

IMPLEMENTASI USAHA HNS STUDIO BALI DENGAN STRATEGI PEMASARAN ERA DIGITAL MELALUI *AUGMENTED REALITY*

Gede Ryan Aditya Wardana¹, Anak Agung Gde Bagus

Udayana², I Nengah Sudika Negara³

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia

Denpasar, Jln. Nusa Indah Denpasar, 80235, Indonesia.

E-mail : gederyanaditya@gmail.com

ABSTRAK

HNS Studio merupakan perusahaan kreatif yang bergerak dibidang ilustrasi, desain grafis dan animasi. Penggunaan visual dan animasi kedalam implementasi usaha HNS Studio dapat menjadi strategi pemasaran yang memperkenalkan perusahaan ke masyarakat. Melalui *Augmented Reality*, strategi pemasaran era digital kini dapat menyampaikan informasi secara interaktif ke masyarakat. Proses perancangan *Augmented Reality* ini didukung oleh data berupa data primer dan data sekunder melalui metodologi penelitian wawancara, observasi, kepustakaan dan dokumentasi. Tahapan perancangan dilakukan dengan tahapan *brainstorming*, pengumpulan perancangan media komunikasi visual, *rendering* hingga finalisasi. Hasil dari *Augmented Reality* dapat diakses melalui filter di media sosial Instagram maupun dengan cara melakukan *scanning* pada barcode yang telah disediakan. Manfaat dari penggunaan *Augmented Reality* kedalam pemasaran akan menjadi daya tarik untuk masyarakat dalam menggait interaksi antar produk/jasa, masyarakat dan HNS Studio. Dan kata lain, strategi pemasaran berbasis *Augmented Reality* dapat memperluas jangkauan pembeli serta menjadi nilai kreatif bagi HNS Studio.

Kata Kunci: Strategi pemasaran, Augmented Reality, HNS Studio Bali

ABSTRACT

HNS Studio is a creative company specializing in illustration, graphic design, and animation. Leveraging visuals and animation in its business operations, HNS Studio employs *Augmented Reality (AR)* as a marketing strategy to introduce the company to the public. In the digital era, AR facilitates interactive information conveyance to the audience. The AR design process is substantiated by both primary and secondary data gathered through methodologies such as interviews, observations, literature research, and documentation analysis. The design stages involve *brainstorming*, collection of visual communication media designs, *rendering*, and finalization. The resulting AR content can be accessed through Instagram filters or by scanning provided barcodes. The incorporation of *Augmented Reality* in marketing serves as a dynamic attraction for the public, fostering interactive engagement between products/services, the community, and HNS Studio. In essence, an AR-based marketing strategy broadens the buyer outreach and adds creative value to HNS Studio's offerings.

Keyword: : Marketing strategy, Augmented Reality, HNS Studio Bali

PENDAHULUAN

Hope Never Sleep (HNS) berlokasi di Tampaksiring Gianyar, Bali. Berdiri sejak 2015 merupakan studio kreatif yang bergerak dibidang ilustrasi, desain grafis dan animasi. HNS Studio sendiri telah memiliki tim dengan pembagian tanggung jawab yang telah disusun melalui terbentuknya struktur organisasi sesuai jobdesk masing – masing. Implementasi manajemen usaha HNS Studio dalam mengatur setiap proyeknya telah dibuktikan dengan pengalaman kerja bersama beberapa klien seperti QRIS, Prambanan Jazz Festival, Gianyar Youth Fest 2019, Bali United, Gelar Kreatifitas dan Seni 8 (Gradasi) Universitas Warmadewa, dan Bangli Industri Kreatif Festival (Bika Fest). Pada kesempatan kali ini, penulis mengambil satu proyek yaitu ‘Perancangan *Augmented Reality*’ pada QRIS dan produk *merchandise* berupa baju guna memperkenalkan dan menjadi strategi untuk memperkenalkan produk HNS Studio yang dikemas melalui *Augmented Reality*. Kolaborasi antara QRIS dengan HNS Studio serta pengenalan *merchandise* baju dapat menjadi nilai kreatif baik memperluas kerjasama klien maupun masyarakat dalam pemanfaatan *Augmented Reality* sebagai salah satu cara memperkenalkan HNS Studio khususnya. Proses pengolahan kreatif ini tentu didukung dengan pemanfaatan media sosial yakni Instagram dan scan barcode sebagai akses dalam memfasilitasi *Augmented Reality* sebagai media pemasaran. Dengan demikian, *Augmented Reality* digunakan dalam strategi pemasaran di era digital sekarang. Berdasarkan latar belakang tersebut dapat dirumuskan permasalahan yaitu Bagaimana perancangan *Augmented Reality* dapat menjadi strategi baru dalam pemasaran era digital?

