

**PERANCANGAN 3D MODELLING MASKOT UNTUK MEDIA
PROMOSI DAN IDENTITAS VISUAL PT.NEOFISH
AQUACULTURE INDONESIA**

SKRIPSI



disusun oleh

Ahmad Yuflih Anwary

18.82.0458

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023**

**PERANCANGAN 3D MODELLING MASKOT UNTUK MEDIA
PROMOSI DAN IDENTITAS VISUAL PT.NEOFISH
AQUACULTURE INDONESIA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

Ahmad Yuflih Anwary

18.82.0458

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN 3D MODELLING MASKOT UNTUK MEDIA PROMOSI DAN IDENTITAS VISUAL PT.NEOFISH AQUACULTURE INDONESIA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ahmad Yuflih Anwary

18.82.0458

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 28 Februari 2023

Dosen Pembimbing,

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom.

14-Mar-23
NIK 190302164

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN 3D MODELLING MASKOT UNTUK MEDIA PROMOSI DAN IDENTITAS VISUAL PT.NEOFISH

AQUACULTURE INDONESIA
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ahmad Yuflih Anwary

18.82.0458

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 28 Februari 2023
Susunan Dewan Penguji


Nama Penguji

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

M. Fairul Filza, S.Kom, M.Kom
NIK. 190302332

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom.
NIK. 190302164

Tanda Tangan



190302164 14-Mar-23

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 28 Februari 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, M. Kom

NIK. 190302096

PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Ahmad Yuflih Anwary
NIM : 18.82.0458

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PERANCANGAN 3D MODELLING MASKOT UNTUK MEDIA PROMOSI DAN IDENTITAS VISUAL PT.NEOFISH AQUACULTURE INDONESIA

Dosen Pembimbing : Bhanu Sri Nugraha, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 28 Februari 2023

