

PERANCANGAN *AUGMENTED REALITY* DAN PENERAPANNYA PADA KAOS DI SOYL BALI STUDIO

I Gusti Made Putra Yajnartha¹, I Gede Agus Indram Bayu Artha², Putu Wahyuning Sri Purnami³

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar, Jl. Nusa Indah, Sumerta, Kec. Denpasar Timur, Kota Denpasar, 80235, Indonesia

E-mail: gungtra50@gmail.com

Abstrak

SOYL (*Soundtrack of Your Life*) Bali Studio merupakan studio kreatif dan media *partner* yang bergerak di bidang musik, dimana SOYL Bali Studio ikut membangun dan mengembangkan kancah musik di Bali dengan memperkenalkan musisi dan seniman melalui berbagai media, diantaranya dengan siniar, konten media sosial, dan *merchandise*. *Merchandise* yang diproduksi oleh SOYL Bali Studio memiliki konsep *retro* yang di-*branding* dengan SOYL Merch. Melihat SOYL Merch yang baru setahun berjalan diperlukan media promosi yang dapat menarik konsumen, sehingga dirancanglah media promosi dengan menyelipkan fitur *augmented reality* dalam desain kaos dengan tujuan agar konsumen melakukan pemasaran tidak langsung saat menggunakan dan menyebarkan fitur *augmented reality* di media sosial. Dalam pembuatan *augmented reality* ini digunakan metode pengumpulan data partisipan, observasi, wawancara, studi kepustakaan, dan dokumentasi. Dilakukan juga analisis data ilustrasi, fungsi, dan tampilan sehingga dapat ditentukan konsep perancangan yang dilanjutkan dengan pengembangan dan pengolahan ide, pembuatan *thumbnail*, *tight tissue* dan pengaplikasian hasil akhir dalam proses pelaksanaan studi/proyek independen MBKM di SOYL Bali Studio. Berdasarkan analisis data, dirancang *augmented reality* untuk kaos SOYL Merch dengan tema *retro* yang diambil dari film Iron Man dan lagu Black Sabbath yang memiliki judul yang sama. *Augmented Reality* dirancang untuk menampilkan *motion graphic* dari desain kaos yang dapat ditampilkan dengan filter pada Instagram stories.

Kata kunci : Desain Komunikasi Visual, *Augmented Reality*, Kaos, SOYL Bali Studio

Abstract

SOYL (*Soundtrack of Your Life*) Bali Studio is a creative studio and media partner operating in the music sector, where SOYL Bali Studio helps build and develop the music scene in Bali by introducing musicians and artists through various media, including podcasts, social media content, and merchandise. Merchandise produced by SOYL Bali Studio has a retro concept which is branded with SOYL Merch. Seeing that SOYL Merch has only been running for a year, promotional media is needed that can attract consumers, so promotional media was designed by inserting augmented reality features in the t-shirt designs with the aim of encouraging consumers to carry out indirect marketing when using and share augmented reality features on social media. In making this augmented reality, participant data collection methods, observation, interviews, literature study and documentation were used. Data analysis of illustrations, functions and appearance was also carried out so that a design concept could be determined which was followed by development and processing of ideas, making thumbnails, tight tissue and application of the final result in the process of implementing the MBKM independent study/project at SOYL Bali Studio. Based on data analysis, augmented reality was designed for SOYL Merch t-shirts with a retro theme taken from the film Iron Man and the Black Sabbath song with the same title. Augmented Reality is designed to display motion graphics from t-shirt designs that can be displayed with filters on Instagram stories.

Keywords: Visual Communication Design, *Augmented Reality*, T-shirts, SOYL Bali Studio

PENDAHULUAN

SOYL Bali Studio merupakan studio kreatif dan media *partner* yang dimiliki oleh A. Fajar Martha Yudiawan ST. SOYL Bali Studio bergerak di bidang music dengan memproduksi siniar, perekaman musik, konten media social, dan *merchandising*. SOYL Bali Studio berlokasi di Jalan Raya Kuta No.188, Kuta, Badung, Bali. SOYL Bali Studio didirikan pada tahun 2020 dan telah bekerja sama dalam *event* besar seperti PICA Fest dan Kuta Beach Festival.

Dalam pelaksanaannya mahasiswa akan melakukan studi/proyek independent untuk membantu memberi solusi untuk mempromosikan produk dari SOYL Bali Studio. Dalam Laporan berjudul “Perancangan *Augmented Reality* dan Penerapannya Pada Kaos Di SOYL Bali Studio” dipilih pengerjaan media promosi dan pembimbing akan memberikan masukan-masukan sesuai dengan kebutuhan dan konsep yang dimiliki SOYL Bali Studio yang akan diterapkan pada produk SOYL Merch dan juga sebagai hasil dari kegiatan studi/proyek independent MBKM. Media promosi yang dipilih untuk hasil akhir kegiatan studi/proyek independent adalah *augmented reality*. *Augmented reality* dipilih karena ingin membuat menyelipkan media pemasaran tidak langsung pada produk kaos dari SOYL Bali Studio. *Augmented reality* dirancang dengan menggunakan *motion graphic* juga dapat menambah daya tarik dari produk.

