

## ANALISIS MASKOT SEBAGAI UPAYA PENDUKUNG IDENTITAS VISUAL PROGRAM STUDI REKAYASA KEAMANAN SIBER

Serli Santika<sup>1</sup>, Fadli Suandi<sup>2</sup>, Anis Rahmi<sup>3</sup>, Hamdani Arif<sup>4</sup>

<sup>1,2,3</sup>Teknik Informatika, Teknologi Rekayasa Multimedia, Politeknik Negeri Batam  
 Jl. Ahmad Yani Batam Kota, Kota Batam, Kepulauan Riau 29461

e-mail : [4312001023.MJ@students.polibatam.ac.id](mailto:4312001023.MJ@students.polibatam.ac.id)<sup>1</sup>, [fadli.suandi@polibatam.ac.id](mailto:fadli.suandi@polibatam.ac.id)<sup>2</sup>,  
[anis@polibatam.ac.id](mailto:anis@polibatam.ac.id)<sup>3</sup>, [hamdaniarif@polibatam.ac.id](mailto:hamdaniarif@polibatam.ac.id)<sup>4</sup>

Paper received: xx-xx-xxxx

revised: xx-xx-xxxx

accepted: xx-xx-xxxx

**Abstract:** As a relatively new study program, the RKS study program requires a strong visual identity to differentiate itself from other study programs, both on and off campus. This identity should be able to touch the public emotionally, fostering a close relationship between the study program and its target audience. Currently, the visual identity in the form of a logo is unable to build this emotional connection. To strengthen the identity of the RKS study program, a mascot should be designed. The research analysis centers on how to create a mascot as a supporter that can strengthen the visual identity of the RKS study program. The mascot design uses Amy E. Arntson's design model with a qualitative method approach. Furthermore, for the evaluation and analysis of mascot data, interviews with expert sources in the field of design will be conducted. The results of the interview indicated that the mascot design had succeeded in representing the RKS study program. However, some elements, such as colors, swords, and other elements, still require improvement. Additionally, a brand guide containing the rules for using the mascot is necessary.

**Keywords:** RKS Study Program, Visual Identity, Mascot

**Abstrak:** Sebagai program studi yang terbilang masih baru, program studi RKS perlu memiliki identitas visual yang kuat agar dapat membedakan diri dari program studi lain, baik di dalam maupun di luar kampus dan dapat menyentuh publik secara emosional sehingga memberikan hubungan yang dekat antara program studi dengan target audiens. Karena, identitas visual berupa logo saat ini belum mampu membangun koneksi emosional publik. Oleh karena itu untuk memperkuat identitas program studi RKS dapat dilakukan dengan merancang maskot. Analisis penelitian berpusat pada bagaimana menciptakan maskot sebagai pendukung yang dapat memperkuat identitas visual program studi RKS. Perancangan maskot menggunakan model perancangan desain Amy E. Arntson dengan pendekatan metode kualitatif. Selanjutnya, untuk evaluasi dan analisis data maskot menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara narasumber ahli di bidang desain. Kemudian, dari hasil wawancara disimpulkan bahwa maskot yang telah dirancang sudah berhasil menjadi representasi program studi RKS. Namun, beberapa elemen pada maskot masih perlu dilakukan perbaikan, seperti warna, pedang, dan elemen-elemen lainnya. Maskot juga perlu dibuatkan panduan merek yang berisikan aturan-aturan penggunaan maskot.

**Kata kunci** Program Studi RKS, Identitas Visual, Maskot

### 1. Pendahuluan

Maraknya ancaman siber yang terus meningkat secara signifikan, baik ditingkat nasional maupun internasional. Keamanan siber menjadi salah satu bidang yang semakin penting di era digital saat ini. Kejahatan siber atau ancaman siber sering terjadi, dimana kejahatan dan serangan

semakin meningkat dalam skala besar, yang dilakukan oleh aktor yang berbeda dari tiap masyarakat, serangan siber semakin sering menyerang individu dalam lingkungan pribadi maupun organisasi (Peters et al., 2018). Selaku lembaga pendidikan, Politeknik Negeri Batam (Polibatam) pada tahun 2020 secara sah membentuk program studi Rekayasa Keamanan Siber (RKS) untuk menciptakan mahasiswa yang terampil dan kompeten pada bidang keamanan siber. Program studi RKS sendiri setiap tahunnya mengalami perkembangan yang cukup baik, dari segi kualitas, pengajaran, sarana prasarana, serta kuantitas penerimaan mahasiswa baru.

Sebagai program studi yang terbilang masih baru, program studi RKS perlu memiliki identitas visual yang kuat agar dapat membedakan diri dari program studi lain, baik di dalam maupun di luar kampus dan dapat menyentuh publik secara emosional sehingga memberikan hubungan yang dekat antara program studi dengan target audiens. Umumnya, suatu lembaga atau perusahaan mempromosikan brand mereka melalui produk, jasa, logo maupun pengiklanan. Namun, sebuah brand juga perlu menyiapkan taktik lain untuk promosinya agar tetap kuat yaitu, dengan membangun koneksi emosional pada target audiens. Salah satu caranya adalah dengan menggunakan tokoh karakter tertentu yang biasanya disebut dengan maskot (Ariesta, 2020).

