

**KONSEP TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN GRAFIS KAOS**  
**BERGAMBAR TOKOH WAYANG**



Diajukan Guna Mencapai Gelar Ahli Madya Diploma III  
Program Studi Desain Komunikasi Visual

**Oleh :**  
**Danoe Jalu Ariswandy**  
**C. 9514023**

**PROGRAM STUDI DIII DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN**  
**UNIVERSITAS SEBELAS MARET**  
**SURAKARTA**  
**2017**

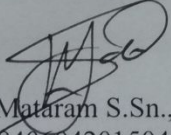
## PERSETUJUAN

Konsep Karya Tugas Akhir dengan judul

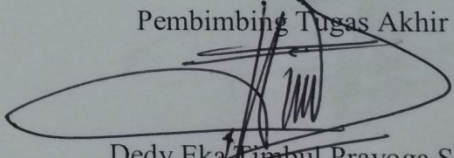
### PERANCANGAN GRAFIS KAOS BERGAMBAR TOKOH WAYANG

Telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan penguji :

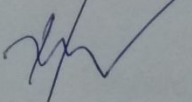
Pembimbing Tugas Akhir I

  
Sayid Mataram S.Sn.,M.Sn.  
NIP.198406042015041001

Pembimbing Tugas Akhir II

  
Dedy Eka Tumbul Prayoga S.Sn.  
NIDN.0603098202

Mengetahui  
Koordinator Tugas Akhir,

  
Hermansyah Muttaqin S.Sn., M.Sn.  
NIP. 19711115 200604 1001

## PENGESAHAN

Pengantar Karya Tugas Akhir

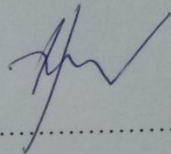
Telah diterima dan disetujui oleh Panitia Tugas Akhir

Pada tanggal

### Panitia Penguji

#### Ketua Sidang Tugas Akhir

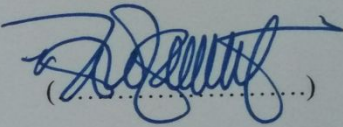
Hermansyah Muttaqin S.Sn., M.Sn.  
NIP. 19711115 200604 1001



(.....)

#### Sekretaris Sidang Tugas Akhir

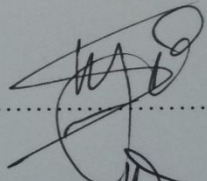
Nidyah Widyamurti, S.Sn.,M.IKom.  
NIK. 1974092620161001



(.....)

#### Pembimbing Tugas Akhir I

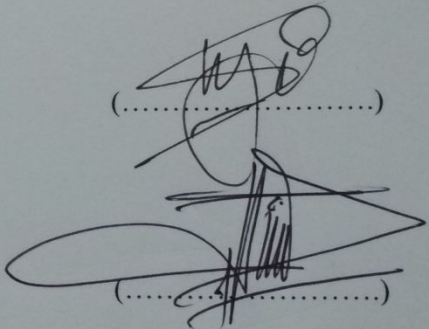
Sayid Mataram S.Sn., M.Sn.  
NIP.198406042015041001



(.....)

#### Pembimbing Tugas Akhir II

Dedy Eka Timbul Prayoga S.Sn.  
NIDN.0603098202

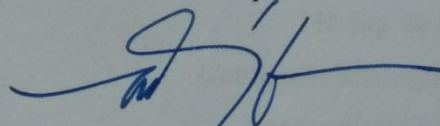


(.....)

Mengetahui,

Dekan

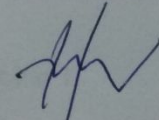
Fakultas SeniRupa dan Desain



Drs. Ahmad Adib, M.Hum., Ph.D.  
NIP. 196207081992031001

Ketua Program Studi

D3 Desain Komunikasi Visual



Hermansyah Muttaqin, S.Sn, M.Sn  
NIP. 197111152006041001

## MOTTO

“Hidup itu harus seperti api ...  
Untuk menjalaninya kita harus terus berkobar !  
Tapi terkadang boleh redup sebentar...  
Tapi harus berkobar lagi !  
dan Harus Berani !”

