

# PERANCANGAN ILUSTRASI SEBAGAI PENDUKUNG VISUAL BRANDING DAN PROMOSI KOPI NINI DI DADOS DESAIN

I Kadek Dwipayana<sup>1</sup>, Ni Luh Desi In Diana Sari, S.Sn., M.Sn<sup>2</sup>, Eldiana Tri Narulita, S.Sn., M.Sn<sup>3</sup>

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain,  
Institut Seni Indonesia Denpasar, Jln. Nusa Indah, Denpasar, 80235, Indonesia

*E-mail : dwipayanak549@gmail.com*

## Abstrak

Desain Komunikasi Visual atau yang dikenal dengan dekave adalah ilmu tentang merancang sebuah desain guna untuk menyampaikan informasi dengan menggunakan elemen-elemen desain yang bisa dilihat (visual). Salah satu perusahaan yang bergerak dibidang Desain komunikasi visual adalah Dados Desain. Dados Desain merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang Desain Komunikasi Visual atau Desain Grafis yang beralamat di Jalan Raya Padang Luwih No.124, Dalung, Kecamatan Kuta Utara, Kabupaten Badung. Di pelaksanaan magang ini, penulis merancang ilustrasi sebagai pendukung visual branding dan promosi Kopi Nini yang sejalan dengan latar belakang dari Kopi Nini dan menerapkan ilmu Desain Komunikasi Visual. Kopi Nini memiliki latar belakang ingin mengembangkan produknya untuk pasar lokal dan wisatawan domestik. Tidak hanya sebatas pengerjaan proyek saja, namun mahasiswa juga dapat mempelajari sistem manajemen di Dados Desain.

Berdasarkan latar belakang diatas maka, adapun rumusan masalah: (1) bagaimana sistem manajemen yang diterapkan dalam perusahaan Dados Desain? (2) bagaimana cara merancang ilustrasi untuk visual branding dan promosi untuk Kopi Nini? (3) bagaimana diseminasi hasil program magang MBKM di Dados Desain? Dari rumusan masalah tersebut, magang/praktik kerja ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana sistem manajemen yang diterapkan di studio Dados Desain, mengetahui bagaimana proses merancang ilustrasi sebagai pendukung visual branding dan promosi Kopi Nini, dapat menyelesaikan diseminasi dari program magang MBKM di studio Dados Desain. Data yang mendukung studi visual perancangan ilustrasi menggunakan data primer dan sekunder yang kemudian dikumpulkan melalui metode observasi, wawancara, kepustakaan, dokumentasi, dan internet. Manfaat pelaksanaan magang ini yaitu mahasiswa mendapatkan pengetahuan dan pengalaman bekerja yang sesungguhnya. Tak hanya itu, mahasiswa dapat mengasah kompetensi yang selama ini didapatkan di lingkungan kampus untuk diterapkan di perusahaan.

**Kata Kunci:** Ilustrasi sebagai visual branding, Manajemen studio Dados Desain, Diseminasi magang MBKM

## Abstract

*In Visual Communication Design or known as dekave is the science of designing a design in order to convey information by using design elements that can be seen (visual). One of the companies engaged in visual communication design is Dados Design. Dados Design is a company engaged in the field of Visual Communication Design or Graphic Design with its address at Jalan Raya Padang Luwih No. 124, Dalung, North Kuta District, Badung Regency. In the implementation of this internship, the author designed illustrations to support the visual branding and promotion of Kopi Nini which is in line with Kopi Nini's background and applies the science of Visual Communication Design. Kopi Nini has a background in wanting to develop its products for the local market and domestic tourists. Not only limited to working on projects, but students can also learn the management system at Dados Design.*

*Based on the above background, the formulation of the problem: (1) how is the management system implemented in the Dados Design company? (2) how to design illustrations for visual branding and promotion for Kopi Nini? (3) how to disseminate the results of the MBKM internship program at Dados Design? From the formulation of the problem, this internship/work practice aims to find out how the management system applied at the Dados Design studio, to know how the process of designing illustrations to support the visual branding and promotion of Kopi Nini, can complete the dissemination of the MBKM internship program at the Dados Design studio. The data that supports the visual study of illustration design uses primary and secondary data which are then collected through the methods of observation, interviews, literature, documentation, and the internet. The benefit of implementing this internship is that students gain real knowledge and work experience. Not only that, students can hone the competencies that have been obtained in the campus environment to be applied in companies.*