Maskot merupakan bentuk personifikasi dari brand dalam bentuk alat, buah, hewan, maupun figur lain yang dapat mewakili esensi dan ciri khas merek tertentu (Ariesta, 2020). Secara umum, maskot menjadi sarana untuk menciptakan identitas merek yang memiliki tujuan sesuai dengan citranya agar orang mudah mengingat sebuah organisasi melalui karakter yang unik selain dengan desain logo. Oleh karena, itu maskot dibuat dengan kerangka konsep seni yang serupa, seperti penggunaan warna, bentuk, dan rupa.

Untuk mendukung penggunaan maskot sebagai identitas visual bagi suatu instansi, di era teknologi yang mendukung berbagai bentuk variasi informasi, hal yang dapat diandalkan adalah dengan menerapkan maskot dalam bentuk 3 dimensi (3D) (Walhidayat, 2019). Merancang maskot dengan konsep 3D menjadi salah satu langkah yang inovatif untuk menciptakan identitas visual yang menarik bagi program studi RKS. Hal ini juga dapat membantu program studi lebih menonjol dalam tumpukan komunikasi visual dan membuat daya tarik bagi calon mahasiswa, alumni, serta pemangku kepentingan lainnya. Maskot 3D yang direncanakan dengan baik akan mampu mencerminkan misi dan visi program studi RKS dengan lebih mendalam. Hal ini juga dapat membantu dalam menciptakan pengenalan merek yang kuat, sehingga calon mahasiswa, mitra industri, dan masyarakat umum dapat dengan mudah mengidentifikasi program studi ini.

Dengan demikian, perancangan dan analisis maskot 3D menjadi langkah yang strategis untuk mendukung identitas visual, membangun potensi program studi RKS lebih mudah diingat melalui bentuk karakter yang memiliki ciri khas, pose yang menarik, serta ekspresi yang merepresentasikan citra program studi tersebut. Sebagai bentuk visualisasi dari program studi RKS maskot juga digunakan sebagai alat komunikasi aktif untuk berinteraksi dengan publik di media digital.

Terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang juga membahas tentang maskot dan peneliti gunakan sebagai sumber pustaka untuk penelitian ini. Pertama, penelitian dari Ariesta (2020) dengan judul "Perancangan Maskot ISI Padangpanjang sebagai media branding". Penelitian ini menggunakan model perancangan desain dari Amy E. Arntson yang terdiri dari lima langkah yakni: *research*, *thumbnails*, *rough*, *comprehensive*, dan *ready to press*. Penelitian kedua berasal dari Yuda et al. (2022) dengan judul "Perancangan Maskot ISBI Aceh Sebagai Upaya Penguatan *Brand Awareness*". Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Kemudian, Penelitian ketiga dari Rosyada & Islam (2022) yang berjudul "Inspirasi Disney *Art Style* Pada Maskot Sebagai Branding Taman Baca *Wepose* Surabaya". Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif.

Berdasarkan penelitian terdahulu di atas, perancangan maskot untuk mendukung identitas visual program studi RKS mempunyai kesamaan metode perancangan yang digunakan oleh Ariesta yaitu model perancangan Amy E. Arntson dengan menerapkan 5 tahapan: *research*,

*thumbnails, rough, comprehensive, dan ready to press.* Selain itu, metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif untuk proses pengumpulan data pada penelitian ini.

## 2. Metode

Penelitian ini akan menerapkan pendekatan kualitatif yang meliputi proses pengumpulan data, analisis data, dan interpretasi. Penelitian kualitatif digunakan untuk mengeksplorasi dan menjelaskan aspek-aspek kompleks dari pengaruh sosial yang tidak dapat diukur secara numerik melalui pendekatan kuantitatif (Harahap, 2020). Pada penelitian ini pendekatan kualitatif digunakan untuk mengeksplorasi peran dan fungsi maskot sebagai upaya penguatan identitas visual program studi RKS. Objek penelitian ini adalah desain maskot program studi RKS.

Pada penelitian kualitatif, sumber data utamanya adalah kata-kata serta tindakan, sedangkan data tambahan berupa dokumen dan jenis data lainnya (Moleong, 2019). Terdapat dua sumber data pada penelitian ini, yaitu data primer dan data sekunder. Sumber data primer berasal dari wawancara Kepala Program Studi (Kaprodi) RKS yaitu Bapak Hamdani Arif, S.Pd., M.Sc. dan wawancara narasumber ahli yang memiliki keterampilan, pengalaman serta pengetahuan di bidang desain karakter. Data dari wawancara Kaprodi RKS digunakan sebagai landasan perancangan maskot dan wawancara narasumber ahli digunakan sebagai data penelitian untuk mengumpulkan pendapat dan ulasan para ahli apakah hasil maskot sudah berhasil menjadi identitas visual yang kuat untuk merepresentasikan program studi RKS. Sedangkan, sumber data sekunder diambil dari teori dan studi pustaka yang sudah ada, dari literatur, website dan memanfaatkan informasi yang ada di internet.

Model analisis data penelitian ini menggunakan analisis Miles & Huberman, di mana data akan direduksi, ditampilkan, lalu diverifikasi (Harahap, 2020:90). Model analisis ini dipilih oleh peneliti karena dapat memberikan pendekatan yang sistematis dan sudah mencakup tahapan-tahapan yang jelas untuk mengolah data. Kemudian dilakukan uji keabsahan dengan uji kredibilitas (validitas). Kredibilitas data didapat dengan mengamati dan memeriksa secara berulang-ulang, membaca berbagai referensi dan informasi yang berkaitan dengan temuan penelitian, triangulasi, menggunakan referensi pendukung, serta memverifikasi data yang diperoleh dengan pemberi data (Sugiyono, 2019).

