



**PEMBUATAN DESAIN ILUSTRASI PAPAN  
*FINGERBOARD* PLANKTOON GARAGE STORE**



**KERJA PRAKTIK**

**Program Studi**

**S1 Desain Komunikasi Visual**

**INSTITUT BISNIS  
DAN INFORMATIKA**

**stikom**  
SURABAYA

**Oleh:**

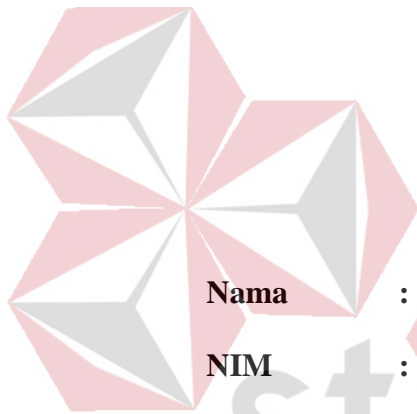
**YOHANES ANGGOROADI WICAKSONO**

**14420100001**

**PEMBUATAN DESAIN ILUSTRASI PAPAN**  
***FINGERBOARD PLANKTOON GARAGE STORE***

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Mata kuliah kerja praktik :



Disusun Oleh : **INSTITUT BISNIS**

**Nama : YOHANES ANGGORoadi WICAKSONO**

**NIM : 14.42010.0001**

**Program : S1 (Strata Satu)**

**Jurusan : Desain Komunikasi Visual**

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA**  
**INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA**

**2017**

## LEMBAR MOTTO



**“berjuanglah semampumu”**

## LEMBAR PERSEMBAHAN



***“ Kupersembahkan untuk kedua orang tuaku, ayah ibuku tercinta dan orang disekitarku “***

## LEMBAR PENGESAHAN

### PERANCANGAN DESAIN ILUSTRASI PAPAN *FINGERBOARD PLANKTOON GARAGE STORE*

Laporan Kerja Praktik Oleh

Yohanes Anggoroadi Wicaksono

NIM : 14.4201.00001


Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 8 Januari 2018

Disetujui

Pembimbing I

Penyelia

  
Siswo Martono, S.Kom., M.M.

NIDN. 0726027101

  
Yoda Aji Mahendra

Mengetahui,

Ketua Program Studi



S1 Desain Komunikasi Visual

FAKULTAS TEKNOLOGI  
DAN INFORMATIKA

  
stikom

Siswo Martono, S.Kom., M.M.

NIDN. 0726027101

**SURAT PERNYATAAN  
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, saya :

Nama : Yohanes Anggoroadi Wicaksono  
NIM : 14.42010.0001  
Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika  
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik  
Judul Karya : **PEMBUATAN DESAIN ILUSTRASI PAPAN  
FINGERBOARD PLANKTOON GARAGE STORE**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalti Free Right*) atas seluruh isi/ sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 8 Januari 2018



Yohanes Anggoroadi Wicaksono

NIM : 14420100001



## ABSTRAK

Desain merupakan bentuk rancangan sebuah objek agar dapat menjadikan sebuah produk menjadi lebih menarik. Dengan desain maka produk akan lebih mudah dikenal masyarakat dan mudah mencapai target konsumen. Oleh karena itu desain sangatlah penting bagi perkembangan sebuah usaha.

Permasalahan pada perusahaan Planktoon Garage Store adalah kurangnya inovasi dalam pembuatan desain papan *fingerboard*, sehingga mengalami kesulitan dalam menghadapi persaingan pasar. Maka dari itu dibuatnya desain ilustrasi yang bertujuan untuk meningkatkan daya saing dan minat pembeli untuk membeli produk Planktoon Garage Store.

Hasil dari pembuatan desain ilustrasi adalah sebagai upaya mengembangkan pendapatan Planktoon Garage Store dan kemudian memiliki daya saing yang tinggi dibanding produk *fingerboard* yang lain. Dan kemudian masyarakat mengenal dan mengingat produk Planktoon Garage Store.

**Kata Kunci :** *Pembuatan Desain Ilustrasi, Meningkatkan Penjualan, Planktoon Garage Store.*



INSTITUT BISNIS

**KATA PENGANTAR**

stikom

SURABAYA



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat dan rahmatNya penulis dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktik yang berjudul “Pembuatan Desain Ilustrasi Papan *Fingerboard* Planktoon Garage Store” ini dapat diselesaikan.

Laporan Kerja Praktik ini disusun dalam rangka penulisan laporan untuk memperoleh gelar Sarjana Desain pada Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual Stikom Surabaya

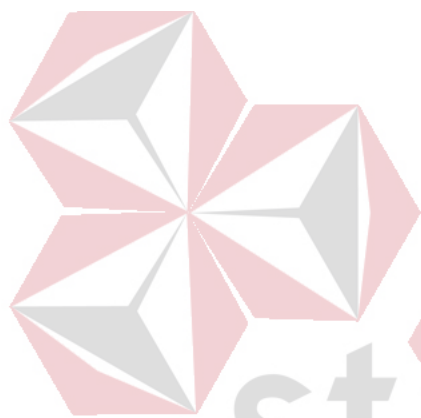
Melalui kesempatan yang sangat berharga ini, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu penyelesaian Laporan Kerja Praktik ini, terutama kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd selaku Rektor
2. Siswo Martono, S.Kom., M.M. selaku Dosen pembimbing I
3. Yoda Aji Mahendra selaku Owner Planktoon Garage Store beserta karyawan
4. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu dalam kesempatan ini, yang telah memberikan bantuan moral dan materiil dalam proses penyelesaian laporan ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan imbalan yang setimpal atas segala bantuan yang telah diberikan.

Surabaya, 8 Januari 2018

Yohanes Anggoroadi Wicaksono



INSTITUT BISNIS  
DAN INFORMATIKA

## **DAFTAR ISI**

**stikom**  
SURABAYA

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan.....	4
1.5 Manfaat Penulisan .....	4
1.5.1 Manfaat Teoritis.....	4
1.5.2 Manfaat Praktis.....	4
1.6 Pelaksanaan .....	4
1.7 Sistematika Laporan.....	5
<b>BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN .....</b>	<b>8</b>
2.1 Profile Perusahaan .....	8
2.2 Sejarah Perusahaan .....	9
2.3 Visi & Misi Perusahaan.....	9
2.4 Struktur Perusahaan.....	9
2.5 Alamat Perusahaan .....	10

<b>BAB III Tinjauan Pustaka .....</b>	<b>11</b>
3.1. Pengertian Ilustrasi .....	11
3.1.1 Fungsi Ilustrasi.....	12
3.2 Pengertian Produk .....	13
3.3 Pengertian Media.....	13
3.3.1 Jenis- jenis Media.....	14
3.4 Pengertian Promosi.....	15
3.5 Pengertian Desain.....	15
3.5.1 Elemen-elemen Desain.....	16
3.5.2 Prinsip Desain.....	18
3.6 Pengertian Tipografi.....	19
3.7 Pengertian Warna .....	21
3.7.1 Klasifikasi dan Nama Warna.....	22
<b>BAB IV Deskripsi Pekerjaan .....</b>	<b>26</b>
4.1 Desain Papan Fingerboard Planktoon Garage Store.....	26
4.2 Hasil & Analisa Data.....	26
4.3 Konsep.....	27
4.4 Perancangan Karya .....	29
4.5 Sketsa Karya.....	29
4.6 Implementasi Karya .....	38
<b>BAB V Penutup .....</b>	<b>42</b>
5.1 Kesimpulan.....	42

5.2 Saran .....	42
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>44</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>46</b>



