

**PERANCANGAN MEDIA PROMOSI MASKOT UNTUK VISUALISASI BRANDING  
IDENTITAS PERUSAHAAN PT. HEPTACO DIGITAL MEDIA MENGGUNAKAN  
TEKNIK 3D**

**SKRIPSI**



**Disusun oleh**

**Delly Serviam**

**18.82.0440**

**PROGRAM SARJANA**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

**YOGYAKARTA**

**2022**

**PERANCANGAN MEDIA PROMOSI MASKOT UNTUK VISUALISASI BRANDING  
IDENTITAS PERUSAHAAN PT. HEPTACO DIGITAL MEDIA MENGGUNAKAN  
TEKNIK 3D**

**SKRIPSI**

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



Disusun oleh:  
**Delly Serviam**  
**18.82.0440**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2022**

# **PERSETUJUAN**

## **SKRIPSI**

**PERANCANGAN MEDIA PROMOSI MASKOT UNTUK VISUALISASI BRANDING  
IDENTITAS PERUSAHAAN PT. HEPTACO DIGITAL MEDIA MENGGUNAKAN  
TEKNIK 3D**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Delly Serviam**

**18.82.0440**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
Pada tanggal 18 Juli 2022

**Dosen Pembimbing,**

**Bhanu Sri Nugraha, M.Kom.**

**NIK. 190302164**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN MEDIA PROMOSI MASKOT UNTUK VISUALISASI BRANDING  
IDENTITAS PERUSAHAAN PT. HEPTACO DIGITAL MEDIA MENGGUNAKAN  
TEKNIK 3D**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Delly Serviam**  
**18.82.0440**

Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji  
Pada tanggal Maret 2022

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Bhanu Sri Nugraha, M.Kom**  
**NIK. 190302164**

\_\_\_\_\_

**Bernadhed, M.Kom**  
**NIK. 190302098**

\_\_\_\_\_

**Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom**  
**NIK. 190302390**

\_\_\_\_\_

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 18 Juli 2022

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Hanif Al Fatta, S.Kom, M.Kom**

**NIK. 190302096**

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar Pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah ini dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi

Yogyakarta, 18 Juli 2022



Delly Serviam

NIM. 18.82.0440

## MOTTO

*“I am a Man of Fortune, and I must seek my Fortune.”*

-Henry Avery, 1694-

*“I may not be perfect, but the safest hands are still our own.”*

-Captain America-

“Lakukan apa yang membuatmu bahagia, karena hari-hari sebelumnya takkan pernah kembali”

-Mahmud Darwish-

“Tetap menjadi diriku sendiri yang bergantung pada Tuhan Yang Maha Esa, dan terus dibalut dengan rasa syukur dan kebahagiaan.”

-Delly Serviam-

## PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Tuhan Yesus Kristus, yang telah memberikan rahmat, nikmat, dan anugerah nya 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, menemani dan mendoakan saya di saat saya sedang senang maupun susah.
2. Kedua kakak saya yang selalu mendukung, membimbing dan mengajari saya di setiap saya mengalami kesusahan dan menyerah di tengah perjalanan.
3. Pak Bhanu Sri Nugraha, M. Kom selaku dosen pembimbing, yang sudah membimbing dan membantu saya dalam pengerjaan skripsi.
4. Pak Irwan Kartadipura selaku CEO PT. HEPTACO Digital Media dan seluruh staff PT. HEPTACO Digital Media, yang sudah mengizinkan saya untuk melakukan penelitian di perusahaan.
5. Muhammad Falahush Shobah selaku teman kelas saya yang sudah membantu banyak dalam konsep dan perancangan karakter maskot Taco.
6. Teman-teman UKM AMCC yang sudah memberikan semangat, lingkungan yang nyaman, dan relasi dunia kerja sebagai wadah untuk tumbuh dan berkembang.
7. 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 MEDIA PROMOSI MASKOT UNTUK VISUALISASI BRANDING IDENTITAS PERUSAHAAN PT. HEPTACO DIGITAL MEDIA MENGGUNAKAN TEKNIK 3D”**. 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 Yesus Kristus atas segala rahmat dan hidayah nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan 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. Bapak Irwan Kartadipura selaku CEO PT. HEPTACO Digital Media dan seluruh staff PT. HEPTACO Digital Media yang sudah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
7. Kedua orang tua tercinta yang dengan penuh kesabaran dan pengorbanannya selalu memberikan dorongan agar penulis dapat menyelesaikan studi.
8. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, terimakasih atas bantuan dan dukungannya.