Proses validasi data penelitian ini menggunakan triangulasi sumber data dan teori. Triangulasi merupakan proses evaluasi data dari berbagai sumber dan pada fase yang berbeda dalam studi lapangan untuk memastikan keakuratannya (Harahap, 2020:92). Triangulasi sumber dan triangulasi teori digunakan dalam upaya untuk mengkonfirmasi hasil data yang didapat dari beberapa informan, kemudian sambil melakukan perbandingan terhadap temuan empiris dengan konsep-konsep teoritis dalam literatur desain maskot atau karakter.

Sebelum merancang sesuatu desainer perlu memiliki pendekatan yang sesuai untuk menciptakan sebuah desain agar memenuhi segala kebutuhan yang diinginkan. Sehingga, perancangan maskot program studi RKS menggunakan model perancangan desain dari Amy E. Arntson, yang mencakup 5 tahapan yaitu: *research, thumbnail, rough, comprehensive, dan ready to press* (Arntson, 2011).



Gambar 1. Alur Perancangan Maskot

## 3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini selain untuk menciptakan maskot sebagai media komunikasi program studi RKS, maskot juga dirancang dengan tujuan untuk memperkuat identitas visual program studi RKS,

menciptakan maskot yang unik dan mudah dikenali agar menjadi pembeda antara program studi RKS dengan program studi atau institusi lainnya. Berikut adalah proses perancangan maskot beserta penjelasan apa saja yang dilakukan peneliti di tiap tahapannya.

### 3.1 Research

Pada tahapan *research*, langkah pertama yang dilakukan yaitu mengumpulkan semua informasi yang diperlukan sebagai data untuk mengidentifikasi citra yang ingin dibangun program studi RKS melalui representasi maskot. Berdasarkan data yang terkumpul dari wawancara Kaprodi RKS yaitu Bapak Hamdani Arif, S.Pd., M.Sc., dapat disimpulkan bahwa program studi RKS dikenal dengan fokusnya di bidang pengamanan, pengamanan sendiri memiliki banyak aspek: pengamanan menyerang, pengamanan bertahan, dan pengamanan melakukan investigasi. Maka, diharapkan maskot dirancang dengan mempertimbangkan bentuk-bentuk atau ikon yang identik dengan keamanan dan dapat mencerminkan nilai-nilai keamanan siber. Bentuk dan sifat yang ingin ditampilkan dalam maskot adalah simpel dan maskot memiliki sifat *cheerful*. Kemudian, elemen visual seperti warna program studi RKS identik dengan warna hitam dan putih seperti halnya warna pada logo program studi RKS. Selain itu, Kaprodi RKS juga mengharapkan maskot dapat berdiri tanpa penyangga jika diimplementasikan dalam bentuk boneka. Dari kesimpulan tersebut maka dihasilkan kata kunci yang akan digunakan sebagai landasan peneliti untuk perancangan maskot, yaitu “keamanan siber (*defensive & offensive*)”, dan “simpel”.

Setelah memperoleh kata kunci yang representatif tentang program studi RKS, langkah berikutnya adalah mencari bentuk visual yang sesuai dengan kata kunci tersebut. Kata kunci pertama “keamanan siber”. Kata kunci tersebut mencerminkan inti dari program studi RKS dan akan menjadi fokus utama dalam perancangan maskot. Dalam konteks ini, maskot akan menggunakan elemen-elemen terkait dengan keamanan siber. Sesuai dengan pernyataan yang disampaikan Kaprodi RKS pada sesi wawancara, keamanan siber memiliki banyak aspek di antaranya adalah aspek bertahan dan menyerang. Dengan demikian, kata kunci ini dibagi menjadi dua oleh peneliti dengan berfokus pada 2 aspek penting dari keamanan siber yaitu “*defensive dan offensive*”.

Kata “*defensive*” berarti “bertahan/pertahanan”. Secara komprehensif kata kunci ini berarti “menjaga atau melindungi baik dari cedera atau serangan” (Nouval, 2021). Keamanan siber sendiri identik dengan fokusnya untuk menjaga dan melindungi sistem informasi maupun infrastruktur di dunia digital dari ancaman maupun serangan. Maka, untuk memvisualisasikan kata kunci “*defensive*” pada maskot adalah dengan menggunakan bentuk yang berhubungan dengan kata tersebut. Setelah ditelusuri bentuk yang sering digunakan untuk merepresentasikan kata pertahanan atau bertahan dalam konteks keamanan siber adalah gembok, perisai, dan benteng. Namun, di antara bentuk-bentuk tersebut bentuk yang memiliki kemungkinan untuk dikembangkan menjadi elemen simbolik maskot adalah perisai.

Selanjutnya, kata “*offensive*” dalam Kamus Bahasa Inggris Indonesia memiliki arti menyerang atau melakukan serangan (Kamus Inggris.com, 2024). Dalam dunia keamanan siber “*offensive* (menyerang)” merujuk pada kegiatan menyerang dan mengeksploitasi sistem serta jaringan komputer secara langsung untuk menguji pertahanan dan mengidentifikasi kerentanan (Surbhi, 2022). Kemudian, elemen yang dipilih peneliti sebagai bentuk simbolik untuk kata “*offensive*” adalah pedang. Dalam bidang keamanan siber kata “*offensive*” sering disebut sebagai *red team* sedangkan kata “*defensive*” disebut *blue team*. Maka, pemilihan elemen visual pedang dipilih berdasarkan simbol *red team*.

