

Perancangan Klip Multimedia sebagai Media Introduksi untuk Memperkenalkan Studio Animasi FSRD Untar

Budi Darmo¹, Edy Chandra², Jennifer Aurelia Kartawinata³, Jeremiah Jonathan⁴

Program Studi Desain Komunikasi Visual FSRD Universitas Tarumanagara

budid@fsrd.untar.ac.id

Abstrak— Klip multimedia telah menjadi sarana efektif dalam berbagai konteks komunikasi modern. Dalam rangka penerimaan mahasiswa baru, pengenalan studio animasi DKV Untar diperlukan agar audiens mendapatkan pengertian lebih baik mengenai letak, tujuan, serta pembelajaran studio animasi. Perancangan ini mengembangkan klip animasi dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan informasi dan memperkenalkan studio animasi FSRD Untar kepada mahasiswa baru dan masyarakat. Metode yang digunakan untuk merancang adalah metode perancangan pipeline animation, dimana terdapat 3 tahap implementasi, yaitu tahap pra produksi, tahap produksi, dan tahap pasca produksi, sedangkan metode pengumpulan data yang digunakan pada perancangan ini meliputi: observasi, studi literatur, kuesioner, serta wawancara sebagai metode pengumpulan data. Hasil dari perancangan ini berupa klip multimedia berbentuk animasi 2D dengan durasi kurang lebih 2 menit yang menggunakan maskot "Sarang" sebagai guide virtual untuk meningkatkan pemahaman, daya tarik, dan interaksi dengan audiens melalui media yang informatif dan menarik.

Kata kunci: Animasi 2D, Identitas visual, Klip multimedia, Maskot, Perancangan animasi

I. PENDAHULUAN

Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menggabungkan teks, suara, gambar, animasi, dan video dengan alat bantu dan koneksi sehingga pengguna dapat bernavigasi, berinteraksi, berkarya, dan berkomunikasi (Ampa, 2015). Hal ini sering digunakan dalam industri hiburan dan game, serta dapat diartikan sebagai penggunaan berbagai media berbeda untuk menyampaikan informasi seperti teks, audio, grafik, animasi, dan video, seperti yang didefinisikan oleh beberapa ahli.

Salah satu jenis multimedia, yaitu klip multimedia memberikan keunggulan dalam menyampaikan informasi secara menarik dan memikat kepada audiens karena penggunaan berbagai elemen multimedia dalam klip yang

dapat menciptakan pengalaman yang kaya dan berdampak bagi pengguna.

Alhasil, klip multimedia, yang merujuk pada segmen media yang terdiri dari berbagai elemen seperti teks, gambar, audio, video, animasi, dan interaktivitas, telah menjadi sarana efektif dalam berbagai konteks komunikasi modern, termasuk dalam presentasi multimedia, iklan digital, kursus online, situs web interaktif baik sebagai bagian dari konten editorial, fitur interaktif, maupun elemen desain visual untuk memperkaya pengalaman pengguna dan memperkuat efektivitas komunikasi pesan, dan dalam aplikasi mobile.

Salah satu media audio visual atau klip multimedia, yaitu animasi, mencakup hiburan,

edukasi dan memiliki potensi untuk menyampaikan informasi dengan cara yang menarik perhatian penonton, tanpa bosan dan monoton. Salah satu jenis animasi yang mengandung grafis dan teks animasi, yang juga dikenal sebagai *motion graphic* 2D, sering menggabungkan grafis, teks, dan gambar untuk menyampaikan pesan atau cerita. Elemen grafis ini bisa berupa bentuk geometris, karakter kartun, atau unsur abstrak. Ciri khas animasi *motion graphic* adalah gerakan yang halus dan lancar (Saputra & Saputra, 2022), yang dicapai melalui teknik interpolasi gerakan yang memungkinkan objek bergerak dengan mulus dari satu titik ke titik lainnya. Salah satu keunggulan besar dari animasi *motion graphic* adalah fleksibilitasnya yang dapat dengan mudah disesuaikan, diedit, dan diperbarui tanpa perlu mengulang proses produksi yang rumit. Keunggulan lain dari *motion graphic* adalah memiliki visual yang menarik dan animasi yang dapat digerakkan dengan fleksibel namun tetap sederhana (Valentino et al., 2022). Oleh karena itu, media animasi bisa menjadi sarana yang efektif untuk menjelaskan konsep-konsep kompleks, menarik minat siswa, dan meningkatkan pemahaman mereka (Saragih & Sirait, 2023).