Yang Menyatakan,

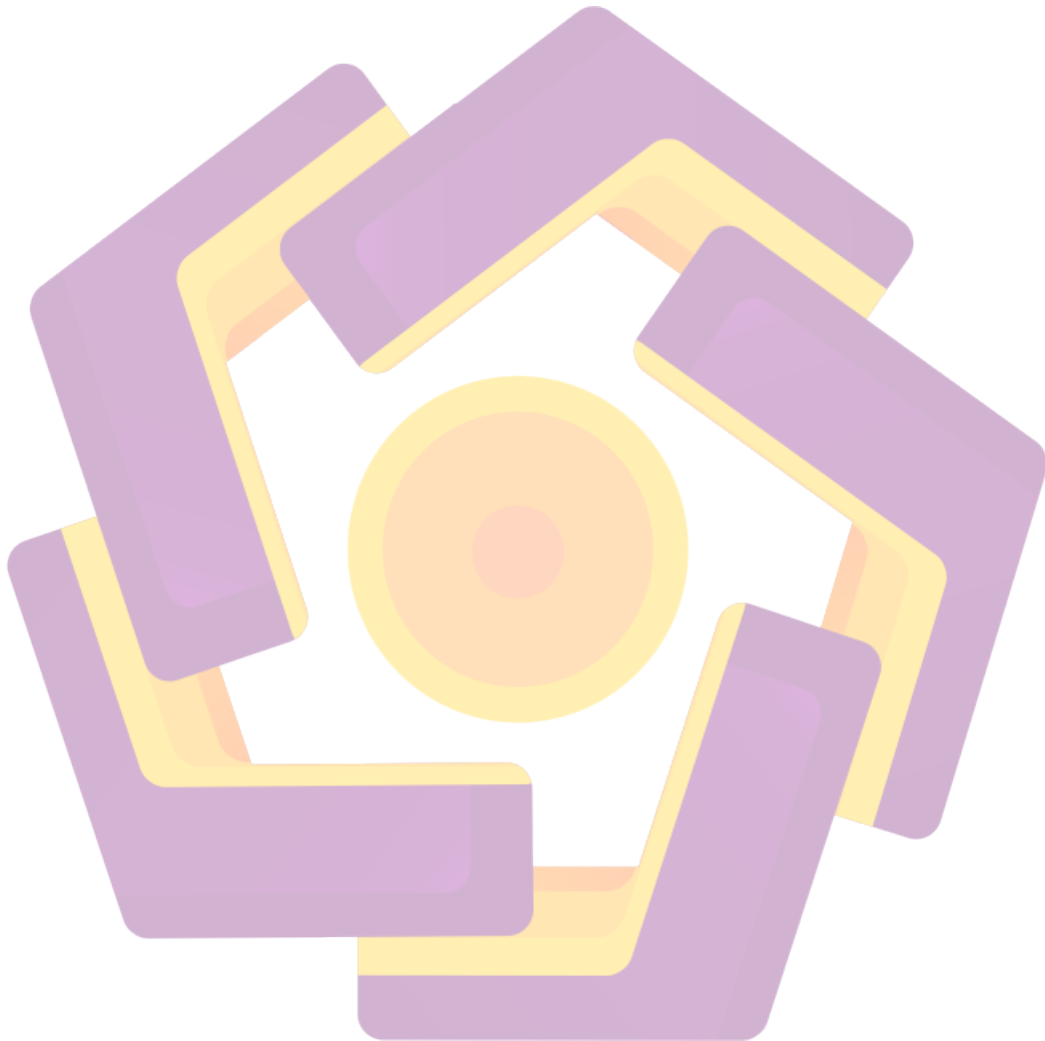


Ahmad Yuflih Anwary

MOTTO

"scio me nihil scire" *I know that I know nothing.*

– Socrates



PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah S.W.T, yang telah memberikan rahmat, nikmat, dan anugerahnya sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini sesuai hasil terbaik yang bisa saya berikan. Puji syukur, dengan rasa bangga dan bahagia saya persembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tua saya yang selalu mendukung saya semasa perkuliahan.
2. Pak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom selaku dosen pembimbing, yang sudah membimbing dan membantu saya dalam pengerjaan skripsi.
3. Achmad Akbar Firmansyah selaku CEO PT. Neofish Aquaculture Indonesia dan seluruh staf PT. Neofish Aquaculture Indonesia, yang sudah mengizinkan saya untuk melakukan penelitian di perusahaan.
4. M.Elang Al Nazhari selaku sahabat dan teman kelas saya yang sudah membantu banyak dalam konsep dan perancangan karakter maskot ini.
5. Teman-teman 18-TI-04 yang sudah menemani dan berjuang bersama semasa perkuliahan.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kita panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan karunia-Nya sehingga skripsi dengan judul **“PERANCANGAN 3D MODELLING MASKOT UNTUK MEDIA PROMOSI DAN IDENTITAS VISUAL PT.NEOFISH AQUACULTURE INDONESIA”**. Ini dapat penulis selesaikan dengan baik dan lancar.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan Program Strata-I Teknologi Informasi di Universitas AMIKOM Yogyakarta. Selama mengikuti pendidikan Strata-I Teknologi Informasi sampai dengan proses penyelesaian skripsi, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa yang memberikan penulis kesempatan dan rahmat-Nya baik berupa Kesehatan, waktu, dan kesabaran sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Agus Purwanto, M.Kom, selaku Ketua Program Studi S1 Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing yang membimbing saya dalam penyelesaian skripsi.
6. Kedua orang tua saya yang sudah memberikan dukungan sepenuh hati dan memberi semangat kembali di saat masa sulit dalam mengerjakan skripsi pun saat kuliah.
7. Achmad Akbar Firmansyah selaku CEO PT. Neofish Aquaculture Indonesia dan seluruh staf PT. Neofish Aquaculture Indonesia yang sudah memberikan saya kesempatan dan izin untuk melakukan penelitian.

8. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, terimakasih atas bantuan dan dukungannya.

Semoga Tuhan memberikan balasan yang lebih kepada semua yang telah ikut membantu penulis hingga menyelesaikan skripsi ini. Penulis tentu menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.



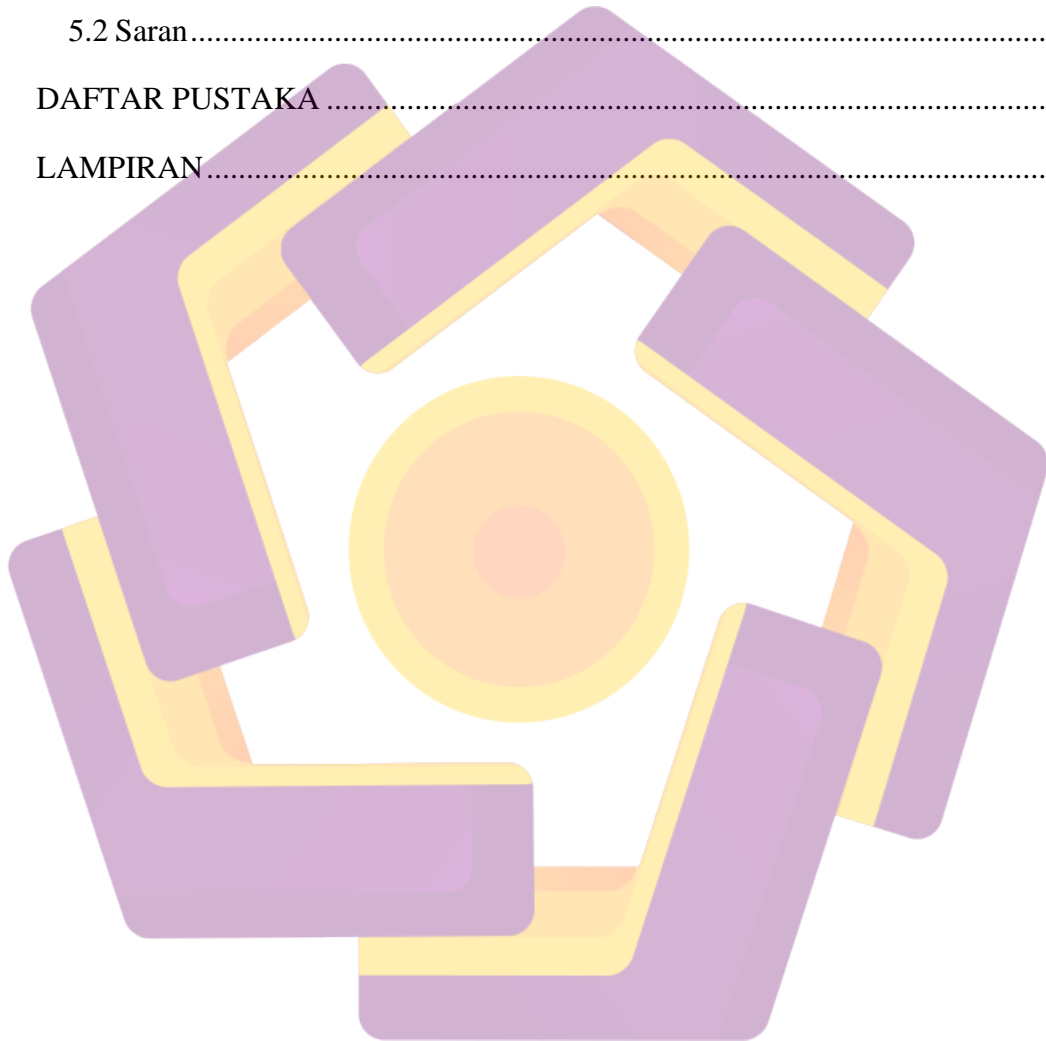
DAFTAR ISI

COVER.....	
PERSETUJUAN.....	
PENGESAHAN.....	
PERNYATAAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian.....	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	5
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Maskot.....	9
2.3 Media Promosi	10

