

# PERANCANGAN ILUSTRASI *E-LEARNING* UNTUK *USER INTERFACE* PINLEARN DI HYDRIC DESIGN STUDIO

Avivah Suci Rahayu<sup>1</sup>, Wahyu Indira<sup>2</sup> S.Sn., M.Sn., Gede Bayu Segara Putra<sup>3</sup>, S.Ds., M.Sn.

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Jl. Nusa Indah, Sumerta, Kecamatan  
Denpasar Timur, Kota Denpasar, Bali 80235, Republik Indonesia.

Email: [avivahsuci@gmail.com](mailto:avivahsuci@gmail.com)

## Abstrak

Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) adalah program yang dicanangkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan yang bertujuan mendorong mahasiswa untuk menguasai berbagai keilmuan untuk bekal memasuki dunia kerja. Melalui program ini, penulis berkesempatan untuk terjun langsung di dunia industri bersama mitra yang bekerjasama dengan perguruan tinggi ISI Denpasar. Hydric Design Studio merupakan salah satu mitra yang telah menjalin kerjasama, mitra ini bergerak dalam bidang jasa dan digital produk grafis. Pada penelitian ini penulis mengangkat bahasan dari rancangan ilustrasi *e-learning*, proyek ini merupakan proyek *based on client* yang dipercayakan kepada penulis oleh Hydric Design Studio dan penelitian ini bertujuan menjelaskan manajemen/tata kelola yang diterapkan pada mitra, serta menjelaskan bagaimana proses perancangan ilustrasi *e-learning* dibuat. Metode penelitian yang digunakan berupa metode kuantitatif, penelitian ini memperoleh data berupa data primer dan data sekunder. Adapun data sekunder yang didapat dari studi kepustakaan dan data primer diperoleh langsung dari Hydric Design Studio. Hasil analisis dari penelitian ini adalah Perusahaan Hydric Design Studio memiliki jangkauan kerjasama yang cukup luas dan penerapan manajemen tata kelola yang baik, dari penjabaran tersebut, penulis menjadikannya sebagai tolak ukur untuk melaksanakan magang atau praktik kerja MBKM pada Hydric Design Studio. Selain itu, gaya ilustrasi dan unsur visual seperti warna dipilih menyesuaikan dengan tema yang diangkat pada ilustrasi ini, dengan menyesuaikan keduanya dapat meningkatkan kesan dan maksud dari ilustrasi tersebut.

Kata kunci: MBKM, magang, ilustrasi, UI, tata kelola

## Abstract

*Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) is a program launched by the Minister of Education and Culture which aims to encourage students to master various sciences to prepare them to enter the world of work. Through this program, the author has the opportunity to get directly involved in the industrial world with partners who collaborate with ISI Denpasar universities. Hydric Design Studio is one of the partners who have collaborated, this partner is engaged in services and digital graphic products. In this study the authors raised the discussion of the e-learning illustration design, this project is a based on client project entrusted to the author by Hydric Design Studio and this study aims to explain the management/governance applied to partners, as well as explain how the process of designing e-learning illustrations learning is made. The research method used in the form of quantitative methods, this study obtained data in the form of primary data and secondary data. The secondary data obtained from literature study and primary data obtained directly from Hydric Design Studio. The results of the analysis of this study are that the Hydric Design Studio Company has a fairly wide range of cooperation and the application of good governance management, from this description, the authors use it as a benchmark for implementing MBKM internships or work practices at*

*Hydric Design Studio. In addition, the illustration style and visual elements such as colours are chosen according to the theme raised in this illustration, by adjusting both of them can increase the impression and intent of the illustration.*