Kemudian, kata kunci kedua yaitu “simpel”. Dalam konteks perancangan maskot, kata kunci ini mengacu pada struktur maskot serta elemen-elemen yang digunakan. Konsep maskot yang dirancang adalah menyatukan kepala dan badan menjadi satu kesatuan yang utuh. Dengan membuat maskot hanya terdiri dari kepala, badan, dan tangan akan memberikan kesan yang lebih minimalis, namun tetap memperhatikan kemudahan maskot untuk berekspresi dan

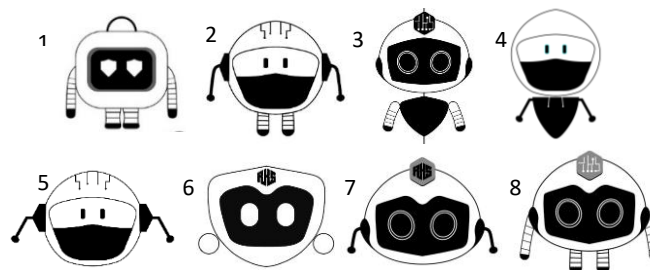
menyampaikan emosi walaupun hanya menggerakkan tangan dan ekspresi wajah. Konsep ini mengambil inspirasi dari bentuk animasi robot EVE dalam *film disney* yang berjudul “*Wall-E*”. Konsep simpel atau minimalis ini juga digunakan peneliti untuk memudahkan dalam tahap produksi dalam skala besar dan penggunaan maskot di berbagai kegiatan promosi untuk program studi RKS. Semua konsep dari hasil pengumpulan data pada tahap *research* peneliti tampilkan dalam bentuk *moodboard* berisikan gambar, warna, serta elemen visual lainnya yang digunakan sebagai inspirasi dan referensi perancangan maskot pada tahap selanjutnya.



Gambar 2. Moodboard

### 3.2 Thumbnail

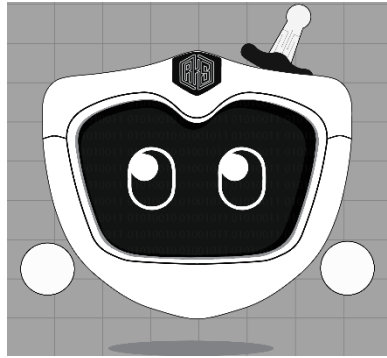
Tahap *thumbnail* adalah proses pencarian ide visual secara umum, di mana berbagai desain alternatif dipilah kemudian dipertimbangkan untuk menentukan satu desain yang paling sesuai (Ariesta, 2020). Pada tahap ini peneliti akan membuat berbagai macam sketsa dengan bentuk yang berbeda-beda, namun tetap memperhatikan kesesuaian dari hasil *research*. Berikut adalah macam-macam bentuk yang dibuat peneliti berdasarkan hasil *research*.



Gambar 3. Thumbnail Maskot

Setelah tahap *thumbnail*, selanjutnya adalah memilih satu dari semua sketsa yang memiliki potensi untuk dikembangkan pada tahap selanjutnya, pemilihan sketsa ini juga peneliti lakukan bersama kaprodi RKS. Dari hasil pemilihan bersama kaprodi RKS, maka sketsa yang dianggap cocok untuk dilanjutkan adalah sketsa nomor 6 dari 8 sketsa yang ada pada tahap *thumbnail*. Sketsa nomor 6 memiliki bentuk yang simpel dan bentuk perisai pada sketsa tersebut dapat dengan jelas merepresentasikan makna kata kunci “*defensive*”.

Selanjutnya, hasil sketsa terpilih akan dikembangkan agar menjadi bentuk yang sempurna dengan memperbaiki elemen-elemen dan menambahkan properti maskot sesuai dengan pembahasan pada tahap *research*, dalam hal ini maskot diberi properti pedang sebagai bentuk simbolik untuk kata kunci kedua yaitu “*offensive*”.

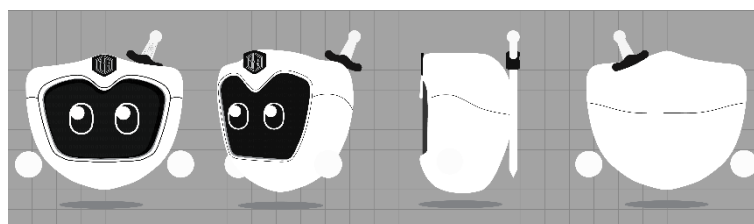


**Gambar 4.** Penambahan Pedang di Sketsa

### 3.3 *Rough*

Tahap ketiga adalah *rough*, tahap digunakan sebagai tahap pengembangan sketsa terpilih pada tahap *thumbnail*. Tahap ini terbuka kesempatan untuk memperbaiki atau mengubah rancangan pada tahap *thumbnail* (Ariesta, 2020). Tahap ini juga digunakan untuk memperjelas hasil sketsa pada tahap sebelumnya dengan menambahkan warna, pemilihan jenis *font*, dan merapikan atau memperbaiki bentuk dan elemen visual lainnya agar tetap sesuai dengan konsep, serta memperhatikan desain maskot dengan desain lainnya yang digunakan sebagai referensi agar terhindari dari unsur plagiasi dalam hal visual.

