

**ILUSTRASI KARTUN TARI TRADISIONAL INDONESIA PADA MEDIA  
*T-SHIRT***

**TUGAS AKHIR KARYA SENI**

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



oleh

**Andrea Dany Apriliawan**

NIM 09206244030

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
JULI 2017**

## PERSETUJUAN

Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul *Ilustrasi Kartun Tari Tradisional Indonesia pada Media T-Shirt* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, Juli 2017

Pembimbing,

A handwritten signature in black ink, appearing to read "R. Kuncoro Wulan DewoJati". The signature is written in a cursive style and is positioned above the printed name and NIP.

Drs. R. Kuncoro Wulan DewoJati, M.Sn.

NIP. 19660320 199412 1 001

## PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul *Ilustrasi Kartun Tari Tradisional Indonesia pada Media T-Shirt* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 11 Juli 2017 dan dinyatakan lulus.

### DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tandatangan	Tanggal
Drs. R. Kuncoro W.D, M.Sn.	Ketua Penguji		<u>13 Juli 2017</u>
Arsianti Latifah, S.Pd., M.Sn	Penguji Utama		<u>13 Juli 2017</u>
Drs. Maraja Sitompul, M.Sn.	Sekretaris Penguji		<u>13 Juli 2017</u>

Yogyakarta, 14 Juli 2017

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Dr. Widyastuti Purbani, M.A.

NIP 19610524 199001 2 001

## PERNYATAAN

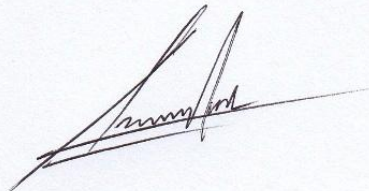
Yang bertanda tangan di bawah ini, saya  
Nama : **Andrea Dany Apriliawan**  
NIM : 09206244030  
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa  
Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 22 Juni 2017

Penulis,



Andrea Dany Apriliawan

NIM 09206244030

## **MOTTO**

Learn from yesterday, live for today, hope for tomorrow.

## **PERSEMBAHAN**

*Bersama rasa syukur kepada Allah SWT, saya persembahkan karya ini untuk:*

*Keluarga yang telah memberikan semangat.*

*Teman-teman di Pendidikan Seni Rupa UNY*

*Dan semua orang yang telah memberikan inspirasi bagi saya.*

## KATA PENGANTAR

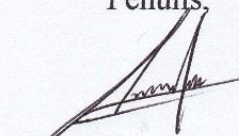
Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul *Ilustrasi Kartun Tari Tradisional Indonesia pada Media T-Shirt* guna memenuhi persyaratan memperoleh gelar sarjana pendidikan.

Banyak pihak yang telah membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir Karya Seni ini baik secara moril maupun spiritual, oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada Widyastuti Purbani, Dr. MA. selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta. Dwi Retno Sri Ambarwati, S.Sn, M.Sn. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Yogyakarta serta pembimbing akademik yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan perkuliahan.

Rasa hormat, terima kasih, dan penghargaan yang setinggi-tingginya saya sampaikan kepada Drs. R. Kuncoro Wulan DewoJati, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu dan perhatian serta kesabarannya dalam memberikan bimbingan dan pengarahan selama proses penyusunan tugas akhir ini. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Yogyakarta yang telah mendidik dan membekali ilmu pengetahuan selama masa perkuliahan. Nugroho Pratomo selaku pemilik usaha *t-shirt* Ngartun yang telah berkenan memberikan izin selama observasi tentang usaha ini. Serta teman-teman yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan, semangat, doa, dan memberikan saya banyak inspirasi.

Yogyakarta, 22 Juni 2017

Penulis,



Andrea Dany Apriliawan

## DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
ABSTRAK.....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Perancangan.....	4
F. Manfaat Perancangan.....	4
<b>BAB II KAJIAN TEORI DAN METODE PERANCANGAN</b>	
A. Kajian Teori.....	6
1. Desain Komunikasi Visual.....	6
2. Kartun.....	23
3. Desain Kemasan ( <i>Packaging</i> ).....	30
4. Media Promosi.....	31
5. <i>T-Shirt</i> .....	34
6. Seni Tari.....	34
7. Ngartun.....	56

B. Metode Perancangan.....	61
1. Metode Pengumpulan Data.....	61
2. Teknik Pengumpulan Data.....	61
3. Alat dan Instrumen.....	63
4. Analisis Data.....	63
5. Konsep Media.....	64
6. Estimasi Biaya.....	66
7. Skema Perancangan.....	67
<b>BAB III KONSEP DAN VISUALISASI KARYA</b>	
A. Konsep Desain.....	68
1. Tujuan Kreatif.....	68
2. Strategi Kreatif.....	68
3. <i>Standard Visual</i> .....	69
B. Visualisasi Desain.....	71
1. Perancangan Media Utama.....	71
a. Ilustrasi Tari Tradisional.....	71
1) Tahap Pertama (Sket Kasar).....	71
2) Tahap Kedua (Proses <i>Inking</i> ).....	78
3) Tahap Ketiga (Proses <i>Finishing</i> ).....	85
b. Desain <i>T-Shirt</i> .....	91
1) <i>Layout</i> Gagasan ( <i>Idea Layout</i> ).....	91
2) <i>Layout</i> Kasar ( <i>Rough Layout</i> ).....	92
3) <i>Layout</i> Lengkap ( <i>Comprehensive Layout</i> ).....	94
2. Perancangan Media Pendukung.....	118
a. <i>Layout</i> Gagasan ( <i>Idea Layout</i> ).....	118
b. <i>Layout</i> Kasar ( <i>Rough Layout</i> ).....	119
c. <i>Layout</i> Lengkap ( <i>Comprehensive Layout</i> ).....	119
3. Perancangan Media Promosi.....	121
a. Poster.....	121
b. <i>Web Banner</i> .....	124
c. Brosur.....	128

BAB IV PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	132
B. Saran.....	133
DAFTAR PUSTAKA.....	134
LAMPIRAN.....	138

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 : Klasifikasi Huruf menurut Alexander Lawson.....	11
Tabel 2 : <i>Legibility</i> dan <i>Readability</i> dari Jenis Huruf <i>Serif</i> dan <i>Sans Serif</i>	13
Tabel 3 : Macam-Macam Media Komunikasi Grafis.....	31
Tabel 4 : Estimasi Biaya Media Utama dan Pendukung.....	66
Tabel 5 : Estimasi Biaya Media Promosi.....	66

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 : Anatomi Huruf.....	10
Gambar 2 : <i>Hue</i> .....	15
Gambar 3 : <i>Value</i> .....	16
Gambar 4 : <i>Intensity</i> .....	16
Gambar 5 : Contoh Kartun Gaya Amerika.....	26
Gambar 6 : Contoh Kartun Gaya Jepang.....	27
Gambar 7 : Contoh Gambar Karikatur.....	28
Gambar 8 : Ekspresi Wajah.....	29
Gambar 9 : Bahasa Tubuh.....	30
Gambar 10 : Tari Gong.....	37
Gambar 11 : Tari <i>Hudoq</i> .....	39
Gambar 12 : Tari <i>Legong</i> .....	40
Gambar 13 : Tari Merak.....	42
Gambar 14 : Tari Piring.....	43
Gambar 15 : Tari <i>Saman</i> .....	44
Gambar 16 : Tari Selamat Datang.....	46
Gambar 17 : Tari Topeng Cirebon.....	48
Gambar 18 : Tari <i>Tortor</i> .....	50
Gambar 19 : Tari Kipas <i>Pakarena</i> .....	52
Gambar 20 : Tari <i>Gandrung</i> .....	53
Gambar 21 : Tari <i>Serimpi</i> .....	55
Gambar 22 : Musisi Terkenal yang Berfoto dengan Produk Ngartun.....	60
Gambar 23 : Warna yang Digunakan dalam Desain.....	70
Gambar 24 : Sket Kasar Desain Tari Gong.....	72
Gambar 25 : Sket Kasar Desain Tari <i>Hudoq</i> .....	73
Gambar 26 : Sket Kasar Desain Tari <i>Legong</i> .....	73
Gambar 27 : Sket Kasar Desain Tari Merak.....	74

Gambar 28	: Sket Kasar Desain Tari Piring.....	74
Gambar 29	: Sket Kasar Desain Tari <i>Saman</i> .....	75
Gambar 30	: Sket Kasar Desain Tari Selamat Datang.....	75
Gambar 31	: Sket Kasar Desain Tari Topeng Cirebon.....	76
Gambar 32	: Sket Kasar Desain Tari <i>Tortor</i> .....	76
Gambar 33	: Sket Kasar Desain Tari Kipas <i>Pakarena</i> .....	77
Gambar 34	: Sket Kasar Desain Tari <i>Gandrung</i> .....	77
Gambar 35	: Sket Kasar Desain Tari <i>Serimpi</i> .....	78
Gambar 36	: Hasil <i>Inking</i> Desain Tari Gong.....	79
Gambar 37	: Hasil <i>Inking</i> Desain Tari <i>Hudoq</i> .....	79
Gambar 38	: Hasil <i>Inking</i> Desain Tari <i>Legong</i> .....	80
Gambar 39	: Hasil <i>Inking</i> Desain Tari Merak.....	80
Gambar 40	: Hasil <i>Inking</i> Desain Tari Piring.....	81
Gambar 41	: Hasil <i>Inking</i> Desain Tari <i>Saman</i> .....	81
Gambar 42	: Hasil <i>Inking</i> Desain Tari Selamat Datang.....	82
Gambar 43	: Hasil <i>Inking</i> Desain Tari Topeng Cirebon.....	82
Gambar 44	: Hasil <i>Inking</i> Desain Tari <i>Tortor</i> .....	83
Gambar 45	: Hasil <i>Inking</i> Desain Tari Kipas <i>Pakarena</i> .....	83
Gambar 46	: Hasil <i>Inking</i> Desain Tari <i>Gandrung</i> .....	84
Gambar 47	: Hasil <i>Inking</i> Desain Tari <i>Serimpi</i> .....	84
Gambar 48	: Hasil <i>Finishing</i> Desain Tari Gong.....	85
Gambar 49	: Hasil <i>Finishing</i> Desain Tari <i>Hudoq</i> .....	86
Gambar 50	: Hasil <i>Finishing</i> Desain Tari <i>Legong</i> .....	86
Gambar 51	: Hasil <i>Finishing</i> Desain Tari Merak.....	87
Gambar 52	: Hasil <i>Finishing</i> Desain Tari Piring.....	87
Gambar 53	: Hasil <i>Finishing</i> Desain Tari <i>Saman</i> .....	88
Gambar 54	: Hasil <i>Finishing</i> Desain Tari Selamat Datang.....	88
Gambar 55	: Hasil <i>Finishing</i> Desain Tari Topeng Cirebon.....	89
Gambar 56	: Hasil <i>Finishing</i> Desain Tari <i>Tortor</i> .....	89
Gambar 57	: Hasil <i>Finishing</i> Desain Tari Kipas <i>Pakarena</i> .....	90
Gambar 58	: Hasil <i>Finishing</i> Desain Tari <i>Gandrung</i> .....	90

Gambar 59	: Hasil <i>Finishing</i> Desain Tari <i>Serimpi</i> .....	91
Gambar 60	: <i>Layout</i> Gagasan <i>T-Shirt</i> I.....	91
Gambar 61	: <i>Layout</i> Gagasan <i>T-Shirt</i> II.....	92
Gambar 62	: <i>Layout</i> Kasar <i>T-Shirt</i> I.....	92
Gambar 63	: <i>Layout</i> Kasar <i>T-Shirt</i> II.....	93
Gambar 64	: Desain <i>T-Shirt</i> Tari Gong.....	94
Gambar 65	: Desain <i>T-Shirt</i> Tari <i>Hudoq</i> .....	96
Gambar 66	: Desain <i>T-Shirt</i> Tari <i>Legong</i> .....	98
Gambar 67	: Desain <i>T-Shirt</i> Tari Merak.....	100
Gambar 68	: Desain <i>T-Shirt</i> Tari Piring.....	102
Gambar 69	: Desain <i>T-Shirt</i> Tari <i>Saman</i> .....	104
Gambar 70	: Desain <i>T-Shirt</i> Tari Selamat Datang.....	106
Gambar 71	: Desain <i>T-Shirt</i> Tari Topeng Cirebon.....	108
Gambar 72	: Desain <i>T-Shirt</i> Tari <i>Tortor</i> .....	110
Gambar 73	: Desain <i>T-Shirt</i> Tari Kipas <i>Pakarena</i> .....	112
Gambar 74	: Desain <i>T-Shirt</i> Tari <i>Gandrung</i> .....	114
Gambar 75	: Desain <i>T-Shirt</i> Tari <i>Serimpi</i> .....	116
Gambar 76	: <i>Layout</i> Gagasan Desain <i>Packaging</i> .....	118
Gambar 77	: <i>Layout</i> Kasar Desain <i>Packaging</i> .....	119
Gambar 78	: <i>Layout</i> Lengkap Desain <i>Packaging</i> .....	119
Gambar 79	: <i>Layout</i> Lengkap <i>Packaging</i> .....	120
Gambar 80	: <i>Layout</i> Gagasan Alternatif Desain Poster I.....	121
Gambar 81	: <i>Layout</i> Gagasan Alternatif Desain Poster II.....	122
Gambar 82	: <i>Layout</i> Kasar Desain Poster.....	122
Gambar 83	: <i>Layout</i> Lengkap Desain Poster.....	123
Gambar 84	: <i>Layout</i> Gagasan Alternatif Desain <i>Web Banner</i> I.....	124
Gambar 85	: <i>Layout</i> Gagasan Alternatif Desain <i>Web Banner</i> II.....	124
Gambar 86	: <i>Layout</i> Kasar Desain <i>Web Banner</i> .....	125
Gambar 87	: <i>Layout</i> lengkap Desain <i>Web Banner</i> .....	126
Gambar 88	: <i>Layout</i> lengkap Desain <i>Web Banner</i> .....	126
Gambar 89	: <i>Layout</i> Gagasan Alternatif Desain Brosur I.....	128

Gambar 90	: <i>Layout</i> Gagasan Alternatif Desain Brosur II.....	128
Gambar 91	: <i>Layout</i> Kasar Desain Brosur.....	129
Gambar 92	: <i>Layout</i> Lengkap Desain Brosur Tampak Depan.....	130
Gambar 93	: <i>Layout</i> Lengkap Desain Brosur Tampak Belakang.....	130

## ILUSTRASI KARTUN TARI TRADISIONAL INDONESIA PADA MEDIA *T-SHIRT*

Oleh **Andrea Dany Apriliawan**  
NIM 09206244030

### ABSTRAK

Perancangan ini bertujuan sebagai media sosialisasi dan konservasi tentang tari tradisional Indonesia yang meliputi Tari Gong, Tari *Hudoq*, Tari *Legong*, Tari Merak, Tari Piring, Tari *Saman*, Tari Selamat Datang, Tari Topeng Cirebon, Tari *Tortor*, Tari Kipas *Pakarena*, Tari *Gandrung*, dan Tari *Serimpi*, dengan konsep ilustrasi kartun yang diaplikasikan pada *T-Shirt* beserta media pendukung dan media promosi yang efektif, efisien, kreatif, dan komunikatif yang dapat menarik perhatian konsumennya.

Proses perancangan visual desain *T-Shirt* ini melalui tahap pengumpulan data, analisis data dengan menggunakan analisis SWOT dan dilanjutkan tahap visualisasi desain. Perancangan desain *T-Shirt* diawali dengan sketsa kasar menggunakan *pen tablet* kemudian proses *inking* dengan *software Adobe Illustrator*, selanjutnya tahap *finishing* dengan komputer grafis yang juga menggunakan *software Adobe Illustrator*. Visual desain *T-Shirt* yang disajikan meliputi ilustrasi, *headline* dan *subheadline*. Desain yang dirancang diharapkan dapat memenuhi kriteria selera konsumen usia 15-28 tahun sebagai target utama. Instrumen yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan *pen tablet* dan komputer grafis.

Hasil perancangan berupa konsep desain ilustrasi bergaya kartun yang meliputi 12 desain ilustrasi *T-Shirt* bergaya kartun dengan tema tari tradisional Indonesia, beserta kemasan/*packaging* sebagai media pendukung yang dibuat dengan bentuk tabung sehingga tampak unik dan memiliki daya tarik tersendiri. Media promosi yang dirancang sebagai sarana promosi *T-Shirt* antara lain berupa poster, *web banner*, dan brosur. Semua media yang dirancang selanjutnya diserahkan kepada perusahaan Ngartun sebagai perusahaan yang memproduksi *T-Shirt* ini.

**Kata Kunci:** *ilustrasi, t-shirt, kartun, tari tradisional Indonesia*

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Indonesia adalah Negara yang terdiri dari banyak pulau. Setiap pulau mempunyai adat istiadat, tradisi dan kebudayaannya masing-masing. Budaya dan tradisi tersebut meliputi pakaian adat, rumah adat, upacara adat, kepercayaan, tari tradisional, dan masih banyak lagi. Salah satu budaya yang memiliki kearifan lokal sehingga membuatnya memiliki karakteristik yang berbeda dengan jenis kebudayaan lain adalah tari tradisional.

Tari tradisional di Indonesia berkembang sejalan dengan semakin berkembangnya pariwisata Indonesia, di mana tari tradisional menjadi salah satu objek tontonan favorit para wisatawan. Maka dari itu, sebagai salah satu cara untuk melestarikan tari tradisional, komposer tari di beberapa daerah telah melakukan perubahan gerak tari tradisional sebagai inovasi. Namun hal tersebut memiliki dua efek yang saling berlawanan, di mana di satu sisi inovasi tari tradisional menjadikan tarian selalu memiliki unsur kebaruan dan tidak membuat penonton bosan, namun di sisi lain inovasi tari tradisional dapat menghilangkan kesakralan tari tradisional tersebut.

Berdasarkan tayangan-tayangan di televisi beberapa tarian jaman sekarang sudah banyak yang melenceng, iringan musiknya bukan gamelan atau seruling tetapi menggunakan iringan musik hip hop atau musik dangdut. Memang banyak kreasi dan inovasi tapi hal tersebut juga dibarengi dengan tarian yang berbau

porno aksi. Hal tersebut juga diikuti dengan jarangya televisi swasta yang menayangkan tarian-tarian tradisional.

Eksistensi tari tradisional cenderung sulit untuk dipertahankan. Hal tersebut berlawanan dengan dunia *fashion* yang didalamnya selalu muncul gagasan dan inovasi terbaru untuk mempertahankan eksistensinya di jaman modern. *Fashion* dikategorikan sebagai *sandhang*, yang merupakan hal pokok manusia selain *pangan* dan *papan*. Berbeda dengan tari yang jika dibandingkan dengan *fashion*, tari 'hanya' memiliki fungsi sebagai ritual, hiburan, dan ekonomi.

Salah satu upaya untuk meningkatkan kesadaran tentang pengetahuan dan arti pentingnya melestarikan tari tradisional adalah dengan merancang sebuah media kreatif untuk memperkenalkan tari tradisional kepada masyarakat. Media kreatif yang dapat dipilih sebagai sarana sosialisasi adalah *T-Shirt*. Ditinjau dari segi desain ilustrasinya, *T-Shirt* yang beredar di pasaran saat ini sangat beragam. Salah satu perusahaan yang bergerak dalam bidang *T-Shirt* di Yogyakarta adalah Ngartun.

Ngartun merupakan perusahaan rumahan yang memproduksi *T-Shirt* bertema khas Indonesia dengan desain yang bergaya kartun. Desain *T-Shirt* dengan tema khas Indonesia yang sudah diproduksi antara lain desain tentang wayang, pahlawan nasional, alat transportasi tradisional, pariwisata di Indonesia, dan seni tradisi Indonesia yang tentunya desain-desain tersebut telah dikemas dalam gaya kartun. Pemasaran Ngartun *T-Shirt* sudah menyebar di berbagai daerah karena konsumen bukan hanya berasal dari wilayah Yogyakarta melainkan dari berbagai daerah di Indonesia. Melihat hal tersebut, maka sangat efektif untuk

merancang sebuah ilustrasi desain *T-Shirt* dengan tema tari tradisional yang diproduksi oleh Ngartun sebagai salah satu upaya meningkatkan kesadaran dan arti pentingnya melestarikan tari tradisional.

## **B. Identifikasi masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas dapat dididentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya media promosi yang efektif dan inovatif dalam memperkenalkan tari tradisional Indonesia.
2. Merancang konsep ilustrasi desain *T – Shirt* tari tradisional Indonesia sebagai media sosialisasi dan konservasi.
3. Merancang ilustrasi visual desain *T – Shirt* tari tradisional Indonesia sebagai media sosialisasi dan konservasi.

## **C. Batasan masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, permasalahan dalam perancangan ini dibatasi pada perancangan visual desain *T - Shirt* tari tradisional beserta media pendukung dan media promosinya.

#### **D. Rumusan masalah**

Rumusan masalah yang dapat diambil sebagai berikut :

1. Bagaimanakah konsep perancangan visual desain *T – Shirt* tari tradisional Indonesia beserta media pendukung dan media promosi yang efektif, efisien, kreatif dan komunikatif ?
2. Bagaimanakah visualisasi perancangan visual desain *T – Shirt* tari tradisional Indonesia beserta media pendukung dan media promosi yang efektif, efisien, kreatif dan komunikatif ?

#### **E. Tujuan Perancangan**

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk menciptakan konsep dan visualisasi desain *T – Shirt* tari tradisional Indonesia dan media pendukung sebagai media promosi yang efektif, efisien, kreatif dan komunikatif.

#### **F. Manfaat Perancangan**

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat yang baik yaitu sebagai berikut :

##### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil perancangan ini diharapkan dapat menjadi bahan pembelajaran seni rupa, terutama dalam bidang desain komunikasi visual, serta mampu memberikan sumbangan berkaitan dalam hal pengembangan usaha atau bisnis kreatif yang berhubungan dengan desain grafis.

## **2. Manfaat Praktis**

Hasil perancangan ini diharapkan dapat menjadi media sosialisasi guna membantu menyuarakan promosi tari tradisional Indonesia kepada masyarakat serta media konservasi yang dapat digunakan untuk menjaga kelestarian tari tradisional Indonesia.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI DAN METODE PERANCANGAN**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Desain Komunikasi Visual**

###### **a. Pengertian Desain Komunikasi Visual**

Desain komunikasi visual adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan daya kreatif, yang diaplikasikan dalam berbagai media komunikasi visual dengan mengolah elemen grafis yang terdiri atas gambar (ilustrasi), huruf dan tipografi, warna, komposisi dan *layout* (Tinarbuko, 2009:24). Menurut (Kusrianto, 2007:1) desain komunikasi visual adalah suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis yang berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf, serta komposisi warna serta *layout* (tata letak atau perwajahan). Dengan demikian, gagasan bisa diterima oleh orang atau kelompok yang menjadi sasaran penerima pesan.