Maka dari itu, perancangan ini berfokus pada pengembangan klip animasi sebagai alat untuk memenuhi kebutuhan informasi dan

memperkenalkan studio animasi FSRD Untar kepada mahasiswa baru dan masyarakat. Perkenalan yang dibuat dalam bentuk video klip animasi memiliki beberapa fungsi utama yang dapat meningkatkan pemahaman, daya tarik, dan interaksi dengan audiens.

Fungsi yang pertama adalah mengenalkan identitas visual dimana sebuah studio atau merek memperkenalkan logo, nama, warna, maskot, tata letak, dan desain yang mencerminkan kepribadian dan nilai merek, layaknya identitas visual, secara menarik dan kohesif. Identitas visual berfungsi untuk mempengaruhi kesadaran dan pengenalan audiens terhadap merek, membedakan merek dari kompetitor, mempertahankan loyalitas konsumen, serta memperkuat hubungan emosional yang mendalam antara *brand* dengan konsumen sehingga memberikan kesan yang mendalam dan mempengaruhi penonton secara signifikan.

Fungsi kedua adalah untuk memperkenalkan studio, tujuan pembelajaran, dan kegunaan studio, serta membangun hubungan dengan audiens dan memberikan gambaran identitas dan nilai-nilai studio. Selain itu, klip animasi juga dapat digunakan sebagai alat untuk menampilkan cuplikan dari portofolio karya studio atau merek, menyoroti proyek terkenal

dan mencerminkan keahlian dan gaya kreatif mereka.

Fungsi lainnya adalah untuk menyampaikan pesan utama, visi dan misi studio atau merek kepada audiens, termasuk tujuan, jenis proyek, dan dampak yang ingin diciptakan dalam industri animasi.

Fungsi yang terakhir adalah untuk mengajak dan mendorong penonton untuk melakukan tindakan selanjutnya seperti kunjungan ke situs web, mengikuti media sosial, atau menghubungi studio untuk informasi lebih lanjut untuk membangun komunitas yang terlibat dengan merek atau studio.

Perancangan klip animasi sebagai alat untuk memenuhi kebutuhan informasi dan memperkenalkan studio animasi FSRD Untar ini menggunakan maskot Sarang sebagai guide virtual, dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman, daya tarik, dan interaksi dengan audiens melalui media yang informatif dan menarik. Maskot wanita bernama "Sarang" telah dikembangkan oleh Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Tarumanagara (Prodi DKV FSRD Untar) sebagai bagian dari identitas visual FSRD Untar (Chandra, 2022).

Maskot adalah wujud personifikasi dari manusia, hewan, atau wujud tertentu yang

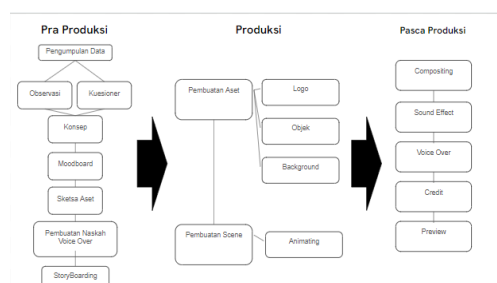
memiliki sifat manusia dan dianggap dapat membawa keberuntungan dan mencerminkan identitas organisasi, merek, produk, *event*, dan lain-lain. Maskot yg baik bersifat ikonik dan fleksibel. Maskot adalah bentuk antropomorfisme (Kurniawan & Sayatman, 2018). Maskot yang diluncurkan sebagai bagian dari identitas visual suatu brand atau merek diharapkan dapat menarik perhatian masyarakat (Ariesta, 2020). Selain itu, maskot memberikan nilai *recognizability*, atau mudah dikenali, dan *memorability*, dalam kata lain mudah diingat, dalam membangun identitas merek (Yadav, 2017). Menurut Cayla (2013), memanusiakan atau memberi wujud pada sebuah brand dapat membuatnya menjadi hidup dan mudah diingat, terkesan nyata dan aman.

Dari latar belakang diatas, perancangan ini fokus pada “Bagaimana merealisasikan secara visual tokoh ‘Sarang’ selaku maskot dari FSRD Untar sebagai *guide* virtual dalam memperkenalkan studio animasi FSRD Untar?” Perancangan ini dibuat dengan tujuan untuk menghasilkan desain klip multimedia dengan pendekatan animasi 2 dimensi, dimana tokoh "Sarang" selaku maskot FSRD Untar berperan sebagai pemandu virtual dalam memperkenalkan studio animasi Untar.

