

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN DESAIN KAOS JERSEY UPAYA PERKENALAN TIM E-SPORT EXPERIMENT

Diajukan Sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya/Sarjana Terapan Diploma III



Disusun Oleh
RAHMAT ZIDAN
NIM : 20511089

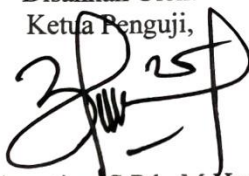
PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
PROGRAM STUDI DI LUAR KAMPUS UTAMA
MEDAN
2023

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Desain Jersey Upaya pengenalan Tim E-Sport Experiment
Penulis : Rahmat Zidan
NIM : 20511089
Program Studi : Desain (Konsentrasi Desain Grafis)
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah dipertanggung jawabkan dihadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kratif pada hari Senin, 24 Juli 2023.

Disahkan Oleh:
Ketua Penguji,



Ika Agustina, S.Pd., M.Hum
NIDN. 0109088701

Anggota I



Yusnia Sinambela, S.T, M.T
NIP. 19880911 201903 2015

Anggota II



Kahiril Anwar, SE, S.Kom, M.Kom
NIP. 19880911 201903 2 008

Mengetahui,
Kepala Unit Pengelola PNMK
PSIK U Medan



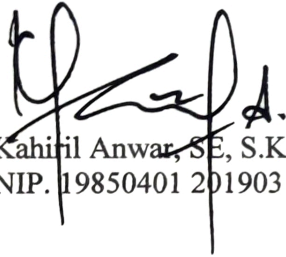
Kemda Sahara, S.Kom, M.Pd
NIP. 19771220 200604 1 002

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Desain Kaos Jersey Upaya
Perkenalan Tim E-Sport Experiment
Penulis : Rahmat Zidan
NIM : 20511089
Program Studi : Desain (Konsentrasi Desain Grafis)
Jurusan : Desain Grafis

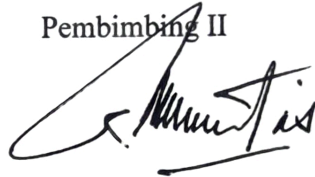
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Medan, 24 Juli 2023

Pembimbing I



Kahiril Anwar, SE, S.Kom, M.Kom
NIP. 19850401 201903 1 010

Pembimbing II



Yusmar Ali, SE, M.Si
NIP. 19841213201903 1 009

Mengetahui,
Koord. Program Studi Desain Grafis



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

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rahmat Zidan
NIM : 20511089
Program Studi : Desain (Konsentrasi Desain Grafis)
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2022/2023


Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul :
Perancangan Desain Kaos Jersey Upaya Perkenalan Tim E-Sport Experiment
adalah **original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari
plagiarism.**

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, 24 Juli 2023




Rahmat Zidan
NIM : 20511089

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Rahmat Zidan
NIM : 20511089
Program Studi : Desain (Konsentrasi Desain Grafis)
Jurusan : Desain Grafis
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 Desain Kaos Jersey Upaya Perkenalan Tim E-Sport Experiment

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.



Rahmat Zidan
NIM : 20511089

ABSTRACT

The Development of increasing advance modern technology has an impact on human life, one of which is the video game industry, especially video online games. Because of the popularity of online games, video game makers carry out online game matches called Electronic Sport or E-Sport. One of the online games that has an E-Sport is the Mobile Legends Game, Which is a game with the MOBA genre. E-Sport is carried out by competing between teams, therefore an E-Sport tema jersey is made to distinguish each team that will compete. Therefore, the idea emerged to design a jersey design for the E-Sport Experiment Team as a team identity. This idea is accompanied by research techniques such as interviews, observation, and library research. Starting with sketching, then digitizing it using Adobe Photoshop and Adobe Illustrator software then printing it using Dry-Fit material and Printing it using the Full-Printing technique.

Keywords : Jersey T-Shirt Design, E-Sport, Adobe Photoshop

ABSTRAK

Perkembangan teknologi modern semakin maju memberikan dampak terhadap kehidupan manusia salah satunya pada industri *video game* terutama *game online*. Karena kepopuleran *game online* para pembuat *video game* melaksanakan pertandingan *game online* yang disebut *Electronic Sport* atau *E-Sport*. Salah satu *game online* yang memiliki ajang *E-Sport* adalah *Game Mobile Legends*, yaitu game yang bergenre *MOBA*. *E-Sport* dilaksanakan dengan cara bertanding antar tim, karena itu dibuatlah kaos jersey tim *E-Sport* untuk membedakan setiap tim yang akan bertanding. Maka dari itu muncul lah gagasan untuk merancang desain kaos jersey untuk Tim *E-Sport Experiment* sebagai identitas tim. Gagasan tersebut disertai dengan teknik penelitian seperti wawancara, observasi, dan studi pustakan. Bermula dengan membuat sketsa, lalu dilakukan digitalisasi menggunakan *software* Adobe Photoshop dan Adobe Illustrator kemudian dicetak dengan menggunakan bahan *Dry-Fit* dan dicetak dengan teknik *Full-Printing*.

