



MASKOT

Oleh : Resiari Putri Batami, S.Tr.Kom

Maskot

Maskot merupakan suatu wujud personifikasi yang dibuat sebagai representasi identitas organisasi atau produk. Wujud maskot dapat berdasar pada hewan antropomorfik, personifikasi objek, atau manusia.

Peran utama maskot dalam **membangun identitas brand** adalah **memberikan nilai recognability (mudah dikenali) dan memorability (mudah diingat)**

MASKOT = DESAIN KARAKTER

Desain karakter adalah proses visualisasi karakter yang disesuaikan dengan tema cerita. Mulai dari nama, bentuk tubuh, gaya gambar, pose, ekspresi, dan gaya busana tokoh ditentukan di sini. Gunanya supaya ada korelasi antara cerita dan gambar. Selain itu desain karakter berguna untuk menciptakan konsep penokohan yang matang. Coba kamu perhatikan tayangan “Doraemon”, “Despicable Me”, “Toy Story”. Semua karakternya dibuat melalui proses ini.



JENIS KARAKTER

1. Karakter **Manusia**

Karakter manusia adalah pembuatan karakter yang menggunakan manusia sebagai ide karakternya.

2. Karakter **Hewan**

Jenis Karakter ini yaitu membuat sebuah karakter yang menyerupai bentuk hewan. Karakter hewan ini biasa digunakan untuk membuat animasi yang bercerita tentang kehidupan hewan atau fable.

3. Karakter **Tumbuhan**

Karakter ini merupakan pembuatan karakter yang menyerupai bentuk tumbuhan pada umumnya, meskipun memiliki bentuk seperti tumbuhan, namun karakter ini dapat dianimasikan sehingga memiliki sifat dan watak seperti manusia.

4. Karakter **Benda Mati**

Karakter benda mati adalah karakter berupa objek benda mati namun dibuat seolah-olah hidup karena memiliki karakteristik manusia, misalnya memiliki mata, mulut, tangan, kaki, dan sebagainya. Karakter ini biasanya digunakan untuk karakter-karakter yang tidak ada di dunia nyata.

- MACACO -
- CUCUHO
- LUTU LUGARTE
- KANGIRO



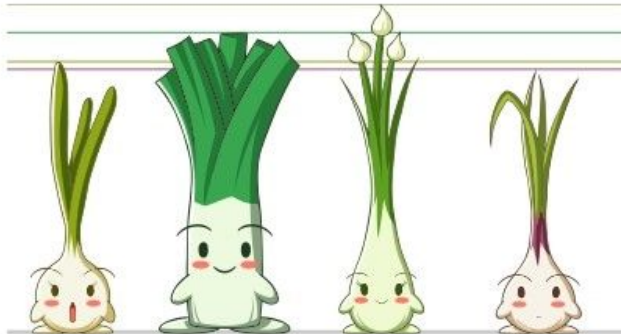
CACA*
- EKTROKROTA
- OBSERVADORA
- IMINGENTE
- SAKSIHONA



