

ANALISIS PENGARUH DESAIN MASKOT DALAM IDENTITAS VISUAL PADA OLYMPUS 2.0 EXHIBITION

Adytia Putra Hermanto¹, Hendri Kremer², Fajar Persada Supandi³

^{1,2} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi Informasi, Institut Teknologi Batam, Jl. Gajah Mada, Komplek Vitka City, Kota Batam, Kepulauan Riau, 29425*

¹adityaax017@gmail.com, ²hendri@iteba.ac.id

³ *Desain Komunikasi Visual, Multimedia D3, Universitas Widyatama*

Jl. Cikutra No.204A, Sukapada, Kec. Cibeunying Kidul, Kota Bandung, Jawa Barat 40125

³fajar.persada@widyatama.ac.id

Abstrak :

Maskot acara pameran seni dan desain, seperti dalam Olympus 2.0 Institut Teknologi Batam, memiliki dampak visual yang penting terhadap citra acara. Penelitian ini menganalisis pengaruh visual dan identitas maskot Olympus 2.0 dengan metode kualitatif menggunakan pendekatan analisis semiotika. Maskot tersebut menjadi representasi ikonik acara, memainkan peran kunci dalam menarik perhatian, membangun identitas, dan menyampaikan pesan kepada audiens. Penggunaan maskot dalam branding acara pameran desain dan seni merupakan strategi efektif untuk menciptakan citra yang kuat dan menghubungkan dengan audiens. Maskot Olympus 2.0, yang terinspirasi dari hewan Tarsius bernama Pras dengan tagline "tak tampak tapi berdampak", menjadi fokus penelitian ini yang bertujuan memberikan wawasan tentang peran penting pengaruh visual maskot dalam branding acara seni dan desain serta dampaknya pada kesuksesan dan penerimaan acara tersebut.

Kata Kunci : Maskot, semiotika, Identitas Visual, Branding, Olympus 2.0

Abstract :

The mascot of art and design exhibitions, such as in Olympus 2.0 at the Batam Institute of Technology, has a significant visual impact on the event's image. This study analyzes the visual influence and identity of the Olympus 2.0 mascot using qualitative methods with a semiotic analysis approach. The mascot serves as an iconic representation of the event, playing a key role in attracting attention, building identity, and conveying messages to the audience. Using a mascot in branding art and design exhibition events is an effective strategy for creating a strong image and connecting with the audience. The Olympus 2.0 mascot, inspired by the Tarsius primate named Pras with the tagline "invisible but impactful," is the focus of this study, aiming to provide insights into the significant role of the mascot's visual influence in branding art and design events and its impact on the success and acceptance of the event.

Keywords: Mascot, semiotics, Visual Identity, Branding, Olympus 2.0

PENDAHULUAN

Maskot adalah bentuk perumpamaan manusia, Binatang, atau benda yang menjadi identitas atau representatif dari branding suatu acara, Sebuah maskot memang sengaja diciptakan untuk mewakili acara yang berkaitan erat dengan *branding role*. Menurut Ardhi (2013:70) maskot adalah media promosi yang berwujud karakter yang mewakili acara atau perusahaan tersebut. Acara pameran adalah pertunjukkan atas hasil karya seni, barang hasil produksi, dan sebagainya. Adapun pengertian lain mengenai arti pameran menurut para ahli, menurut Isabel Briggs Myers pengertian pameran adalah suatu aktivitas yang melibatkan ruangan (galeri), dan memamerkan hasil karya seni seperti lukisan, ukiran, gambar foto, dan karya lainnya.

Dalam dunia pameran seni dan desain, penggunaan maskot sebagai elemen visual dalam branding acara telah menjadi strategi yang semakin populer. Maskot memiliki peran yang signifikan dalam menarik perhatian, membangun identitas, dan menyampaikan pesan acara kepada audiens. Penelitian ini akan memfokuskan analisis pada pengaruh visual dan identitas maskot dalam konteks acara pameran seni dan desain "Olympus 2.0" di Institut Teknologi Batam.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan Semiotika. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengkaji makna dan tanda-tanda visual dari maskot Olympus 2.0 dan memahami bagaimana elemen-elemen tersebut berkontribusi terhadap citra acara. Maskot ini menjadi representasi ikonik acara, mengambil bentuk hewan Tarsius yang diberi nama Prasdengan tagline "tak tampak tapi berdampak".

