

**PERANCANGAN DESAIN ILUSTRASI MERCHANDISE
KOMUNITAS MOTOR HOTMABOYS**

TUGAS AKHIR



Disusun Oleh :

Muhammad Rasyad Zaki Fuadi

01191020

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

2022



**PERANCANGAN DESAIN ILUSTRASI MERCHANDISE
KOMUNITAS MOTOR HOTMABOYS**

Disusun Oleh :

Muhammad Rasyad Zaki Fuadi

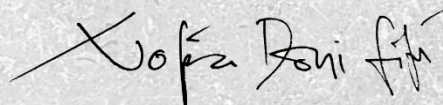
01191020

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

Menyetujui

Dosen Pembimbing

Tanggal : 12 Juli 2022



Nama : Nofria Doni Fitri, M.Sn.

NIP/NIK : 04093094

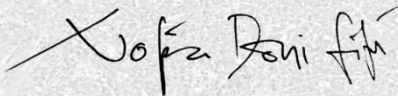
**PERANCANGAN DESAIN ILUSTRASI MERCHANDISE
KOMUNITAS MOTOR HOTMABOYS**

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 8 Agustus 2022 di STSRD VISI Yogyakarta

Dewan Penguji

Pembimbing



Nama Nofria Doni Fitri, M.Sn

NIP/NIK 04093094

Ketua Penguji



Nama Danu Widiantoro, M.Sn.

NIP/NIK.....

Mengetahui,

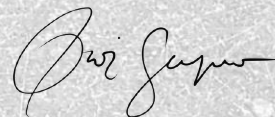
Ketua STSRD VISI



Nama Sudjadi Tjipto R., M.Ds.

NIP/NIK.....

Ketua Jurusan



Nama Dwisanto Sayogo, M.Ds.

NIP/NIK.....

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya serta segala karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “ Perancangan Desain Ilustrasi Merchandise Komunitas Motor Hotmaboys“. Adapun Tugas Akhir ini disusun guna meraih gelar Ahli Madya program D3 Desain Komunikasi Visual Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Yogyakarta.

Terselesaikannya Tugas Akhir ini tidak lepas dari bantuan, dukungan, dorongan dan bimbingan serta motivasi dari semua pihak yang telah membantu penulis. Maka ungkapan rasa terima kasih serta penghargaan yang tinggi pantas penulis sampaikan kepada :

1. Nofria Doni Fitri, M.Sn selaku dosen pembimbing Tugas Akhir
2. Sudjadi Tjipto Raharjo, M.Ds selaku ketua STSRD VISI
3. Dwisanto Sayogo, M.Ds selaku ketua jurusan STSRD VISI
4. Jouhan Pahlawan selaku ketua dari komunitas motor Hotmaboys
5. Bapak dan Ibu tercinta serta keluarga besar yang telah memberikan semangat serta dukungan
6. Teman-teman D3 Desain Komunikasi Visual STSRD VISI Yogyakarta
7. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu oleh penulis sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan

Disadari sepenuhnya bahwa konsep Tugas Akhir ini jauh dari sempurna, maka dari itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran supaya dapat maju kedepannya dan bisa lebih diterima serta bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 12 Juli 2022



M Rasyad Zaki Fuadi

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Minat Utama.....	1
1.2 Skill Unggulan.....	1
1.3 Kesimpulan.....	4
BAB II PENGANTAR OBJEK PERANCANGAN.....	5
2.1 Latar Belakang.....	5
2.2 Data Objek.....	6
2.2.1 Profil Objek Perancangan.....	6
2.2.2 Target Audiens.....	8
2.3 Analisa Swot.....	8
BAB III KONSEP DESAIN.....	10
3.1 Konsep Verbal.....	10
3.2 Konsep Visual.....	10
BAB IV PROSES DESAIN.....	12
4.1 Referensi Desain.....	12
4.2 Rough Desain.....	14
4.2.1 Proses Sketsa.....	14
4.2.2 Proses Inking.....	16
4.2.3 Proses Pewarnaan.....	18
4.3 Alternatif Desain.....	22
4.4 Final Desain.....	26
Daftar Pustaka.....	34
Lampiran.....	35

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 MINAT UTAMA

Kegemaran penulis dalam hal menggambar sudah tumbuh sejak duduk di bangku sekolah dasar dan berlanjut hingga terjun di dunia DKV. Selama kurun waktu kurang lebih 4 tahun mulai dari mengikuti Program Profesi Desain Grafis (PPDG) di STSRD VISI yogyakarta dan berlanjut hingga saat ini di jenjang Diploma. Penulis banyak mempelajari ilmu desain dan tertarik pada banyak bidang, salah satu ketertarikan utama penulis adalah ilustrasi digital. Ilustrasi digital adalah produksi gambar dan desain menggunakan alat digital dan perangkat elektronik seperti tablet, mouse, tablet grafis, atau komputer yang dilengkapi dengan perangkat lunak khusus untuk desain dan ilustrasi.

