutuhan belajar di sekolah.

Dalam penulisan laporan ini, penulis menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif yang dilakukan penulis adalah dengan mencari data dari literatur fisik di perpustakaan, dan bacaan dari internet berupa *e-book*. Penulis juga melakukan observasi dan studi literatur dalam perancangan dan penulisan laporan. Observasi yang dilakukan adalah pada karakter maskot dalam berbagai produk sereal, dan karakter anak dalam animasi TVC sereal.

Penulis juga mencari data dari literatur fisik di perpustakaan, dan bacaan dari internet berupa *e-book*. Untuk data kuantitatif penulis melakukan survei ke sekolah dasar Tarakanita

##### 3.1.1. Sinopsis

Awalnya terlihat sebuah mangkuk susu, lalu berubah menjadi kotak sereal Chocolasius, dan menghilang. Adik terbangun dari mimpinya karena dipanggil

oleh maskot. Adik pun bergegas keluar dari selimutnya dan keluar dari kamar. Ajaibnya, lorong rumah adik berubah menjadi sebuah hutan, dengan pohon coklat, batuan coklat, dan rerumputan gandum.

Bersama dengan maskot di pundaknya, adik menyusuri hutan tersebut hingga ia melihat sebuah altar piramid besar dengan kotak harta karun di atasnya. Tiba – tiba saja bayangan hitam mendahuluinya menuju ke harta tersebut. Sang adik segera berlari mendekati altar, namun harta tersebut telah diambil oleh orang jubah hitam. Adik hendak bergegas ke atas piramid, namun sebelum itu ia diberikan sekeping sereal coklat oleh maskot. Sang adik melihat bebatuan berjatuh ke arahnya, namun ia dapat melewatinya dengan mudah oleh kelincihannya.

Bayangan hitam yang melihatnya mencoba kabur dari atas altar, namun adik dengan gesit berhasil menghadangnya. Bayangan hitam membuka *hoodienya* yang ternyata identitas aslinya adalah kakaknya sendiri. Dunia pun kembali ke dalam dunia nyata, dan mereka sedang berada di dapur. Kakak menuangkan sereal dan adik menuangkan susu ke dalam mangkuk. Kemudian mereka menikmati sereal Chocolasius bersama-sama.

### **3.1.2. Posisi Penulis**

Pada pengerjaan proyek tugas akhir ini, penulis berperan sebagai *character designer* dari karakter adik, kakak, serta maskot. Penulis juga merancang *environment* dapur dan kamar yang kemudian digunakan dalam adegan dunia nyata.

### 3.2. Tahapan Kerja

Tahapan kerja yang dilakukan penulis dalam merancang karakter adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1. Bagan tahapan kerja perancangan karakter  
(Dokumentasi pribadi)

### 3.3. Observasi maskot dalam produk

Penulis melakukan observasi terhadap tiga maskot dalam produk sereal lainnya untuk dijadikan referensi dalam perancangan karakter maskot. Ketiga produk tersebut yaitu Sugar Pops, Koko Krunch, dan Frosted Flakes

#### a. Sugar Pops Pete

Pete merupakan maskot dari produk sereal Sugar Pops yang diproduksi oleh Kellogg's pada tahun 1951. Sugar Pops awalnya dibuat di Amerika dengan bahan dasar tepung jagung dan pati gandum. Pete merupakan karakter dari dasar hewan *prairie dogs* jantan yang merupakan kepala polisi daerah yang kecil di kota barat dimana ia menjaga ketentraman kota.



Gambar 3.2. Pete

(<http://www.theimaginaryworld.com/tic632.jpg>)



Gambar 3.3. Koboi

([https://qph.ec.quoracdn.net/main-qimg-78c84592e9a7c24b831d19281901a6df?convert\\_to\\_webp=true](https://qph.ec.quoracdn.net/main-qimg-78c84592e9a7c24b831d19281901a6df?convert_to_webp=true))

Pete menegakkan keadilan di kota dengan pistol yang menggunakan warna dasar permen Pixie dan digunakan untuk menembak para pelaku kriminal sehingga pelaku menjadi lebih baik (manis) yang juga dimana pistol dapat digunakan untuk mempermanis

Sugar Pops. Karakter Pete dirancang oleh agensi Leo Burnett yang bekerja khusus dalam jasa periklanan.



Gambar 3.4. *Prairie Dogs*

([http://feelgrafix.com/data\\_images/out/25/948648-prairie-dog.jpg](http://feelgrafix.com/data_images/out/25/948648-prairie-dog.jpg))

Karakter maskot yang digunakan dalam perancangan karakter Pete adalah *prairie dogs* atau yang disebut anjing padang rumput. Meskipun ada kata anjing dalam namanya, hewan ini merupakan hewan pengerat yang berasal dari padang rumput Amerika Utara. Anjing padang rumput merupakan hewan herbivora yang suka berbagi makanan dengan anggota keluarganya. Kelebihan yang dimiliki oleh anjing padang rumput ialah mereka memiliki cakar tajam yang sangat baik untuk menggali, dan penglihatan serta pendengaran yang sangat baik. Penglihatan dan pendengaran yang baik inilah yang dapat membantu mereka mendeteksi predator dan mengumumkannya pada keluarganya dengan bentuk gonggongan seperti anjing, dan dari sana mereka mendapatkan namanya.

Secara sifat, anjing padang rumput merupakan hewan yang suka menunjukkan kasih sayang pada pasangannya. Mereka menunjukkan kasih sayang dalam bentuk seperti berpelukan, saling bergosokan satu sama lain, dan melakukan gerakan yang menyerupai berciuman. Bentuk afeksi tersebutlah yang membuat anjing padang rumput terasa lebih ramah dan cocok untuk dijadikan karakter maskot yang ditujukan pada anak-anak.



Gambar 3.5. Sugar Pops  
(<http://www.theimaginaryworld.com/tic632.jpg>)

Karakter maskot yang merupakan anjing padang rumput memiliki kesamaan dengan produk, yaitu sama-sama dari Amerika. Warna kostum maskot pun memiliki kemiripan dengan warna kotak sereal Sugar Pops, yaitu penggunaan warna kuning dalam kostum dan

latar kotak, aksen merah pada topi, pistol, dengan warna mangkuk, serta dekorasi warna putih yang merupakan warna susu pada kotak. Selain itu, warna anjing padang rumput, maskot, dan warna sereal yang sama-sama berwarna coklat.

b. Koko the Koala Bear

Koko Krunch menggunakan maskot yang bernama Koko si Koala. Sesuai dengan namanya, Koko dirancang dengan dasar hewan koala yang merupakan hewan endemik dari Australia. Produk Koko Krunch juga berasal dari negara yang sama yaitu Australia pula. Koko Krunch yang dibuat oleh Nestle merupakan sereal gandum dengan rasa coklat sebagai rasa andalan dari produk tersebut.

Koko dirancang dengan kostum dasar kaus polos berwarna kuning dan celana biru. Koko juga menggunakan sepatu *sneaker* berwarna merah dan putih.