METODE PENELITIAN

Dalam menyusun “Implementasi Usaha HNS Studio Bali dengan Strategi Pemasaran Era Digital Melalui *Augmented Reality*” tentunya menggunakan data primer dan data sekunder. metode kualitatif. Menurut Saryono (2010), Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang digunakan untuk menyelidiki, menemukan, menggambarkan, dan menjelaskan kualitas atau keistimewaan dari pengaruh sosial yang tidak dapat dijelaskan, diukur atau digambarkan melalui pendekatan kuantitatif.

Data Primer

Data ini diperoleh dari pengamatan langsung seperti wawancara langsung baik pimpinan, karyawan serta data-data perusahaan yang dapat mendukung penulisan laporan. Seperti data tentang profil, sejarah, kegiatan ataupun pelayanan yang diberikan.

1. Observasi

Observasi adalah pengumpulan data yang dimaksudkan sebagai pengamatan dan pencatatan yang sistematis terhadap gejala yang diteliti. Dengan metode ini penulis melakukan observasi dengan datang ke HNS Studio yang beralamatkan di Jl. Dr. Ir. Soekarno, Tampaksiring, Bali.

2. Wawancara

Pengumpulan data yang dilakukan melalui proses tanya jawab. Pada metode ini, penulis menggunakan metode wawancara bersama Raka Jana

Data Sekunder

Menurut Nur Indrianto dan Bambang Supomo (2013:143) “Data sekunder merupakan sumber data penelitian yang diperoleh peneliti secara tidak langsung melalui media perantara (diperoleh dan dicatat oleh pihak lain)”. Contoh data sekunder misalnya catatan atau dokumentasi perusahaan berupa absensi, gaji, laporan keuangan publikasi perusahaan, laporan pemerintah, data yang diperoleh dari majalah, dan lain sebagainya.

ANALISIS DATA

Pada bagian analisa, penentuan ide dengan mencari referensi visual. Mencari sumber dalam menyelesaikan pembuatan *Augmented Reality* kemudian menyatukan produk-produk ilustrasi pada *t-shirt* HNS Invansion ke dalam *Augmented Reality*. Penulis melihat kehadiran visual menjadi hal utama dikarenakan penggunaan visual membuat orang menjadi lebih cepat ketika menangkap informasi suatu produk/jasa yang ditawarkan. Sehingga menjadi suatu hal interaktif dalam menyampaikan informasi dalam memperkenalkan perusahaan ke masyarakat. Dengan demikian, *augmented reality* ini dapat menarik perhatian audiens lebih jauh dan efektif dalam mencapai tujuan penulis yaitu implementasi HNS Studio melalui pemasaran era digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

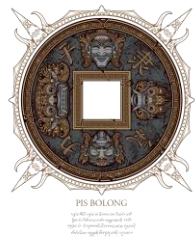
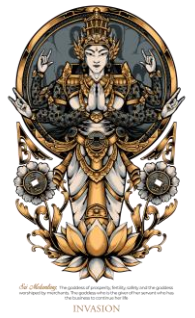
Konsep Perancangan

Perancangan konsep pada karya ini, penulis merancang sebuah karya ilustrasi gabungan berupa filter instagram t-shirt 3D HNS Invansion. Filter instagram t-shirt 3D HNS Invansion merupakan filter yang menjadi pilihan dan solusi dari pembeli yang ingin melihat produk t-shirt secara keseluruhan dari visual 3D yang dapat diakses melalui filter instagram sehingga secara tidak langsung terdapat interaksi dari pembeli saat menggunakan filter instagram t-shirt 3D HNS Invansion. Pembuatan karya bertujuan untuk menerapkan usaha HNS Studio melalui pemasaran era digital, khususnya pembelian produk-produk t-shirt dari HNS Invasion secara online yang dapat discan

melalui barcode maupun dilihat melalui filter saat sebelum membeli produk-produk dari HNS Studio. Dalam pembuatan karya ini, penulis memadukan serial ilustrasi t-shirt HNS Invansion dengan objek 3D dan augmented reality hingga menjadi filter instagram t-shirt 3D HNS Invansion. Berikut tahapan dari perancangan konsep filter instagram t-shirt 3D HNS Invansion :

