

**KONSEP TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN CERGAM DIGITAL**  
**“GATOTKACA: PENGORBANAN SANG KESATRIA”**  
**UNTUK REMAJA**



Diajukan Guna Mencapai Gelar Ahli Madya Diploma III  
Program Studi Desain Komunikasi Visual

Oleh :  
**TOMI SASMITO ADI**  
**C9513085**

**PROGRAM STUDI DIPLOMA III DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN**  
**UNIVERSITAS SEBELAS MARET**  
**SURAKARTA**  
**2016**

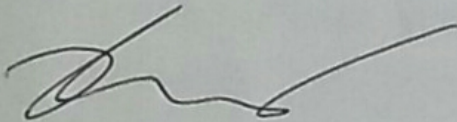
## LEMBAR PERSETUJUAN

Konsep Karya Tugas Akhir dengan Judul

### PERANCANGAN CERGAM DIGITAL “GATOTKACA: PENGORBANAN SANG KESATRIA” UNTUK REMAJA

Telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan penguji :

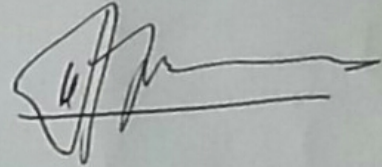
Pembimbing I



**Jazuli Abdin Munib, S.Sn, M.Hum**

NIP.197505162002121001

Pembimbing II

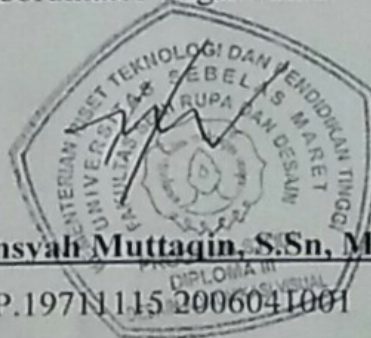


**Suryo Adhi, S.Sn**

NIP.-

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir



**Hermansyah Muttakin, S.Sn, M.Sn**

NIP.19711152006041001



## PENGESAHAN

Pengantar Karya Tugas Akhir

Telah diterima dan disetujui oleh Panitia Tugas Akhir

Pada tanggal, 4 Januari 2017

### Panitia Penguji

**Ketua Sidang Tugas Akhir**

Hermansyah Muttaqin, S.Sn, M.Sn  
NIP. 19711115200604 1 001

(.....)

**Sekretaris Sidang Tugas Akhir**

Nidyah Widyamurti, S.Sn, M.I.Kom  
NIK. 1974092620161001

(.....)

**Pembimbing Tugas Akhir I**

Jazuli Abdin Munib, S.Sn, M.Hum  
NIP.197505162002121001

(.....)

**Pembimbing Tugas Akhir II**

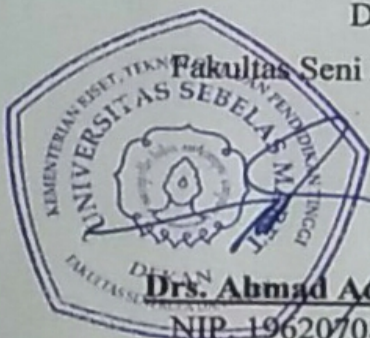
Suryo Adhi, S.Sn

(.....)

Mengetahui,

Dekan

Fakultas Seni Rupa dan Desain



Drs. Ahmad Adib, M.Hum, Ph.D  
NIP. 196207081992031001

Ketua Program Studi

DIII Desain Komunikasi Visual



Hermansyah Muttaqin, S.Sn, M.Sn  
NIP. 197111152006041001

## MOTTO



“Success is not final, failure is not fatal, it is the courage to continue that counts.”

-Winston Churchill

## **PERSEMBAHAN**

Karya Tugas Akhir ini perancang persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua, dan keluarga tercinta yang senantiasa selalu mendoakan, memberi dukungan dan nasehat kepada perancang.
2. Almamater kebanggaan Universitas Sebelas Maret tercinta.
3. Program Studi Diploma III Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Sebelas Maret Surakarta.