II. METODE

Untuk memperoleh data, metode yang digunakan adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif, yang meliputi: melakukan proses observasi, melakukan penyebaran kuesioner kepada mahasiswa dan mahasiswi FSRD Untar, serta melakukan wawancara dengan 2 narasumber, yaitu Bapak Staven Andersen Angkasa, seorang Seniman Visual dengan bakat untuk Ilustrasi Buku, Pengembangan Konsep, dan Seni Konsep dan Bapak Nuryadi Bayazid, seorang praktisi senior di bidang *motion graphic* media massa di salah satu TV swasta di Indonesia dan telah banyak mengembangkan video *motion graphic*.

Data yang diperoleh kemudian digunakan sebagai acuan untuk perancangan klip multimedia. perancangan yang digunakan adalah menggunakan metode perancangan yang biasa digunakan untuk merancang sebuah animasi, yaitu metode perancangan *pipeline animation* (Gunawan, 2012). Proses implementasi terdiri dari tiga tahap utama.



Gambar 1. Pipeline animasi 2D
(sumber: dokumentasi penulis)

Tahap pertama adalah tahap pra produksi yang meliputi pembuatan konsep *motion graphic* dimulai dari pembuatan *moodboard*, sketsa aset, pembuatan naskah *voice over*, dan pembuatan storyboard. *Storyboard* adalah rangkaian gambar manual yang dibuat secara keseluruhan untuk menggambarkan suatu cerita dan merupakan deskripsi rinci dari setiap scene yang secara jelas menunjukkan objek multimedia dan perilaku mereka. Menurut Rustamana et al. (2023), *storyboard* memiliki banyak manfaat termasuk memudahkan produksi, menghemat waktu dan biaya, serta meningkatkan kualitas hasil akhir sehingga menjadi alat penting dalam perencanaan konten visual.

Tahap kedua adalah tahap produksi yang meliputi pembuatan aset seperti aset logo, objek, *background*, yang kemudian dilanjutkan dengan pembuatan *scene* sesuai dengan *storyboard*, termasuk proses *coloring*.

Tahap terakhir adalah tahap pasca produksi dimana proses *compositing*, yaitu menyusun setiap *scene* animasi dan menambahkan suara, efek suara, dan musik latar belakang dilakukan. *Voice over* digabungkan dengan aset yang dianimasikan. Setelah selesai, proses ditutup dengan *credit scene* dan *preview* sebelum hasil *final* dapat dilihat dan didistribusikan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses perancangan *motion graphic* ini dibagi menjadi tiga tahap utama:

1. Tahap pra produksi

Pada tahap ini, segala kebutuhan dalam proses produksi disiapkan agar mendapatkan hasil yang sesuai dengan apa yang sudah direncanakan.

Pengolahan Data

Kesimpulan yang bisa ditarik dari kuesioner yang disebar adalah mahasiswa angkatan 2021 dan 2022 Desain Komunikasi Visual mengetahui dan mengenal tentang maskot FSRD UNTAR, yaitu Sarang, letak studio animasi, serta pelajaran yang dapat dipelajari di studio animasi Untar. Selain itu, hasilnya juga menunjukkan bahwa durasi yang pas untuk membuat video klip ini adalah sekitar 1-2 menit dengan pendekatan sudut pandang orang pertama dengan *style* gambar yang *colorful* dan *vibrant*.

Data berikutnya yang diperoleh adalah kesimpulan dari wawancara dengan Bapak Staven Andersen Angkasa, yaitu sebaiknya mengolah desain yang

berbeda dari yang umum, dengan bermain bentuk, warna, dan elemen desain untuk menyampaikan cerita. Ia juga menekankan pentingnya maskot untuk menarik perhatian dan rasa *relatability* dari mahasiswa/i DKV, dengan lebih menekankan aspek pembawaan pesan daripada akurasi yang berlebihan.