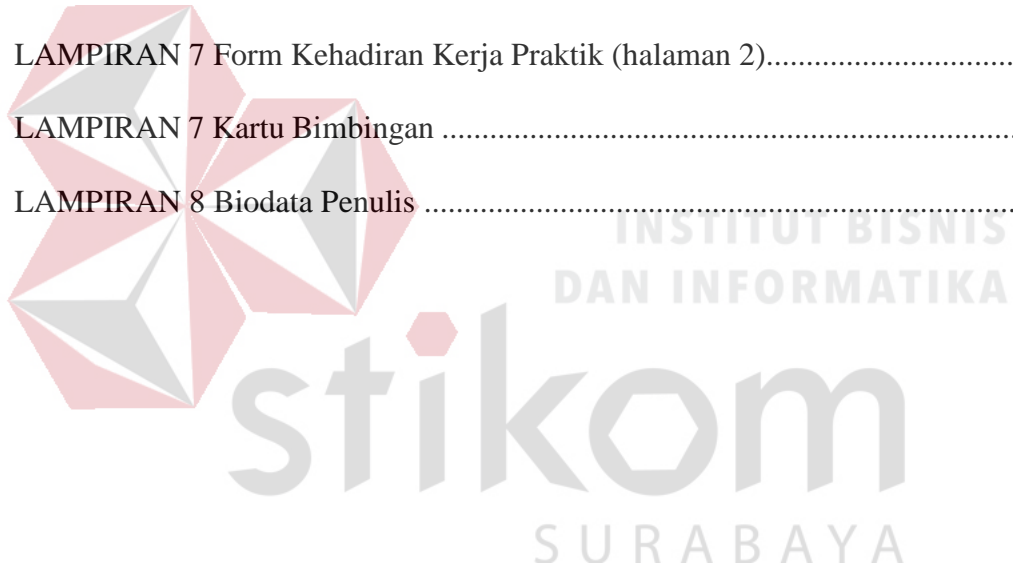
## DAFTAR GAMBAR

### Halaman

Gambar 1.1 Ilustrasi papan Fingerboard.....	2
Gambar 2.1 Tempat Planktoon Garage Store.....	8
Gambar 2.2 Struktur Perusahaan.....	10
Gambar 3.1 Bentuk Garis.....	16
Gambar 3.2 Warna Primer.....	22
Gambar 3.3 Warna Sekunder.....	23
Gambar 3.4 Warna Tersier.....	25
Gambar 4.1 Opsi sketsa Ilustrasi Café Racer.....	29
Gambar 4.2 Opsi kedua sketsa Ilustrasi Café Racer.....	30
Gambar 4.3 Sketsa Ilustrasi Café Racer terpilih.....	31
Gambar 4.4 Opsi sketsa Ilustrasi Chopper Road.....	32
Gambar 4.5 Opsi kedua sketsa Ilustrasi Chopper Road.....	33
Gambar 4.6 Sketsa Ilustrasi Chopper Road terpilih.....	34
Gambar 4.7 Opsi sketsa Ilustrasi Street Tracker.....	35
Gambar 4.8 Opsi kedua sketsa Ilustrasi Street Tracker.....	36
Gambar 4.9 Sketsa Ilustrasi Street Tracker terpilih.....	37
Gambar 4.10 Implementasi Ilustrasi Café Racer.....	38
Gambar 4.11 Implementasi Ilustrasi Chopper Road.....	39
Gambar 4.9 Implementasi Ilustrasi Street Tracker .....	40

## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 Surat Balasan Instansi .....	46
LAMPIRAN 2 Acuan Kerja .....	47
LAMPIRAN 3 Garis Besar Rencana Kerja .....	48
LAMPIRAN 4 Log Harian 1 .....	49
LAMPIRAN 5 Log Harian 1 (halaman 2).....	50
LAMPIRAN 6 Form Kehadiran Kerja Praktik .....	51
LAMPIRAN 7 Form Kehadiran Kerja Praktik (halaman 2).....	52
LAMPIRAN 7 Kartu Bimbingan .....	53
LAMPIRAN 8 Biodata Penulis .....	54





# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

*Fingerboard* merupakan permainan sama seperti permainan *skateboard* namun bentuknya yang mini sehingga dimainkan menggunakan jari. Ukurannya sangat minimalis, dapat dimainkan di berbagai tempat (meja belajar, meja komputer, lantai, dan arena *fingerboard* sendiri) sehingga lebih aman saat memainkannya. Papan *fingerboard* memiliki panjang sekitar 96 mm dan lebarnya sekitar 26-29 mm. Permainan ini dimainkan selayaknya *skateboard* namun jari tangan yang memainkannya.

Planktoon Garage merupakan suatu perusahaan dibidang *Fingerboard* yang ada di Surabaya Jawa Timur, perusahaan ini tidak hanya menghasilkan produk, menetapkan harga, dan menjual produk, tetapi banyak aktivitas lainnya yang saling berkaitan satu dengan lainnya. Salah satunya adalah promosi, kegiatan promosi adalah salah satu bagian dari bauran pemasaran perusahaan, yang isinya memberikan informasi kepada masyarakat atau konsumen tentang produk yang ditawarkan perusahaan. Tidak hanya itu, kegiatan promosi merupakan kegiatan komunikasi antara perusahaan dengan pelanggan atau konsumen sehingga kegiatan promosi yang dilaksanakan dapat mencapai hasil penjualan yang maksimal.

Pada saat ini perkembangan jaman yang semakin maju Planktoon *Garage* mengalami kesulitan dalam menghadapi persaingan pasar sehingga penjualan *fingerboard* mengalami penurunan. Terjadinya penurunan pada penjualan *fingerboard* dikarenakan pembuatan desain papan *fingerboard* kurang diminati oleh para konsumen dan memiliki kesan yang membosankan bagi para konsumen sehingga menghambat proses penjualan papan *fingerboard*. (sumber data, owner Planktoon *Garage*)

Maka dari itu agar dapat membantu menaikkan proses penjualan papan *fingerboard*, dibutuhkan adanya inovasi pada produknya terutama inovasi yang ada pada papan *fingerboard* yaitu dengan adanya konsep ilustrasi pada papan *fingerboard* sehingga dapat meningkatkan nilai jual suatu produk. Pemberian inovasi pada pembuatan ilustrasi juga disertakan dengan konsep yang kuat sehingga papan *fingerboard* tidak hanya meningkatkan penjualan namun dengan mudah dapat dikenal serta diingat oleh masyarakat.



Gambar 1.1 Ilustrasi papan *Fingerboard*  
Sumber : [www.SpinMaster.com](http://www.SpinMaster.com), 2017

Ilustrasi merupakan seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan maksud dan tujuan secara visual. Perkembangan ilustrasi semakin luas peranannya di segala aspek, hal ini disebabkan karena ilustrasi tidak hanya digunakan hanya untuk sarana kesenian semata tetapi sudah menginjak dalam dunia industri komersial hal ini disebabkan karena kebutuhan dunia industri yang semakin pesat. Dengan dibuatnya laporan kerja praktik “ Pembuatan desain ilustrasi pada papan *Fingerboard* Planktoon Garage Store” agar dapat meningkatkan daya saing pada suatu produk dan dapat diingat oleh masyarakat.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dari latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, rumusan masalah dalam laporan kerja praktik adalah :

Bagaimana membuat desain ilustrasi pada papan *fingerboard* sebagai media promosi planktoon garage store?

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan permasalahan pada latar belakang penelitian di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Pembuatan ilustrasi produk hanya dibatasi oleh produk planktoon garage store.
2. Membuat desain ilustrasi yang bersangkutan pada produk perusahaan tersebut.

## 1.4 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah dan batasan masalah di atas, tujuannya, yaitu bagaimana pembuatan desain ilustrasi dapat meningkatkan produk planktoon garage store.

## 1.5 Manfaat Penulisan

Dari laporan ini diharapkan akan memberikan manfaat sebagai berikut :

### 1.5.1 Manfaat Teoritis

- a. Sebagai referensi dan penambahan wawasan masyarakat dalam membuat desain ilustrasi produk yang sesuai dengan citra dari perusahaan.
- b. Sebagai bahan perbandingan dalam pembuatan ilustrasi produk.

### 1.5.2 Manfaat Praktis

- a. Memberikan kontribusi kepada pihak Planktoon Garage Store dalam mempromosikan produk Planktoon Garage Store.
- b. Sebagai atribut perusahaan yang dapat diimplementasikan untuk menarik minat klien untuk menggunakan produk Planktoon Garage Store.

## 1.6 Pelaksanaan

Kerja Praktik ini dilaksanakan di Planktoon Garage Store pada Ilustrasi Produk, yang beralamat di Permata Safira Regency c5 no.17, Jl. Lidah Kulon, Surabaya 602133, Telp. 031-7520045. Waktu pelaksanaannya dimulai dari tanggal 20 Juli 2017 sampai 20 Agustus 2017 dari hari senin sampai jumat, mulai dari pukul 08.00 WIB – 17.00 WIB.

Adapun kegiatan yang dilakukan selama melaksanakan kerja praktik di Planktoon Garage Store adalah :

1. Mengumpulkan referensi ilustrasi produk.
2. Membuat konsep/perancangan desain, membuat sketsa desain ilustrasi produk, dan melakukan revisi.
3. Membuat media promosi sebagai pendukung ilustrasi produk.

