

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu



Gambar 2. 1 Karya komik (Sumber : Matthew A. A.)

Penelitian berjudul “Perancangan komik manga bergaya karakter moe tentang keanekaragaman bakpia bagi pembaca remaja”. Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini bisa menjadi bagian dari aset nilai-nilai kebudayaan Jogjakarta dan membantu remaja lebih tahu tentang salah satu ikon di Jogjakarta yaitu bakpia. Metode penelitian dipilih berdasarkan data verbal mengenai hal-hal bersifat teoritis yang diambil dari kajian pustaka berupa teori-teori, wawancara, buku-buku dan referensi. Dalam pendekatan ini penulis memilih pendekatan kualitatif. Alasan pendekatan kualitatif dipilih adalah karena pokok studi gangguan kecemasan terbilang kompleks, maka lebih penting kualitas data dibandingkan kuantitasnya, dimana dalam hal ini adalah studi kasus dan pendapat ahli.

Dari hasil penelitian tersebut akan dilakukan pengembangan dimana konsep dasar yang diterapkan pada perancangan *backstory* maskot *Lets Play* Indonesia melalui

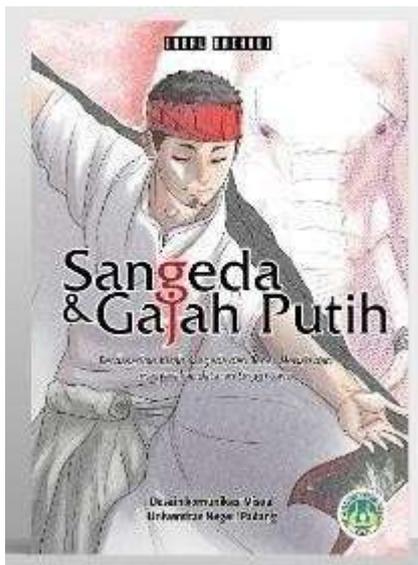
komik yang mana pada penelitian tersebut akan di adopsi pada teknik gaya manga sebagai referensi pada perancangan.



Gambar 2. 2 Komik digital cerita rakyat joko dolog Surabaya (Sumber: Aditya Kusuma Putra , Nova Kristina)

Penelitian berjudul “Komik digital cerita rakyat joko dolog Surabaya”. Joko Dolog adalah sebuah arca yang terletak di Taman Apsari Surabaya yang dikenal masyarakat sebagai tempat wisata. Tujuan dari penelitian ini adalah memperkenalkan kembali cerita rakyat Joko Dolog kedalam bentuk komik digital. Metode perancangan yang digunakan melalui pengumpulan data, identifikasi data, analisis, konsep, visualisasi, dan final. Dalam komik digital media pendukung yang dipilih meliputi promosi melalui *Facebook*, stiker *Whatsapp* dan poster. Komik digital Joko Dolog dapat digunakan sebagai media pengenalan cerita rakyat secara ringkas.

Dari hasil penelitian tersebut akan dilakukan pengembangan dimana konsep dasar yang diterapkan pada perancangan backstory maskot *Lets Play* Indonesia melalui komik yang mana pada penelitian tersebut akan di adopsi pada teknik pembuatan komik digital melalui *web* komik sebagai referensi pada perancangan.



Gambar 2. 3 Cover Sangeda & Gajah putih (Sumber: Iqbal Baihaqi)

Penelitian berjudul “Perancangan buku komik Sangeda & gajah putih”.

Menceritakan bagaimana kisah kemunculan Gajah Putih di Aceh kepada penggemar komik di daerah tersebut sebagai target primernya. Tujuan perancangan adalah sebagai upaya untuk pelestarian salah satu nilai-nilai kebudayaan lokal Aceh ke dalam bentuk media cetak yaitu buku komik. Metode perancangan yang digunakan pada perancangan adalah kombinasi dari metode Glass-box dan Black-Box.

Dari hasil penelitian tersebut akan dilakukan pengembangan dimana konsep dasar yang diterapkan pada perancangan backstory maskot Lets Play Indonesia melalui komik yang mana pada penelitian tersebut akan di adopsi pada teknik komik warna sebagai refrensi pada perancangan.