**Key Words:** Illustration as visual branding, Management of the Dados Design studio, Dissemination of MBKM internships

## PENDAHULUAN

Desain komunikasi visual, atau populer dengan sebutan dekave, digunakan untuk memperbaharui atau memperluas jangkauan cakupan ilmu dan wilayah kerja kreatif desain grafis. Tampilan desain komunikasi visual meliputi dua unsur utama, yakni unsur verbal (tulisan) dan unsur visual (ilustrasi gambar tangan maupun digital, dan fotografi). Salah satu lembaga atau istalasi yang terkait mempelajari tentang ilmu Desain Komunikasi Visual adalah Institut Seni Indonesia Denpasar..

Institut Seni Indonesia Denpasar memiliki dua Fakultas yaitu, Seni Pertunjukan dan Seni Rupa dan Desain. Dimana Fakultas Seni Rupa dan Desain memiliki tujuh Program Studi, salah satunya adalah Desain Komunikasi Visual. Perusahaan yang terkait Desain Komunikasi Visual maupun Desain Grafis sudah banyak bermunculan di Bali. Salah satu perusahaan yang bergerak di bidang Desain komunikasi visual adalah Dados Desain. Penulis dalam program MBKM ini memilih untuk magang di Dados Desain karena Dados Desain merupakan perusahaan yang bergerak dalam hal Desain Komunikasi Visual atau Desain Grafis. Selain itu, dalam hal ilustrasi di Dados Desain memiliki gaya tradisional namun menggunakan objek geometris dan warna yang harmonis. Dados Desain berlokasi di Jalan Raya Padang Luwih No.124, Dalung, Kecamatan Kuta Utara, Kabupaten Badung. Dados Desain dijalankan oleh orang yang profesional dan berpengalaman dibidangnya dan memiliki jaringan yang luas terkait dunia kerja Desain Komunikasi Visual serta memiliki sistem pola kerja yang baik, maka dari itu hal tersebut menjadi alasan penulis untuk melaksanakan Magang/Praktik Kerja di Dados Desain.

Pada program magang ini, penulis berkesempatan untuk turut ambil bagian pada proyek yang sedang dikerjakan, salah satu proyek yang diberikan kepada penulis adalah membuat ilustrasi sebagai pendukung visual branding dan promosi untuk perusahaan Kopi Nini. Kopi Nini juga ingin mengembangkan produknya untuk pasar lokal dan wisatawan domestik. Penulis banyak mempelajari tentang ilustrasi di studia yakni bagaimana membuat ilustrasi yang sangat sederhana dengan menggunakan warna-warna yang harmonis. Selain mengerjakan proyek yang telah diberikan, dalam program magang ini penulis juga mempelajari sistem manajemen perusahaan Dados Desain kaitannya sebagai implementasi riset dasar dan tata kelola ekosistem yang merupakan poin penilaian dalam program MBKM ini. Sistem manajemen perlu dipelajari oleh mahasiswa, sebab akan diperlukan jika nantinya sudah terjun langsung di dunia kerja maupun membuka usaha sendiri. Sebab sebuah perusahaan tidak akan berjalan dengan baik dan lancar tanpa adanya sistem manajemen yang terstruktur.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan sebagai berikut:

- 1) Bagaimana sistem manajemen yang diterapkan dalam perusahaan Dados Desain?
- 2) Bagaimana cara merancang ilustrasi untuk visual branding dan promosi untuk Kopi Nini?
- 3) Bagaimana diseminasi hasil program magang MBKM di Dados Desain ?

## METODE PELAKSANAAN

Adapun metode pelaksanaan yang digunakan untuk menggali data, analisa data, dan penyajian analisa data adalah sebagai berikut:

### Data Primer

Menurut Sugiyono (2017:203) mengemukakan bahwa observasi adalah teknik pengumpulan data untuk mengamati perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam, dan responden. Dalam hal ini penulis mengamati langsung pada saat di studio Dados Desain tentang proses kerja, manajemen perusahaan, struktur organisasi dari studio Dados Desain.