*Keywords: MBKM, internship, illustration, UI, governance*

## **Pendahuluan**

Merdeka Belajar Kampus Merdeka atau disingkat sebagai MBKM merupakan kebijakan menteri pendidikan dan kebudayaan yang memiliki tujuan membuat mahasiswa menguasai berbagai bidang keilmuan yang berguna di dunia kerjanya. Pembelajaran dalam Kampus Merdeka memberikan tantangan dan kesempatan untuk pengembangan inovasi, kreativitas, kapasitas, kepribadian, dan kebutuhan mahasiswa, serta mengembangkan kemandirian dalam mencari dan menemukan pengetahuan melalui kenyataan dan dinamika lapangan seperti persyaratan kemampuan, permasalahan riil, interaksi sosial, kolaborasi, manajemen diri, tuntutan kinerja, target dan pencapaiannya (Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, 2020). Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka memiliki beberapa pilihan, salah satunya adalah magang atau praktik kerja bersama dengan mitra yang telah menjalin kerjasama dengan pihak perguruan tinggi. Mahasiswa dapat terlibat langsung dalam aktivitas internal tempat magang, dan mendapatkan ilmu yang relevan dari tempat magang. Hydric Design Studio merupakan salah satu mitra yang menjalin kerjasama dengan perguruan tinggi Institut Seni Indonesia Denpasar, yang bergerak dalam bidang jasa dan digital produk grafis. Hydric Design Studio berlokasi di Jalan Tukad Badung X No.21, Kecamatan Denpasar Selatan. Perusahaan Hydric Design Studio memiliki jangkauan kerjasama yang cukup luas dan

penerapan manajemen tata kelola yang baik, dari penjabaran tersebut, penulis menjadikannya sebagai tolak ukur untuk melaksanakan magang atau praktik kerja MBKM pada Hydric Design Studio.

Selama program magang Merdeka Belajar Kampus Merdeka berjalan, penulis mendapatkan tugas-tugas yang berkaitan dengan ilustrasi dan desain *layouting*, salah satu dari beberapa *project* yang dikerjakan dan dipercayakan kepada penulis adalah perancangan ilustrasi dengan tema *e-learning* yang nantinya akan di aplikasikan pada *user interface* Pinlearn. Pinlearn adalah perusahaan *ed-tech* atau *education technology*, yang membantu pengusaha dan tutor dalam mendirikan sekolah berbasis *online* mereka sendiri contohnya seperti Coursera, Udemy, Khan Academy, dan lainnya. Perusahaan ini bergerak dalam memberikan solusi pemrograman yang telah jadi, artinya mereka memerlukan jasa dalam pembuatan tampilan seperti ilustrasi. Berdasarkan permasalahan tersebut, Hydric Design Studio memberikan sebuah solusi berupa perancangan ilustrasi untuk digunakan pada *user interface* mereka. Melalui *project* pada pembahasan yang diangkat ini, penulis dapat mempelajari bagaimana pengemasan sebuah ide dari *brief* yang diberikan kemudian mengaplikasikannya dalam rancangan ilustrasi, serta mempelajari manajemen tata kelola yang telah diterapkan pada mitra Hydric Design Studio.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan diatas, maka akan sangat menarik untuk dibahas mengenai manajemen atau kelola ekosistem pada Hydric Design Studio dan proses perancangan ilustrasi.

## Metode Penelitian

Dalam penelitian ini menerapkan metode penelitian analisis kuantitatif. Menurut Prof. Dr. H. Mudjia Rahardjo, M. Si. dalam artikelnya yang berjudul Metode Pengumpulan Data Penelitian Kualitatif, pengumpulan data merupakan salah satu tahapan sangat penting dalam penelitian. Creswell (2009) menjelaskan bahwa, proses penelitian kualitatif ini melibatkan upaya-upaya penting, seperti mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan prosedur-prosedur, mengumpulkan data yang spesifik dari para partisipan, menganalisis data secara induktif mulai dari tema-tema yang khusus ke tema umum, dan menafsirkan makna data.

Penelitian ini memperoleh data berupa data primer dan data sekunder. Adapun data sekunder yang didapat dari studi kepustakaan dan data primer diperoleh langsung dari Hydric Design Studio selaku mitra yang memberikan *project* untuk diangkat dalam penelitian ini dengan menggunakan beberapa metode, yaitu sebagai berikut.

### I. Metode Partisipasi

Menurut (Sumarto, 2003), partisipan adalah Pengambilan bagian atau keterlibatan orang atau masyarakat dengan cara memberikan dukungan (tenaga, pikiran maupun materi) dan tanggung jawabnya

terhadap setiap keputusan yang telah diambil demi tercapainya tujuan yang telah ditentukan bersama. Pengumpulan data pada metode ini yaitu dengan cara penulis ikut terlibat dalam mengerjakan proyek-proyek desain pada Hydric Design Studio.

### II. Metode Wawancara

Wawancara adalah alat pengumpulan informasi dengan cara mengajukan sejumlah pertanyaan secara lisan untuk dijawab secara lisan pula. Ciri utama dari wawancara adalah adanya kontak langsung dengan tatap muka dan sumber informasi (*interview*) (Margono 1997:158). Penulis menggunakan metode wawancara terbuka yaitu dengan mengajukan beberapa pertanyaan secara langsung kepada Kadek Hery Setya Darmawan selaku pendiri Hydric Design Studio.