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala hidayah, inayah dan segala pertolongan dan keridhaan-Nya, sehingga perancang dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul PERANCANGAN CERGAM DIGITAL “GATOTKACA: PENGORBANAN SANG KESATRIA” UNTUK REMAJA

. Adapun Tugas Akhir ini disusun guna mencapai gelar Ahli Madya Diploma III program studi D III Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik dan lancar terlepas dari bantuan semua pihak baik dari lingkungan keluarga, kampus Universitas Sebelas Maret maupun dari lembaga/perusahaan/perorangan tempat perancangan ini dilakukan. Maka ungkapan rasa terima kasih serta segala penghargaan pantas untuk disampaikan kepada yang terhormat:

1. Drs. Ahmad Adib M. Hum, Ph.D., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain UNS.
2. Hermansyah Muttaqin, S.Sn, M.Sn, selaku Ketua Program Studi D III Desain Komunikasi Visual
3. Hermansyah Muttaqin, S.Sn, M.Sn, selaku Ketua Sidang Tugas Akhir.
4. Nidyah Widyamurti, S.Sn, M.Ikom, selaku Sekertaris Ketua Sidang Tugas Akhir.
5. I Gusti Ngurah Tri Marutama S.Sn, M.Sn, selaku Pembimbing Akademik
6. Jazuli Abdin Munib, S.Sn, M.Hum, selaku Pembimbing I yang senantiasa sabar dalam membimbing dan mengarahkan hingga terselesaikannya konsep Tugas Akhir ini.
7. Suryo Adhi, S.Sn, selaku Pembimbing II yang senantiasa sabar dalam membimbing dan mengarahkan hingga terselesaikannya konsep Tugas Akhir ini.
8. Uci Sulistiowati, S.Pd, Selaku petugas Tata Usaha yang telah turut membantu dalam segala urusan administrasi.

9. Seluruh Dosen D III Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan bimbingan dan ilmu selama perkuliahan.
10. Seluruh keluarga besar Program Diploma III Desain Komunikasi Visual, FSRD, UNS tanpa terkecuali yang tidak dapat disebutkan secara satu persatu.
11. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah membantu demi tersusunnya Tugas Akhir ini.

Dengan segala keterbatasan dan kekurangan yang ada karena kesempurnaan itu hanyalah milik Allah SWT, maka penulis menyadari bahwa konsep Tugas Akhir ini jauh dari kesempurnaan dan segala kritik dan saran yang bersifat membangun sangatlah diharapkan. Semoga penulisan Tugas Akhir ini bermanfaat bagi kita semua, Amin.

Surakarta, 30 Desember 2016

Penulis



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN DEPAN .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR BAGAN.....</b>	<b>xiii</b>
 <b>BAB I PENDAHULUAN</b>	 <b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	3
C. Tujuan .....	3
 <b>BAB II IDENTIFIKASI DATA</b>	 <b>4</b>
A. Latar Belakang .....	4
1. Wayang .....	5
2. Gatotkaca Dalam Perang Bharatayuda.....	7
B. Data Perusahaan .....	8
1. Profil Perusahaan .....	8
2. Struktur Organisasi Perusahaan .....	9
C. <i>Target Market</i> .....	12
1. Segmentasi Geografis .....	12
2. Segmentasi Demografis .....	12



