

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN ILUSTRASI BERBASIS *AUGMENTED*
***REALITY* PADA CEK KOPI BELAKANG**

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun oleh
SURYA HANDOKO
NIM: 20511097

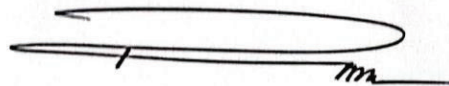
PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
PSDKU MEDAN
2023

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Ilustrasi Berbasis *Augmented Reality* Pada Cek Kopi Belakang
Penulis : Surya Handoko
NIM : 20511097
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggung jawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Kamis, 11 Juli 2023

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



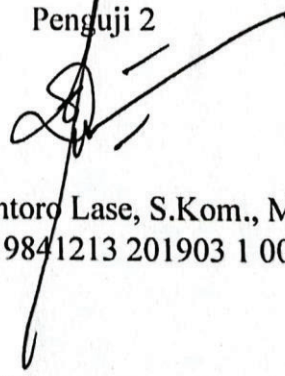
Rommel Sinaga, S.Pd., M.Pd
NIP. 19620224 198501 1 001

Penguji 1



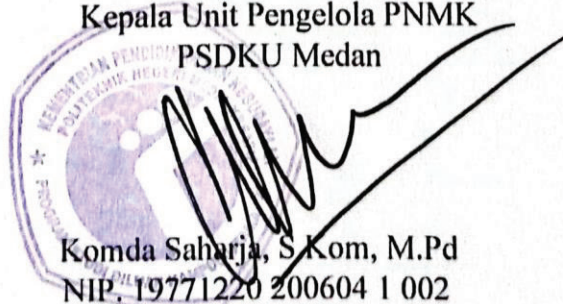
Murtopo, SE, M.Si
NIP. 19720528 200604 1 001

Penguji 2



Dewantoro Lase, S.Kom., M.Kom
NIP. 19841213 201903 1 009

Mengetahui,
Kepala Unit Pengelola PNMK
PSDKU Medan




Komda Saharja, S.Kom, M.Pd
NIP. 19771220 200604 1 002

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Ilustrasi Berbasis *Augmented Reality* Pada Cek Kopi Belakang
Penulis : Surya Handoko
NIM : 20511097
Program Studi : Desain (Konsentrasi Desain Grafis)
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Medan, 26 Juni 2023

Pembimbing I




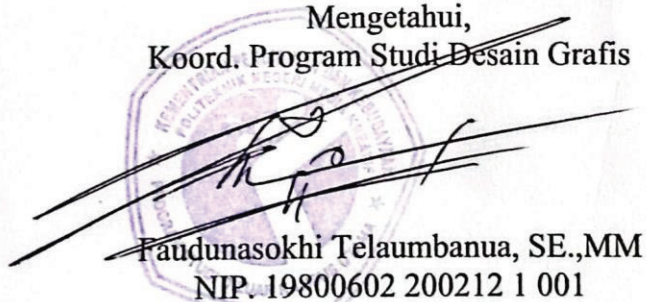
Dewantoro Lase S.Kom., M.Kom
NIP. 19841213 201903 1 009

Pembimbing II



Yusnia Sinambela S.T., M.T
NIP. 19880111 201903 2 015

Mengetahui,
Koord. Program Studi Desain Grafis



Faudunasokhi Telaumbanua, SE.,MM
NIP. 19800602 200212 1 001



POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
PROGRAM STUDI DI LUAR KAMPUS UTAMA MEDAN

Jl. Guru Sinumba No. 6 Medan Helvetia – Medan 20124
Telp. (061) 8457568 Fax. (061) 8472896
Website : www.polimedia.ac.id Email : humas@polimedia.ac.id

SURAT KETERANGAN
Nomor: 203.8/PL27.19/TU/VI/2023

Program Studi Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan menerangkan telah selesai melakukan pemeriksaan duplikasi dengan membandingkan artikel-artikel lain menggunakan perangkat lunak Turnitin pada tanggal 21 Juni 2023.

Judul : **“Perancangan Ilustrasi Berbasis Augmented Reality pada Cek Kopi Belakang”**

Penulis : Surya Handoko

NIM : 20511097

Similarity Report ID : oid:24207:36247717

Dengan Hasil sebagai Berikut:

Tingkat Kesamaan diseluruh artikel (Similarity Index) yaitu 9%

Medan, 26 Juni 2023

Koord. Program Studi Desain Grafis



Pandunasolchi Telaumbanua, S.E., M.M
NIP. 198006022002121001

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Surya Handoko
NIM : 20511097
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2022/2023

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul :
Perancangan Ilustrasi Berbasis *Augmented Reality* Pada Cek Kopi Belakang adalah
original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini,
saya bersedia dituntut dan di proses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-
benarnya.

