

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN ILUSTRASI PERMAINAN URBAN  
(MASA KINI DAN MASA LALU)**

Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat  
Dalam Mencapai Gelar Sarjana Strata Satu (S1)



**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK GRAFIS DAN MULTIMEDIA  
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF  
UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA  
2016**



LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA  
KOMPREHENSIF LOKAL  
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF  
UNIVERSITAS MERCU BUANA

Q

Semester : Genap

Tahun Akademik : 2016

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **Muhammad Hilman Reinaldy**  
Nomor Induk Mahasiswa : **41912010022**  
Jurusan/Program Studi : Desain Produk (Grafis dan Multimedia)  
Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif  
Judul Tugas Akhir : **PERANCANGAN ILUSTRASI PERMAINAN URBAN  
(MASA KINI DAN MASA LALU).**

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini menyatakan karya asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila ternyata pernyataan saya ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan gelar sarjana saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipertanggung jawabkan sepenuhnya.

Jakarta, 19 Juli 2016

Yang memberikan pernyataan,



(Muhammad Hilman Reinaldy)

 UNIVERSITAS <b>MERCU BUANA</b>	<b>LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA          KOMPREHENSIF LOKAL          FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF          UNIVERSITAS MERCU BUANA</b>	<b>Q</b>
--	--	----------

Semester : Genap

Tahun Akademik : 2016

Tugas akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang pendidikan Strata 1 (S-1), Jurusan Desain Grafis dan Multimedia, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir : **PERANCANGAN ILUSTRASI PERMAINAN URBAN  
 (MASA KINI DAN MASA LALU).**

Disusun Oleh :

Nama : **Muhammad Hilman Reinaldy**

NIM : **41912010022**

Jurusan/Program Studi : Desain Produk (Grafis dan Multimedia)

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 28 Juni 2016

Pembimbing,

**UNIVERSITAS**  
**MERCU BUANA**  
 Zulfikar Sa'ban, S.Pd., M.Ds  
 Jakarta, 19 Juli 2016

Koordinator Tugas Akhir



Hady Soedarwanto, ST., M.Ds

Ketua Program Studi



Hady Soedarwanto, ST., M.Ds

## KATA PENGANTAR

Puji syukur selalu terpanjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat melaksanakan penyusunan laporan Tugas Akhir ini dengan sebaik – baiknya dan tepat pada waktu yang telah ditentukan. Laporan Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan akademik dalam mencapai Gelar Sarjana Strata Satu (S1) program studi desain produk grafis dan multimedia, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Dalam proses menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini penulis mendapatkan banyak bantuan dari beberapa pihak. Berkat bantuan dan bimbingan yang diberikan penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan tepat waktu. Maka dari itu penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar – besarnya kepada pihak yang telah membantu dan mendukung penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini. Ucapan terimakasih ditujukan kepada :

1. Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat dan anugerahnya kepada penulis sehingga laporan ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Bapak Ir. Edy Muladi, M.Si selaku Dekan Fakultas Desain Dan Seni Kreatif. Yang membantu arah dan tujuan proses pembelajaran selama penulis menimba ilmu perkuliahan.
3. Bapak Hady Soedarwanto, ST., M.Ds selaku kepala Program Studi Desain Produk Grafis dan Multimedia dan selaku koordinator Tugas Akhir.
4. Bapak Zulfikar Sa'ban, SPd., M.Ds. Selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, masukan dan semangat yang membangun dalam proses Tugas Akhir ini.
5. Staf Dosen Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana, Jakarta. Yang telah membekali penulis dengan berbagai ilmu selama mengikuti perkuliahan hingga akhir penulisan laporan Tugas Akhir ini.

6. Kedua orang tua, kakak, adik tercinta atas segala pehatian, bimbingan dan semangat yang selalu diberikan dalam proses penulisan laporan Tugas Akhir ini.
7. Teman – teman seperjuangan Desain Produk Grafis Multimedia angakatan 2012.
8. Dan pihak – pihak lain yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan laporan riset desain ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan laporan tugas akhir ini masih banyak terdapat kekurangan, baik dari segi materi maupun penulisannya. Semoga laporan ini dapat bermanfaat dan menambah pengetahuan bagi penulis dan para pembaca, khususnya mahasiswa universitas mercu buana sebagai refrensi penulisan laporan tugas akhir.