### III. Metode Observasi

Metode observasi adalah metode pengumpulan data dengan pengamatan secara langsung di lapangan dalam rangka mengumpulkan data secara sistematis terhadap objek penelitian yang bertujuan untuk mendapatkan data asli dan mengetahui keadaan tempat pengadaan survey secara rinci (Azwar, 2004:121). Observasi ini dilakukan dengan pengamatan secara langsung pada saat kegiatan magang atau praktek kerja untuk mengetahui informasi lebih lanjut mengenai mitra dan *project* yang telah diberikan.

### IV. Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan merupakan teknik pengumpulan data-data yang diperlukan dengan tinjauan kepustakaan melalui buku,

jurnal, dan juga laman internet terpercaya sebagai referensi yang dibutuhkan. Studi kepustakaan ini menjadi bagian penting karena ada berbagai hal yang mungkin tidak dipaparkan oleh narasumber saat wawancara maupun saat pelaksanaan observasi. Oleh karena itu, untuk melengkapinya dapat dilakukan dengan menelusuri berbagai teori mapupun ilmu yang didapatkan dalam buku, jurnal, ataupun laman internet.

### **Analisis dan Interpretasi data**

(Latiansah, 2021) *User interface* adalah suatu cara program dan penggunaan untuk berinteraksi. Tujuan dari desainer UI adalah untuk membuat desain antarmuka yang membuat pengguna mudah untuk digunakan dan menyenangkan.

Pada buku *Exploring Illustration* (Michael Fleishman, 2004:3) dikatakan bahwa ilustrasi adalah seni yang menyertai proses produksi atau pembuatan sebuah gambar, foto, atau diagram, bentuknya bisa berupa naskah cetak, terucap, atau dalam bentuk elektronik. Masih menurut Fleishman, dikatakan bahwa ilustrasi mampu menjelaskan tujuan. Soedarso (2014:566) menjelaskan bahwa berdasarkan tampilannya, gambar ilustrasi terbagi menjadi beberapa jenis dan dalam perancangan ini penulis menggunakan gaya ilustrasi kartun yang cenderung memiliki bentuk lucu atau memiliki ciri khas tertentu dan gaya ilustrasi ini cocok digunakan dalam memvisualisasikan ilustrasi *e-learning* yang bersifat ceria dan semangat belajar.

Adapun unsur visual lainnya yang

digunakan dalam penelitian ini, seperti penggunaan warna. Salah satu elemen visual yang dapat dengan mudah menarik perhatian pembaca adalah warna. Tetapi, dalam penggunaan warna perlu dilakukan dengan hati-hati. Apabila pemakaian warna kurang tepat maka dapat merusak citra, mengurangi nilai keterbacaan, dan bahkan dapat menghilangkan gairah baca (Supriyono, 2010: 70). Menurut Sanyoto (2005: 19), bahwa warna dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- I. Warna primer, disebut warna primer karena warna tersebut tidak dapat dibentuk dari warna lain. Disebut warna pokok karena warna tersebut dapat digunakan sebagai pokok percampuran untuk memperoleh warna - warna lain (Merah, Kuning dan Biru).
- II. Warna sekunder, warna kedua adalah warna jadian dari campuran dua warna primer atau pokok, (Jingga/*Orange*, Ungu/*Violet*, Hijau).
- III. Warna tersier, warna ketiga adalah hasil percampuran dari dua warna sekunder atau warna kedua.

Pada perancangan ilustrasi *e-learning* ini menggunakan warna sekunder yang mendominasi, karena warna-warna yang dipilih ini memiliki energi semangat, keceriaan, optimis, kesegaran, serta keangungan.

### **Hasil dan Pembahasan**

- I. Manajemen/Kelola ekosistem.

Hydric Design Studio adalah perusahaan yang bergerak dalam bidang jasa dan digital produk grafis. Hydric Design Studio telah berdiri pada pertengahan tahun 2019 atau

tepatnya dibulan juni. Semuanya berawal dari keinginan pendiri untuk mempelajari ilmu font hingga mencapai tahap dimana beliau melihat sebuah peluang bisnis yang menarik dari font itu sendiri. Akhirnya beliau memutuskan menjadi *freelance / typefoundry* dan membentuk Hydric Design Studio sebagai ruang kolaborasi dengan tujuan mengembangkan jangkauan designer lokal khususnya Bali ke ranah nasional maupun international melalui produk digital.