### **1.7 Sistematika Laporan**

Sistematika penulisan Laporan Kerja Praktik ini akan disusun sebagai berikut:

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada Bab pertama ini ada beberapa materi yang akan diuraikan, seperti Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan, Manfaat, Pelaksanaan dan Sistematika Penulisan yang menjelaskan tentang permasalahan yang ada di dalam perusahaan sehingga menjadi penyebab dilakukannya Kerja Praktik.

#### **BAB II : GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

Pada Bab kedua ini berisi tentang penjelasan umum tentang gambaran perusahaan tempat Kerja Praktik ini, yaitu gambaran umum tentang Planktoon Garage Store.

### **BAB III : TINJAUAN PUSTAKA**

Pada Bab ketiga ini akan dijelaskan tentang berbagai macam teori, konsep dan pengertian yang menjadi dasar dalam pembuatan ilustrasi produk.

### **BAB IV : METODE PENELITIAN**

Pada Bab keempat ini akan dijabarkan metode penelitian yang sesuai dengan metode perancangan kerja yang akan dikerjakan pada Kerja Praktik.

### **BAB V : HASIL & PEMBAHASAN**

Pada Bab kelima ini merupakan hasil implementasi karya dan penjelasan tentang makna yang ada di dalam karya tersebut yang berasal dari metode penelitian pada Bab IV.

### **BAB VI : PENUTUP**

Pada Bab keenam ini akan dijelaskan beberapa hal, meliputi :

#### **Kesimpulan**

Bagian ini akan dijelaskan inti sari dari keseluruhan kegiatan selama Kerja Praktik, khususnya akan dijabarkan secara singkat dari masalah yang diangkat atau dikerjakan.

## **Saran**

Bagian ini akan dijelaskan tentang kelebihan dan kekurangan selama Kerja Praktik berlangsung.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Daftar pustaka berisi tentang daftar referensi yang digunakan sebagai dasar dalam pelaksanaan Kerja Praktik, bisa berupa buku, koran, majalah, e-book, dan lain-lain.





## BAB II

### GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

#### 2.1 Profile Perusahaan

Planktoon Garage Store merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dibidang penjualan produk *fingerboard* dan clothing. Perusahaan ini berlokasi di Permata Safira Regency c5 no.17 Jl. Lidah Kulon, Surabaya Barat tepatnya di Wisma Lidah Kulon. Perusahaan ini mencakup pengerjaan beragam papan *Fingerboard* dan beberapa pakaian seperti baju, jaket, topi, aksesoris, dan lain-lain. Planktoon Garage Store biasanya mengadakan acara setiap bulannya guna memasarkan produk dan meluaskan mangsa pasar.



Gambar 2.1 Tempat Planktooon Garage Store  
Sumber : Hasil Olahan Penulis, 2017

## 2.2 Sejarah Perusahaan

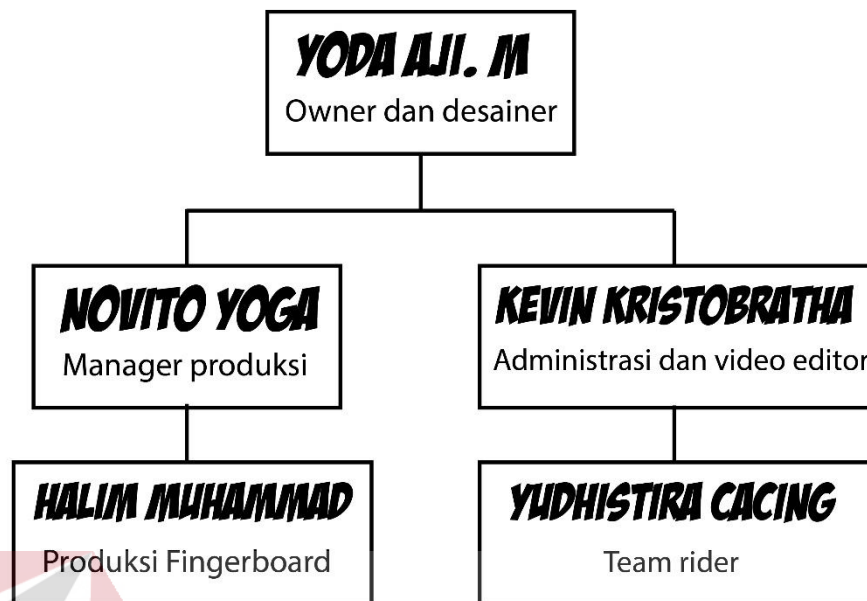
Planktoon Garage Store didirikan pada tahun 2009 oleh Yoda Aji Mahendra dan telah membangun reputasi yang baik dimata dunia sebagai produk *fingerboard* yang berkualitas, yang berawal dari hobi dan dimanfaatkan untuk pemasukan si owner.

## 2.3 Visi & Misi Perusahaan

Planktoon Garage Store berkonsentrasi / fokus pada produk *fingerboard* dan materil lainnya. Mulai dari *deck*, *whells*, hingga *graphic design* yang menarik disetiap *deck*-nya. Salah satu aspek yang paling penting dari promosi / iklan dari produk apapun yang akan dipromosikan untuk mencapai pelanggan kesan awal. Selain desain, kami juga menawarkan produk dan kualitas yang baik mulai pendekatan profesional untuk produksi kualitas yang baik.

## 2.4 Struktur Perusahaan

- YODA AJI. M ( owner dan desainer ) : pemilik perusahaan dan merancang desain pada perusahaan.
- NOVITO YOGA ( manager produksi ) : bertanggung jawab dibagian produksi dan desain.
- KEVIN KRISTOBRATHA ( administrasi dan video editor ) : mengedit video promosi perusahaan dan bertanggung jawab dengan penjualan *fingerboard*.
- HALIM MUHAMMAD ( produksi ) : bertugas sebagai pembuatan *fingerboard*
- YUDHISTIRA CACING ( team rider ) : bertugas mengatur jalannya acara permainan *fingerboard*.



Gambar 2.2 Struktur Perusahaan  
Sumber : Hasil Olahan Penulis, 2017

## 2.5 Alamat Perusahaan

Permata Safira Regency c5 no.17, Jl. Lidah Kulon, Surabaya 602133, Telp.

031-7520045

## BAB III

### Tinjauan Pustaka

#### 3.1 Ilustrasi

Ilustrasi berasal dari bahasa latin disebut *Illustrare* yang dijelaskan suatu gambar yang memiliki sifat dan fungsi untuk menerangkan suatu peristiwa. Ilustrasi menurut definisinya adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual. Dalam perkembangannya, ilustrasi secara lebih lanjut ternyata tidak hanya berguna sebagai sarana pendukung cerita, tetapi dapat juga menghiasi ruang kosong. Misalnya dalam majalah, koran, tabloid, dan lain-lain. Ilustrasi bisa berbentuk macam-macam, seperti karya seni sketsa, lukis, grafis, karikatural, dan akhir-akhir ini bahkan banyak dipakai image bitmap hingga karya foto (Adi Kusrianto, 2007: 140)

Ilustrasi dalam dunia seni memiliki beberapa macam diantaranya :

a. Ilustrasi dalam *fine art*

Pada awalnya seorang seniman grafis melukiskan ilustrasi dalam sebuah cerita, mereka mencoba mempresentasikan beberapa keadaan secara natural. Oleh karena itu ilustrasi dibuat secara detail hingga menyerupai keadaan sebenarnya dan karya tersebut dikumpulkan sebagai *fine art* seperti karya lukis zaman itu.

### b. Ilustrasi buku dan majalah

Buku dan majalah dalam media sangat membutuhkan sebuah ilustrasi. Ilustrasi tersebut akan memudahkan pembaca untuk berimajinasi saat membaca buku dan majalah tersebut.

### c. Ilustrasi dengan *computer graphic*

Pada saat teknologi komputer telah berkembang, ilustrasi secara manual menggunakan pena, tinta hitam, dan cat air tersebut sudah digantikan dengan program-program gambar digital. Kemudahan gambar yang diperoleh menggunakan program komputer dapat dibuat secara mudah dan cepat baik diedit secara keseluruhan maupun bagian-bagian tertentu. (Kusrianto,2009:140)

#### 3.1.1 Fungsi ilustrasi

Ilustrasi dapat dipergunakan berbagai hal serta berfungsi antara lain:

- a. Memberikan berbagai macam tokoh dan karakter.
- b. Menampilkan beberapa *item* yang diterangkan dalam suatu buku.
- c. Memvisualisasikan langkah demi langkah pada sebuah instruksi dalam teknik.
- d. Membuat pembaca mengimajinasikan sebuah *item* dan ilustrasi sehingga dapat tersenyum atau tertawa, dan sebagainya.