Penting untuk memahami bahwa elemen visual maskot bukan hanya sekadar dekorasi; namun, mereka memainkan peran kunci dalam menciptakan identitas yang kuat, mengkomunikasikan pesan acara, dan meningkatkan daya tarik terhadap audiens. Dalam konteks ini, penelitian ini bertujuan untuk memberikan wawasan mendalam tentang peran penting yang dimainkan oleh pengaruh visual maskot dalam branding acara seni dan desain.

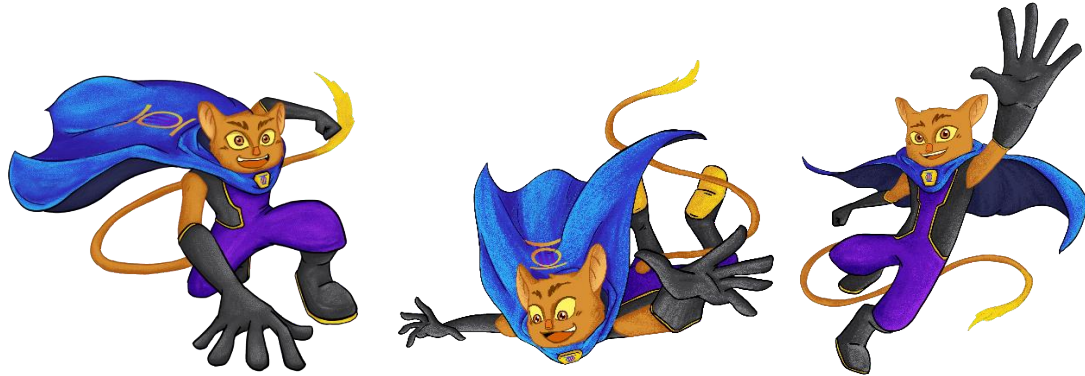
METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan semiotik. Semiotika merupakan studi yang mempelajari seluk beluk mengenai tanda-tanda atau simbol yang ada, dengan mengkaji tanda-tanda atau simbol tersebut maka kita dapat memaknai adanya pesan yang terselubung dalam suatu visual. Banyak cara yang menunjukkan interaksi sebuah komunikasi, termasuk dalam tanda yang tentunya ada makna-makna yang harus dipahami untuk bisaberkomunikasi. Di sinilah semiotika berperan penting dalam membantu bagaimana memahami makna-makna dari tanda yang muncul di sekitar kehidupan manusia. Semiotika merupakan studi tentang tanda dan cara tanda-tanda itu bekerja (Fiske, 2004).

Dalam penelitian ini, tanda dan makna yang dilihat adalah maskot Pras, Si Tarsius Super. Tentu initerdapat makna yang terkandung pada maskot tersebut. Dengan adanya metode semiotik ini penulis dan pembaca dapat mengetahui apa saja makna yang terkandung dan pesan apa yang ingin sang pencipta maskot ini sampaikan terhadap karyanya dengan menganalisis tanda-tanda tersebut dengan pendekatan semiotik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pras, Si Tarsius Super merupakan maskot dari pameran seni dan desain Olympus 2.0 yang diselenggarakan oleh Institut Teknologi Batam. Pras diciptakan sebagai wajah dari pameran tahunan ini yang Dimana pada acara pameran pertamanya, Olympus 1.0 belum mempunyai maskot, dan pada tahun 2023 pada saat Olympus 2.0 diselenggarakan, muncul lah pras sebagai wajah baru dari pameran ini agar khalayak ramai dapat mengingat pameran ini dan diharapkan dapat membekas dihati mereka.



Gambar 1. Pras, Si Tarsius Super.