Desain komunikasi visual dalam pengertian modern adalah desain yang dihasilkan dari rasionalitas. Dilandasi pengetahuan, bersifat rasional, dan pragmatis. Jagat desain komunikasi visual senantiasa dinamis, penuh gerak, dan perubahan (Widagdo, 1993:31). Dari aspek keilmuan, desain komunikasi visual juga mengkaji hal-hal yang berkaitan dengan komunikasi dan pesan, teknologi percetakan, penggunaan teknologi multimedia, dan teknik persuasi pada

masyarakat (Sachari, 2005:9). Selain itu Desain Komunikasi Visual menurut Cenadi (1999:4) menjelaskan:

*“Desain komunikasi visual sebagai desain yang mengkomunikasikan informasi dan pesan yang ditampilkan secara visual. Desainer komunikasi visual berusaha untuk mempengaruhi sekelompok pengamat. Mereka berusaha agar kebanyakan orang dalam target group (sasaran) tersebut memberikan respon positif kepada pesanvisual tersebut. Oleh karena itu desain komunikasi visual harus komunikatif, dapat dikenal, dibaca dan dimengerti oleh target group tersebut.”*

Pada prinsipnya desain komunikasi visual adalah perancangan untuk menyampaikan pola pikir dari penyampaian pesan kepada penerima pesan, berupa bentuk visual yang komunikatif, efektif, efisien, tepat, terpola dan terpadu serta estetis, melalui media tertentu sehingga dapat mengubah sikap positif sasaran konsumen.

## **b. Unsur-unsur Desain Komunikasi Visual**

### **1) Teks**

Teks terdiri dari *headline, subheadline, body copy, signature, caption, callout* dan *closing word*.

#### **a) *Headline* (Judul)**

Kepala tulisan, merupakan pesan verbal yang paling ditonjolkan dan diharapkan dibaca pertama kali oleh target audiens. Posisinya bisa di mana saja, tidak selalu di bagian atas meskipun namanya *head* atau kepala (Supriyono, 2010:131).

b) *Subheadline* (Subjudul)

*Subheadline* atau sub judul merupakan penjelas *headline*. Letaknya bisa di bawah maupun di atas *headline* (disebut juga *overline*). Biasanya mencerminkan materi dalam teks. Tidak semua desain mengandung *subheadline*, tergantung konsep kreatif yang digunakan. Di bagian lain, subjudul juga disebut sebagai kalimat peralihan yang mengarahkan pembaca dari judul ke naskah/ *body copy* (Pujiriyanto, 2005: 38).

c) *Body Copy* (Naskah)

Menurut Supriyono (2010: 132), *body copy* diartikan sebagai pengurai informasi suatu produk secara detail sehingga diharapkan dapat membujuk dan memprovokasi pembaca untuk membeli produk yang diiklankan. Panjang pendeknya *body copy* tergantung kebutuhan dan kondisi ruang (ukuran) iklan.

d) *Signature* (Identitas)

*Signature* (identitas) adalah salah satu unsur yang memberi bobot dalam sebuah desain. Selain memuat ciri khas *brand* tertentu, *signature* juga menjadi penarik perhatian *audiens*, terutama yang mencari prestis lewat merek tersebut. *Signature* dapat berupa logo atau *brand name*, jenis perusahaan, atau “*splash*”, yaitu informasi singkat yang umumnya menyuruh *audiens* untuk “*action*”.

e) *Caption*

*Caption* merupakan keterangan yang menyertai elemen visual. Biasanya dicetak dalam ukuran kecil dan dibedakan gaya atau jenis hurufnya dengan *bodytext* atau elemen teks lain (Rustan, 2008: 40).

f) *Call Out*

*Call out* adalah bentuk *caption* yang menyertai suatu elemen visual yang memiliki lebih dari satu keterangan, misalnya pada diagram. *Callout* biasanya memiliki garis-garis yang menghubungkannya dengan bagian-bagian dari elemen visualnya. *Balloon* adalah salah satu bentuk *callout* (Rustan, 2008:42).

g) *Closing Word* (Penutup)

*Closing word* atau kalimat penutup adalah kalimat yang pendek, jelas, singkat, jujur dan jernih yang biasanya bertujuan untuk mengarahkan pembaca untuk membuat keputusan apakah ingin membeli produk yang ditawarkan atau tidak (Pujiriyanto, 2005: 41). *Closing word* juga dapat berupa alamat, info penjualan, dan lain-lain.

## 2) **Tipografi**

Tipografi, dalam dunia desain grafis, didefinisikan sebagai suatu proses seni untuk menyusun bahan publikasi menggunakan huruf cetak (Kusrianto, 2007:190). Seorang desainer memiliki potensi yang besar dalam merancang suatukarya yang komunikatif dan kreatif dengan keanekaragaman bentuk *type*. Namun, desainer perlu mengenali bentuk tipografi guna mengetahui karakteristik atau sifat suatu huruf sehingga tepat dalam pengaplikasiannya. Misal tingkat keterbacaannya (*readable*), kemudahan ketika dibaca (*legibility*), ukuran, bentuk dan gaya.

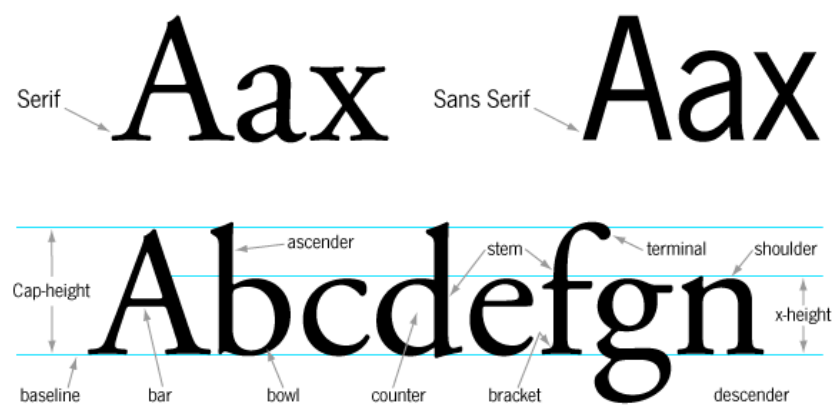
Secara tradisional istilah tipografi berkaitan erat dengan *setting* huruf dan pencetakannya. Pengaruh perkembangan teknologi *digital* yang sangat pesat pada

masa kini membuat maknanya semakin meluas. Kini tipografi dimaknai sebagai: segala disiplin yang berkenaan dengan huruf. Pada prakteknya, saat ini tipografi telah jauh berkolaborasi dengan bidang-bidang lain, seperti multimedia dan animasi, *web* dan *online media* lainnya, sinematografi, interior, arsitektur, desain produk dan lain-lain (Rustan, 2010: 15).

Sedangkan *lettering* berbeda dengan tipografi. Menurut desainer-penulis Phil Baines dan Andrew Haslam, *lettering* menggunakan tangan (*hand-lettering*) dan dimaksudkan untuk keperluan khusus. Sedangkan dalam tipografi ada unsur duplikasi atau dipakai ulang untuk keperluan lain secara masal.

#### a) Anatomi Huruf

Ada dua aspek dasar dalam anatomi huruf yang berkaitan dengan cara memanfaatkannya. Aspek pertama berkaitan dengan bentuk fisik huruf dan merupakan metode mengenai bagaimana huruf itu dibentuk. Demikian juga cara mengukurnya, baik secara horisontal maupun vertikal (Kusrianto, 2007: 200).



Gambar 1: Anatomi Huruf

Sumber: craigkunce.com, diunduh pada 19 Januari 2017

## b) Klasifikasi Huruf

Tabel 1: **Klasifikasi Huruf menurut Alexander Lawson**

No	Jenis Huruf	Bentuk Huruf	Ciri-ciri
1.	<i>Black Letter</i>	<b>Old English</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Terminal</i> lancip, kadang dihias.</li> <li>- <i>Serif</i> kadang ada kadang tidak.</li> <li>- Dempet-dempetan dan <i>counter</i>-nya kecil-kecil sehingga terlihat gelap.</li> <li>- Sifatnya sangat dekoratif dan berkesan vertikal.</li> </ul>
2.	<i>Humanist</i>	<b>Centaur</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Terminal</i> membulat atau menyudut tidak lancip.</li> <li>- <i>Serif</i> biasanya ada <i>bracket</i>-nya, kadang tifaK rata, kadang agak melengkung atau membulat.</li> <li>- Jarak antar karakter dan <i>counter</i> yang besar membuatnya terlihat lebih terang dan ringan.</li> <li>- Huruf e <i>crossbar</i>-nya miring</li> </ul>
3.	<i>Old Style</i>	<b>Garamond</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Terminal</i> ada yang lancip, membulat, menyudut, ada yang berbentuk teardrop atau bola.</li> <li>- <i>Ascender</i> melebihi <i>capline</i>, huruf e <i>crossbar</i>-nya horisontal, serif di <i>ascender</i>.</li> </ul>
4.	<i>Transitional</i>	<b>Times New Roman</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Terminal</i> lebih ringan, lancip dan lurus dibandingkan <i>Old Style</i>.</li> <li>- <i>Bracket</i>-nya lebih ringan, tajam dan lurus.</li> <li>- <i>Ascender</i> melebihi <i>capline</i></li> <li>- <i>Serif</i> di <i>ascender</i> pada <i>lowercase</i> lebih horisontal.</li> </ul>

4.	<i>Modern</i>	<b>Bodoni</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Terminal</i> lebih ringan, lancip dibandingkan <i>Transitional</i>.</li> <li>- <i>Serif</i> tipis, <i>bracket</i>-nya sedikit sedikit sekali atau tidak ada sama sekali.</li> <li>- Sangat presisi dan berkesan buatan mesin.</li> </ul>
5.	<i>Slab Serif</i>	<b>Clarendon</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Terminal</i> bisa membulat bisa juga persegi.</li> <li>- <i>Serif</i>-nya sama tebal dengan <i>stem</i>-nya.</li> <li>- <i>Bracket</i>-nya sedikit sekali atau tidak ada sama sekali.</li> <li>- Berkesan berat / gelap.</li> <li>- Sangat presisi dan berkesan buatan mesin.</li> <li>- Lekat dengan kesan “huruf bergaya Amerika”.</li> </ul>
6.	<i>Sans Serif</i>	<b>Futura Gill Sans</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tidak ada <i>serif</i>.</li> <li>- <i>Terminal</i> ada yang lancip, membulat, menyudut.</li> </ul>
7.	<i>Script</i> dan <i>Cursive</i>	<b>Brush Script Lucida Calligraphy</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bentuknya menyerupai tulisan tangan.</li> <li>- Pada <i>Script</i> huruf-huruf kecilnya saling menyambung, sedangkan <i>Cursive</i> tidak.</li> <li>- <i>Script</i> maupun <i>Cursive</i> didesain untuk digunakan dalam teks yang memadukan huruf besar-kecil, bukan huruf besar semua.</li> </ul>
8.	<i>Display</i> / Dekoratif	<b>ROSEWOOD Jokerman</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dibuat dalam ukuran besar dan diberi ornamen-ornamen yang indah.</li> <li>- Diprioritaskan keindahannya.</li> </ul>

Sumber: (Rustan, 2010: 46)

c) *Legibility* dan *Readability*

*Legibility* berhubungan dengan kemudahan mengenali dan membedakan masing-masing huruf atau karakter. Sedangkan *readability* berhubungan dengan tingkat keterbacaan suatu teks (Rustan, 2010: 21).

Berikut merupakan berbagai aspek yang mempengaruhi *legibility* dan *readability*:

- (1) Desain huruf
- (2) Kombinasi huruf dan jaraknya.
- (3) Huruf besar dan huruf kecil. Teks yang seluruhnya besar lebih rendah *legibility* dan *readability*-nya dibandingkan teks yang seluruhnya kecil.
- (4) Posisi dan orientasi.
- (5) *Serif* dan *Sans Serif*. Di bawah ini merupakan tabel penjabar dari Alex Poole antara argumentasi antara masyarakat dengan hasil penelitian para ahli tentang *legibility* dan *readability* dari jenis huruf *serif* dan *sans serif*:

Tabel 2: ***Legibility* dan *Readability* dari Jenis Huruf *Serif* dan *Sans Serif***

Argumentasi Masyarakat	Hasil Penelitian Para Ahli
Adanya <i>serif</i> membimbing mata mengikuti alur horisontal suatu teks. Tidak adanya <i>serif</i> akan menambah kesan vertikal, sehingga melawan arus horisontal alamiah dalam membaca teks.	Pandangan mata tidak bergerak sepanjang baris teks secara halus, melainkan bergerak dengan beberapa kali sentakan. Jadi tidak ada pengaruh <i>serif</i> dengan cara mata bergerak.
<i>Serif</i> menambah perbedaan antar karakter, sehingga lebih mudah dikenali.	Otak dapat mengenali sebuah teks hampir seketika. Sebuah huruf lebih cepat dikenali apabila sudah dipasang dalam kata. Hal ini membuktikan bahwa <i>serif</i> tidak diperlukan dalam pengenalan sebuah huruf.

<i>Serif</i> memberi kesan kesatuan dalam sebuah kata.	Dengan memberi jarak antar kata saja sudah cukup untuk memisahkan kata-kata tersebut sehingga tiap kata terasa kesatuannya. Ada atau tidaknya <i>serif</i> tidak berpengaruh terhadap kesatuan kata.
<i>Serif</i> dianggap lebih familiar bagi kebanyakan orang.	<i>Serif</i> ketinggalan jaman.
Peran <i>serif</i> sebagai <i>visual noise</i> tidak sebanyak faktor-faktor lain: ketebalan <i>stroke</i> , besar-kecilnya <i>counter</i> , ketinggian <i>x-height</i> , dan lain-lain.	Bila huruf di- <i>setting</i> dalam ukuran kecil, adanya <i>serif</i> bisa menjadi <i>visual noise</i> .

Sumber: (Rustan, 2010: 79)

### 3) Ilustrasi

Sebagai salah satu bagian desain komunikasi visual yang dimanfaatkan sebagai “*center of interest*” atau penarik pandang yang berbentuk gambar ataupun tulisan. Ilustrasi juga bisa digunakan sebagai *eye grabber* (penarik perhatian) yang ampuh dalam menjaring audiens. Menurut definisinya (Supriyono, 2010: 51), ilustrasi adalah gambar atau foto yang bertujuan menjelaskan teks dan sekaligus menciptakan daya tarik. Kriteria ilustrasi yang berhasil dalam suatu media antara lain: komunikatif, informatif dan mudah dipahami; menggugah perasaan dan hasrat untuk membaca; ide baru, orisinal, bukan merupakan plagiat atau tiruan; punya daya paku (*eyecatcher*) yang kuat; jika berupa foto atau gambar, harus punya kualitas memadai, baik dari aspek seni maupun teknik pengerjaan.

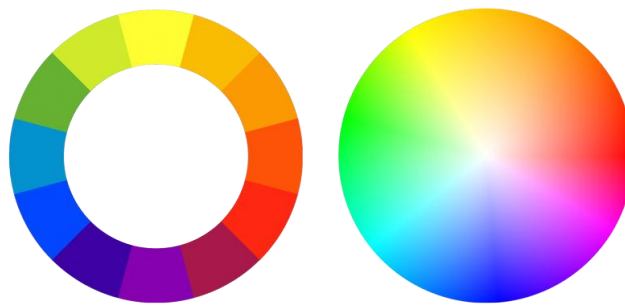
#### 4) Warna

Warna sebagai unsur visual yang berkaitan dengan bahan yang mendukung keberadaannya ditentukan oleh cahaya. Kesan yang diterima oleh mata lebih ditentukan oleh cahaya (Kusrianto, 2007: 30).

Menurut Purnomo (2004: 28), sesuai dengan teori “*The Prang System*” dimana warna dibagi menjadi tiga dimensi:

##### a) *Hue*

Panas-dinginnya warna. Istilah ini digunakan untuk menunjukkan nama dari suatu warna seperti merah, biru, hijau dan sebagainya.



Gambar 2: *Hue*

Sumber: premiumbeat.com, diunduh pada 14 April 2017

##### b) *Value*

Gelap-terangnya warna. Semua warna dapat dikurangi atau diperlemah kekuatannya dengan cara dimudakan (dibuat lebih terang) atau dituakan (dibuat lebih gelap).

Gambar 3: *Value*

Sumber: premiumbeat.com, diunduh pada 14 April 2017

### c) *Intensity*

Cerah-suramnya warna. Disebut juga tingkat kemurnian atau kejernihan warna (*brightness of color*). Suatu warna (*hue*) disebut memiliki intensitas penuh ketika tidak dicampur warna lain. Warna-warna yang masih mentah disebut *pure hue*. Kita dapat mengurangi intensitas warna untuk membuat lebih redup dan netral, dengan cara menambahkan sedikit warna lain.

Gambar 4: *Intensity*

Sumber: premiumbeat.com, diunduh pada 14 April 2017

### 5) *Layout*

Rustan (2008: 1), menjelaskan pengertian *layout* adalah tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibawanya. *Me-lay-out* adalah salah satu proses tahapankerja dalam desain. Supaya dapat memvisualisasikan desain dengan baik, berikut adalah tahapan *layout* yang perlu dijalani hingga tercipta *final design*.

a) *Layout* Gagasan Ide (*Brainstorming*)

Berupa eksplorasi ide-ide yang terlintas dipikiran seperti daftar kata, daftar konsep, gambar, atau warna.

b) *Layout* Kasar (*Rough Layout/ Tight Tissue*)

Berupa *draft* yang telah direncanakan berupa sketsa-sketsa kasar diatas kertas.

c) *Layout* Lengkap (*Comprehensive Layout/ Execution/ Final Design*)

merupakan tahap akhir dari perancangan tata visual baik desain maupun konsep telah menjadi satu kesatuan yang siap dipresentasikan.

### c. Prinsip-Prinsip Penyusunan Desain

Prinsip adalah jalur rel dalam mendesain, jika memanfaatkan prinsip desain, maka hasil karya akan memiliki nilai estetis lebih (namun terkadang berfikir keluar jalur bisa memunculkan karya yang *fresh*). Menurut Kusrianto (2007: 33), unsur-unsur visual dalam desain grafis disusun dengan berbagai kemungkinan efek penampilan yang bervariasi. Oleh karena itu, perlu kiranya diperhatikan masalah variabel penyusunannya agar memudahkan pengontrolan tampilannya bila diterapkan oleh sesuatu komposisi. Variabel penyusunan unsur-unsur visual meliputi kedudukan, arah, ukuran, jarak, bentuk dan jumlah.

Kedudukan : adalah masalah di mana suatu objek yang terbentuk oleh unsur-unsur visual ditempatkan.

Arah : memberikan pilihan mengenai ke arah mana suatu objek dihadapkan dan bagaimana efeknya terhadap hubungan suatu objek dengan objek lainnya.

Ukuran : menentukan kesan besar-kecilnya sesuai peranannya.

Jarak : bentuk dan jumlah berpengaruh terhadap kepadatan, bobot dan keluasaan ruang atau bidang di mana objek dihadirkan.

Penyusunan unsur-unsur visual agar memiliki daya tarik yang prima memerlukan variasi. Namun terlalu banyaknya jumlah variasi akan menimbulkan kesan rumit, dengan demikian perlu kiranya memperhatikan masalah komposisi beserta prinsip-prinsip menuju ke arah harmonisasi.

#### **d. Unsur Perseptual**

Unsur ini dinamakan unsur perseptual dengan pertimbangan bahwa unsur-unsur tersebut dirasakan hadir pada sebuah objek dikarenakan kemampuan manusia dalam melakukan proses persepsi. Beberapa pendapat mengatakan bahwa unsur-unsur yang dimasukkan ke dalam kategori unsur perseptual ini dinamakan dengan prinsip desain atau unsur tak teraba (Masri, 2010: 104). Unsur-unsur perseptual adalah kesatuan atau *unity*, keseimbangan, irama, harmoni atau keselarasan, intensitas, ukuran dan proporsi, serta arah dan gerak.

##### **1) Kesatuan**

Menurut Kusrianto (2007: 35), kesatuan atau *unity* merupakan salah satu prinsip yang menekankan pada keselarasan dari unsur-unsur yang disusun, baik dalam wujudnya maupun kaitannya dengan ide yang melandasinya.

Kesatuan diperlukan dalam suatu karya ilustrasi yang mungkin terdiri dari beberapa elemen di dalamnya, dengan adanya kesatuan itulah elemen-elemen yang ada saling mendukung sehingga diperoleh fokus yang dituju. Ada beberapa cara untuk mencapai kesatuan secara elementer, yaitu:

a) Menentukan Dominasi agar Diperoleh Pengaruh yang Tepat

Agar suatu karya ilustrasi diperhatikan, dilihat, dipahami isi serta maksudnya dan kemudian diberi reaksi oleh target atau responden, maka karya tersebut harus memiliki dominan tertentu. Misalnya, pada saat responden membaca suatu halaman koran, membaca lembaran brosur, melihat spanduk dan melihat baliho di luar ruangan.

b) Dominan Pada Ukuran

Sebuah karya ilustrasi memiliki ukuran yang besar, agar ukuran besar tersebut dapat menjadi dominan hendaknya bidang besar itu diisi dengan elemen-elemen ilustrasi. Namun, hal itu tidak berarti bahwa keseluruhan bidang harus diisi penuh dengan elemen ilustrasi.

c) Dominan pada Warna

Karya ilustrasi yang terlihat secara keseluruhan adalah bidang-bidang warna. Bidang-bidang itu membentuk arti serta estetika keindahan. Dominasi warna tertentu lebih memudahkan untuk mengarahkan konsentrasi saat mencerna karya itu.

d) Dominan pada Letak / Penempatan

Keberhasilan suatu karya ilustrasi tidak dapat dilepaskan dari lingkungan di mana karya tersebut berada.

e) Ukuran sebagai Daya Tarik

Sebuah karya publikasi yang berukuran besar akan menarik untuk diketahui dan dibaca.

f) Menyatukan Arah

Sebuah karya visual hendaknya memiliki *point of view*. Hal itu dapat diartikan sebagai arah perhatian yang mula-mula harus diberikan oleh respondennya. Arah juga dapat diartikan sebagai alur untuk mengamati atau membaca sebuah karya, dengan demikian elemen arah jelas merupakan sarana kesatuan yang harus diperhitungkan.

g) Menyatukan Bentuk

Sebuah karya grafis yang berisi bentuk-bentuk yang semrawut pastilah akan lebih sulit dicerna. Bentuk-bentuk yang menyatu memiliki kemungkinan untuk dicerna lebih cepat.