(Kusrianto,2009:110)

### 3.2 Produk

Produk adalah sesuatu yang dapat ditawarkan ke pasar untuk diperhatikan, dipakai, dimiliki, atau dikonsumsi sehingga dapat memuaskan keinginan atau kebutuhan. menurut W.J.Stanton yang dikutip oleh Paulus Lilik Kristianto (2011:98) menyatakan produk adalah suatu sifat yang kompleks, baik dapat diraba maupun tidak dapat diraba, termasuk bungkus, warna, harga, prestise perusahaan dan pengecer. Aspek yang perlu diperhatikan mengenai produk adalah kualitas produk. Menurut Goeth dan Davis yang di ikuti Tjiptono (2000:51) yaitu kualitas merupakan suatu kondisi stabil yang berhubungan dengan produk, jasa, manusia, proses, dan lingkungan yang memenuhi harapan. Kotler and Armstrong (2004:283) menyatakan kualitas produk memiliki hubungan erat dengan kemampuan produk untuk menjalankan fungsinya.

Produk yang ditawarkan setiap badan usaha akan berbeda dan pasti mempunyai karakteristik yang membedakan produk itu dengan produk pesaing walaupun jenis produknya sama sehingga produk itu memiliki keunikan, keistimewaan, keunggulan dalam meraih pasar yang ditargetkan.

### 3.3 Media

Media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan. Kata media berasal dari kata latin, merupakan bentuk jamak dari kata “medium”. Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti

"perantara" atau "pengantar", yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Jadi, dalam pengertian yang lain, media adalah alat atau sarana yang dipergunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak.

### 3.3.1 Jenis-jenis Media

#### a. Media Visual

Media visual merupakan media yang memiliki bentuk fisik yang nyata jika dibandingkan dengan media-media lainnya, media visual cenderung lebih mudah ditemukan. Contoh media visual seperti gambar, foto, dan sebagainya.

#### b. Media Audio

Media audio merupakan media yang tidak memiliki bentuk fisik namun memiliki bentuk audio atau suara yang dapat diakses oleh organ pendengaran. Beberapa bentuk media audio yaitu lagu, siaran radio, audio CD, dan sebagainya.

#### c. Media Audio Visual

Media audio visual merupakan jenis media yang mencakup dari media visual yang dapat dilihat maupun media audio yang dapat didengarkan. Beberapa contoh dari media audio visual yaitu siaran televisi, pertunjukan teater, film layar lebar, dan sebagainya.



### 3.4 Promosi

Suatu perusahaan banyak aktivitas yang dilakukan tidak hanya menghasilkan produk atau jasa, menetapkan harga, dan menjual produk atau jasa, tetapi banyak aktivitas lainnya yang saling berkaitan satu dengan lainnya. Salah satunya adalah promosi, kegiatan promosi adalah salah satu bagian dari bauran pemasaran perusahaan, yang isinya memberikan informasi kepada masyarakat atau konsumen tentang produk atau jasa yang ditawarkan perusahaan. Menurut Tjiptono (2008:219), promosi adalah aktivitas pemasaran yang berusaha menyebarkan informasi, mempengaruhi, dan mengingatkan pasar sasaran atas perusahaan dan produknya agar bersedia menerima, membeli dan loyal pada produk yang ditawarkan perusahaan yang bersangkutan.

### 3.5 Desain

Desain merupakan rancangan sebuah objek, pada dasarnya desain dibuat saat awal mau membuat sebuah objek dan saat pembuatan desain mulai memasukan unsur pertimbangan dan perhitungan sehingga bisa dibilang desain merupakan bentuk perumusan dari berbagai unsur didalamnya. Dalam artian yang lebih luas, desain merupakan seni terapan yang berintegrasi dengan teknologi.

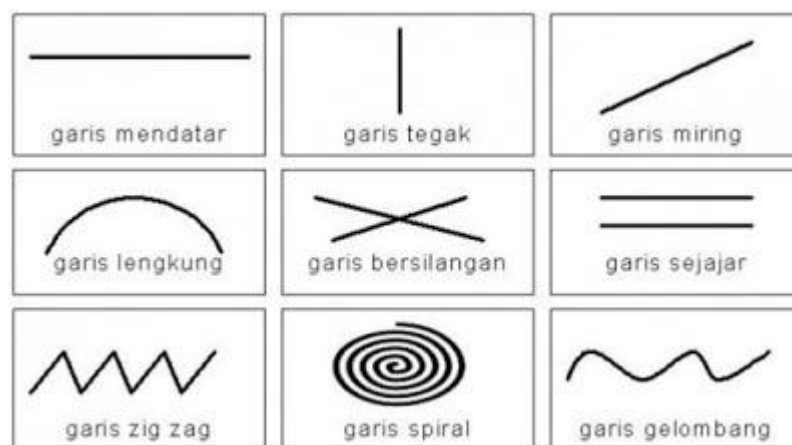
Menurut Bruce Arcer (1977) desain adalah bidang keterampilan, pengetahuan dan pengalaman manusia yang mencerminkan keterikatan terhadap apresiasi dan adaptasi lingkungannya.

### 3.5.1 Elemen-elemen desain

Menurut Rakhmat Supriyono (2010:57), dalam pembuatan sebuah desain perlu mengenal beberapa materi- materi dasar dan cara penataannya sehingga dapat menghasilkan komposisi desain yang harmoni, menarik, komunikatif, dan menyenangkan pembaca. Berikut elemen-elemen desain yang perlu kita ketahui terdiri dari :

#### a. Garis

Garis dianggap sebagai unsur visual yang berpengaruh terhadap pembentukan suatu objek sehingga garis, selain dikenal sebagai goresan atau coretan, juga menjadi batas suatu bidang atau warna. Garis memiliki ciri khas yaitu terdapatnya arah serta dimensi memanjang. Garis dapat tampil dalam bentuk lurus, lengkung, gelombang, zig-zag, dan lainnya. Kualitas garis ditentukan oleh tiga hal, yaitu orang yang membuatnya, alat yang digunakan serta bidang dasar tempat garis digoreskan (Indrojarwo 2006:30).



Gambar 3.1 bentuk garis

Sumber : [www.ariefgunawan.ga](http://www.ariefgunawan.ga), 2017

## b. Bidang

Bidang merupakan unsur visual yang berdimensi panjang dan lebar. Ditinjau dari bentuknya bidang bisa dikelompokkan menjadi dua, yaitu bidang geometri dan bidang non-geometri. Bidang geometri adalah bidang yang relatif mudah diukur luasannya, sedangkan bidang non geometri merupakan bidang yang relatif sulit untuk diukur luasannya. Bidang bisa dihadirkan dengan menyusun titik maupun garis dalam kepadatan tertentu, dan dapat pula dihadirkan dengan mempertemukan potongan hasil goresan satu garis atau lebih (Indrojarwo 2006:30).

## c. Warna

Warna adalah kualitas dari mutu cahaya yang dipantulkan suatu obyek ke mata manusia. Setiap warna memiliki daya tarik yang berbeda-beda, dalam penggunaannya diharapkan menciptakan keserasian dan membangkitkan emosi (Wirya, 1999:26).

## d. Gelap-terang

Gelap-terang merupakan salah satu cara untuk menciptakan kemudahan baca yaitu dengan menyusun unsur-unsur visual secara kontras. Kontras dalam desain komunikasi visual dapat digunakan untuk menonjolkan pesan atau informasi, sekaligus menciptakan citra. Penggunaan warna-warna yang tidak kontras memiliki makna kalem, damai, dan sebagainya, sedangkan penggunaan warna-warna yang kontras memiliki makna semangat, periang, dan sebagainya. (Rakhmat Supriyono 2010:78)

#### e. Tekstur

Tekstur merupakan nilai raba pada suatu permukaan, tekstur dibagi menjadi tekstur kasar dan halus sesuai bentuk tampilannya. Tekstur dibagi menjadi beberapa golongan yaitu tekstur nyata dan tekstur semu. tekstur nyata bila ada kesamaan antara hasil raba dan penglihatan. Sementara pada tekstur semu terdapat perbedaan antara hasil penglihatan dan perabaan, bila dilihat tampak kasar, tetapi ketika diraba ternyata terasa halus. (Indrojarwo 2006:32)

#### f. Ukuran

Ukuran adalah unsur lain dalam desain yang mendefinisikan besar kecilnya suatu obyek. Dengan menggunakan unsur ini dapat menciptakan kontras dan penekanan pada obyek desain sehingga orang akan tahu mana yang akan dilihat atau dibaca terlebih dahulu. (Rakhmat Supriyono 2010:85)

### 3.5.2 Prinsip Desain

Ada beberapa jurus layout yang dalam ilmu desain komunikasi visual sering disebut prinsip-prinsip desain. Rumus klasik ini perlu dipahami karena cukup efektif sebagai panduan kerja maupun sebagai konsep desain. Prinsip-prinsip desain tersebut adalah :

1. Keseimbangan (balance) : pembagian sama berat, baik secara visual maupun optik. Komposisi desain dapat dikatakan seimbang apabila objek di bagian kiri dan kanan terkesan sama berat. Ada dua pendekatan untuk menciptakan balance yaitu dengan membagi sama berat kiri-kanan atau atas-bawah secara

simetris atau setara, disebut keseimbangan formal . Keseimbangan yang kedua adalah keseimbangan asimetris.