No	Judul	Penulis	Tahun	Metode	Konsep
1	“Perancangan buku komik	Iqbal Baihaqi, Dini	2018	Metode	Buku Komik

	Sangeda & gajah putih”.	Faisal, Hendra Afriwan		perancangan yang digunakan pada perancangan adalah kombinasi dari metode Glass-box dan Black-Box.	“Sangeda & Gajah Putih” dilakukan secara digital sepenuhnya dengan menggunakan Drawing tablet. Produk akhir dari perancangan terdiri dari media utama dalam bentuk media cetak buku komik dan media pendukung yang terdiri dari Animasi, Poster, Sticker, X-Banner, papercraft, art book, T-shirt, Akun Instagram, dan Webcomic
2	komik digital cerita rakyat joko dolog Surabaya	Aditya Kusuma Putra , Nova Kristina	2020	Metode perancangan yang digunakan melalui pengumpulan data, identifikasi data, analisis, konsep, visualisasi, dan final.	komik digital dengan dibuat memanjang
3	Perancangan komik manga bergaya	Matthew Adhitia	2020	Metode penelitian menggunakan studi	Pemilihan dengan visual yang menarik

	karakter moe tentang keanekaragaman bakpia pembaca remaja	Adhiswara		kasus dengan pendekatan kualitatif	dengan gaya Moe merupakan inovasi baru untuk bercerita kepada remaja. Moe merupakan gaya Manga yang menguatkan bentuk imut pada karakter sehingga menjadi daya tarik bagi pembaca.
--	---	-----------	--	------------------------------------	--

Pada penelitian ini menerapkan metode kualitatif berupa wawancara dan studi dokumen untuk perancangan yang dilakukan, pada tiga penelitian tersebut mendapat cakupan perancangan komik dan cerita. Media yang digunakan melalui *web comic*. Pada perancangan yang akan dilakukan menggunakan metode campuran dari wawancara dan studi dokumen untuk pengujian hasil komik itu sendiri. Pada ilustrasi komik menggunakan komik digital dengan memiliki cerita yang disampaikan melalui komik.

2.2 Teori Terkait

2.2.1 Komik

Menurut *Scott McCloud* yang berpendapat mengenai komik yaitu “komik merupakan gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjukstaposisi (posisi berdekatan atau bersebelahan) dalam urutan tertentu, yang bertujuan untuk memberikan informasi atau untuk mencapai tanggapan estetis dari para

pembacanya. Komik disebut juga sebagai sastra gambar. Komik menjadi salah satu bentuk komunikasi visual yang berguna untuk menyampaikan informasi dan mempunyai kelebihan berupa mudah dimengerti. Adanya kolaborasi antara gambar dan teks yang dirangkai sedemikian rupa membentuk alur cerita yang menarik. Pembaca komik rata-rata adalah anak muda berusia 15 hingga 25 tahun, tetapi tidak dapat dibantah pula apabila seseorang yang berusia 40-an tahun juga menyukai komik sebagai bahan bacaan mereka. Komik adalah cerita bergambar (tentang aktivitas dan sebagainya) yang pasti lucu. Dan menurut Muhammad Natsir Setiawan (2002: 22), pengertian komik secara umum adalah cerita bergambar dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk, yang pada umumnya mudah dicerna dan lucu.. Komik menjadi salah satu bentuk komunikasi visual yang berguna untuk menyampaikan informasi dan mempunyai kelebihan berupa mudah dimengerti. Adanya kolaborasi antara gambar dan teks yang dirangkai sedemikian rupa membentuk alur cerita yang menarik.

Komponen yang Terdapat dalam Komik :

- Komponen panel

Panel merupakan kotak yang berisi ilustrasi dan teks yang dapat membentuk sebuah alur cerita yang jelas untuk dibaca. Panel dapat disebut juga dengan *frame* dan memiliki bermacam-macam bentuk, tidak hanya berbentuk kotak persegi saja. Menurut *McCloud*, cara membaca panel dalam sebuah komik adalah dari kiri ke kanan, atas ke bawah atau searah jarum jam.

- Komponen parit

Parit ini merupakan istilah untuk menyebut ruang di antara panel. Ada tidaknya parit dalam sebuah komik bergantung pada kreativitas komikusnya. Namun, dengan adanya parit dalam sebuah komik dapat menjadikannya semacam ‘perekat’ panel cerita.

- **Komponen balon kata**

Kata atau tulisan menjadi bentuk dari pembicaraan atau narasi cerita yang sedang digambarkan dalam panel komik. Balon kata disebut juga dengan balon ucapan. Balon kata tersebut memiliki tiga bentuk yaitu balon ucapan, balon pikiran, dan captions.

