# ABSTRAK

Abdurrohman, 2022. **Perancangan Desain Maskot Kabupaten Situbondo Dengan Pendekatan Design Thinking**. Tugas Akhir, Program Studi Desain Komunikasi Visual (S1), STIKI – MALANG, Pembimbing: Addin Aditya, Co. Pembimbing: Rina Nurfitri

Kata kunci: Simpan, Maskot. Simpan Situbondo

Perancangan maskot Kabupaten Situbondo sudah melakukan riset terhadap Kabupaten Situbondo, karena banyak masyarakat luar Situbondo tidak tau tentang Kabupaten Situbondo cuman Kabupaten terdekat saja. penulis mendaptkan beberapa informasi mengenai maskot tapi masyarakat Situbondo banyak tidak tau apa itu maskot dan fungsiny. Maskot digunakan tidak hanya untuk mempromosikan sebuah Kabupaten atau daerah, namun memberikan edukasi secara persuasif tentang Kabupaten atau daerah tersebut. Metode penelitian yang digunakan pada perancangan ini menggunakan tekhnik pengumpulan data observasi, wawancara, dan kuisioner. Pengumpulan data dilakukan online dengan membagikan kuesioner untuk memperoleh sebuah informasi yang akurat dan hasilnya digunakan untuk mencapai tujuan penelitian.hasil yang didapat berupa karya maskot yang bernama simpan karya ini didapat dari sebuah informasi wawancara dan Ide dari maskot Kabupaten Situbondo ini diambil dari ikon Kabupaten yaitu perahu yang didesain hidup (antrophomorfism) layaknya icon Kabupaten dengan menggunakan topi khas (odheng) berupa motif kerang yang berasal dari lautan Kabupaten Situbondo dan menciptakan beberapa pose dari karakter maskot Kabupaten SitubondoPenelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana menciptakan *city branding* melalui maskot untuk mempromosikan Kabupaten Situbondo..

# ABSTRACT

Abdurrohman, 2022. **Perancangan desain maskot Kabupaten Situbondo dengan pendekatan design thinking.** Final Project, Study Program Desain Komunikasi Visual, STIKI – MALANG, Advisor 1 : Addin Aditya, Advisor 2 : Rina Nurfitri

Kata kunci: <Simpan, Mascot. Simpan Situbondo>

*The design of the Situbondo City mascot has carried out research on Situbondo Regency, because many people outside Situbondo do not know about Situbondo Regency, only the closest city. the author got some information about the mascot but many Situbondo people do not know what a mascot is and its function. Mascots are used not only to promote a city or area, but also to provide persuasive education about the city or area. The research method used in this design uses observation, interview, and questionnaire data collection techniques. The data collection is done online by distributing questionnaires to obtain accurate information and the results are used to achieve research objectives. a boat that is designed to live (anthrophomorphism) like a city icon by using a distinctive hat (odheng) in the form of a shell motif originating from the sea of Situbondo City and creating several poses from the mascot character of Situbondo Regency.*