2. Tekanan (emphasis) : Penekanan atau penonjolan objek ini bisa dilakukan dengan beberapa cara seperti dengan menggunakan warna mencolok, ukuran foto / ilustrasi dibuat paling besar, menggunakan huruf sans serif ukuran besar, arah diagonal, dan dibuat dan dibuat berbeda dengan elemen-elemen desain lain.
3. Irama (Rhythm) : Irama adalah pola layout yang dibuat dengan cara menyusun elemen-elemen visual secara berulang-ulang yang berupa repetisi dan variasi.
4. Kesatuan (unity) : Desain dikatakan menyatu apabila secara keseluruhan tampak harmonis, ada kesatuan antara tipografi, ilustrasi, warna dan unsur-unsur desain lainnya (Supriyono, 2010:105).

### 3.6 Tipografi

Pemilihan jenis dan karakter huruf, serta pengelolaannya akan sangat menentukan keberhasilan desain komunikasi visual. Dibaca tidaknya sebuah pesan tergantung pada penggunaan huruf (typeface) dan cara penyusunannya. Informasi semenarik apapun, bisa tidak dilirik pembaca karena disampaikan dengan tipografi yang buruk (Supriyono, 2010:19).

Berdasarkan sejarah perkembangannya, huruf dapat digolongkan menjadi tujuh gaya/style, yaitu :

- a. Huruf klasik : Bentuknya cukup menarik dan sampai sekarang masih banyak digunakan untuk teks karena memiliki kemudahan baca (readability) cukup tinggi. Salah satu contoh gaya huruf ini adalah Garamond .

- b. Huruf Transisi : Font yang termasuk jenis ini adalah Baskerville dan sering dipakai untuk judul.
- c. Huruf Modern Roman : Font yang termasuk dalam Modern Roman antara lain Bodoni. Huruf ini sudah jarang digunakan untuk teks karena ketebalan tubuh huruf sangat kontras, bagian yang vertical tebal, garis horizontal dan serifnya sangat tipis sehingga sulit dibaca dan bahkan sering tidak terbaca.
- d. Huruf sans serif : Memiliki bagian-bagian yang sama tebalnya dan tidak memiliki kaki/ serif/ kait. Contoh huruf sans serif antara lain Arial, Helvetica, Univers, Futura, dan Gill Sans. Huruf ini kurang tepat digunakan untuk teks yang panjang karena dapat melelahkan pembaca, namun cukup efektif untuk penulisan judul atau teks yang pendek. Huruf ini sering digunakan dalam buku dan majalah karena memiliki citra dinamis dan simpel.
- e. Huruf Berkait balok : huruf Egyptian memiliki kait berbentuk balok yang ketebalannya hampir sama dengan tubuh huruf sehingga terkesan elegan, jantan, dan kaku.
- f. Huruf tulis (script) : Jenis huruf ini berasal dari tulisan tangan (hand-writing), sangat sulit dibaca dan melelahkan jika dipakai untuk teks yang panjang.
- g. Huruf hiasan (Decorative) : Huruf ini bukan termasuk huruf teks sehingga sangat tidak tepat jika digunakan dalam teks panjang. Huruf ini lebih cocok untuk satu kata atau judul yang pendek (Anggraini, Lia dan Kirana Nathalia, 2014:58-63).

Unsur-unsur desain Elemen-elemen desain :

1. Garis (Line)
2. Bidang (Shape)
3. Warna (Color)
4. Gelap Terang (Value)
5. Tekstur (Texture)
6. Ukuran (Size) (Supriyono, 2010:57).

### 3.7 Warna

Warna memainkan peran yang sangat besar dalam pengambilan keputusan saat membeli barang. Penelitian yang dilakukan oleh Institute for Color Research di Amerika (sebuah Institut penelitian tentang warna) menemukan bahwa seseorang dapat mengambil keputusan terhadap orang lain, lingkungan maupun produk dalam waktu hanya 90 detik saja. Dan keputusan tersebut 90%-nya didasari oleh warna (Rustan, 2013:72). Sudah umum diketahui bahwa warna dapat mempengaruhi jiwa manusia dengan kuat atau dapat mempengaruhi emosi manusia. Warna dapat pula menggambarkan suasana hati seseorang. Pada seni sastra baik sastra lama maupun sastra modern, puisi atau prosa, sering terungkap perihal warna baik sebagai kiasan atau sebagai perumpamaan (Dramaprawira, 2002:30).

Warna dapat dilihat dari tiga dimensi yaitu :

- Hue : pembagian warna berdasarkan nama-nama warna seperti merah, biru, hijau, kuning dan seterusnya
- Value : terang gelapnya warna
- Intensity : tingkat kemurnian atau kejernihan warna



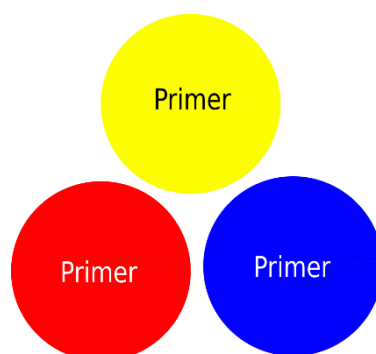
Secara visual warna dapat dibagi menjadi dua golongan yaitu warna dingin dan warna panas. Warna-warna dingin seperti hijau, biru, biru-hijau, biru-ungu, dan ungu dapat memberikan kesan pasif, statis, kalem, damai dan secara umum kurang mencolok. Warna-warna panas seperti merah, merah-oranye, oranye, kuning-oranye, kuning, kuning-hijau, dan merah-ungu memiliki kesan hangat, dinamis, aktif dan mengundang perhatian (Dramaprawira, 2002:77-81).

### 3.7.1 Klasifikasi dan nama warna

Dalam warna dapat diklasifikasi menjadi lima bentuk warna yaitu warna primer, sekunder, intermediate, tersier, dan kuartier. Pada kelima warna memiliki kelompok nama-nama warna.

#### a. Warna primer

Warna primer merupakan warna dasar atau warna pertama yang tidak dapat dibentuk oleh warna lain dan warna primer merupakan warna pokok yang dapat digunakan sebagai bahan pokok percampuran untuk menghasilkan warna yang lain. Contoh warna primer yaitu biru, merah, dan kuning.



Gambar 3.2 warna primer  
Sumber : [www.desainkreatif.com](http://www.desainkreatif.com)

### b. Warna sekunder

Warna sekunder merupakan warna kedua yang tercipta dari percampuran kedua warna primer. Contoh warna sekunder yaitu

1. Oranye: merupakan hasil percampuran antara warna merah dan kuning.
2. Ungu: merupakan hasil percampuran warna merah dan biru.
3. Hijau: merupakan hasil pencampuran warna kuning dan biru.



