

**PERANCANGAN ILUSTRASI MERCHANDISE DENGAN
TEKNIK DIGITALISASI KARYA MURAL
STUDY KASUS WAYANG KULIT ABIMANYU GUGUR**

TUGAS AKHIR



Disusun Oleh:

IKHSAN HANAAN PRIMASTOMO

01201013

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
DIPLOMA III
SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA
YOGYAKARTA
2023**

**PERANCANGAN ILUSTRASI MERCHANDISE DENGAN
TEKNIK DIGITALISASI KARYA MURAL
STUDY KASUS WAYANG KULIT ABIMANYU GUGUR**

Disusun Oleh

IKHSAN HANAAN PRIMASTOMO

01201013

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
DIPLOMA III
SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA**

Menyetujui
Dosen Pembimbing
08 Juli 2023



Danu Widianoro, M.SN
NIDN : 0521057002

**PERANCANGAN ILUSTRASI MERCHANDISE DENGAN
TEKNIK DIGITALISASI KARYA MURAL
STUDY KASUS WAYANG KULIT ABIMANYU GUGUR**

Tugas Akhir ini telah diuji dan dipertahankan di hadapan tim penguji
Program Studi Desain Komunikasi Visual Sekolah Tinggi Seni Rupa
dan Desain Visi Indonesia

Pada tanggal 20 Juli 2023 di STSRD VISI Yogyakarta

Dewan Penguji

Pembimbing



Danu Widianoro, M.SN
NIDN 0521057002

Ketua Penguji



Novan Edo Pratama, M.Ds.
NIDN 0523119102

Mengetahui,

Ketua STSRD VISI



Wahju Tri Widadijo, M.Sn
NIDN 0526047001

Ketua Jurusan



Dwisanto Sayogo, M.Ds
NIDN 0510128401

LEMBAR PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya yang telah memberikan nikmat dan kemudahan dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Yang dimana penulis persembahkan sebagai ungkapan terimakasih yang mendalam kepada:

1. Kedua orang tua dan keluarga Primastomo yang senantiasa memberikan dukungan dan doa
2. Bapak Wahyu Tri Widadijo, M.Sn selaku ketua STSRD VISI Yogyakarta
3. Bapak Dwisanto Sayogo, M.Ds selaku Ketua Jurusan DKV dan Koordinator Tugas Akhir Sekolah Tinggi Seni Rupa Desain Visi Indonesia.
4. Bapak Danu Widianoro, M.SN selaku Pembimbing Tugas Akhir saya yang sangat membantu saya dalam kelancaran Tugas Akhir saya ini.
5. Bapak Nofria Doni Fitri, M. Sn selaku Pembimbing Akademik selama saya menempuh pendidikan di Sekolah Tinggi Seni Rupa Desain Visi Indonesia.
6. Teman-teman yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah memberikan semangat dan dukungan dalam mengerjakan tugas akhir ini.
7. Nurmalita Melati Aryaputri selaku kekasih yang sudah membantu dan menjadi teman diskusi serta menjadi model dalam perancangan penulis

Semoga segala kebaikan dan dukungannya semua mendapat berkah dari Tuhan YME. Penulis berharap perancangan tugas akhir ini dapat berguna bagi para pembaca, menambah wawasan baru, dan membawa manfaat bagi pengembangan ilmu DKV.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala nikmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan perancangan Tugas Akhir ini yang berjudul: “PERANCANGAN ILUSTRASI MERCHANDISE DENGAN TEKNIK DIGITALISASI KARYA MURAL STUDY KASUS WAYANG KULIT ABIMANYU GUGUR”.

Perancangan ini dibuat untuk memenuhi syarat kelulusan guna mencapai gelar Ahli Madya (A.Md.) pada program studi Desain Komunikasi Visual di bangku perkuliahan STSRD VISI Yogyakarta. Akhir kata penulis ucapkan terima kasih pada semua pihak yang telah berusaha membantu dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini, dan penulis berharap semoga Tugas Akhir ini dapat membantu menambah pengetahuan dan pengalaman bagi para pembaca.

