

PERANCANGAN ILUSTRASI PADA MEDIA T-SHIRT Di UD.BROKENLINE DENPASAR

I Kadek Ananta Pranayoga¹, Ni Luh Desi In Diana Sari, S.Sn, M.Sn²,
Ni Ketut Rini Astuti, S.Sn.,M.Sn³

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar
Jl. Nusa Indah, Sumerta, Denpasar Timur, Kota Denpasar, 80235, Indonesia
E-mail : anantaprana29@gmail.com

Abstrak

Dalam dunia desain grafis, Ilustrasi merupakan interpretasi visual dari sebuah konsep, teks, gambaran atau proses tertentu. Esensi dari sebuah Ilustrasi adalah pemikiran, ide dan konsep yang menjadi landasan akan apa yang ingin dikomunikasikan oleh gambar.dibuat dengan pertimbangan ilmu desain, tujuan ilustrasi untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya dengan media visual agar dapat merepresentasikan makna yang ingin disampaikan dengan mudah. Keberhasilan sebuah ilustrasi dapat diukur dari sejauh mana ia mampu membangun kesan yang kuat dan mudah di pahami oleh audiens. Ilustrasi sering dijumpai pada media desain maupun informasi salah satunya berbentuk sablon di baju kaos. Adapun salah satu garment yang menyediakan jasa sablon, khususnya pembuatan sablon kaos ialah UD.Brokenline yang beralamatkan di jalan padma Gang.1B No 18 penatih, Denpasar, Bali. Selama melakukan kegiatan MBKM magang/praktik kerja, penulis mendapatkan beberapa proyek yang berkaitan dengan desain komunikasi visual, seperti fotografi, desain konten media sosial, asset ilustrasi graphic, hingga mengetahui proses pembuatan baju kaos lewat sablon, yaitu bertema tattoo yang fokus pada seni gambar tattoo. Metode yang dilakukan dalam mendesain ilustrasi pada t-shirt dimulai dari observasi visual sebelumnya, membuat mind map, moodboard, visual keyword, hingga pengaplikasian pada media yang akan dimockup.

Kata kunci : ilustrasi, sablon, UD.Brokenline

Abstract

In the world of graphic design, an illustration is a visual interpretation of a concept, text, image or certain process. The essence of an illustration is the thoughts, ideas and concepts that become the basis for what the image wants to communicate. It is made with consideration of design science, the purpose of the illustration is to explain or decorate a story, writing, poetry or other written information with visual media so that it can represent the meaning you want to convey easily. The success of an illustration can be measured by the extent to which it is able to create a strong impression and is easy for the audience to understand. Illustrations are often found in design and information media, one of which is in the form of screen printing on t-shirts. One of the garment companies that provides screen printing services, especially making screen printed t-shirts, is UD. Brokenline which is located at Jalan Padma Gang. 1B No. 18 Penatih, Denpasar, Bali. While carrying out MBKM internship/work practice activities, the author received several projects related to visual communication design, such as photography, social media content design, graphic illustration assets, and learning about the process of making T-shirts via screen printing, namely tattoo themed which focuses on the art of tattoo images. . The method used in designing illustrations on t-shirts starts from previous visual observations, making mind maps, moodboards, visual keywords, to applying them to the media that will be mocked up.