Gambar 3.3 warna sekunder dan warna intermediate  
Sumber : [www.grafis-media.website](http://www.grafis-media.website)

### c. Warna intermediate

Warna intermediate yaitu warna-warna yang tercipta dari percampuran warna pertama dengan warna kedua. Warna-warna ini disebut sebagai

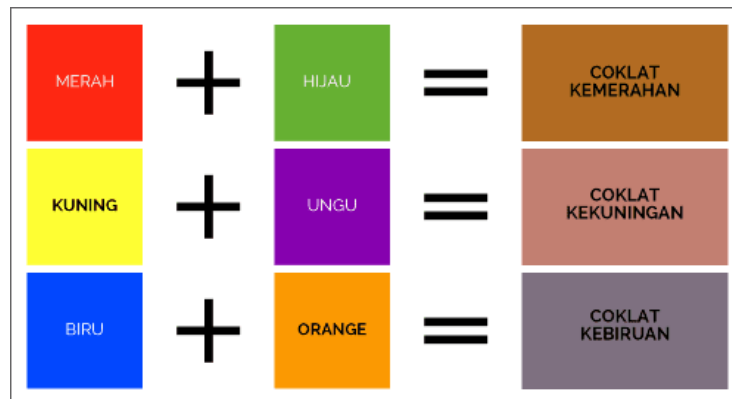
warna antara karena warnawarna tersebut berada diantara Warna Pertama dan Kedua dalam lingkaran warna. Contoh warna intermediate yaitu :

1. Kuning Hijau: yaitu warna yang ada diantara kuning dan hijau.
2. Kuning Jingga: yaitu warna yang ada diantara kuning dan jingga.
3. Merah Jingga: yaitu warna yang ada diantara merah dan jingga.
4. Merah Ungu: yaitu warna yang ada diantara merah dan ungu/ violet.
5. Biru Violet: yaitu warna yang ada diantara biru dan ungu / violet.
6. Biru Hijau: yaitu warna yang ada diantara biru dan hijau.

d. Warna tersier

Warna tersier adalah warna ketiga, yaitu warna hasil pencampuran dari dua warna sekunder atau warna kedua. Contoh warna tersier, yaitu:

1. Coklat Kuning: yaitu pencampuran warna jingga dan hijau.
2. Coklat Merah: yaitu pencampuran warna jingga dan ungu.
3. Coklat biru: yaitu pencampuran warna hijau dan ungu.



Gambar 3.4 warna tersier  
Sumber : [www.blogernas.com](http://www.blogernas.com)

#### e. Warna kuarter

Warna kuarter merupakan warna ke empat, yaitu warna hasil percampuran dari dua warna tersier atau warna ke tiga. Contoh warna kuarter adalah:

1. Coklat Jingga: yaitu hasil percampuran kuning tersier dan merah tersier.
2. Coklat Hijau: yaitu percampuran biru tersier dan kuning tersier.
3. Coklat Ungu: yaitu hasil percampuran merah tersier dan biru tersier.

## BAB IV

### Deskripsi Pekerjaan

#### 4.1 Desain papan *fingerboard* Planktoon Garage Store

Planktoon Garage Store merupakan perusahaan dibidang produk *fingerboard* yang menjual berbagai macam alat-alat permainan seperti skateboard namun berukuran mini. Pada saat ini Planktoon Garage mengalami kesulitan dalam menghadapi persaingan pasar sehingga penjualan *fingerboard* mengalami penurunan. Terjadinya penurunan pada penjualan dikarenakan pembuatan desain papan *fingerboard* kurang diminati konsumen. Oleh karena itu diperlukan adanya sebuah inovasi yaitu dibuatnya ilustrasi pada papan *fingerboard* sehingga dapat meningkatkan nilai jual pada perusahaan Planktoon Garage Store.

#### 4.2 Hasil & Analisis Data

Berdasarkan metode penelitian yang telah diuraikan di bab sebelumnya, penulis menguraikan data dan hasil penelitian tentang permasalahan yang telah dirumuskan yaitu Perancangan desain ilustrasi papan *fingerboard* Sebagai bentuk inovasi pada penjualan papan *fingerboard* Planktoon Garage Store.

Hasil penelitian ini diperoleh melalui teknik observasi yang dilakukan penulis untuk mencari tahu informasi mengenai Planktoon Garage Store dengan cara mengunjungi perusahaan, lalu dilanjutkan dengan teknik wawancara secara mendalam dengan informan sebagai bentuk pencarian data, dokumentasi langsung lapangan yang kemudian penulis menganalisis serta berdiskusi dengan pihak perusahaan untuk mengetahui apa yang diinginkan oleh pihak perusahaan. Analisis

ini sendiri terfokus pada ilustrasi pada papan *fingerboard*, yang dikaitkan dengan unsur atau identifikasi masalah yang ada di dalam perusahaan.

Lalu penulis mencari data – data yang dibutuhkan untuk membuat ilustrasi pada papan *Fingerboard*. Dari hasil data yang didapatkan melalui metode-metode yang telah dilakukan, maka terbentuklah konsep untuk pembuatan ilustrasi yang sesuai, serta data-data lain yang diperlukan dalam penentuan konsep, terutama yang paling menentukan dalam menemukan konsep yaitu dengan berdiskusi dengan pihak perusahaan agar hasil data yang diperoleh dengan keinginan perusahaan bisa sesuai.

#### 4.3 Konsep

Konsep merupakan dasar utama dalam membuat perancangan desain sebagai acuan pembuatan sebuah desain. Dalam pembuatan desain ilustrasi pada papan *fingerboard* konsep perancangan dibentuk melalui data-data yang telah didapat. Menurut hasil dan analisis data yang sudah didapat, konsep yang diangkat dalam pembuatan desain ilustrasi pada papan *fingerboard* produk Planktoon Garage Store adalah konsep *Motorcycle*, *futuristik* dan *colorful*.

##### a. *Motorcycle*

Konsep *Motorcycle* diangkat karena pada saat ini Motorcycle merupakan kendaraan yang sangat diminati oleh para kaum laki-laki sehingga dengan adanya desain ilustrasi yang berkonsep *motorcycle* dapat diminati oleh konsumen yang meminati permainan *fingerboard* yang pada umumnya digemari oleh para laki-laki.

### b. *Futuristik*

Konsep futuristik diangkat berdasarkan visi & misi perusahaan yang ingin selalu *up-to-date* dengan perkembangan desain deck. Futuristik dapat terjadi dengan adanya permainan pola-pola geometris di dalam sebuah rancangan dengan memainkan komposisi dari bentuk-bentuk geometri menjadi suatu komposisi yang dapat terlihat beda dari desain-desain saat ini. Futuristik mempunyai arti yang bersifat mengarah atau menuju ke masa depan. Futuristik pada desain berarti mengesankan bahwa desain itu berorientasi ke masa depan atau desain itu selalu mengikuti perkembangan jaman yang ditunjukkan melalui ekspresi yang digunakan pada desain. Tidak harus tampil kaku, dingin dengan garis-garis lurus dan tegas. Gaya ini juga dapat pula menerapkan dasar rancangan melalui bentuk geometris, seperti bentuk lengkung, lingkaran dan bentuk lainnya yang asimetris serta desain yang unik, simple dan berorientasi pada masa depan. Bentuk seperti ini akhirnya menjadi bagian dalam desain futuristik.

### c. *Colorful*

Konsep *colorful* di dalam pembuatan desain ilustrasi papan *fingerboard* diambil sesuai dengan karakter perusahaan yang aktif dan sangat bersahabat, sehingga *colorful* adalah konsep yang tepat. Dengan konsep *colorful* dianggap mampu membuat klien mempercayai desain ilustrasi yang ingin mereka gunakan.

#### 4.4 Perancangan Karya

Setelah mengetahui konsep yang dipakai untuk perancangan karya, maka dilakukanlah tahap perancangan karya. Dimulai dari pencarian referensi melalui internet dan katalog yang ada di perusahaan Planktoon Garage Store, kemudian dilakukanlah sketsa kasar dan sampai akhir yakni desain fix.