## 2) Keseimbangan

Keseimbangan atau *balance* merupakan prinsip dalam komposisi yang menghindari kesan berat sebelah atas suatu bidang atau ruang yang diisi dengan unsur-unsur rupa (Kusrianto, 2007: 30).

Keseimbangan hanya bisa terjadi jika terdapat minimal dua perlakuan yang memunculkan suatu keadaan yang diterapkan pada suatu objek olahan. Perlakuan pada terminologi ini adalah beragam upaya yang dilakukan terhadap unsur visual seperti menghadirkan dua garis, dua warna yang tidak serupa, atau dua bidang dan seterusnya. Masing-masing perlakuan tersebut memunculkan keadaan seperti perbedaan atau persamaan ukuran, intensitas, arah dan gerak.

Penilaian keseimbangan berhubungan dengan besar-kecilnya ukuran, kuat-lemahnya intensitas, arah dan gerak dari unsur visual yang mengkonstruksi sebuah objek visual (Masri, 2010: 107).

Keseimbangan dapat dibagi menjadi:

- a) Keseimbangan simetris dan asimetris.
- b) Keseimbangan memusat dan menyebar.

Keseimbangan dapat dicapai dengan beberapa hal sebagai berikut:

- a) Keseimbangan dalam bentuk dan ukuran.
- b) Keseimbangan dalam warna.
- c) Keseimbangan yang diperoleh karena tekstur.
- d) Keseimbangan yang terbentuk dari komposisi.

### **3) Irama**

Unsur irama hadir terutama pada jenis komposisi yang dibentuk dengan cara perulangan, dan dapat dipahami sebagai hasil penyusunan elemen komposisi secara teratur dalam pola tertentu. Irama adalah pergerakan berulang elemen yang sama dalam satu komposisi berupa modul-modul yang memiliki kesamaan. Irama, melalui keberaturan sebuah perulangan, dapat tertangkap dengan mudah jika modul yang digunakan telah memiliki arah yang jelas, ataupun setelah modul tersusun dalam jumlah tertentu. Gabungan antara sistem pengaturan yang cukup kompleks, irama dan kesan gerak dapat mencapai kualitas visual yang tinggi (Masri, 2010: 119).

#### **4) Harmoni**

Masri (2010: 113) menyatakan bahwa sebuah bentuk yang terbangun oleh pola komplementer (saling melengkapi) membutuhkan akurasi tinggi untuk mencapai keutuhan ungkapan. Dengan melihat hal tersebut, maka keselarasan menitikberatkan penilaian pada tepat atau tidaknya sistem penyusunan unsur-unsur visual pada sebuah karya. Salah satu parameter bagi harmoni adalah keutuhan yang dimiliki oleh sebuah bentuk. Jika sebuah bentuk masih memberikan peluang untuk ditambah atau dikurangi, maka nilai harmonis belum tercapai. Jika nilai kesatuan adalah peran dari unsur visual terhadap unsur visual lainnya dalam sebuah komposisi, maka keselarasan lebih menekankan pada kualitas hubungan antara unsur-unsur yang ada pada sebuah komposisi. Penilaian harmoni sebuah bentuk bergantung pada kepekaan panca indera ataupun batin.

#### **5) Intensitas**

Menurut Masri (2010: 120), tertangkap tidaknya masing-masing unsur visual di antara unsur yang lain akan bergantung dari seberapa kuatnya unsur visual mempertahankan diri melalui ukuran, posisi dan intensitas.

Intensitas dapat dicapai dengan mempertegas arah dan posisi, memperbesar ukuran, meningkatkan kecerahan warna, dan memberikan tekstur. Diperlukan kepekaan untuk menentukan tingkat intensitas dari satu unsur terhadap unsur lainnya. Pada batas tertentu, intensitas yang terlalu kuat dari sebuah unsur visual akan mengganggu komposisi karya secara keseluruhan, sehingga unsur visual lain kurang dapat berbicara. Satu unsur visual yang terlalu

dominan dibanding unsur visual yang lain akan mengakibatkan tidak tercapainya nilai kesatuan.

## **6) Proporsi**

Proporsi adalah perbandingan ukuran antara bagian dengan bagian dan antara bagian dengan keseluruhan. Prinsip komposisi tersebut menekankan pada ukuran dari suatu unsur yang akan disusun dan sejauh mana ukuran itu menunjang keharmonisan tampilan suatu desain (Kusrianto, 2007: 43).

Proporsi sebagai salah satu media bagi visualisasi konsep adalah perbandingan ukuran yang digunakan untuk menentukan penataan visual dan keseimbangannya demi ketepatan ungkapan. Jika keseimbangan dan keselarasan dapat diperoleh dengan baik, maka kualitas visual yang diharapkan muncul dapat memenuhi tujuan dari konsep visual desain, yaitu tepatnya nilai sebuah komposisi (Masri, 2010: 114).

## **7) Arah dan Gerak**

Arah dan gerak memastikan posisi dari unsur visual relatif terhadap format atau unsur lain pada struktur komposisi tersebut. Arah selalu disandingkan dengan gerak. Arah adalah nilai perseptual yang juga bersifat kualitatif (Masri, 2010: 118).

## **2. Kartun**

### **a. Pengertian Kartun**

Kartun berasal dari bahasa Italia. *Cartone* yang berarti kertas (paper) yang memiliki dua jenis gambar, dalam seni rupa dimaknai sebagai sketsa awal untuk

keseluruhan karya (utuh), sedangkan dalam jurnalistik dimaknai sebagai gambar lucu atau kritik/sindiran (Sugihartono, 2010:3).

Sebagai salah satu bentuk komunikasi grafis, kartun merupakan suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas, atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu. Kartun biasanya hanya mengungkap esensi pesan yang harus disampaikan dan menuangkannya ke dalam gambar sederhana, tanpa detail, dengan menggunakan simbol-simbol, serta karakter yang mudah dikenal dan dimengerti secara cepat (Arsyad, 2000:34). Sedangkan pengertian kartun menurut Heinich *et al.* (1982:1) adalah:

*Cartoon are perhaps the most popular and familiar graphic format. They appear in a wide variety of print media-newspapers, periodicals, textbooks, etc and range from comic strips intended primarily to entertain to drawings intended to make important social or political comments. Humor and satire are mainstays of the cartoonist's skill. Cartoons are easily and quickly read and appeal to children and adults alike. The best of them contain wisdom as well as wit. As such, they can often be used by the instructor to make or reinforce a point of instruction. As discuss earlier, appreciation and interpretation may depend on the experience and sophistication of the viewer.*

Kartun diperluas maknanya sebagai gambar humor atau gambar satir. Kartun dalam perkembangannya dapat dibuat untuk kesenangan, lelucon, dan bermain-main seperti banyak yang terdapat dimajalah (Susanto, 2012:216). Pengetahuan mengenai kualitas kartun sangat membantu dalam menentukan kartun yang baik digunakan, sebagaimana dikemukakan oleh Sudjana (2001:4) antara lain:

- 1) Pemakaiannya sesuai dengan tingkat pengalaman, yaitu kartun hendaknya

dapat dimengerti saat kartun tersebut digunakan.

- 2) Kesederhanaan, yaitu kartun yang efektif hanya berisi hal-hal yang penting saja.
- 3) Lambang atau simbol yang jelas, yaitu kartun yang efektif adalah kejelasan dari pengertian-pengertian simbol.
- 4) Memotivasi, yaitu sesuai dengan watak kartun yang efektif akan menarik perhatian.

#### **b. Gaya Kartun**

##### 1) Gaya Amerika

Kartun gaya Amerika biasanya digambarkan dengan karakter rambut yang bergelombang, bentuk dagu lebih tebal dan menonjol, mata normal, dada, lengan dan paha berotot dan kekar, betis bulat besar dan berotot, serta kostum yang dikenakan biasanya ketat (Wahadyo, 2011: 105).



Gambar 5: **Contoh Kartun Gaya Amerika**

Sumber: [turnermediainnovations.com](http://turnermediainnovations.com), diunduh pada 19 Januari 2017

## 2) Gaya Jepang

Kartun gaya Jepang biasanya digambarkan dengan karakter rambut yang lurus dan runcing, bentuk dagu lebih lancip, mata yang bulat dan sangat lebar, dada kurang berotot, paha tampak kurus dan kecil, betis kurang berotot, serta kostum yang dikenakan biasanya longgar (Wahadyo, 2011: 105).



Gambar 6: **Contoh Kartun Gaya Jepang**  
Sumber: kidzworld.com, diunduh pada 19 Januari 2017

### c. **Karikatur**

Menurut Sugihartono (2010: 3), karikatur adalah deformasi berlebihan atas wajah seseorang yang biasanya terkenal dengan penggambaran lahiriyah untuk tujuan mengejek. Kata karikatur berasal dari kata Italia *caricare* yang berarti memberi muatan atau melebih-lebihkan. Karikatur menggambarkan subjek yang dikenal dan umumnya dimaksudkan untuk menimbulkan kelucuan bagi pihak yang mengena subjek tersebut. Karikatur dibedakan dari kartun karena karikatur tidak membentuk cerita sebagaimana kartun, namun karikatur dapat menjadi unsur dalam kartun, misalnya dalam kartun editorial. Orang yang membuat karikatur disebut sebagai karikaturis. Selain sebagai bentuk seni dan hiburan, karikatur juga telah digunakan dalam bidang psikologi untuk meneliti bagaimana manusia mengenali wajah.



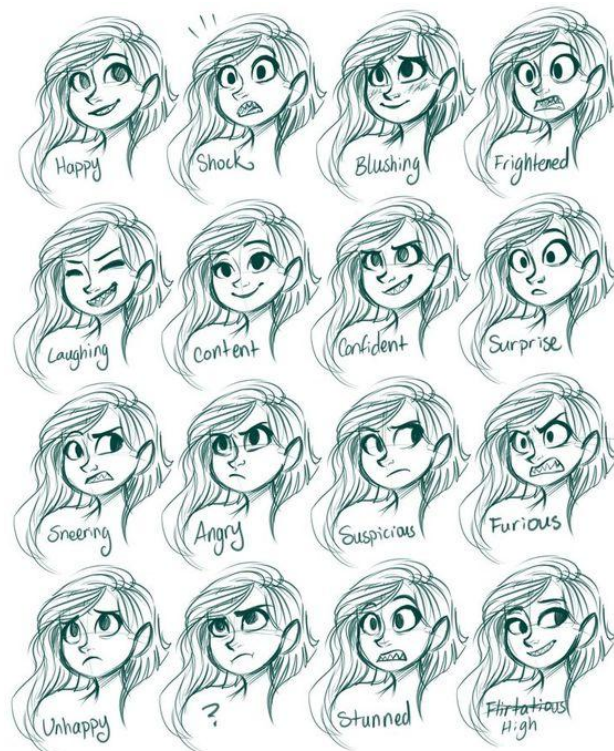
**Gambar 7: Contoh Gambar Karikatur**

Sumber: markreeveillustrator.com, diunduh pada 9 Januari 2017

#### **d. Elemen Pendukung Karakter Kartun dan Karikatur**

##### **1) Ekspresi Wajah (*Facial Expression*)**

Ekspresi wajah sangat penting untuk digambarkan, karena ekspresi wajah mencerminkan kepribadian dari karakter yang dibuat. Dengan melihat ekspresi wajah maka akan dapat dilihat emosi dan perasaan apa yang ada di pikiran suatu karakter (Gumelar, 2011: 85).

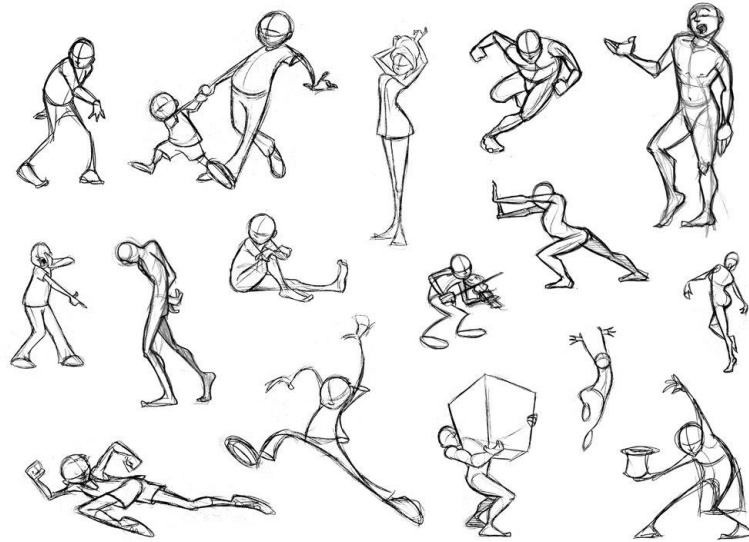


Gambar 8: Ekspresi Wajah

Sumber: gallerydata.net, diunduh pada 19 Januari 2017

## 2) Bahasa Tubuh (*Gesture*)

Bahasa tubuh adalah gerak atau tanda tubuh yang umum dimengerti, tetapi bisa juga sebagai gerakan khas tubuh dari tiap karakter. Misal suatu karakter akan meludah jika kesal atau gigit jari jika kecewa dan lain-lainnya (Gumelar, 2011: 86).



Gambar 9: **Bahasa Tubuh**

Sumber: [stlewis.blogspot.co.id](http://stlewis.blogspot.co.id), diunduh pada 19 Januari 2017

### 3. Desain Kemasan (*Packaging*)

Desain kemasan (*packaging*) adalah bisnis kreatif yang mengaitkan bentuk, struktur, material, warna citra, tipografi, dan elemen-elemen desain dengan informasi produk agar produk dapat dipasarkan (Klimcuk dan Sandra A. Krasovec, 2007:33). Desain kemasan berfungsi sebagai identitas suatu produk, selain itu desain kemasan juga mempunyai tujuan tertentu. Menurut Klimcuk & Sandra A. Krasovec (2007: 49) tujuan desain kemasan adalah:

- a. Menampilkan atribut unik sebuah produk.
- b. Memperkuat penampilan estetika dan nilai produk.
- c. Mempertahankan keseragaman dalam kesatuan merek produk.
- d. Memperkuat perbedaan antara ragam produk dan lini produk.
- e. Mengembangkan bentuk kemasan berbeda yang sesuai dengan kategori.
- f. Menggunakan material baru dan mengembangkan struktur inovatif untuk mengurangi biaya, lebih ramah lingkungan, atau meningkatkan fungsionalitas.

#### 4. Media Promosi

Media adalah sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada publik dengan menggunakan berbagai unsur grafis seperti teks atau gambar foto (Pujiriyanto, 2005:15). Menurut Freddy Adhono Basuki (dalam Pujiriyanto, 2005:16), media komunikasi grafis secara garis besar dapat dikelompokkan sebagai berikut.

Tabel 3: **Macam-Macam Media Komunikasi Grafis**

No	Nama Media	Ukuran
1.	Media komunikasi cetak/visual	Poster (dalam dan Luar), stiker, sampul buku, pembungkus/ <i>packaging</i> , selipat ( <i>folder</i> ), selebaran ( <i>leaflet</i> ), amplop dan kop surat, tas belanja, katalog, iklan majalah dan surat kabar.
2.	Media luar ruangan	Spanduk ( <i>banner</i> ), papan nama, umbul-umbul, <i>neon box</i> , <i>neon sign</i> , <i>billboard</i> .
3.	Media elektronik	Radio, televisi, internet, film, program video, animasi komputer.
4.	Tempat pajang (display)	Etalase ( <i>window display</i> ), <i>point of purchase</i> , desain gantung, <i>floor stand</i> .
5.	Barang kenangan	Kaos, topi, payung, gelas, aneka sovenir, sajadah, tas dan sebagainya.

Sedangkan menurut Kusrianto (2007:330) bahan-bahan promosi memiliki bentuk yang beragam, diantaranya sebagai berikut:

a. *Leaflet* (Selebaran)

*Leaflet* adalah lembaran kertas cetak yang dilipat menjadi dua halaman atau lebih.

b. *Folder*

*Folder* adalah lembaran bahan cetakan yang dilipat menjadi dua seperti map atau buku agar mudah dibawa.

c. Brosur

Brosur adalah bahan cetakan yang terdiri dari beberapa halaman yang dijilid hingga menyerupai buku.

d. Katalog

Katalog adalah sejenis brosur yang berisi rincian produk atau layanan usaha dan dilengkapi gambar-gambar.

e. Kartu Pos

Kartu pos adalah sebagai publitas yang bermanfaat, dengan menghadiahkan kartu pos yang menarik kepada para pelanggan atau konsumen.

f. *Stationary Set*

*Stationary set* antara lain berupa amplop, kop, surat, dan pulpen, yang ditempatkan dikamar hotel.

g. Sisipan (*Stufler*)

Sisipan (*stufler*) adalah berupa *leaflet* yang disisipkan atau ditempatkan dalam kotak kemasan atau produk.

h. *Hanging Mobile*

*Hanging mobile* adalah sebuah alat pajangan yang bergerak apabila terkena angin, penempatannya dengan cara digantungkan.

i. *Wobler*

*Wobler* adalah merupakan alat pajangan yang cara penempatannya ditempel pada dinding atau dirak penjualan menggunakan plastik mika atau sejenisnya.

j. *Self Talker*

*Self talker* adalah media cetak yang mempromosikan suatu produk dengan menempatkannya langsung di rak.

k. *Flag Chain*

*Flag chain* adalah rangkaian bendera kecil dengan menampilkan gambar produk, merek, slogan, atau gabungan dari semuanya.

l. Poster

Poster adalah gambar *full color* yang biasanya dipakai sebagai dekorasi ruangan dengan menempelkan di pintu atau jendela toko.

m. Stiker

Stiker adalah merupakan bahan promosi yang ditempel dimana saja dan sering digunakan oleh perusahaan - perusahaan untuk mempromosikan produknya karena sifatnya yang fleksibel.

n. Kotak Dispenser

Kotak dispenser memiliki kaitan dengan leaflet atau brosur karena dipakai untuk menempatkan barang-barang tersebut.

o. Model

Model lebih cenderung berfungsi sebagai hiasan atau pajangan berbentuk miniatur, biasa digunakan oleh biro - biro perjalanan atau penerbangan.

## **5. T-Shirt**

*T-Shirt* atau kaos adalah pakaian sederhana yang digunakan untuk menutupi tubuh bagian atas, yang biasanya berlengan pendek dan berleher bundar. *T - Shirt* pada umumnya tidak memiliki kancing, kerah, ataupun saku. Busana ini sangat populer dan dapat dipakai semua golongan usia, termasuk bayi, remaja, ataupun orang dewasa.

Kaos adalah simbol kenyamanan, kasual, dan gaya. Karena desainnya yang simple dan mirip huruf “ T “ di Amerika lebih dikenal dengan istilah *T - Shirt*. *T - Shirt* digunakan sebagai kata dalam bahasa Inggris Amerika, secara resmi setelah masuk kamus Merriam Webster tahun 1920 (Jumanta, 2004:6).

Kaos atau *T - Shirt* merupakan suatu jenis media lini bawah yang dapat digunakan sebagai media periklanan. Menurut Pujiriyanto (2005:28) *T - Shirt* adalah media komunikasi grafis yang dicetak diatas kain katun, bagian yang dicetak biasanya depan dan belakang, dan terkadang di sisi lengan.

## **6. Seni Tari**

### **a. Pengertian Seni Tari**

Tari adalah gerak indah tubuh manusia yang mempunyai maksud dan sesuai dengan iringan musik pengiring (Syafii, 2003:8). Keindahan tari terletak pada dinamisasi gerak yang merupakan perpaduan antara dinamisasi tenaga, dinamisasi ruang, dan dinamisasi tempo yang membentuk komposisi gerak berirama (Hadi, 1988:7).

Susanne K. Langer menjelaskan (dalam Soedarsono, 1981:16), bahwa didalam sebuah seni tari, terdapat dua elemen penting, yaitu gerak dan ritme. Namun, berbagai gerakan tersebut tidak dapat disebut sebagai tarian jika tidak memiliki bentuk ekspresif dalam penyajiannya. Bentuk ekspresif yang dimaksud adalah bentuk yang diungkapkan manusia untuk dinikmati dengan rasa. Adapun unsur-unsur tari menurut Sugiarto (1992:3-5) adalah sebagai berikut:

1) Gerak

Gerak menjadi dominan yang mampu mengubah suatu sikap dari anggota tubuh. Adapun aspek gerak dasar dan tidak dapat dipisahkan dari aspek tenaga, ruang, dan waktu.

2) Iringan dipergunakan penari dalam menarik suatu tarian.

3) Tema tarian dapat diketahui lewat bentuk gerak yang dirangkai sejak permulaan sampai akhir penampilan.

4) Rias dan busana dalam seni tari merupakan pendukung yang ada dan dapat memberi keindahan sesuai perwatakan.

5) Ruang pentas dilaksanakan digedung tertutup dan/atau diruang terbuka.

Menurut Yayat Nursantara (2007:35-36) tari dapat dibagi menjadi beberapa kelompok, diantaranya tari tradisional, tari nusantara, tari kreasi dan tari kontemporer. Penggolongan berdasarkan atas koreografinya, digolongkan menjadi:

1) Tari Rakyat, yaitu tari yang sudah berkembang sejak jaman primitif sampai sekarang.

2) Tari Klasik, yaitu tarian yang sudah mengalami puncak keindahannya yang

tertinggi. Tarian ini berkembang semenjak kejayaan masyarakat feodal di Indonesia.

- 3) Tari Kreasi Baru, yaitu tari yang diciptakan dalam bentuk baru. Istilah ini timbul sejak tahun 1950 yang diciptakan dengan maksud untuk memenuhi ekspresi dan keinginan batin penciptanya. Tarian ini mengarah kepada kebebasan dalam pengungkapan, dan tidak selalu berpijak pada aturan-aturan tradisi lama, sehingga merupakan garapan baru yang lebih bebas dalam mengungkapkan gerak dan tidak mengikuti pola-pola yang sudah ada.

