TUGAS AKHIR

EKSPLORASI MOTIF KALIGRAFI (ANGKA ARAB) NUMEROLOGI DALAM PERANCANGAN PRODUK GRAFIS KAOS AVATAR

Diajukan sebagai syarat untuk meraih gelar Sarjana Desain Strata 1 (S-1)

Disusun oleh:

FIRDAUS
41905120005

Pembimbing:

LUKMAN ARIEF, S.Ds.

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS & MULTIMEDIA
FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2011

UNIVERSITAS MERCU BUANA	LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS DAN MULTIMEDIA FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN UNIVERSITAS MERCU BUANA	Q

Semester: Genap Tahun Akademik: 2010/2011

Tugas akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang pendidikan Strata 1 (S-1), Program Studi Desain Grafis & Multimedia, Fakultas Teknik Perencanaan Dan Desain, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir: Eksplorasi Motif Kaligrafi (Angka Arab) Numerologi Dalam Perancangan Produk Grafis Kaos Avatar.

Dirancang oleh:

Nama : Firdaus

NIM : 41905120005

Jurusan/Program Studi : Desain Grafis & Multimedia

Telah diperiksa dan dinyatakan LULUS pada sidang sarjana pada tanggal: 05 Februari 2011.

Jakarta, 05 Februari 2011

Mengetahui,

Pembimbing Tugas Akhir	Ketua Jurusan Desain Grafis Dan Multimedia
Lukman Arief, S.Ds.	Ir. Edy Muladi, M.Si.

UNIVERSITAS MERCU BUANA	LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS DAN MULTIMEDIA FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN UNIVERSITAS MERCU BUANA	Q

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Firdaus

Nim : 41905120005

Program Studi : Desain Grafis & Multimedia

Fakultas : Teknik Perencanaan dan Desain

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan hasil kerja asli, dan bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan gelar keserjanaan saya.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk dapat dipertanggungjawabkan sepenuhnya.

Jakarta, 05 Februari 2011

Firdaus

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah, Tuhan semesta alam beserta kekasihnya Nabi akhir zaman Muhammad SAW yang telah memberikan jalan, ide, konsep, dan kekuatan dalam penyusunan Tugas Akhir perancangan "Eksplorasi Motif Kaligrafi (Angka Arab) Numerologi dalam Perancangan Produk Grafis Kaos Avatar".

Dan, Tugas Akhir ini diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam meraih gelar Sarjana Desain Strata 1 (S-1) program studi Teknik Desain Grafis & Multimedia, Fakultas Teknik Perencanaan Dan Desain, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Pada kesempatan ini, perancang ingin mengucapkan rasa terima kasih kepada keluarga, para dosen desainer grafis Universitas Mercu Buana Program Kuliah Karyawan yang telah memberikan dukungan baik berupa moral, tenaga, waktu dan spiritual, khususnya kepada Bapak Lukman Arief selaku dosen pembimbing perancang, Edy Muladi (Ketua Jurusan Desain Grafis) dengan ide konsep permutasinya, serta Ibu Nuni Widagdo (Dosen Psikologi) melalui *sharing* idenya mengenai karakter wajah manusia.

Rasa terima kasih juga diberikan kepada para teman-teman seangkatan yang telah ikut berpartisipasi dalam proses perancangan ini.
Pantun jenaka mengatakan dua, tiga kucing berlari anak tikus lari kemana, perancangpun tidak tahu larinya kemana sehingga perancang menerima segala masukan baik berupa informasi, saran dan kritikan yang sifatnya inspiratif, motivatif maupun kreatif, terutama pada penulisan Tugas Akhir ini hingga menjadi lebih baik. Terima kasih.

(Perancang)

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN I
LEMBAR PERNYATAAN II
KATA PENGANTAR III
ABSTRAK IV
DAFTAR ISI V

BAB I PENDAHULUAN 1
1.1. Latar Belakang Masalah 1
1.2. *State of The Art* 7
1.3. Peluang dan Tantangan di Masa Depan 8
1.3.1. Peluang 8
1.3.2. Tantangan 9

BAB II METODOLOGI 10
2.1. Maksud dan Tujuan Perancangan 10
2.1.1. Tujuan Umum 10
2.1.2. Tujuan Khusus 10
2.2. Relevansi dan Konsekuensi 11
2.3. Kerangka Berpikir 11
2.4. Tema Desain 12
2.5. Metode Pengumpulan Data 12

BAB III DATA 13
3.1. Numerologi 13
3.1.1. Sistem Numerologi 14
3.1.2. Makna Angka Kelahiran 15
3.2. Sembilan Tipe Karakter Kepribadian 22
3.3. Kaligrafi Arab 23

3.4. Seni Kaligrafi Arab dan Seni Kontemporer 24
3.5. Angka Arab 29
3.6. Kufi 30
3.6.1. Huruf Kufic 30
3.6.2. Proses Perancangan *Square Kufi* 34
3.7. Metode Eksplorasi Motif Arab 35
3.8. Avatar 37

BAB IV ANALISIS 39
4.1. Numerologi dan Warna 39
4.2. Angka Arab 45
4.3. Huruf Arab 45
4.4. Metode Eksplorasi 48

BAB V KONSEP PERANCANGAN 52
5.1. Konsep Dasar Perancangan 52
5.2. Rincian Konsep Perancangan 53
5.3. Strategi Desain 57
5.4. Diagram Konsep Perancangan 58
5.5 Diagram Strategi Desain 59

BAB VI PERANCANGAN 61
6.1. Konversi Angka 61
6.2. Metode Kreasi 62
6.2. 1. Garis Bantu 62
6.4. Metode Motif 64
6.4.1. Tema (*theme*) 67
6.4.2. Garis Bantu (ganjil) 68
6.4.3. Pembuatan Kotakj (*create square*) 68
6.4.4. Pewarnaan (*fill white space*) 67
6.5. Teknik Media Cetak 71

6.5.1. Sablon Digital 71
6.5.2. Area Cetak Kaos 73
6.5.3. Informasi Kaos 73
6.5.3.1. Brand 74
6.5.3.2. Simbol Perawatan 74
6.5.3.3. Labeling (*hangtag*) 74
6.5.3.4. Packaging 78
6.6. Target Pemakai 79

LAMPIRAN MANIPULASI BENTUK 80
LAMPIRAN TEMA 86
LAMPIRAN PANDUAN WARNA 89
LAMPIRAN PERMUTASI WARNA 92
LAMPIRAN BENTUK AVATAR 1-9 94
LAMPIRAN INFORMASI KAOS 105
LAMPIRAN TARGET PEMAKAI 115
LAMPIRAN SKETSA 117
DAFTAR PUSTAKA 137