

**“PERANCANGAN DESAIN ILUSTRASI *MERCHANDISE*
LANDMARK KOTA SAMARINDA”**

SKRIPSI



Oleh:

Muhammad Yoga Indrawan - 11171028

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JENJANG STRATA 1
SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA
YOGYAKARTA
2021**

LEMBAR PERSETUJUAN



Yogyakarta, 5 Agustus 2021

Telah disetujui dan diterima oleh

Dosen Pembimbing

A handwritten signature in black ink that reads "Nofria Doni Fitri". The signature is written in a cursive style.

Nofria Doni Fitri, M.Sn.

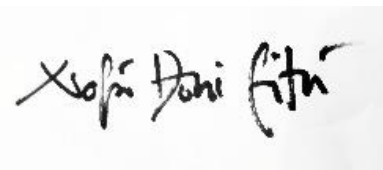
LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN DESAIN ILUSTRASI *MERCHANDISE* *LANDMARK KOTA SAMARINDA*

Tugas Akhir ini telah diuji dan dipertahankan
Di hadapan tim penguji Program Studi Desain Komunikasi Visual
Jenjang Strata 1 Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia
Pada tanggal 20 Agustus 2021 di STSRD VISI Yogyakarta

Dewan Penguji

Ketua Penguji



Dra. Helga K. A Siregar, M.Sn

NIK. 02093081

Pembimbing



Nofria Doni Fitri, S.Pd., M.Sn.

NIK. 04093094

Mengetahui,

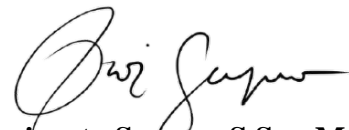
Ketua STSRD VISI



Sudjadi Epto Rahardjo, S.Sn., M.Ds.

NIP. 197502132005011001

Ketua Jurusan



Dwisanto Sayogo, S.Sn., M.Ds.

NIK. 09123113

KATA PENGATAR

Puji syukur marilah kita panjatkan kehadirat Allah SWT Yang telah melimpahkan rahmat juga karuniaNya dan tidak lupa junjungan serta salam juga sholawat penulis tuturkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa umatnya dari zaman kegelapan ke zaman yang terang benderang. Sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Skripsi Tugas Akhir sebagai salah satu syarat mendapatkan gelar derajat sarjana desain (S1) dengan judul “Perancangan Desain Ilustrasi Merchandise Landmark Kota Samarinda” ini telah terlaksanakan dengan lancar tanpa halangan.

Laporan akhir skripsi ini disusun sebagai salah satu kewajiban mahasiswa sebagai syarat mendapatkan gelar derajat sarjana desain (S1) di Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain VISI Indonesia, Proses pengerjaan laporan tugas akhir skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak yang senantiasa membantu dan berpartisipasi didalamnya, Terkhususnya ucapan terima kasih secara khusus ditujukan kepada:

1. Allah SWT yang selalu memberikan nikmat sehat serta karuniaNya kepada saya sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Bapak Sudjadi Tjipto Rahardjo, M.Ds. Selaku Ketua Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain VISI Indonesia.
3. Bapak Dwisanto Sayogo, M.Ds selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain VISI Indonesia.
4. Bapak Nofria Doni Fitri, M.Sn selaku Pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang selalu memberikan dukungan dan referensi untuk perancangan.
5. Ibu Donna Carolina, M.Sn selaku Dosen Wali.
6. Seluruh Dosen dan Staff pengurus STSRD VISI INDONESIA.
7. Kedua Orang Tua Mohammad Darwin Hamid (Abah) dan Sri Hayati (Mama) tercinta yang telah memberikan dukungan juga do'a sehingga Skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
8. Ibu Sumardinah Koeswardono (Alm) selaku Ibu Kost yang telah merawat juga memperhatikan selama menetap di Kota Yogyakarta
9. Teman – teman yang senantiasa memberi dukungan serta semangat dalam mengerjakan tugas akhir ini serta seluruh pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari jika perancangan ini masih jauh dari kata sempurna dan banyak kekurangan. Itu sebabnya, kritik dan saran yang dibangun sangat diharapkan penulis untuk memperbaiki tugas akhir ini. Akhir kata, penulis berharap semoga tugas akhir ini bermanfaat dan menjadi referensi bagi semua pihak. Terima kasih.