#### **b. Tari Tradisional Indonesia**

Tari sebagai sebuah aset budaya Indonesia, memiliki kearifan lokal yang membuatnya memiliki karakteristik yang berbeda dengan jenis kebudayaan lain, dan menjadikan sebuah kebudayaan menjadi spesial. Di dalam perancangan ini, tari tradisional Indonesia yang dibahas antara lain sebagai berikut.

##### **1) Tari Gong**

Tari Gong merupakan tarian tradisional suku Dayak di Kalimantan Timur yang menggunakan gong sebagai media menarinya. Tarian ini di mainkan oleh seorang gadis yang menari di atas gong dengan penuh keanggunan, nama tari Gong sendiri di ambil dari situ. Tari Gong ini sering di sebut dengan nama tari *kancet ledo* oleh masyarakat Dayak.



Gambar 10: **Tari Gong**

Sumber: pilarsulut.com, diunduh pada 3 Maret 2017

Gerakan dalam tari Gong menggambarkan kelembutan seorang gadis yang terlihat dari gerakan tubuh dan tangannya yang lemah lembut. Gerakan dalam tarian ini memang tidak begitu banyak seperti tarian dari Kalimantan Timur lainnya, bahkan banyak gerakan yang di ulang - ulang. Namun yang di tonjolkan dalam tarian ini adalah kelembutan sang penari dalam bergerak dan menari. Gerakan pada tarian ini lebih fokus pada gerakan tangan saat melambai, gerakan tubuh, dan juga gerakan kaki saat melangkah dan berpijak di atas gong. Semua gerakan itu di mainkan penuh dengan kelembutan.

Dalam pertunjukannya penari di balut oleh busana khas adat Dayak Kenyah di Kalimantan Timur. Yaitu baju dengan yang di hiasi oleh

manik-manik berwarna cerah dan corak khas Dayak yang dilengkapi dengan *taah*. *Taah* merupakan pakaian khas wanita Dayak berupa kain yang dihiasi manik-manik, *taah* biasanya dipakai dengan cara dililitkan pada pinggang. Selain itu, kepala penari biasanya menggunakan *lavung*, yaitu topi yang dibuat dari rotan yang di hiasi motif yang senada dengan pakaian dan *taah*. Aksesoris lain yang di gunakan adalah kalung manik-manik atau yang terbuat dari gigi atau taring macan dan bulu ekor dari burung enggang yang di selipkan di tangan penari.

Agus. 2016. *Tari Gong, Gerakan Tari yang Mencerminkan Keanggunan Seorang Wanita Suku Dayak*. <http://detikone.com/berita-tari-gong-gerakan-tari-yang-mencerminkan-keanggunan-seorang-wanita-suku-dayak.html>. Diunduh pada tanggal 5 Februari 2017.

## 2) **Tari Hudoq**

Tari *Hudoq* adalah tarian tradisional Kalimantan Timur yang menggunakan topeng sebagai perwujudan dari binatang, leluhur dan dewa. Tarian ini biasanya di tampilkan pada saat pembukaan lahan pertanian atau setelah menanam padi di ladang. Menurut kepercayaan masyarakat khususnya masyarakat Dayak, tarian ini merupakan ritual permohonan kepada Tuhan agar hasil pertanian mereka di berikan hasil yang melimpah ruah. Nama tari *Hudoq* di ambil dari kata “*hudoq*” yang berarti menjelma. Penari *Hudoq* Bahau dan Modang memakai topeng kayu berukir, gabungan antara citra hama tanaman dan satwa-satwa berbahaya. Busana dilengkapi dengan topi berbulu dan tongkat kayu yang dipegang di tangan kanan (Kunang Helmi, 2002:13).



Gambar 11: **Tari *Hudoq***

Sumber: [indonesiakaya.com](http://indonesiakaya.com), diunduh pada 3 Maret 2017

Gerakan yang di tampilkan dalam tarian ini adalah perpaduan gerakan tangan dan kaki. Dengan badan tegak penari menggerakkan badan ke kanan dan ke kiri di setiap langkahnya. Tangan di ayunkan ke atas dan kebawah sambil menepuk paha. Gerakan kaki berjalan dengan di angkat dan menghentak ke tanah sehingga menimbulkan suara hentakan. Gerakan pada kepala hanya mengangguk, dan bila bagian mulut pada topeng tersebut dapat di gerakan maka topeng tersebut terlihat seperti berbicara. Tarian ini biasanya dilakukan oleh 11 penari, masing-masing memakai topeng berbeda, dan digelar di lapangan luas dan terbuka dimana para penonton mengelilingi arena pertunjukkan (Kunang Helmi, 2002:14).

### 3) Tari *Legong*

Bila ditinjau dari akar katanya, *Legong* berasal dari kata “*leg*” yang berarti luwes atau elastis dan kata “*gong*” yang berarti gamelan. Kedua akar kata tersebut bila digabungkan akan berarti gerakan yang sangat diikat terutama aksentuasinya oleh gamelan yang mengiringinya (Dibia, 1999:37).



Gambar 12: **Tari *Legong***

Sumber: wacana.co, diunduh pada 3 Maret 2017

Tari *Legong* dalam khasanah budaya Bali termasuk ke dalam jenis tari klasik karena awal mula perkembangannya bermula dari istana kerajaan di Bali. Tarian ini dahulu hanya dapat dinikmati oleh keluarga bangsawan di lingkungan tempat tinggal mereka, yaitu di dalam istana sebagai sebuah tari hiburan. Para penari yang telah didaulat menarikan tarian ini di hadapan seorang raja tentu akan

merasakan suatu kesenangan yang luar biasa, karena tidak sembarang orang boleh masuk ke dalam istana (Soedarsono, 1999:28).

Adakalanya tarian ini ditarikan oleh 2 orang gadis atau lebih dimana biasanya salah satu diantaranya berperan sebagai *Condong*, yaitu peran yang pertama kali tampil di pentas guna memulai tari *Legong* ini. Adapula tari *Legong* yang dibawakan oleh satu atau dua pasang penari tanpa menampilkan tokoh *Condong*. Diantara ciri khas *Legong* adalah pemakaian kipas oleh para penarinya (kecuali *Condong*). Penarinya tidak memakai dialog verbal, dan penyajian *lakon* yang secara *episodic* atau tidak terlalu naratif (Dibia, 1999:37).

#### **4) Tari Merak**

Menurut Rusliana (2009:24) tari Merak merupakan salah satu ragam tarian kreasi baru yang mengekspresikan kehidupan binatang, yaitu burung merak. Tata cara dan geraknya diambil dari kehidupan merak yang diangkat ke pentas oleh Seniman Sunda Raden Tjetje Somantri. Kehidupan merak yang selalu mengembangkan bulu ekornya agar menarik burung merak wanita menginspirasi R. Tjetje Somantri untuk membuat tari Merak ini. Ciri khas tarian ini terlihat dari pakaian yang dipakai penarinya yang memiliki motif seperti bulu merak. Kain dan bajunya menggambarkan bentuk dan warna bulu-bulu merak; hijau biru dan/atau hitam. Ditambah lagi sepasang sayapnya yang melukiskan sayap atau ekor merak yang sedang dikembangkan. Gambaran merak akan jelas dengan memakai mahkota yang dipasang di kepala setiap penarinya.



Gambar 13: **Tari Merak**

Sumber: [disparbud.jabarprov.go.id](http://disparbud.jabarprov.go.id), diunduh pada 3 Maret 2017

Selanjutnya menurut Rusliana (2009:25) Tarian ini biasanya ditarikan berbarengan, biasanya tiga penari atau bisa juga lebih yang masing-masing memiliki fungsi sebagai wanita dan laki-laknya. Iringan lagu *gendingnya* yaitu lagu Macan *Ucul*. Dalam adegan gerakan tertentu terkadang *waditra* bonang dipukul di bagian kayunya yang sangat keras sampai terdengar kencang, itu merupakan bagian gerakan sepasang merak yang sedang bernesraan.

##### 5) **Tari Piring**

Tari Piring berasal dari Sumatera Barat, tepatnya di Solok. Pada awalnya, tari piring dilakukan oleh perempuan dan laki-laki untuk membawakan sesembahan kepada para dewa sebagai wujud rasa syukur atas masa panen yang memberikan hasil sangat memuaskan. Mereka menari dengan sangat lincah sembari memegang piring-piring di telapak tangannya.



Gambar 14: **Tari Piring**

Sumber: [indonesiakaya.com](http://indonesiakaya.com), diunduh pada 3 Maret 2017

Terdapat tiga jenis variasi gerakan dalam seni tari Piring, yaitu tupai *bagaluik* (tupai bergelut), *bagalombang* (bergelombang), dan *aka malilik* (akal melilit). Namun, seiring masuknya agama Islam maka tarian ini mengalami pergeseran sehingga tidak lagi untuk menyembah dewa melainkan untuk ditampilkan dalam acara hajatan ataupun juga acara pernikahan.

Tarian ini diawali dengan para penari yang mulai bergerak sesuai koreografi tarian dengan meletakkan piring di masing-masing tangannya tanpa terlepas atau bergeser sedikitpun. Suasana semakin semarak dengan alat musik yang digunakan untuk mengiringi rentak tarian, yaitu *talempong* dan *saluang*. Kostum penari biasanya berwarna cerah sehingga mendukung kemeriahan acara.

Ika Wahyuni. 2014. *Tari Piring, Seni Budaya Khas Sumatera Barat*.

<http://www.gosumatra.com/tari-piring-khas-sumatera-barat/>. Diunduh pada tanggal 5 Februari 2017.

## 6) Tari *Saman*

Tari *Saman* berasal dari suku Gayo yang ada di daerah Banda Aceh tepatnya di Aceh tenggara. Dalam beberapa literatur menyebutkan bahwa tari *Saman* di dirikan dan di kembangkan oleh seorang ulama yang berasal dari Gayo bernama Syekh Saman dan nama tarian tersebut di ambil dari nama pendirinya. Selain itu bahasa yang digunakan dalam syair tari saman adalah bahasa suku Gayo. Tarian ini bersifat religius, sehingga saat penyebaran agama islam, tarian ini di jadikan media penyampaian dakwah melalui gerakan dan syair yang berisi pesan yang dinyanyikannya.



Gambar 15: Tari *Saman*

Sumber: [goodnewsfromindonesia.id](http://goodnewsfromindonesia.id), diunduh pada 3 Maret 2017

Dalam pertunjukan tari *Saman*, sebelumnya diawali dengan petuah atau nasihat yang disampaikan oleh pemuka adat atau syekh kepada para pemain dan para penonton. selanjutnya lagu dan syair dinyanyikan dengan gerakan yang sesuai secara bersama dan berkesinambungan. Dalam pertunjukan tari saman biasanya tidak menggunakan musik sebagai pengiringnya, tetapi menggunakan suara tepukan tangan yang dikombinasikan dengan gerakan yang kompak dari para

penarinya. Tidak hanya menepuk tangan, gerakan dalam tarian ini juga di kombinasikan dengan menepuk dada dan paha mereka sebagai sinkronisasi dan menghempaskan badan ke berbagai arah.

Pada umumnya tarian *saman* di mainkan oleh laki laki namun bisa juga di mainkan oleh wanita. Jumlah penari dalam tarian ini awalnya di mainkan kurang lebih 10 orang, yaitu dengan 8 penari dan 2 orang pemberi aba – aba. Seiring dengan perkembangannya, jumlah penari tidak di tentukan, namun tergantung formasi tarian yang akan di pertunjukan. Untuk mengatur gerakan di butuhkan pemimpin yang di sebut syekh. Selain bertugas mengatur gerakan syekh juga bertugas menyanyikan syair lagu.

Negerikuindonesia. 2015. *Tari saman Kesenian Tradisional Banda Aceh*.

<http://www.negerikuindonesia.com/2015/03/tari-saman-kesenian-tradisional-dari.html>. Diunduh pada tanggal 5 Februari 2017.

## **7) Tari Selamat Datang**

Tari Selamat Datang merupakan salah satu tarian tradisional Papua yang difungsikan untuk menyambut kedatangan para tamu terhormat. Bagi masyarakat disana tarian ini dimaknai sebagai ungkapan rasa hormat dan tanda bahwa tamu tersebut diterima dengan baik oleh masyarakat. Selain itu tarian ini juga dimaknai sebagai ungkapan rasa syukur dan kebahagiaan masyarakat dalam menyambut para tamu. Hal tersebut sangat terlihat dari gerakan dan ekspresi para penari yang menari dengan penuh keceriaan serta kebahagiaan.



Gambar 16: **Tari Selamat Datang**

Sumber: fredy-wakum.blogspot.com, diunduh pada 3 Maret 2017

Tari Selamat Datang ini biasanya dibawakan oleh para penari pria dan penari wanita. Untuk jumlah para penari biasanya disesuaikan dengan kebutuhan dan jumlah kelompok. Dalam pertunjukannya para penari menggunakan kostum busana tradisional khas Papua, serta dilengkapi dengan atribut menari seperti senjata dan alat musik tradisional *tifa*. Dengan diiringi oleh lagu dan musik pengiring, para penari menari dengan gerakannya yang khas. Gerakan dalam tari Selamat Datang ini sangat energik, sehingga menggambarkan keceriaan dari para penarinya. Dalam pertunjukannya, Tari Selamat Datang dibagi menjadi beberapa babak tarian dan setiap babak tersebut mempunyai gerakan yang berbeda-beda.

Kostum yang digunakan dalam pertunjukan tari Selamat Datang, biasanya merupakan pakaian tradisional yang terbuat dari daun atau akar. Namun pada saat ini banyak juga yang menggantinya dengan pakaian kain sebagai pengembangan agar terlihat menarik. Walaupun begitu, aksesoris yang digunakan masih tetap sama, seperti penutup kepala, kalung, dan gelang, serta lukisan etnik yang

mewarnai tubuh mereka, sehingga nuansa khas Papua masih tetap melekat.

Negerikuindonesia. 2015. *Tari Selamat Datang Tarian Tradisional Dari Papua*.

<http://www.negerikuindonesia.com/2015/11/tari-selamat-datang-tarian-tradisional.html>. Diunduh pada tanggal 5 Februari 2017.

### **8) Tari Topeng Cirebon**

Pertunjukan topeng yang ada di Cirebon sebenarnya memperlihatkan gabungan unsur campuran budaya, yaitu yang berifat mistis-magis sebagai serapan kebudayaan Jawa, serta serapan nilai-nilai filosofis agama Islam (Supandi, 2010:45). Salah satu bentuknya adalah waktu penyelenggaraan hajat yang sering dipilih berdasarkan penanggalan hitungan bulan-bulan Jawa, biasanya diselenggarakan pada bulan Mulud sesudah tanggal 12, Syawal Mulud, Jumadil Awal, Jumadil Akhir, Rajab, Ruwah, Syawal dan Rayagung, sedangkan sisi bulan lainnya dianggap sebagai waktu larangan atau waktu pantangan untuk melaksanakan pertunjukan ini. Hal ini dipandang sebagai keyakinan masyarakat Cirebon terhadap kekuatan-kekuatan yang ada di alam serta bentuk pemujaan kepada leluhur (Maman Suriatmadja, 1980:48).



Gambar 17: **Tari Topeng Cirebon**

Sumber: indonesia-heritage.net, diunduh pada 3 Maret 2017

Bagi masyarakat Cirebon sendiri istilah topeng terbentuk dari kata '*camboran tugel*' yaitu dua kata yang tidak sama artinya dipotong suku kata akhirnya dan digabungkan, dan dua kata tersebut adalah '*ketop-ketop*' yang artinya berkilauan dan '*gepeng*' yang artinya pipih (Irawati Durban,1982:6).

Struktur pagelaran dalam tari Topeng Cirebon bergantung pada kemampuan rombongan, fasilitas gamelan yang tersedia, jenis penyajian topeng dan *lakon* atau cerita yang dibawakannya. Menurut Sulastianto (2006:28) Secara umum, struktur pertunjukan tari Topeng Cirebon dapat dibedakan kedalam dua jenis yaitu topeng *alit* dan topeng *gede*. Topeng *alit*, memiliki struktur yang minimalis baik dari segi dalang, peralatan, kru dan sajiannya. Jumlah rata-rata kru dalam struktur pagelaran topeng *alit* biasanya hanya terdiri dari lima sampai tujuh

orang yang kesemuanya bersifat multi peran, dalam artian tidak hanya seorang dalang Topeng saja yang membawakan babak Topeng, namun para *wiyaga* atau musisi gamelan juga ikut membantu dengan memberikan guyonan-guyonan ringan. Dialog dalam topeng *alit* dilakukan secara spontan berdasarkan situasi yang ada. Sementara topeng *gede*, memiliki struktur yang lebih besar dan baku jika dibandingkan dari penyajian topeng *alit*. Hal tersebut dikarenakan topeng *gede* merupakan bentuk penyempurnaan dari topeng *alit*, struktur topeng *gede* diantaranya, adanya musik pengiring yang lengkap, adanya lima babak tarian yang berurutan seperti *panji*, *samba*, *rumyang*, *tumenggung* dan *klana*, adanya *lakonan* serta *jantuk* atau nasihat yang diberikan pada akhir pagelaran topeng *gede*.

#### **9) Tari Tortor**

Tari *Tortor* merupakan sebuah tarian perayaan yang gerakan didalamnya mengandung makna komunikasi. Dalam pertunjukan tari *Tortor* biasanya di iringi oleh musik *gondang*. Tarian ini dulunya adalah tarian yang di gunakan dalam acara adat masyarakat Batak. Nama tari *Tortor* sendiri berasal dari suara hentakan para penari di atas lantai papan rumah adat Batak. Penari bergerak sesuai dengan iringan musik *gondang* yang menghentak. Dalam tarian ini terdapat 3 pesan ritual yang di sampaikan yaitu pesan kepada Tuhan Yang Maha Esa, pesan kepada leluhur dan orang yang di hormati serta yang terakhir adalah pesan kepada masyarakat yang hadir. Semua pesan tersebut di sampaikan dalam bentuk tarian yang menunjukkan rasa hormat.



Gambar 18: **Tari Tortor**

Sumber: gosumatra.com, diunduh pada 3 Maret 2017

Dalam tari *Tortor* para penari harus memakai *ulos*, kain selendang yang menjadi ciri khas adat Batak. Selain itu ada beberapa pantangan yang harus dihindari dalam menarikan tari *Tortor*, contohnya seperti posisi lengan penari saat menari tidak boleh melewati batas setinggi bahu ke atas. Bila itu dilakukan maka penari dianggap menantang siapapun, karena tarian *Tortor* merupakan suatu tarian yang melambangkan penghormatan. Seperti kesenian lain, tari *Tortor* juga mempunyai pakem tersendiri dalam menarikannya.

Seiring dengan perkembangan tari *Tortor* tidak lagi di gunakan sebagai ritual saja namun juga menjadi sarana hiburan dan kesenian bagi masyarakat Batak. Dengan perkembangan tersebut, setiap gerakan dan busana yang di

gunakan sudah dimodifikasi agar terlihat menarik. Tari *Tortor* bisa ditemukan di setiap acara besar dan acara adat Batak.

Negerikuindonesia. 2015. *Tari Tortor Kesenian Tradisional Batak*.

<http://www.negerikuindonesia.com/2015/03/tari-tortor-kesenian-tradisional->

[batak.html](http://www.negerikuindonesia.com/2015/03/tari-tortor-kesenian-tradisional-batak.html). Diunduh pada tanggal 5 Februari 2017.

#### **10) Tari Kipas *Pakarena***

Tari Kipas *Pakarena* merupakan salah satu tarian tradisional yang berasal dari daerah Gowa, Sulawesi Selatan. Tarian ini dibawakan oleh para penari wanita dengan berbusana adat dan menari dengan gerakannya yang khas serta memainkan kipas sebagai atribut menarinya. Tarian ini sering ditampilkan di berbagai acara yang bersifat adat maupun hiburan. Menurut sejarahnya, tari Kipas *Pakarena* ini merupakan salah satu tarian peninggalan Kerajaan Gowa di daerah Gowa, Sulawesi Selatan. Nama tari Kipas *Pakarena* ini diambil dari kata “*karena*” yang berarti “main”. Sehingga tarian ini juga dapat diartikan sebagai tarian yang memainkan kipas.



Gambar 19: **Tari Kipas Pakarena**

Sumber: [indonesiakaya.com](http://indonesiakaya.com), diunduh pada 3 Maret 2017

Dalam pertunjukan tari Kipas *Pakarena* biasanya ditampilkan oleh 5-7 orang penari wanita. Dengan berbusana adat dan diiringi musik pengiring, mereka menari dengan gerakan lemah gemulai sambil memainkan kipas lipat di tangan mereka. Gerakan dalam tarian ini biasanya didominasi oleh gerakan tangan memainkan kipas lipat dan tangan satunya yang bergerak lemah lembut. Selain itu gerakan badan mengikuti gerakan tangan dan kaki yang melangkah.

Kostum yang digunakan para penari biasanya merupakan busana adat khas Gowa. Para penari biasanya menggunakan baju longgar, kain selempang, dan kain sarung khas Sulawesi Selatan. Pada bagian kepala, rambut penari biasanya dikonde dan dihiasi dengan tusuk berwarna emas serta bunga-bunga. Penari juga dilengkapi dengan berbagai aksesoris seperti gelang, kalung dan anting

yang khas. Selain itu penari juga membawa kipas lipat yang digunakan untuk menari.

Negerikuindonesia. 2015. *Tari Kipas Pakarena Tarian Tradisional Dari Sulawesi Selatan*. <http://www.negerikuindonesia.com/2015/10/tari-kipas-pakarena-tarian-tradisional.html>. Diunduh pada tanggal 5 Februari 2017.

### 11) *Tari Gandrung*

Tari Gandrung adalah salah satu jenis tarian tradisional yang berasal dari Banyuwangi, Jawa Timur. Tarian ini awalnya dilakukan oleh penari laki – laki yang didandani seperti perempuan. Namun seiring dengan perkembangan, penari *Gandrung* beralih menjadi penari perempuan.



Gambar 20: *Tari Gandrung*

Sumber: [flowersofdreams.blogspot.com](http://flowersofdreams.blogspot.com), diunduh pada 3 Maret 2017

Dalam pertunjukannya, tari *Gandrung* sebenarnya terbagi menjadi tiga babak. Pertama dibuka dengan *Jejer*, yaitu bagian dimana penari menyanyikan lagu dan menari sendiri. Kemudian dilanjutkan dengan *Paju* atau yang di daerah lain disebut *Ngibing*, yaitu penari memberikan selendangnya kepada tamu yang datang untuk diajak menari. Dan pada babak terakhir adalah *Seblang subuh* yaitu penutup, dimana penari menari dengan penuh penghayatan dengan menggunakan kipas yang dikibaskan sesuai irama sambil bernyanyi.