Yogyakarta, Juli 2023

Ikhsan Hanaan Primastomo

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	I
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING	II
LEMBAR PENGESAHAN	III
LEMBAR PERSEMBAHAN	IV
KATA PENGANTAR	V
DAFTAR ISI	VI
DAFTAR GAMBAR	VII
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Minat Utama	1
B. Skill Unggulan	1
C. Kesimpulan	2
BAB II PENGANTAR OBJEK PERANCANGAN	3
A. Latar Belakang	3
B. Data Objek	5
C. Analisis SWOT	7
BAB III KONSEP DESAIN	8
A. Konsep Verbal	8
B. Konsep Visual	8
BAB IV PROSES DESAIN	11
A. Referensi Desain	11
B. Rough Design	13
C. Alternatif Desain	28
D. Final Desain	31
PENUTUP	34
A. Kesimpulan	34
B. Saran	34
DAFTAR PUSTAKA	35
LAMPIRAN	36

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Komisi Project Papan Skateboard Cruz diablo.....	4
Gambar 1.1 Ilustrasi Bendera DLP.....	4
Gambar 1.2 Komisi mural di tembok dengan ukuran 2.5m x 4m.....	5
Gambar 1.3 Ilustrasi yang dijual di akun instagram penulis.....	5
Gambar 2 Karya Mural penulis di Jl.Lowanu Yogyakarta, Januari 2021.....	7
Gambar 2.1 Digitalisai karya mural penulis, Januari 2021.....	7
Gambar 2.2 Wayang kulit Abimanyu gugur.....	8
Gambar 3 Layout desain mural.....	11
Gambar 3.1 Layout desain mural di lokasi tembok.....	11
Gambar 3.2 Layout desain kaos.....	12
Gambar 3.3 Layout desain bandana.....	12
Gambar 3.4 Warna background.....	12
Gambar 3.5 Warna Tribal 3d Chrome.....	12
Gambar 3.6 Font Poppins.....	13
Gambar 3.7 Font Ancient Modern Tales.....	13
Gambar 4 Karya desainer HVNTERS.....	14
Gambar 4.1 Kumpulan karya kurasi berbagai desainer.....	14
Gambar 4.2 Kumpulan desain tatto tribal.....	15
Gambar 4.3 ilustrasi wayang kulit Abimanyu karya imam maskun.....	15
Gambar 4.4 Proses background mural.....	16
Gambar 4.5 Proses sketsa mural.....	16
Gambar 4.6 Proses lining mural.....	17
Gambar 4.7 Karya Mural.....	17
Gambar 4.8 Proses Trace Karya Mural.....	18
Gambar 4.9 Settingan Image Trace Vector.....	18
Gambar 4.10 Ilustrasi mural abimanyu menjad vector.....	19
Gambar 4.11 Sketsa tribal.....	19
Gambar 4.12 Lining tribal.....	20
Gambar 4.13 Frame tribal.....	20

Gambar 4.14 Frame tribal export file SVG.....	21
Gambar 4.15 Frame tribal importt file SVG.....	21
Gambar 4.16 Extrude objek tribal.....	22
Gambar 4.17 Convert objek menjadi mesh.....	22
Gambar 4.18 Proses sculpt objek tribal.....	23
Gambar 4.19 Proses efek Principle BSDF.....	23
Gambar 4.20 Setting render engine.....	24
Gambar 4.21 Setting film transparan.....	24
Gambar 4.22 Setting world nodes.....	25
Gambar 4.23 Hasil setting world nodes.....	25
Gambar 4.23 Penambahan Lampu.....	26
Gambar 4.24 Posisi Lampu.....	26
Gambar 4.25 Warna highlight Lampu.....	27
Gambar 4.26 Warna bayangan Lampu.....	27
Gambar 4.27 Viewport shading chrome tribal.....	28
Gambar 4.28 Setting workspace rendering.....	28
Gambar 4.29 Setting output properties.....	29
Gambar 4.30 Render image.....	30
Gambar 4.31 Penyempurnaan 3D chrome tribal.....	30
Gambar 4.32 Workspace Abimanyu Gugur.....	31
Gambar 4.33 Alternatif desain tipografi.....	31
Gambar 4.34 Alternatif desain kaos.....	32
Gambar 4.35 Alternatif desain bandana.....	33
Gambar 4.36 Final desain kaos.....	34
Gambar 4.37 Pengaplikasian desain kaos.....	34
Gambar 4.38 Final desain Bandana.....	35
Gambar 4.39 Pengaplikasian desain Bandana.....	35
Gambar 4.40 Pengaplikasian merchandise Kaos & Bandana.....	36