U M N



Gambar 3.6. Koko si Koala

(<https://i.ytimg.com/vi/jjUd5XBBzqQ/maxresdefault.jpg>)

Koala merupakan hewan berkantung (*marsupial*) yang bersaudara dengan kangguru. Koala memiliki bulu berwarna abu kecoklatan yang lembut dengan telinga yang besar, serta cakar panjang untuk membantunya memanjat. Karena tingkat metabolismenya yang rendah, koala hanya makan daun eukaliptus yang merupakan tanaman rendah protein, dan tinggi kandungan air. Meskipun koala merupakan hewan *nocturnal* yang artinya terjaga disaat malam hari, dan tidur pada siang hari, sebenarnya koala juga dapat tertidur di sebagian malam hari dan terjaga disiang hari karena mereka biasanya tidur dari 18 hingga 20 jam perhari.



Gambar 3.7. Koala

(<http://www.animalfactguide.com/wp-content/uploads/2013/01/koala2.jpg>)



Gambar 3.8. Koko Krunch

(<https://mummyed.files.wordpress.com/2014/03/nestle-koko-krunch-with-healthier-choice-symbol.jpg>)

Pada umumnya, koala memiliki hidung besar yang berwarna hitam, sedangkan karakter Koko yang menggunakan dasar koala, memiliki

hidung yang juga besar namun berwarna coklat serta warna bulu Koko juga jauh lebih mengarah pada warna coklat muda. Selain itu, nama Koko mewakili coklat yang digunakan sebagai rasa dari sereal Koko Krunch, dan sekaligus nama dari produk tersebut.

c. Tony the Tiger

Karakter dari perusahaan Kellogg's ini merupakan Tony si Harimau yang menjadi maskot dari produk sereal bernama Frosted Flakes. Produk ini awalnya diproduksi di Amerika sebagai makanan kesehatan untuk pasien, namun mengalami perubahan setelah terjadi konflik dimana ada pasien yang gagal ketika mencuri resep sereal tersebut untuk dipasarkan. Karakter Tony merupakan maskot yang terpilih dari desain maskot lainnya yang disertakan dalam perlombaan mendesain maskot untuk produk Frosted Flakes.



Gambar 3.9. Perbandingan Desain Tony di Awal dan yang Terbaru

(<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/564x/75/9d/d5/759dd5c3f2b90ce29b432eb6fd7a1527.jpg>)

Dengan setrip yang sudah umum terdapat pada harimau, Tony terlihat besar, kuat, dan bersemangat. Meskipun dalam beberapa tahun Tony mengalami perubahan dalam desain bentuk, namun ada konsistensi dalam tema warna serta bandana yang digunakan pada leher Tony. Penggunaan slogan untuk karakter Tony juga dapat menjadi ciri khas dan memberi kesan yang mudah diingat bagi produk.



Gambar 3.10. Kotak Sereal Frosted Flakes  
([https://en.wikipedia.org/wiki/Frosted\\_Flakes#/media/File:Frosted-Flakes-Box-Small.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Frosted_Flakes#/media/File:Frosted-Flakes-Box-Small.jpg))

Harimau yang digunakan sebagai dasar maskot Tony memiliki tampilan yang lebih mendominasi dengan tubuh yang besar, cakar dan taring yang tajam. Setrip harimau juga lebih banyak dan lebih panjang dibandingkan dengan setrip pada maskot Tony. Harimau merupakan predator yang kuat dan dapat memburu hewan yang berlari cepat

seperti rusa dan antelop. Predator ini juga lebih memilih berburu sendirian dan bersembunyi saat mengamati mangsanya.



Gambar 3.11. Harimau

([http://animal-dream.com/data\\_images/tiger/tiger8.jpg](http://animal-dream.com/data_images/tiger/tiger8.jpg))

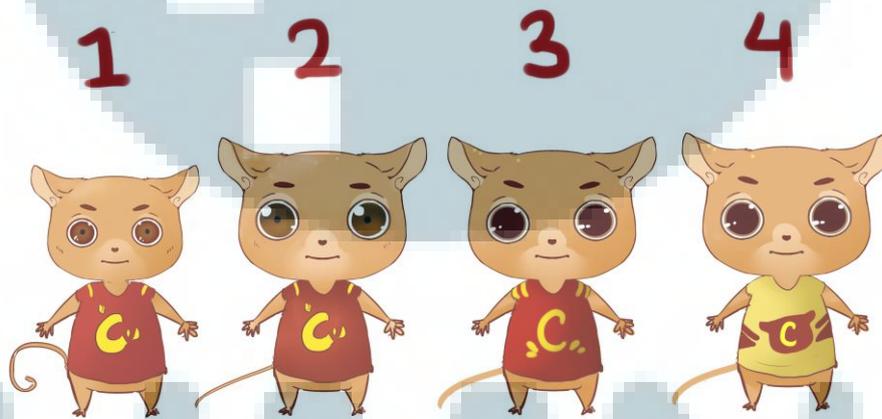
#### 3.4. Pengumpulan data

Pada hari Jumat, 16 September 2016, telah dilakukan survei pada sekolah SD Tarakanita di Gading Serpong untuk memenuhi data mengenai target usia yang mengkonsumsi sereal dan pilihan siswa dengan penampilan karakter yang akan digunakan.





Gambar 3.13. Alternatif Karakter Adik  
(Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.14. Alternatif Karakter Maskot  
(Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.15. Alternatif Gaya 3D

(<https://www.behance.net/gallery/5810231/Random-Low-Poly-Characters>)



Gambar 3.16. Alternatif Gaya 3D

([http://www.fubiz.net/2014/11/18/characters-design-by-jona-dinges/characters-design-by-jona-dinges\\_1/](http://www.fubiz.net/2014/11/18/characters-design-by-jona-dinges/characters-design-by-jona-dinges_1/))

UMMN



Gambar 3.17. Referensi Gaya 3D

(<http://www.3dtotal.com/galleries/image/Cartoon/6962-leah-by-tom-norman-girl-cute-adorable-kid-cartoon-eyes#.VI2WrpRnrmE>)

Tabel 3.2. Hasil Survei Sereal

SURVEI MENGENAI SARAPAN DAN KARAKTER ADIK, KAKAK, dan MASKOT SERTA STYLE ANIMASI									
PADA SD TARAKANITA GADING SERPONG									
KELAS	1	2	3	4	5	6	Total	Keterangan	
Total Murid	34		29	36	36	30	165		
<b>Bagian I</b>									
1.	A. Ya	31		26	32	35	25	149	Banyak anak SD yang sarapan pada pagi hari.
	B. Tidak	3		3	4	1	5	16	
2.	A. Sereal	4		8	7	6	6	31	Sedikitnya siswa yang sarapan dengan sereal dan banyaknya siswa sarapan dengan susu.
	B. Susu	19		8	15	12	6	60	
	C. Roti	2		4	3	7	5	21	
	D. Nasi	6		7	6	8	6	33	
	E. Lainnya	2		0	2	2	1	7	
3.	A. Iya	23		25	25	31	21	125	Banyaknya siswa menginginkan sereal menjadi sarapannya.
	B. Tidak	5		1	11	4	8	29	

### **3.5. Tiga dimensi karakter**

#### **3.5.1. Adik**

Karakter adik bernama Nicholas Adisatya. Berikut merupakan analisa karakter Nicho secara tiga dimensi karakter:

##### **1. Fisiologi**

Karakter adik berjenis kelamin laki-laki dan berusia 10 tahun. Ia merupakan siswa kelas 5 SD yang memiliki tinggi 137 cm dan berat badan 31 kg. Warna rambut adik hitam dengan sedikit gradasi coklat, dan mata adik berwarna coklat gelap. Adik sangat aktif berolahraga sehingga kulitnya sering terpapar sinar matahari, dan berwarna sawo matang.