GAGA
WANG

SASA
WANG

BAI
WANG

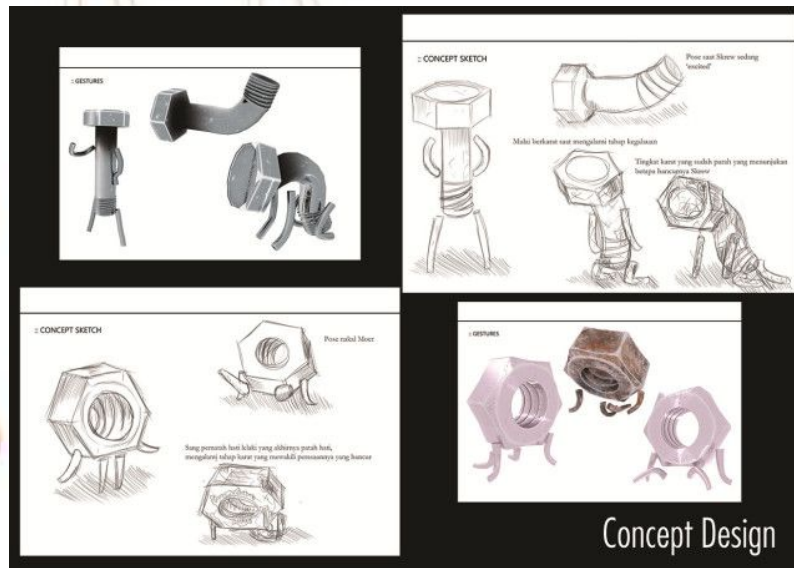


LILI

LEEK

CAI

KID



Concept Design

Jenis Desain Karakter

Konsep Dasar Karakter

1. Konsep Karakter dari Segi Fisik

- Pilih jenis karakter (hewan/manusia)
- Tentukan Jenis kelamin karakter
- Beri NAMA karaktermu
- Tentukan usia
- Tentukan tinggi dan berat badan
- Warna kulit disesuaikan dengan asal karakter

2. Konsep Karakter dari Segi Psikologis

1. Sketsa Dasar Karakter dari Bentuk Geometris

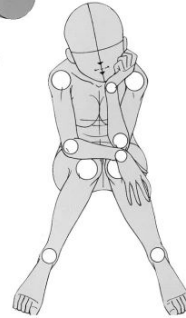
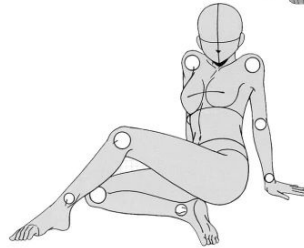
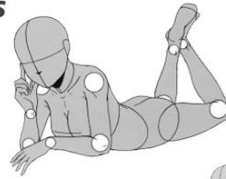
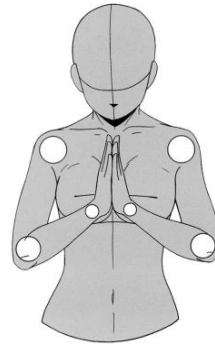
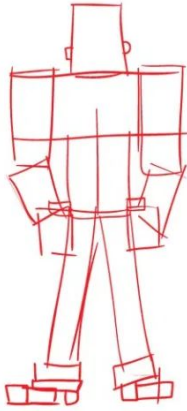
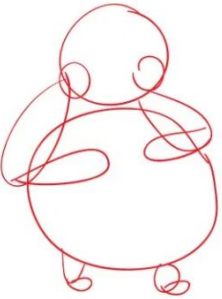
2. Desain Bentuk Tubuh Karakter
3. Membuat Ekspresi Wajah Karakter
4. Buat Pose yang Beragam
5. Pilih Gaya Busana dan Aksesoris Karakter

SIDEKICK

VILLAIN

HERO

POSE Collections
For Drawing



**Proses Pembuatan
Desain Karakter**

KARAKTER SMKN 5 BATAM

Untuk melatih kemampuan **MENGGAMBAR & TRACING** pada aplikasi vektor, maka ditugaskan untuk seluruh siswa membuat karakter untuk merepresentasikan siswa SMKN 5 Batam sesuai dengan baju yang telah di tentukan.