Keywords: illustration, screen printing, UD.Brokenline

PENDAHULUAN

Menurut kebijakan pemerintah yang dibuat oleh Kemendikbudristek yang disebut sebagai (MBKM). Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM) adalah sebuah inovasi yang dibuat oleh Kemendikbudristek dan diluncurkan sebuah kebijakan untuk mentransformasi sistem Pendidikan tinggi di Indonesia untuk menghasilkan lulusan yang lebih relevan untuk memasuki dunia kerja industri nantinya. Dalam kebijakan MBKM dijalankan dengan beberapa pilar didalamnya, salah satunya Hak belajar di luar Program Studi atau Merdeka belajar diluar kampus. Adapun pilihan Program MBKM yaitu MBKM Magang merupakan program magang/praktik kerja yang dapat ditempuh oleh mahasiswa ISI Denpasar yang telah menyelesaikan perkuliahan minimal semester 5. Program ini merupakan bentuk Kerjasama Institut dengan mitra usaha/industri guna memberikan pembelajaran secara mandiri bagi mahasiswa agar dapat terlibat langsung dalam kegiatan praktik kerja diperusahaan yang dilaksanakan sekurangnya 4 bulan, melalui program Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM), mahasiswa diberikan kesempatan untuk 1 (satu) semester (setara dengan 20 SKS) menempuh pembelajaran di luar program studi pada perguruan tinggi yang sama; dan paling lama 2 semester atau setara dengan 40 SKS menempuh. Pembelajaran pada program studi yang berbeda di perguruan tinggi yang berbeda atau pembelajaran di luar perguruan tinggi.

Dalam sebuah perancangan atau Desain tentu ada sebuah media. Desain tentunya merupakan sebuah tahapan rancangan dari keilmuan kesenirupaan. Hubungan antara desain dan media yang ada adalah sebuah perkembangan kesatuan suatu proses komunikasi melalui Visual. *DKV* adalah sebuah singkatan dari Desain Komunikasi Visual, merupakan cabang ilmu yang mempelajari sebuah desain dengan menggunakan pendekatan seperti Komunikasi, Media, dan Nilai. Desain Komunikasi Visual memiliki suatu kaitan dengan unsur visual dari halnya dengan cara komunikasi, pesan, teknologi percetakan, penggunaan teknologi

multimedia dan teknik persuasi pada masyarakat. Desain Grafis didefinisikan sebagai “aplikasi dari keterampilan seni dan komunikasi untuk kebutuhan bisnis dan industri”. Aplikasi yang meliputi periklanan dan penjualan produk, menciptakan identitas visual untuk institusi, branding produk dan perusahaan secara visual menyempurnakan pesan dalam publikasi. Menurut (M. Suyanto, 2004). Dikutip dalam situs <https://repositori.kemdikbud.go.id/11838/1/9-Desain-Grafis-OK.pdf>

Di era sekarang kaos atau sablon kaos merupakan salah satu jenis pakaian yang tidak termakan zaman. Bila didunia *fashion* terdapat bentuk, corak atau motif yang berubah-ubah disetiap masanya, namun hal tersebut tidak mempengaruhi dengan keberadaan kaos. Saat ini kaos juga sering digunakan sebagai media promosi identitas/branding terlebih dengan desain visual yang menarik, banyak perusahaan tidak jarang memproduksi baju kaos sebagai strategi pemasarannya. Adanya jaminan konsumen yang jelas dari penjualan bisnis kaos ini yang kemudian membuat peluang untuk membuka usaha dalam bidang sablon kaos pun tidak pernah surut.

Sablon kaos merupakan teknik mencetak gambar, foto, ilustrasi, *typography* dan berbagai hasil desain lainnya ke permukaan media kaos. Dari pembuatan kaos selanjutnya selain memikirkan bahan, yaitu adalah desain yang akan disablon nantinya. Sangat dibutuhkannya rancangan desain yang menarik karena pada dasarnya fungsi perusahaan adalah memproduksi barang dan jasa yang dapat diterima konsumen sekaligus dapat memenuhi keinginan konsumen.

Hal tersebut bertujuan untuk memperoleh hasil penjualan sesuai keinginan perusahaan dan untuk mencapainya kegiatan pemasaran terhadap produk dan jasa yang dihasilkan. Maka untuk mencapai hal tersebut sangat diperlukannya ilmu desain komunikasi visual dalam desain-desain atau ilustrasi sebagai acuan perancangan gaya visual, warna, ukuran, tata letak dan presentasinya. Dengan perancangan desain yang baik maka diharapkan mampu meningkatkan kualitas

produk, penjualan dan mampu beradaptasi dengan perkembangan desain saat ini.