Selain itu, penetapan nama maskot juga dilakukan pada tahap *rough* dan ditetapkan nama maskot adalah “WISE”. WISE merupakan singkatan dari White Knight Security (Keamanan Ksatria Putih). Jika diterjemahkan dalam Bahasa Indonesia kata WISE sendiri memiliki arti “cerdas” dan “bijaksana”. Apabila digabungkan singkatan WISE bersamaan dengan artinya dalam Bahasa Indonesia “cerdas” dan “bijaksana, maka di bidang keamanan siber nama tersebut mengandung makna sosok ksatria penjaga keamanan yang tidak hanya memiliki keahlian teknis, namun juga cerdas dan bijaksana dalam menghadapi ancaman dan kejahatan. Selanjutnya pemilihan warna maskot dilakukan dengan mempertimbangkan bahwa maskot harus mencerminkan program studi RKS, sehingga warna yang dipilih disesuaikan dengan ciri khas program studi tersebut dan warna yang digunakan adalah hitam dan putih. Pada maskot, warna putih digunakan sebagai warna primer dan warna hitam digunakan sebagai warna sekunder, dengan mempertimbangkan hal-hal tersebut, maka hasil maskot pada tahap *rough* dapat dilihat pada gambar 5.



**Gambar 5.** Hasil *Rough*

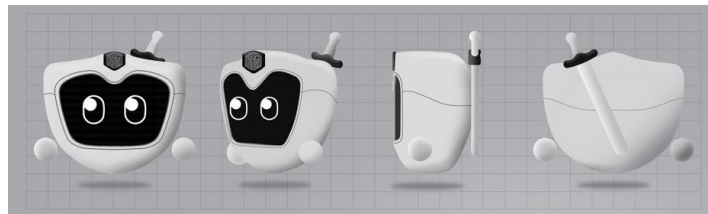
Kemudian pemilihan *font* untuk nama maskot juga perlu diperhatikan, karena bentuk huruf pada *font* dapat menggambarkan sifat dari suatu brand (Rosyada & Islam, 2022). Dalam perancangan maskot program studi RKS, tipe *font* yang digunakan untuk nama maskot adalah *Regular Conthrax*. *Regular Conthrax* termasuk jenis *font sans serif*, *font* ini digunakan karena terkesan sederhana dan mudah dibaca di berbagai ukuran. Karakteristik lainnya dari *font* ini yaitu sudutnya yang tumpul sehingga memberikan kesan yang lebih bersahabat dan ramah. Dengan demikian, pemilihan *font Regular Conthrax* sebagai *font* untuk nama maskot dapat memperkuat kesan positif dari identitas program studi RKS.



Gambar 6. Font Regular Contrax

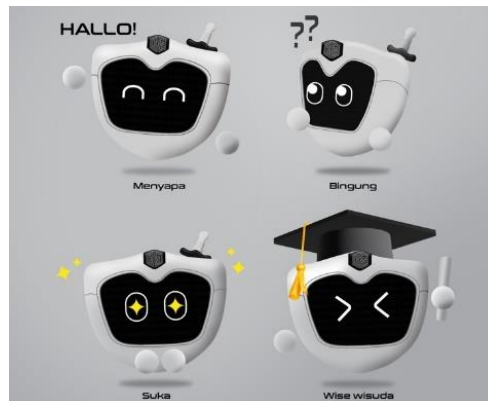
### 3.4 Comprehensive

Tahap berikutnya yaitu *comprehensive*, tahap ini menjadi tahap akhir maskot yang telah berhasil dibuat secara jelas dan lengkap dengan *font*. Tetapi, maskot belum dipublikasi dan diterapkan ke media digital atau media cetak program studi RKS. Pada Tahap ini desain maskot akan ditampilkan dalam empat sudut pandang yaitu: tampak depan,  $\frac{3}{4}$ , samping, dan belakang dengan mempertimbangkan detail yang serupa di setiap posisi.



Gambar 7. Perspektif Maskot

Selain itu, maskot juga akan disiapkan dengan memberikan beberapa pose dasar dan menampilkan maskot di berbagai momen, seperti: pose menyapa, pose bingung, pose suka, dan momen wise wisuda



Gambar 8. Pose Dasar Maskot

#### a) Uji Hasil Desain Maskot

Wawancara untuk pengujian hasil desain maskot dilakukan secara daring menggunakan *google meet*. Dua narasumber ahli desain yang menguji hasil rancangan maskot pada penelitian ini yaitu:

1. Happy Yugo Prasetya, S.Sn., M.Sn  
Happy Yugo Prasetya, S.Sn., M.Sn merupakan seorang dosen di Polibatam spesialis di bidang Desain Komunikasi Visual (DKV) dan Animasi di Polibatam. Beliau memiliki gelar sarjana DKV di Universitas Negeri Malang (UNM) serta gelar magister Pengkajian DKV di ISI Yogyakarta. Kegiatan wawancara bersama narasumber pertama dilakukan pada

Jumat, 08 Maret 2024. Pendapat beliau pada tabel hasil wawancara narasumber ahli ditandai dengan huruf biru.