Dari wawancara dengan Bapak Nuryadi Bayazid, disimpulkan bahwa klip intro terdiri dari tiga bagian utama. Bagian pertama, yaitu *opening headline*, menampilkan klip pendek tentang kegiatan atau isu yang belum terungkap untuk menarik perhatian penonton. Dilanjutkan dengan bagian *body* yang menggambarkan studio animasi, fasilitas, interaksi dengan pengajar, serta hasil pembelajaran. Bagian closing menjelaskan tujuan klip dan ajakan kepada penonton untuk bergabung, serta diakhiri dengan logo Untar, maskot, dan tagline. Durasi video berkisar antara 60 hingga 180 detik, dengan pemilihan musik yang tepat untuk meningkatkan daya tarik dan mendukung pesan yang ingin disampaikan.

Konsep Kreatif

Konsep kreatif yang dilakukan melibatkan perancangan naskah, jenis animasi, gaya ilustrasi, dan konsep warna. Naskah yang dibuat ditujukan kepada mahasiswa FSRD UNTAR 2023, sehingga dibuat dengan bahasa yang mudah dimengerti dan sesuai dengan gaya penyampaian untuk kalangan usia 17-19 tahun. Animasi yang akan digunakan adalah ilustrasi 2D yang digerakkan dengan teknik *motion graphic*, dibuat dengan Adobe Illustrator dan Adobe After Effects. Durasi animasi sekitar 2 menit, dengan resolusi 1080p dan ukuran 1920 x 1080 px (16:9). Maskot "Sarang" digunakan sebagai karakter dalam video klip intro untuk menjelaskan ruang studio animasi, kegunaan, isi, dan teknik yang dapat dipelajari, dengan visualisasi latar yang disederhanakan untuk mempersingkat proses pengerjaan animasi. Konsep warna disesuaikan dengan warna asli.



Gambar 2. Moodboard
(sumber: dokumentasi penulis)

Sinopsis

Sarang, maskot FSRD UNTAR, menjadi tokoh utama dalam video animasi untuk mahasiswa baru FSRD 2023. Video ini mengenalkan studio animasi FSRD UNTAR, sarana dan prasarana yang tersedia, serta hal-hal yang bisa dipelajari dan dibuat di studio. Sarang juga mengajak belajar bersama di studio animasi FSRD UNTAR.

Storyline

Pada bagian *opening*, video dimulai dengan clapperboard yang ditutup, kemudian diikuti dengan pengenalan dari Sarang yang mengajak audiens untuk mengenal studio animasi FSRD UNTAR. Pada bagian isi, Sarang menjelaskan bahwa studio animasi berada di gedung K lantai 5 FSRD UNTAR, Kampus 1 Universitas Tarumanagara. Studio dilengkapi dengan sarana dan prasarana terbaik untuk pembelajaran animasi DKV dan mahasiswa dapat mempelajari serta membuat animasi seperti bumper video, stiker, kinetic typography, dan video explainer. Terakhir, Sarang menutup video dengan kalimat seruan yang menggambarkan antusiasme

"nah seru kan!" dan mengajak audiens untuk mempelajari animasi di studio animasi FSRD UNTAR.

Script

Scene	Audio	Visual
1	"Take 1!" Sfx : suara clapperboard Waktu : 0:00 - 0:01	Ilustrasi clapperboard yang digunakan untuk menunjukkan scene akan dimulai
2	"Halo nama teman perkenalkan namaku Sarang, sekarang aku akan ajak teman-teman untuk melihat studio animasi FSRD UNTAR. Let's go!" Rgw : Waktu : 0:02 - 0:12	Kamera yang memotret dari sebelah kiri, kemudian sarang masuk dengan transisi bawah ke atas. Sarang akan menyetakan lebih lanjut mengenai studio animasi. (memotret balok piksel yang menunjukkan studio animasi) Kemudian sarang bergerak ke sebelah kiri bersamaan dengan kamera
3	"Studio animasi berada di Gedung K lantai 5 Kampus 1 Universitas tarumanagara" Rgw : Waktu : 0:13 - 0:18	Menampilkan gedung Kampus UNTAR 1. (menggunakan establish shot untuk memperlihatkan keseluruhan tampilan gedung dan jalan) (menggunakan medium shot agar informasi yang disampaikan sarang lebih jelas)
4	"Studio ini dilengkapi dengan semua dan peralatan terbaik untuk mendukung perkembangan animasi untuk mahasiswa DKK" Rgw : Waktu : 0:19 - 0:26	Menampilkan ruangan studio animasi (menggunakan transisi fade out fade in dan transisi penyisipan dari zoom in ke zoom out)
5	"Disini kita akan mempelajari teknik pembuatan animasi 2D dalam kaitannya dengan kebutuhan animasi dalam Desain Komunikasi Visual dengan menggunakan teknik digital" Rgw : Waktu : 0:27 - 0:38	Komputer yang menampilkan software yang digunakan dan juga tool-tool yang berguna secara sarang menjelaskan. (pada tool menggunakan efek pop out dan perubahan posisi kiri dan kanan)

