

INTISARI

Maskot salah satu strategi yang dapat dilakukan perusahaan untuk mendekatkan kepada masyarakat, menjadi sebuah cara yang efektif untuk menaikkan daya tarik perusahaan. Dibuatnya maskot agar menambah citra Identitas Program Studi Informatika, kurangnya desain asset pendukung maskot Program Studi Informatika membuat maskot menjadi kurang lengkap. Oleh karena itu, penulis membuat 3D asset pendukung maskot Program Studi Informatika sebagai media pendukung maskot agar lebih memiliki citra identitas. Teknik yang digunakan dalam pembuatan 3D asset pendukung maskot yaitu menggunakan low poly, dimana teknik tersebut relative mudah, cepat serta sederhana. Pada pembuatan desain 3D asset menggunakan software 3DS Max. Metode pengembangan yang digunakan yaitu Design Thinking yang meliputi Empathize, Define, Ideate, Prototype, Test. Tujuan dari penelitian ini yaitu membuat 3D asset pendukung desain maskot Program Studi Informatika menggunakan 3DS Max, yang mampu melengkapi, memperkuat, mendukung dan mencirikhasan desain maskot Program Studi Informatika Universitas Amikom Purwokerto. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara dan studi literatur. Pengujian asset 3D menggunakan alpha Test dan beta Test. Hasil penelitian ini berupa 3D asset sebagai media pendukung maskot Program Studi Informatika dan sudah disetujui oleh ketua prodi dan pemegang akun Instagram Program Studi Informatika dan hasil yang diperoleh dalam pengujian tersebut berhasil.

Kata kunci: Maskot, Asset, Low poly, 3DS Max, Design Thinking

ABSTRACT

Mascots are one of the strategies that companies can use to get closer to the public, being an effective way to increase the company's attractiveness. The mascot was created to add to the identity image of the informatics study program. The lack of design assets supporting the mascot for the informatics study program made the mascot incomplete. Therefore, the author created a 3D asset to support the mascot of the informatics study program as a media to support the mascot so that it has a more identity image. The technique used in making 3D mascot supporting assets is using low poly, where this technique is relatively easy, fast and simple. In creating 3D asset designs using 3DS Max software. The development method used is Design Thinking which includes Empathize, Define, Ideate, Prototype, Test. The aim of this research is to create 3D assets to support the mascot design of the informatics study program using 3DS Max, which is able to complement, strengthen support and characterize the mascot design of the informatics study program at Amikom University, Purwokerto. The data collection methods used were interviews and literature study. 3D asset Testing uses alpha Tests and beta Tests. The results of this research are in the form of 3D assets as supporting media for the mascot of the informatics study program and have been approved by the head of the study program and the Instagram account holder of the informatics study program and the results obtained in the Test were successful.

Keywords: Mascot, Asset, Low poly, 3DS Max, Design Thinking