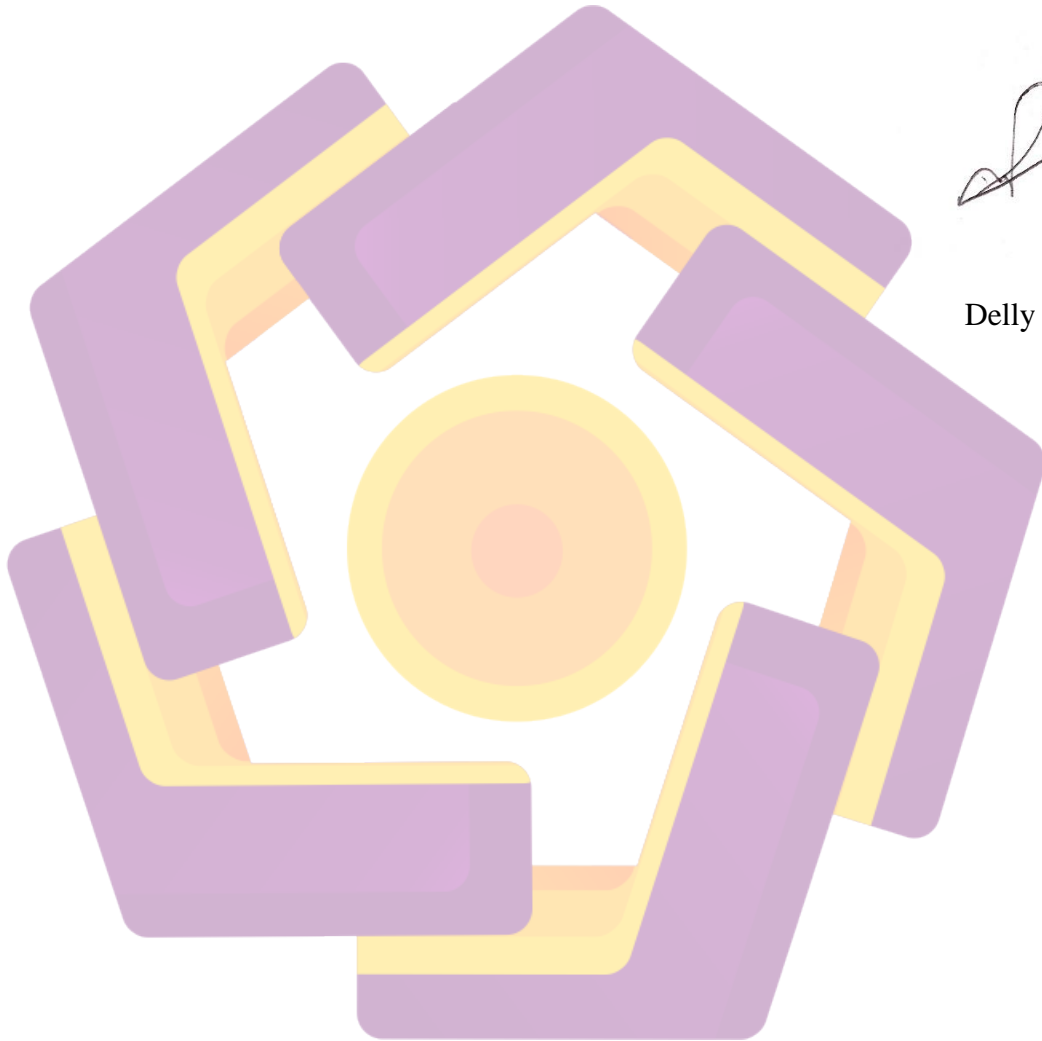
Semoga Tuhan memberikan balasan yang lebih kepada semua yang telah ikut membantu penulis hingga menyelesaikan skripsi ini. Penulis tentu menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan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