1.2 SKILL UNGGULAN

Penulis menguasai teknik ilustrasi manual dan beberapa software untuk proses pengerjaan sebuah ilustrasi digital yaitu Corel Draw untuk membuat vector dan lettering serta Adobe Photoshop untuk ilustrasi dan pewarnaan. Berikut adalah beberapa hasil karya penulis :

1.2.1 Samurai Mask

Karya ini dibuat dalam rangka memenuhi permintaan klien dengan sebuah ilustrasi vector bertemakan samurai yang dibuat dengan menggunakan software Corel Draw untuk diaplikasikan ke kaos.



Gambar 1 Karya penulis berjudul Samurai Mask

(sumber : dokumentasi penulis)

1.2.2 Chef Forever

Karya ini dibuat berdasarkan permintaan klien dengan sebuah ilustrasi vector bertemakan koki dengan figure tengkorak yang menjadi objek utama yang dibuat dengan menggunakan software Corel Draw untuk diaplikasikan ke kaos.



Gambar 2 Karya penulis berjudul Chef Forever

(sumber : dokumentasi penulis)

1.2.3 Brainwave

Karya ini dibuat untuk melatih kemampuan penulis dengan sebuah tipografi digital dengan gaya vintage bertuliskan “Brainwave” yang dibuat dengan menggunakan software Corel Draw.



Gambar 3 Karya penulis berjudul Brainwave
(sumber : dokumentasi penulis)

1.2.4 Sucksflower

Karya ini dibuat untuk melatih kemampuan penulis dengan ilustrasi sebuah bunga dan tengkorak dengan gaya surealis yang dibuat dengan ilustrasi manual lalu dilanjutkan dengan pewarnaan digital dengan Adobe Photoshop.



Gambar 4 Karya penulis berjudul Sucksflower
(sumber : dokumentasi penulis)

1.3 KESIMPULAN

Ketertarikan penulis dengan ilustrasi digital serta penguasaan teknik dan software yang digunakan untuk menciptakan sebuah ilustrasi, maka penulis berencana membuat desain ilustrasi dengan gaya ilustrasi penulis yang diambil dari komunitas motor Hotmaboys untuk dapat diaplikasikan pada kaos dan menjadi sebuah produk merchandise.

BAB II

PENGANTAR OBJEK PERANCANGAN

2.1 LATAR BELAKANG

Budaya kustom (*custom culture*) adalah istilah yang berasal dari periode 1960-an untuk menggambarkan sebuah karya seni, kendaraan, dan gaya berpakaian mereka yang bergelut dalam dunia kustom motor serta mobil di Amerika Serikat. Model motor kustom yang berkembang kini beragam. Namun, semuanya mengacu pada model motor klasik era 1940-an hingga 1970-an. Tren tersebut merambah berbagai kalangan masyarakat dengan berbagai latar belakang.

Komunitas motor klasik dan kustom pun sangat berkembang pesat dan banyak ditemui di Indonesia, salah satunya komunitas motor Hotmaboys yang berada di Yogyakarta. Komunitas ini mewadahi semua jenis motor kustom dan klasik dari berbagai kalangan. Meskipun Hotmaboys belum lama terbentuk, komunitas ini sudah memiliki banyak anggota dan rutin menyelenggarakan acara, namun kurangnya identitas menjadi salah satu permasalahan dari Hotmaboys. Identitas sebagai tanda pengenal sangatlah dibutuhkan untuk sebuah komunitas agar dikenal lebih luas. Sehingga komunitas ini membutuhkan sebuah merchandise sebagai tanda pengenal dan media promosi.

Berangkat dari permasalahan tersebut penulis berkeinginan untuk merancang ilustrasi dengan ciri khas motor kustom dan klasik dari komunitas motor Hotmaboys. Sebuah ilustrasi yang dapat menggambarkan komunitas dengan keberagaman jenis kendaraan dan latar belakang anggotanya namun tetap menjunjung tinggi solidaritas serta persaudaraan.