Esterberg (dalam Sugiyono, 2019) berpendapat bahwa wawancara atau (*interview*) merupakan pertemuan antar dua orang untuk saling bertukar suatu informasi dan ide melalui kegiatan tanya jawab, sehingga dapat disusun menjadi sebuah makna dalam suatu topik tertentu. Dalam hal ini penulis mewawancarai pihak owner dari Dados Desain tentang struktur organisasi, alur kerja, manajemen dan beberapa hal yang berhubungan dengan ilmu desain komunikasi visual.

### Data Sekunder

Studi kepustakaan dilakukan untuk memperkaya pengetahuan mengenai berbagai konsep yang akan digunakan sebagai dasar atau pedoman dalam proses penelitian (Martono, 2011: 97). Studi pustaka dapat dilakukan dengan cara mencari informasi yang terdapat dalam artikel, tulisan, makalah, dan buku-buku pada penelitian sebelumnya. Dalam metode ini studi kepustakaan yang digunakan berupa buku-buku, artikel, jurnal online.

Menurut Sugiyono (2018:476) dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. Dalam hal ini penulis mendokumentasikan beberapa hasil kegiatan magang dan sarana prasarana yang terdapat di studio Dados Desain

## LANDASAN TEORI

Tinjauan pustaka merupakan sebuah aktivitas untuk meninjau atau mengkaji kembali berbagai literatur yang telah dipublikasikan oleh akademisi atau

peneliti lain sebelumnya terkait topik yang akan kita teliti (Taylor & Procter, 2010: 1). Dari tinjauan pustaka ini, penulis mendapatkan apa saja yang akan digunakan menjadi landasan untuk penelitian ini. Adapun teori-teori yang mendukung pengantar karya ini, yakni sebagai berikut:

## Pengertian Manajemen

Menurut Susatyo Herlambang (2016) manajemen adalah proses memimpin dan melancarkan pekerjaan dari orang yang terorganisir secara formal untuk mencapai tujuan.

Sedangkan menurut Nandy (2021) pengertian manajemen secara umum adalah sebuah proses yang dilakukan seseorang dalam mengatur kegiatan yang dikerjakan individu atau kelompok tersebut dalam sebuah kerja sama dengan mengoptimalkan sumber daya yang ada.

## Pengertian Manajemen Desain

Menurut Agung Budi Laksono (2018) manajemen desain adalah tentang pengelolaan desain. Dalam pengertian yang paling mendasar, manajemen desain adalah tentang mengelola proyek desain, sebagian besar desainer tidak memperhatikan hal-hal mengenai manajemen, hingga mereka dihadapkan kepada posisi yang disebut 'manajer' di dalam perusahaan baik itu milik orang lain ataupun perusahaannya sendiri.

## Fungsi Manajemen

Menurut Henry Fayol (Said, 2017:37) Fungsi manajemen dapat dibagi menjadi 5, antara lain:

1. Perencanaan (*Planning*)
2. Pengorganisasian (*Organizing*)
3. Fungsi Penempatan
4. Pengarahan (*Directing*)
5. Pengawasan (*Controlling*)

## Unsur-unsur Manajemen

Menurut Harrington Emerson dalam Phiffner John F. dan Presthus Robert V. (1960) manajemen mempunyai lima unsur (5M), yaitu:

1. *Man* (manusia)
2. *Money* (uang)
3. *Materials* (bahan)
4. *Machines* (mesin)
5. *Methods* (metode)

## Pengertian Branding

Menurut Wirani Swasty (2016:15) *branding* adalah suatu program yang mengkhususkan atau

memfokuskan dan memproyeksikan nilai-nilai merek. Program ini meliputi penciptaan perbedaan antara produk dan pelanggan dalam proses pengambilan keputusan pembeli serta pemberian nilai-nilai pada perusahaan.