2.3.1 Jenis Media Promosi	10
2.3.2 Tujuan Media Promosi.....	11
2.4 Stylized Character	12
2.4.1 Chibi.....	13
2.5 3D Modeling	14
2.5.1 Teknik Modeling.....	14
2.6 UV Mapping	16
2.7 Rigging.....	17
2.8 Texturing.....	17
2.9 Rendering	17
2.10 Analisa	18
2.10.1 Analisa Kebutuhan.....	18
2.11 Tahap Pra Produksi	20
2.11.1 Ide.....	20
2.11.2 Sketsa Perancangan.....	20
2.12 Produksi.....	20
2.12.1 Modeling	21
2.12.2 Texturing	21
2.12.3 Rigging.....	21
2.12.4 Lighting	22
2.13 Tahap Pasca Produksi.....	22
2.13.1 Rendering	22
2.14 Metode Evaluasi.....	22
2.14.1 Kuesioner	23
2.14.2 Skala Likert	25
2.14.3 Rumus Persentase Skala Likert	26

BAB III	28
3.1 Gambaran Umum Penelitian	28
3.2 Latar Belakang Perusahaan	29
3.3 Tahap Pengumpulan Data	29
3.3.1 Wawancara	29
3.3.2 Observasi	30
3.4 Hasil Kesimpulan Pengumpulan Data.....	30
3.5 Analisa Kebutuhan	31
3.5.1 Kebutuhan Fungsional.....	31
3.5.2 Kebutuhan Non Fungsional.....	31
3.6 Tahapan Analisis Aspek Produksi.....	33
3.6.1 Aspek Kreatif	33
3.6.2 Aspek Teknis	33
3.7 Pra Produksi	34
3.7.1 Ide34	34
3.7.2 Proses Pengumpulan Referensi	34
3.7.3 Perancangan Sketsa Maskot.....	35
BAB IV	37
4.1 Produksi.....	37
4.1.1 Modeling	37
4.1.2 Texturing	42
4.1.3 Rigging.....	43
4.1.4 Lighting	44
4.1.5 Rendering	45
4.2 Implementasi Maskot	45
4.2.1 Media Cetak	45

4.2.2 Souvenir	46
4.2.3 Social Media (Instagram)	47
4.3 Pembahasan	48
BAB V.....	55
5.1 Kesimpulan.....	55
5.2 Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN.....	60