2.2 DATA OBJEK

2.2.1 Profil Objek Perancangan



Gambar 5 Logo Hotmaboys

(sumber : instagram)

Berawal dari perkumpulan penggiat motor kustom dan klasik di sebuah kedai kopi yang sering berkumpul dan bertukar pikiran, mereka menyepakati untuk membentuk sebuah kelompok berkendara yang asik, seru, aman dan menyenangkan. “HOTMABOYS” lahir sebagai wadah kreatif untuk muda mudi yang ingin menyalurkan kreativitasnya dalam mewujudkan kendaraan yang nyaman bagi dirinya, serta menemukan kumpulan yang setujuan dengannya. Nama Hotmaboys sendiri tercipta dari sebuah celetukan dari salah seorang penggiat motor di perkumpulan tersebut yang menginginkan sebuah nama dengan kesan “laki-laki”. Nama Hotmaboys sendiri menggambarkan jiwa membara dari komunitas yang antusias terhadap dunia otomotif terutama dunia motor.

Setelah sepakat dengan nama tersebut, komunitas ini mulai merancang sebuah logo dengan komponen utama tengkorak yang melambangkan kebebasan, persaudaraan yang kental, dan kesan jantan dari anggota komunitas. Aksen helm yang digunakan memberikan kesan walaupun terkesan *rebel* atau “ugal-ugalan” namun tetap mementingkan keamanan dan tata tertib saat berkendara. Api melambangkan keberanian sebagai simbol dari anggota komunitas yang berisikan kaum pria. Simbol rantai melambangkan kesatuan dari setiap anggota komunitas, sehingga

menjadi suatu sistem yang kuat dan tidak terpatahkan. Warna merah pada logo melambangkan kesan semangat, menarik, energi, serta keberanian. Warna krem melambangkan makna kehangatan, bisa diandalkan, konservatif, fleksibel, dan menciptakan ketenangan. Warna hitam melambangkan kesan elegan, klasik, kekuatan, dan kesan eksklusif sesuai dengan tema motor yang ada di komunitas Hotmaboys.

Selain membicarakan motor sebagai kendaraan yang asik, komunitas motor ini sepakat untuk memberikan pengalaman diluar berkendara, pengetahuan lebih tentang dunia kustom, serta ruang curhat yang nyaman. Diluar kebiasaan di dunia kustom, Hotmaboys hidup dan dekat dengan musik sebagai teman berkendara. Tidak sedikit juga yang tergabung dalam komunitas ini merupakan pemusik yang telah lebih dulu hidup dan menghidupi musiknya. Hubungan baik antara motor dan musik menjadi dasar untuk membentuk komunitas ini.

Sepanjang perjalanan sejak terbentuk pada 10 februari 2021, Hotmaboys sepakat untuk mencoba menghadirkan tawaran seru budaya berkendara. Pada Oktober 2021, bekerja sama dengan Coday Coffee Lab & Roastery, Kasino Brothers, Hoadrocks, dan komunitas kopi, Hotmaboys mewujudkan sebuah festival kecil berkendara yang berlokasi di Jl. Ahmad Wahid, Mantup, Baturetno, Kec. Banguntapan, Bantul, Yogyakarta yang menjadi tempat Hotmaboys merayakan kesenangan berkendara. Macam-macam kegiatan mulai dari pertunjukan musik, sharing tentang *custom culture*, *live painting*, dan berbagai macam permainan. Acara ini menjadi awal perjalanan Hotmaboys untuk berkembang menuju komunitas motor yang besar dan merangkul banyak kalangan untuk bergabung. Hingga saat ini beranggotakan 58 orang dengan berbagai jenis kendaraan dan latar belakang anggota.

2.2.2 Target Audiens

a. Segmentasi Demografi

Secara demografi target audiens dari merchandise Hotmaboys ini memiliki kategori kelompok usia antara 18-40 tahun, dengan jenis kelamin laki-laki, serta status sosial menengah sampai menengah keatas.

b. Segmentasi Geografi

Target audiens berdasarkan geografis ditujukan kepada penduduk yang tinggal di perkotaan dimana masyarakat telah mengalami perubahan gaya hidup khususnya dalam peretemanan dan komunitas yang tidak jarang mereka terinspirasi dari budaya luar negeri.

c. Segmentasi Psikografi

Pada segmentasi psikografi target audiens yang dituju dari merchandise Hotmaboys ini adalah usia muda hingga dewasa yang memiliki antusias tinggi terhadap karya seni dan gaya hidup

2.3 ANALISA SWOT

2.3.1 Strength

- a. Memiliki banyak relasi dari berbagai kalangan
- b. Budaya motor kustom dan klasik yang sedang banyak diminati di Indonesia

2.3.2 Weakness

- a. Kurangnya atribut komunitas motor Hotmaboys sebagai identitas dan media promosi
- b. Latar belakang kesibukan anggota yang berbeda, membuat sedikit sulit untuk sering bertemu dan berdiskusi

2.3.3 Opportunity

- a. Menjadi wadah kreatif bagi pengendara motor kustom dan klasik
- b. Perkembangan sosial media sebagai media promosi yang mudah menjangkau semua kalangan

2.3.4 Threat

- a. Stigma negatif dari pihak polisi lalu lintas terhadap kelompok berkendara motor
- b. Kebiasaan buruk dan arogan oknum pengendara motor kustom lain di jalanan

BAB III

KONSEP DESAIN

3.1 KONSEP VERBAL

Tema yang diambil pada ilustrasi merchandise komunitas motor Hotmaboys ini adalah ilustrasi non realis dengan konsep klasik yang menggambarkan sebuah komunitas motor dengan solidaritas serta kebersamaan yang erat pada komunitas tersebut sesuai dengan gaya ilustrasi penulis.