##### **2. Sosiologi**

Adik merupakan anak nomor dua dari dua bersaudara, dalam keluarga kelas sosial menengah atas. Adik merupakan pelajar di Sekolah Dasar Tarakinata di dekat rumahnya. Adik adalah manusia dengan ras Melayu Mongoloid yang berkewarganegaraan Indonesia. Hobi adik bermain dan berolahraga apa saja, termasuk kasti, sepak bola, dan basket. Dalam lingkungan keluarga, adik dan kakak memiliki jarak usia yang agak jauh, yaitu 5 tahun. Meskipun begitu, adik dan kakak masih sering bermain bersama dan masih bisa akrab, yang ditunjukkan dengan kakak yang sering mengganggu adik sambil bercanda.

### 3. Psikologi

Adik adalah anak yang imajinatif terbuka dengan hal-hal baru. Ia merupakan anak yang ekstrovert dan pemberani. Dalam golongan usianya, adik termaksud anak yang emosional dan rasa ingin tahunya cukup tinggi.

#### 3.5.2. Maskot

##### 1. Fisiologi

Karakter maskot diberi nama Chocosius, dan secara fisiologi, karakter maskot merupakan karakter dari hewan endemik Indonesia yaitu tarsius jantan yang berusia 1 tahun dengan tinggi 20 cm dan berat 120 gram. Maskot yang bernama Chocosius ini memiliki warna bulu coklat muda dan mata coklat tua.

##### 2. Sosiologi

Chocosius merupakan Tarsius yang berjenis primata dengan nama lain *Tarsius tarsier*. Chocosius merupakan anak tunggal dalam keluarga Tarsius.

##### 3. Psikologi

Chocosius merupakan karakter yang memiliki rasa tanggung jawab yang besar. Ia juga merupakan karakter ekstrovert, dan senang bermain bersama Nicho. Chocosius memiliki tingkat emosional yang stabil dan karena kepintarannya selalu berhasil memikirkan jalan keluar.

### 3.6. Acuan Karakter

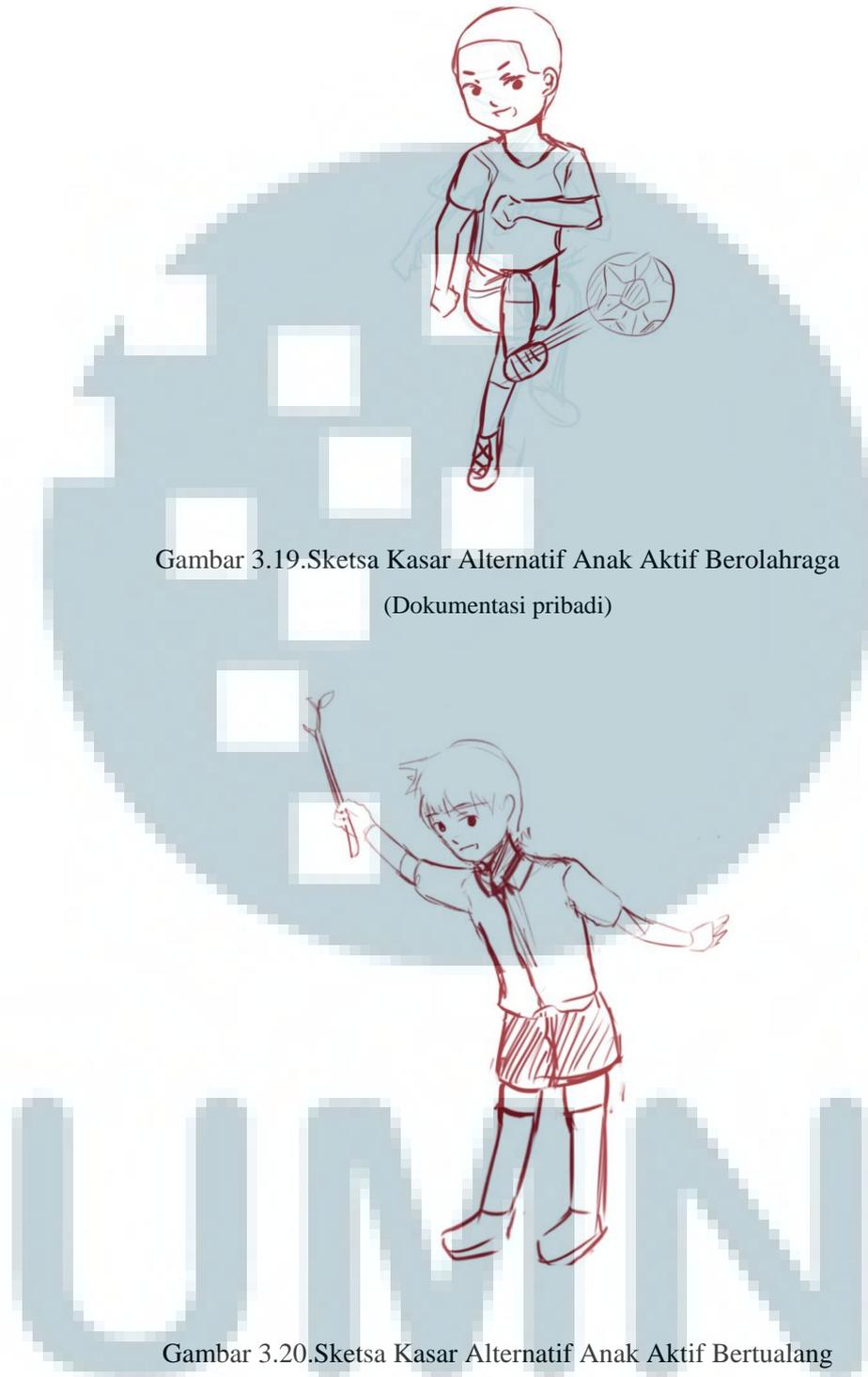
#### 3.2.1. Adik

Dalam animasi iklan “Chocolasius”, karakter adik pada awalnya adalah seorang anak perempuan, karena penulis merasa karakter wanita lebih mudah untuk diberi perhiasan atau aksesoris yang dapat menambah daya tarik karakter. Hal tersebut berubah karena karakter kakak juga seorang perempuan, hingga penulis tidak ingin menimbulkan kesalah-pahaman bahwa sereal “Chocolasius” diperuntukkan bagi anak perempuan saja.