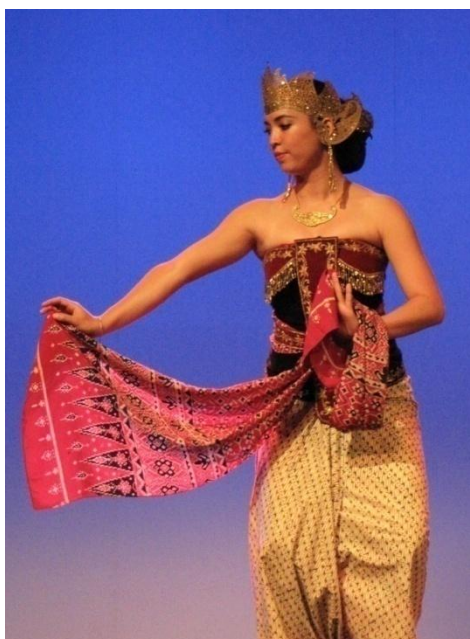
Busana yang dikenakan penari tari *Gandrung* ini sangat kental akan perpaduan gaya Jawa dan Bali. Pada bagian tubuh atas, penari menggunakan baju yang berbentuk seperti *kemben* berwarna hitam yang terbuat dari beludru dan kain diikat di leher menutupi dada yang dihiasi ornamen berwarna emas, serta bagian bawah penari menggunakan kain batik khas Banyuwangi panjang sampai bagian atas mata kaki. Pada bagian kepala, penari menggunakan mahkota dengan berbagai ornamen berwarna merah dan emas yang disebut *omprok*. Selain itu berbagai aksesoris seperti *kelat* pada tangan, selendang yang dikenakan dibahu dan pada bagian pinggang diberi ikat pinggang dan *sembong* yang dihiasi warna emas. Negerikuindonesia. 2015. *Tari Gandrung Tarian Tradisional dari Banyuwangi,*

*Jawa Timur.* <http://www.negerikuindonesia.com/2015/07/tari-gandrung-tarian-tradisional-dari.html>. Diunduh pada tanggal 5 Februari 2017.

## **12) Tari Serimpi**

Menurut A.M. Munardi (2002:76) tari *Serimpi* adalah bentuk *repertoar* (penyajian) tari Jawa klasik dari tradisi keraton Kesultanan Mataram dan dilanjutkan pelestarian serta pengembangan sampai sekarang oleh empat istana

pewarisnya di Jawa Tengah (Surakarta) dan Yogyakarta. Bentuk *Serimpi* tertua menurut sumber tertulis, diciptakan oleh Sri Pakubuwana V pada tahun Jawa 1748 atau sekitar tahun 1820-1823, yakni *Serimpi Ludiramadu*. Untuk bentuk terbaru *Serimpi* adalah *Serimpi Pondelori*, yang merupakan gubahan para guru perkumpulan tari Yogyakarta, kemudian ada *Among Beksa* yang dipentaskan oleh delapan orang penari dengan mengambil tema *Menak*.



Gambar 21: **Tari *Serimpi***  
Sumber: wikipedia.org, diunduh pada 3 Maret 2017

Penyajian tari pentas ini dicirikan dengan empat penari melakukan gerak gemulai yang menggambarkan kesopanan, kehalusan budi, serta kelembahlembutan yang ditunjukkan dari gerakan yang pelan serta anggun dengan diiringi suara musik gamelan (Murtono, 2007:51). *Serimpi* memiliki tingkat kesakralan yang sama dengan pusaka atau benda-benda yang melambang kekuasaan raja yang berasal dari zaman Jawa Hindu, meskipun sifatnya tidak

sesakral tari *Bedhaya*. Dalam pagelaran, tari *Serimpi* tidak selalu memerlukan sesajen seperti pada tari *Bedhaya*, melainkan hanya di waktu-waktu tertentu saja. Adapun iringan musik untuk tari *Serimpi* adalah mengutamakan paduan suara gabungan, yakni saat menyanyikan lagu tembang-tembang Jawa (Papenhuyzen, 1991:48).

## 7. Ngartun

### a. Profil Ngartun

- 1) Nama Usaha : Ngartun
- 2) Slogan : *Indonesian Cartoon T-Shirt*
- 3) Tanggal Berdiri : 10 November 2011
- 4) Pemilik Usaha : Nugroho Pratomo
- 5) Desainer 1 : Imam Zakaria
- 6) Desainer 2 : Ganjar Darmayekti
- 7) Alamat Toko : Jalan Abu bakar Ali no. 28 Kotabaru Yogyakarta
- 8) *Website* : [www.kaosngartun.com](http://www.kaosngartun.com)
- 9) *Facebook* : Ngartun Cloth (Kaos Ngartun)
- 10) *Twitter* : @ngartun

Usaha ini berdiri didasari oleh pemilik usaha yaitu Nugroho Pratomo yang merupakan penggemar kartun sejak kecil dan menurut beliau kartun dinilai memiliki karakter yang unik dan lucu. Lebih lanjut, usaha ini berdiri ketika *t-shirt* bergambar ilustrasi *monster* kartun sedang menjadi *trend* di kalangan anak muda. Ngartun hanya memproduksi produk pakaian berupa *t-shirt*, dikarenakan pemasaran *t-shirt* dinilai cukup mudah dan dapat dipakai semua kalangan. Pangsa pasar Ngartun sebagian besar adalah remaja yang menyukai dan peduli terhadap

budaya Indonesia. Pemasaran *online* yang dilakukan adalah melalui berbagai jejaring sosial yang ada di internet berupa *facebook*, *twitter*, *instagram* dan *website* Ngartun sendiri, sedangkan pemasaran *offline* di luar toko dilakukan dengan cara membuka *stand* di acara-acara pameran kebudayaan, industri kreatif maupun seni.

Pembeli produk Ngartun berasal dari kota-kota besar di Indonesia seperti Jakarta, Bandung, Tangerang, Surabaya, dan lain-lain. Produk Ngartun dibagi menjadi lima tema: “Wayang”, “Tokoh”, “Budaya dan Tradisi”, “Indonesia”, dan “Jogja”. Desain ilustrasi Ngartun kebanyakan mengikuti perkembangan suatu gaya yang sedang menjadi *trend* di kalangan anak muda. Semua ilustrasi di *t-shirt* Ngartun harus berupa kartun dan khusus untuk *t-shirt* yang bertema “Tokoh” berupa ilustrasi karikatur. Hal ini sengaja dilakukan agar produk *t-shirt* dari Ngartun berbeda dengan produk *t-shirt* saingan yang sama-sama mengangkat kebudayaan.

Nugroho Pratomo sebagai pendiri Ngartun pada awalnya mencari referensi tentang ilustrasi melalui internet maupun buku-buku yang berhubungan dengan kebudayaan, sejarah dan pewayangan. Nugroho ingin memadukan unsur-unsur tersebut dengan sesuatu yang unik, modern, populer, dan yang sedang menjadi *trend* di kalangan anak muda. Nugroho memberikan penjelasan lengkap, menyediakan gambar-gambar untuk referensi serta menentukan konsep yang diinginkan, kepada masing-masing desainer *t-shirt* Ngartun, yang kemudian masing-masing desainer memvisualisasikannya ke dalam bentuk ilustrasi. Sketsa kasar yang telah dikerjakan di kertas kemudian di-*scan* ke dalam komputer yang

selanjutnya diolah dan diproses ulang bentuk dan warnanya dengan *software* CorelDRAW atau Adobe Illustrator. Hasil akhir dari desain yang sudah selesai akan dibayar dan sepenuhnya menjadi milik pihak Ngartun. Nugroho juga membuat desain ilustrasi sendiri untuk produknya namun dalam jumlah yang sangat terbatas.

#### **b. Pemasaran Produk *T-Shirt* Ngartun**

Pada awal berdirinya usaha Ngartun didasari dengan maraknya *t-shirt* berilustrasikan kartun bertema *monster* di kalangan anak muda dan belum ada *t-shirt* berilustrasikan kartun yang bertemakan budaya Indonesia, sehingga pemilik usaha Ngartun meyakini adanya peluang pasar dari pendirian usaha tersebut. Pihak Ngartun meyakini pangsa pasar mereka adalah anak muda yang ingin melestarikan budaya Indonesia dengan cara yang unik dan berbeda. Ngartun bersaing dengan beberapa *brand t-shirt* bertema budaya di Yogyakarta yang sudah dikenal bertahun-tahun, sehingga pihak Ngartun menetapkan produk mereka khusus berilustrasikan kartun dan karikatur agar berbeda dan mampu bersaing. Pemasaran *online* yang dilakukan adalah melalui berbagai jejaring sosial yang ada di internet berupa *facebook*, *twitter*, *instagram* dan *website* Ngartun, pemasaran *offline* dilakukan dengan membuka toko di Jalan Abu Bakar Ali no. 28 Kotabaru Yogyakarta, dan pemasaran *offline* di luar toko dilakukan dengan cara membuka *stand* di acara-acara pameran kebudayaan, industri kreatif maupun seni. Pihak Ngartun selalu berinovasi dan *update* tentang *trend* apa yang sedang berkembang di kalangan anak muda.

### 1) Segmentasi Pasar

Konsumen Ngartun dapat dibagi menjadi:

a) Konsumen berdasarkan umur:

- (1) Usia 16-24 tahun, didominasi oleh mahasiswa yang merupakan konsumen terbanyak produk Ngartun.
- (2) Usia di atas 24 tahun, didominasi oleh kelompok keluarga dari luar Yogyakarta yang biasanya belanja produk Ngartun sebagai oleh-oleh.
- (3) Usia di bawah 16 tahun, didominasi oleh pelajar sekolah.

b) Konsumen berdasarkan domisili

- (1) Konsumen berasal dari kota-kota besar seperti Jakarta, Bandung, Surabaya yang biasanya membeli produk Ngartun secara *online* atau langsung ke toko ketika mereka sedang berlibur di Yogyakarta.
- (2) Konsumen berasal dari Yogyakarta yang tidak begitu banyak dibanding konsumen dari luar Yogyakarta.

### 2) Pasar Sasaran

Pihak Ngartun memilih pasar terkonsentrasi dengan memusatkan segmen pada produksi *t-shirt* bertema budaya Indonesia dengan ilustrasi kartun dan karikatur yang desainnya selalu menyesuaikan dengan *trend* dan ditujukan untuk konsumen anak muda.

### 3) Pemosisian Produk

Pendekatan yang digunakan Ngartun dalam melakukan pemosisian agar produknya tampak berbeda dengan yang lain:

- a) Mengkampanyekan misi untuk memperkenalkan budaya Indonesia dengan cara yang unik dan berbeda dengan mengilustrasikannya pada media *t-shirt*.
- b) Melakukan spesifikasi produk yang hanya memproduksi *t-shirt* bertema budaya Indonesia dengan ilustrasi kartun dan karikatur.
- c) Memberikan mutu standar *t-shirt* yang sama dengan yang biasa dijual di *distro*, namun dengan harga yang lebih murah.
- d) Mengaitkan dengan tokoh terkenal seperti musisi Tantri “Kotak”, Chua “Kotak”, dan Sandy “Pas Band” yang terlihat berfoto dengan produk Ngartun.



Gambar 22: Musisi Terkenal yang Berfoto dengan Produk Ngartun

## **B. Metode perancangan**

### **1. Metode pengumpulan data**

#### **a. Data verbal**

Data verbal merupakan data yang berupa tulisan yang didapat dari buku untuk mendukung perancangan ini, selain itu data verbal diperoleh dari wawancara dengan Nugroho Pratomo selaku pemilik Ngartun.

#### **b. Data visual**

Data visual adalah data yang berupa gambar-gambar. Data visual yang menjadi acuan referensi perancangan visual desain *T-Shirt* tema tari tradisional Indonesia yang berupa foto-foto dan gambar-gambar yang diperoleh dari dokumentasi dan internet.

### **2. Teknik pengumpulan data**

#### **a. Observasi**

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan pengamatan langsung di tempat penelitian untuk mendapatkan data yang akan digunakan. Observasi atau pengamatan adalah setiap kegiatan untuk melakukan pengukuran, pengamatan dengan menggunakan indera penglihatan yang berarti tidak mengajukan pertanyaan-pertanyaan (Sugiyono, 2010: 310).

Teknik ini merupakan teknik pengamatan yang digunakan untuk mendapatkan informasi dengan cara mengamati langsung tentang segala hal yang berkaitan dengan unsur visual tari tradisional Indonesia yang akan digunakan dalam perancangan ini.

**b. Wawancara**

Wawancara merupakan teknik yang digunakan untuk mendapatkan data dari hasil wawancara kepada responden. Teknik wawancara digunakan untuk mendapatkan data verbal untuk kepentingan perancangan. Wawancara adalah pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan secara langsung oleh pewawancara kepada responden, dan jawaban-jawaban responden dicatat atau direkam dengan alat perekam (Sugiyono, 2010: 319).

Wawancara dilakukan secara terstruktur dan terfokus untuk mendapatkan data yang mendalam. Peneliti telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh dalam suatu wawancara. Oleh karena itu dalam melakukan wawancara, peneliti telah menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang alternatif jawabannya pun telah disiapkan. Dengan wawancara terstruktur ini setiap responden diberi pertanyaan yang sama, dan peneliti mencatatnya.

Responden yang diwawancarai meliputi: desainer, karyawan dan pemilik usaha Ngartun, serta narasumber lainnya yang dapat melengkapi informasi.

**c. Dokumentasi**

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data untuk mendokumentasikan data yang telah didapat, baik data verbal maupun visual. Hal-hal yang perlu didokumentasikan yaitu hasil wawancara dengan narasumber dan gambar yang digunakan untuk mendukung perancangan ini.

### 3. Alat dan instrumen

Alat dan instrumen yang digunakan untuk mendapatkan data verbal adalah *bolpoint*, buku tulis dan kamera, sedangkan data visual didapat dengan laptop untuk mendapatkan gambar di internet. Proses pembuatan sketsa desain menggunakan *pen tablet* dan komputer grafis dengan menggunakan *software Corel Painter 2016* dan *Adobe Illustrator CS5*.

### 4. Analisis data

Analisis data yang digunakan dalam perancangan ini adalah analisis *SWOT*. Menurut Kotler dan Gary Armstrong (2008:64), mengelola fungsi pemasaran diawali dengan analisis menyeluruh. Pemasaran harus melakukan analisis *SWOT*, dimana analisis ini menilai kekuatan (*strenght*), kelemahan (*weakness*), peluang (*opportunities*), dan ancaman (*threats*). Berikut adalah penjabaran analisi *SWOT* berdasarkan perancangan media utamanya :

#### a. *Strenght* (kekuatan)

Kekuatan ilustrasi desain *T-Shirt* bertema tari tradisional Indonesia dengan tampilan berupa ilustrasi tari tradisional Indonesia dengan gaya ilustrasi Ngartun *T-Shirt*.

#### b. *Weakness* (kelemahan)

Kelemahan terletak di konsumen yang lebih menyukai desain – desain yang sedang *trend* dipasaran dari pada *T-Shirt* yang bertema tari tradisional Indonesia.

c. *Opportunities* (peluang)

Peluang menciptakan ilustrasi pada *T-Shirt* dengan tema tari tradisional Indonesia sebagai media konservasi dan sosialisasi tentang tari tradisional Indonesia pada masyarakat.

d. *Threats* (ancaman)

Ancaman berupa banyaknya pesaing yang muncul dari perusahaan lain yang sudah lama memproduksi *T-Shirt* sejenis.

## **5. Konsep Media**

### **a. Tujuan media**

Tujuan dalam perancangan ini adalah *T-Shirt* sebagai suatu barang yang dapat dijual, selain itu *T-Shirt* juga membantu menyuarakan promosi tari tradisional Indonesia kepada konsumen.

### **b. Strategi media**

Strategi yang dilakukan untuk mencapai keberhasilan perancangan ini adalah sebagai berikut :

1) Target audiens

Target audiens disini adalah remaja pada usia 15 – 28 tahun, karena umumnya *T-Shirt* diminati para remaja usia tersebut.

2) Pencapaian media

Media yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah sebagai berikut :

a) Media utama

Media utamanya adalah *T-Shirt* karena itu menjadi media *fashion* yang dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama dan pesan yang disampaikan juga tersampaikan kepada konsumen disamping si pemakai *T-Shirt*, orang – orang di sekitarnya juga tahu pesan itu atau paling tidak mereka melihat pesan tersebut.

b) Media pendukung

Media pendukung yang akan digunakan disini adalah kemasan (*packaging*) yang digunakan sebagai pembungkus *T-Shirt*. Konsep *packaging* disini akan dibuat berbeda dari yang lain, yang umumnya hanya memakai plastik disini akan dibuat berbentuk tabung.

c) Media promosi

Media promosi digunakan untuk mencapai tujuan pemasaran. Usaha dalam promosi memakai media yang dipilih yaitu poster, *web banner*, dan brosur.

## 6. Estimasi Biaya

- a. Estimasi biaya produksi media utama dan pendukung

Tabel 4: **Estimasi Biaya Media Utama dan Pendukung**

No.	Jenis media	Ukuran	Jumlah	Biaya
1.	<i>T-Shirt</i>	L	12 x 90.000	Rp 1080.000
2.	<i>Packaging</i>	A4	2 x 6.000	Rp 12.000
<b>Jumlah</b>				<b>Rp 1092.000</b>

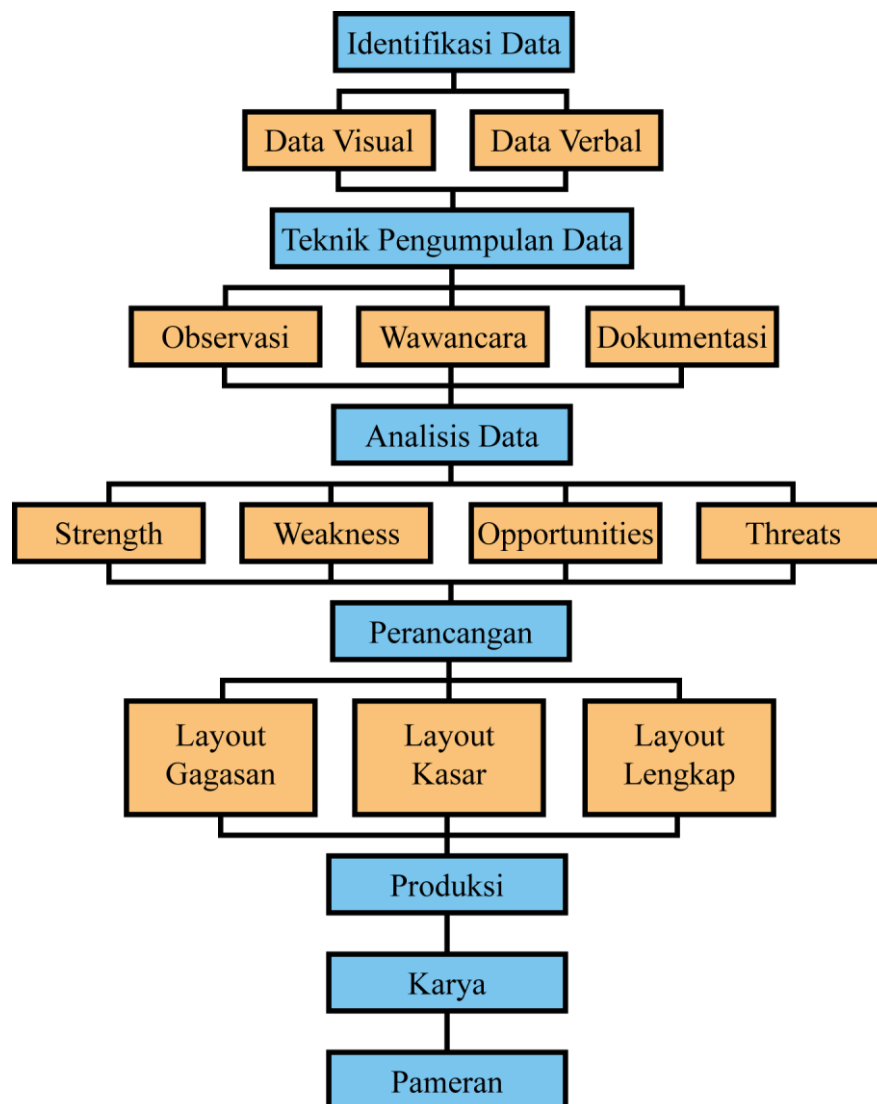
- b. Estimasi biaya produksi media promosi

Tabel 5: **Estimasi Biaya Media Promosi**

No.	Jenis media	Ukuran	Jumlah	Biaya
1.	Poster	A2	2 x 10.000	Rp 20.000
2.	<i>Web banner</i>	A2	2 x 10.000	Rp 20.000
3.	Brosur	A4	4 x 12.000	Rp 48.000
<b>Jumlah</b>				<b>Rp 88.000</b>

## 7. Skema Perancangan

Perancangan disusun secara sistematis agar dapat menghasilkan karya dan media promosi yang terencana dan maksimal. Berikut adalah skema metode perancangan:



## **BAB III**

### **KONSEP DESAIN DAN VISUALISASI DESAIN**

#### **A. Konsep Desain**

##### **1. Tujuan Kreatif**

*T-shirt* adalah salah satu pakaian yang sangat populer dan digemari oleh semua kalangan serta jangka waktu pemakainya pun sangat panjang. Hal tersebut sangat memungkinkan untuk merancang visual desain *T-Shirt* dengan ilustrasi kartun bertema tari tradisional Indonesia. Cara untuk mencapai tujuan kreatif dari perancangan ini berupa 12 ilustrasi desain *T-Shirt* bergaya kartun yang mengeksplorasi 12 jenis tari tradisional Indonesia beserta kemasannya yang didukung dengan perancangan media promosi.

##### **2. Strategi Kreatif**

Penyajian ilustrasi grafis dalam perancangan visual desain *T-Shirt* ini adalah sebuah ilustrasi tari tradisional Indonesia dengan menggunakan ilustrasi kartun yang dapat menggambarkan sebuah keterangan tentang jenis tari tradisional. Selain itu, terdapat teks yang digunakan dalam ilustrasi desain *T-Shirt* yang meliputi *headline* dan *subheadline*. Teks tersebut menjelaskan keterangan secara verbal tentang jenis tarian, sehingga antara unsur teks dan ilustrasi saling mendukung dalam menyampaikan pesan. Selain merancang ilustrasi desain *T-Shirt*, juga merancang untuk media pendukungnya yaitu *packaging*, agar *T-Shirt* bisa diketahui oleh konsumen maka perlu adanya media promosi. Perancangan media promosi dimaksudkan untuk menjangkau target audien. Perancangan media

promosi menggunakan gaya penyajian grafis yang sama seperti media utamanya agar membentuk suatu kesatuan yang harmonis.