- **Komponen ilustrasi atau gambar**

Komponen ilustrasi ini menjadi komponen terpenting dalam komik, selain teks. Hal tersebut karena dari adanya aspek ilustrasi dapat mewujudkan komik menjadi tampak estetik bagi pembacanya. Bahkan beberapa komik justru hanya menampilkan ilustrasi dalam panelnya tanpa menyertakan teks sedikitpun karena pembaca sudah memahami alur ceritanya hanya melalui ilustrasi saja. Menurut *McCloud* terdapat dua jenis ilustrasi yaitu ilustrasi realis dan kartun. Ilustrasi realis menjadi gambaran yang dinilai paling mirip dengan manusia atau objek aslinya. Sementara ilustrasi kartun merujuk pada bentuk abstrak secara sederhana, sehingga dinilai makin jauh dari objek aslinya. Ilustrasi kartun dapat menjadi bentuk tanggapan lucu dalam citra visual.

- **Komponen tema cerita**

Tema cerita menjadi salah satu kekuatan dasar dalam pembuatan komik selain komponen ilustrasi. Sebenarnya, masih terdapat tambahan komponen lain yaitu sudut pandang dan ukuran ilustrasi dalam panel. Sudut pandang tersebut mencakup bunyi huruf, splash, garis gerak, symbolia, dan kop komik.

2.2 Teori Terkait

2.2.1 Komik

Menurut *Scott McCloud* yang berpendapat mengenai komik yaitu “komik merupakan gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjukstaposisi (posisi berdekatan atau bersebelahan) dalam urutan tertentu, yang bertujuan untuk memberikan informasi atau untuk mencapai tanggapan estetis dari para pembacanya. Komik disebut juga sebagai sastra gambar. Komik menjadi salah satu bentuk komunikasi visual yang berguna untuk menyampaikan informasi dan mempunyai kelebihan berupa mudah dimengerti. Adanya kolaborasi antara gambar dan teks yang dirangkai sedemikian rupa membentuk alur cerita yang menarik. Pembaca komik rata-rata adalah anak muda berusia 15 hingga 25 tahun, tetapi tidak dapat dibantah pula apabila seseorang yang berusia 40-an tahun juga menyukai komik sebagai bahan bacaan mereka. komik adalah cerita bergambar (tentang aktivitas dan sebagainya) yang pasti lucu. Dan menurut Muhammad Natsir Setiawan (2002: 22), pengertian komik secara umum adalah cerita bergambar dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk, yang pada umumnya mudah dicerna dan lucu.. Komik menjadi salah satu bentuk komunikasi visual yang berguna untuk menyampaikan informasi dan mempunyai kelebihan berupa

mudah dimengerti. Adanya kolaborasi antara gambar dan teks yang dirangkai sedemikian rupa membentuk alur cerita yang menarik.

Komponen yang Terdapat dalam Komik :

- Komponen panel

Panel merupakan kotak yang berisi ilustrasi dan teks yang dapat membentuk sebuah alur cerita yang jelas untuk dibaca. Panel dapat disebut juga dengan *frame* dan memiliki bermacam-macam bentuk, tidak hanya berbentuk kotak persegi saja. Menurut *McCloud*, cara membaca panel dalam sebuah komik adalah dari kiri ke kanan, atas ke bawah atau searah jarum jam.

- Komponen parit

Parit ini merupakan istilah untuk menyebut ruang di antara panel. Ada tidaknya parit dalam sebuah komik bergantung pada kreativitas komikusnya. Namun, dengan adanya parit dalam sebuah komik dapat menjadikannya semacam ‘perekat’ panel cerita.

- Komponen balon kata

Kata atau tulisan menjadi bentuk dari pembicaraan atau narasi cerita yang sedang digambarkan dalam panel komik. Balon kata disebut juga dengan balon ucapan. Balon kata tersebut memiliki tiga bentuk yaitu balon ucapan, balon pikiran, dan captions.

- Komponen ilustrasi atau gambar

Komponen ilustrasi ini menjadi komponen terpenting dalam komik, selain teks. Hal tersebut karena dari adanya aspek ilustrasi

dapat mewujudkan komik menjadi tampak estetik bagi pembacanya. Bahkan beberapa komik justru hanya menampilkan ilustrasi dalam panelnya tanpa menyertakan teks sedikitpun karena pembaca sudah memahami alur ceritanya hanya melalui ilustrasi saja. Menurut *McCloud* terdapat dua jenis ilustrasi yaitu ilustrasi realis dan kartun. Ilustrasi realis menjadi gambaran yang dinilai paling mirip dengan manusia atau objek aslinya. Sementara ilustrasi kartun merujuk pada bentuk abstrak secara sederhana, sehingga dinilai makin jauh dari objek aslinya. Ilustrasi kartun dapat menjadi bentuk tanggapan lucu dalam citra visual.