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan masalah yang akan dijawab nantinya melalui perancangan media yang sesuai. Adapun rumusan masalah adalah bagaimana proses perancangan *augmented reality* pada kaos di SOYL Bali Studio?

METODE

Data yang dibutuhkan dalam proses merancang *augmented reality* pada kaos di SOYL Bali Studio dengan ilmu Desain Komunikasi Visual ini menggunakan data primer dan data sekunder. Adapun sumber dari data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah:

a. Data Primer

Berikut adalah data primer yang didapat langsung dari perusahaan yang diangkat :

1. Partisipasi

Metode partisipasi dilakukan dengan ikut berpartisipasi dalam segala rangkaian kegiatan proses studi/proyek independent dan turut terlibat dalam mengerjakan proyek-proyek yang diberikan oleh SOYL Bali Studio.

2. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data, dimana dilakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan (Nurdin dan Hartati, 2019: 173). Observasi dilakukan terhadap ilustrasi dan konsep kaos di SOYL Bali Studio dan juga mencari referensi di beberapa *platform* lain.

3. Wawancara

Menurut Riyanto (2010:82) wawancara merupakan metode pengumpulan data yang menghendaki komunikasi langsung antara penyelidik dengan subjek atau responden. Dalam hal ini dilakukan wawancara langsung dengan pihak SOYL Bali Studio.

b. Data Sekunder

Berikut adalah data sekunder yang didapat langsung dari perusahaan yang diangkat :

1. Studi Kepustakaan

Studi pustaka dilakukan untuk memperkaya pengetahuan mengenai berbagai konsep yang akan digunakan sebagai dasar atau pedoman dalam proses penelitian (Martono, 2011: 97). Studi pustaka dilakukan dengan cara mencari informasi yang terdapat dalam artikel, tulisan, makalah, dan buku-buku pada penelitian sebelumnya. Metode ini digunakan dalam mencari hal-hal yang berkaitan dengan perancangan media komunikasi visual sebagai sarana perancangan proyek dan laporan ini.

2. Dokumentasi
Menurut Arikunto (2006:158) metode dokumentasi adalah peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian dan sebagainya. Dalam tahapan ini dilakukan pencatatan melalui hasil wawancara, mendokumentasikan data yang didapat, dan memahami alur kerja yang sudah ditetapkan di tempat studi/proyek independen di SOYL Bali Studio.

HASIL DAN PEMBAHASAN

SOYL Bali Studio

SOYL (Soundtrack of Your Life) Bali Studio adalah sebuah studio dan media *partner* dalam bidang musik yang dimiliki oleh A. Fajar Martha Yudiawan yang memproduksi siniar, konten media sosial, dan *merchandise*. Didirikan pada 2020 SOYL Bali Studio telah bekerja sama dengan *event-event* besar dan makin melebarkan sayapnya. SOYL Bali Studio telah memproduksi banyak siniar mulai dari musisi yang baru merintis hingga musisi internasional. SOYL Bali Studio juga memiliki SOYL Merch yang dikenal dengan desain yang bertema retro dan membawa kesan nostalgia.. SOYL Bali Studio aktif membagikan konten di media sosial Instagram, Tiktok, dan Youtube.

Augmented Reality

Dapat disimpulkan bahwa *augmented reality* merupakan teknologi yang membawa benda virtual 2D atau 3D ke dalam dunia nyata tiga dimensi kemudian menampilkan objek virtual tersebut di waktu yang nyata (Wolfgang Hohl, 2009).

Ilustrasi

Dapat disimpulkan bahwa ilustrasi adalah sebuah gambar yang berkaitan dengan seni rupa. Ilustrasi ini dapat menjelaskan tentang makna dari sebuah tulisan sehingga membantu pembaca untuk memahami makna dari tulisan tersebut (Rohidi, 1984).

