

## INTISARI

Universitas Amikom Purwokerto merupakan perguruan tinggi yang berkonsentrasi dalam bidang Teknologi dan bisnis. Universitas Amikom Purwokerto memiliki beberapa program studi, salah satunya Prodi Informatika. Prodi Informatika saat ini menggunakan social media dalam mempromosikan setiap kegiatan prodi. Dalam mempromosikan tersebut, prodi masih menggunakan source yang ada pada internet. Untuk meningkatkan identitas prodi, dibuatlah maskot prodi informatika. Dalam maskot tersebut memiliki kekurangan dalam implemenetasi rigging. Tujuan dari penelitian ini yaitu menghasilkan rigging pada karakter 3D maskot yang diharapkan dapat meningkatkan interaktivitas dan memperkaya pengalaman visual pada maskot prodi informatika agar terlihat lebih nyata dalam membagikan setiap kegiatan prodi dan dapat memperkuat citra prodi informatika Software yang digunakan dalam penelitian ini yaitu software blender. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara dan studi literatur dan metode pengembangan yang digunakan yaitu design thinking. Pengujian implementasi rigging dalam karakter 3D maskot menggunakan alpha Test dan beta test. Hasil pengujian yang telah dilakukan bersama ketua prodi informatika dan pemegang akun media social prodi informatika telah berhasil diterapkan dan berfungsi dengan baik.

Kata kunci: Informatika, Maskot, implementasi rigging, Blender.

## **ABSTRACT**

*Amikom University Purwokerto is a university that concentrates in the fields of technology and business. Amikom University Purwokerto has several study programs, one of which is the Informatics Study Program. The Informatics Study Program currently uses social media to promote each study program activity. In promoting this, the study program still uses sources available on the internet. To increase the identity of the study program, a mascot for the informatics study program was created. This mascot has shortcomings in the implementation of rigging. The aim of this research is to produce rigging for 3D mascot characters which are expected to increase interactivity and enrich the visual experience of the informatics study mascot so that it looks more real in sharing each study program activity and can strengthen the image of the informatics study program. The software used in this research is blender software. The data collection methods used in this research are interviews and literature studies and the development method used is design thinking. Testing the implementation of rigging in 3D mascot characters using alpha tests and beta tests. The results of the tests carried out with the head of the informatics study program and the social media account holders of the informatics study program were successful.*

*Keywords: Informatics, Mascot, rigging implementation, Blender.*