“Lek Bodhot”

## **PERSEMBAHAN**

Karya Tugas Akhir ini penulis persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua dan keluarga yang selalu mendukung dan memberi semangat selama pengerjaan Tugas Akhir.
2. Program Studi Diploma III Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Sebelas Maret Surakarta.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kemudahan dan melimpahkan rahmat-Nya, akhirnya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “PERANCANGAN GRAFIS KAOS BERGAMBAR TOKOH WAYANG”

Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi persyaratan guna mencapai gelar Ahli Madya dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Selesainya Tugas Akhir ini tidak lepas dari bantuan dan bimbingan secara moril maupun materil dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Drs. Ahmad Adib, M.Hum, Ph.D, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Sebelas Maret.
2. Hermansyah Muttaqin, S.Sn,M.Sn, selaku Ketua Program Studi Diploma III Desain Komunikasi Visual.
3. Sayid Mataram S.Sn.,M.Sn, selaku Pembimbing I Tugas Akhir.
4. Dedy Eka Timbul Prayoga S.Sn, selaku pembimbing II Tugas Akhir
5. Seluruh Dosen Diploma III Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan bimbingan selama perkuliahan.
6. Seluruh Staf Tata Usaha Program Studi Desain Komunikasi Visual atas kemudahan beradministrasi.
7. Flowter *Cloth* yang telah membantu memberikan informasi dalam proses pengerjaan Tugas Akhir.
8. Semua pihak yang membantu dalam penyusunan Tugas Akhir yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa penulisan Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan penulisan Tugas Akhir ini. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca umumnya. Atas perhatian dan kerja samanya penulis ucapkan terima kasih.

Surakarta, 15 Januari 2018

Penulis

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN MOTTO .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. LatarBelakang.....	1
B. RumusanMasalah.....	3
C. TujuanPerancangan.....	3
BAB II IDENTIFIKASI DATA.....	4
A...Wayang.....	4
1....Sejarah dan Perkembangan Wayang.....	4
2....Corak dan Unsur dalam Pertunjukan Wayang Kulit.....	6
3....Fungsi Pertunjukan Wayang dalam Masyarakat.....	7
B. Generasi Muda Secara Usia.....	8
C. Teknologi Pembuatan Kaos Sablon.....	9
1. Sejarah Sablon.....	9
2. Sablon Dalam Dunia Komersil.....	10
3. Perkembangan Teknologi Sablon Kaos.....	10
D. Kompetitor.....	11
1. Ngartun (Kaos Kartun Indonesia).....	11
2. Jogja <i>Tshirt</i> .....	14
E. Target Market.....	15
BAB III. PROSES PERANCANGAN .....	16
A. Konsep Kreatif.....	16
1. Perancangan Desain Grafis Kaos.....	16
2. Elemen Verbal dan Elemen Visual.....	22



3. Teknik Pelaksanaan.....	23
4. <i>Typografi</i> .....	27
5. Warna.....	35
6. Referensi Karya.....	38
7. <i>Layout</i> .....	48
8. Estimasi Dana.....	49
9. Media Promosi.....	51
10. Kegiatan Promosi Produk.....	53
B. Visualisasi Karya.....	54
C. Karya Pendukung.....	74
BAB IV PENUTUP.....	79
DAFTAR PUSTAKA.....	81
LAMPIRAN.....	84

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Pagelaran Wayang Kulit Semalam Suntuk.....	5
Gambar 2.2. Pagelaran Wayang Kulit.....	7
Gambar 2.3. Grafis Kaos Sinta Malu.....	12
Gambar 2.4. Grafis Kaos Panah Rama.....	13
Gambar 2.5. Grafis Kaos Kuku Bima.....	13
Gambar 2.6. Grafis Kaos Wayang Petruk.....	14
Gambar 2.7. <i>Store Jogja Tshirt</i> .....	15
Gambar 3.1. Proses sketsa kasar.....	23
Gambar 3.2. Proses <i>inking</i> .....	24
Gambar 3.3. Proses <i>coloring</i> .....	25
Gambar 3.4. Proses pemilihan huruf.....	26
Gambar 3.5. Wayang Werkudara.....	39
Gambar 3.6. Werkudara.....	39
Gambar 3.7. Prabu Rama.....	40
Gambar 3.8. Golden Rama.....	40
Gambar 3.9. Wayang Drupadi.....	41
Gambar 3.10. Drupadi.....	41
Gambar 3.11. Wayang Rahwana.....	42
Gambar 3.12. Rahwana.....	42
Gambar 3.13. Wayang Buto Cakil.....	43
Gambar 3.14. Buto Cakil.....	43
Gambar 3.15. Wayang Raden Rajamala.....	44
Gambar 3.16. Raden Rajamala.....	44
Gambar 3.17. Wayang Anoman.....	45
Gambar 3.18. Anoman.....	45
Gambar 3.19. Wayang Jatayu.....	46
Gambar 3.20. Jatayu.....	46
Gambar 3.21. Wayang Ganesa.....	47
Gambar 3.22. Ganesa.....	47

Gambar 3.23. Wayang Hyang Antaboga.....	48
Gambar 3.24. Hyang Antaboga.....	48

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Prediksi Biaya Produksi Kaos.....	25
Tabel 3.1. Prediksi Biaya Pembuatan <i>Merchandise</i> .....	26