6	"Teman-teman dapat mempelajari berbagai animasi lah seperti pembuatan bumper video, sticker animasi, kinetic typography, dan video explainer" Rgw : Waktu : 0:38 - 1:02	Sarang yang sedang menjelaskan. Kemudian penyisipan transisi yang menampilkan layar komputer (menggunakan transisi zoom in untuk memperlihatkan lebih jelas) Menampilkan pembuatan bumper video, sticker animasi, kinetic typography serta video explainer
7	"Nah seru kan teman-teman. Yaitu belajar tentang sarang di studio animasi FSRD UNTAR" Rgw : Waktu : 1:02 - 1:08	Menampilkan meja dengan berbagai perlengkapan seperti laptop, video, lampu, mouse pad, web (menggunakan medium close up shot)
8	Penutup Rgw : Waktu : 1:09 - 1:18	Sebuah oval berwarna jingga dari laptop yang lama kemudian membesar memenuhi layar. (menggunakan transisi scale pada efek untuk memperbesar sehingga layar sepenuhnya tergantri) Kemudian muncul tulisan produksi Studio Animasi FSRD UNTAR (menggunakan effect scale serta hanning pada teks)

Gambar 3. Script dan storyboard (sumber: dokumentasi penulis)

2. Tahap produksi

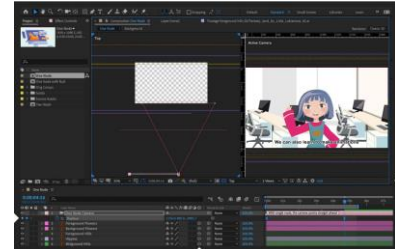
Pada tahap ini, proses pembuatan karya dimulai.

Proses Pembuatan Karakter

Desain karakter menggunakan tokoh Sarang, maskot FSRD, dengan warna dan bentuk aslinya. Ciri khas Sarang termasuk rambut biru keunguan, baju merah muda dengan jumpsuit rok selutut berwarna biru, stocking garis-garis, dan sepatu kets merah muda.



Gambar 4. Visualisasi Sarang
(sumber: FSRD Untar, 2023)



Gambar 6. Proses editing animasi
(sumber: dokumentasi penulis)

Proses Pembuatan Background



Gambar 5. Ilustrasi *background*
(sumber: dokumentasi penulis)

Proses Editing Animasi

Proses editing menggunakan Adobe After Effects melibatkan mengimpor gambar karakter, background, dan objek pendukung dari perangkat Adobe Illustrator ke Adobe After Effects serta menyunting gambar tersebut hingga menjadi sebuah animasi menggunakan After Effects.

3. Tahap pasca produksi

Tahapan terakhir dalam pembuatan animasi melibatkan menambahkan audio *voice over* narasi, sound effect yang disesuaikan dengan nuansa ilustrasi untuk memperkuat suasana scene, dan background. Kemudian, ilustrasi visual digerakkan sesuai dengan irama *voice over* narasi. Terakhir, video di-render dalam format MP4 dengan ukuran 1920 x 1080 px.



Gambar 7. Proses rendering animasi
(sumber: dokumentasi penulis)

Hasil Rancangan

Hasil dari perancangan ini berupa klip multimedia berbentuk animasi 2D dengan durasi waktu 1 menit 18 detik, yang terdiri dari yang terdiri dari 3 bagian sesuai dari hasil wawancara dengan narasumber, yaitu:

1. Intro: pengenalan maskot "Sarang" yang diikuti dengan pengenalan studio animasi Untar beserta dengan lokasinya. Bagian ini terdiri dari 3 *scene* dengan durasi waktu dari 0:00 sampai detik 0:18.



Gambar 8. Potongan klip bagian intro (sumber: dokumentasi penulis)

2. *Body*: terdapat penjelasan tentang tujuan studio, termasuk apa yang akan dipelajari dan hasil dari pembelajaran yang terdiri dari 3 *scene* mulai dari detik 0:18 sampai 1:02.