Bentuk bidang usaha pada Hydric Design Studio yaitu berfokus pada pembuatan produk digital, seperti perancangan font, logo, template, ilustrasi, dan 3D, namun tidak menutup kemungkinan perusahaan ini tetap mengambil full design service seperti UI/UX, web design, maupun konten sosial media logo dan juga branding.

Adapun sarana dan prasarana yang terdapat pada perusahaan, diantaranya adalah monitor, pen tablet, iPad pro, PC, laptop, *printer*, meja, kursi, ruang *meeting*, ruang pimpinan, ruang tamu, kamar mandi, dll. Selain itu Hydric Design Studio memiliki susunan organisasi yang akan dijabarkan sebagai berikut:

a. Direktur Utama, direktur utama sekaligus art director dan pemilik dari Hydric Design Studio dipegang oleh Kadek Hery Setya Darmawan. Tugas-tugas yang dilakukan oleh direktur utama dan art director yaitu, mengawasi serta memberikan arahan mengenai artistik atau visual dalam proses pembuatan desain.

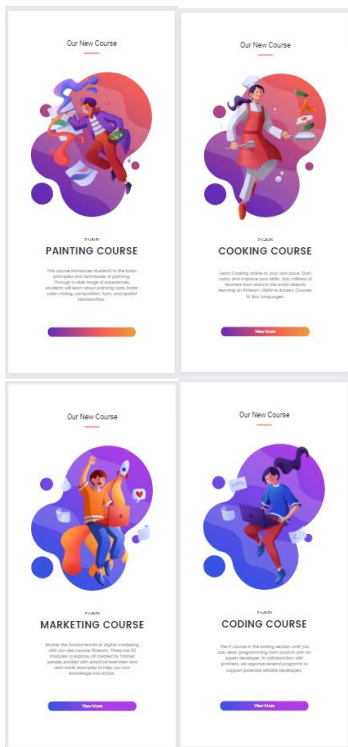
- b. Wakil Direktur, wakil direktur sekaligus *co-office manage* dipegang oleh Kadek Intan Kirana Sari. Tugas-tugas yang dilakukan oleh wakil direktur dan *co-office manage* yaitu, melatih, mengawasi, serta mengatur *flow* perusahaan.
- c. Manager Bidang Riset dan Development, dipegang oleh I Gede Made Kusuma Wardana. Tugas-tugas yang dilakukan Manager Bidang Riset dan *Development* adalah meriset pasar dan mengontrol *quality* desain dari Hydric Design Studio.
- d. Manager Akuntan, dipegang oleh Sagun Sri Marhaeni. Tugas-tugas yang dilakukan Manager Akuntan adalah mengatur pemasukan dan pengeluaran dari perusahaan.
- e. Staff Designer/Photographer, dipegang oleh I Gusti Ngurah Ari Widarsana. Tugas-tugas yang dilakukan adalah membuat desain sesuai arahan art director sekaligus memegang peran sebagai seorang *photographer* di Hydric Design Studio.
- f. Staff Designer/Motion/Video, dipegang oleh Shidiq Zanjua. Tugas-tugas yang dilakukan adalah membuat desain sesuai arahan art director sekaligus memegang bagian *motion/video editor* di Hydric Design Studio.

## II. Proses perancangan ilustrasi *e-learning*.

Pada tahap proses perancangan ilustrasi ini dimulai dengan memahami *brief client* yang telah diberikan, pada *brief* tersebut menyebutkan bahwa dibutuhkan total 5

ilustrasi *e-learning* dengan kategori untuk kelas *coding*, kelas memasak, kelas melukis, kelas digital *marketing*, dan *cover* depan yang terdiri dari gabungan ilustrasi kelas lainnya. Kemudian menentukan konsep seperti apa yang ingin dihasilkan pada ilustrasi *e-learning*, dan dilanjutkan dengan proses pengumpulan referensi atau *mood board* lalu menentukan warna yang dibutuhkan.

Visualisasi desain mengacu pada perancangan konsep, dimana ilustrasi ini akan dibuat dengan menggabungkan unsur-unsur visual berupa jenis ilustrasi, warna, tipografi, dan lainnya. Proses visualisasi desain dari tahapan pembuatan ilustrasi *e-learning*, mulai dari tahap *sketching*, *outline*, *base colour*, *shade colour*, *texturing*, sampai *finishing*.