Yogyakarta, 25 April 2022



Delly Serviam



## DAFTAR ISI

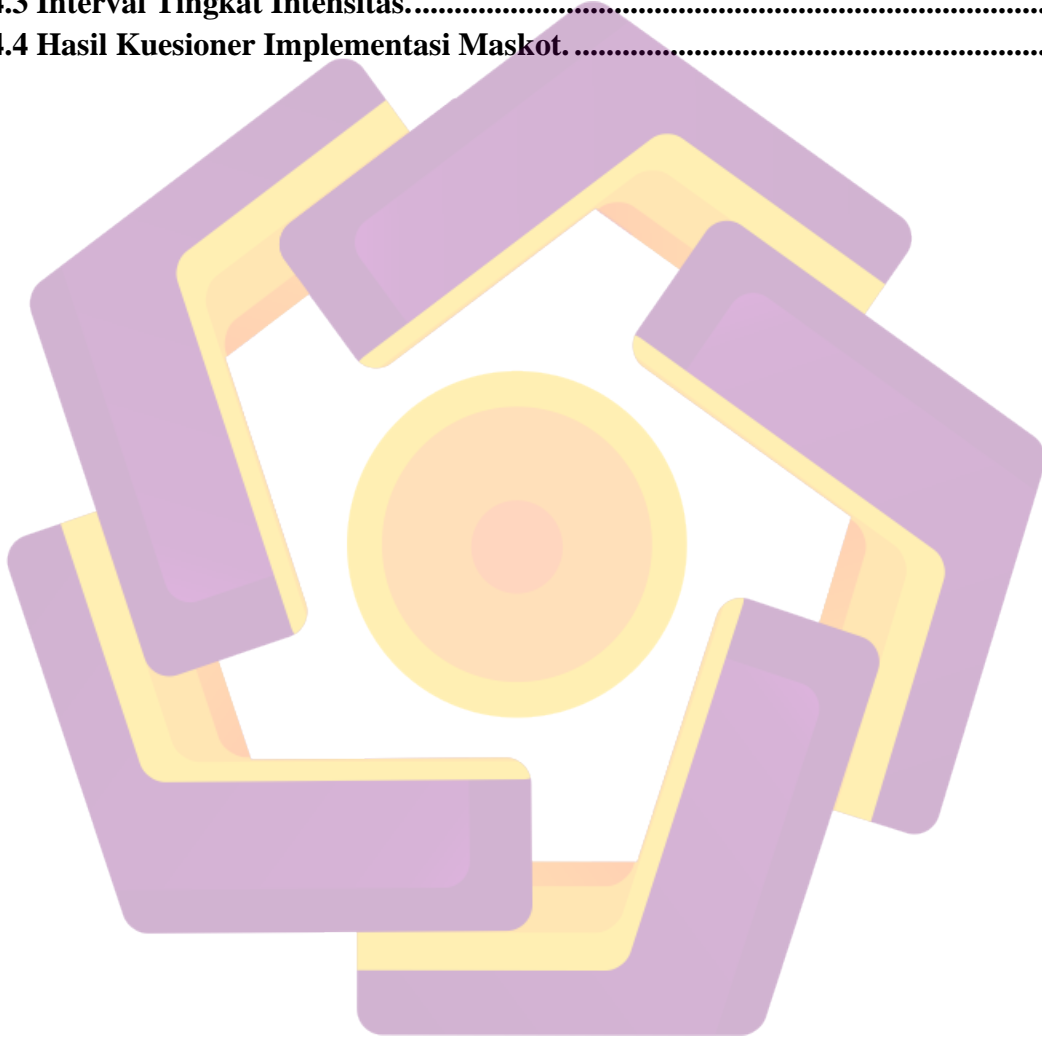
<b>PERSETUJUAN</b> .....	i
<b>PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>MOTTO</b> .....	iv
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xii
<b>ABSTRACT</b> .....	xv
<b>BAB I Pendahuluan</b> .....	1
<b>1.1 Latar Belakang</b> .....	1
<b>1.2 Rumusan Masalah</b> .....	2
<b>1.3 Batasan Masalah</b> .....	2
<b>1.4 Tujuan Penelitian</b> .....	2
<b>1.5 Manfaat Penelitian</b> .....	3
<b>1.5.1 Peneliti</b> .....	3
<b>1.5.2 Masyarakat</b> .....	3
<b>1.5.3 PT. HEPTACO Digital Media</b> .....	3
<b>1.6 Metode Penelitian</b> .....	4
<b>1.6.1 Metode Pengumpulan Data</b> .....	4
<b>1.6.1.1 Metode Observasi</b> .....	4
<b>1.6.1.2 Metode Analisis</b> .....	4
<b>1.6.1.3 Metode Produksi</b> .....	4
<b>1.6.1.4 Metode Evaluasi</b> .....	4
<b>1.7 Sistematika Penulisan</b> .....	4
<b>BAB II Landasan Teori</b> .....	6
<b>2.1 Tinjauan Pustaka</b> .....	6
<b>2.2 Dasar Teori</b> .....	7
<b>2.2.1 Maskot</b> .....	7
<b>2.2.2 Media Promosi</b> .....	7
<b>2.2.2.1 Jenis Media Promosi</b> .....	7
<b>2.2.2.2 Tujuan Media Promosi</b> .....	8