Penulis menyertakan tipografi tagline atau judul pada setiap ilustrasi dan menambahkan objek motor vintage dan custom serta atribut pengendara motor sebagai hal yang erat kaitannya dengan komunitas Hotmaboys. Penulis juga menggunakan figur tengkorak yang diambil dari logo Hotmaboys sebagai maskot dan beberapa objek pelengkap lain.

3.2 KONSEP VISUAL

3.2.1 Gambar

Setiap ilustrasi akan menampilkan figur tengkorak, sepeda motor kustom atau klasik, serta atribut khas pengendara motor. Ilustrasi ini akan dibuat dengan teknik digital menggunakan brush pada software Adobe Photoshop secara detail dengan bantuan Pen Tablet. Ilustrasi akan diletakkan di bagian depan atau belakang kaos untuk memperbanyak variasi dari merchandise kaos tersebut. Ilustrasi akan diaplikasikan pada kaos dengan teknik sablon tinta plastisol atau printing.

3.2.2 Warna

Warna yang digunakan adalah warna-warna hangat dan kontras dengan garis tepi hitam untuk mendapatkan kesan klasik pada setiap ilustrasinya. Pewarnaan desain ilustrasi menggunakan warna-warna yang diambil dari warna dasar pada logo dan pengembangannya.

3.2.3 Tipografi

Penulis akan menyertakan tipografi yang diambil dari judul setiap karya dengan letak dan gaya tulisan yang disesuaikan dengan setiap ilustrasinya untuk menjadi ciri khas dari masing-masing ilustrasi yang dibuat. Penulis juga membuat tipografi dari kata “Hotmaboy” dengan jenis huruf yang disesuaikan dengan tipografi pada karya untuk beberapa merchandise.

DAFTAR PUSTAKA

Jatnika, Wildan. (2021, Desember 14). Budaya *custom* otomotif sepeda motor di Indonesia. Kumparan : <https://kumparan.com/wildan-jatnika/budaya-custom-otomotif-sepeda-motor-di-indonesia-1wwefHf8hm4/1>

Link referensi gambar :

<https://www.behance.net/gallery/10770985/August>

<https://www.behance.net/gallery/135072751/The-Boring-Sound-Record>

<https://www.behance.net/gallery/74914397/Gig-Posters-2018>

<https://www.psychedelicbabymag.com/2020/08/sitting-down-on-the-porch-by-the-pilgrim.html>

LAMPIRAN



F.STSRD VISI/B.5

SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA

LEMBAR KONSULTASI
BIMBINGAN TUGAS AKHIR D3
PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

NAMA : M Rasyad Zaki Fuadi NIM : 01191020
SEMESTER : 6 TAHUN AKADEMIK : 2019
JUDUL TA : Perancangan Desain Ilustrasi Merchandise Komunitas Motor Hotmaboy
PEMBIMBING : Nofria Doni Fitri, M.Sn.

TANGGAL	KOREKSI	SARAN	PARAF PEMBIMBING
6 Juni 2022	Mencantumkan keterangan karya	Dicantumkan	Xof
9 Juni 2022	Perbaiki kalimat pada data objek	Diperbaiki sesuai EYD	Xof
14 Juni 2022	Mencantumkan penjelasan media yang digunakan dan sumber dari referensi karya	Karya ilmiah harus punya data sumber	Xof
16 Juni 2022	Penambahan dan perbaikan kalimat pada SWOT dan konsep visual	Ditambahkan	Xof
22 Juni 2022	Perbaiki kalimat dan format teks	Diperbaiki	Xof
1 Juli 2022	Perbaiki urutan pada rough desain BAB IV		Xof
8 Juli 2022	Menambahkan keterangan gambar	Supaya lebih jelas	Xof
11 Juli 2022	Dilengkapi semua kekurangan Siap diujikan pada sidang Tugas Akhir	Daftar isi dan desain cover	Xof

Ketua Jurusan :

(Dwisanto Sayogo, M.Ds)

Pembimbing,

Xof
(...Nofria Doni Fitri, M.Sn.....)