

2. LANDASAN PENCIPTAAN

2.1 Maskot sebagai Representasi Brand

Maskot adalah karakter visual yang digunakan untuk mewakili identitas atau kepribadian sebuah brand dalam komunikasi visual. Ini karena identitas sebuah brand dapat disampaikan melalui karakter yang memiliki bentuk, warna, gestur, dan perilaku tertentu, selain logo. Wheeler dan Meyerson (2024) menyatakan bahwa identitas visual yang konsisten, seperti warna, bentuk, tipografi, gaya visual, dan elemen lain yang membedakan sebuah merek dari pesaing, membentuk identitas merek.

Dalam konteks komunikasi merek, maskot berfungsi lebih dari sekadar elemen dekoratif. Menurut Keller (2013), maskot merupakan salah satu bentuk brand character yang mampu mewaliki merek, membangun koneksi emosional dengan konsumen, dan membuat audiens ingat dengan brand. Maskot yang dirancang dengan konsisten, baik dalam ekspresi, gestur, maupun perilakunya dapat menjadi wajah merek yang dikenali lintas media, termasuk dalam konten animasi digital.

2.2 Animasi Karakter 3D

Menghidupkan karakter digital melalui pose, gerakan tubuh, ekspresi, gestur, dan interaksi dengan objek di ruang tiga dimensi dikenal sebagai animasi karakter. Selain untuk memindahkan posisi karakter, animasi karakter menunjukkan maksud dari tindakan, emosi, dan kepribadian karakter. Oleh karena itu, keterbacaan pose, ritme gerak, dan hubungan antara karakter dan objek di sekitarnya sangat penting untuk kualitas animasi karakter (Beane, 2012).

Menurut Beane (2012), membuat animasi 3D biasanya terdiri dari banyak tahapan, seperti modeling, texturing, rigging, animation, lighting, rendering, dan compositing. Pada tahap ini, karakter yang sudah dimodelkan dan diberi rig mulai digerakkan sesuai kebutuhan adegan, yang membuat tahap animation sangat penting. Rig mengontrol bagian tubuh karakter sehingga animator dapat mengubah pose, mengatur waktu, dan membuat perpindahan gerakan yang sesuai dengan gerakan (Blender Foundation, 2024).

2.3 Prinsip Animasi

Prinsip animasi membantu gerakan karakter terlihat hidup, komunikatif, dan mudah dibaca oleh penonton. Dalam *The Illusion of Life: Disney Animation*, Thomas dan Johnston (1981) menetapkan dua belas prinsip animasi: *squash and stretch*, *anticipation*, *staging*, *straight ahead and pose to pose*, *follow through and overlapping action*, *slow in and slow out*, *arcs*, *secondary action*, *timing*, *exaggeration*, *solid drawing*, dan *appeal*. Meskipun awalnya diciptakan untuk animasi tradisional, prinsip-prinsip ini masih digunakan untuk berbagai jenis animasi modern, seperti animasi 3D (Mahendra et al., 2021). Dalam animasi karakter, prinsip-prinsip ini membantu animator mengatur pose, ritme, arah gerak, ekspresi, dan keterbacaan aksi (Akmal, 2022).

Secara umum, prinsip-prinsip ini bekerja sama. Pendekatan *pose-to-pose* sering digunakan dalam animasi 3D untuk mengontrol struktur dan alur gerakan (Beane, 2012). *Squash and stretch*, *solid drawing*, dan *appeal* membentuk volume fisik dan daya tarik kepribadian karakter. Di sisi lain, prinsip pendukung seperti *anticipation*, *follow through*, *secondary action*, dan *exaggeration* membantu memperjelas aksi (Thomas & Johnston, 1981).