#### 4.5 Sketsa Karya

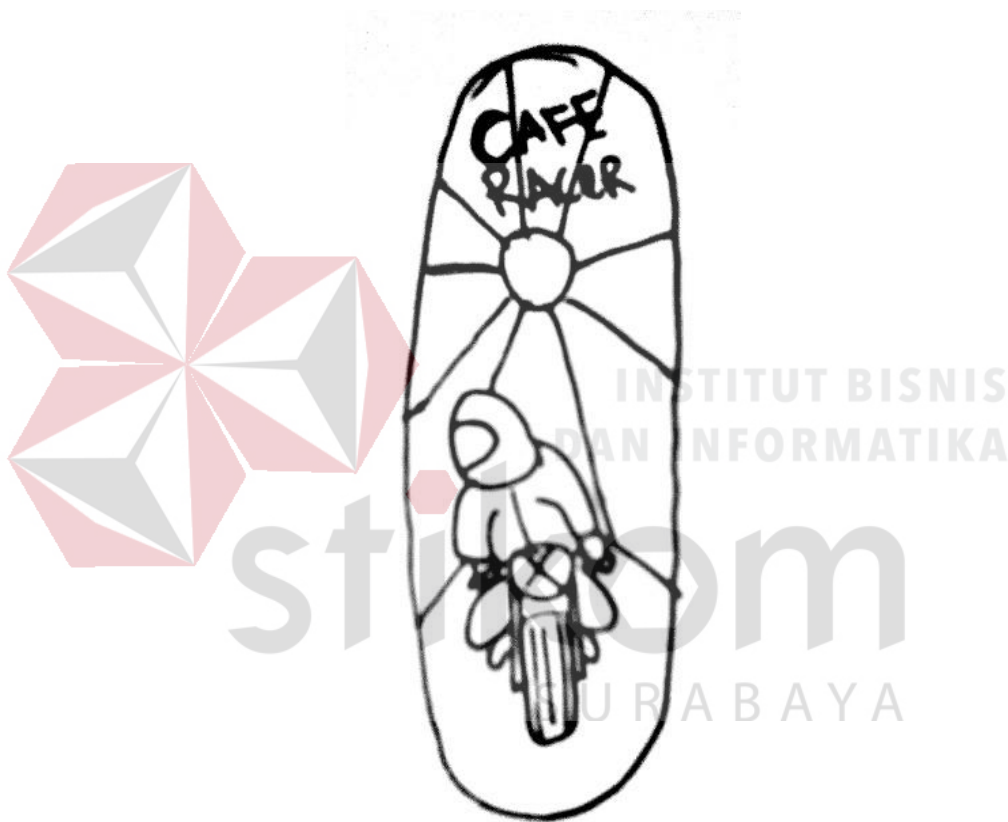
a. Sketsa ilustrasi dengan tema *Cafe Racer*



Gambar 4.1 Opsi sketsa ilustrasi *cafe racer*  
Sumber : Hasil olahan penulis, 2017



Pada desain ilustrasi yang dibuat memiliki tema motor *cafe racer* dengan background terdapat gambar siluet perkotaan. Pada ilustrasi tersebut terdapat headline yang bertuliskan *cafe racer* dan terdapat gambar bendera kotak-kotak hitam dan putih. pada ilustrasi dibagian bawah terdapat logo dari perusahaan Planktoon Garage Store.



Gambar 4.2 Opsi kedua sketsa ilustrasi *cafe racer*  
Sumber : Hasil olahan penulis, 2017

Pada desain ilustrasi yang kedua memiliki bentuk ilustrasi sama dengan opsi yang pertama namun memiliki perbedaan pada background terdapat gambar garis lurus dari satu lingkaran di tengah. Pada ilustrasi tersebut terdapat headline yang bertuliskan *café racer* yang berbentuk tegak lurus.



Gambar 4.3 Sketsa ilustrasi *cafe racer* terpilih  
Sumber : Hasil olahan penulis, 2017

Pada desain ilustrasi yang terpilih memiliki bentuk ilustrasi yang sesuai karena Pada background terdapat gambar siluet perkotaan sehingga cocok dipadukan dengan motor *cafe racer* dan seperti melaju pada jalan di perkotaan. Pada ilustrasi tersebut terdapat headline yang bertuliskan *cafe racer* dan terdapat gambar bendera kotak-kotak hitam dan putih sehingga terlihat seperti perlombaan balap motor.

b. Sketsa ilustrasi dengan tema *Chopper Road*



Gambar 4.4 Opsi sketsa ilustrasi *chopper road*

Sumber : Hasil olahan penulis, 2017

Pada desain ilustrasi yang dibuat memiliki tema *Chopper Road*. Pada background terdapat gambar jalanan dan disertai pepohonan yang kering. Pada ilustrasi tersebut terdapat headline yang bertuliskan *chopper road* sehingga ilustrasi tersebut terlihat garang dilihat. pada ilustrasi dibagian bawah terdapat logo dari perusahaan Planktoon *Garage Store*.



Gambar 4.5 Opsi kedua sketsa ilustrasi *chopper road*  
 Sumber : Hasil olahan penulis, 2017

Pada desain ilustrasi opsi yang kedua memiliki bentuk ilustrasi yang hampir sama dengan opsi yang pertama yaitu terdapat gambar pengendara dengan kendaraan motor yang terlihat garang, namun yang membedakan yaitu Pada background terdapat gambar jalanan dan terdapat gambar garis zigzag. Pada ilustrasi tersebut terdapat headline yang bertuliskan *chopper road* dengan bentuk tulisan menyambung.



Gambar 4.6 Sketsa ilustrasi *chopper road* terpilih  
 Sumber : Hasil olahan penulis, 2017

Pada desain ilustrasi yang terpilih memiliki bentuk gambar yang sesuai pada tema *Chopper Road* dengan menggambarkan motor yang memiliki tampilan unik yaitu dengan body motor yang pendek dan pegangan stir motor yang tinggi membuat tampil garang dijalanan. Terpilihnya ilustrasi yang pertama terlihat pada background terdapat gambar jalanan dan disertai pepohonan yang kering sehingga sesuai dengan gambar pengendara motor. Pada ilustrasi tersebut terdapat headline yang bertuliskan *chopper road* sehingga ilustrasi tersebut terlihat garang dilihat.

c. Sketsa ilustrasi dengan tema *Street Tracker*



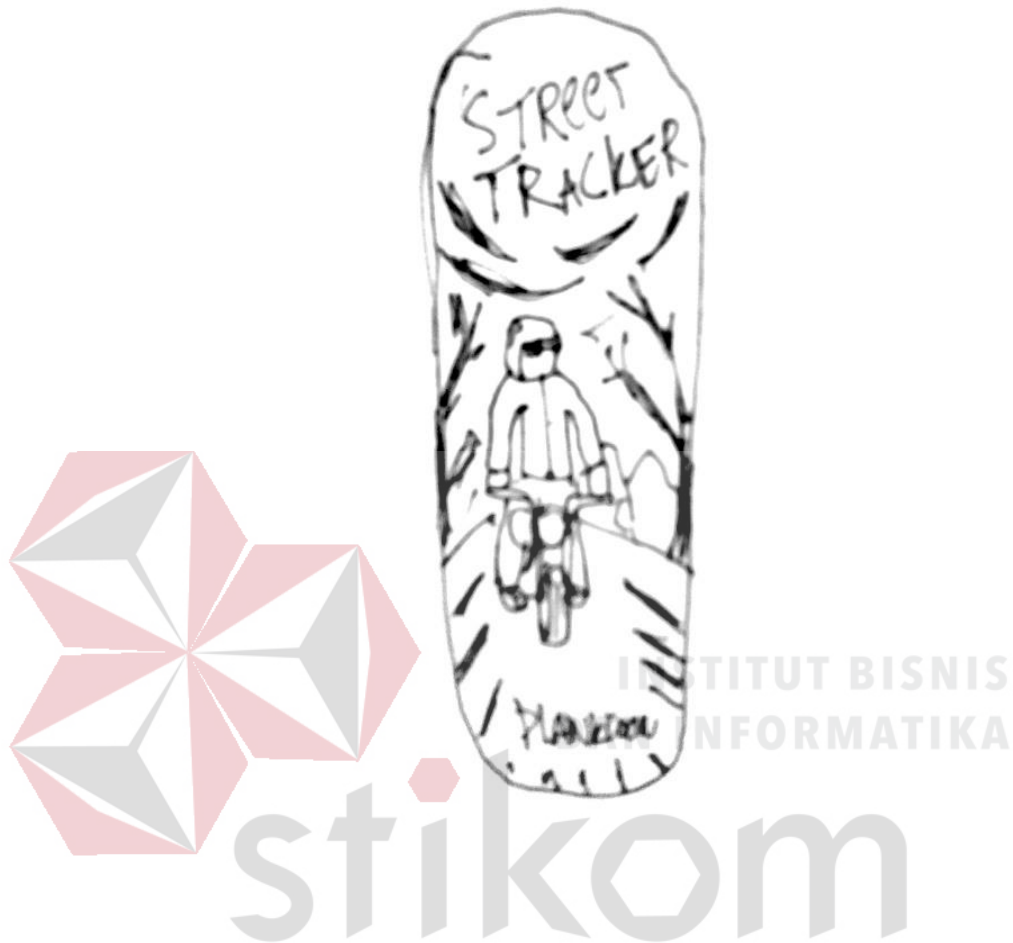
Gambar 4.7 Opsi sketsa ilustrasi *Street Tracker*  
Sumber : Hasil olahan penulis, 2017

Pada desain ilustrasi yang dibuat memiliki tema *Street Tracker*. Pada background terdapat gambar jalanan dan disertai pepohonan yang kering juga terdapat pegunungan. Pada ilustrasi tersebut terdapat headline yang bertuliskan *Street Tracker* dengan bentuk tulisan lurus dan tebal sehingga dapat mewakili ilustrasi tersebut. Pada ilustrasi dibagian bawah terdapat logo dari perusahaan Planktoon *Garage Store*.