METODE

1. Magang/Praktik Kerja

Adapun teknik pelaksanaan yang diterapkan pada program MBKM magang/praktik kerja di perusahaan UD.Brokenline adalah *project based learning* merupakan pembelajaran berbasis proyek (PJBL), yaitu metode pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media langsung. Pihak perusahaan UD.Brokenline turut melibatkan mahasiswa yang melaksanakan MBKM magang/praktik kerja dalam mengerjakan berbagai project, mahasiswa juga dibimbing secara langsung oleh pemilik serta team pekerja yang ada di perusahaan UD.Brokenline, mulai dari pengenalan *project*, brief, asistensi dan evaluasi tugas *project* dengan tatap muka yang dilaksanakan setiap hari Senin-Sabtu pada pukul 09.00-17.00 WITA di UD.Brokenline. Proyek yang dikerjakan juga berdasarkan *request* dari klien.

2. Perancangan Proyek ilustrasi pada *T-shirt*

Selama pelaksanaan program MBKM magang/praktik kerja di perusahaan UD. Brokenline Penulis mengerjakan project Perancangan desain ilustrasi bertema *tattoo old school* pada kaos dari salah satu *customer* yang diangkat menjadi laporan akhir ini, selain *project* utama yang diangkat penulis juga mengerjakan *project* lain yang diberikan oleh pembimbing perusahaan yang ada ditempat pelaksanaan magang/praktik kerja.

Teknik perancangan desain ilustrasi tersebut pada tahap awal mulai dari menentukan tema desain ilustrasi yang akan dikerjakan, menyesuaikan dari keperluan dan dari pesanan klien. Setelah itu penulis mulai membuat *moodboard* sebagai acuan referensi *project* yang akan dikerjakan kemudian dilanjutkan dengan membuat sketsa dan ilustrasi berupa digital, setelah disetujui, dapat dilanjutkan dengan pembuatan final dan desain layout

hingga membentuk produk yang siap digunakan untuk tahap selanjutnya.

Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah teknik atau cara yang dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian. Sementara itu instrumen pengumpulan data merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Berikut adalah metode yang dipergunakan dalam mencari informasi magang/kerja praktik di perusahaan UD.Brokenline :

Teknik Pengumpulan Data Sekunder

Data sumber dapat diperoleh serta dikumpulkan peneliti melalui sumber yang sudah ada, atau secara tidak langsung yang dilakukan melalui browser atau internet. Menurut Arikunto (2013) Data Sekunder adalah data yang diperoleh melalui banyak dokumen. Bisa berbentuk dokumen grafis, foto, rekaman video dan masih banyak lagi. Intinya data sekunder ini bersifat data tambahan yang memperkaya data primer. (Dikutip dari sumber : <https://deepublishstore.com/blog/data-sekunder-penelitian/> pada 11 Desember 2023)

1. Kepustakaan

Menurut Mestika Zed (2003), Studi pustaka atau kepustakaan dapat diartikan sebagai serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian. Menggunakan literatur untuk data komperatif dalam menunjang semua data untuk memperoleh teori-teori dimana dalam penelitian ini, metode kepustakaan menggunakan referensi yang ada dalam buku, literatur, jurnal, catatan, yang memiliki informasi tentang hal-hal yang berkaitan dengan perancangan media komunikasi visual terkait ilustrasi maupun desain *tattoo*. Dari penjelasan tersebut penulis mengumpulkan data serta teori-teori melalui internet sebagai literatur penelitian.

2. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2018:476), dokumentasi adalah cara yang digunakan untuk memperoleh data atau informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan, dan juga gambar. tulisan dapat berbentuk sejarah, biografi, peraturan, kebijakan, dan lain sebagainya. Sedangkan gambar dapat berupa foto, sketsa, dan lainnya. Metode ini mendokumentasikan segala hal yang berkaitan/ relevan dengan perancangan ilustrasi desain bertema *old school* dan mendapatkan data gambar aktivitas pelaksanaan magang/praktik kerja serta foto-foto untuk keperluan penyusunan laporan akhir praktik kerja. Maka penulis mengumpulkan foto-foto yang ada di UD.Brokenline yang berkaitan dengan bahan penelitian.