Analisis Data

Adapun hasil analisis data yang didapatkan adalah sebagai berikut:

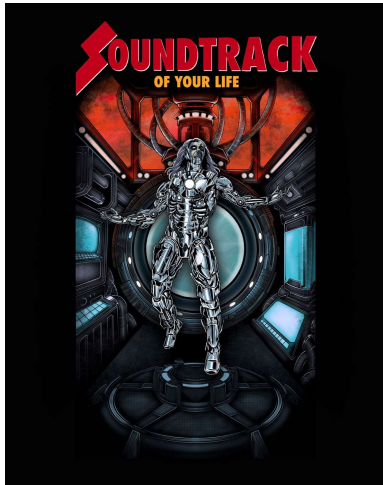
1. Analisis Ilustrasi
Ilustrasi pada desain kaos SOYL Merch di SOYL Bali Studio menitikberatkan pada konsep *retro* untuk memberi kesan nostalgia pada konsumen. Ilustrasi yang digunakan memiliki referensi pada karya pada album musik, film, dan game pada tahun 70-90an.
2. Analisis Fungsi
Fungsi kaos di SOYL Bali Studio adalah sebagai media untuk menyebarluaskan nama SOYL Bali Studio dalam bentuk *merchandise* dan juga merupakan salah satu sumber pendapatan dari SOYL Bali Studio. Fungsi dari kaos di SOYL Bali Studio dapat dikembangkan dengan menyelipkan fitur *augmented reality* sebagai media pemasaran tidak langsung dan menambah daya tarik produk.
3. Analisis Tampilan
Analisis tampilan terhadap desain kaos yang telah direalisasi, adapun data yang didapat adalah berupa tampilan dari kaos tersebut yang menampilkan ilustrasi dan tipografi yang sesuai dengan tema masing-masing baju.

Konsep Perancangan

Dengan menggunakan ilmu Desain Komunikasi Visual sebagai acuan dalam merancang ilustrasi dan *augmented reality* untuk SOYL Bali Studio agar proses menuju tujuan yang hendak dicapai dapat dilakukan dengan baik dan tepat, sebelum menentukan kriteria untuk konsep terlebih dahulu dilakukan *mind mapping* dan wawancara dengan pihak mitra. Adapun konsep perancangan yang akan digunakan untuk *augmented reality* di SOYL Bali Studio adalah sebagai berikut:

1. Ilustrasi
Berdasarkan analisis data, Ilustrasi yang digunakan akan bertema retro. Ilustrasi yang dibuat adalah salah satu karakter utama pada serial Marvel yaitu Iron Man.

Karakter tersebut akan digambarkan sesuai dengan lagu yang juga berjudul 'Iron Man' dari grup musik Black Sabbath yang dikenal sebagai band yang melahirkan aliran *heavy metal*. Sehingga ilustrasi yang dibuat dapat menunjukkan kesan *retro* dan memberi kesan nostalgia pada dua hal sekaligus.



Gambar 1. Ilustrasi untuk SOYL Merch
(Sumber: I Gusti Made Putra Yajnartha,2023)

2. Tipografi

Jenis huruf yang digunakan dalam perancangan ilustrasi dan kemasannya di HNS Studio Bali adalah huruf Futura Condensed ExtraBold dengan tambahan huruf S yang dimodifikasi. Hal ini diadaptasi dari tipografi Black Sabbath pada album 'Sabotage'.



Gambar 2. Tipografi pada ilustrasi kaos SOYL Merch
(Sumber: I Gusti Made Putra Yajnartha,2023)

3. Warna

Warna yang digunakan pada perancangan *augmented reality* pada kaos di SOYL Bali Studio mengacu pada warna-warna

retro dan sesuai dengan isi ilustrasi. Warna-warna yang digunakan pada ilustrasi ini menggunakan prinsip warna komplementer dimana terdapat warna jingga kemerahan yang dipadukan dengan warna biru kehijauan. Dalam ilustrasi juga menggunakan warna merah dan kuning pada tipografi dan hitam dan putih untuk menimbulkan *highlight* dan bayangan



Gambar 3. Palet warna ilustrasi pada kaos SOYL Merch
(Sumber: I Gusti Made Putra Yajnartha,2023)

4. Ukuran

Perancangan *augmented reality* ini menggunakan rasio 16:9 yang akan diaplikasikan pada filter instagram dengan resolusi 300 dpi.

Proses Perancangan

Adapun tahapan perancangan dari desain media sosial HNS Bali Studio terbagi dalam beberapa tahapan, yaitu :

1. Observasi

Pada tahap pertama dalam perancangan ini, dilakukan pengamatan pada produk-produk SOYL Merch yang telah diproduksi sebelumnya dan juga pada ilustrasi dan *motion graphic* pada platform-platform desain di internet.

2. Pengumpulan ide

Pada tahapan ini, dikumpulkan ide-ide yang akan digunakan pada perancangan ini. Adapun sumber dari ide tersebut sebagian besar berasal dari SOYL Bali Studio dan platform Pinterest. Proses pengumpulan ide dilakukan bersamaan dengan kurasi oleh Direktur SOYL Bali Studio, agar ide yang digarap sesuai dengan konsep dan karakteristik SOYL Bali Studio.