### **3. *Standard Visual***

#### **a. Ilustrasi**

Konsep ilustrasi yang digunakan adalah kartun. Penggunaan konsep ilustrasi kartun bertujuan untuk menghilangkan kesan kaku yang selama ini dipersepsikan oleh masyarakat terhadap segala hal yang berkaitan dengan tradisional. Kartun juga memiliki fleksibilitas dan keunikan, sehingga menambah daya tarik audien.

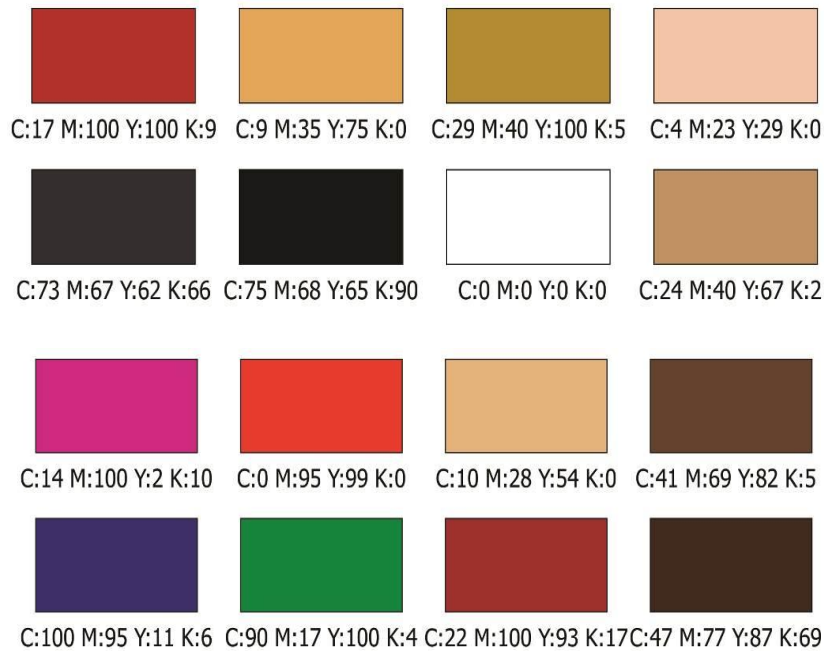
#### **b. Tipografi**

Konsep tipografi menggunakan *font Lobster* yang dibuat dinamis dengan lengkung namun dipadukan dengan sudut yang tegas. *Font Lobster* merupakan salah satu jenis *script*, *font* tersebut dipilih karena menciptakan kesan klasik, luwes dan ornamental, sehingga terlihat serasi jika dipadukan dengan ilustrasi utama yang bertema tradisional.

#### **c. Warna**

Pemberian warna dalam ilustrasi ini bertujuan memberikan kesan unik dan ceria. Warna yang dipilih dalam perancangan ini adalah warna yang cerah seperti merah, biru, hijau, emas. Serta meminimalkan penggunaan warna gelap seperti hitam dan abu-abu.

Warna yang akan digunakan dalam perancangan adalah sebagai berikut :



Gambar 23: **Warna yang Digunakan dalam Desain**

Sumber: Dokumentasi penulis, 2017

#### d. *Layout*

*Layout* atau tata letak adalah usaha menyusun elemen-elemen grafis yang digunakan dalam perancangan. Tahapan *layout* yang digunakan dalam perancangan ini adalah sebagai berikut :

##### 1) *Layout* Gagasan ( *Idea Layout* )

Adalah tahap awal menyusun tata letak yang berbeda. Tata letak yang terpilih akan digunakan untuk mengembangkan *layout* selanjutnya.

##### 2) *Layout* Kasar ( *Rough Layout* )

Adalah tahapan memilih salah satu dari *layout* gagasan. Gambar yang sama sesuai dengan ukuran sebenarnya dan sudah dapat terbaca gambar dan teksnya. *Layout* Kasar ( *Rough Layout* ) masih dapat direvisi lagi dengan menambahkan atau mengurangi elemen – elemen grafisnya.

### 3) *Layout* Lengkap ( *Comprehensive Layout* )

Adalah berupa penyempurnaan dari proses sebelumnya yaitu *Layout* Kasar. *Layout* Lengkap ( *Comprehensive Layout* ) mempunyai ketepatan ukuran, skema, warna dan rincian lainnya untuk memperlihatkan hasil dari perancangan.

### 4) Desain akhir ( *Final design* )

Adalah berupa visualisasi dari *layout* lengkap. *Final design* berupa *print out* yang siap dipublikasikan.

## **B. Visualisasi Desain**

### **1. Perancangan Media Utama**

Media utama menjadi hal yang paling penting dalam perancangan ini. Media utama dari perancangan ini adalah berupa *T-Shirt* dengan ilustrasi kartun bertema tari tradisional Indonesia.

#### **a. Ilustrasi Tari Tradisional**

Ilustrasi yang digambarkan berupa figur atau tokoh sebagai simbol penari dari tarian yang diisyaratkan. Gaya ilustrasi menggunakan corak kartun, dengan menggunakan gaya kartun tersebut, visual yang diciptakan akan tampak sederhana, unik dan dramatis.

Proses perancangan ilustrasi meliputi berbagai tahapan sebagai berikut :

#### **1) Tahap Pertama ( Sket Kasar )**

Tahap pertama perancangan ilustrasi berupa sket kasar berupa bentuk global untuk menentukan anatomi, komposisi, dekorasi dan sudut pandang yang tepat.

Hasil rancangan dari tahap pertama yang berupa sket kasar adalah sebagai berikut :



Gambar 24 : **Sket Kasar Desain Tari Gong**  
Sumber. Andrea, 2017



Gambar 25 : **Sket Kasar Desain Tari Hudoq**  
Sumber. Andrea, 2017



Gambar 26 : **Sket Kasar Desain Tari Legong**  
Sumber. Andrea, 2017



Gambar 27 : **Sket Kasar Desain Tari Merak**  
Sumber. Andrea, 2017



Gambar 28 : **Sket Kasar Desain Tari Piring**  
Sumber. Andrea, 2017



Gambar 29 : **Sket Kasar Desain Tari Saman**  
Sumber. Andrea, 2017



Gambar 30 : **Sket Kasar Desain Tari Selamat Datang**  
Sumber. Andrea, 2017



**Gambar 31 : Sket Kasar Desain Tari Topeng Cirebon**  
Sumber. Andrea, 2017



**Gambar 32 : Sket Kasar Desain Tari Tortor**  
Sumber. Andrea, 2017



**Gambar 33 : Sket Kasar Desain Tari Kipas Pakarena**  
Sumber. Andrea, 2017



**Gambar 34 : Sket Kasar Desain Tari Gandrung**  
Sumber. Andrea, 2017



Gambar 35 : **Sket Kasar Desain Tari Serimpi**  
Sumber. Andrea, 2017

## 2) Tahap Kedua ( Proses *Inking* )

Proses *Inking* adalah tahap kelanjutan dari sket kasar. Proses *Inking* dilakukan dengan komputer grafis menggunakan *software Adobe Illustrator CS5*. Proses ini bertujuan untuk membentuk *outline* gambar.

Hasil dari tahap kedua yang berupa proses *inking* adalah sebagai berikut :



Gambar 36 : Hasil *Inking* Desain Tari Gong  
Sumber. Andrea, 2017



Gambar 37 : Hasil *Inking* Desain Tari Hudoq  
Sumber. Andrea, 2017



Gambar 38 : Hasil *Inking* Desain Tari Legong  
Sumber. Andrea, 2017



Gambar 39 : Hasil *Inking* Desain Tari Merak  
Sumber. Andrea, 2017



Gambar 40 : Hasil *Inking* Desain Tari Piring  
Sumber. Andrea, 2017



Gambar 41 : Hasil *Inking* Desain Tari Saman  
Sumber. Andrea, 2017



Gambar 42 : Hasil *Inking* Desain Tari Selamat Datang  
Sumber. Andrea, 2017



Gambar 43 : Hasil *Inking* Desain Tari Topeng Cirebon  
Sumber. Andrea, 2017



Gambar 44 : Hasil *Inking* Desain Tari Tortor  
Sumber. Andrea, 2017



Gambar 45 : Hasil *Inking* Desain Tari Kipas Pakarena  
Sumber. Andrea, 2017



Gambar 46 : Hasil *Inking* Desain Tari Gandrung  
Sumber. Andrea, 2017



Gambar 47 : Hasil *Inking* Desain Tari Serimpi  
Sumber. Andrea, 2017

### 3) Tahap Ketiga ( Proses *Finishing* )

Tahap ketiga merupakan proses *finishing* dan penyempurnaan dari proses sebelumnya dalam penciptaan ilustrasi untuk desain *T-Shirt* produk Ngartun, proses ini dilakukan dengan memberikan warna dan bayangan pada gambar agar terlihat tiga dimensional.

Pemberian teks, *background*, serta detail tambahan lainnya dilakukan pada tahap ini. Proses *finishing* dikerjakan sepenuhnya menggunakan komputer grafis dengan *software Adobe Illustrator CS5*.

Hasil dari tahap ketiga yang merupakan proses *finishing* adalah sebagai berikut :



Gambar 48 : Hasil *Finishing* Desain Tari Gong  
Sumber. Andrea, 2017



Gambar 49 : Hasil *Finishing* Desain Tari *Hudog*  
Sumber. Andrea, 2017



Gambar 50 : Hasil *Finishing* Desain Tari *Legong*  
Sumber. Andrea, 2017



Gambar 51 : Hasil *Finishing* Desain Tari Merak  
Sumber. Andrea, 2017



Gambar 52 : Hasil *Finishing* Desain Tari Piring  
Sumber. Andrea, 2017



Gambar 53 : Hasil *Finishing* Desain Tari *Saman*  
Sumber. Andrea, 2017



Gambar 54 : Hasil *Finishing* Desain Tari *Selamat Datang*  
Sumber. Andrea, 2017



Gambar 55 : Hasil *Finishing* Desain Tari Topeng Cirebon  
Sumber. Andrea, 2017



Gambar 56 : Hasil *Finishing* Desain Tari Tortor  
Sumber. Andrea, 2017



Gambar 57 : Hasil *Finishing* Desain Tari Kipas Pakarena  
Sumber. Andrea, 2017



Gambar 58 : Hasil *Finishing* Desain Tari Gandrung  
Sumber. Andrea, 2017



Gambar 59 : Hasil *Finishing* Desain Tari *Serimpi*  
Sumber. Andrea, 2017

**b. Desain *T-Shirt***

**1) *Layout* Gagasan ( *Idea Layout* )**

*Layout* gagasan disini mempunyai dua pilihan sebagai berikut :



Gambar 60 : *Layout* Gagasan *T-Shirt I*  
Sumber. Andrea, 2017



Gambar 61 : **Layout Gagasan T-Shirt II**  
Sumber. Andrea, 2017

## 2) **Layout Kasar ( Rough Layout )**

Berdasarkan *layout* gagasan dipilih semua opsi, untuk selanjutnya masuk tahapan *layout* kasar, hasilnya sebagai berikut :



Gambar 62 : **Layout Kasar T-Shirt I**  
Sumber. Andrea, 2017



Gambar 63 : **Layout Kasar T-Shirt II**  
Sumber. Andrea, 2017

### 3) *Layout Lengkap ( Comprehensive layout )*

#### a) *T-Shirt Tari Gong*



Gambar 64 : **Desain *T-Shirt* Tari Gong**

Sumber : Andrea, 2017

Judul : Tari Gong

Media : *T-Shirt*

Ukuran : L

Bahan : *Cotton Combed 30 S* warna putih

Visual : Ilustrasi yang digambarkan adalah kartun perempuan yang merupakan deformasi dari penari Gong, penari digambarkan memakai kostum penari Gong yang sebenarnya, yaitu busana khas adat Dayak Kenyah dari Kalimantan Timur lengkap dengan hiasan bulu burung enggang. Digambarkan

juga alat musik gong yang dijadikan pijakan saat menari yang merupakan ciri khas tarian ini, serta digambarkan juga kelentikan tubuh dan tangan penari yang melambungkan kelembutan wanita Dayak. Ekspresi wajah ceria yang ditampilkan bertujuan untuk memberikan kesan lucu dan dinamis. Warna yang digunakan dalam ilustrasi utama meliputi abu-abu sebagai warna dominan, serta, kuning, hijau, merah, dan hitam yang merupakan warna kostum penari Gong yang sebenarnya. Pemberian *background* bertujuan untuk menyatukan unsur-unsur visual yang ada dalam desain. *Background* yang berbentuk bidang miring disesuaikan dengan kontur ilustrasi agar terlihat selaras, sementara warna kuning yang merupakan warna dominan pada *background* akan menciptakan kesan kontras dan harmonis jika dipadukan dengan ilustrasi yang berwarna dominan abu-abu. Pemberian bayangan pada figur bertujuan untuk menonjolkan ilustrasi yang merupakan *point of interest* dari desain ini. Warna putih dipilih sebagai warna *T-Shirt* atas pertimbangan agar bentuk dan warna desain terlihat lebih jelas. Teks yang ditampilkan meliputi *headline* berupa nama tarian yang merupakan pesan verbal yang paling ditonjolkan serta *subheadline* bertuliskan “Tari Tradisional” yang digunakan untuk memperjelas maksud *headline*. Tipografi menggunakan *font Lobster* yang merupakan jenis huruf *script* sehingga memberikan kesan klasik dan sesuai dengan tema tradisional. Tipografi dibuat dengan warna putih sesuai dengan warna *T-Shirt* sehingga tercipta sebuah keselarasan, selain itu bidang *background* bagian bawah yang berwarna gelap akan membuat tipografi yang berwarna putih semakin mudah untuk dibaca.

b) *T-Shirt Tari Hudoq*



Gambar 65 : **Desain *T-Shirt Tari Hudoq***  
Sumber : Andrea, 2017

Judul : *Tari Hudoq*

Media : *T-Shirt*

Ukuran : L

Bahan : *Cotton Combed 30 S* warna putih

Visual : Ilustrasi yang digambarkan adalah dua figur kartun yang merupakan deformasi dari penari tari *Hudoq*, yang merupakan salah satu tari tradisional yang berasal dari Kalimantan Timur. Figur digambarkan memakai kostum penari *Hudoq* yang sebenarnya, yaitu topeng berukir serta topi berbulu.

Digambarkan juga gerakan yang menjadi ciri khas dari tari Hudoq, yaitu gerakan langkah kaki serta ayunan tangan dan kepala. Warna yang digunakan dalam ilustrasi utama meliputi hijau sebagai warna dominan, serta, merah, putih, kuning, dan abu-abu yang merupakan warna kostum penari *Hudoq* yang sebenarnya. Pemberian *background* bertujuan untuk menyatukan unsur-unsur visual yang ada dalam desain. *Background* yang berbentuk bidang tegak disesuaikan dengan kontur ilustrasi agar terlihat selaras, sementara warna abu-abu yang merupakan warna dominan pada *background* akan menciptakan kesan kontras dan harmonis jika dipadukan dengan ilustrasi yang berwarna dominan hijau. Pemberian bayangan pada figur bertujuan untuk menonjolkan ilustrasi yang merupakan *point of interest* dari desain ini. Warna putih dipilih sebagai warna *T-Shirt* atas pertimbangan agar bentuk dan warna desain terlihat lebih jelas. Teks yang ditampilkan meliputi *headline* berupa nama tarian yang merupakan pesan verbal yang paling ditonjolkan serta *subheadline* bertuliskan “Tari Tradisional” yang digunakan untuk memperjelas maksud *headline*. Tipografi menggunakan *font Lobster* yang merupakan jenis huruf *script* sehingga memberikan kesan klasik dan sesuai dengan tema tradisional. Tipografi dibuat dengan warna putih sesuai dengan warna *T-Shirt* sehingga tercipta sebuah keselarasan, selain itu bidang *background* bagian bawah yang berwarna gelap akan membuat tipografi yang berwarna putih semakin mudah untuk dibaca.

c) *T-Shirt Tari Legong*



Gambar 66 : **Desain *T-Shirt Tari Legong***

Sumber : Andrea, 2017

Judul : *Tari Legong*

Media : *T-Shirt*

Ukuran : L

Bahan : *Cotton Combed 30 S* warna Putih

Visual : Ilustrasi yang digambarkan adalah kartun perempuan yang merupakan deformasi dari penari tari *Legong*, yang merupakan salah satu tari tradisional yang berasal dari Bali. Figur penari digambarkan memakai kostum penari *Legong* yang sebenarnya lengkap dengan hiasan kepala serta kipas sebagai

aksesorisnya. Eksotisme penari Legong yang identik dengan lirik mata juga digambarkan pada ilustrasi ini. Hal tersebut bertujuan untuk menambah daya tarik dan menunjukkan identitas Tari Legong. Warna yang digunakan dalam ilustrasi utama meliputi merah muda sebagai warna dominan, serta, kuning, coklat, putih, dan hitam yang merupakan warna kostum penari *Legong* yang sebenarnya. Pemberian *background* bertujuan untuk menyatukan unsur-unsur visual yang ada dalam desain. *Background* yang berbentuk bidang tegak disesuaikan dengan kontur ilustrasi agar terlihat selaras, sementara warna kuning yang merupakan warna dominan pada *background* akan menciptakan kesan kontras dan harmonis jika dipadukan dengan ilustrasi yang berwarna dominan merah muda. Pemberian bayangan pada figur bertujuan untuk menonjolkan ilustrasi yang merupakan *point of interest* dari desain ini. Warna putih dipilih sebagai warna *T-Shirt* atas pertimbangan agar bentuk dan warna desain terlihat lebih jelas. Teks yang ditampilkan meliputi *headline* berupa nama tarian yang merupakan pesan verbal yang paling ditonjolkan serta *subheadline* bertuliskan “Tari Tradisional” yang digunakan untuk memperjelas maksud *headline*. Tipografi menggunakan *font Lobster* yang merupakan jenis huruf *script* sehingga memberikan kesan klasik dan sesuai dengan tema tradisional. Tipografi dibuat dengan warna putih sesuai dengan warna *T-Shirt* sehingga tercipta sebuah keselarasan, selain itu bidang *background* bagian bawah yang berwarna gelap akan membuat tipografi yang berwarna putih semakin mudah untuk dibaca.

d) *T-Shirt* Tari Merak



Gambar 67 : **Desain *T-Shirt* Tari Merak**

Sumber : Andrea, 2017

Judul : Tari Merak

Media : *T-Shirt*

Ukuran : L

Bahan : *Cotton Combed 30 S* warna putih

Visual : Ilustrasi yang digambarkan adalah kartun perempuan yang merupakan deformasi dari penari tari Merak, yang merupakan salah satu tari tradisional yang berasal dari Jawa Barat. Figur penari digambarkan memakai kostum penari Merak yang sebenarnya, yaitu pakaian khusus yang memiliki motif

seperti bulu merak, mahkota serta sepasang sayap yang melukiskan sayap atau ekor merak yang sedang dikembangkan. Ekspresi wajah ceria yang ditampilkan bertujuan untuk memberikan kesan lucu dan dinamis. Warna yang digunakan dalam ilustrasi utama meliputi hijau sebagai warna dominan, serta, coklat, merah, dan biru yang merupakan warna kostum penari Merak yang sebenarnya. Pemberian *background* bertujuan untuk menyatukan unsur-unsur visual yang ada dalam desain. *Background* yang berbentuk bidang tegak disesuaikan dengan kontur ilustrasi agar terlihat selaras, sementara warna coklat yang merupakan warna dominan pada *background* akan menciptakan kesan kontras dan harmonis jika dipadukan dengan ilustrasi yang berwarna dominan hijau. Pemberian bayangan pada figur bertujuan untuk menonjolkan ilustrasi yang merupakan *point of interest* dari desain ini. Warna putih dipilih sebagai warna *T-Shirt* atas pertimbangan agar bentuk dan warna desain terlihat lebih jelas. Teks yang ditampilkan meliputi *headline* berupa nama tarian yang merupakan pesan verbal yang paling ditonjolkan serta *subheadline* bertuliskan “Tari Tradisional” yang digunakan untuk memperjelas maksud *headline*. Tipografi menggunakan *font Lobster* yang merupakan jenis huruf *script* sehingga memberikan kesan klasik dan sesuai dengan tema tradisional. Tipografi dibuat dengan warna putih sesuai dengan warna *T-Shirt* sehingga tercipta sebuah keselarasan, selain itu bidang *background* bagian bawah yang berwarna gelap akan membuat tipografi yang berwarna putih semakin mudah untuk dibaca.

e) *T-Shirt Tari Piring*



Gambar 68 : **Desain *T-Shirt* Tari Piring**

Sumber : Andrea, 2017

Judul : Tari Piring

Media : *T-Shirt*

Ukuran : L

Bahan : *Cotton Combed 30 S* warna putih

Visual : Ilustrasi yang digambarkan adalah kartun laki-laki yang merupakan deformasi dari penari tari Piring, yang merupakan salah satu tari tradisional yang berasal dari Sumatera Barat. Figur penari digambarkan memakai pakaian adat Sumatera Barat berwarna cerah yang merupakan kostum penari

Piring yang sebenarnya. Digambarkan juga kelincuhan penari saat memegang piring-piring di telapak tangannya yang merupakan ciri khas tarian ini. Ekspresi wajah ceria yang ditampilkan bertujuan untuk memberikan kesan lucu dan dinamis. Warna yang digunakan dalam ilustrasi utama meliputi biru sebagai warna dominan, serta, coklat, abu-abu, dan hitam yang merupakan warna kostum penari Piring yang sebenarnya. Pemberian *background* bertujuan untuk menyatukan unsur-unsur visual yang ada dalam desain. *Background* yang berbentuk bidang tegak disesuaikan dengan kontur ilustrasi agar terlihat selaras, sementara warna coklat yang merupakan warna dominan pada *background* akan menciptakan kesan kontras dan harmonis jika dipadukan dengan ilustrasi yang berwarna dominan biru. Pemberian bayangan pada figur bertujuan untuk menonjolkan ilustrasi yang merupakan *point of interest* dari desain ini. Warna putih dipilih sebagai warna *T-Shirt* atas pertimbangan agar bentuk dan warna desain terlihat lebih jelas. Teks yang ditampilkan meliputi *headline* berupa nama tarian yang merupakan pesan verbal yang paling ditonjolkan serta *subheadline* bertuliskan “Tari Tradisional” yang digunakan untuk memperjelas maksud *headline*. Tipografi menggunakan *font Lobster* yang merupakan jenis huruf *script* sehingga memberikan kesan klasik dan sesuai dengan tema tradisional. Tipografi dibuat dengan warna putih sesuai dengan warna *T-Shirt* sehingga tercipta sebuah keselarasan, selain itu bidang *background* bagian bawah yang berwarna gelap akan membuat tipografi yang berwarna putih semakin mudah untuk dibaca.

f) *T-Shirt Tari Saman*



Gambar 69 : **Desain *T-Shirt Tari Saman***  
Sumber : Andrea, 2017

Judul : *Tari Saman*

Media : *T-Shirt*

Ukuran : L

Bahan : *Cotton Combed 30 S* warna putih

Visual : Ilustrasi yang digambarkan adalah sekelompok kartun perempuan yang merupakan deformasi dari penari tari *Saman*, yang merupakan salah satu tari tradisional yang berasal dari Aceh. Figur penari digambarkan memakai kostum penari *Saman* yang sebenarnya. Digambarkan juga kekompakan para penari saat

melakukan gerakan tepukan dada dan paha yang merupakan gerakan khas tarian ini. Ekspresi wajah di masing-masing figur digambarkan secara variatif agar tidak membosankan jika dilihat. Warna yang digunakan dalam ilustrasi utama meliputi biru dan merah muda sebagai warna dominan, serta kuning dan abu-abu yang merupakan warna kostum penari *Saman* yang sebenarnya. Pemberian *background* bertujuan untuk menyatukan unsur-unsur visual yang ada dalam desain. *Background* yang berbentuk bidang tegak disesuaikan dengan kontur ilustrasi agar terlihat selaras, sementara warna kuning yang merupakan warna dominan pada *background* akan menciptakan kesan kontras dan harmonis jika dipadukan dengan ilustrasi yang berwarna dominan biru dan merah muda. Pemberian bayangan pada figur bertujuan untuk menonjolkan ilustrasi yang merupakan *point of interest* dari desain ini. Warna putih dipilih sebagai warna *T-Shirt* atas pertimbangan agar bentuk dan warna desain terlihat lebih jelas. Teks yang ditampilkan meliputi *headline* berupa nama tarian yang merupakan pesan verbal yang paling ditonjolkan serta *subheadline* bertuliskan “Tari Tradisional” yang digunakan untuk memperjelas maksud *headline*. Tipografi menggunakan *font Lobster* yang merupakan jenis huruf *script* sehingga memberikan kesan klasik dan sesuai dengan tema tradisional. Tipografi dibuat dengan warna putih sesuai dengan warna *T-Shirt* sehingga tercipta sebuah keselarasan, selain itu bidang *background* bagian bawah yang berwarna gelap akan membuat tipografi yang berwarna putih semakin mudah untuk dibaca.