2.2.3	Modeling 3D.....	9
2.2.3.1	Teknik Pembuatan <i>Modeling 3D</i> .....	9
2.2.4	UV Mapping.....	10
2.2.5	Rigging.....	11
2.2.6	Texturing.....	11
2.2.7	Rendering.....	11
2.2.8	Analisis kebutuhan.....	11
2.2.8.1	Kebutuhan Fungsional.....	11
2.2.8.2	Kebutuhan Non-Fungsional.....	12
2.2.8.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ).....	12
2.2.8.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ).....	12
2.2.8.2.3	Kebutuhan Pengguna ( <i>Brainware</i> ).....	12
2.2.9	Produksi.....	13
2.2.9.1	Pra Produksi.....	13
2.2.9.2	Produksi.....	13
2.2.9.2.1	Modeling.....	14
2.2.9.2.2	Rigging.....	14
2.2.9.2.3	Texturing.....	14
2.2.9.2.4	Layouting.....	14
2.2.9.2.5	Rendering.....	14
2.2.9.3	Pasca Produksi.....	15
2.2.10	Evaluasi.....	15
2.2.10.1	Skala Likert.....	15
2.2.10.2	Rumus Prsentase Skala Likert.....	16
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....</b>		<b>18</b>
3.1	Gambaran Umum PT. HEPTACO Digital Media.....	18
3.1.1	Latar Belakang.....	18
3.2	Pengumpulan Data.....	18
3.2.1	Wawancara.....	18
3.2.2	Observasi.....	19
3.3	Analisis Kebutuhan.....	19
3.3.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	19
3.3.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	19