Sumber : Penulis, 2024

Pras merupakan representasi dari hewan primata dengan nama *Tarsius tarsier* (Binatang Hantu/Kera Hantu/Monyet Hantu) atau krabuku Sulawesi. Tarsius adalah suatu jenis primata kecil, memiliki tubuh berwarna coklat kemerahan dengan warna kulit kelabu, bermata besar dengan telinga menghadap ke depan dan memiliki bentuk yang lebar.

Nama Tarsius diambil karena ciri fisik tubuh mereka yang istimewa, yaitu tulang tarsal yang memanjang, yang membentuk pergelangan kaki mereka sehingga mereka dapat melompat sejauh 3 meter (hampir 10 kaki) dari satu pohon ke pohon lainnya. Krabuku juga memiliki ekor panjang yang tidak berbulu, kecuali pada bagian ujungnya. Setiap tangan dan kaki hewan ini memiliki lima jari yang panjang. Maskot dengan gaya ilustrasi yang lumayan kompleks untuk ukuran maskot ditambah perpaduan warna kostum yang didasari oleh color palette Olympus 2.0 dan permainan tekstur pada ilustrasi dengan berbagai Paduan pose maskot yang bersifat luwes, aktif, cepat, lincah, dan tangkas menambah kesan heroik sesuai dengan tagline “Tak tampak tapi berdampak”.

Hasil penelitian akan dipaparkan dalam uraian yang terbagi dalam 3 kategori, yaitu hasil analisis terkait makna penggunaan hewan Tarsius sebagai maskot Olympus 2.0, penggunaan warna dalam kostum maskot, dan gestur semiotika maskot.

HEWAN TARSISIUS SEBAGAI MASKOT OLYMPUS 2.0



Gambar 2. Representasi Tarsius sebagai maskot Olympus 2.0

Sumber : Penulis, 2024

Tarsius adalah suatu jenis primata kecil, memiliki tubuh berwarna coklat kemerahan dengan warna kulit kelabu, bermata besar dengan telinga menghadap ke depan dan memiliki bentuk yang lebar.

Tarsius juga merupakan salah satu hewan nocturnal, hewan nokturnal adalah hewan yang tidur pada siang hari, dan beraktivitas pada malam hari. Hewan ini sering dianggap merugikan oleh para pemilik kebun dikarenakan kebiasaan mereka yang suka merusak tanaman dan mengambil buah-buahan yang dipanen untuk dimakan. Namun, di sisi lain Tarsius sangat membantu para pemilik kebun dalam membersihkan hama-hama di kebun mereka pada malam hari mengingat hewan ini beraktivitas di malam hari.

Hewan ini menjadi sangat cocok dengan tema Olympus 2.0 yaitu “tak tampak tapi berdampak”. Bagi para pemilik kebun yang menganggap bahwa hewan ini sangat merugikan mereka, nyatanya hewan ini sebaliknya malah menyelamatkan ekosistem kebun mereka dari hama-hama tanpa mereka sadari, sikap heroik hewan ini yang tak tampak keberadaannya tapi memberikan dampak yang positif.

Selain makna heroik dari hewan tarsius, rupanya terdapat kemiripan antara Mahasiswa Desain Komunikasi Visual dengan hewan ini, yang Dimana tarsius sangat merepresentasikan diri mereka yang sama sama aktif dimalam hari. Dilihat dari kebiasaan mahasiswa DKV yang sering bergadang dan beraktivitas dimalam hari untuk mengerjakan tugas kuliah, dan mahasiswa DKV juga merupakan sosok Heroik yang “Tak Tampak tapi Berdampak”. Pekerja Kreatif yang menciptakan inovasi serta *problem solving* bagi banyak masalah dengan ilmu Desain komunikasi visual, walaupun tak terlihat jasa mereka sangat berdampak bagi khalayak ramai diluar sana.

Desain karakter maskot yang menggunakan style anthropomorphic, dengan tetap mempertahankan ciri khas dari tarsius yaitu mata yg lebar, daun telinga yg unik, ekor panjang, serta tangan dan kaki yang Panjang.