Menurut (Raehmawati & Sicillia Sawitri, 2015) *branding* merupakan salah satu nyawa dari sebuah produk. Ada tiga hal yang paling penting di dalam *branding*, yaitu:

1. *Mind* (konsep)
2. *Behavior* (perilaku dalam mengelola)
3. *Visual* (desain atau pengemasan)

## Pengertian Promosi

PS Suprianto (2018) mendeskripsikan promosi adalah sebagai kegiatan yang dilakukan untuk menyampaikan suatu pesan tertentu tentang produk barang atau jasa, merek dagang atau perusahaan dan lain sebagainya kepada konsumen sehingga dapat membantu pemasaran meningkatkan penjualan

Menurut Laksana (2019: 129) "promosi adalah suatu komunikasi dari penjual dan pembeli yang berasal dari informasi yang tepat yang bertujuan untuk mengubah sikap dan tingkah laku pembeli, yang tadinya tidak mengenal menjadi mengenal sehingga menjadi pembeli dan tetap mengingat produk tersebut".

## Tujuan Promosi

Menurut Malau (2017: 112), tujuan utama dari promosi adalah menginformasikan, mempengaruhi dan membujuk, serta mengingatkan pelanggan sasaran tentang perusahaan dan bauran pemasarannya.

## Jenis Media Promosi

Menurut Rangkuti (2009,162) terdapat dua jenis media utama untuk melakukan promosi, yaitu media lini atas dan media lini bawah.

Media Lini Atas adalah media yang tidak berinteraksi langsung dengan audience tetapi lebih menjelaskan sebuah konsep atau ide media dengan target audience yang luas seperti televisi, radio, surat kabar, dan media luar ruangan (Tjiptono, 2008: 73).

Media Lini Bawah adalah media yang kegiatannya memberikan kesempatan pada audience untuk merasakan menyentuh atau berinteraksi bahkan langsung action, terdiri dari benda-benda pajangan, kalender, media video, event, cinderamata dan lain-lain (Tjiptono, 2008: 73).

## Unsur Visual

### 1. Ilustrasi

Ilustrasi menurut Made Westra dalam Sudika Negara (2009:1) Buku Ajar Ilustrasi I merupakan

gambar yang menyertai naskah, artikel atau media komunikasi lainnya, sebagai penyemarak halaman pada buku-buku sehingga mampu menjelaskan dengan gambar apabila belum bisa dengan kata-kata. Ilustrasi memiliki empat jenis yaitu ilustrasi manual/gambar tangan, ilustrasi gabungan, ilustrasi fotografi, dan ilustrasi digital.

## 2. Teks

Zainurrahman (2013: 127) mengatakan bahwa teks adalah seperangkat unit bahasa, baik lisan maupun tulisan, dengan ukuran tertentu, makna tertentu, serta tujuan tertentu. Teks bersifat sistematis dan memiliki struktur teratur, dengan elemen-elemen yang mana jika terjadi perubahan pada salah satu elemen maka, akan berdampak sistemik. Teks bisa berupa kata, kalimat, paragraf, atau wacana yang memiliki karakteristik tertentu yang secara konvensional diterima, secara kognitif dipahami, yang kemudian karakteristik teks itu sendiri disebut tekstur (*texture*). Teks dapat dibagi menjadi beberapa sesuai sistem-sistem penamaan seperti: judul (*headline*), sub judul (*sub headline*), teks isi (*body copy*), slogan (*tagline*), dan kata penutup (*closing word*).

## 3. Tipografi

Tipografi dalam hal ini adalah seni memilih dan menata huruf untuk berbagai kepentingan menyampaikan informasi berbentuk pesan sosial atau pun komersial. Dewasa ini, perkembangan tipografi banyak dipengaruhi oleh kemajuan teknologi digital. Tipografi dalam konteks desain komunikasi visual mencangkup pemilihan bentuk huruf, besar huruf, cara dan teknik penyusunan huruf menjadi kata atau kalimat sesuai dengan karakter pesan (sosial atau komersial) yang ingin disampaikan (Sumbo Tinarbuko, 2017: 22).

## 4. Warna

Warna adalah salah satu dari unsur-unsur seni rupa yang memiliki berbagai makna dan kesan pada setiap visualnya. Warna merupakan unsur terpenting dalam grafis karena dapat memberikan dampak psikologis kepada orang yang melihat. (Pujiriyanto, 2005: 43).