3.3.2.1	Kebutuhan perangkat keras ( <i>Hardware</i> ) .....	20
3.3.2.2	Kebutuhan perangkat lunak ( <i>Software</i> ) .....	21
3.3.2.3	Kebutuhan pengguna ( <i>Brainware</i> ).....	21
3.4	Pra Produksi .....	21
3.4.1	Ide .....	21
3.4.2	Sketsa Perancangan.....	22
3.4.3	Filosofi Maskot.....	22
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN</b> .....		24
4.1	Implementasi.....	24
4.1.1	Produksi.....	24
4.1.1.1	Modeling .....	24
4.1.1.1.1	Modeling Kepala.....	24
4.1.1.1.2	Modeling Badan .....	26
4.1.1.1.3	Modeling Kaki.....	28
4.1.1.1.4	Modeling Tangan.....	30
4.1.1.1.5	Modeling Kostum dan Aksesoris .....	32
4.1.1.2	Texturing.....	35
4.1.1.3	Rigging.....	35
4.1.1.4	Layouting .....	36
4.1.1.5	Lighting.....	37
4.1.1.6	Rendering.....	37
4.1.2	Pasca Produksi.....	40
4.2	Pembahasan .....	44
4.2.1	Kuesioner Maskot.....	44
<b>BAB V Penutup</b> .....		52
5.1	Kesimpulan .....	52
5.2	Saran .....	52
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....		54
<b>Lampiran</b> .....		58

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1 Tabel Evaluasi Skala Likert.....</b>	<b>15</b>
<b>Tabel 2.2 Tabel Presentase Nilai.....</b>	<b>16</b>
<b>Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Keras. ....</b>	<b>20</b>
<b>Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak. ....</b>	<b>21</b>
<b>Tabel 4.1 Kuesioner Faktor Informasi. ....</b>	<b>44</b>
<b>Tabel 4.2 Variabel Skor.....</b>	<b>47</b>
<b>Tabel 4.3 Interval Tingkat Intensitas.....</b>	<b>48</b>
<b>Tabel 4.4 Hasil Kuesioner Implementasi Maskot. ....</b>	<b>49</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Primitive Modeling .....	9
Gambar 2.2 Contoh Polygonal Modeling .....	10
Gambar 2.3 Contoh NURBS Modeling.....	10
Gambar 3.1 Rancangan Karakter Taco .....	22
Gambar 4.1 Tampilan Awal Software Blender.....	24
Gambar 4.2 Menginputkan Sketsa Maskot.....	25
Gambar 4.3 Menambahkan Mesh Round Cube Sebagai Bentuk Dasar Kepala.....	25
Gambar 4.4 Edit Mode Untuk Membentuk Kepala Sesuai Sketsa. ....	25
Gambar 4.5 Penambahan Modifier Mirror. ....	26
Gambar 4.6 Implementasi Extrude Untuk Membuat Topi. ....	26
Gambar 4.7 Penambahan Mesh Cylinder Sebagai Bentuk Dasar Badan.....	27
Gambar 4.8 Penambahan Edge Loop Untuk Membentuk Lingkar Badan. ....	27
Gambar 4.9 Pembentukan Badan. ....	28
Gambar 4.10 Penambahan Modifier Mirror Untuk Bagian Kaki.....	28
Gambar 4.11 Penambahan Edge Loop Untuk Membentuk Bagian Paha.....	29
Gambar 4.12 Penambahan Cylinder Sebagai Bentuk Dasar Telapak Kaki.....	29
Gambar 4.13 Penggabungan Objek Cylinder Dengan Batas Kaki.....	30
Gambar 4.14 Pengubahan Tata Letak Titik Untuk Pembentukan Tangan. ....	30
Gambar 4.15 Proses Penambahan Extrude.....	31
Gambar 4.16 Proses Penambahan Extrude Untuk Pembentukan Jari.....	31
Gambar 4.17 Penambahan Modifier Subdivision Surface. ....	32
Gambar 4.18 Tampilan Sesudah Badan Di Duplikat.....	32
Gambar 4.19 Proses Penyeleksian Sebagian Badan. ....	33
Gambar 4.20 Proses Scale Up Armor Bagian Dada.....	33
Gambar 4.21 Proses Seleksi Sebagian Bidang. ....	34
Gambar 4.22 Proses Penambahan Extrude Untuk Pembentukan Ransel. ....	34
Gambar 4.23 Proses Finishing Modeling Maskot.....	35
Gambar 4.24 Proses Pemberian Texture.....	35
Gambar 4.25 Proses Pemberian Rigging.....	36
Gambar 4.26 Proses Layouting Gerak Karakter.....	36
Gambar 4.27 Proses Pemberian Lighting.....	37
Gambar 4.28 Tampilan Sidebar Render. ....	38
Gambar 4.29 Pemilihan Render Engine. ....	38
Gambar 4.30 Pemilihan Tempat Penyimpanan.....	39
Gambar 4.31 Render Image.....	39
Gambar 4.32 Menunggu Render Image. ....	40
Gambar 4.33 Menyimpan Hasil Render.....	40
Gambar 4.34 Hasil Implementasi Maskot Untuk Media Feed.....	41
Gambar 4.35 Hasil Implementasi Maskot Untuk Media Website Company Profile. ....	42