PEMILIHAN WARNA KOSTUM MASKOT



Gambar 3. Kostum Pras, si Tarsius Super

Sumber : Penulis, 2024

Sesuai dengan tema dan habit dari hewan Tarsius, kostumnya terlihat seperti ala ala kostum batman di komik mengingat *Bat* atau kelelawar dan Tarsius merupakan hewan yang sama sama Aktif di malamhari.

Kemudian penggunaan jenis kostum yang slim dan ketat agar siluet dari proporsi badan si tarsius tetap kelihatan, penggunaan atribut yang sederhana serta tambahan aksent garis yang menyala. Lalu di bagian tengah dada, terdapat logo Olympus yang menyatu dengan jubah, bertujuan sebagai identitas dan symbol dari maskot tersebut.

Pemilihan dan makna warna kostum yang digunakan yaitu biru, ungu, dan dark grey. Warna ini memiliki tone yang dingin dan warna ini cocok dan sering digunakan saat nuansa malam hari, mengingat maskot ini merupakan pahlawan yang bergerak disaat malam hari. Serta warna kuning memberikan kesan neon dan vibrant namun tidak berlebihan. Lalu dibagian ekor diberikan sedikit gradasi tekstur ke warna kuning yang terlihat seperti kuas yang terkena cat,

yang Dimana ini sangat merepresentasikan bagian dari pekerja kreatif seperti mahasiswa desain komunikasi visual.

GESTUR SEMIOTIKA MASKOT





Gambar 4. Berbagai Gestur dan Pose Maskot Pras si tarsius super


Sumber : Penulis, 2024

Analisis gestur maskot Pras si Tarsius dengan sifat-sifat luwes, aktif, cepat, lincah, dan tangkas dengan pendekatan semiotika dapat memberikan pemahaman mendalam tentang bagaimana elemen- elemen gestural tersebut dapat mencerminkan karakteristik yang diinginkan. Berikut adalah hasil analisis mengenai pose dan gestur maskot :

Tabel 1. Analisis gestur maskot Pras si Tarsius

No	Gambar	Denotatif	Konotatif
1.		<p>Maskot pras yang berada dalam posisi seperti sedang melakukan terjun payung di udara.</p>	<p>Maskot Pras memiliki posisi tubuh yang lentur dan aktif, dengan gerakan yang mengalir secara halus. Posisi tubuh yang membentuk lengkungan dan garis-garis dinamis dapat menunjukkan keaktifan dan keluwesan.</p>
2.		<p>Maskot pras yang berada di posisi yang identik dalam tema superhero, posisi "Superhero Landing".</p>	<p>Postur yang cenderung miring atau miring ke depan dapat menggambarkan kesan cepat dan lincah. Ekspresi tangkas dapat tercermin dalam posisi tubuh yang siap bergerak dengan cepat.</p>

<p>3.</p>		<p>Wajah maskot pras yang tersenyum dengan mata yang lebar terlihat senang dan menyambung dengan hangat.</p>	<p>Ekspresi wajah yang ramah dan antusias dapat menekankan sifat luwes dan aktif. Mata yang terbuka lebar dan senyuman ringan dapat menciptakan kesan kehangatan dan keceriaan.</p>
<p>4.</p>		<p>Wajah maskot pras yang tersenyum seringai dengan matayang bersinar menunjukkan ambisi.</p>	<p>Ekspresi wajah yang mencerminkan kecepatan, seperti mata yang terfokus atau ekspresi yang cerdas, dapat menonjolkan sifat cepat, lincah, dan tangkas.</p>
<p>5.</p>		<p>Gambar maskot pras dengan satu tangan yang diangkat seperti sedang menyapa dan wajah yang tersenyum dengan mata yang terbuka lebar, serta posisi seperti sedang meraih sesuatu.</p>	<p>Gerakan tangan atau kaki yang meliuk-liuk dan membentuk garis-garis yang mengalir dapat menciptakan kesan luwes. Gestur tangan yang terbuka dan ramah dapat menonjolkan sifat aktif.</p>