**g) T-Shirt Tari Selamat Datang**



**Gambar 70 : Desain T-Shirt Tari Selamat Datang**

Sumber : Andrea, 2017

Judul : Tari Selamat Datang

Media : T-Shirt

Ukuran : L

Bahan : Cotton Combed 30 S warna putih

Visual : Ilustrasi yang digambarkan adalah kartun laki-laki Papua yang merupakan deformasi dari penari tari Selamat Datang, yang merupakan salah satu tari tradisional yang berasal dari Papua. Figur penari digambarkan memakai kostum penari Selamat Datang yang sebenarnya, yaitu busana tradisional khas

Papua serta alat musik *tifa* sebagai aksesoris. Digambarkan dengan kesan wajah yang bahagia, dimaksudkan agar sesuai dengan esensi Tari Selamat Datang yang dipertunjukkan saat upacara penyambutan tamu. Warna yang digunakan dalam ilustrasi utama meliputi coklat sebagai warna dominan, serta kuning, merah, putih, dan abu-abu yang merupakan warna kostum penari Selamat Datang yang sebenarnya. Pemberian *background* bertujuan untuk menyatukan unsur-unsur visual yang ada dalam desain. *Background* yang berbentuk bidang miring disesuaikan dengan kontur ilustrasi agar terlihat selaras, sementara warna kuning yang merupakan warna dominan pada *background* akan menciptakan kesan kontras dan harmonis jika dipadukan dengan ilustrasi yang berwarna dominan coklat. Pemberian bayangan pada figur bertujuan untuk menonjolkan ilustrasi yang merupakan *point of interest* dari desain ini. Warna putih dipilih sebagai warna *T-Shirt* atas pertimbangan agar bentuk dan warna desain terlihat lebih jelas. Teks yang ditampilkan meliputi *headline* berupa nama tarian yang merupakan pesan verbal yang paling ditonjolkan serta *subheadline* bertuliskan “Tari Tradisional” yang digunakan untuk memperjelas maksud *headline*. Tipografi menggunakan *font Lobster* yang merupakan jenis huruf *script* sehingga memberikan kesan klasik dan sesuai dengan tema tradisional. Tipografi dibuat dengan warna putih sesuai dengan warna *T-Shirt* sehingga tercipta sebuah keselarasan, selain itu bidang *background* bagian bawah yang berwarna gelap akan membuat tipografi yang berwarna putih semakin mudah untuk dibaca.

#### h) *T-Shirt* Tari Topeng Cirebon



Gambar 71 : **Desain *T-Shirt* Tari Topeng Cirebon**

Sumber : Andrea, 2017

Judul : Tari Topeng Cirebon

Media : *T-Shirt*

Ukuran : L

Bahan : *Cotton Combed 30 S* warna putih

Visual : Ilustrasi yang digambarkan adalah kartun laki-laki yang merupakan deformasi dari penari tari Topeng Cirebon, yang merupakan salah satu tari tradisional yang berasal dari Jawa Barat. Figur penari digambarkan memakai kostum penari Topeng Cirebon yang sebenarnya, lengkap dengan pemakaian

topeng *klana* yang merupakan salah satu jenis topeng yang dipakai dalam pementasan tarian ini. Deformasi berlebihan pada ilustrasi topeng bertujuan untuk memberikan kesan lucu dan dinamis. Warna yang digunakan dalam ilustrasi utama meliputi merah sebagai warna dominan, serta kuning, abu-abu, dan hitam yang merupakan warna kostum penari Selamat Datang yang sebenarnya. Pemberian *background* bertujuan untuk menyatukan unsur-unsur visual yang ada dalam desain. *Background* yang berbentuk bidang miring disesuaikan dengan kontur ilustrasi agar terlihat selaras, sementara warna kuning yang merupakan warna dominan pada *background* akan menciptakan kesan kontras dan harmonis jika dipadukan dengan ilustrasi yang berwarna dominan merah. Pemberian bayangan pada figur bertujuan untuk menonjolkan ilustrasi yang merupakan *point of interest* dari desain ini. Warna putih dipilih sebagai warna *T-Shirt* atas pertimbangan agar bentuk dan warna desain terlihat lebih jelas. Teks yang ditampilkan meliputi *headline* berupa nama tarian yang merupakan pesan verbal yang paling ditonjolkan serta *subheadline* bertuliskan “Tari Tradisional” yang digunakan untuk memperjelas maksud *headline*. Tipografi menggunakan *font Lobster* yang merupakan jenis huruf *script* sehingga memberikan kesan klasik dan sesuai dengan tema tradisional. Tipografi dibuat dengan warna putih sesuai dengan warna *T-Shirt* sehingga tercipta sebuah keselarasan, selain itu bidang *background* bagian bawah yang berwarna gelap akan membuat tipografi yang berwarna putih semakin mudah untuk dibaca.

i) *T-Shirt Tortor*



Gambar 72 : **Desain T-Shirt Tari Tortor**

Sumber : Andrea, 2017

Judul : Tari *Tortor*

Media : *T-Shirt*

Ukuran : L

Bahan : *Cotton Combed 30 S* warna putih

Visual : Ilustrasi yang digambarkan adalah dua kartun perempuan yang merupakan deformasi dari penari tari *Tortor*, yang merupakan salah satu tari tradisional yang berasal dari Sumatera Utara. Figur penari digambarkan memakai pakaian khas Batak yang dilengkapi kain *ulos*. Digambarkan juga posisi lengan

penari yang diangkat tetapi tidak melebihi bahu yang merupakan aturan dari tarian ini. Ekspresi wajah di masing-masing figur digambarkan secara variatif agar tidak membosankan jika dilihat. Warna yang digunakan dalam ilustrasi utama meliputi merah sebagai warna dominan, serta coklat, abu-abu, putih dan hitam yang merupakan warna kostum penari *Tortor* yang sebenarnya. Pemberian *background* bertujuan untuk menyatukan unsur-unsur visual yang ada dalam desain. *Background* yang berbentuk bidang tegak disesuaikan dengan kontur ilustrasi agar terlihat selaras, sementara warna coklat yang merupakan warna dominan pada *background* akan menciptakan kesan kontras dan harmonis jika dipadukan dengan ilustrasi yang berwarna dominan merah. Pemberian bayangan pada figur bertujuan untuk menonjolkan ilustrasi yang merupakan *point of interest* dari desain ini. Warna putih dipilih sebagai warna *T-Shirt* atas pertimbangan agar bentuk dan warna desain terlihat lebih jelas. Teks yang ditampilkan meliputi *headline* berupa nama tarian yang merupakan pesan verbal yang paling ditonjolkan serta *subheadline* bertuliskan “Tari Tradisional” yang digunakan untuk memperjelas maksud *headline*. Tipografi menggunakan *font Lobster* yang merupakan jenis huruf *script* sehingga memberikan kesan klasik dan sesuai dengan tema tradisional. Tipografi dibuat dengan warna putih sesuai dengan warna *T-Shirt* sehingga tercipta sebuah keselarasan, selain itu bidang *background* bagian bawah yang berwarna gelap akan membuat tipografi yang berwarna putih semakin mudah untuk dibaca.

j) *T-Shirt Tari Kipas Pakarena*



Gambar 73 : **Desain T-Shirt Tari Kipas Pakarena**

Sumber : Andrea, 2017

Judul : Tari Kipas *Pakarena*

Media : *T-Shirt*

Ukuran : L

Bahan : *Cotton Combed 30 S* warna putih

Visual : Ilustrasi yang digambarkan adalah dua kartun perempuan yang merupakan deformasi dari penari tari Kipas *Pakarena*, yang merupakan salah satu tari tradisional yang berasal dari Sulawesi Selatan. Figur penari digambarkan memakai pakaian adat khas Gowa lengkap dengan aksesoris seperti tusuk konde,

anting, dan gelang yang seluruhnya berwarna keemasan, penari juga membawa kipas lipat sebagai atribut utamanya. Ekspresi wajah di masing-masing figur digambarkan secara variatif agar tidak membosankan jika dilihat. Warna yang digunakan dalam ilustrasi utama meliputi jingga sebagai warna dominan, serta coklat, hitam, dan putih yang merupakan warna kostum penari Kipas *Pakarena* yang sebenarnya. Pemberian *background* bertujuan untuk menyatukan unsur-unsur visual yang ada dalam desain. *Background* yang berbentuk bidang tegak disesuaikan dengan kontur ilustrasi agar terlihat selaras, sementara warna coklat yang merupakan warna dominan pada *background* akan menciptakan kesan kontras dan harmonis jika dipadukan dengan ilustrasi yang berwarna dominan jingga. Pemberian bayangan pada figur bertujuan untuk menonjolkan ilustrasi yang merupakan *point of interest* dari desain ini. Warna putih dipilih sebagai warna *T-Shirt* atas pertimbangan agar bentuk dan warna desain terlihat lebih jelas. Teks yang ditampilkan meliputi *headline* berupa nama tarian yang merupakan pesan verbal yang paling ditonjolkan serta *subheadline* bertuliskan “Tari Tradisional” yang digunakan untuk memperjelas maksud *headline*. Tipografi menggunakan *font Lobster* yang merupakan jenis huruf *script* sehingga memberikan kesan klasik dan sesuai dengan tema tradisional. Tipografi dibuat dengan warna putih sesuai dengan warna *T-Shirt* sehingga tercipta sebuah keselarasan, selain itu bidang *background* bagian bawah yang berwarna gelap akan membuat tipografi yang berwarna putih semakin mudah untuk dibaca.

k) *T-Shirt Tari Gandrung*



Gambar 74 : **Desain T-Shirt Tari Gandrung**  
Sumber : Andrea, 2017

Judul : Tari *Gandrung*

Media : *T-Shirt*

Ukuran : L

Bahan : *Cotton Combed 30 S* warna putih

Visual : Ilustrasi yang digambarkan adalah kartun perempuan yang merupakan deformasi dari penari tari *Gandrung*, yang merupakan salah satu tari tradisional yang berasal dari Jawa Timur. Figur penari digambarkan memakai pakaian yang berbentuk kemben, batik Banyuwangi, Dan pada bagian kepala

penari menggunakan mahkota dengan berbagai ornamen serta selendang yang dikenakan dibahu yang merupakan identitas dari tari *Gandrung*. Kesan wajah yang ditampilkan adalah genit sesuai dengan esensi tarian ini yang dalam pertunjukannya sering kali mengajak penonton pria untuk ikut menari. Warna yang digunakan dalam ilustrasi utama meliputi merah dan abu-abu sebagai warna dominan, serta coklat keemasan yang merupakan warna kostum penari *Gandrung* yang sebenarnya. Warna putih dipilih sebagai warna *T-Shirt* atas pertimbangan agar bentuk dan warna desain terlihat lebih jelas. *Background* yang berbentuk bidang tegak disesuaikan dengan kontur ilustrasi agar terlihat selaras, sementara warna coklat keemasan yang merupakan warna dominan pada *background* akan menciptakan kesan kontras dan harmonis jika dipadukan dengan ilustrasi yang berwarna dominan merah dan abu-abu. Pemberian bayangan pada figur bertujuan untuk menonjolkan ilustrasi yang merupakan *point of interest* dari desain ini. Pemilihan *T-Shirt* berwarna putih bertujuan untuk memaksimalkan tingkat kejelasan bentuk dan warna desain. Teks yang ditampilkan meliputi *headline* berupa nama tarian yang merupakan pesan verbal yang paling ditonjolkan serta *subheadline* bertuliskan “Tari Tradisional” yang digunakan untuk memperjelas maksud *headline*. Tipografi menggunakan *font Lobster* yang merupakan jenis huruf *script* sehingga memberikan kesan klasik dan sesuai dengan tema tradisional. Tipografi dibuat dengan warna putih sesuai dengan warna *T-Shirt* sehingga tercipta sebuah keselarasan, selain itu bidang *background* bagian bawah yang berwarna gelap akan membuat tipografi yang berwarna putih semakin mudah untuk dibaca.

1) *T-Shirt Tari Serimpi*



Gambar 75 : **Desain T-Shirt Tari Serimpi**

Sumber : Andrea, 2017

Judul : Tari *Serimpi*

Media : *T-Shirt*

Ukuran : L

Bahan : *Cotton Combed 30 S* warna abu-abu

Visual : Ilustrasi yang digambarkan adalah kartun perempuan yang merupakan deformasi dari penari *Serimpi*, yang merupakan salah satu tari tradisional yang berasal dari Jawa Tengah. Figur penari digambarkan memakai kostum penari *Serimpi* yang sebenarnya, yaitu busana tradisional khas wanita

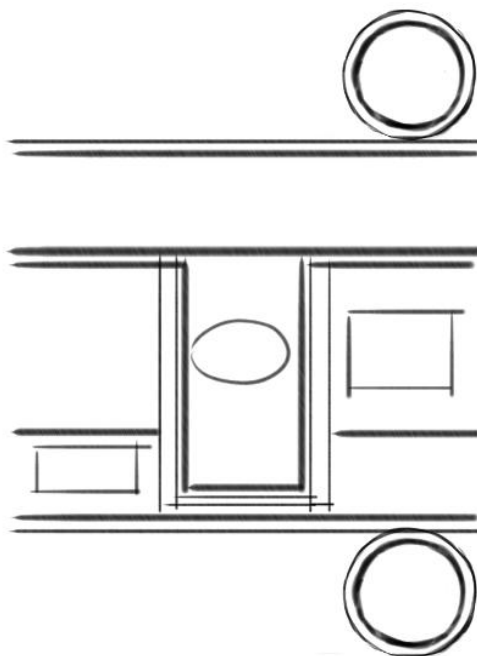
jawa yang terdiri dari kemben, kain batik, selendang serta mahkota dan kalung sebagai aksesorinya. Digambarkan juga ketenangan wajah penari serta gerak gemulai dalam memainkan selendang yang melambangkan kesopanan, kehalusan budi, serta keanggunan yang merupakan identitas dari tari *Serimpi*. Warna yang digunakan dalam ilustrasi utama meliputi merah dan coklat sebagai warna dominan, serta kuning dan abu-abu yang merupakan warna kostum penari *Serimpi* yang sebenarnya. Pemberian *background* bertujuan untuk menyatukan unsur-unsur visual yang ada dalam desain. *Background* yang berbentuk bidang miring disesuaikan dengan kontur ilustrasi agar terlihat selaras, sementara warna kuning yang merupakan warna dominan pada *background* akan menciptakan kesan kontras dan harmonis jika dipadukan dengan ilustrasi yang berwarna dominan merah dan coklat. Pemberian bayangan pada figur bertujuan untuk menonjolkan ilustrasi yang merupakan *point of interest* dari desain ini. Warna putih dipilih sebagai warna *T-Shirt* atas pertimbangan agar bentuk dan warna desain terlihat lebih jelas. Teks yang ditampilkan meliputi *headline* berupa nama tarian yang merupakan pesan verbal yang paling ditonjolkan serta *subheadline* bertuliskan “Tari Tradisional” yang digunakan untuk memperjelas maksud *headline*. Tipografi menggunakan *font Lobster* yang merupakan jenis huruf *script* sehingga memberikan kesan klasik dan sesuai dengan tema tradisional. Tipografi dibuat dengan warna putih sesuai dengan warna *T-Shirt* sehingga tercipta sebuah keselarasan, selain itu *background* bagian bawah yang berwarna gelap akan membuat tipografi yang berwarna putih semakin mudah untuk dibaca.

## 2. Perancangan Media Pendukung

Media pendukung dalam perancangan ini adalah berupa *packaging* yang berfungsi sebagai kemasan produk *T-Shirt* Ngartun. *Packaging* yang akan dirancang berbentuk tabung yang terbuat dari kertas *carton*, dengan bentuk serta penampilan ini diharapkan dapat menjadi daya tarik tersendiri kepada para konsumen karena bentuknya yang unik. Selain itu penggunaan kertas *carton* yang bersifat tebal diharapkan dapat memberikan perlindungan ekstra terhadap produk *T-Shirt* Ngartun.

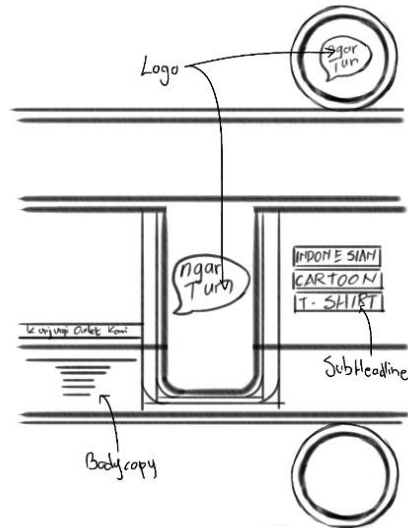
Tahap rancangan dari media pendukung yang berupa *packaging* adalah sebagai berikut :

### a. *Layout* Gagasan ( *Idea Layout* )



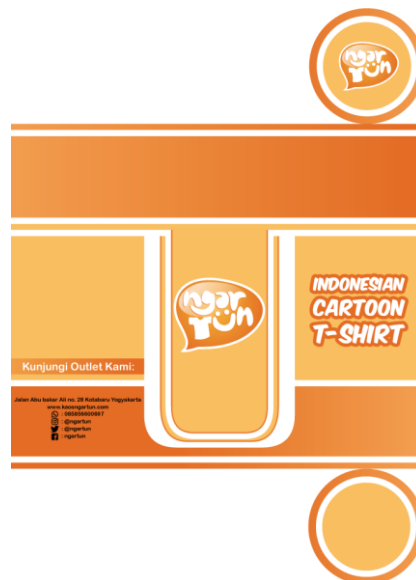
Gambar 76 : *Layout* Gagasan Desain *Packaging*  
Sumber. Andrea, 2017

**b. Layout Kasar ( Rough Layout )**



**Gambar 77 : Layout Kasar Desain Packaging**  
Sumber. Andrea, 2017

**c. Layout Lengkap ( Comprehensive Layout )**



**Gambar 78 : Layout Lengkap Desain Packaging**  
Sumber. Andrea, 2017



Gambar 79 : **Layout Lengkap Packaging**  
Sumber. Andrea, 2017

Media	: <i>Packaging</i>
Ukuran	: Tabung berukuran panjang 22 cm dan diameter 8 cm
Bahan	: Kertas Carton
Visual	: Logo <i>T-Shirt</i> Ngartun
Warna	: Warna yang digunakan adalah jingga dan variasinya, putih, dan hitam
Tipografi	: <i>Komika Axis</i> dan <i>Arial Rounded MT Bold</i>

### 3. Perancangan Media Promosi

Media promosi dalam perancangan ini digunakan untuk sarana menginformasikan dan mempromosikan *T-Shirt* produksi Ngartun kepada target audien. Media promosi yang akan digunakan disini berupa poster, *web banner*, dan brosur.

