

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

## *CARTOON ILLUSTRATION OF INDONESIAN TRADITIONAL DANCE ON T-SHIRT MEDIA*

Oleh: Andrea Dany Apriawan, Pendidikan Seni Rupa, NIM 09206244030, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta, Email: [geckorvo@gmail.com](mailto:geckorvo@gmail.com)

### **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, 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 yang meliputi 12 desain ilustrasi *T-Shirt* bergaya kartun dengan tema tari tradisional Indonesia, beserta kemasan/*packaging*, poster, *web banner*, dan brosur sebagai media pendukung promosi. 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

### **Abstract**

*The designing aims to promote the socialtation and conservation of Indonesian traditional dances comprise Gong dance, Hudoq dance, Legong dance, Merak dance, Piring dance, Saman dance, Selamat Datang dance, Cirebon Mask dance, Tortor dance, Kipas Pakarena dance, Gandrung dance, and Serimpi dance, with cartoon as a concept of illustration by implementing on T-Shirt and the others supporting media also an effective, creative and communicative promotional media that can attract consumer's attention. The visual designing process through several stages which is data collecting, analyzing data using SWOT analysis, and followed by design visualitation. The designing of the T-Shirt's design start with rough sketch, followed by inking process using Adobe Illustrator software, and then finishing process using graphic computer which also using Adobe Illustrator software. T-Shirt's visual designs are presented in the form of illustration, headline and subheadline. The final design is expected to meet the criteria of consumer's taste age 15-28 as the main target. The instrument used in the designing is pen tablet and graphic computer. The final result of the designing is illustration design concept which is 12 cartoon styled T-Shirt illustration designs with Indonesian traditional dance as a theme, also packaging, poster, web banner and brochure as supporting promotional media. All designed media then submitted to Ngartun company as a company that manufactured these T-Shirt.*

*Keywords: illustration, t-shirt, cartoon, Indonesian traditional dance*

## PENDAHULUAN

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 jarangnyanya 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 memungkinkan 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.

## KONSEP MEDIA

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. Dengan melihat hal tersebut maka sangat memungkinkan untuk merancang visual desain *T-Shirt* dengan ilustrasi kartun bertema tari tradisional Indonesia.

Konsep desain dalam perancangan ini menggunakan ilustrasi bergaya kartun. Kartun merupakan suatu gambar interpretatif yang digunakan untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas. 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). Penggunaan gaya kartun dalam ilustrasi bertujuan untuk menghilangkan kesan kaku yang selama ini dipersepsikan oleh masyarakat terhadap segala hal yang berkaitan dengan tradisional.

## METODE PERANCANGAN

### Metode Pengumpulan Data

Bentuk data yang digunakan dalam perancangan ini meliputi:

#### 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.

### **Teknik Pengumpulan Data**

#### a. Observasi

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 dilakukan secara terstruktur dan terfokus untuk mendapatkan data yang mendalam tentang informasi yang akan diperoleh. 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.

#### 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.

### **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*.

### **Metode 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 analisis 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.

### **Langkah Perancangan**

Sebuah perancangan desain visual yang baik memerlukan proses dan tahapan yang terstruktur agar menghasilkan hasil yang baik dan sesuai dengan yang diharapkan. Perancangan media utama, media pendukung, dan media promosi melalui beberapa tahapan *layout* yang meliputi:

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

Tahapan awal dari sebuah visualisasi perancangan berupa coret-coretan dasar untuk mencari tata letak, susunan huruf, teks maupun gambar yang akan digunakan sebagai ilustrasi.

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

Kumpulan sketsa yang dibuat merupakan pengembangan gagasan yang telah direncanakannamun pada tahap *layout* kasar tersebut belumsemuanya benar, pembetulan dan revisi masih mungkin dilakukan.

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

Penyempurnaan dari proses sebelumnya yaitu *Layout Kasar*. *Layout Lengkap* mempunyai ketepatan ukuran, skema, warna dan rincian lainnya untuk memperlihatkan hasil dari perancangan.

d. Desain akhir ( *Final design* )

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

Adapun tahapan yang dilakukan dalam proses perancangan visual desain T-Shirt tari tradisional Indonesia bergaya ilustrasi kartun, antara lain sebagai berikut:

a. Tahap Pertama ( Sket Kasar )

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

b. 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.

c. Tahap Ketiga ( Proses *Finishing* )

Tahap ketiga dan terakhir merupakan proses *finishing* dan penyempurnaan dari proses sebelumnya, proses ini dilakukan dengan memberikan warna dan bayangan pada gambar agar terlihat menonjol. Pemberian teks, *background*, serta detail

lainnya dilakukan pada tahap ini. Proses *finishing* dikerjakan sepenuhnya menggunakan komputer grafis dengan *software Adobe Illustrator CS5*.

## HASIL PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN

Penyajian ilustrasi grafis dalam perancangan visual desain *T-Shirt* ini adalah sebuah ilustrasi tari tradisional Indonesia dengan menggunakan ilustrasi bergaya kartun yang dapat menggambarkan tentang jenis-jenis tari tradisional.