Yogyakarta, 4 Agustus 2021

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Yoga.' with a stylized flourish underneath.

Muhammad Yoga Indrawan

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	I
LEMBAR PENGESAHAN	II
KATA PENGATAR.....	III
DAFTAR ISI.....	V
DAFTAR GAMBAR.....	VII
ABSTRAK	X
ABSTRACT.....	XI
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG MASALAH PERANCANGAN.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH PERANCANGAN	2
1.3 BATASAN MASALAH PERANCANGAN.....	2
1.4 TUJUAN PERANCANGAN	3
1.5 MANFAAT PERANCANGAN.....	3
1.6 SKEMA PERANCANGAN.....	4
BAB II DATA & ANALISA.....	5
2.1 DATA OBJEK.....	5
2.1.1 SEJARAH KOTA SAMARINDA.....	5
2.1.2 SUKU BANGSA	6
2.1.3 LEMBAGA	6
2.1.4 POTENSI DAN WISATA KOTA SAMARINDA.....	8
2.2 ANALISIS OBJEK.....	11
2.2.1 ANALISIS SWOT	11
2.3 <i>TARGET AUDIENCE</i>	13
2.4 REFERENSI PERANCANGAN	14
2.5 LANDASAN TEORI	20
2.5.1 LANDMARK.....	20
2.5.2 IDENTITAS VISUAL DKV	21
2.5.3 WARNA	21
2.5.4 LAYOUT.....	22
2.5.5 TIPOGRAFI	23

2.5.6	ILUSTRASI	24
	BAB III KONSEP PERANCANGAN.....	29
3.1	KONSEP VERBAL	29
3.2	KONSEP VISUAL.....	33
	BAB IV HASIL PERANCANGAN	67
	BAB V PENUTUP.....	98
5.1	KESIMPULAN	98
5.2	SARAN.....	100
	DAFTAR PUSTAKA.....	101

DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar II.1. Logo Pemerintah Kota Samarinda</i>	6
<i>Gambar II.2. Jembatan Mahakam dan Sungai Mahakam</i>	9
<i>Gambar II.3. Monumen Tugu Pesut Mahakam</i>	10
<i>Gambar II.4. Citra Niaga Samarinda</i>	11
<i>Gambar II.5. Konsep Layout Desain</i>	15
<i>Gambar II.6. Desain Ilustrasi Jembatan Suramadu</i>	15
<i>Gambar II.7. Desain Ilustrasi Surabaya City Space</i>	16
<i>Gambar II.8. Desain Ilustrasi Lontong Balap</i>	16
<i>Gambar II.9. Desain Istana Kuning 1</i>	18
<i>Gambar 20. Desain Istana Kuning 1 pada T-shirt</i>	18
<i>Gambar II.10. Desain Istana Kuning 1 pada totebag</i>	19
<i>Gambar II.11. Desain Istana Kuning 1 pada Mug</i>	19
<i>Gambar II.12. Desain Istana Kuning 1 pada Gantungan kunci dan Pin</i>	20
<i>Gambar II.13. Contoh Art Nouveau</i>	28
<i>Gambar III.14. Warna</i>	33
<i>Gambar III.15. Contoh Huruf Dalam Perancangan</i>	34
<i>Gambar III.16. Contoh Desain Ilustrasi Art Nouveau</i>	35
<i>Gambar III.17. Jembatan Mahakam</i>	37
<i>Gambar III.18. Tone Warna Jembatan Mahakam 1</i>	38
<i>Gambar III.19. Elemen Visual Jembatan Mahakam 1</i>	39
<i>Gambar III.20. Huruf Rocket Vintage</i>	40
<i>Gambar III.21. Stilasi Elemen Visual Jembatan Mahakam 1</i>	41
<i>Gambar III.22. Rought Sketch Jembatan Mahakam 1</i>	41
<i>Gambar III.23. Tone Warna Jembatan Mahakam 2</i>	43
<i>Gambar III.24. Elemen Visual Jembatan Mahakam 2</i>	45
<i>Gambar III.25. Huruf Cairlinn</i>	45
<i>Gambar III.26. Stilasi Elemen Visual Jembatan Mahakam 2</i>	46
<i>Gambar III.27. Rought Sketch Jembatan Mahakam 2</i>	46
<i>Gambar III.28. Monumen Pesut Mahakam</i>	48
<i>Gambar III.29. Tone Warna Monumen Pesut Mahakam 1</i>	50
<i>Gambar III.30. Elemen Visual Pesut Mahakam 1</i>	51
<i>Gambar III.31. Huruf Rocket Vintage</i>	51
<i>Gambar III.32. Stilasi Elemen Visual Monumen Pesut Mahakam 1</i>	52
<i>Gambar III.33. Rought Sketch Monumen Pesut Mahakam 1</i>	53
<i>Gambar III.34. Tone Warna Monumen Pesut Mahakam</i>	54
<i>Gambar III.35. Elemen Visual Monumen Pesut Mahakam 2</i>	55
<i>Gambar III.36. Huruf Rocket Vintage</i>	55
<i>Gambar III.37. Stilasi Elemen Visual Monumen Pesut Mahakam</i>	56
<i>Gambar III.38. Rought Sketch Monumen Pesut Mahakam 2</i>	57
<i>Gambar III.39. Kawasan Citra Niaga</i>	58
<i>Gambar III.40. Tone Warna Desain Citra Niaga 1</i>	60
<i>Gambar III.41. Elemen Visual Desain Citra Niaga 1</i>	60