- **Komponen tema cerita**

Tema cerita menjadi salah satu kekuatan dasar dalam pembuatan komik selain komponen ilustrasi. Sebenarnya, masih terdapat tambahan komponen lain yaitu sudut pandang dan ukuran ilustrasi dalam panel. Sudut pandang tersebut mencakup bunyi huruf, splash, garis gerak, symbolia, dan kop komik.

2.2.2 Kegunaan komik

Pada zaman yang semakin canggih seperti sekarang ini, media komik dikatakan memiliki banyak kegunaan dalam kehidupan manusia sehari-hari. Beragamnya tema cerita dalam sebuah komik yang beredar menjadi bentuk dalam menyikapi kehidupan sosial

masyarakat. Bahkan saat ini banyak muncul komik dengan tema mistik atau spiritual.

- Komik sebagai bisnis

Komik sejatinya tidak hanya berfungsi sebagai hiburan semata saja tetapi juga dapat menjadi lahan uang bagi komikus. Para komikus nyatanya dapat menghasilkan pundi-pundi uang melalui karya komiknya tersebut. Hal tersebut tentu dapat menjadi bukti nyata bahwa komik saat ini menjadi media yang menguntungkan bagi pihak seniman dan penerbit. Apalagi di zaman yang sudah maju teknologinya seperti sekarang ini, pembuatan komik menjadi lebih muda karena adanya alat-alat canggih dalam proses pewarnaan, penggambaran ilustrasi, pemasaran, dan lainnya. Selain itu, pemasaran komik saat ini juga dapat dilakukan melalui surat kabar, sosial media, dan lain-lain.

- Komik sebagai media kampanye

Sebelumnya, telah dikatakan bahwa pembaca komik rata-rata adalah anak muda berusia 15-25 tahun. Namun, tidak menutup kemungkinan bahwa anak usia 9-12 tahun juga menyukai komik apalagi dengan ilustrasi yang berwarna. Maka dari itu, muncullah media kampanye, contohnya mengenai dampak game online dengan bentuk komik bergambar, dengan sasaran pembacanya adalah anak-

anak usia 9-12 tahun yang kecanduan game online. Penggunaan komik sebagai media kampanye dinilai dapat berhasil karena dalam penyampaian pesan moral melalui cerita yang ringan dan menarik. Selain itu, kampanye dengan menggunakan komik juga dapat memberikan informasi yang berguna kepada para orang tua, tentunya dengan cara yang “santai” dan tidak terkesan menggurui.

- Komik sebagai media pembelajaran inovatif

Komik menjadi bahan bacaan favorit semua kalangan termasuk anak usia sekolah. Oleh karena itu, komik tentu dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang inovatif bagi peserta didik. Media pembelajaran komik saat ini sudah banyak dikembangkan oleh para pendidik supaya peserta didiknya dapat memahami materi pembelajaran dengan mudah dan menyenangkan. Media pembelajaran komik dapat menciptakan suasana pembelajaran yang asyik sehingga peserta didik akan merasa termotivasi dalam memahami materi. Komik dengan komponen utamanya yaitu ilustrasi gambar memiliki nuansa visualisasi yang menarik dan terkesan tidak membosankan bagi peserta didik.

- Komik sebagai media komunikasi promosi produk

komik merupakan media yang cukup efektif dalam menyampaikan informasi atau pesan melalui adanya gambar, teks, dan alur cerita.

Oleh sebab itu, penggunaan komik dapat dijadikan untuk media promosi suatu produk penjualan. Apalagi dengan turut mengandalkan sosial media sebagai “lahan” untuk berpromosi. Promosi produk melalui sosial media akan lebih menarik apabila menggunakan bentuk komik dalam penyampaiannya. Melihat kembali ketertarikan masyarakat terhadap keberadaan komik maka dapat digunakanlah komik sebagai sarana promosi dengan alur cerita yang menarik tetapi tersirat promosi produk di dalamnya.