Jakarta, 19 Juli 2016

UNIVERSITAS

Penulis

MERCU BUANA

Muhammad Hilman Reinaldy

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERNYATAAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
ABSTRACT .....	iv
ABSTRAK .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	x
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. LATAR BELAKANG PERANCANGAN .....	1
BAB II METODE PERANCANGAN .....	4
A. ORISINALITAS .....	4
B. KELOMPOK PENGGUNA PRODUK .....	12
C. TUJUAN DAN MANFAAT .....	13
1. TUJUAN .....	13
2. MANFAAT .....	13
D. RELEVANSI KONSEKUENSI STUDI .....	14
1. LOGIKA DASAR PERANCANGAN .....	14
2. TEKNOLOGI YANG DIBUTUHKAN .....	16
3. MATERIAL YANG AKAN DIPERGUNAKAN .....	17
4. BIAYA PERANCANGAN DAN PRODUKSI .....	19
E. SKEMA PROSES KERJA .....	19
BAB III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN .....	24
A. KELOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN ASPEK FUNGSI PRODUK RANCANGAN .....	24
B. KELOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN ESTETIKA PRODUK RANCANGAN .....	25

C. KELOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN ASPEK TEKNIS	
PRODUK RANCANGAN .....	28
D. KELOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN ASPEK EKONOMI	
PRODUK RANCANGAN .....	32
BAB IV KONSEP PERANCANGAN .....	33
A. TATARAN LINGKUNGAN/KOMUNITAS .....	33
B. TATARAN SISTEM .....	34
1. CARA KERJA PRODUK .....	34
2. PENYEBARAN DAN PEMANFAATAN PRODUK .....	34
C. TATARAN PRODUK .....	35
D. TATARAN ELEMEN .....	48
1. ILUSTRASI .....	48
2. WARNA .....	48
3. TIPOGRAFI .....	48
4. KOMPOSISI .....	49
BAB V PAMERAN .....	50
A. DESAIN FINAL .....	50
B. KONSEP PAMERAN .....	51
C. RESPON PENGUNJUNG .....	55
DAFTAR PUSTAKA.....	57
LAMPIRAN .....	59

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Desain Kaos Permainan Tradisional .....	4
Gambar 2.	Postcard Tema Permainan Tradisional .....	6
Gambar 3.	<i>T-Shirt</i> Ilustrasi <i>Style</i> Urban .....	7
Gambar 4.	Rincian Biaya Produksi .....	19
Gambar 5.	Skema Proses Kerja .....	19
Gambar 6.	<i>Moodboard</i> Fenomena Masa Kini dan Terlupakan .....	20
Gambar 7.	<i>Moodboard</i> Studi Karakter dan Studi Warna .....	21
Gambar 8.	<i>Moodboard</i> Elemen Pop Art dan Ilustrasi Urban .....	21
Gambar 9.	Sketsa Alternatif Desain Ilustrasi .....	22
Gambar 10.	Sketsa Ilustrasi Final .....	22
Gambar 11.	Hasil Digitalisasi .....	22
Gambar 12.	Logo <i>Branding</i> .....	36
Gambar 13.	Ukuran <i>T-Shirt</i> .....	37
Gambar 14.	Warna dan Layout Desain <i>T-Shirt</i> .....	37
Gambar 15.	Sketsa Alternatif Desain .....	38
Gambar 16.	Sketsa Final Desain .....	38
Gambar 17.	Hasil Desain Digital .....	39
Gambar 18.	Desain <i>T-Shirt</i> 1 .....	40
Gambar 19.	Desain <i>T-Shirt</i> 2 .....	41
Gambar 20.	Desain <i>T-Shirt</i> 3 .....	42
Gambar 21.	Desain <i>T-Shirt</i> 4 .....	42
Gambar 22.	Desain <i>T-Shirt</i> 5 .....	43
Gambar 23.	Desain <i>T-Shirt</i> 6 .....	44

Gambar 24. Desain <i>T-Shirt</i> 7 .....	45
Gambar 25. Desain <i>T-Shirt</i> 8 .....	46
Gambar 26. Desain <i>packaging</i> .....	47
Gambar 27. <i>Font Kenyan Coffee, Single Slev, Indy Pimp</i> .....	49
Gambar 28. Gambaran Desain T-Shirt Final .....	50
Gambar 29. <i>Layout Display</i> Pameran .....	51
Gambar 30. Desain Poster dan Katalog Ilustrasi .....	52
Gambar 31. Desain <i>Hangtag</i> .....	52
Gambar 32. Desain Panel Konsep .....	53
Gambar 33. Kartu Nama .....	53
Gambar 34. Desain <i>Roll Packaging</i> dan <i>Paper Bag</i> .....	54
Gambar 35. Desain <i>Sticker</i> .....	54
Gambar 36. Desain Logo <i>Print Pajangan</i> .....	54
Gambar 37. Foto Respon Pengunjung .....	55