Gambar 3.18. Konsep Awal Karakter Adik

(Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.19.Sketsa Kasar Alternatif Anak Aktif Berolahraga  
(Dokumentasi pribadi)

Gambar 3.20.Sketsa Kasar Alternatif Anak Aktif Bertualang  
(Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.21. Sketsa Kasar Alternatif Anak Rajin Belajar  
(Dokumentasi pribadi)

Gambar 3.22. Sketsa Kasar Alternatif Anak Pecinta Alam  
(Dokumentasi pribadi)

Empat jenis karakter anak di atas dipilih berdasarkan pertimbangan kesan yang ingin dimunculkan dalam produk Chocolasius yang telah dijabarkan pada Gambaran Umum, bahwa dengan mengkonsumsi Chocolasius dapat memberi nutrisi untuk otak dan energi untuk beraktifitas. Setelah membuat empat alternatif jenis karakter, maka alternatif disaring kembali. Karakter anak rajin belajar digambarkan dengan posisi yang lebih menutup diri, dan meskipun kesan rajin belajar terasa positif untuk gambaran produk, namun sulit untuk dijadikan sebagai karakter dalam tema yang ceria dan imajinatif. Karakter anak yang menyukai alam juga masih kurang untuk digunakan ke dalam tema, karena kurang menunjukkan kesan energi yang didapat dari Chocolasius. Karakter anak yang suka berolahraga dapat mewakili energi yang didapat dari sereal, dan juga lebih baik jika digabungkan dengan anak yang suka bertualang dan menyukai alam. Setelah menggabungkan ketiga sifat tersebut, didapatkan karakter seorang anak SD yang imajinatif, pemberani, dan semangat.

Karakter adik bernama Nicholas Adisatya, dan biasa dipanggil Nicho. Usia Nicho dibuat berusia sebelas tahun berdasarkan hasil survei yang penulis lakukan di Sekolah Dasar Tarakanita di Gading Serpong. Hasil survei yang diperoleh adalah bahwa antara anak kelas 1 hingga 6 SD, anak kelas 5 SD yang paling banyak sarapan dan mereka juga yang paling banyak menginginkan sereal sebagai sarapan.



Gambar 3.23. Anak SD

(<http://kawankumagz.com/Feature/News/Makna-3-Semboyan-Pendidikan-Indonesia-Yang-Wajib-Remaja-Ketahui>)

Nicho merupakan karakter *Lead* dalam cerita sehingga ia perlu memiliki tampilan atau psikologi yang lebih terhubung kepada target penonton. Dalam usianya, Nicho memiliki berat badan 31 kg dan tinggi 137 cm dengan warna mata coklat tua. Nicho anak yang aktif dan gemar berolahraga di luar sehingga kulitnya agak terbakar matahari dan berwarna sawo matang.



Gambar 3.24. Contoh Ilustrasi Anak Gemar Berolahraga

(<http://corey-smith.deviantart.com/art/Lil-Blu-2015-544038965>)

Nicho memiliki karakteristik anak yang sangat aktif. Nico juga merupakan anak yang serba ingin tahu, dan hal tersebut menjadikannya anak yang pemberani, karena ketika ia penasaran dengan sesuatu, ia akan berusaha mencari tahu hal tersebut, termasuk dengan menelusuri tempat yang baru. Penulis menggunakan referensi sifat Finn Mertens dalam kartun Adventure Time untuk merancang sifat dari Nicho, karena Finn juga merupakan karakter yang aktif, pemberani, dan menyukai petualangan.



Gambar 3.25. Finn Mertens

([https://en.wikipedia.org/wiki/Finn\\_the\\_Human#/media/File:FinnAdventureTime.png](https://en.wikipedia.org/wiki/Finn_the_Human#/media/File:FinnAdventureTime.png))

Selain rasa penasaran, Nicho memiliki imajinasi dan kreatifitas yang tinggi. Ia berfantasi bersama dengan maskot dan bermain dalam fantasi tersebut seperti dalam animasi iklan yang dibuat penulis. Karakteristik Nicho yang kreatif menggunakan referensi dari karakter Rudy Tabootie dalam kartun Chalk Zone.



Gambar 3.26. Rudy Tabootie

([http://vignette4.wikia.nocookie.net/nickelodeon/images/a/a5/Rudy\\_Tabootie.gif/revision/latest?cb=20140812035746](http://vignette4.wikia.nocookie.net/nickelodeon/images/a/a5/Rudy_Tabootie.gif/revision/latest?cb=20140812035746))

Dari ketiga referensi di atas, dapat dilihat pakaian yang digunakan oleh karakter anak-anak yang aktif biasanya pakaian sederhana, seperti kaus dan celana pendek. Kaus merupakan bahan yang tidak terlalu panas dikenakan, dan juga celana pendek agar lebih mudah bergerak. Dalam iklan “Chocolasius”, Nicho menggunakan baju tidur karena ia baru saja bangun dan pada sketsa awal, baju tidurnya ada tiga desain; yang bergambarkan ikan paus dan bintang, dinosaurus, dan kaus polos. Nicho didesain menggunakan celana pendek berdasarkan referensi di atas.



Gambar 3.27. Piyama Anak

(<http://www1.macys.com/shop/product/carters-boys-or-little-boys-3-piece-construction-pajamas-set?>)

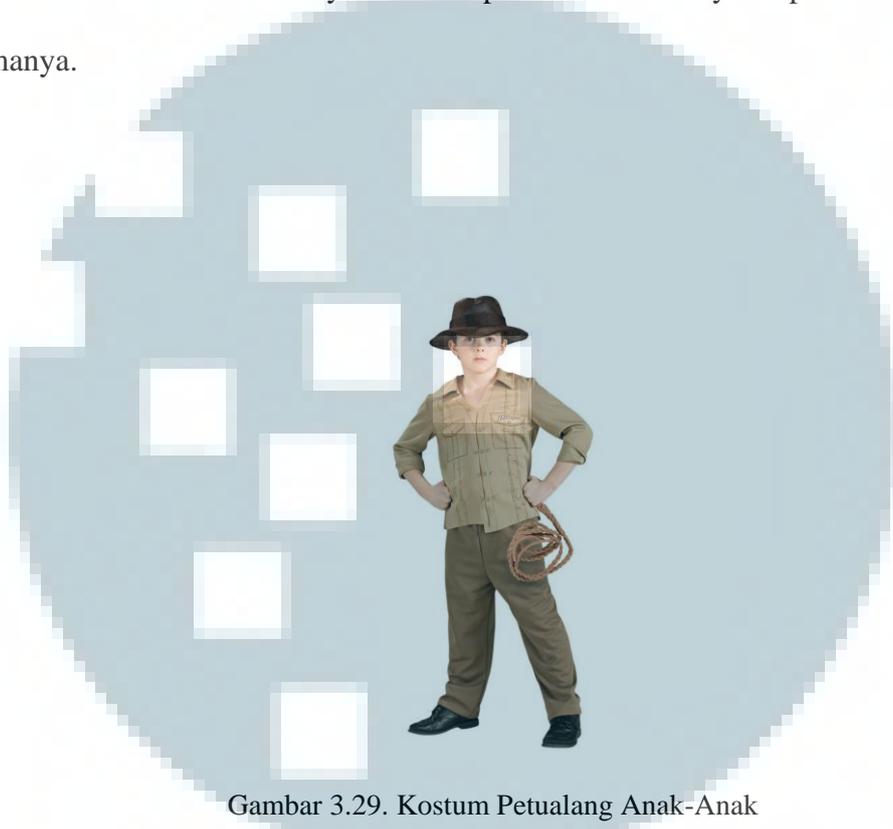


Gambar 3.28. Konsep Karakter Anak yang Aktif

(Dokumentasi pribadi)

Karakter adik dalam dunia khayalannya menggunakan pakaian yang biasa digunakan oleh petualang. Penulis tidak melakukan survei pada pakaian

petualangan karena yang ingin ditemukan oleh penulis adalah gaya berpakaian adik di dunia nyata, yang merupakan standar utama dari karakter adik, sedangkan tema kostum di dunia khayalan atau pada cerita lainnya dapat diubah setiap temanya.