- Komik sebagai media melestarikan budaya lokal

Cerita rakyat merupakan salah satu dari bagian budaya yang mengikat masyarakat secara turun temurun. Cerita rakyat disebarkan melalui lisan sehingga dari zaman ke zaman, terdapat banyak versi dari cerita rakyat itu sendiri. Cerita rakyat di Nusantara banyak yang memberikan nilai moral kepada pembacanya. Namun, cerita rakyat saat ini justru dilupakan. Masyarakat lebih menyukai cerita yang terasa modern di era yang canggih ini. Padahal, cerita rakyat menjadi bentuk budaya yang wajib dilestarikan oleh generasi ke generasi. Oleh karena itu, penggunaan komik dapat dijadikan satu cara untuk melestarikan budaya lokal tersebut. Melalui komik dengan visualisasi ilustrasi yang menarik perhatian pembaca masyarakat. Apabila semakin banyak masyarakat yang membaca dan mengenal budaya lokal, maka generasi masa depan kelak tidak akan asing dengan

keberadaan budaya lokal tersebut. (*Pengertian Komik: Jenis, Perkembangan, Genre Dan Contoh - Gramedia Literasi*, n.d.-b)

2.3 Background story

Backstory adalah ikhtisar komprehensif tentang sejarah karakter yang melampaui cerita di mana karakter tersebut muncul. Dengan menulis *backstory*, penulis jadi punya contekan tentang detail kondisi karakter yang akan muncul di novel. Ini sangat membantu saat mulai menulis cerita. *Backstory* ini juga berfungsi agar setiap karakter yang ditulis memiliki suara yang berbeda. (*4 Cara Menciptakan Latar Belakang (Backstory) Karakter Di Novel Anda*, n.d.). Adapun cara menciptakan karakter fiksi yang realistis (Stephanie Wong Ken, MFA) :

- Menggunakan Detail Dasar dan Deskripsi Fisik

Berikan nama untuk karakter. Tanda pengenal untuk karakter adalah nama mereka. Pikirkan tentang orang-orang yang di kenal dalam kehidupan nyata dan mengingatkan Anda pada karakter itu atau orang yang mengilhami terciptanya karakter tersebut. Anda juga dapat menggunakan nama yang ada dan menurut Anda cocok untuk karakter tersebut, lalu mengubah ejaannya. Contohnya, Kris alih-alih Chris, atau Tara alih-alih Tanya.

- Perhatikan jenis kelamin, usia, tinggi, dan berat badan karakter.

Jika karakter itu harus memberi data sensus atau mengisi formulir di rumah sakit, bagaimana ia menetapkan gender, usia, tinggi dan berat badan. Meskipun Anda mungkin tidak menggunakan informasi karakter ini

di dalam cerita atau novel Anda, perlu diingat bahwa gender, dan usia karakter akan memengaruhi sudut pandang dan cara ia mengekspresikan diri.

- Gambarkan apa warna rambut dan mata karakter.

Penting untuk menetapkan karakteristik fisik karakter Anda, terutama warna rambut dan mata. Sering kali, deskripsi karakter berfokus pada warna rambut atau mata dan detail ini dapat membantu memberi isyarat kepada pembaca bahwa karakter berasal dari latar belakang etnis dan penampilan tertentu. Deskripsi ini juga dapat menunjukkan tipe karakter tertentu.

- Ciptakan tanda yang khas atau bekas luka pada karakter.

Bekas luka berbentuk sambaran petir di dahi *Harry Potter* adalah contoh yang bagus dari tanda khas yang menunjukkan kepribadiannya dan menjadikannya unik. Anda juga dapat menggunakan tanda lahir, seperti tahi lalat pada wajah karakter, atau tanda lain yang disebabkan kecelakaan, seperti bekas luka bakar atau bekas luka jahitan. Bekas luka atau penanda ini dapat membuat karakter Anda terasa berbeda bagi pembaca. Tanda fisik ini juga dapat memberi informasi lebih tentang karakter Anda kepada pembaca.

- Perhatikan gaya berpakaian karakter.

Pakaian dapat menjadi cara yang jitu untuk memperlihatkan lebih dari sekadar kepribadian dan preferensi karakter kepada pembaca. Karakter yang mengenakan kaus punk, celana jin hitam, dan *Doc Martens* akan

menimbulkan kesan sebagai karakter pemberontak, sementara karakter yang mengenakan sweter dan sepatu kulit menimbulkan kesan sebagai karakter yang lebih konservatif.

- Tentukan latar belakang dan kelas sosial karakter.