Gambar 9. Potongan klip bagian *body* (sumber: dokumentasi penulis)

3. Penutup: terdapat *call-to-action* (CTA) yaitu ajakan pada mahasiswa baru untuk turut serta dalam pembelajaran di studio animasi Untar yang terdiri dari 2 *scene*, mulai dari 1:02 hingga 1:18.



Gambar 10. Potongan klip bagian penutup (sumber: dokumentasi penulis)

IV. SIMPULAN

Berdasarkan data yang diperoleh, klip multimedia sebagai pengenalan dari suatu tempat atau program sebaiknya terdiri dari 3 bagian yaitu intro, *body* dan penutup. Oleh karena itu, perancangan ini menghasilkan sebuah video klip multimedia dengan pendekatan animasi 2D yang menggunakan tokoh "Sarang" sebagai maskot FSRD Untar. Animasi ini dirancang dalam durasi kurang lebih 2 menit agar tidak membosankan dan di-export dalam format mp4 yang dapat dibuka oleh perangkat pemutar video apapun. Output video dibuat dalam resolusi 1080p dengan ukuran 1920 x 1080 px (16:9).

Proses pembuatan animasi dibagi menjadi tiga tahap: tahap pra produksi, tahap produksi, dan tahap pasca produksi. Video dengan kalimat ajakan yang dilontarkan kepada target audience pada bagian akhir video ini ditujukan kepada mahasiswa FSRD UNTAR 2023 dan ditulis dalam bahasa yang mudah dimengerti serta sesuai dengan gaya penyampaian untuk kalangan usia 17-19 tahun.

V. UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada Bapak Staven Andersen Angkasa dan Bapak Nuryadi Bayazid atas kontribusi waktunya sebagai narasumber penelitian ini. Terima kasih juga penulis sampaikan untuk FSRD Untar dan LPPM Untar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ampa, A. T. (2015). The Implementation of Interactive Multimedia Learning Materials in Teaching Listening Skills. *English Language Teaching*, 8(12), 56. <https://doi.org/10.5539/elt.v8n12p56>
- Ariesta, O. (2020). Perancangan Maskot Isi Padangpanjang Sebagai Media Branding. *Jurnal Bahasa Rupa*, 3(2), 104–116. <https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v3i2.490>
- Cayla, J. (2013). Brand mascots as organisational totems. *Journal of Marketing Management*, 29(1–2), 86–104. <https://doi.org/10.1080/0267257X.2012.759991>
- Chandra, E. (2022). Peran Figur Maskot “Sarang” Sebagai Brand Personality FsrD Untar Dimata Masyarakat Indonesia. *Prosiding SENAPENMAS*, 2(1), 1052–1958.
- Dermawan Saputra, Kormil Saputra, S. S. (2022). the Effect of Phet Simulation on the Discovery Learning Model on Critical Thinking Skills of Sma Students on Straight Motion Materials. *KnE Social Sciences*, 1.
- Eva Margaretha Saragih, & Syahriani Sirait. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Berbasis Plotagon untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 13(4), 1005–1011. <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i4.1265>
- Gunawan, B. B. (2012). NGANIMASI Bersama Mas Be! In *Jakarta* (p. 169).
- Kurniawan, F. L., & Sayatman, S. (2018). Perancangan Maskot untuk Memperkuat Identitas Visual Kota Kediri. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 7(1). <https://doi.org/10.12962/j23373520.v7i1.29547>
- Rustamana, A., Ade Mulyati, S., & Prasetya, T.

(2023). Pengembangan Dan
Pemanfaatan Media Cetak : Tampilan
Storyboard. *Cendikia Pendidikan*, 1(6),
90–102.

Valentino, K., Nugroho, J. A., & Darmo, B.

(2022). Perancangan Motion Graphic
Science Show 2020 Tentang Pengenalan
Spesies Baru. *Visual*, 17(1), 1–9.
[https://doi.org/10.24912/jurnal.v17i1.17
311](https://doi.org/10.24912/jurnal.v17i1.17311)

Yadav, P. (2017). Anthropomorphic Brand

Mascot Serve As The Vehicle To Quickly
Remind Customers Who You Are And
What You Stand For In Indian Cultural
Context. *Research Gate*, May, 1–5.
[https://www.researchgate.net/publicatio
n/316683189](https://www.researchgate.net/publication/316683189)