Gambar 3.29. Kostum Petualang Anak-Anak

([https://images.esellerpro.com/2152/1/480/69/lrg33140\\_1000.jpg](https://images.esellerpro.com/2152/1/480/69/lrg33140_1000.jpg))



Gambar 3.30. Kostum Petualang Anak-Anak

([https://koreanindo.files.wordpress.com/2015/08/song-il-kook\\_1439343417\\_af\\_org.jpg](https://koreanindo.files.wordpress.com/2015/08/song-il-kook_1439343417_af_org.jpg))



Gambar 3.31. Adik Dengan Baju Petualang  
(Dokumentasi pribadi)



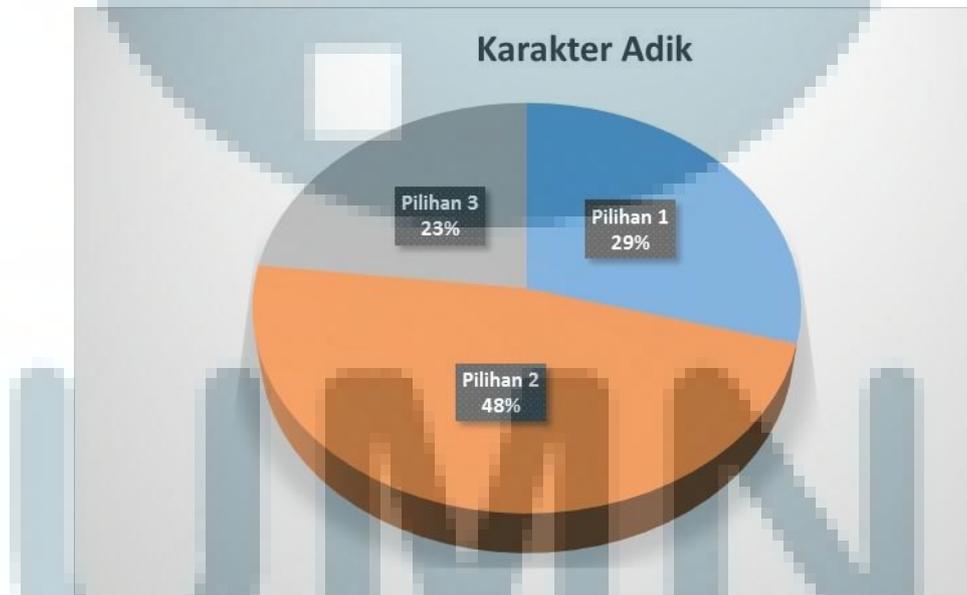
Gambar 3.32. Konsep Karakter Adik Dengan Baju Petualang  
(Dokumentasi pribadi)

Dalam alternatif karakter, adik memiliki proporsi tubuh yang sama. Hal yang menjadi pembeda adalah bentuk pipi, mata, gaya rambut, serta pakaian.



Gambar 3.33. Alternatif Karakter Adik  
(Dokumentasi pribadi)

Hasil survei yang didapat dari alternatif karakter adik adalah sebagai berikut:



Gambar 3.34. Grafik Karakter Adik  
(Dokumentasi pribadi)

Dari 165 murid SD, 43 murid memilih desain 1, 78 murid memilih desain 2, dan 38 murid memilih desain 3.

### 3.2.2. Maskot

Pada awal perancangan karakter maskot, dilakukan pemilihan hewan yang cocok dijadikan acuan. Hewan dapat dibagi menjadi dua bagian, bertulang belakang dan tidak bertulang belakang. Hewan tidak bertulang belakang seperti semut, cacing tanah, lintah, ubur-ubur, tidak digunakan sebagai acuan karakter maskot karena banyak keterbatasan baik dalam ukuran, dan keluwesan di daratan. Hewan bertulang belakang dibagi menjadi lima jenis, yaitu ikan, amfibi, reptil, burung, dan hewan menyusui. Ikan tidak digunakan menjadi acuan maskot karena hanya bisa hidup di air. Amfibi dan reptil tidak digunakan sebagai acuan maskot karena tidak dirasa cukup *lovable*. Burung dapat mewakili kesan kuat dan lincah yang bisa digunakan untuk mewakili manfaat sereal, namun penulis lebih memilih hewan yang memiliki sepasang kaki dan tangan, sehingga akhirnya dipilih kelas *mamalia* (hewan menyusui).

Hewan yang akan digunakan merupakan hewan endemik di Indonesia, karena produk yang dipasarkan merupakan produk yang berasal dari Indonesia, dan juga untuk mengangkat salah satu hewan dari banyaknya kekayaan Indonesia. Hewan endemik Indonesia sangat beragam, mengingat bahwa Indonesia terbentang luas dari Sabang hingga Merauke dan pembagian persebaran flora dan fauna terbagi atas tiga daerah, yaitu Indonesia bagian barat, tengah, dan timur. Seperti yang dijabarkan oleh Sumardi, Susilawati, A. S., dan Sunarhadi, M. A. (2009) bahwa hewan dari bagian barat contohnya harimau Sumatera, macan tutul,

banteng, orangutan, dan badak bercula satu. Hewan dari bagian tengah atau peralihan antara lain anoa, tarsius, monyet hitam, babirusa, musang Sulawesi, dan kuskus. Mamalia dari bagian timur adalah kuskus, kangguru, dan monyet ekor panjang.

Dari daftar hewan di atas, penulis mencari jenis hewan yang terancam punah, dan jenis hewan yang kurang sering dibahas. Menurut sebuah website resmi REDLIST, sebuah organisasi konservasi lingkungan di Inggris pada [www.iucnredlist.org](http://www.iucnredlist.org). Dalam website tersebut, tarsius, kuskus, babirusa, dan anoa merupakan hewan yang terancam punah.



Gambar 3.35. Kuskus

(<https://alamendah.files.wordpress.com/2010/10/kuskus-beruang-ailurops-ursinus.jpg>)



Gambar 3.36. Anoa

([https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/64/Lowland\\_anoa.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/64/Lowland_anoa.jpg))



Gambar 3.37. Babirusa

(<https://www.wired.com/wp-content/uploads/2014/05/Babirusa.jpg>)



Gambar 3.38. Tarsius Pada Malam Hari

(<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/85/74/ec/8574ec9c65248d01af7f1902bd70eb49.jpg>)

Dari keempat gambar hewan langka, dipilih satu karakter yang dapat menimbulkan kesan imut-imut. Menurut Blair (1994), karakteristik karakter yang imut-imut adalah yang Bermata besar, leher yang tidak terlihat, mulut dan hidung yang kecil, perut yang terlihat cukup berisi, kuping yang lebih kecil dari kuping orang dewasa, bentuk badan yang menyerupai bentuk pir, dan tangan kaki yang berisi (hlm. 32).