<b>BAB III KONSEP PERANCANGAN</b>	<b>13</b>
A. Konsep Kreatif .....	13
1. Menentukan Tema.....	13
2. Menentukan Judul.....	14
3. Menentukan Gaya Ilustrasi.....	15
4. Referensi Perancangan Karya .....	17
5. Menentukan Jumlah Halaman.....	18
6. Menentukan <i>Story Line</i> .....	18
B. Target Audience .....	20
1. Target Audience Geografis .....	20
2. Target Audience Demografis .....	20
3. Target Audiecen Psikografis .....	21
C. Visualisasi Karya Perancangan .....	22
1. Karya Utama .....	22
a. Konsep Perancangan.....	22
1) Desain Karakter.....	22
a) Gatotkaca .....	22
b) Adipati Karna .....	23
c) Srikandi .....	24
d) Resi Bisma .....	25
2) Sketsa.....	26
3) Pewarnaan.....	28
4) <i>Lettering</i> .....	29
5) Desain <i>Cover</i> .....	31
6) Proses <i>Upload</i> .....	32
2. Karya Pendukung .....	34
a. Media Promosi.....	34
1.) <i>Web Banner Leaderboard</i> .....	34
2.) <i>Social Media Ads</i> .....	35
3.) <i>X-Banner</i> .....	36
b. <i>Merchandise/ Souvenir</i> .....	37

1.) <i>T-Shirt</i> .....	37
2.) <i>Paper Craft</i> .....	38
3.) Stiker Aplikasi <i>Chatting</i> .....	39
4.) Stiker.....	40
5.) Poster.....	41
3. Prediksi Biaya.....	42
a. Biaya Produksi Karya Utama.....	42
b. Biaya Produksi Karya Pendukung.....	43
c. Prediksi Keuntungan Dari Penjualan.....	44
1.) Menentukan harga produk .....	44
2.) Promosi Paket Penjualan .....	44
<b>BAB IV PENUTUP</b> .....	45
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kresnadwipayana Wayang Kulit Gagrak Surakarta.....	6
Gambar 2.2 Tewasnya Gatotkaca.....	8
Gambar 2.3 Logo <i>Envy</i> .....	9
Gambar 3.1 “707 NYC” karya Stanley Lau.....	15
Gambar 3.2 “ <i>Knight</i> ” karya Guangjian Huang .....	16
Gambar 3.3 “ <i>mabinogiduel grandElf</i> ” karya Han AhReum.....	16
Gambar 3.4 “Mahabharata” karya R.A. Kosasih.....	17
Gambar 3.5 “Garudayana” karya Is Yuniarto.....	17
Gambar 3.6 Desain Karakter Gatotkaca .....	22
Gambar 3.7 Desain Karakter Adipati Karna .....	23
Gambar 3.8 Desain Karakter Srikandi .....	24
Gambar 3.9 Desain Karakter Resi Bisma .....	25
Gambar 3.10 Sketsa Halaman 1.....	26
Gambar 3.11 Sketsa Halaman 2.....	26
Gambar 3.12 Sketsa Halaman 5.....	27
Gambar 3.13 Sketsa Halaman 8.....	27
Gambar 3.14 Ilustrasi Halaman 1 .....	28
Gambar 3.15 Ilustrasi Halaman 2 .....	28
Gambar 3.16 Ilustrasi Halaman 5 .....	29
Gambar 3.17 Ilustrasi Halaman 8 .....	29
Gambar 3.18 <i>Font Adobe Heiti Std R</i> .....	30
Gambar 3.19 <i>Cover Cergam Gatotkaca</i> .....	31
Gambar 3.20 <i>Screenshot cergam Gatotkaca di Google Play</i> .....	33
Gambar 3.21 <i>Web banner leaderboard</i> .....	34
Gambar 3.22 <i>Social Media Ads</i> .....	35
Gambar 3.23 <i>X-Banner</i> .....	36
Gambar 3.24 <i>T-Shirt</i> .....	37

Gambar 3.25 <i>Paper Craft</i> .....	38
Gambar 3.26 Stiker Aplikasi <i>Chatting</i> .....	39
Gambar 3.27 Stiker.....	40
Gambar 3.28 Poster.....	41
Gambar 3.29 Waktu terbaik untuk <i>posting</i> di <i>Facebook</i> .....	43





## DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1.....	9
----------------	---

