

1. LATAR BELAKANG

Dalam sebuah perusahaan, terutama sebuah studio animasi yang terhitung masih sedikit yang terkenal di Indonesia, dibutuhkan sebuah figur representatif untuk menjadi “wajah” perusahaan tersebut. Figur ini berupa sebuah tokoh maskot yang mengambil sebuah tema atau nilai yang dipegang oleh perusahaan tersebut, dan tokoh maskot ini memiliki bentuk yang beragam, tergantung dari bagaimana perusahaan itu ingin mengrepresentasikan diri mereka kepada orang-orang. Dalam *Spacemonkeys Animation Studio*, studio animasi di Indonesia yang bertemakan luar angkasa, memiliki tokoh maskot yang merupakan seorang astronot, menyesuaikan dengan tema mereka. *Spacemonkeys Animation Studio* juga secara perlahan membuat sebuah *lore* untuk maskot astronotnya melalui konten media sosial mereka dengan menunjukkan astronot ini menjelajahi atau berada di sebuah tempat yang asing namun memiliki referensi ke *pop culture* Indonesia. Mereka juga membuat astronot tersebut berada di sebuah situasi tertentu yang mengreferensikan hari-hari nasional di Indonesia seperti natal, lebaran, atau perayaan-perayaan lain seperti 17 Agustus dan acara-acara lain yang terliput secara nasional.

Namun, *Spacemonkeys Animation Studio* juga ingin mengembangkan *lore* mereka dengan menambahkan tokoh lain untuk menemani maskot astronot tersebut. Ada seorang tokoh peneliti perempuan yang dibuat, tokoh itu muncul di salah satu konten animasi *Spacemonkeys Animation Studios* di *Instagram* yang bertemakan hari *Valentine*. Namun tidak berhenti di sana, studio tersebut juga ingin adanya keberadaan tokoh-tokoh lain seperti robot, untuk membantu maskot astronot dan peneliti mereka bisa menempuh perjalanan lebih banyak dan tidak lagi sendirian. Karena itu penulis membuat beberapa desain tokoh berdasarkan dari visi *Creative Director*.

Penelitian ini akan membahas bagaimana prinsip desain tokoh bisa mempengaruhi hasil pembuatan salah satu desain karakter yang Penulis buat untuk *Spacemonkeys Animation Studio*.

Desain tokoh yang akan digunakan untuk pembahasan ini bukanlah desain asli, melainkan sebuah replika yang dibuat mirip dengan nama samaran “Segitiga” agar penulis bisa menyampaikan pembahasan mengenai desain tokoh kepada pembaca dan menjaga kerahasiaan proyek *Spacemonkeys Animation Studio*.

1.1 Rumusan Masalah

Bagaimana pembuatan desain tokoh pendamping maskot di *Spacemonkeys Animation Studio*?

Dalam mendesain sebuah tokoh, ada prinsip-prinsip untuk menjadi bahan pertimbangan yang berpengaruh pada karakteristik tokoh tersebut secara naratif atau penampilan. Aspek-aspek ini penting untuk dipertimbangkan agar maskot tersebut, walaupun pendamping maskot utama, bisa membantu membawa naratif dan cerita yang ingin disampaikan oleh studio.

Batasan masalah:

1. Topik bahasan akan membahas desain tokoh dengan nama Segitiga.
2. Pembahasan akan meliputi aspek bentuk dan warna pada desain tokoh.

1.2 Tujuan Penelitian

Selain untuk memenuhi persyaratan kelulusan, penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan gambaran umum tentang apa saja yang menjadi pertimbangan dalam mendesain sebuah tokoh dari bagaimana bentuk dan warna bisa menceritakan watak karakter tersebut,

2. STUDI LITERATUR

2.1 Pentingnya Maskot Untuk Perusahaan

Cayla (2013) mengatakan bahwa maskot adalah refleksi dari keinginan manusia yang sangat dalam untuk memahami dunia melalui objek antropomorfik.