Salah satu elemen visual yang mudah menarik perhatian adalah warna. Warna merupakan unsur penting dalam desain, karena dengan warna, suatu karya desain mempunyai arti atau nilai lebih (*added value*). Keindahan sebuah warna tidak akan ada artinya apabila hadir sendiri tanpa kehadiran warna-warna lain di sekitarnya, karena warna-warna tersebut akan saling mempengaruhi (Wibowo, 2015:131). Dalam seni rupa, warna dapat dilihat dari tiga dimensi, yaitu:

1. *Hue* adalah pembagian warna berdasarkan namanya.
2. *Value* adalah pembagian warna berdasarkan gelap terang.
3. *Intensity* adalah tingkat kemurnian atau kejernihan warna.

## 5. Ukuran

Ukuran merupakan perbedaan besar kecilnya suatu objek (proporsi) yang dihitung menggunakan sebuah satuan yang ada. Dengan menggunakan unsur ini maka akan dapat menciptakan kontras dan penekanan (*emphasis*) pada obyek desain. Ukuran yang akan didesain pada pengantar karya ini menggunakan satuan centimeter (m) dengan tujuan untuk mempermudah proses perhitungan ukuran media promosi dan pendukung yang dirancang. Kemudian bahan yang akan digunakan menyesuaikan pada media yang telah terancang.

## 6. Layout

Layout merupakan tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam medium tertentu untuk mendukung suatu konsep/pesan yang ingin disampaikan. Suryanto Rustan dalam bukunya yang berjudul "Layout: Dasar dan Penerapannya" mengatakan bahwa desain merupakan arsiteknya, sedangkan Layout adalah pekerjaannya. (Rustan, 2014). Dalam membuat suatu layout yang baik dan maksimal dibutuhkan suatu prinsip, antara lain:

1. Prinsip Sequence (Urutan)
2. Prinsip Emphasis (Penekanan)
3. Prinsip Balance (Keseimbangan)
4. Prinsip Unity (Kesatuan)

## 7. Teknik Cetak

Dalam pembuatan karya ini teknik cetak yang digunakan adalah cetak digital. Cetak digital merupakan teknik mencetak menggunakan toner atau tinta cair apabila dalam mesin yang lebih besar, dimana hasil cetakan akan dicetak secara langsung pada media yang diinginkan.

## Diseminasi

Diseminasi merupakan tindak inivasi yang disusun dan disebarkan berdasarkan perencanaan yang matang dengan melalui diskusi atau forum yang telah disiapkan, sehingga terdapat kesepakatan untuk melaksanakan inovasi (Halid, 2006). Diseminasi dalam kaitannya dengan proyek yang penulis angkat akan dilakukan secara *daring* (dalam jaringan) melalui pameran yang akan diunggah di *Instagram*.

## PROSES PERANCANGAN

### 1) Konsep Kreatif

Penulis yang terlibat dalam proyek di studio Dados Desain membuat *moodboard* untuk perancangan ilustrasi sebagai pendukung visual branding dan promosi Kopi Nini di Dados Desain.



Gambar 1. Konsep kreatif berupa *moodboard*

Berdasarkan *moodboard* diatas, terdapat beberapa objek yang digunakan sebagai konsep perancangan. Dimana konsep gaya ilustrasi yang digunakan adalah vektor. Dengan menggunakan beberapa foto sebagai acuan desain. Hal ini dapat mempercepat dalam pencarian dan perancangan desain. Perancangan dimulai dari pembuatan sketsa kasar (*rough layout design*) kemudian diasistensikan. Setelah sesuai dengan keinginan klien tahap selanjutnya yakni outline menggunakan aplikasi Adobe Illustrator yang berbasis vektor hingga ke tahap pewarnaan sehingga mendapatkan final desain.



Gambar 2. Proses outline di aplikasi Adobe Illustrator.



Gambar 3. Desain final.

### 2) Mockup

#### 1. Spanduk ( 4 m x 1 m )



Gambar 4. Mockup berupa spanduk.

#### 2. Billboard ( 10 m x 5 m )



Gambar 5. Mockup berupa billboard.

#### 3. Gran Max Box ( 2,5 m x 1,5 m )



Gambar 6. Mockup berupa gran max box.