<i>Gambar III.42. Contoh Huruf Rocket Vintage</i>	61
<i>Gambar III.43. Stilasi Elemen Visual Citra Niaga 1</i>	61
<i>Gambar III.44. Rought Sketch Desain Citra Niaga Samarinda 1</i>	62
<i>Gambar III.45. Tone Warna Citra Niaga 2</i>	64
<i>Gambar III.46. Elemen Visual Citra Niaga 2</i>	65
<i>Gambar III.47. Huruf Rocket Vintage</i>	65
<i>Gambar III.48. Stilasi Elemen Visual Citra Niaga 2</i>	66
<i>Gambar III.49. Rought Sketch Citra Niaga</i>	66
<i>Gambar IV.50. Final Desain Jembatan Mahakam 1</i>	67
<i>Gambar IV.51. Aplikasi Desain Jembatan Mahakam 1 Pada T-shirt</i>	68
<i>Gambar IV. 52. Aplikasi Desain Jembatan Mahakam 1 Pada Totebag</i>	68
<i>Gambar IV. 53. Aplikasi Desain Jembatan Mahakam 1 Pada Mug</i>	69
<i>Gambar IV. 54. Aplikasi Desain Jembatan Mahakam 1 Pada Poster</i>	69
<i>Gambar IV. 55. Aplikasi Desain Jembatan Mahakam 1 Pada Mousepad</i>	70
<i>Gambar IV. 56. Aplikasi Desain Jembatan Mahakam 1 Pada Sticker</i>	71
<i>Gambar IV. 57. Final Desain Jembatan Mahakam 2</i>	71
<i>Gambar IV. 58. Aplikasi Desain Jembatan Mahakam 2 Pada T-Shirt</i>	72
<i>Gambar IV. 59. Aplikasi Desain Jembatan Mahakam 2 Pada Totebag</i>	72
<i>Gambar IV. 60. Aplikasi Desain Jembatan Mahakam 2 Pada Mug</i>	74
<i>Gambar IV. 61. Aplikasi Desain Jembatan Mahakam 2 Pada Poster</i>	74
<i>Gambar IV. 62. Aplikasi Desain Jembatan Mahakam 2 Pada Mousepad</i>	76
<i>Gambar IV. 63. Aplikasi Desain Jembatan Mahakam 2 Pada Poster</i>	77
<i>Gambar IV. 64. Final Desain Monumen Pesut Mahakam 1</i>	77
<i>Gambar IV. 65. Aplikasi Desain Monumen Pesut Mahakam 1 Pada T-shirt</i>	77
<i>Gambar IV. 66. Aplikasi Desain Monumen Pesut Mahakam 1 Pada Totebag</i>	79
<i>Gambar IV. 67. Aplikasi Desain Monumen Pesut Mahakam 1 Pada Mug</i>	80
<i>Gambar IV. 68. Aplikasi Desain Monumen Pesut Mahakam 1 Pada Poster</i>	80
<i>Gambar IV. 69. Aplikasi Desain Monumen Pesut Mahakam 1 Pada Mousepad</i>	81
<i>Gambar IV. 70. Aplikasi Desain Monumen Pesut Mahakam 1 Pada Sticker</i>	82
<i>Gambar IV.71. Final Desain Monumen Pesut Mahakam 2</i>	82
<i>Gambar IV. 72. Aplikasi Desain Monumen Pesut Mahakam 2 Pada T-shirt</i>	83
<i>Gambar IV. 73. Aplikasi Desain Monumen Pesut Mahakam 2 Pada Totebag</i>	83
<i>Gambar IV. 74. Aplikasi Desain Monumen Pesut Mahakam 2 Pada Mug</i>	84
<i>Gambar IV. 75. Aplikasi Desain Monumen Pesut Mahakam 2 Pada Poster</i>	84
<i>Gambar IV. 76. Aplikasi Desain Monumen Pesut Mahakam Pada Mousepad</i>	86
<i>Gambar IV. 77. Aplikasi Desain Monumen Pesut Mahakam 2 Pada Sticker</i>	86
<i>Gambar IV.78. Final Desain Citra Niaga 1</i>	87
<i>Gambar IV. 79. Aplikasi Desain Citra Niaga 1 Pada T-shirt</i>	88
<i>Gambar IV. 80. Aplikasi Desain Citra Niaga 1 Pada Totebag</i>	89
<i>Gambar IV. 81. Aplikasi Desain Citra Niaga 1 Pada Mug</i>	89
<i>Gambar IV. 82. Aplikasi Desain Citra Niaga 1 Pada Poster</i>	90
<i>Gambar IV. 83. Aplikasi Desain Citra Niaga 1 Pada Mousepad</i>	91
<i>Gambar IV. 84. Aplikasi Desain Citra Niaga 1 Pada Sticker</i>	92
<i>Gambar IV.85. Final Desain Citra Niaga 2</i>	93
<i>Gambar IV. 86. Aplikasi Desain Citra Niaga 2 Pada T-shirt</i>	94
<i>Gambar IV. 87. Aplikasi Desain Citra Niaga 2 Pada Totebag</i>	95