Gambar 3.39. Karakter Imut-Imut Menurut Blair  
(Cartoon Animation, 1994)

Kuskus memiliki bentuk mata yang kecil disertai pupil matanya yang sangat kecil. Babirusa berukuran terlalu besar dan taringnya yang sangat panjang memberi kesan menyeramkan. Anoa terlihat lebih bersahabat, namun karakter maskot yang dibutuhkan adalah yang berdiri dengan dua kaki. Tarsius memiliki sepasang tangan, sepasang kaki, dan mata yang besar. Tarsius juga dipenuhi bulu yang lembut dan ukuran mereka yang sangat kecil membuat mereka terlihat imut-imut. Maskot atau yang biasa disebut dengan Brand Icon dapat didefinisikan sebagai karakter tertentu, baik fiksi maupun nyata, hewan, manusia, atau yang

lainnya, dan ada secara visual, kemudian dipekerjakan oleh merek untuk merepresentasikan identitas produk. (Hardie, 2014)

Dalam teori tipe karakter yang dikemukakan oleh Bancroft (2016), maskot termaksud ke dalam tipe karakter *Iconic*. Karakter *Iconic* merupakan karakter yang sangat sederhana dan grafis. Sangat memiliki style namun tidak terlalu ekspresif. Salah satu contoh lain yang disebutkan adalah “Hello Kitty”. Karakter ini memiliki bentuk kepala yang besar dan badan yang kecil. Bentuk dari “Hello Kitty” sangat sederhana, namun dalam kesederhanaan tersebut dapat dilihat ia menggunakan pakaian seperti apa dan bagaimana ia menunjukkan sisi feminimnya.



Gambar 3.40. Hello Kitty

(<https://img.buzzfeed.com/buzzfeed-static/static/enhanced/webdr05/2013/4/9/14/enhanced-buzz-1747-1365533152-2.jpg>)

Dari banyaknya ide merancang maskot, penulis memilih menggunakan hewan sebagai maskot karena penulis merasa anak akan lebih dekat dengan hewan

di usia mereka yang masih belajar mengenali hewan. Hal tersebut juga disebutkan oleh Burke (2004), bahwa kebanyakan anak-anak penasaran dan menyenangi hewan. Tentunya di dalam lingkungan kita baik yang tinggal di kota, maupun di pinggiran akan tetap diisi oleh binatang dari yang kecil hingga yang besar. Hal tersebut yang membuat binatang menarik dijadikan bagian dari cerita (hlm. 206).

Dari karakteristik maskot yang disederhanakan dan menggunakan hewan yang terbilang kecil, penulis menggunakan inspirasi dari maskot pada produk “Sugar Pops” oleh Kellogg’s.



Gambar 3.41. Sugar Pops

(<http://www.theimaginaryworld.com/tic632.jpg>)

Karakter maskot pada produk Sugar Pops ini bernama Pete. Pete merupakan maskot dari *prairie dog* (anjing padang rumput), yang sebenarnya adalah jenis tikus besar. Slogan terkenal Pete adalah “*Sugar Pops are Tops!*”.

Chocosius merupakan karakter yang kemudian mengajak adik untuk mencari harta karun di dunia imajinasi. Gambar berikut adalah konsep awal karakter maskot yang lebih berkesan petualangan.



Gambar 3.42. Sketsa Awal Chocosius  
(Dokumentasi pribadi)

Warna yang diaplikasikan pada Chocosius adalah warna coklat sebagai warna dasar tubuh Chocosius, dan kuning untuk memberikan kesan bersahabat. Selain itu juga digunakan warna merah yang dapat mewakili kepribadian Chocosius, yang juga pemberani.

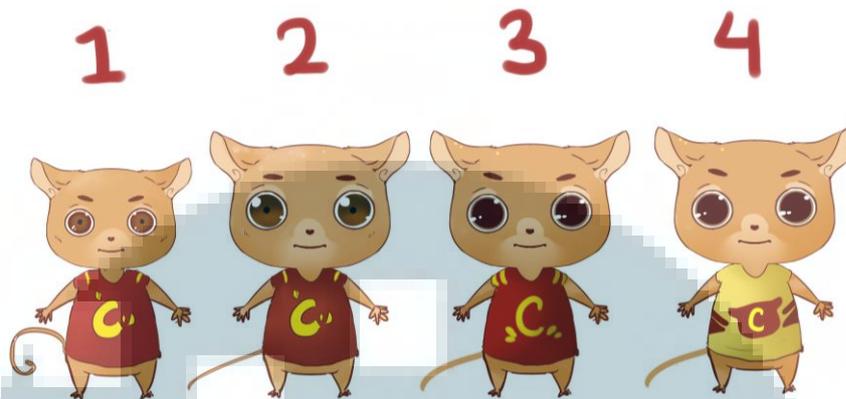
Karakter maskot dalam “chocolasius” menggunakan hewan dasar Tarsius. Tarsius merupakan satwa primata kecil yang berada di Sulawesi Utara. Tarsius memakan berbagai jenis serangga seperti cicak, ngengat, ulat, serta hewan melata lainnya. Ukuran Tarsius bervariasi dengan rata-rata 12.4-12.8 cm dan berat 104-135 gram, dan dalam beberapa studi, ukuran Tarsius jantan dapat mencapai 24 cm. Meskipun Tarsius tinggal berkelompok, namun Tarsius merupakan hewan yang mandiri. Hal tersebut diungkapkan oleh Urulamo et al. (2014: 165) bahwa saat memasuki sarang dan saat keluar dari sarang, Tarsius selalu membersihkan

anaknya sebagai betuk kasih sayang induk terhadap anaknya, namun Tarsius dewasa akan membersihkan dirinya sendiri dengan menjilat badannya dan mencari kotorannya sendiri.

Bentuk istirahat Tarsius agak berbeda dengan primata lainnya, karena meskipun sedang beristirahat, Tarsius selalu waspada dengan keadaan sekitarnya dan dapat dengan cepat bereaksi jika ada perubahan suara atau ada sesuatu yang berbeda bergerak didekatnya. Morfologi pada tulang belakang Tarsius membuatnya dapat memutar kepala mereka 180 derajat pada masing-masing arah sehingga secara keseluruhan, mereka hampir bisa memutar kepalanya 360 derajat, dan memiliki penglihatan yang jauh. Gron (2010: hlm. 1) menuliskan bahwa tubuh Tarsius tarsier beradaptasi dengan baik terhadap loncatan. Tarsius dapat melompat hingga 5 meter ke depan karena morfologi kaki mereka.

Selain riset mengenai tarsius, penulis juga melakukan survei mengenai alternatif desain karakter yang didasari oleh informasi yang telah penulis dapatkan.