6.		Gambar maskot pras dalam posisi satu tangan menggenggam kedepan dan satu tangan di belakang, seperti posisi terbang superhero dengan jubah yang terurai.	Gerakan tubuh yang ringan dan cepat, mungkin dengan sentuhan gerakan seperti melompat atau berputar, dapat memvisualisasikan sifat cepat, lincah, dantangkas.
----	---	--	---

Sumber : Penulis, 2024

Melalui analisis semiotika ini, elemen-elemen gestural dalam desain maskot Pras dapat dirancang sedemikian rupa sehingga secara visual mewakili sifat-sifat yang diinginkan, sambil menjaga keseimbangan estetika dan ekspresi yang sesuai dengan identitas Pras si Tarsius super.

KESIMPULAN

Hasil dari studi semiotika ini mengkaji tentang tanda-tanda dan makna yang tersirat dalam visual maskot Pras si Tarsius Super yang menjadi *brand identity* dari Acara pameran Olympus 2.0 ini menunjukkan bahwa maskot merupakan salah satu aspek penting bagi ikon suatu acara. Dengan adanya maskot pras ini semua makna dan pesan yang ada dalam pameran Olympus 2.0 dapat dituangkan ke dalam satu visual yang menjadi satu kesatuan. Sosok Hewan Tarsius yang menjadi perwakilan pameran serta representasi dari mahasiswa desain komunikasi visual dengan gestur dan aspek lain yang mempunyai makna yang baik. Tampilan visual maskot yang *eyecatching* dengan pemilihan warna yang baik dan fleksibel mampudisesuaikan dengan dinamika perkembangan zaman, dan mampu merangkul semua audiens dari berbagai kalangan usia di Batam.

Penelitian semiotik ini tidak hanya melibatkan analisis terhadap maskot Olympus 2.0, tetapi juga bertujuan untuk mengidentifikasi dampak penggunaan maskot dalam menciptakan citra yang kuat dan menghubungkan audiens dengan acara tersebut. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi berharga terhadap pemahaman praktis dan teoritis tentang bagaimana pengaruh visual maskot dapat memengaruhi kesuksesan dan penerimaan acara seni dan desain.

DAFTAR PUSTAKA

- Mustika, Rieka, and Ika D. Ariyani. "Representasi Maskot Ines dan Iman pada Sosialisasi Internet Sehat dan Aman." *Masyarakat Telematika dan Informasi*, vol. 4, no. 2, 2013, pp. 73-84.
- Septian, R., Poernomo, M., Lusianawati, H., & Haikal, A. (2021). Representasi Makna Pada Karakter "Si Delos" Dalam Maskot Pilkada Depok Tahun 2020 (Analisis Teori Semiotika Roland Barthes): Indonesia. *Jurnal Media Penyiaran*, 1(2), 63-72.
- Septian, M. D. (2018, January 29). Kajian Semiotika Maskot City branding Kota Malang pada media official website OSIDANJI.COM. Septian | VOK@SINDO: Jurnal Ilmu-Ilmu Terapan Dan Hasil Karya Nyata. <https://vokasindo.ub.ac.id/index.php/vokasindo/article/view/87>
- Seni, R. S. T. D. K., Global, K. B. D. E., & Arimbawa, K. I. M. G. Revitalisasi Seni Tradisional Dalam Kreativitas Seni Rupa Dan Desain (Bagian II) Aug 16, 2011 Artikel, Berita.
- Rahmasari, C. M., & Muhammad Adi Sukma Nalendra. (2022). KAJIAN DESAIN VISUAL PADA MASKOT ITEBA . *JURNAL RUPA MATRA*, 1(1), 38–52.
Retrieved from <https://journal.iteba.ac.id/index.php/jurnalrupamatra/article/view/30>

Putra, Y. R., & Susanti, I. (2022, March 1). Analisis Estetika visual dalam maskot Kota Tangerang Selatan Entong C-More. <https://ojs.itb-ad.ac.id/index.php/JCD/article/view/1632>