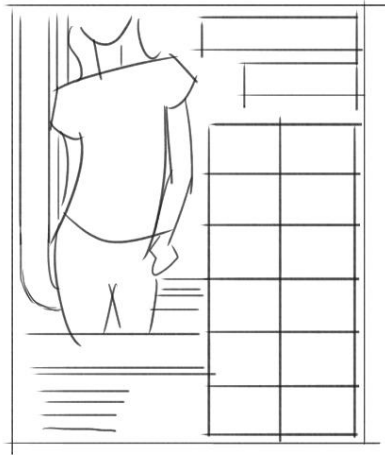
Tahap rancangan dari media promosi yang digunakan adalah sebagai berikut :

#### a. Poster

##### 1) *Layout Gagasan ( Idea Layout )*



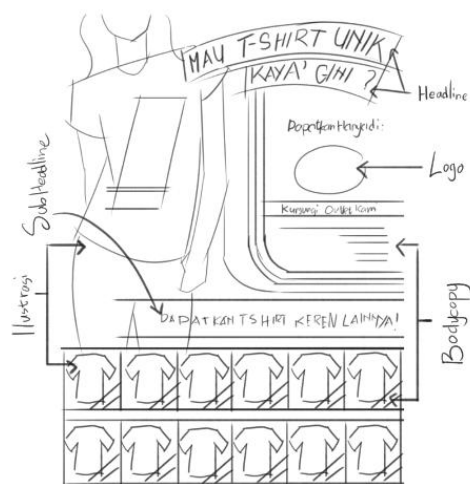
Gambar 80 : *Layout Gagasan Alternatif Desain Poster I*  
Sumber. Andrea, 2017



Gambar 81 : **Layout Gagasan Alternatif Desain Poster II**  
Sumber. Andrea, 2017

## 2) **Layout Kasar ( Rough Layout )**

Berdasarkan *layout* gagasan dipilih Alternatif Desain Poster I, untuk selanjutnya masuk tahapan *layout* kasar, hasilnya sebagai berikut :



Gambar 82 : **Layout Kasar Desain Poster**  
Sumber. Andrea, 2017

### 3) *Layout Lengkap ( Comprehensive Layout )*



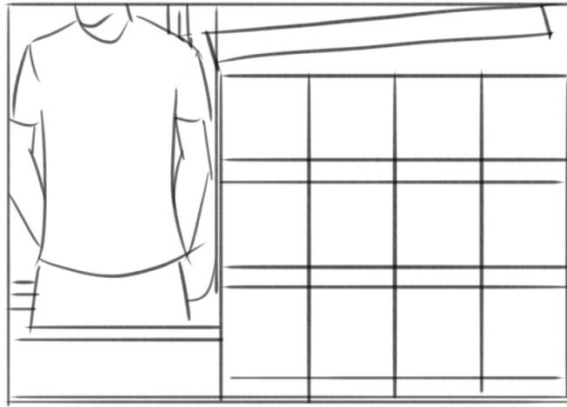
Gambar 83 : *Layout Lengkap Desain Poster*

Sumber. Andrea, 2017

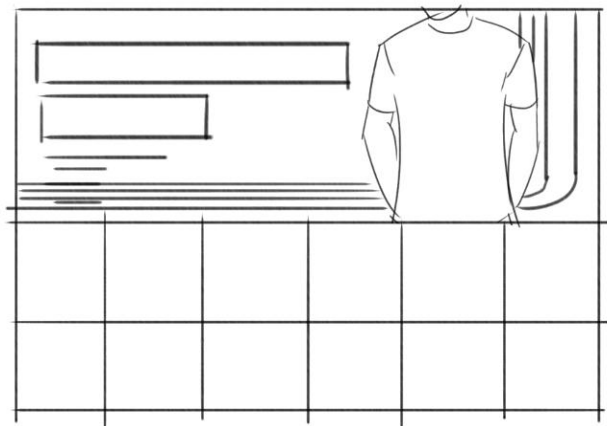
Media	: Poster
Ukuran	: A2 (42.0cm x 59.4cm)
Bahan	: Kertas Latex Ivory
Visual	: Remaja laki-laki dan perempuan memakai <i>T-Shirt</i> produksi Ngartun, serta ilustrasi desain dan macam pilihan desain <i>T-Shirt</i> produksi Ngartun
Warna	: Warna yang digunakan adalah jingga dan variasinya, putih, dan hitam
Tipografi	: <i>Komika Axis</i> dan <i>Arial Rounded MT Bold</i>

***b. Web Banner***

***1) Layout Gagasan ( Idea Layout )***



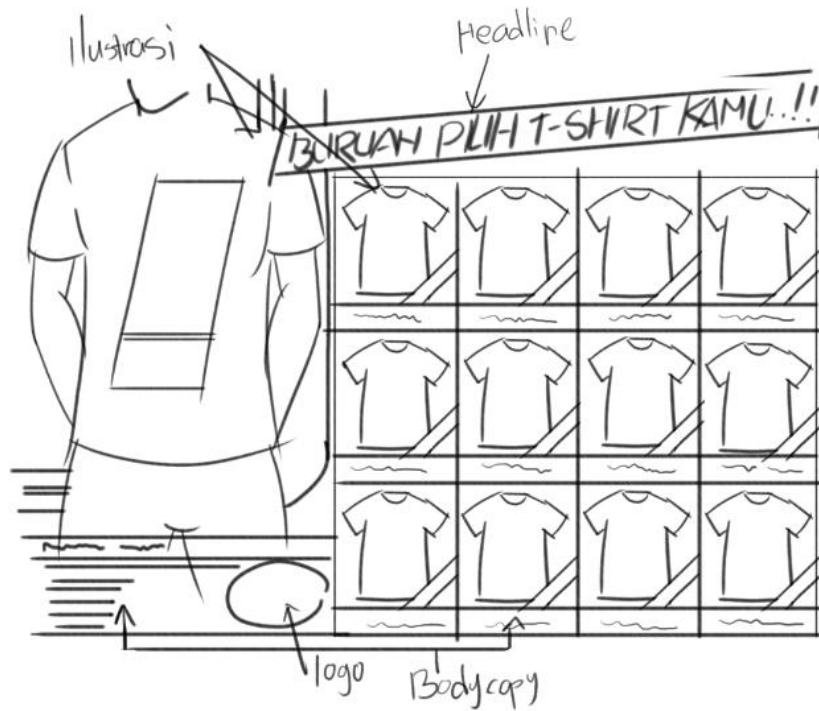
**Gambar 84 : *Layout Gagasan Alternatif Desain Web Banner I***  
Sumber. Andrea, 2017



**Gambar 85 : *Layout Gagasan Alternatif Desain Web Banner II***  
Sumber. Andrea, 2017

## 2) *Layout Kasar ( Rough Layout )*

Berdasarkan *layout* gagasan dipilih Alternatif Desain *Web Banner* I, hasilnya sebagai berikut :



Gambar 86 : *Layout Kasar Desain Web Banner*  
Sumber. Andrea, 2017

### 3) Layout Lengkap ( Comprehensive Layout )



Gambar 87 : *Layout lengkap Desain Web Banner*  
 Sumber. Andrea, 2017



Gambar 88 : *Layout lengkap Desain Web Banner*  
 Sumber. Andrea, 2017

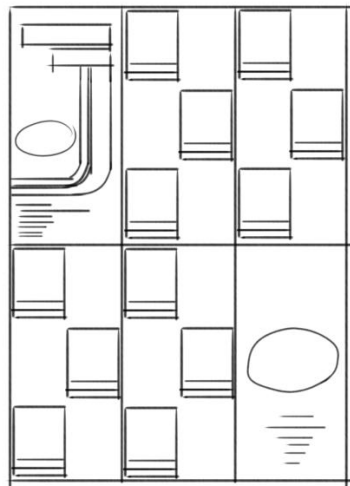
Media	: <i>Web Banner</i>
Ukuran	: A2 (42.0cm x 59.4cm)
Bahan	: Kertas Latex Ivory
Visual	: Remaja laki-laki dan perempuan memakai T-Shirt produksi Ngartun, serta ilustrasi desain dan macam pilihan desain <i>T-Shirt</i> produksi Ngartun
Warna	: Warna yang digunakan adalah jingga dan variasinya, putih, dan hitam
Tipografi	: <i>Komika Axis</i> dan <i>Arial Rounded MT Bold</i>

**c. Brosur**

**1) *Layout Gagasan ( Idea Layout )***



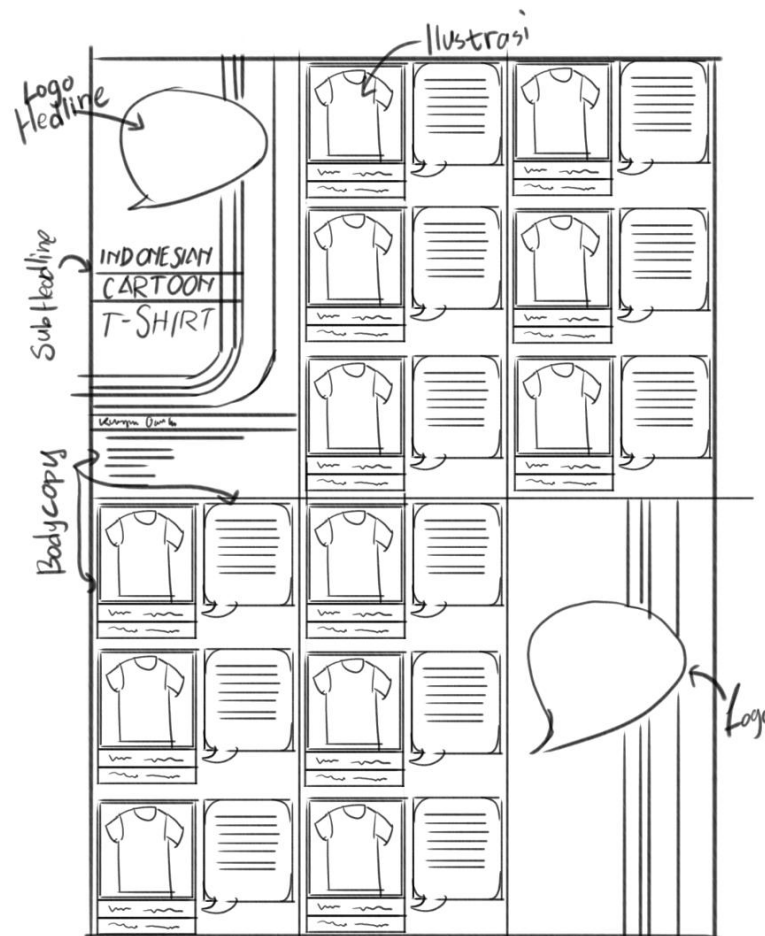
**Gambar 89 : *Layout Gagasan Alternatif Desain Brosur I***  
Sumber. Andrea, 2017



**Gambar 90 : *Layout Gagasan Alternatif Desain Brosur II***  
Sumber. Andrea, 2017

## 2) *Layout Kasar (Rough Layout)*

Berdasarkan *layout* gagasan dipilih Alternatif Desain Brosur I, hasilnya sebagai berikut :

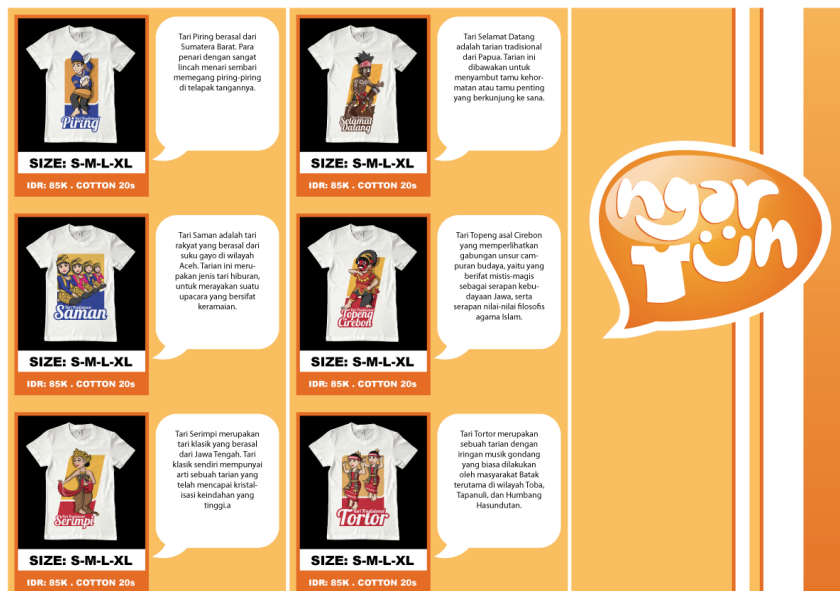


Gambar 91 : *Layout Kasar Desain Brosur*  
Sumber. Andrea, 2017

3) *Layout Lengkap (Comprehensive Layout)*



Gambar 92 : *Layout Lengkap Desain Brosur Tampak Depan*  
Sumber. Andrea, 2017



Gambar 93 : *Layout Lengkap Desain Brosur Tampak Belakang*  
Sumber. Andrea, 2017

Media	: Brosur
Ukuran	: A4 (21.0cm x 29.7cm)
Bahan	: Kertas Art Paper
Visual	: Katalog <i>T-Shirt</i> produksi Ngartun, ilustrasi desain dan logo Ngartun
Warna	: Warna yang digunakan adalah jingga dan variasinya, putih, dan hitam
Tipografi	: <i>Komika Axis</i> dan <i>Arial Rounded MT Bold</i>

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Perancangan visual desain *T-Shirt* produksi Ngartun bertema tari tradisional Indonesia dengan konsep ilustrasi bergaya kartun bertujuan untuk menginformasikan jenis-jenis tari tradisional Indonesia kepada masyarakat dan sebagai salah satu cara untuk membantu melestarikan kesenian tradisional Indonesia. Desain *T-Shirt* yang ditampilkan secara efektif, efisien, kreatif dan komunikatif diharapkan dapat menginformasikan tari tradisional Indonesia secara garis besar dan mudah dipahami konsumen, serta dapat memenuhi selera target utama yaitu usia 15-28 tahun.

Hasil perancangan berupa konsep desain ilustrasi bergaya kartun yang meliputi 12 desain ilustrasi *T-Shirt* bergaya kartun dengan tema tari tradisional Indonesia. Media utama yang berupa *T-Shirt*, dipilih berdasarkan pertimbangan sebagai media yang mempunyai jangka waktu pakai yang panjang dan efektif serta efisien, sedangkan media pendukungnya berupa kemasan / *packaging* dengan bentuk unik yang diharapkan dapat menjadi daya tarik tersendiri. Media promosi yang dirancang secara komunikatif mampu memberikan informasi keberadaan *T-Shirt* ini. Media promosi yang dipilih antara lain poster, *web banner*, dan brosur. Media tersebut dipilih karena efektif dan efisien dalam menyampaikan tujuan promosi. Efektivitas perancangan visual desain *T-Shirt* produksi Ngartun dengan konsep ilustrasi kartun mampu memberikan informasi tentang tari tradisional Indonesia kepada masyarakat.

**B. Saran**

1. Bagi mahasiswa Seni Rupa hendaknya Tugas Akhir Karya Seni ini dijadikan sarana untuk belajar merancang konsep dan penerapan desain berdasarkan ilmu desain komunikasi visual, kemudian dikembangkan dan divisualisasikan dengan media kreatif sehingga menjadi sebuah karya yang mempunyai kualitas sebagai hasil dari pembelajaran akademik.
2. Bagi para desainer khususnya desainer grafis diharap lebih memperhatikan hal-hal yang terkait dengan desain grafis yang meliputi prinsip-prinsip, unsur-unsur dan aspek-aspek didalamnya, selain itu lebih mengeksplorasi budaya Indonesia karena membantu mengangkat nilai-nilai budaya Indonesia.
3. Bagi badan usaha diharap lebih memperhatikan penyajian visual desain *T-Shirt*, tidak hanya ilustrasi dan judul tetapi disertai keterangan secara garis besar supaya target audien tidak hanya mengenal tetapi dapat mengerti dan memahami pesan dari desain yang diaplikasikan.

## DAFTAR PUSTAKA

### Sumber Buku

- A.M. Munardi, dkk. 2002. *Indonesian Heritage: Seni Pertunjukkan*. Jakarta: Buku Antar Bangsa. Terj. Karsono.
- Arsyad, Mohammad. 2000. *Tentang Politik Humor dan Satir*. Jakarta: Penerbit Anton.
- Cenadi, K. 1999. *Ruang Lingkup Desain dalam Pemasaran Produk*. Jakarta: Kerasa Media.
- Dibia, I Wayan. 1999. *Sejarah Tari Tradisional Indonesia*. Denpasar: STSI Denpasar Press.
- Durban, Irawati. 1982. *Tari Topeng Cirebon: Sebuah Kearifan Islam di Tanah Cirebon*. Bandung: Cendana Press.
- Gumelar, M.S. 2011. *Comic Making: Cara Membuat Komik*. Jakarta: PT Indeks.
- Hadi, Waluyo. 1988. *Pendidikan Seni Drama*. Semarang: Aneka Ilmu.
- Heinich, dkk. 1982. *Cartoon: A Short Story*. London: Routledge.
- Helmi, Kunang, dkk. 2002. *Indonesian Heritage: Seni Pertunjukan*. Jakarta: PT Widyadara.
- Jumanta. 2004. *Kaos Inspirasi Motif Modern dan Kata-kata*. Jakarta: Puspa Swara.
- Klimcuk dan Sandra A. Krasovec. 2007. *Desain Kemasan Perencanaan Merek Produk yang Berhasil Mulai dari Konsep Sampai Penjualan*. Jakarta: Erlangga.
- Kotler, P. dan Gary Amstrong. 2008. *Prinsip-Prinsip Pemasaran*. Jakarta: Erlangga.
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Masri, Andry. 2010. *Strategi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Murtono, Sri. 2007. *Seni Budaya dan Keterampilan*. Jakarta: Yudhistira.

- Nursantara, Yayat. 2007. *Seni Pertunjukan Nusantara: Sebuah Pengantar Tari*. Bandung: Kelir.
- Papenhuyzen, Clara Brakel. 1991. *Seni Tari Jawa: Tradisi Surakarta dan Peristilahannya*. Jakarta: ILDEP-RUL. Terjemahan Mursabyo.
- Pujiriyanto. 2005. *Desain Grafis Komputer (Teori Grafis Komputer)*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Rusliana, Iyus. 2009. *Kompilasi Istilah Tari Sunda*. Bandung: Jurusan Tari, STSI Bandung.
- Rustan, Suriyanto. 2010. *Hurufontipografi*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sachari, Agus. 2005. *Desain Dan Dunia Kesenirupaan Indonesia dalam Wacana Transformasi Budaya*. Bandung: Penerbit ITB.
- Soedarsono. 1988. *Tari-tarian Indonesia I*. Jakarta: Direktorat Jendral Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- \_\_\_\_\_. 1999. *Seni Pertunjukan Indonesia*. Yogyakarta: UGM Press.
- Sudjana. 2001. *Kartun Sebagai Media Pembelajaran*. Bandung: Rekayasa.
- Sugiarto. 1992. *Pendidikan Seni Tari untuk SLTP kelas 1*. Semarang: Media Wiyata.
- Sugihartono, Ranang Agung, Basnendar Herryprilosadoso, dan Asmoro Nurhadi Panindias. 2010. *Animasi Kartun: Dari Analog Sampai Digital*. Jakarta: PT Indeks.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulastianto, Harry, dkk. 2006. *Seni Budaya untuk Kelas X Sekolah Menengah Atas*. Bandung: Grafindo Media Pratama.
- Supandi. 2010. *Seni Budaya Banten*. Solo: Tiga Serangkai.
- Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Suriatmadja, Maman. 1980. *Kesenian Lokal Cirebon*. Bandung: Kelir.

Susanto. 2012. *Diksi Rupa Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa (Edisi Revisi)*. Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagad Art House.

Syafii, Djatmiko. 2003. *Materi dan Pembelajaran Kertakes*. Pusat Penerbit UT.

Tinarbuko, Sumbo. 2009. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra

Wahadyo, Agus. 2011. *Drawing Magic: Panduan Menggambar dengan Pensil*. Jakarta: Mediakita.

Widagdo. 1993. *Buku Pintar Desain*. Bandung: Kelir.

### Sumber Internet

- Agus. 2016. *Tari Gong, Gerakan Tari yang Mencerminkan Keanggunan Seorang Wanita Suku Dayak*. <http://detikone.com/berita-tari-gong-gerakan-tari-yang-mencerminkan-keanggunan-seorang-wanita-suku-dayak.html>. Diunduh pada tanggal 5 Februari 2017.
- Ika Wahyuni. 2014. *Tari Piring, Seni Budaya Khas Sumatera Barat*. <http://www.gosumatra.com/tari-piring-khas-sumatera-barat/>. Diunduh pada tanggal 5 Februari 2017.
- Negerikuindonesia. 2015. *Tari Gandrung Tarian Tradisional dari Banyuwangi, Jawa Timur*. <http://www.negerikuindonesia.com/2015/07/tari-gandrung-tarian-tradisional-dari.html>. Diunduh pada tanggal 5 Februari 2017.
- Negerikuindonesia. 2015. *Tari Kipas Pakarena Tarian Tradisional Dari Sulawesi Selatan*. <http://www.negerikuindonesia.com/2015/10/tari-kipas-pakarena-tarian-tradisional.html>. Diunduh pada tanggal 5 Februari 2017.
- Negerikuindonesia. 2015. *Tari Saman Kesenian Tradisional Banda Aceh*. <http://www.negerikuindonesia.com/2015/03/tari-saman-kesenian-tradisional-dari.html>. Diunduh pada tanggal 5 Februari 2017.
- Negerikuindonesia. 2015. *Tari Selamat Datang Tarian Tradisional Dari Papua*. <http://www.negerikuindonesia.com/2015/11/tari-selamat-datang-tarian-tradisional.html>. Diunduh pada tanggal 5 Februari 2017.
- Negerikuindonesia. 2015. *Tari Tortor Kesenian Tradisional Batak*. <http://www.negerikuindonesia.com/2015/03/tari-tortor-kesenian-tradisional-batak.html>. Diunduh pada tanggal 5 Februari 2017.

## LAMPIRAN

### KISI-KISI PERTANYAAN

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Siapakah pendiri Ngartun dan tahun berapa berdiri ?	Ngartun <i>T-Shirt</i> berdiri pada 10 November 2011. Pendirinya saya sendiri (Nugroho Pratomo).
2	Apa tema desain yang digunakan dalam <i>T-Shirt</i> Ngartun ?	Desain mengangkat tema khas Indonesia, misalnya kesenian tradisional, pahlawan nasional, pariwisata, dll.
3	Mengapa memilih tema tari tradisional ?	Karena tema tari tradisional masih jarang terutama yang bergaya kartun.
4	Unsur visual apa yang harus ada dalam <i>T-Shirt</i> ?	Yang jelas harus ada ilustrasi bergaya kartun dan bertema khas Indonesia.
5	Siapa target audiennya ?	Target audien adalah remaja umur 15-28 tahun.
6	Promosi apa saja yang dilakukan untuk pemasarannya ?	Promosinya dilakukan lewat media sosial dan berbagai <i>event</i> acara yang diikuti audiens remaja seperti acara bazar distro, <i>toys fair</i> , <i>games fair</i> , ataupun acara-acara amal.
7	Berapa omset perbulannya ?	Kurang lebih perbulan kita dapat 3-4 juta.

## DOKUMENTASI PAMERAN