3. Perancangan Storyboard

Pada tahap sebelum pembuatan aset ilustrasi dan *motion graphic*, diperlukan adanya Storyboard agar dapat memudahkan dalam menentukan aset-aset yang harus dibuat dan menganimasikannya.

4. Pembuatan Ilustrasi dan Aset
Pada tahapan ini dilakukan visualisasi dari konsep yang telah ditentukan menjadi bentuk visual 2D berupa ilustrasi. Pembuatan ilustrasi dilakukan secara terpisah sesuai dengan aset yang diperlukan. Proses ini meliputi tahap sketsa, kontur, dan pewarnaan. Pada tahap ini juga dikumpulkan aset berupa logo, tipografi, dan ikon.
5. *Animating*
Pada tahap *animating*, aset-aset yang telah dibuat digerakan sesuai dengan storyboard dengan menggunakan metode keyframe. Gerakan-gerakan yang dianimasikan dapat berupa *move and scale* dan rotasi. Adapula animasi dalam bentuk filter seperti pengaturan *opacity*.
6. Penerapan *Augmented Realty*
Setelah ilustrasi dan *motion graphic* telah selesai dibuat, hasil akhirnya dapat diterapkan pada *augmented reality* dengan menggunakan sistem *marker based* dimana *motion graphic* yang telah dibuat akan muncul pada layar gawai saat filter kamera pada instagram memindai ilustrasi yang ada pada kaos SOYL Merch.

KESIMPULAN

Dari hasil uraian diatas, setelah dilakukan partisipasi, observasi, wawancara, studi kepustakaan, dan dokumentasi pada pelaksanaan studi/proyek independen MBKM di SOYL Bali Studio dapat dianalisis bahwa terdapat permasalahan dimana SOYL Merch yang baru berdiri 1 tahun memerlukan media yang efektif dan praktis untuk mempromosikan produknya, sehingga perlu dikembangkan inovasi untuk menjadi solusi masalah tersebut. Berdasarkan analisis data yang dilakukan, untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibuat konsep perancangan *augmented reality* pada kaos SOYL Merch yang dibuat dengan menggunakan konsep retro dengan menampilkan *motion graphic* dari karakter Iron man pada serial Marvel yang dikombinasikan dengan lagu Black Sabbath yang memiliki judul yang sama. Tema iron Man dipilih karena dapat memberi nostalgia pada konsumen terhadap dua hal yang umum diketahui masyarakat banyak dalam

bidang film dan musik. Dipilihnya *augmented reality* sebagai media promosi karena *augmented reality* melekat pada kaos sehingga mendukung terjadinya pemasaran secara tidak langsung oleh konsumen saat menggunakan fitur tersebut. Media promosi berupa AR juga dapat meningkatkan daya tarik dari produk SOYL Merch itu sendiri. Penggunaan fitur *augmented reality* pada kaos akan diperkenalkan melalui konten video pada media sosial SOYL Merch yang menampilkan tentang produk dan cara untuk mengakses fitur *augmented reality*. Selain itu, dilakukan promosi dengan melakukan *endorment* pada musisi dan seniman bali untuk mengulas dan menggunakan fitur *augmented reality* pada kaos SOYL Merch sehingga produk dari SOYL Merch dapat lebih dikenal lagi oleh masyarakat luas.

DAFTAR RUJUKAN

- R.Terry, George dan Leslie W.Rue. Dasar-Dasar Manajemen. (Jakarta: Bumi Aksara, 2017).
- Kotler, P. & Keller. (2014). Marketing Management 14 th. Person Publishing, New Jersey.
- Soewardikoen, Didit Widiatmoko. (2015). Visualisasi Iklan Indonesia Era 1950-1957, Edisi 2. Yogyakarta: Calpulis.
- Laksmas Seviana Rosa, D., Ida Bagus Ketut Trinawindu, & Cokorda Alit Artawan. (2023). Topeng Tradisional Bali Untuk Ilustrasi Merchandise HNS Invasion. Amarasi: Jurnal Desain Komunikasi Visual, 4(01), 76–86.
- Putra Wedhana, A., Alit Kumala Dewi, & Gede Bayu Segara Putra. (2023). Perancangan Merchandise Bertemakan Tari Leko Untuk Zaloukh Apparel. Amarasi: Jurnal Desain Komunikasi Visual, 4(01), 123–131.
- Sugiyono, dkk. (2014). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. Bandung: Alfabet
- Putra Yajnartha, I G M., Ni Ketut Rini Astuti, & I Gede Agus Indram Bayu Artha. (2023). Perancangan Ilustrasi dan Penerapannya Pada Kemasan T-Shirt di Hope Never Sleep Studio Bali. Amarasi: Jurnal Desain Komunikasi Visual, 4(02), 197-203