UMMN



Gambar 3.43. Alternatif Maskot  
(Dokumentasi pribadi)

Dari alternatif karakter pada Gambar 3.43, hasil yang didapatkan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3. Tabel karakter maskot yang terpilih

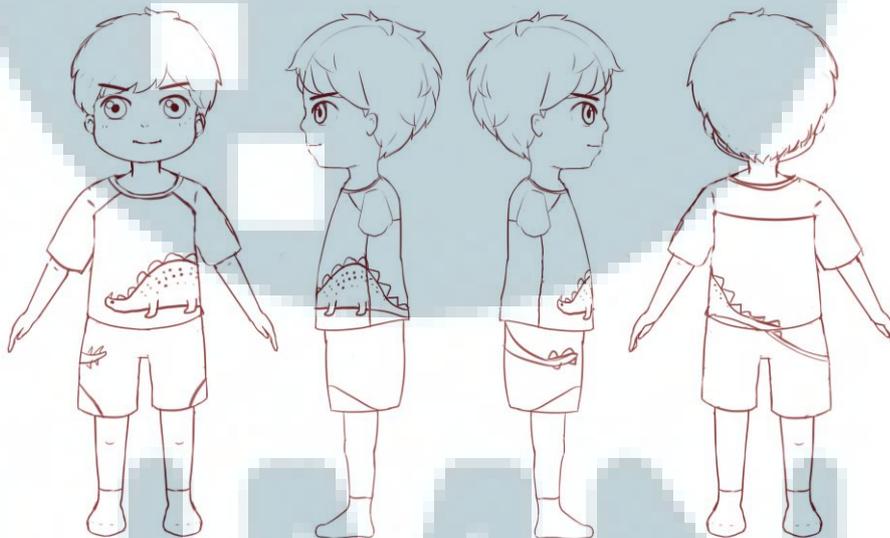
SURVEI MENGENAI SARAPAN DAN KARAKTER ADIK, KAKAK, dan MASKOT SERTA STYLE ANIMASI								
PADA SD TARAKANITA GADING SERPONG								
KELAS	1	2	3	4	5	6	Total	Keterangan
Total Murid	34		29	36	36	30	165	
<b>Bagian II</b>								
3.	Karakter Maskot							Karakter maskot nomor 4 paling banyak dipilih, yang kedua nomor 3.
	A. 1	9	3	12	4	0	28	
	B. 2	7	1	3	8	12	31	
	C. 3	9	8	5	9	11	42	
	D. 4	9	17	15	15	6	62	

Sebanyak 28 siswa memilih karakter pertama, 31 siswa memilih karakter ke dua, 42 siswa memilih karakter ke tiga, dan 62 siswa memilih karakter ke 4. Karakter maskot yang terpilih adalah maskot nomor 4, yaitu yang menggunakan baju berwarna kuning dan dekorasi berwarna merah.

### 3.7. Penerapan

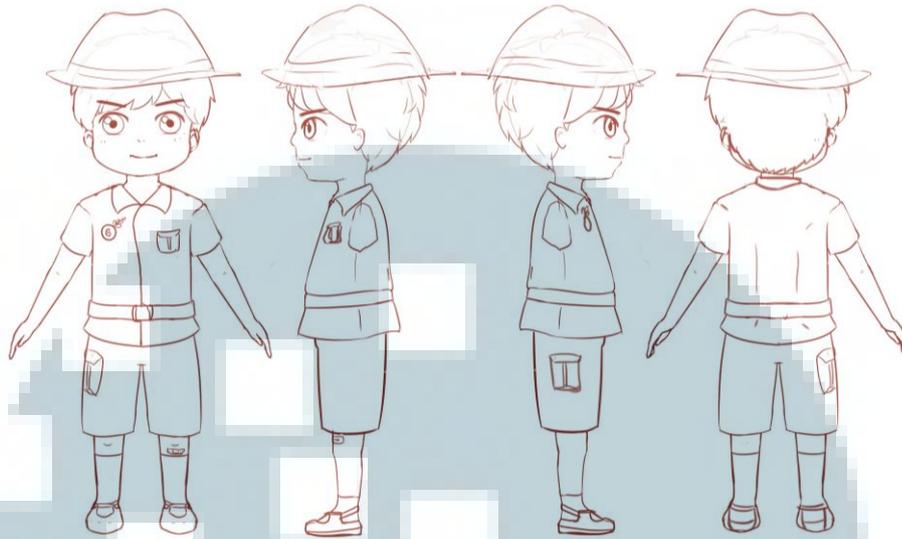
#### 3.2.3. Adik

Karakter adik yang terpilih adalah karakter dengan desain pakaian bergambar dinosaurus yang tersambung dari baju hingga celana. Karakter adik memiliki warna kulit yang lebih gelap daripada kakaknya karena ia senang bermain di luar yang berarti kulitnya terus terpapar sinar matahari. Selain itu, adik menggunakan kaos kaki karena ia berada di dalam rumah, dan memang menjadi kebiasaannya.



Gambar 3.44. Lembar Karakter Adik  
(Dokumentasi pribadi)

Dengan dasar karakter nomor dua, penulis pun mulai membuat lembar *T-pose* untuk menjadi acuan dari *3D modeling*. Sebagai tambahan karakter adik dalam dunia fantasi, dibuat juga *T-pose* dengan pakaian petualang..

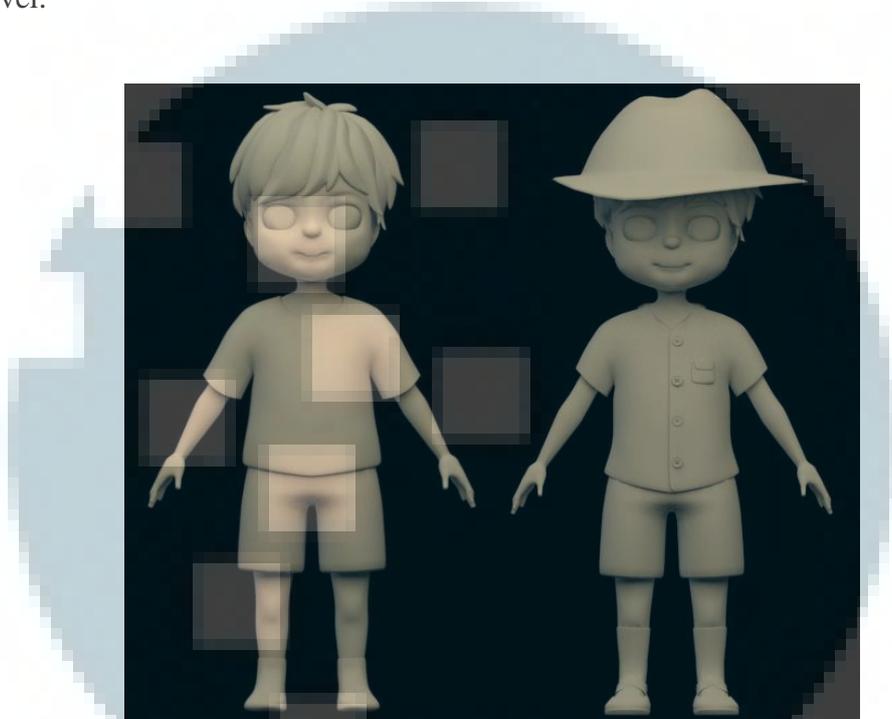


Gambar 3.45. Lembar Karakter Adik Dengan Pakaian Petualang  
(Dokumentasi pribadi)