2. Nucky Artha

Nucky Artha, merupakan seorang ilustrator dan desainer grafis senior di sebuah perusahaan penerbit *game*. Sebagai ilustrator dan desainer grafis beliau sudah bekerja sejak tahun 2017. Kegiatan wawancara bersama narasumber pertama dilakukan pada Minggu, 10 Maret 2024. Pendapat beliau pada tabel hasil wawancara narasumber ahli ditandai dengan huruf merah.

Adapun pendapat, evaluasi, serta masukan yang diberikan oleh narasumber ahli terkait hasil maskot program studi RKS pada tahap *comprehensive* ini disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Hasil Wawancara Narasumber Ahli

No	Parameter	Pertanyaan	Jawaban Narasumber
1.	Representasi identitas	Apakah menurut Bapak/Ibu, maskot yang dirancang mencerminkan representasi identitas Rekayasa Keamanan Siber?	<p>Menurut saya maskot sudah cukup berhasil sebagai representasi prodi RKS. Simbol perisai yang dibuat dalam maskot sudah cukup bagus. Tetapi, simbol RKS pada dahi maskot sedikit menggantal karena berbeda jauh dengan logo prodi RKS sehingga membuat kurang pas.</p> <p>-----</p> <p>Maskot sudah berhasil mencerminkan identitas prodi RKS, karena bentuk perisai yang digunakan lumayan jelas sebagai representasi prodi RKS yang fokusnya di keamanan.</p>
2.	Visual dan artistik	Bagaimana elemen-elemen visual (warna, simbol, dll) atau gaya desain yang digunakan dalam maskot ini dapat membedakannya secara jelas dari maskot institusi pendidikan lainnya?	<p>Secara keseluruhan simbol-simbol pada maskot sudah representatif untuk mencerminkan identitas RKS yang dapat membedakan prodi RKS dengan yang lain, untuk warna sudah tepat sesuai dengan warna identik dari RKS. Namun simbol lain salah satunya bentuk perisai di dahi lebih baik disamakan dengan bentuk RKS.</p> <p>-----</p> <p>Sebenarnya agak tricky dengan mengambil unsur robot pada maskot ini, karena sudah banyak maskot lain yang juga menggunakan unsur robot jadi jatuhnya sudah banyak pesaing. Kemudian, warna pada maskot yaitu hitam dan putih agak sulit untuk menjadi identitas yang unik. Karena kalau di logo saja ada versi warna hitam putihnya dan versi berwarnanya.</p>
3.	Kesan imut, bersahabat, dan menarik	Menurut Bapak/Ibu apakah maskot berhasil menciptakan kesan imut, bersahabat, dan menarik?	<p>Maskot sudah berhasil menampilkan kesan imut. Namun sudut lancip yang ada di pedang membuat kesan kurang bersahabat dan munculnya unsur mengancam pada maskot, karena hampir semua elemen pada maskot dibuat dengan sudut tumpul, sebaiknya sudut lancip di pedang juga dibuat tumpul / tidak bersudut.</p> <p>-----</p> <p>Kalau bersahabat, maskot sudah dapat memberikan kesan bersahabat dari bentuknya yang rounded. Kemudian, untuk imut begini saja sudah imut. Namun, patut dipertimbangkan juga untuk maskotnya yang tanpa mulut karena, akan terbatas ketika membuat macam-macam ekspresi. Begitu juga dengan maskotnya yang badan dan kepalanya nyatu, akan terbatas ketika membuat macam-macam pose. Konsep maskot ini mirip seperti robot EVE di film</p>

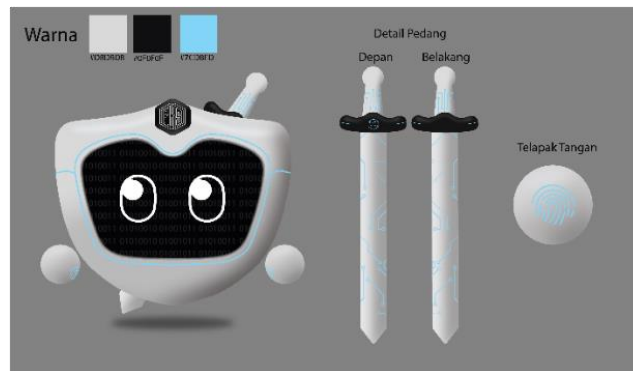
			Wall-E, maka bisa di ambil contoh ekspresi atau pose yang digunakan pada robot tersebut walaupun tidak punya mulut tetap ekspresif.
4.	Mudah diingat, mencolok, dan menarik perhatian	Apakah maskot sudah menjadi representasi yang mudah diingat, mencolok, dan mampu menarik perhatian publik dengan efektif?	Secara stereotip maskot sudah unik, dan itu salah satu hal positif dari hasil maskot ini. Namun, dari segi mencolok tergantung dimana maskot ini akan dimunculkan, jika di latar putih tentu maskot tidak mencolok karena warna maskot identik putih, justru sisi mencolok ditampilkan dari bentuk maskot. Maka diperlukan strategi bagaimana maskot nanti akan dimunculkan salah satunya membuat aturan-aturan penggunaan maskot. ----- Bentuknya sudah unik, paling tadi soal warna coba mungkin diberikan aksen warna agar maskot bisa lebih mencolok.
5.	Saran	Apakah Bapak/Ibu melihat kemungkinan adanya perbaikan atau penyesuaian tertentu dalam desain maskot agar lebih efektif dalam mendukung identitas visual dan komunikasi program studi RKS	Saran pertama, maskot sangat perlu dibuatkan panduan atau <i>guideline</i> mengenai aturan penggunaannya karena, nantinya yang akan mengaktifkan maskot ini adalah prodi RKS. Sehingga prodi RKS nantinya dapat menampilkan maskot sesuai dengan aturannya. Kemudian, saran kedua untuk tampilan wajah sebaiknya dibuat mengikuti badan maskot jika dilihat dari tampak samping, sehingga tidak rata seperti hasil yang saat ini. ----- Untuk elemen pedang saya merasa terlalu kecil dibanding keseluruhan badan maskot, mungkin di bagian ujung bawah pedang bisa dibuat agak keluar jadi agak besar sedikit dari badan maskot. Sehingga nantinya kalau dilihat pertama kali maskotnya tidak hanya terlihat badannya saja tapi sesuatu di belakangnya (pedang) juga terlihat karena ujung nya yang dibuat keluar. Di awal saya mengira bahwa pedang ini adalah antena.