1. Ilustrasi

Ilustrasi gabungan adalah bentuk visual suatu ilustrasi yang terbentuk dari perpaduan beberapa teknik. Contohnya adalah perpaduan antara teknik ilustrasi digital pada ilustrasi foto yang bertujuan untuk memperkuat makna serta memperindah pada suatu media (Pujiriyanto, 2005:42). Dalam pembuatan karya ini menggunakan kumpulan dari serial ilustrasi *t-shirt* HNS Invansion. Kumpulan ilustrasi yang digunakan kemudian digabung ke dalam objek t-shirt 3D dan terakhir digabung dengan teknik augmented reality hingga menjadi sebuah filter instagram. Berikut kumpulan dari serial ilustrasi t-shirt HNS Invansion :



Gambar. 1 Serial ilustrasi dan logo *t-shirt* HNS Invansion
(Sumber : Dokumentasi ryan, 2023)

2. Warna

Warna yang digunakan adalah warna hitam, krem, dan putih. Penggunaan palet warna ini selaras dengan warna baju dari produk HNS Invansion. Warna ini memberi kesan fleksibel dan netral yang dapat menyatu sangat baik dengan berbagai warna-warna lainnya. Sehingga dapat digunakan sebagai warna latar belakang ataupun warna dasar yang memungkinkan warna lain untuk menonjol dan hidup.



Gambar. 2 Palet warna 3D *t-shirt*
(Sumber : Dokumentasi ryan, 2023)

3. Ukuran dan Bentuk

Ukuran yang digunakan pada objek 3D *augmented reality* HNS Invansion adalah 5334 x 5334 pixel atau 54,19 x 54,19 cm. Dengan penerapannya pada *mockup t-shirt* sebagai berikut :



Gambar. 3 *Mockup t-shirt*
(Sumber : Dokumentasi ryan, 2023)

Proses Perancangan

Pengerjaan filter instagram berupa *Augmented reality t-shirt* dari penulis untuk HNS Studio memiliki suatu proses tahapan yang terkodinir sesuai dengan manajemen desain perusahaan guna memperoleh hasil yang maksimal dalam hal penciptaan sebuah desain. Berikut tahapan yang penulis kerjakan untuk memperoleh hasil desain :

1. Tahap *Brainstorming*

Tahap *brainstorming* bertujuan untuk mengumpulkan semua informasi yang dibutuhkan dalam mengerjakan proyek/order yang diberikan. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data dan referensi.

2. Tahap Pengumpulan Data

Pada tahap ini dilakukan mengumpulkan data berupa unsur visual seperti ilustrasi, animasi, dan AR yang digunakan untuk pembuatan filter instagram berupa *Augmented reality t-shirt*.

3. Tahap Perancangan Media Komunikasi Visual

Kemudian setelah melakukan *brainstorming* dan mendapatkan data dari konsep apa yang diangkat, proses selanjutnya adalah perancangan media komunikasi visual yang dilakukan dengan menggabungkan dan menyusun unsur desain yang telah terkumpul. Perancangan media komunikasi visual untuk *Augmented reality t-shirt* ini dilaksanakan setelah melakukan proses *brainstorming*, dan pengumpulan unsur-unsur desain. Proses perancangan media komunikasi visual menggunakan software Photoshop, Blender3D, dan Spark AR Studio. Berikut adalah proses perancangan filter instagram berupa *Augmented reality t-shirt* HNS Invansion.

- a) Tahap pertama mengumpulkan aset-aset desain ilustrasi *t-shirt* dari HNS Studio yaitu HNS Invasion yang kemudian penulis terapkan pada *mockup* baju yang telah dibuat sesuai objek 3D yang akan dibuat.
- b) Selanjutnya penulis membuat objek *t-shirt* atau baju di software Blender 3D kemudian *mockup* sebelumnya dimasukan dan ditambahkan animasi pada objek *t-shirt* 3D

- c) Ketika objek 3D sudah selesai maka tahap selanjutnya adalah memasukan 3D objek ke software Spark AR Studio. Posisikan objek 3D sesuai konsep yang sudah ditentukan dan siap di unggah ke akun Instagram HNS Studio Bali
- d) Kemudian penulis unggah hasil objek 3D *augmented reality t-shirt* di Software Spark Ar Studio ke Instagram selama kurang lebih 2 sampai 4 hari hingga selesai di unggah menjadi filter Instagram.
- e) Dalam langkah ini filter instagram *augmented reality t-shirt* HNS Invansion sudah selesai



Gambar. 4 Proses Pembuatan t-shirt HNS Invasion
(Sumber : Dokumentasi Ryan, 2023)