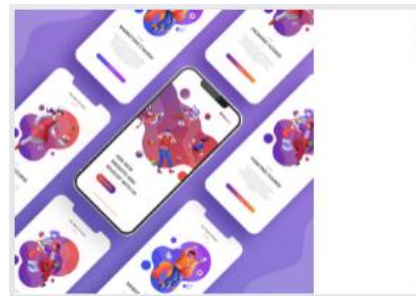


Gambar 1. Hasil akhir ilustrasi *e-learning*

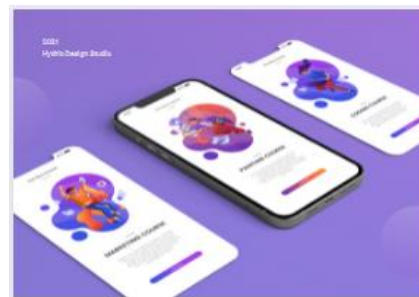
Dalam proses pembuatan desain tampilan UI, digunakannya mockup *smartphone* dan platform *canva* untuk mendesain *preview* dari tampilan UI.



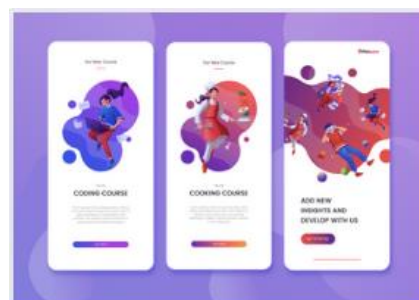
Gambar 2. Sampul depan *preview* ilustrasi tampilan UI



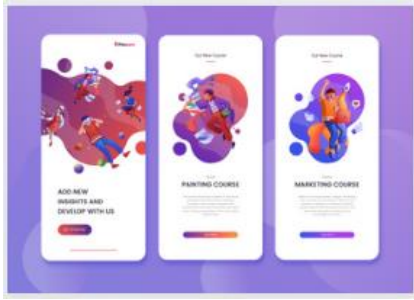
Gambar 3. Smartphone mockup



Gambar 4. Smartphone mockup



Gambar 5. Preview ilustrasi dengan tampilan UI



Gambar 6. Preview ilustrasi dengan tampilan UI

## Kesimpulan

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa Hydric Design Studio merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang jasa dan digital produk grafis. Melalui proses analisa perancangan konsep, hal pertama yang dilakukan yaitu memahami *brief* yang disampaikan kemudian mulai mencari referensi dan menentukan warna-warna yang akan digunakan. Setelah semua yang dibutuhkan terkumpul, tahap perancangan ilustrasi dapat dimulai. Tahapan selanjutnya jika ilustrasi telah siap yaitu merancang bentuk visualisasi *user interface* melalui platform Canva serta mengaplikasikannya pada *mockup* dan membuat *preview* guna memudahkan dalam imajinasi bagaimana ilustrasi *e-learning* untuk UI ini diterapkan pada aplikasi yang telah dikembangkan oleh pihak Pinlearn nantinya.

Struktur organisasi dari Hydric Design Studio terdiri dari direktur utama sekaligus *art director*, wakil direktur, manager bagian riset dan *development*, manager akuntan, staff desain / *photographer*, dan staff desain / *motion / video editor*. Fasilitas yang disediakan sangat lengkap sebagai penunjang desainer dalam mengerjakan *project*, fasilitas yang disediakan diantaranya

yaitu ruang studio, monitor, komputer iMac, iPad pro, pen tablet, dan lainnya.

## Daftar Pustaka

- Abdi Sanyoto, S. (2005). *Dasar-dasar Tata Rupa dan Desain*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.
- Abidin, N. A. (2021). Perancangan Design User Interface Website pada Pet Shop Azria di Kabupaten Lamongan. *BARIK*, 207.
- Indiria Maharsi, M. (2016). *Ilustrasi*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Margono. (1997). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nathalia, L. A. (2018). *Desain Komunikasi Visual: Dasar-dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung: Penerbit Nuansa.
- Sj, S. d. (2003). *Inovasi, Partisipasi, dan Good Governance*. Bandung: Yayasan.
- Soedarso, N. (2014). Tinjauan Seni: Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni. *Binus Journal Publishing*, 561-570.
- Supriyono, R. (2010). *Desain Komunikasi Visual: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Andi Offset.