Kata Kunci : Desain Kaos Jersey, E-Sport, Adobe Photoshop

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 ini dengan tepat waktu. Penulisan Tugas Akhir dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Ahli Madya pada Program Studi Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan. Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dari bimbingan berbagai pihak, baik dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan Tugas Akhir ini, sangatlah sulit untuk menyelesaikan Penulisan Tugas Akhir ini dengan baik. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada :

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M, selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
2. Nova Darmanto, S.Sos, M.S.I, selaku Plt. Wakil Direktur Bidang Akademik Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
3. Komda Saharja, S.Kom., M.Pd, selaku Kepala Unit Pengelola Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan serta dianggap jajarannya yang telah memeberikan 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. Komda Saharja, S.Kom., M.Pd, selaku Dosen Pembimbing I.

6. Dewantoro Lase, S.Kom, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing II.
7. Para Dosen Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan yang telah memberikan wawasan serta pengetahuan mengenai pembelajaran selama mengikuti perkuliahan.
8. Secara khusus penulis menyampaikan terimakasih kepada keluarga terkhususnya orang tua yang telah memberikan dorongan serta dukungan kepada penulis baik selama mengikuti perkuliahan hingga penyelesaian Tugas Akhir ini

Secara khusus penulis sampaikan terimakasih kepada teman-teman yang hingga sekarang masih ikut berjuang dan bersama.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini penulis menyadari bahwa masih banyak terdapat kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik guna membangun dalam segi penulisan Tugas Akhir ini.

Medan, ²⁴ Januari 2022

Penulis,



Rahmat Zidan
NIM. 20511089

DAFTAR ISI

ABSTRACT	vi
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
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. Tata Letak.....	7
D. Elemen-Elemen Desain	7
E. Logo	9
F. Jersey	9
G. <i>E-Sport</i>	9
H. <i>Software</i>	10
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	12
A. Objek Penulisan	12
1. Profil Singkat Tim <i>E-Sport Experiment</i>	12
2. Visi, Misi dan Tujuan Tim <i>E-Sport Experiment</i>	13
3. Struktur Organisasi Tim <i>E-Sport xperiment</i>	14
B. Teknik Pengumpulan Data	15
1. Wawancara	15

2.	Obeservasi	15
3.	Studi Pustaka	15
C.	Ruang Lingkup.....	16
1.	Peran Penulis	16
2.	Kategori Karya	16
3.	Ide Kreatif	16
D.	Langkah Kerja.....	16
1.	Praproduksi/Persiapan.....	16
2.	Produksi/Pelaksanaan	18
3.	Pascaproduksi/Evaluasi.....	18
BAB IV PEMBAHASAN.....		19
A.	Strategi Perancangan	19
B.	Tahap Perancangan	21
1.	Tahap Praproduksi	21
2.	Tahap Produksi	26
3.	Tahap Pascaproduksi.....	34
BAB V KESIMPULAN.....		37
A.	Simpulan.....	37
B.	Saran.....	38
DAFTAR PUSTAKA		39

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Adobe Photoshop	10
Gambar 2 Adobe Illustrator	11
Gambar 3 Logo Tim E-Sport Experiment	13
Gambar 4 Struktur Organisasi	14
Gambar 5 Strategi Perancangan	20
Gambar 6 Sketsa Manual Kaos Jersey 1.....	22
Gambar 7 Sketsa Manual Kaos Jersey 2.....	22
Gambar 8 Warna.....	23
Gambar 9 Bentuk.....	25
Gambar 10 <i>Typeface</i>	26
Gambar 11 Tampilan awal <i>software AI</i>	27
Gambar 12 Tampilan <i>artboard software AI</i>	27
Gambar 13 Bentuk Elemen Desain Pertama	28
Gambar 14 Bentuk Elemen Desain Kedua	28
Gambar 15 Membuka <i>Software Adobe Photoshop</i>	29
Gambar 16 Memilih File <i>Mock-Up</i>	29
Gambar 17 Memulai Proses Digitalisasi	30
Gambar 18 Proses Pembuatan Aksan Desain Kaos Jersey.....	30
Gambar 19 Proses pembuatan Aksan <i>Shading</i> Desain Kaos Jersey.....	31
Gambar 20 Proses Memasukkan Elemen Desain Pertama.....	31
Gambar 21 Proses Memasukkan Elemen Desain Kedua	32
Gambar 22 Proses Memasukkan Logo Tim.....	32
Gambar 23 Proses Meletakkan <i>Typeface</i>	33
Gambar 24 Hasil Visual <i>Mock-Up</i>	33
Gambar 25 Kaos Jersey Dalam Plastik Kemasan.....	34
Gambar 26 Tampak Hasil Akhir Kaos Jersey.....	35

DAFTAR LAMPIRAN

1. Biodata Penulis
2. Salinan Lembar Bimbingan Tugas Akhir
3. Berita Acara Seminar Proposal Tugas Akhir
4. Dokumentasi Uji Proposal Tugas Akhir
5. Surat Keterangan Izin Penelitian
6. Surat Balasan Penelitian
7. Transkrip Wawancara
8. Dokumentasi Foto Kegiatan Terkait dengan Tugas Akhir
9. Dokumentasi Ujian Sidang Akhir