**Gambar 4.36 Hasil Implementasi Maskot Untuk Media Flyer. .... 43**  
**Gambar 4.37 Hasil Implementasi Maskot Untuk Merchandise..... 44**



## INTISARI

PT. Media Digital HEPTACO adalah Perusahaan teknologi inovasi berbasis digital, yang membangun sistem informasi dan solusi pemasaran digital untuk perusahaan. Dalam pengembangan aplikasi, keuangan, pemasaran digital, asuransi, ekspor-impor, perjalanan wisata, manufaktur, dan industri otomotif. Berbagai cakupan produk pengembangan yang sudah merepresentasikan perusahaan PT. Media Digital HEPTACO, Sebagai perusahaan yang multiproduk.

Saat ini masyarakat belum familiar terhadap keberadaan identitas perusahaan multiproduk tersebut. Penelitian ini mengkaji tentang peran maskot untuk meningkatkan kekuatan identitas visual perusahaan. Proses penelitian ini terbagi menjadi dua tahap yaitu tahap pra riset yang mengkaji tentang obyek dan media perancangan. Sumber data primer dihasilkan dari Visi & Misi perusahaan, data pengkajian perusahaan, eksperimen visual. Sedangkan sumber data sekunder diperoleh dari studi Pustaka, keilmuan identitas, desain karakter, dan studi karakter yang sudah ada sebelumnya. Luaran media perancangan ini adalah konsep desain identitas visual berupa karakter maskot.

Karakter merupakan salah satu gambaran tokoh atau sifat nyata yang ditunjukkan untuk menggambarkan sesuatu yang imajinatif agar lebih mudah dipahami dan mudah diingat, salah satunya adalah maskot yang berwujud tokoh yang mewakili suatu lembaga/perusahaan. Maskot merupakan hasil dari konsep desain yang dirancang menggunakan metode teknik 3D, sehingga sesuai dengan kaidah desain komunikasi visual dan mampu mempresentasikan bentuk PT. Media Digital HEPTACO

**Kata Kunci: Maskot, Desain, Karakter, Teknik 3D.**



## **ABSTRACT**

*PT. HEPTACO Digital Media is a digital-based innovation technology company, which builds information systems and digital marketing solutions for enterprises. In application development, finance, digital marketing, insurance, import-export, travel, manufacturing, and the automotive industry. Various scopes of development products that already represent the company PT. HEPTACO Digital Media, As a multi-product company.*

*Currently, people are not familiar with the existence of the identity of the multi-product company. This study examines the role of mascots to increase the strength of the company's visual identity. This research process is divided into two stages, namely the pre-research stage which examines the object and design media. Primary data sources are generated from the company's Vision & Mission, company assessment data, visual experiments. While secondary data sources are obtained from library studies, identity science, character design, and character studies that already exist. The output of this design media is a visual identity design concept in the form of a mascot character.*

*Character is a picture of a real character or trait that is shown to make some imaginative logic so that it is easier to understand and easy to remember, one of which is a mascot in the form of a figure representing an institution/company. The mascot is the result of a design concept designed using 3D engineering methods, so that it is in accordance with the rules of visual communication design and is able to present the form of PT. HEPTACO Digital Media.*

**Keywords : Mascot, Design, Character, 3D Technique**