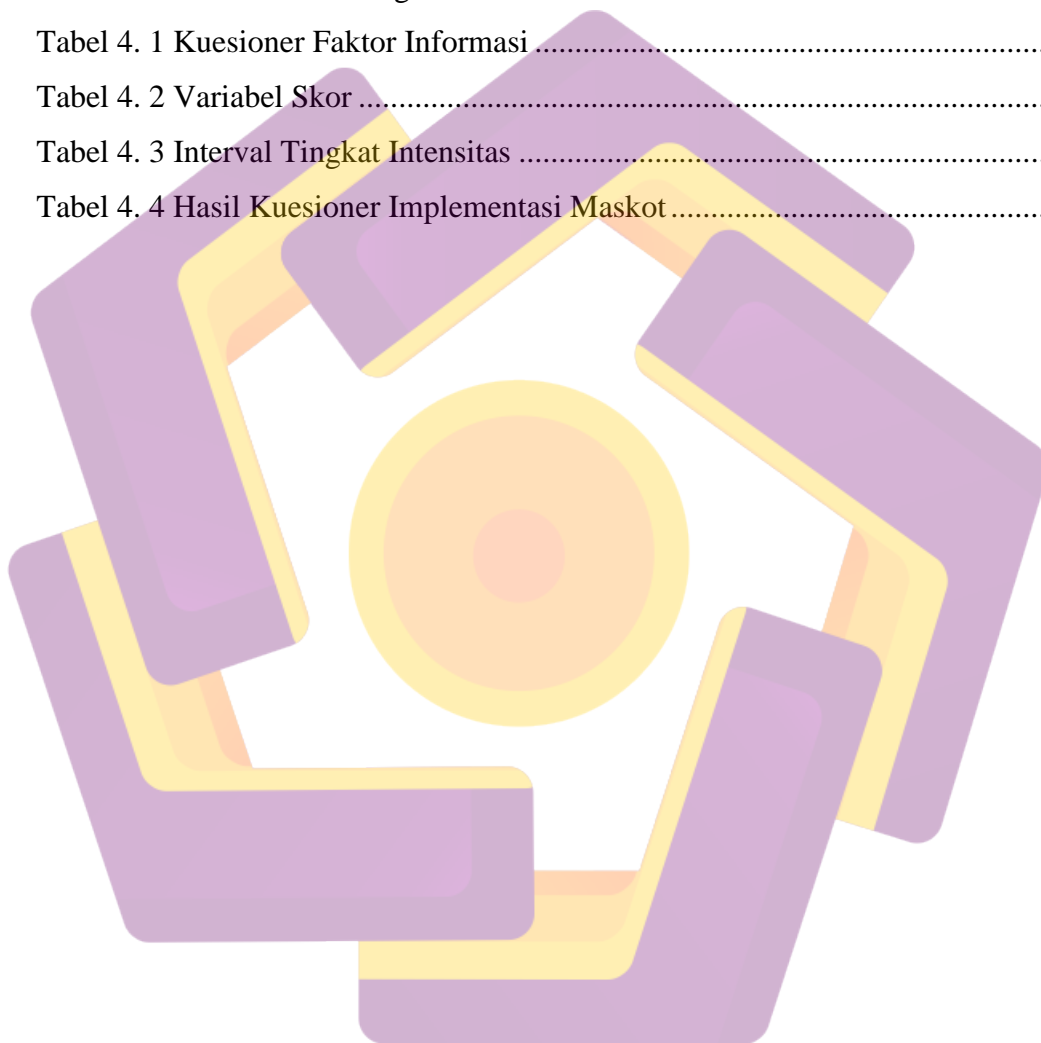


DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Teknik Primitive Modeling (Solid Geometry Modelling)	15
Gambar 1. 2 Teknik Polygonal Modelling.....	15
Gambar 1. 3 Teknik NURBS Modelling	16
Gambar 2. 1 Gambaran umum penelitian	28
Gambar 3. 1 Referensi Gambar.....	35
Gambar 3. 2 Tahapan Membuat Sketsa Maskot	36
Gambar 4. 1 Proses Modeling Kepala.....	38
Gambar 4. 2 Proses Modeling Kepala.....	38
Gambar 4. 3 Modeling Badan, lengan dan kaki.....	39
Gambar 4. 4 Proses Modeling Tangan	40
Gambar 4. 5 Proses Modeling Buntut	41
Gambar 4. 6 Modeling Baju.....	41
Gambar 4. 7 Texturing	42
Gambar 4. 8 Texturing	43
Gambar 4. 9 Proses Pemberian Rigging	44
Gambar 4. 10 Proses Pemberian Cahaya	44
Gambar 4. 11 Hasil Rendering Maskot.....	45
Gambar 4. 12 Hasil Implementasi Maskot di media cetak	46
Gambar 4. 13 Implementasi Maskot untuk Souvenir.....	47
Gambar 4. 14 Hasil Implementasi Maskot untuk Social Media Instagram	48