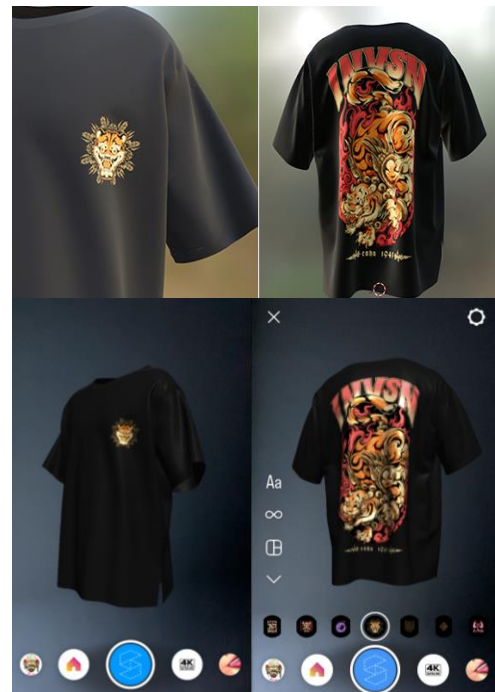
HASIL AKHIR

4. Tahap Revisi

Desain Revisi menjadi bagian yang akan dilalui setelah presentasi sebagai penyempurnaan desain yang terpilih. Sedikit banyaknya revisi bergantung kepada kesesuaian gaya maupun teknik yang menjadi ciri khas ilustrasi dari HNS Studio. Revisi yang dilakukan hanyalah mengubah gerakan animasi pada objek 3D. Perubahan ini bertujuan agar menonjolkan pesan yang ingin disampaikan.

5. Desain Akhir / Terpilih

Setelah hasil revisi disetujui, penulis berkenan menunjukan dan mengirim hasil final dalam bentuk softcopy kepada klien melalui email, dan dilakukan pembayaran akhir / pelunasan kepada perusahaan HNS Studio.



Gambar. 5 Hasil akhir Agmented Reality t-shirt HNS Invansion
(Sumber : Dokumentasi ryan, 2023)



Gambar. 6 Hasil akhir *Augmented Reality* QRIS
(Sumber : Dokumentasi ryan, 2023)

SIMPULAN

Dari uraian diatas peran *Augmented Reality* pada media promosi HNS Studio dapat digunakan sebagai salah satu strategi dalam pemasaran. Filter instagram t-shirt 3D HNS Invansion merupakan filter yang menjadi pilihan dan solusi dari pembeli yang ingin melihat produk t-shirt secara keseluruhan dari visual 3D yang dapat diakses melalui filter Instagram. Tahapan ini meliputi brainstorming, pengumpulan data dan perancangan media komunikasi visual. Melalui perancangan *Augmented Reality* diharapkan dapat menjadi media komunikasi visual yang efektif dalam mempromosikan HNS Studio khususnya penawaran t-shirt HNS Invasion.

DAFTAR RUJUKAN

- Nurdiansyah, C. N., & Maulana, H. (N.D.). Implementasi *Augmented Reality* (Ar) Dengan Metode Marker Dan Markerless Pada Objek Dan Benda Bersejarah Di Museum Gedung Sate. Indonesia, Media. (n.d.). *Teknologi*. Retrieved from [mediaindonesia.com: https://mediaindonesia.com/teknologi/524171/pengertian-warna-makna-jenis-dan-skemanya-dalam-desain-grafis](https://mediaindonesia.com/teknologi/524171/pengertian-warna-makna-jenis-dan-skemanya-dalam-desain-grafis)
- kemdikbud. (n.d.). *solmet*. Retrieved from solmet.kemdikbud.go.id: <http://solmet.kemdikbud.go.id/?p=2895>
- metanesia. (n.d.). *augmented reality teknologi visual imersif*. Retrieved from metanesia.id: <https://metanesia.id/blog/augmented-reality-teknologi-visual-imersif>
- Rusnandi, E., Sujadi, H., & Fauzyah, E. F. N. (n.d.). Implementasi *Augmented Reality* (AR) pada Pengembangan Media Pembelajaran Pemodelan Bangun Ruang 3D untuk Siswa Sekolah Dasar. Studio, HNS. (2023). *Portfolio*. Retrieved from [hns studio bali: https://hnsstudiobali.com/](https://hnsstudiobali.com/)
- Team, R. T. (Ed.). (2023, Maret 8). *Desain Grafis: Pengertian, unsur & Prinsip Dasar: SMK kelas 10*. Blog Ruangguru. <https://www.ruangguru.com/blog/unsur-dan-prinsip-dasar-desain-grafis>
- Winda, Winda, Rido Kurnianto, and Ayok Ariyanto. "Manajemen Pembelajaran Madrasah Diniyah Nurul Huda Krajan Krebet Jambon Ponorogo." *TARBAWI: Journal on Islamic Education* 2.2 (2018): 26-39.
- WITABORA, Joneta. Peran dan perkembangan ilustrasi. *Humaniora*, 2012, 3.2: 659-667.