IMPLEMENTASI DAN HASIL

Alih Pengetahuan

Menurut Notoatmodjo 2007, pengetahuan adalah merupakan hasil dari tahu dan ini setelah orang melakukan penginderaan terhadap obyek tertentu. Penginderaan terjadi melalui panca indera manusia, yakni indera penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan raba. Sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh melalui mata dan telinga. Pengetahuan adalah informasi atau maklumat yang diketahui atau disadari oleh seseorang. Jadi pengetahuan adalah berbagai macam hal yang diperoleh oleh seseorang melalui panca indera. Alih pengetahuan menjelaskan tentang hasil magang/praktik kerja dari sudut pandang penerapan pengetahuan dari proses pembelajaran kognitif di kampus dan kebaruan pengetahuan saat kegiatan di UD.Brokenline.

UD.Brokenline adalah adanya beberapa sudut kebaruan pengetahuan mengenai perancangan brand visual, khususnya ilustrasi yang dimana dapat melengkapi kekurangan dari materi yang didapatkan pada mata kuliah prodi DKV mengenai perancangan identitas visual melalui ilustrasi serta dapat menambah pengalaman terhadap memahami *client* secara baik dan benar. Hal ini didukung langsung dari owner

UD.Brokenline dengan cara membimbing langsung sesuai pengalaman beliau dalam menjalankan usaha untuk dapat mempelajari proses perancangan ilustrasi serta mewujudkan ilustrasi tersebut kedalam media baju kaos secara manual.

Alih Keterampilan

Keterampilan (*skill*) merupakan kemampuan untuk mengoperasikan pekerjaan secara mudah dan cermat (Sri Widiastuti, 2010:49)

([https://eprints.uny.ac.id/7733/3/BAB2-](https://eprints.uny.ac.id/7733/3/BAB2-07601241055.pdf)

07601241055.pdf, diakses 6 Juni 2023).

Alih keterampilan dalam hal ini adalah berbagai bentuk keterampilan baru yang didapatkan selama pelaksanaan magang/kerja praktik MBKM di UD.Brokenline. Mahasiswa selama proses magang/praktik kerja mahasiswa tentunya juga memperoleh keterampilan yang baru belajar seperti membuat proses perancangan menjadi efektif dan efisien. Mahasiswa mampu mempelajari tentang proses perancangan atau pembuatan dari desain ilustrasi yaitu dengan beberapa tahap, mulai dari menentukan konsep serta sesuai arahan brief yang telah dirancang, kemudian eksekusi dalam bentuk pengerjaan sketsa, outline dan pewarnaan ilustrasi. Selain itu penulis dapat keterampilan baru tentang proses cetak sablon, mempelajari pemisahan warna, pencampuran warna serta persiapan lain sebelum baju naik ketahap sablon. Selama melaksanakan kerja praktik/magang di perusahaan UD.Brokenline, penulis memperoleh skill dalam merancang sebuah ilustrasi desain pada kaos, mengenal proses sablon yang baik dan menarik sesuai kebutuhan target konsumen di pasaran, selain itu juga penulis mendapatkan keterampilan *skill* desain pada *ipad*.

Alih Teknologi

Alih teknologi dalam hal ini menjelaskan mengenai beberapa sudut pandang kebaruan teknologi yang diperoleh penulis dalam penguasaan alat yang berkaitan pengembangan mahasiswa. Cakupan dari teknologi yang dimaksud seperti penggunaan alat, pengembangan media baru dan lainnya.

Keberadaan suatu alat dengan teknologi yang berkualitas dapat menunjang produktivitas dalam mengerjakan suatu proyek.

Analisa

Pada bagian Analisa, dijabarkan tentang bagaimana proses perancangan bertema Ilustrasi Desain Tatto *Old school* di UD.Brokenline yang diangkat pada saat melaksanakan magang/praktik kerja MBKM. Analisa dijabarkan menurut sub manajemen perusahaan, profil perusahaan, media terpilih, target pasar, konsep perancangan, proses pengerjaan serta hasil akhir. Dalam proses merancang ilustrasi dengan tema *old school* warna yang diinginkan yaitu *monochrome* hitam dan putih akan menjabarkan dari judul yang diangkat sebagai judul karya tugas akhir yang penulis rancang di UD.Brokenline yaitu Perancangan ilustrasi merchendese bertema *old school* pada *t-shirt* di UD.Brokenline.