Desain final pada proyek yang berjudul “Perancangan Ilustrasi Sebagai Pendukung Visual Branding dan Promosi Kopi Nini di Dados Desain memiliki beberapa unsur visual didalam penerapannya, diantaranya:

#### 1. Ilustrasi

Ilustrasi ini menggunakan gaya vektor dan ilustrasi yang digunakan adalah ilustrasi digital yang dibuat pada software Adobe Illustrator. Dalam ilustrasi tersebut terdapat ilustrasi orang yang sedang bermain gitar, sedang menuangkan kopi, dan sedang duduk mendengarkan orang bermain gitar. Ilustrasi orang tersebut menggambarkan bahwa produk Kopi Nini memberikan efek baik terhadap momen mengobrol dengan kawan-kawan yang membuat obrolan menjadi semakin seru, nyaman, dan hangat. Disamping itu ada nuansa senja yang dikelilingi air dan tumbuhan akan menambah suasana menjadi semakin tenang. Ilustrasi orang tersebut menggambarkan target pasar yang ingin dituju dari Kopi Nini yakni masyarakat lokal dan juga wisatawan domestik. Terdapat pula ilustrasi meru yang mencirikan bahwa produk kopi ini adalah produk yang berasal dari Bali.

#### 2. Warna

Penggunaan warna cenderung menggunakan warna yang dominan mendekati warna-warna kopi. Warna yang digunakan adalah warna merah, warna ini dipilih selain mengambil dari warna biji kopi, warna merah memberi kesan kekuatan dan keagresifan. Selain itu, terdapat warna jingga, warna hijau dan warna coklat. Warna jingga digunakan karena ingin menggambarkan suasana senja, warna jingga memiliki kesan kehangatan dan kesinambungan. Warna hijau sendiri diambil dari suasana di Bali yang masih asri, warna hijau dipercaya mampu memberi kesan kesehatan. Warna coklat sendiri identik dengan stabilitas, keakraban dan kehangatan. Perpaduan warna coklat sendiri dipercaya mampu menciptakan kenyamanan, keakraban, serta rasa aman seperti pesan yang ingin disampaikan oleh produk Kopi Nini.

#### 3. Teks

Teks yang digunakan dalam ilustrasi ini adalah *headline* yang berisikan “Nikmatnya Kopi Bali Kintamani” yang merupakan nama produk dari Kopi Nini.

#### 4. Tipografi

Tipografi yang digunakan pada ilustrasi ini adalah jenis huruf serif (berkait)..

#### 5. Ukuran dan Bahan

Ukuran dan bahan yang digunakan menyesuaikan dengan media yang dipakai yaitu:

1. Spanduk 4m x 1m ( flexi Jerman ).
2. Billboard 10m x 5m (Banner PVC Frontlit ).
3. Gran Max Box 2,5m x 1,5m (Stiker Vinyl Out Door ).

#### 6. Teknik Cetak

Teknik cetak yang digunakan adalah cetak digital. Hal ini bertujuan agar mendapatkan hasil yang sesuai dengan desain, disamping itu cetak digital mempercepat proses pencetakan.

### KESIMPULAN

Berdasarkan identifikasi dan analisis data yang telah dilaksanakan sebelumnya, adapun beberapa hal yang dapat disimpulkan antara lain:

- 1) Terkait manajemen, pihak mitra Dados Desain menerapkan manajemen yang tersusun dan terencana dimana terdapat komponen penting dalam menjalankan manajemen perusahaan, seperti struktur organisasi, sarana prasarana, bahan, metode, sistem kerja, dan pasar. Alur kerja di Dados Desain sendiri dimulai dari klien yang menghubungi Bapak Putu Pageh secara *daring* maupun *luring*. Setelah itu melanjutkan dengan *briefing* ke tempat klien, tujuannya untuk mendapatkan pemikiran yang sama dengan apa yang diinginkan oleh klien. Selanjutnya melakukan riset tujuannya untuk menyusun desain dengan melakukan analisa dan sintesa dan terciptalah *mood board*. Tujuan dibuatnya *mood board* adalah agar membantu mengarahkan proses desain dari awal sampai akhir, selain itu juga *mood board* membantu menampung imajinasi dan memberikan gambaran jelas seperti apa yang akan dibuat nanti. Setelah itu ide yang didapat dibuat sketsa kasarnya (*rough layout design*) dan dipresentasikan dengan klien agar memperoleh tanggapan (*feedback*) dari klien. Sehingga kalau klien belum merasa puas dan masih ada yang kurang maupun ada penambahan desain pihak owner bisa melakukan revisi. Hasil revisi tersebut bisa dipresentasikan lagi dengan klien hingga mendapatkan final desain. Mengenai riset dasar di Dados Desain adalah bagaimana pada proses pembuatan desain, diperlukan informasi mengenai informasi apa saja yang dibutuhkan seperti target audien, pasar, pengaplikasian dan lain sebagainya. Dimana hal tersebut diperlukan riset terlebih dahulu agar pembuatan desain sesuai dengan tujuan yang ingin diharapkan.
- 2) Mengenai perancangan media ilustrasi sebagai pendukung visual branding dan promosi Kopi Nini Bali Kintamani. Kopi Nini memiliki latar belakang ingin mengembangkan produknya untuk pasar lokal dan wisatawan domestik. Setelah mengetahui latar belakang dari Kopi Nini, penulis berusaha merancang ilustrasi agar mendukung visual branding dan promosi Kopi Nini dengan menerapkan ilmu Desain

Komunikasi Visual. Gaya ilustrasi yang dibuat menggunakan gaya vector dengan menggunakan warna-warna yang berhubungan dengan warna kopi.

- 3) Terkait dengan desiminasi karya “perancangan ilustrasi sebagai pendukung visual branding dan promosi Kopi Nini di Dados Desain” ini akan dilakukan secara *daring* (dalam jaringan) melalui media sosial, yaitu Instagram.

## DAFTAR PUSTAKA

Abd hul, Yusuf. (2021). “Fungsi Manajemen Menurut Para Ahli Dan Penjelasan”, <https://penerbitbukudeepublish.com/materi/pengertian-dan-fungsi-manajemen/>, diakses pada 22 Januari 2022.

Din Wahyudin. 2016. *Manajemen Kurikulum*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Herlambang, Susatyo. 2016. *Manajemen Pelayanan*. Yogyakarta: Gosyen: Publishing.

Ikhwan, A. (2016). Manajemen perencanaan pendidikan islam. *Jurnal Edukasi STAI Muhammadiyah Tulungagung*. Vol.04 No 01.

Jannotama, Putraka. 2017. *Gaya dan Teknik Perancangan Ilustrasi Tokoh Pada Cerita Rakyat Bali*. Segara Widy. 30.

Mutya, dkk. (2018). PERAN PEMBERDAYAAN DAN KESEJAHTERAAN KELUARGA (PKK) DALAM UPAYA PENERAPAN GIZI SEIMBANG PADA BALITA DI POS PELAYANAN TERPADU (POSYANDU) SEDERHANA DIKELURAHAN PEMBATAAN KECAMATAN MURUNG PUDAK KABUPATEN TABALONG, Vol. 1(2), 460-462.

Nandy. (2021). “Manajemen: Pengertian Menurut Para Ahli, Fungsi, Tujuan, & Prinsip”, <https://www.gramedia.com/best-seller/manajemen/>, diakses pada 22 Januari 2022.

Rustan, Surianto. 2009. *Layout, dasar & penerapannya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2005. *Metode Perancangan Komunikasi Visual Periklanan*. Yogyakarta: Dimensi Press.

Sihombing, Danton. 2015. *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Sudika & Udayana. 2009. *Buku Ajar Ilustrasi*. Denpasar: ISI Denpasar.

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suprianto, Puji Sugeng. (2018). “PROMOSI FESTIVAL BUDAYA NYANGKU PANJALU”. [Skripsi]. Bandung: Universitas Pasundan.

Swasty, Wirania. 2016. *Branding Memahami dan Merancang Strategi Merek*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Tinarbuko, Sumbo. 2017. *Membaca Tanda dan Makna Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.

Tjiptono, Fandy. 2008. *Strategi Pemasaran*, Edisi 3. Jakarta: Andi.

Zainurrahman. 2013. *Menulis: Dari Teori Hingga Praktik (Penawar Racun Plagiarisme)*. Bandung: Alfabeta.