Medan, 30 Juni 2023



Surya Handoko
NIM : 20511097

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Surya Handoko
NIM : 20511097
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2022/2023

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul : Perancangan Ilustrasi Berbasis *Augmented Reality* Pada Cek Kopi Belakang

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawar, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Medan, 30 Juni 2023



Surya Handoko
NIM : 20511097

ABSTRACT

Cek Kopi Belakang Cafe is currently developing its visual illustrations so that they can become a business quality that differentiates it from competitors and attracts a wider audience. This design was made to make merchandise for the Cek Kopi Belakang Cafe. An attractive visual illustration display can be the center of attention, which is able to give the impression the first time that Cek Kopi Belakang consumers want to subscribe. A careful design is needed to make the visual appearance of the illustrations packaged as attractive and unique as possible so that the illustrations look of high quality and can compete with other competitors. So from the formulation of the existing problems, this research has several stages of the process, starting with observation, interviews, and literature study, which are the methods used to collect data. Data collection for this illustration design research was carried out visually so that it could be developed as a concept adapted to the data. With this design, the Cek Kopi Belakang Cafe will have good quality and its own value in terms of illustrations that are consistent with each other. This augmented reality-based illustration will be applied in the form of t-shirts, which are used as merchandise at Cek Kopi Belakang Cafe.

Keywords: *illustration, design, augmented reality, merchandise.*

ABSTRAK

Kafe Cek Kopi Belakang sedang mengembangkan visual ilustrasinya, sehingga dapat menjadi kualitas bisnis yang membedakannya dari pesaing dan menarik audiens yang lebih luas. Perancangan ini dilakukan untuk membuat *merchandise* dari kafe Cek Kopi Belakang. Tampilan visual ilustrasi yang menarik dapat menjadi pusat perhatian yang mampu memberikan kesan ketika pertama kali para konsumen Cek Kopi Belakang ingin berlangganan. Perlu suatu perancangan yang matang untuk membuat tampilan visual ilustrasi yang dikemas semenarik mungkin dan unik agar ilustrasi yang dirancang terlihat berkualitas dan dapat bersaing dengan pesaing lainnya. Maka dari rumusan permasalahan yang ada, pada penelitian ini memiliki beberapa tahapan proses dimulai dari observasi, wawancara, dan studi pustaka adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan data. Pengumpulan data dalam penelitian perancangan ilustrasi ini dilakukan secara visual sehingga dapat dikembangkan sebagai suatu konsep yang disesuaikan dengan data. Dengan perancangan ini, kafe Cek Kopi Belakang akan memiliki kualitas yang baik dan nilai tersendiri dari segi ilustrasi yang konsisten satu dengan yang lainnya. Ilustrasi berbasis *augmented reality* ini akan diterapkan dalam bentuk kaos yang dijadikan sebagai *merchandise* pada Kafe Cek Kopi Belakang.

Kata Kunci : *Ilustrasi, Perancangan, Augmented Reality, Merchandise.*

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirahim, Alhamdulillah saya panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan berkah dan rahmat-Nya yang melimpah serta ilmu pengetahuan yang bermanfaat sehingga saya dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Ilustrasi Berbasis *Augmented Reality* Pada Cek Kopi Belakang”. Laporan tugas akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Ahli Madya pada Program Studi Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan, Ketika kuliah sampai pada pembuatan proposal tugas akhir ini, saya menyadari bahwa saya tidak dapat melakukannya tanpa bantuan dan arahan dari berbagai pihak.

Adapun Tujuan dari Laporan Tugas Akhir ini adalah untuk mengatasi masalah kurangnya karakteristik dan bagaimana kafe Cek Kopi Belakang bersaing dengan kompetitor terdekat. dengan Bersama kafe Cek Kopi Belakang, penulis mampu mengembangkan ide-ide inovatif dan keterampilan kreatif dalam bentuk menghasilkan ilustrasi berbasis *augmented reality* yang dapat menarik minat pelanggan, Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M, selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Nova Darmanto, S.Sos, M.Si, selaku Wakil Direktur Bidang Akademik Politeknik Negeri Media Kreatif.
3. Komda Saharja, S.Kom., M.Pd, selaku Kepala Unit Pengelola PSDKU Medan serta segenap jajarannya yang telah memberikan kemudahan baik berupa moral maupun material selama mengikuti perkuliahan di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
4. Faudunasokhi Telaumbanua, SE., M.M, selaku Koordinator Prodi Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
5. Dewantoro Lase S.Kom, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah membimbing dan memberikan saran terbaik dalam penyusunan Tugas Akhir

ini.