Gambar 2. 1 Ilustrasi 12 Prinsip Animasi

(Sumber: <https://stevenshubert.com/12-principles-of-animation>)

2.3.1. Staging

Staging adalah prinsip yang digunakan untuk mengarahkan perhatian penonton pada aksi utama dalam sebuah *shot*. Dalam animasi, *staging* mencakup penempatan karakter, objek, kamera, dan komposisi visual agar penonton dapat memahami ide utama adegan tanpa memberikan penjelasan tambahan. *Staging* yang baik membuat aksi dapat dibaca tanpa penjelasan tambahan. Sementara *staging* yang buruk dapat membuat penonton terpecah (Thomas & Johnston, 1981).

2.3.2. Timing

Timing adalah prinsip yang mengatur cepat dan lambatnya suatu gerakan. *Timing* mempengaruhi kesan berat, energi, serta emosi dalam sebuah animasi. Gerakan yang terlalu cepat dapat membuat aksi sulit untuk dipahami, sedangkan gerakan yang terlalu lambat membuat animasi terlihat kurang dinamis. Oleh karena itu, *timing* perlu disesuaikan dengan kebutuhan *shot* dan tujuan dari gerakan karakter atau objek yang dianimasikan (Thomas & Johnston, 1981).

2.3.3. Arcs

Arcs adalah prinsip yang digunakan untuk menggambarkan seberapa luas gerakan terjadi secara alami mengikuti suatu garis lengkung (Thomas & Johnston, 1981). Gerakan tangan, kepala, dan bagian tubuh lainnya yang mengikuti lintasan lengkung akan lebih terlihat natural dan nyata. Dalam animasi *stylized*, *arcs* tetap harus digunakan, untuk membantu gerakan mudah terbaca, terlihat hidup dan dinamis

2.3.4. Ease in-Ease out

Ease in – Ease out, atau disebut juga *slow in – slow out* digunakan untuk memperlambat gerakan di awal dan di akhir (Thomas & Johnston, 1981). Prinsip ini membantu gerakan terlihat tidak mendadak atau kaku, dalam konteks 3D, biasanya digunakan dengan mengatur *graph editor* agar gerakan antar *keyframe* menjadi lebih halus.

2.4 Workflow Animasi 3D

Workflow animasi 3D adalah tahapan kerja yang digunakan oleh animator dalam membuat animasi secara bertahap. Tahapan ini membantu mengontrol kualitas gerakan mulai dari pose dasar sampai penyempurnaan akhir. Dalam animasi karakter, workflow yang digunakan umumnya adalah blocking, spline, refinement, dan polishing (Beane, 2012).

Blocking adalah tahapan pertama dari animasi untuk menentukan pose utama dari gerakan karakter. Dalam tahap ini, animator menentukan pose awal, pose utama, dan pose akhir untuk memastikan alur gerakan sudah jelas dan terbaca. Fokus Blocking bukan untuk gerakan yang halus, tetapi pada keterbacaan pose, arah gerakan, dan interaksi karakter dengan objek (Akmal, 2022).

Spline adalah tahap selanjutnya dimana animator mulai menghubungkan gerakan menjadi lebih halus. Pada tahap ini, animator mengatur interpolation, *timing*, spacing, dan *ease in-ease out* agar transisi pose tidak terlihat kaku (Damu et al., 2022). Spline membantu gerakan karakter berubah dari animasi yang kaku menjadi lebih dinamis.

Refinement adalah tahap penyempurnaan animasi setelah gerakan dasar terbentuk. Dalam tahap ini, animator memperbaiki bagian yang masih kaku, menyesuaikan gerakan kepala, bahu, pinggang, tangan, kaki, dan secondary action. Refinement juga diperlukan untuk memastikan interaksi karakter dengan objek sudah terlihat menyatu (Zega, 2022).

Polishing adalah tahapan terakhir untuk memeriksa keseluruhan animasi sebelum finalisasi. Pada tahap ini, animator mengecek ritme gerakan, staging, clipping, posisi objek, dan gerakan secara keseluruhan. Polishing dilakukan agar animasi terlihat bersih, rapih, dan tidak ada objek yang overlap (Akmal, 2022).