Konsep tipografi menggunakan *font Lobster*, *font* tersebut dipilih karena merupakan salah satu jenis huruf *script* sehingga menciptakan kesan klasik, luwes dan ornamental, sehingga terlihat serasi jika dipadukan dengan ilustrasi utama yang bertema 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 media pendukungnya yaitu *packaging*, serta media promosi untuk

menjangkau target audien sehingga *T-Shirt* bisa diketahui oleh konsumen. Perancangan media pendukung dan media promosi menggunakan gaya penyajian grafis yang sama seperti media utamanya agar membentuk suatu kesatuan yang harmonis.

### 1. 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. Ilustrasi yang digambarkan berupa figur atau tokoh sebagai simbol gerakan dan busana penari dari tarian yang diilustrasikan. Gaya ilustrasi menggunakan corak kartun dengan menggunakan gaya kartun tersebut, visual yang diciptakan akan tampak sederhana, unik dan dramatis. Berikut hasil akhir perancangan media utama:

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



**Gambar *T-Shirt* Tari Gong**

Sumber : Andrea, 2017

Judul : Tari Gong, ukuran: L

Media : *T-Shirt*, bahan: *Cotton Combed 30 S*

Visual : Ilustrasi yang digambarkan adalah kartun perempuan yang merupakan deformasi dari penari Gong, penari digambarkan memakai 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.

#### b. *T-Shirt* Tari Hudoq



**Gambar T-Shirt Tari Hudoq**

Sumber : Andrea, 2017

Judul : Tari *Hudoq*, ukuran: L

Media : *T-Shirt*, bahan: *Cotton Combed 30 S*

Visual : Ilustrasi yang digambarkan adalah dua figur kartun yang merupakan deformasi dari penari tari *Hudoq* yang berasal dari Kalimantan Timur. Figur digambarkan memakai topeng berukir serta topi berbulu. Digambarkan juga gerakan yang menjadi ciri khas dari tari *Hudoq*, yaitu gerakan langkah kaki serta ayunan tangan dan kepala.

**c. T-Shirt Tari Legong**



**Gambar T-Shirt Tari Legong**

Sumber : Andrea, 2017

Judul : Tari *Legong*, ukuran: L

Media : *T-Shirt*, bahan: *Cotton Combed 30 S*

Visual : Ilustrasi yang digambarkan adalah kartun perempuan yang merupakan deformasi dari penari tari *Legong* yang berasal dari Bali. Figur penari digambarkan memakai kostum penari *Legong* lengkap dengan hiasan serta aksesoris pendukungnya. Eksotisme penari *Legong* yang identik dengan lirik mata juga digambarkan pada ilustrasi ini.

**d. T-Shirt Tari Merak**



**Gambar T-Shirt Tari Merak**

Sumber : Andrea, 2017

Judul : Tari Merak, ukuran: L

Media : *T-Shirt*, bahan: *Cotton Combed 30 S*

Visual : Ilustrasi yang digambarkan adalah kartun perempuan yang merupakan deformasi dari penari tari Merak yang berasal dari Jawa Barat. Figur penari digambarkan memakai kostum penari Merak yaitu pakaian khusus yang memiliki motif seperti bulu merak, mahkota serta sepasang sayap yang melukiskan sayap atau ekor merak yang sedang dikembangkan.



**Gambar T-Shirt Tari Piring**

Sumber : Andrea, 2017

Judul : Tari Piring, ukuran: L

Media : *T-Shirt*, bahan: *Cotton Combed 30 S*

Visual : Ilustrasi yang digambarkan adalah kartun laki-laki yang merupakan deformasi dari penari tari Piring, yang berasal dari Sumatera Barat. Figur penari digambarkan memakai pakaian adat Sumatera Barat berwarna cerah. Digambarkan juga kelincihan penari saat memegang piring-piring di telapak tangannya yang merupakan ciri khas tarian ini.

**f. T-Shirt Tari Saman**

**e. T-Shirt Tari Piring**



**Gambar T-Shirt Tari Saman**

Sumber : Andrea, 2017

Judul : Tari *Saman*, ukuran: L

Media : *T-Shirt*, bahan: *Cotton Combed 30 S*

Visual : Ilustrasi yang digambarkan adalah sekelompok kartun perempuan yang merupakan deformasi dari penari tari *Saman*, yang berasal dari Aceh. Digambarkan juga kekompakan para penari saat melakukan gerakan tepukan dada dan paha yang merupakan gerakan khas tarian ini.

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



**Gambar T-Shirt Tari Selamat Datang**

Sumber : Andrea, 2017

Judul : Tari Selamat Datang, ukuran: L

Media : *T-Shirt*, bahan: *Cotton Combed 30 S*

Visual : Ilustrasi yang digambarkan adalah kartun laki-laki Papua yang merupakan deformasi dari penari tari Selamat Datang, yang berasal dari Papua. Figur penari digambarkan memakai busana tradisional khas Papua serta alat musik *tifa* sebagai aksesoris.