Pra Desain

a. Ide dan Konsep

Sebelum melakukan proses produksi, hal terpenting yang harus dilakukan pertama adalah memahami ide dan konsep dari *klient*. Ide dan konsep adalah gagasan pemikiran atau bentuk dasar dari karya yang akan dihasilkan, karena inilah yang nantinya akan digunakan untuk mengembangkan desain kedepannya. Maka penulis membutuhkan diskusi untuk mengambil inti dari pemikiran *client* yaitu konsep *old school* atau tema *element tattoo*. Pertama dilakukan adalah pemilihan icon-icon yang tepat serta memberikan kesan identitas yang kuat. Pemilihan karakter macan serta icon mawar dan jarum tattoo sangat relevan dengan konsep *client* yang dimana sangat *iconik* dengan ciri garis *old school* yang besar nantinya, adapun posisi macan yang ingin di sketsa yaitu seolah ingin menerkam. Menggambarkan kecepatan dan ketajaman selain itu penulis ingin menambahkan icon yang diambil dari nama perusahaan yaitu rose yang artinya mawar fungsi penambahan ini sebagai pemanis dan identitas perusahaan itu

sendiri. dengan tetap mempertahankan agar terlihat keistimewaan, keunggulan, memperhatikan elemen-elemen desain komunikasi visual untuk menghasilkan desain yang baik.



Gambar 1. Sketsa awal ilustrasi
Sumber: Dokumen pribadi, 2023

Proses perancangan sketsa menggunakan ipad pro dengan aplikasi procreate, dengan tools pensil untuk sketsa awal dengan opacity 50% untuk memudahkan penentuan garis yang lebih tegas nantinya.

b. Moodboard

Setelah semua ide terkumpul dilanjutkan dengan pembuatan *moodboard*. *Moodboard* adalah komposisi atau kumpulan dari visual, gambar, atau objek lainnya yang umumnya dibuat untuk tujuan desain ataupun presentasi dengan klien ataupun orang penting. Moodboard merupakan salah satu komponen yang sangat penting untuk penulis dalam membuat karya karena dalam *moodboard* kita bisa menterjemahkan ide-ide yang di dapat dari *brainstorming* tersebut sehingga mudah dipahami.



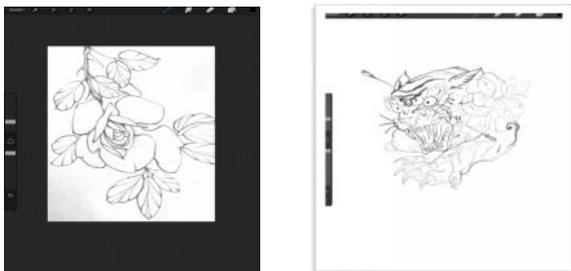
Gambar 2. Moodboard Bertema *Old school*
Sumber: (<https://id.pinterest.com>), 2023

Moodboard berperan penting sebagai acuan referensi dari desain tattoo yang menjadi sumber inspirasi penulis dalam pembuatan project ilustrasi bertema *old school*. Untuk eksekusinya, penulis memilih untuk menggunakan gaya visual yang sederhana dan tegas yakni gaya visual yang terdiri dari warna hitam dan putih, menggunakan tipografi jenis Serif, dan ilustrasi bergaya flat atau *old school* dengan ciri khas *outline* besar. Adapun *moodboard* dan konsep dari perancangan yang didapatkan yaitu bunga mawar, icon macan jarum tattoo dan font dengan style klasik yang akan digunakan pada ilustrasi ini.