- | | |
|-------------------|-------------------------------|
| 1. Baju PDH Putih | 7. Wearpack TKJ |
| 2. Baju PDH Abu | 8. Wearpack Grafika |
| 3. Baju Pramuka | 9. Wearpack Elind/TITL/Liskap |
| 4. Baju Melayu | 10. Wearpack Las/Laskap |
| 5. Baju Olahraga | 11. Wearpack DRBK |
| 6. Wearpack MM | 12. Wearpack Mesin/Meskap |



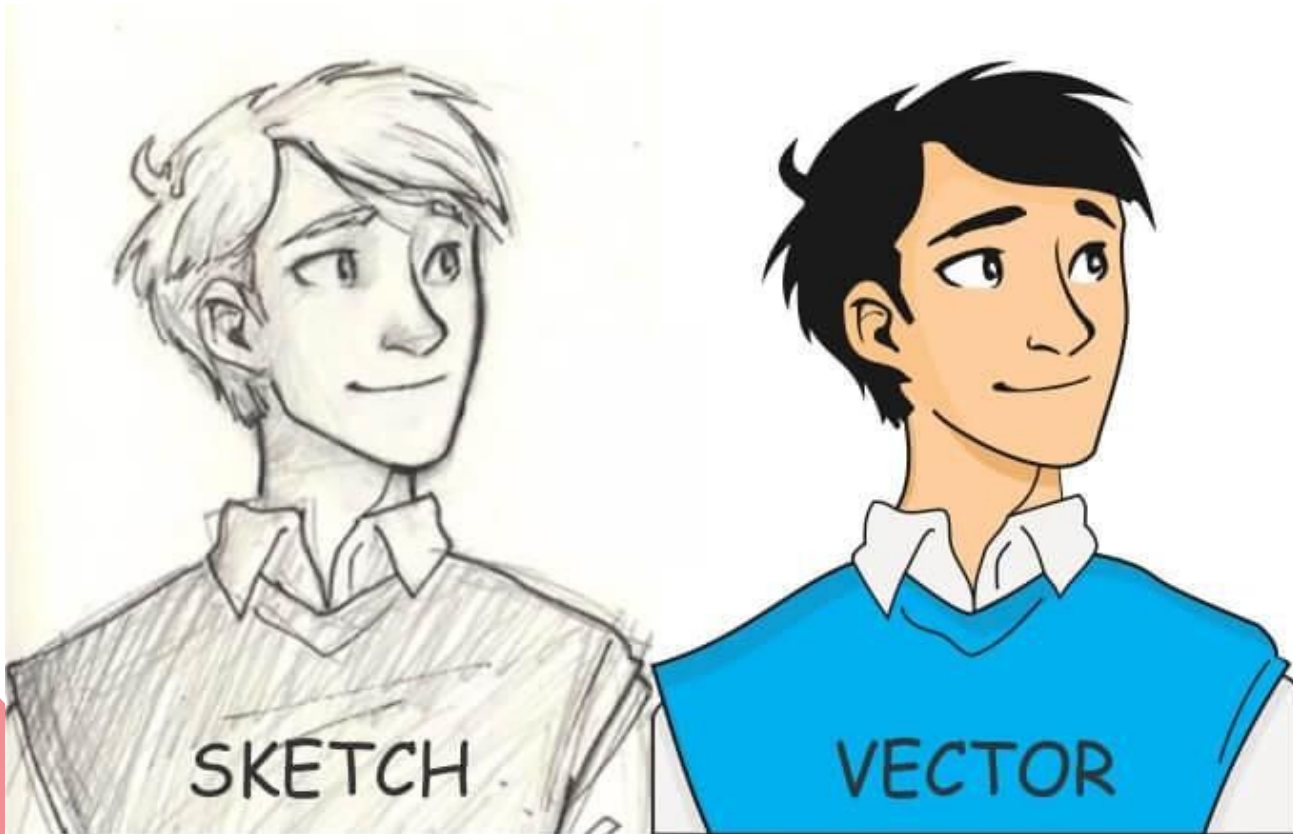






Contoh Penerapan
Maskot Karakter

Proses Gambar Karakter



TUGAS 1

1. Buatlah Sketsa Desain Karakter SMKN 5 Batam dengan Pose Tertentu
2. Buatlah Tracing dari sketsa karakter anda

https://bit.ly/X_DD_G_TugasGenap2122

Thanks!

Do you have any questions?

@resiariputribatami

resiari.batami@gmail.com