**h. T-Shirt Tari Topeng Cirebon**



**Gambar T-Shirt Tari Topeng Cirebon**

Sumber : Andrea, 2017

Judul : Tari Topeng Cirebon, ukuran: L

Media : *T-Shirt*, bahan: *Cotton Combed 30 S*

Visual : Ilustrasi yang digambarkan adalah kartun laki-laki yang merupakan deformasi dari penari tari Topeng Cirebon yang berasal dari Jawa Barat. Figur penari digambarkan memakai topeng *klana* yang merupakan salah satu jenis topeng yang dipakai dalam pementasan tarian ini.

**i. T-Shirt Tari Tortor**



**Gambar T-Shirt Tari Tortor**

Sumber : Andrea, 2017

Judul : Tari *Tortor*, ukuran: L

Media : *T-Shirt*, bahan: *Cotton Combed 30 S*

Visual : Ilustrasi yang digambarkan adalah dua kartun perempuan yang merupakan deformasi dari penari tari *Tortor* 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.

**j. T-Shirt Tari Kipas Pakarena**



**Gambar T-Shirt Tari Kipas Pakarena**

Sumber : Andrea, 2017

Judul : Tari Kipas *Pakarena*, ukuran: L  
Media : *T-Shirt*, bahan: *Cotton Combed 30 S*

Visual : Ilustrasi yang digambarkan adalah dua kartun perempuan yang merupakan deformasi dari penari tari Kipas *Pakarena* yang berasal dari Sulawesi Selatan. Figur penari digambarkan memakai pakaian adat khas Gowa lengkap dengan aksesoris pendukungnya. Digambarkan juga penggunaan kipas lipat yang merupakan atribut utama tarian ini.



**Gambar T-Shirt Tari Gandrung**

Sumber : Andrea, 2017

Judul : Tari *Gandrung*, ukuran: L  
Media : *T-Shirt*, bahan: *Cotton Combed 30 S*

Visual : Ilustrasi yang digambarkan adalah kartun perempuan yang merupakan deformasi dari penari tari *Gandrung* yang berasal dari Jawa Timur. Figur penari digambarkan memakai busana tradisional khas wanita jawa beserta aksesorisnya. Kesan wajah yang ditampilkan adalah genit sesuai dengan esensi tarian ini yang dalam pertunjukannya sering kali mengajak penonton pria untuk ikut menari.

#### l. *T-Shirt Tari Serimpi*

#### k. *T-Shirt Tari Gandrung*



**Gambar T-Shirt Tari Serimpi**

Sumber : Andrea, 2017

Judul : Tari *Serimpi*, ukuran: L

Media : *T-Shirt*, bahan: *Cotton Combed 30 S*

Visual : Ilustrasi yang digambarkan adalah kartun perempuan yang merupakan deformasi dari penari *Serimpi* yang berasal dari Jawa Tengah. Figur penari digambarkan memakai busana tradisional khas wanita jawa serta ketenangan wajah dan gerak gemulai yang melambangkan kesopanan, kehalusan budi, serta keanggunan yang merupakan identitas dari tarian ini.

## 2. 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. Berikut hasil akhir perancangan media pendukung:



**Gambar Packaging**

Sumber : Andrea, 2017

Nama : *Packaging*, ukuran: p: 8cm x l: 8cm x t: 22cm

Bahan : Kertas *Carton*

## 3. 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. Berikut hasil akhir perancangan media promosi:

**a. Poster**



**Gambar Poster**

Sumber : Andrea, 2017

Nama : Poster, ukuran: A2 (42.0cm x 59.4cm)

Bahan : Kertas Latex Ivory

**b. Web Banner**



**Gambar Web Banner**

Sumber : Andrea, 2017

Nama : *Web Banner*, ukuran: A2 (42.0cm x 59.4cm)

Bahan : Kertas Latex Ivory

**c. Brosur**



**Gambar Brosur**

Sumber : Andrea, 2017

Nama : Brosur, ukuran: A4 (21.0cm x 29.7cm)

Bahan : Kertas Art Paper

**KESIMPULAN DAN SARAN**

**Kesimpulan**

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, efektif dan efisien, sedangkan

media pendukungnya berupa kemasan / *packaging* dengan bentuk unik yang dapat menjadi daya tarik tersendiri. Media promosi yang dirancang secara komunikatif mampu memberikan informasi keberadaan *T-Shirt* ini.

### **Saran**

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.

Diharapkan bagi badan usaha untuk lebih memperhatikan penyajian visual desain *T-Shirt*, tidak hanya menampilkan

ilustrasi tetapi disertai keterangan secara garis besar supaya target audien tidak hanya mengenal tetapi dapat mengerti dan memahami pesan dari desain yang diaplikasikan.

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.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Pujiriyanto. 2005 *Desain Grafis Komputer (Teori Grafis Komputer)*. Yogyakarta CV. Andi Offset
- Arsyat, Mohammad 2000 Tentang politik Humor dan Satir. Jakarta: Penerbit Anton