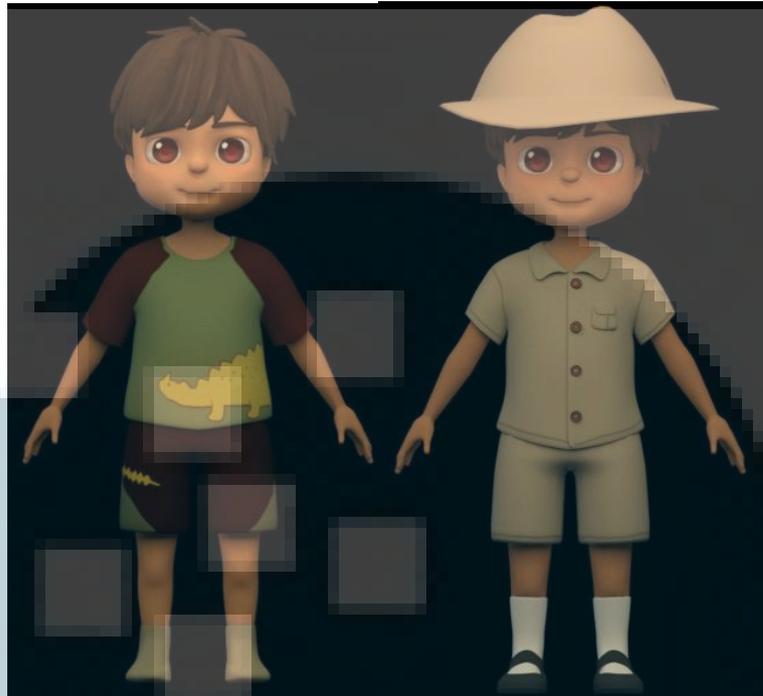
Gambar 3.46. Lembar Ekspresi Adik  
(Dokumentasi pribadi)

Penulis menggunakan referensi gaya gambar karakter dengan Gambar 3.8 sesuai dengan gaya karakter animasi yang disukai anak SD berdasarkan hasil survei.



Gambar 3.47. 3D Dari Karakter Adik Dengan Kostum Biasa dan Petualang  
(Dokumentasi pribadi)

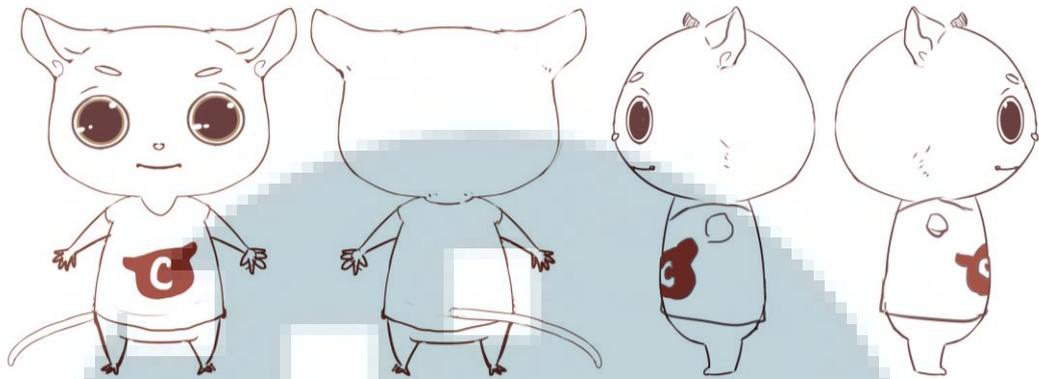
Pada model 3D karakter adik dengan pakaian bertualang, sketsa T-pose adik mengalami perubahan ketika diterapkan di 3D. Warna yang digunakan untuk karakter adik mengikuti warna dasar, dan dikerjakan dengan *Substance Painter*.



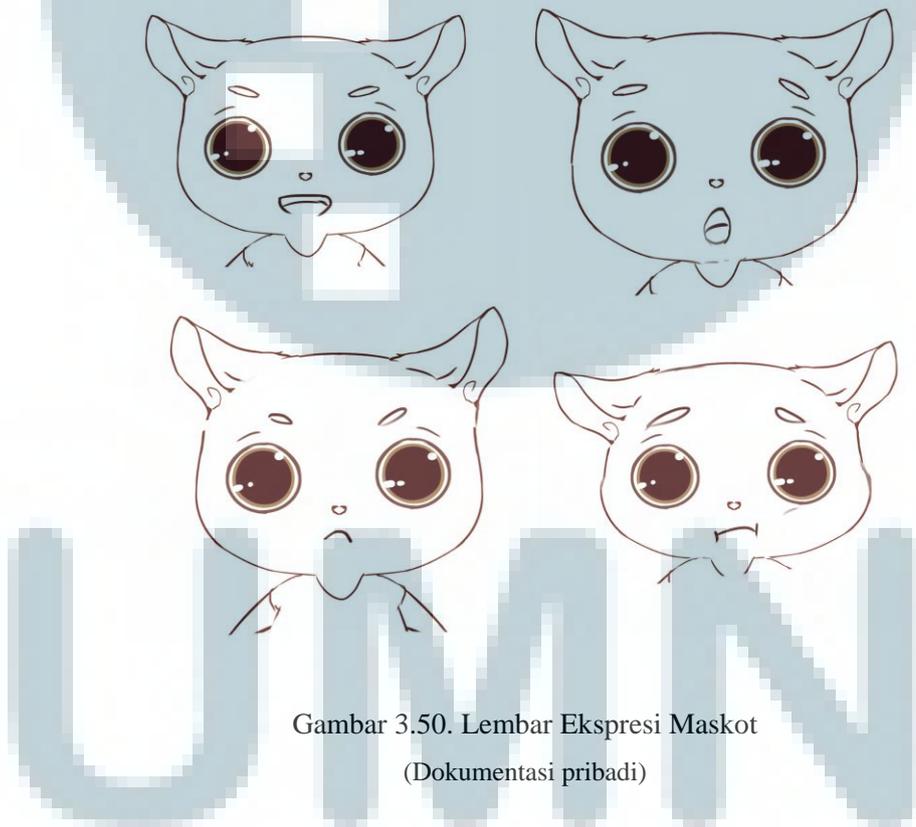
Gambar 3.48. 3D Dari Karakter Adik Dengan Kostum Biasa dan Petualang Dengan Warna  
(Dokumentasi pribadi)

#### 3.2.4. Maskot

Karakter maskot yang terpilih adalah nomor 4. Karakter maskot ini merupakan 1 diantara 3 alternatif karakter lainnya yang menggunakan pakaian didominasi warna kuning. Pada pakaian karakter maskot, ada siluet dari kepingan sereal, yang juga menggunakan bentuk kepala maskot, dan diberi huruf besar C untuk mewakili Chocolasius. Dengan dasar dari karakter yang terpilih pada nomor 4, dibuatlah lembar *T-pose* untuk menjadi acuan 3D.



Gambar 3.49. Lembar Karakter Maskot  
(Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.50. Lembar Ekspresi Maskot  
(Dokumentasi pribadi)

Setelah 3D model dari maskot selesai, karakter maskot di *un-wrap* dan diwarnai dengan aplikasi *Substance Painter*.



Gambar 3.51. Maskot Dalam 3D  
(Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.52. 3D Maskot yang Telah Diberi Warna  
(Dokumentasi pribadi)