Proses Desain

a. Thumbnail

Desain *Thumbnail* merupakan hasil dari brainstorming konsep-konsep pada perancangan media, yang dalam hal ini adalah ilustrasi tattoo *old school*. Menurut Ningsih (2021), *Thumbnail* adalah gambar atau sketsa secara garis besar dan kasar untuk memvisualkan pedekatan layout yang tidak detail. Berikut adalah thumbnail dari ilustrasi bertema *old school*



Gambar 3. Thumbnail Ilustrasi
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

Pada gambar di atas merupakan hasil sketsa dua (2) alternatif untuk konsep ilustrasi desain ilustrasi bertema *old school tattoo*. Dikerjakan dengan cara menggabungkan dua alternatif desain dengan menggunakan procreate di iPad pro dengan memasukan dua objek dalam satu layer lalu Digambar ulang dengan dengan acuan sketsa sebelumnya dengan opacity

yang lebih tebal, menggunakan tools pen agar menghasilkan garis yang solid.

b. *Tight Tissue*

Menurut Ningsih (2021), *tight tissue* merupakan suatu bentuk visual dari ide pemikiran desainer yang akan dipresentasikan kepada klien yang terlihat sama persis dengan desain akhir. *Tight tissue* disebut juga sebagai sebuah jawaban atau solusi terhadap masalah desain yang dihadapi. Berikut adalah *tight tissue* dari desain *illustration* bertema *old school*. Hasil akhir dari *illustration* ini terdapat icon yang berkaitan dengan alat element tattoo serta karakter yang terinspirasi dari icon tattoo yang *familiar* yaitu *macan old school* dengan tambahan style Bali serta bunga dan jarum tattoo yang di padukan menjadi kesatuan.



Gambar 4. *Tight Tissue* Ilustrasi
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023



Gambar 5. *Tight Tissue* Font Ilustrasi
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

Dari gambar diatas adalah hasil dari final *outline* ilustrasi yang dikerjakan pada iPad dengan aplikasi *procreate* secara manual, dengan mengikuti dan memperbaiki sketsa sebelumnya. Membuat ilustrasi menjadi tegas, setelah

proses ini akan digabungkan dengan lettering dari jenis Font *tattoo ink* dengan karakter yang sangat sesuai dengan tema ilustrasi serta karakter dari font ini banyak digunakan pada tattoo yang searah dengan perusahaan. Adapun proses yang dikerjakan menggunakan aplikasi Adobe Photoshop CS 6.

c. Desain akhir

Desain akhir berikut adalah tampilan desain final dengan penggabungan ilustrasi dengan lettering yang dimana object berada pada Tengah-tengah dan posisi tulisan berada antara luar objek seperti dibagian atas dan bawah serta kanan dan kiri *object*. Pengerjaan ini dilakukan di laptop *asus tuf* Gaming dengan aplikasi Adobe Photoshop, untuk finishing desain penulis membuat dua konfigurasi *vertical* dan *horizontal*



Gambar 6. Final desain ilustrasi bertema *old school*

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023



Gambar 7. Desain final ilustrasi *old school* dengan Konfigurasi Horizontal

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

d. Unsur Desain Pada Ilustrasi *Old school* Rose Tatttoo Studio Terpilih

1) Warna

Mengutip buku dengan judul *Pengantar Desain Komunikasi Visual* dalam Penerapan karya Ricky W. Putra (2021:25), warna dapat didefinisikan secara objektif/fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subjektif/psikologis sebagai bagian dari pengalaman indera penglihatan. Adapun warna yang digunakan pada Ilustrasi terpilih ada dua jenis Putih dan Hitam



Gambar 8. Color Palette Digital

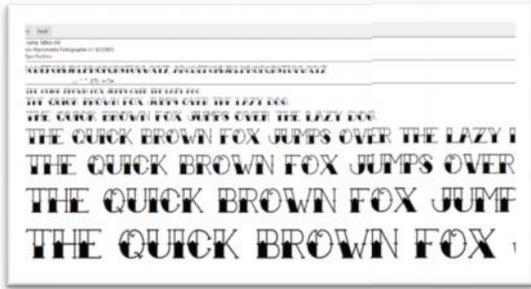
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

Makna Warna putih selalu dihubungkan dengan kesucian, kebaikan, dan kebersihan. Artinya, warna putih menggambarkan hal yang mengungkapkan kebenaran dan tidak ada misteri di dalamnya. Lebih lanjut, warna putih juga melambangkan keagungan dan hal yang transendental. Sedangkan warna Hitam melambangkan ketegasan, profesional, dan kredibilitas sebuah produk atau brand.