b) Analisis wawancara narasumber ahli

Berdasarkan fungsi dan tujuan sebagai representasi identitas, desain maskot sudah berhasil mencerminkan identitas yang kuat untuk program studi RKS. Bentuk perisai sebagai simbol pengamanan sudah cukup jelas untuk merepresentasikan bahwa fokusnya program studi RKS adalah di bidang keamanan. Namun terdapat catatan terkait kesesuaian simbol gabungan huruf R, K, dan S di dahi yang perlu dipertimbangkan agar tidak terkesan merubah logo program studi RKS. Kemudian, pada elemen visual dan artistik penilaian narasumber kedua untuk penggunaan unsur robot pada maskot dinilai telah banyak pesaing, melihat bentuk-bentuk maskot saat ini banyak yang menggunakan unsur robot, dan pemilihan warna maskot narasumber pertama menilai warna maskot sudah sesuai dengan warna identik program studi RKS yaitu hitam dan putih, namun narasumber kedua berpendapat bahwa untuk menampilkan sisi unik, maskot perlu ditambahkan warna aksen, sehingga tidak mengandalkan dua warna saja.

Selanjutnya, untuk parameter kesan imut, bersahabat, dan menarik kedua narasumber berpendapat bahwa maskot sudah cukup menampilkan sisi imut dan menarik. Kemudian kesan bersahabat secara umum maskot sudah memberikan kesan bersahabat dengan bentuk utamanya yang *rounded*, namun narasumber pertama melihat sudut lancip yang ada pada pedang dan hal ini dinilai dapat mengurangi kesan bersahabat pada maskot, maka perbaikan dilakukan dengan membuat sudut lancip di pedang maskot menjadi tumpul.

Selain itu desain maskot yang dibuat tanpa memiliki mulut juga perlu dipertimbangkan karena dapat mengurangi fleksibilitas maskot dalam mengekspresikan berbagai emosi, dan terbatasnya penggunaan pose dengan konsep maskot yang kepala dan badannya nyata. Kemudian, terkait dengan kemudahan diingat dan mencolok, kedua narasumber sependapat bahwa maskot sudah unik, namun di sisi lain diperlukan strategi untuk membuat maskot mencolok, salah satunya adalah membuat panduan penggunaan maskot. Kemudian penambahan warna aksen juga dapat menciptakan sisi mencolok pada maskot seperti pendapat narasumber kedua yang telah disebutkan sebelumnya.



**Gambar 9.** Hasil Perbaikan Desain Maskot

Berdasarkan hasil tinjauan dan penilaian dari kegiatan wawancara tersebut, narasumber pertama memberikan masukan atau saran perihal aturan penggunaan maskot. Sebaiknya maskot dibuatkan sebuah panduan merek atau *brand guideline*. *Brand guideline* sendiri berisikan pedoman dan standar penggunaan merek di sebuah perusahaan. Panduan ini akan berguna untuk memastikan konsistensi penggunaan elemen-elemen maskot di berbagai media seperti panduan warna, tipografi, ukuran dan elemen visual lainnya. Kemudian, narasumber pertama juga berpendapat bahwa penggunaan panduan merek ini akan memudahkan tim program studi RKS untuk mengaktifkan maskot sesuai dengan aturan yang telah dibuat.

Sedangkan narasumber kedua, memberikan masukan terkait elemen pedang yang menempel di bagian belakang maskot. Beliau berpendapat bahwa pedang pada maskot masih terlalu kecil dibandingkan dengan keseluruhan badan maskot, karena saat narasumber kedua melihat pertama kali mengira pedang di maskot adalah antena. Oleh karena itu, penyesuaian ukuran pedang dengan ukuran badan maskot perlu dilakukan perbaikan dengan membuat ukuran pedang sedikit lebih besar sehingga ujung pedang tampak keluar dan terlihat. Adapun gambaran perbaikan elemen pedang maskot ditampilkan pada Gambar 9.

Perbandingan antara hasil analisis wawancara dengan narasumber ahli desain dan hasil studi literatur menunjukkan konsistensi untuk penekanan tentang pentingnya maskot dalam membangun identitas merek yang kuat. Keduanya setuju bahwa maskot perlu mencerminkan identitas program studi RKS secara konsisten, meskipun dengan sentuhan unik yang dapat membedakannya dari pesaing. Tidak hanya itu, tambahan wawasan dari literatur tentang penggunaan panduan merek sebagai strategi dalam meningkatkan konsistensi penggunaan maskot didukung oleh saran narasumber pertama. Dengan demikian, uji validitas dari perbandingan kedua narasumber menunjukkan bahwa hasil penelitian secara konsisten mendukung temuan dan rekomendasi dalam membangun identitas merek yang kuat melalui maskot.