<i>Gambar IV. 88. Aplikasi Desain Citra Niaga 2 Pada Mug.....</i>	<i>95</i>
<i>Gambar IV. 89. Aplikasi Desain Citra Niaga 2 Pada Poster.....</i>	<i>95</i>
<i>Gambar IV. 90. Aplikasi Desain Citra Niaga 2 Pada Mousepad</i>	<i>97</i>
<i>Gambar IV. 91. Aplikasi Desain Citra Niaga 2 Pada Sticker.....</i>	<i>97</i>

PERANCANGAN DESAIN ILUSTRASI *MERCHANDISE* *LANDMARK* KOTA SAMARINDA

Oleh : Muhammad Yoga Indrawan

11171028

ABSTRAK

Perancangan Desain Ilustrasi Merchandise Landmark Kota Samarinda sebagai media promosi memperkenalkan Kota Samarinda dengan mengangkat bangunan ikonik atau *landmark*, melalui desain ilustrasi sebagai merchandise. Dan ingin mewujudkan desain ilustrasi yang mengemas dan memiliki nilai seni akan budaya setempat dengan mengkombinasikan elemen-elemen visual yang terdapat di Kota Samarinda dan mengangkat potensi daerah. Diharapkan masyarakat juga wisatawan dapat mengetahui landmark kota Samarinda agar meningkatkan minat untuk mengunjungi wisata alam, budaya, dan wisata bangunan bersejarah.

Kata Kunci : Kota Samarinda, Merchandise, Landmark

MERCHANDISE ILLUSTRATION DESIGN
LANDMARK CITY OF SAMARINDA

By : Muhammad Yoga Indrawan

11171028

ABSTRACT

Samarinda City Landmark Merchandise Illustration Design

as a promotional media to introduce Samarinda City by raising iconic buildings or landmarks, through illustration designs as merchandise. And want to realize an illustration design that packs and has artistic value for local culture by combining visual elements found in the city of Samarinda and elevating the potential of the region. It is hoped that the public as well as tourists can know the landmarks of the city of Samarinda in order to increase their interest in visiting natural, cultural, and historical building tours.

Keywords: Samarinda City, Merchandise, Landmark