6. Yusnia Sinambela S.T., M.T, selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah membimbing dan memberikan saran terbaik dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
7. Kepada orang tua dan saudara/i saya yang senantiasa mendukung penulis baik doa maupun materi dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
8. Kepada teman-teman dan pihak yang selalu memberikan dukungan kepada penulis dalam proses penyelesaian Tugas Akhir ini.

Dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk Laporan Tugas Akhir ini.

Medan, 26/6 Juni 2023

Penulis,



Surya Handoko

NIM. 20511097

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS.....	iv
SURAT KETERANGAN TURNITIN.....	v
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	vi
ABSTRACK	vii
ABSTRAK	vii
PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penulisan	4
F. Manfaat Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
A. Perancangan	6
B. Sketsa	6
C. Desain Grafis.....	7
1. Pengertian Desain Grafis	7
2. Unsur Desain Grafis	8
D. Layout.....	10
E. Ilustrasi	11
F. Tipografi.....	12
G. Augmented Reality.....	13
H. Merchandise	14
BAB III METODE PENELITIAN	16
A. Data Objek Penulisan	16
1. Profil Cek Kopi Belakang	16
2. Visi dan Misi Perusahaan	17
3. Struktur Organisasi	18
4. Objek Karya.....	18
5. Spesifikasi Karya.....	19
B. Teknik Pengumpulan Data	19
1. Observasi	19
2. Studi Pustaka	19
3. Wawancara	20
C. Ruang Lingkup.....	20
1. Peran Penulis	20

2. Kategori Karya	20
3. Ide Kreatif.....	20
D. Langkah Kerja	21
1. Pra Produksi/Persiapan	22
2. Produksi/Pelaksanaan	30
3. Pasca Produksi/Evaluasi	32
BAB IV PEMBAHASAN.....	34
A. Persiapan Perancangan	34
1. Analisis Visual.....	34
2. Kosep Perancangan	35
B. Proses Perancangan	40
1. Sketsa.....	40
2. Proses Digitalisasi Karya.....	44
3. Hasil Digitalisasi	51
4. Penerapan Ilustrasi Pada Media Kaos	52
BAB V PENUTUP.....	55
A. Kesimpulan.....	55
B. Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Sketsa Ilustrasi	7
Gambar 2 Garis.....	8
Gambar 3 Monochromatic Color.....	9
Gambar 4 RGB dan CMYK	10
Gambar 5 <i>Layout</i>	10
Gambar 6 Ilustrasi	11
Gambar 7 Tipografi	12
Gambar 8 <i>Augmented Reality</i>	13
Gambar 9 <i>Merchandise</i>	14
Gambar 10 Logo kafe Cek Kopi Belakang	16
Gambar 11 Struktur Organisasi Kafe Cek Kopi Belakang.....	18
Gambar 12 Flowcart Langkah Kerja	21
Gambar 13 <i>Paint Tool Sai</i>	25
Gambar 14 <i>Adobe Illustrator CC 2017</i>	26
Gambar 15 <i>Adobe Photoshop CC 2017</i>	27
Gambar 16 <i>Adobe After Effect CC 2017</i>	28
Gambar 17 <i>Spark AR</i>	29
Gambar 18 Warna.....	37
Gambar 19 <i>Typeface Sora</i>	39
Gambar 20 <i>Typeface Modak</i>	40
Gambar 21 Sketsa Pertama.....	41
Gambar 22 Sketsa Kedua	41
Gambar 23 Sketsa disetujui	42
Gambar 24 Revisi Sketsa.....	42
Gambar 25 <i>Layout</i> kaos.....	43
Gambar 26 <i>Outline</i> Sketsa.....	44
Gambar 27 <i>Vector Outline</i> Sketsa	45
Gambar 28 Pembuatan <i>Layout</i>	45
Gambar 29 <i>Coloring</i> Sketsa	46

Gambar 30 Ilustrasi Vektor	46
Gambar 31 <i>Motion</i> Pertama.....	47
Gambar 32 <i>Motion</i> Kedua	48
Gambar 33 <i>Motion</i> Ketiga	48
Gambar 34 <i>Frame-Frame Motion</i>	49
Gambar 35 Target scan.....	49
Gambar 36 <i>Animation</i> Ilustrasi.....	50
Gambar 37 <i>Patch Editor Audio</i>	51
Gambar 38 <i>Mengunggah Filter</i>	51
Gambar 39 Ilustrasi Bagian Belakang Kaos.....	52
Gambar 40 Tipografi Bagian Depan Kaos	52
Gambar 41 Visualisasi <i>Mockup</i> Digital.....	53
Gambar 42 <i>Mockup</i> Visual Depan dan Belakang Kaos	53
Gambar 43 <i>Mockup</i> Visual Depan Kaos	54
Gambar 44 <i>Mockup</i> visual belakang kaos	54

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Jadwal Praproduksi.....	23
Tabel 2 Jadwal Produksi.....	31