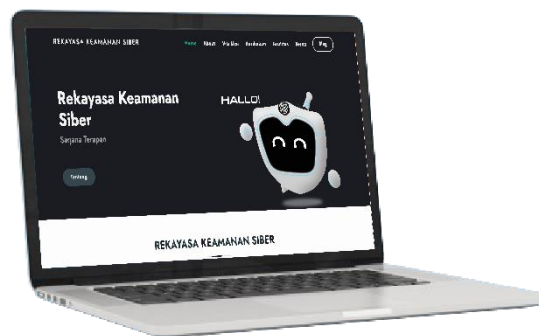
### 3.5 Ready to Press

Tahap terakhir adalah mempersiapkan desain final maskot untuk diimplementasikan pada media sebagai kebutuhan komunikasi, sosialisasi maupun promosi program studi RKS. Final

maskot program studi RKS diterapkan dalam berbagai media, seperti: Instagram *feeds*, website, dan brosur. Penggunaan maskot pada media-media ini juga berfungsi sebagai alat komunikasi.



Gambar 10. Desain Untuk *Feed Instagram*



Gambar 11. Desain Untuk *Website*

#### 4 Simpulan

Penguatan identitas program studi RKS dapat dilakukan dengan berbagai cara salah satunya adalah menciptakan maskot. Maskot merupakan bentuk representasi visual berbentuk karakter yang dapat mencerminkan identitas sebuah organisasi maupun instansi. Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan disimpulkan bahwa analisis maskot sebagai representasi visual untuk program studi RKS dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Mempertimbangkan kesesuaian simbol dengan menggunakan simbol-simbol yang representatif yang mampu mencerminkan fokus dan identitas sebuah program studi atau institusi yang dituju.
2. Mempertimbangkan konsep desain maskot, maskot perlu dibuat dengan elemen-elemen yang membedakannya secara jelas dari maskot institusi lainnya. Warna, simbol dan gaya desain harus dipilih secara cermat untuk menciptakan kesan unik dan menarik.
3. Perlu memperhatikan detail seperti sudut-sudut tajam yang dapat mengurangi kesan bersahabat. Fleksibilitas ekspresi dan pose maskot juga penting untuk memungkinkan maskot untuk mengekspresikan berbagai macam emosi dan situasi.
4. Untuk menciptakan maskot yang mudah diingat, mencolok, dan menarik perhatian publik, diperlukan strategi yang efektif ketika menggunakannya. Dalam hal ini pembuatan panduan atau *guideline* tentang aturan penggunaan maskot dapat membantu memastikan konsistensi dalam penggunaannya di berbagai media.

Dengan demikian, menciptakan sebuah identitas visual berupa maskot yang dapat memperkuat identitas program studi memerlukan pemahaman yang mendalam tentang nilai-nilai dan tujuan dari program studi tersebut, serta kreativitas dan kepekaan terhadap tren desain yang ada.

Dengan menggabungkan elemen-elemen tersebut secara tepat, maskot dapat menjadi salah satu aset penting untuk membangun citra dan identitas program studi yang kuat dan dikenal luas.

#### Daftar Rujukan

- Ariesta, O. (2020). Perancangan Maskot ISI Padang Panjang Sebagai Media Branding. Jurnal Bahasa Rupa, 03. <http://bit.do/jurnalbahasarupa>
- Arntson, A. E., (2011). Graphic Design Basics, Sixth Edition. Cengage Learning.
- Harahap, N. (2020). Penelitian kualitatif.
- Kamus, I. (2024). kamusinggris.com. offensive: <https://www.kamusinggris.com/offensive>
- Nouval, S. (2021). gamedia.com. Defensif: Arti, Tujuan, Dampak, sampai Cara Menanganinya: [Defensif: Arti, Tujuan, Dampak, sampai Cara Menanganinya \(gamedia.com\)](https://www.gamedia.com/Defensif-Arti-Tujuan-Dampak-sampai-Cara-Menanganinya)
- Peters, G. W., Shevchenko, P. V, & Cohen, R. D. (2018). Understanding Cyber-Risk and Cyber-Insurance. <https://ssrn.com/abstract=3200166>
- Rosyada, N. I., & Islam, M. A. (2022). Inspirasi Disney *Art Style* Pada Maskot Sebagai Branding Taman Baca Wepose Surabaya. Barik, 3(3), 160-173.
- Sugiyono, S. (2016). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan r&d. Bandung: Alfabeta, 288.
- Surbhi (20 Desember 2022). nwkings.com. Offensive Security Vs Defensive Security: Know the Ultimate Truth: [Offensive Security VS Defensive Security - Explained \(2023\) \(nwkings.com\)](https://www.nwkings.com/Offensive-Security-VS-Defensive-Security-Explained-2023)
- Walhidayat, Y. M. D. (2019). Perancangan Animasi Robot 3D Sebagai Sarana Promosi. In Jurnal Teknologi Informasi Mura Walhidayat, Yuhelmi (Vol. 11, Issue 02).