2) Huruf dan Teks

Jenis huruf yang digunakan adalah serif yang juga *old style* font. Serif berarti ada kaki halus/kecil yang biasa disebut dengan *counterstroke*. Atau juga dikatakan memiliki ekor yang terletak di ujung dari garis fontnya memiliki karakter tegas, terlihat klasik dan berwibawa. Font *tattoo ink* digunakan dalam ilustrasi rose tattoo studio ini dengan karakter yang sangat

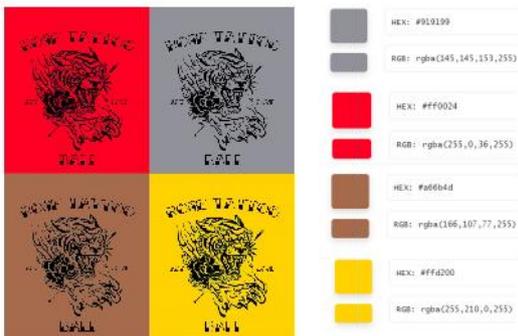
sesuai dengan tema ilustrasi yang dibuat yaitu *old school*



Gambar 9. Font Tattoo ink
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

3) Flaksibelitas Warna

Ilustrasi yang dirancang memiliki fleksibilitas untuk diadaptasikan dengan pilihan warna Merah, Abu-abu, coklat, dan Kuning Sebagai refrensi warna pilihan visualisasi ilustrasi yang baik digunakan nantinya.



Gambar 10. Fleksibilitas Ilustrasi pada Berbagai Warna

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

Fleksibilitas warna diambil dari tone warna dasar dari tema *old school* itu sendiri yang dimana menggunakan warna yang tidak terlalu mencolok agar terlihat unsur cenderung vintage atau klasik serta pengambilan warna ini juga diambil dari unsur warna sebelumnya yang digunakan dari perusahaan, pengambilan warna digital memiliki kode HEX adalah suatu nilai warna *hexadecimal* untuk mengidentifikasi berbagai macam model warna, sedangkan warna dengan kode RGB adalah hasil dari gabungan tiga nilai warna yaitu merah,

hijau dan biru. Pembuatan palet atau *tone* warna ini dibuat agar nanti diharapkan Perusahaan lebih mudah mengaplikasikan ilustrasi pada warna yang diinginkan.

Final Desain

a. Pengaplikasian pada Media

Berikut pengaplikasian Ilustrasi Rose tattoo studio terpilih pada beberapa media seperti stationary kit, *t-shirt*, Stiker, dan identification card juga pada topi.

1) Stationary kit

Stationary kit dalam arti Bahasa inggris merupakan peralatan kantor atau peralatan perusahaan terdiri dari peralatan tulis, peralatan kerja dan souvenir.



Gambar 11. Penerapan Ilustrasi Rose Tatttoo Studio terpilih pada Stationary Kit

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

Terdiri dari beberapa pengaplikasian pada media dengan Teknik digital print sebagai berikut:

a) Kop surat

Pengaplikasian pada kop surat dengan ukuran A4 , bahan kertas HVS. Memposisikan desain pada bagian atas dengan rata-rata ukuran 4x5 cm

b) Amplop

Mengaplikasikan ke dalam amplop dengan bahan kertas ukuran 9x15cm. Memposisikan desain ilustrasi pada bagian tengah-tengah dengan ukuran 4x7cm

c) Kartu Ucapan

Mengaplikasikan desain ke dalam kop kartu ucapan dengan bahan kertas *art papper* berukuran 8x14cm dengan posisi desain

berada dibagian atas berukuran 4x5cm

d) Kartu nama

Pada kartu nama dengan berbahan *art papper* berukuran 6x9 cm desain diaplikasikan dengan ukuran 3x4 cm pada bagian atas kartu.