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Contoh tabel Evaluasi Skala Likert.....	25
Tabel 1. 2 Tabel Persentase Nilai.....	26
Tabel 3. 1 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	32
Tabel 3. 2 Kebutuhan Perangkat Keras.....	33
Tabel 4. 1 Kuesioner Faktor Informasi.....	49
Tabel 4. 2 Variabel Skor.....	50
Tabel 4. 3 Interval Tingkat Intensitas.....	51
Tabel 4. 4 Hasil Kuesioner Implementasi Maskot.....	52



INTISARI

PT. Neofish Aquaculture Indonesia adalah sebuah perusahaan perikanan berdomisili di Banjarbaru Kalimantan Selatan. Perusahaan yang berorientasi pada budidaya ikan ramah lingkungan, produk yang ditawarkan yaitu sistem budidaya rumahan hingga skala bisnis. PT. Neofish Aquaculture Indonesia bekerjasama dengan lembaga perikanan dan pembudidaya ikan dalam pendistribusian bibit ikan berkualitas. Dan juga menjalin kerjasama dengan penyedia alat dan bahan budidaya ikan serta mendistribusikan produk ikan segar.

Saat ini masyarakat belum familiar terhadap keberadaan identitas perusahaan tersebut. Diharapkan dengan penelitian ini mampu meningkatkan kekuatan identitas visual perusahaan. Dalam proses penelitian ini terbagi menjadi dua tahap yaitu tahap pra riset yang mengkaji tentang objek dan media perancangan. Sumber data primer dihasilkan dari wawancara, observasi, dan dari visi misi perusahaan serta eksperimen visual. Sedangkan sumber data sekunder diperoleh dari studi Pustaka, desain karakter, studi karakter dan keilmuan identitas yang sudah ada sebelumnya. Hasil dari perancangan ini adalah konsep desain identitas visual berupa karakter mascot.

Maskot merupakan salah satu elemen (Pictorial mark) dan alat komunikasi promosi, Maskot adalah personifikasi dari identitas dalam wujud karakter tertentu dengan sifat dan ciri khas yang mampu membantu mewakilkan suatu Lembaga atau perusahaan. Maskot PT. Neofish Aquaculture Indonesia ini merupakan hasil dari konsep desain yang dirancang menggunakan metode teknik 3D modelling menggunakan software Blender, Dengan adanya maskot dari PT. Neofish Aquaculture Indonesia, Akan memperkuat identitas perusahaan dan juga membantu promosi agar lebih interaktif dengan menunjukkan keunikannya melalui maskot tersebut.

Kata Kunci: Maskot, 3D Modelling, Identitas Visual, Desain, Promosi.

ABSTRACT

PT. Neofish Aquaculture Indonesia is a fishery company located in Banjarbaru, South Borneo. This company is oriented towards environmentally friendly fish farming, they offered home-based cultivation systems to business scale. PT. Neofish Aquaculture Indonesia collaborates with fisheries institutions and fish farmers in the distribution of quality fish seeds and also working with providers of fish farming tools and materials and distributes fresh fish products.

In the current time, the public are not familiar with the existence of Neofish company's identity. This research hope to be able to increase the strength of the company's visual identity. The research process is divided into two stages, first is pre-research stage which examines the object and media design. Primary data sources are generated from interviews, observations, and from the company's vision and mission as well as visual experiments. Meanwhile, secondary data sources were obtained from library studies, character design, character studies and pre-existing identity scholarship. The result of this design is a visual identity design concept in the form of a mascot character.

Mascot is one of the elements (Pictorial mark) and promotional communication tool. Mascot is the personification of identity in the form of certain characters with characteristics that are able to help represent an institution or company. Mascot of PT. Neofish Aquaculture Indonesia is the result of a design concept that designed using 3D modeling techniques using Blender software. With the mascot existence of PT. Neofish Aquaculture Indonesia is to strengthen the company's identity and also help the promotion to be more interactive by showing its uniqueness through the mascot.

Keyword: Mascot, 3D Modelling, Visual Identity, Design, Promotion