Gambar 4.8 Opsi kedua sketsa ilustrasi *Street Tracker*  
Sumber : Hasil olahan penulis, 2017

Pada desain ilustrasi opsi kedua memiliki bentuk sama dengan opsi pertama namun yang membedakannya terlihat pada background ilustrasi tersebut. Pada background terdapat gambar jalanan dan disertai garis lurus yang membentang pada sebuah lingkaran. Pada ilustrasi tersebut terdapat headline yang bertuliskan *Street Tracker* berbentuk tegak lurus yang berada pada bagian depan papan fingerboard.



Gambar 4.9 Sketsa ilustrasi *Street Tracker* terpilih  
Sumber : Hasil olahan penulis, 2017

Pada desain ilustrasi yang terpilih memiliki bentuk yang sesuai antara objek dengan background karena terlihat dari bentuk gambar ilustrasi pengendara motor gunung dengan background yang terdapat gambar gunung dan pepohonan. Pada ilustrasi tersebut terdapat headline yang bertuliskan *Street Tracker* dengan bentuk tulisan lurus dan tebal sehingga dapat mewakili ilustrasi tersebut.



## 4.6 Implementasi Karya

### a. Implementasi ilustrasi *Cafe Racer*



Gambar 4.10 Implementasi ilustrasi cafe racer  
Sumber : Hasil olahan penulis, 2017

Pada desain di atas merupakan bentuk digital dari sketsa sebelumnya, desain tersebut ilustrasi motor *cafe racer* memiliki warna berdominan merah, abu-abu, dan hitam yang memiliki makna kuat dan berani, pada background terdapat warna yang berdominan biru gelap dan oranye yang memiliki makna pengendara yang melaju pada malam hari yang ditunjukkan warna biru yang gelap dan jalanan yang berwarna oranye menunjukkan warna dari sinar lampu pada setiap jalan.

Pada headline *café racer* menggunakan jenis tulisan yang berbeda yaitu cafe menggunakan bentuk tulisan *Back to Black Demo* yaitu memiliki jenis tulisan menyambung yang memiliki makna kelincahan dalam berkendara, racer menggunakan bentuk tulisan *BadaBoom BB* yaitu memiliki jenis tulisan yang tebal dan memiliki makna yang kuat dan cepat.

b. Implementasi ilustrasi *Chopper Road*



Gambar 4.11 Implementasi ilustrasi *chopper road*  
Sumber : Hasil olahan penulis, 2017

Pada desain di atas merupakan bentuk digital dari sketsa sebelumnya, desain tersebut ilustrasi *Chopper Road* memiliki warna berdominan merah, abu-abu, coklat, biru dan hitam yang memiliki makna kuat dan garang, pada background terdapat warna yang berdominan kuning dan coklat terang yang memiliki makna pengendara yang melaju pada siang hari dan terik matahari. Pada headline *Chopper Road* menggunakan jenis tulisan yang berbeda yaitu Chopper menggunakan bentuk tulisan *Brck* yaitu memiliki jenis tulisan serif yang memiliki makna garang dalam berkendara, Road menggunakan bentuk tulisan *Outrun future* yaitu memiliki jenis tulisan yang tebal dan lancip memiliki makna menguasai jalanan.

c. Implementasi ilustrasi Street Tracker



Gambar 4.12 Implementasi ilustrasi Street Tracker  
Sumber : Hasil olahan penulis, 2017

Pada desain di atas merupakan bentuk digital dari sketsa sebelumnya, desain tersebut ilustrasi Street Tracker memiliki warna berdominan kuning, abu-abu, dan hitam yang memiliki makna petualang, pada background terdapat warna yang berdominan coklat gelap dan coklat terang yang memiliki makna pengendara yang melaju pada setiap tanjakan dan penuh rintangan. Pada headline Street Tracker menggunakan jenis tulisan yang sama yaitu Play Time memiliki makna lincah melewati rintangan.



## BAB V

### Penutup

#### 5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari perancangan desain ilustrasi pada papan *fingerboard* sebagai peningkatan penjualan Planktoon Garage Store adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil dari observasi selama kerja praktik berlangsung, Untuk merancang desain ilustrasi dibutuhkan sebuah riset dan analisis yang mendalam untuk menentukan konsep desain yang akan diterapkan pada prancangan suatu media.
2. Desain yang dibuat menggunakan elemen-elemen desain yang sesuai dengan pembuatan desain ilustrasi, seperti keseimbangan, kesederhanaan, warna, tipografi, layout dan gambar atau ilustrasi yang sesuai dengan karakteristik perusahaan.
3. Berdasarkan kebutuhan desain tersebut, maka dibuatlah ilustrasi pada papan *fingerboard* agar memiliki konsep dalam membuat desain yang diinginkan perusahaan dan juga yang memberikan identitas pembeda antara Planktoon Garage Store dengan yang lain.
4. Secara umum, hasil dari desain ilustrasi yang telah dirancang secara unik dan menarik akan memberikan hasil yang inovatif bagi perusahaan sehingga dapat menaikkan jumlah penjualan dan menjadikan bentuk promosi bagi perusahaan Planktoon Garage Store agar dapat dikenal oleh konsumen.

#### 5.2 Saran

Adapun saran dari penulis berdasarkan “perancangan desain ilustrasi pada media papan *fingerboard* Planktoon Garage Store” adalah:

1. Pihak perusahaan harus selalu memperbarui desain yang dibuat agar sesuai dengan perkembangan jaman tetapi tetap mempertahankan karakteristik perusahaan dan tidak

menghilangkan identitas dari perusahaan, seperti warna, lambang ataupun gaya desain perusahaan.

2. Agar dapat menciptakan media yang efektif untuk penunjang ilustrasi, pihak perusahaan harus dapat mempertimbangkan segmentasi yang dituju oleh perusahaan, tempat pemakaian ataupun peletakkan media tersebut serta konsep yang akan digunakan oleh perusahaan secara matang.



## DAFTAR PUSTAKA

### - Buku

Anggraini, Lia dan Kirana Nathalia. 2014. *Desain Komunikasi Visual; Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia.

Dramaprawira, Sulasmi. 2002. *Warna; Teori dan Kreativitas Penggunaannya*. Bandung: Penerbit ITB.

Indrojarwo, Baroto Tavip. 2006. *Panduan Desain Komunikasi Visual*, Surabaya : Penerbit ITS

Kotler, P. and G Armstrong. (2004). *Principle of Marketing : 10thnEdition*. New Jersey: prentice Hall.

Kristianto, Paulus Lilik. (2011). *Psikologi Pemasaran*. Yogyakarta: CAPS

Kusrianto, Adi. 2007, *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta : Andi publisher.

Kusrianto, Adi. 2009, *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta : Andi publisher.

Rustan, Surianto. 2013. *Mendesain Logo*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Supriyono, Rakhmat. 2010. *Buku Desain Komunikasi Visual (Teori dan Aplikasi)*. Yogyakarta: Andi Offset.

Tjiptono, Fandy. (2000). *Prinsip- Prinsip Total Quality Service*. Yogyakarta: Andi.

## - Jurnal

Ahmad, Huda Samsul (2014) *Pengaruh Pelayanan, Promosi, Dan Lokasi Terhadap Kepuasan Konsumen Toko Toko Elektronik Di Pati* (Skripsi). Fakultas Ekonomi & Bisnis.

Fahmi Akbar, (2014) *Perancangan Ilustrasi Buku Cerita Bergambar Entong Si Ondel-Ondel, The Batavian Peacekeeper* (Skripsi thesis). Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Rifai, Endra Ahmad (2014) *Perancangan Media Promosi Restoran Ikan Bakar Gambiran Yogyakarta* (S1 thesis). Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

## - Internet

<http://www.planktoofingerboard.com/about-us.html>  
[elearning.mmr.umi.ac.id/file.php/1/moddata/forum/106/1500/tugas\\_penelitian\\_kualitatif.docx](http://elearning.mmr.umi.ac.id/file.php/1/moddata/forum/106/1500/tugas_penelitian_kualitatif.docx)

Diakses pada tanggal 10 Desember 2017

<http://www.grafis-media.website/2017/01/pengertian-warna-primer-sekunder.html>

Dakses pada tanggal 10 Desember 2017

<http://www.idbiodiversitas.com/2017/09/unsur-unsur-seni-rupa-lengkap-terbaru.html>

Diakses pada tanggal 10 Desember 2017