Status sosial karakter dalam kehidupan akan memengaruhi bagaimana ia bereaksi terhadap kejadian sehari-hari. Seorang pria muda asal Malang yang tinggal di *Washington D.C.* akan memiliki pengalaman atau perspektif berbeda dibanding pemuda Jawa yang tinggal di Semarang, Jawa Tengah. Sementara itu, wanita kelas menengah yang tinggal Medan akan memiliki pengalaman sehari-hari yang berbeda dibanding wanita yang harus mengais rezeki dengan berjualan nasi uduk di Jakarta. Latar belakang dan status sosial karakter akan menjadi bagian integral dari cara pandangnya sebagai karakter.

- Lakukan riset tentang profesi dan karier karakter.

Cara lain untuk membuat karakter Anda lebih dapat dipercaya dalam halaman buku adalah menggali lebih dalam dan detail tentang profesi atau karier mereka. Jika Anda menulis karakter yang berprofesi sebagai arsitek, karakter ini harus tahu tentang cara merancang bangunan dan mungkin melihat cakrawala kota dengan cara yang unik. Atau jika Anda menulis karakter yang bekerja sebagai detektif swasta, karakter ini harus mengetahui protokol dasar detektif swasta dan bagaimana memecahkan kasus. (*3 Cara Untuk Menciptakan Karakter Fiksi Yang Realistis - WikiHow*, n.d.)

2.4 Maskot

Maskot sendiri merupakan elemen pelengkap dalam mempromosikan suatu produk, perusahaan atau lembaga, Menurut *Wheeler* (2009), maskot merupakan personifikasi suatu brand yang mewujudkan karakter tertentu dengan sifat dan ciri khas sendiri untuk mewakili brand tersebut. Jadi, sebuah maskot memang sengaja diciptakan untuk dapat mewakili perusahaan dan berkaitan erat dengan branding role. Pengertian maskot begitu penting hubungannya dengan branding yang dilakukan oleh perusahaan.

- Bertindak seperti *Public Figure*

Sebuah maskot perusahaan, bertindak cukup penting bagi proses branding. Maskot harus didesain sedemikian rupa agar nantinya bisa divisualisasikan dalam media audio video ataupun dibuat bentuk 3D-nya. Maskot perusahaan juga harus memiliki karakter tersendiri. Sehingga ia mampu bertingkah sesuai dengan plot yang memang disesuaikan dengan karakternya.

- Menggambarkan Perusahaan

Kadangkala, maskot lebih dihafal dari perusahaan pembuatnya. Hal ini dikarenakan sebuah maskot memiliki ringkasan dari poin-poin penting sebuah perusahaan. Mulai dari merk, identitas, motto, hingga produk dari perusahaan tersebut telah tercermin dari maskot yang mereka buat. Dengan adanya maskot inilah sebuah perusahaan mampu mengukuhkan persepsi masyarakat terhadap brand mereka.

- Menjadi Mediator

Jika perusahaan melakukan branding hanya dengan melakukan promosi sana sini, hal tersebut kuranglah lengkap. Pelanggan dan perusahaan ibarat orang yang berseberangan dan terpisah sebuah jurang. Perlu adanya pihak ketiga atau mediator yang mampu mempertemukan mereka. Dan inilah peran sebuah maskot. Hubungan perusahaan dengan para konsumen pasti akan menjadi lebih dekat jika ada sebuah mediator.

- **Menjadi Penghibur Konsumen**

Sekarang ini perusahaan sedang berlomba-lomba menciptakan maskot yang menarik hati. Belakangan, bentuk maskot yang di-tiga-dimensi-kan lebih menarik karena bisa mengajak konsumen berdialog secara langsung. Maskot perusahaan pun difungsikan sebagai alat penghibur agar konsumen tertarik untuk mengenal lebih dekat produk mereka. Maskot yang ramah, lucu, dan *talkative* pasti akan membuat konsumen selangkah lebih dekat untuk membeli produk perusahaan.

- **Mendorong *Repurchase***

Aspek *return of purchase* sangat penting bagi perusahaan. Maskot yang unik dan mudah diingat pasti akan melekat di pikiran konsumen. Hal ini pun secara tidak langsung dapat mempengaruhi alam bawah sadar mereka untuk melakukan *repurchase*.

2.5 Lets Play Indonesia

Lets play Indonesia dibangun oleh 4 pendiri pada tahun 2017. *Lets play* Indonesia percaya bahwa ada cara belajar yang menyenangkan. tidak harus membosankan dan bermain *game* tidak harus selalu di layar menggunakan *gadget*.