2) *T-shirt*

T shirt merupakan salah satu produk merchandise yang dimana dalam perngertiannya adalah barang-barang yang unik dan menarik yang diberikan sebagai hadiah atau cenderamata. Selain itu memiliki Tujuannya sebagai media promosi dari perusahaan atau instansi.



Gambar 12. Penerapan Ilustrasi Rose Tatttoo Studio terpilih pada Tshirt

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

Pengaplikasian pada media kain catton 32's dengan warna kain putih. Ukuran sablon pada bagian depan berukuran 10x10cm dengan posisi sebelah kiri. Pada bagian belakang desain sablom dibuat dengan ukuran A3 42x29cm.

3) Stiker

Stiker merupakan media yang dapat memberikan informasi dan promosi tambahan untuk pelanggan tentang produk atau jasa perusahaan. Menambahkan informasi utama produk di stiker, memungkinkan dapat meningkatkan penjualan pun bisa menambahkan informasi seperti kontak, layanan, jenis-jenis produk, dan nama sosial media pada stiker.



Gambar 13. Penerapan Ilustrasi Rose Tatttoo Studio terpilih pada Stiker

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

Pengaplikasian pada stiker dengan bahan *vinyl* dengan pelapisan *glossy*. Berukuran diameter 8cm dengan bentuk lingkaran, menggunakan teknik cetak digital printing.

4) Kartu Nama

Identification card atau kartu nama mirip dengan stiker fungsi utamanya memberikan informasi dan promosi tambahan untuk pelanggan tentang produk atau jasa perusahaan. Menambahkan informasi seperti kontak, layanan, jenis-jenis produk, dan nama sosial media namun perbedaannya adalah kartu nama tidak dapat ditempel layaknya stiker.



Gambar 14. Penerapan Ilustrasi Rose Tatttoo Studio terpilih pada Kartu Nama

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

Pengaplikasian pada kartu nama menggunakan kerta art paper sebagai dasar bahan, Teknik cetak yang dipakai adalah cetak print digital dengan ukuran 9x6cm. Pada kartu nama ini desain diletakkan pada bagian atas dengan ukuran 2x3cm selain desain ilustrasi joga

mencantumkan beberapa informasi penting tentang Perusahaan.

5) Topi

Topi adalah salah satu barang promosi yang banyak diminati Masyarakat yang beraktivitas diluar ruangan terutama di Bali sendiri yang memiliki cuaca sedikit panas. Topi dapat dijadikan salah satu pilihan alternatif sebagai barang merchandese untuk suatu perusahaan, penulis mencoba untuk mock up desain ilustrasi ke media topi sebagai gambaran alternatif.



Gambar 15 Penerapan Ilustrasi Rose Tatttoo Studio terpilih pada Topi

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

Untuk media topi desain diaplikasikan dengan cara digital sablon dengan diameter 10x15cm. Memosisikan desain ilustrasi pada bagian depan topi, bahan topi yang digunakan adalah semi *jeans* dengan warna abu-abu.

SIMPULAN

Pada pelaksanaan Praktik kerja/magang MBKM di UD.Brokenline, penulis bertugas mengerjakan proses desain dan ilustrasi sebelum ketahap sablon serta membuat video *reels story* untuk membantu mempromosikan perusahaan. Pemilihan tema *old school* ini karena penulis mengangkat proyek dari salah satu pelanggan yang ada di UD.Brokenline dengan permintaan tema yang rencana digunakan sebagai *merchandise* perusahaan dari pelanggan, sehingga perlu meningkatkan dan fokus akan keperluan desain yang bertemakan *Old school* selain itu perancangan ini bagi penulis untuk mempelajari dan mengetahui tahapan-tahapan dalam perancangan *desain old school style*

tattoo. Pada saat proses perancangan berlangsung, penulis merancang beberapa sketsa ilustrasi yang diambil dari referensi-referensi diinternet dan buku tattoo yang ada di perusahaan Rose Tatttoo Studio Bali. Ini sangat perlu untuk memperhatikan elemen-elemen desain komunikasi visual untuk menghasilkan desain yang baik dan menarik, yaitu ilustrasi, bentuk, warna, motif, tipografi, layout, ukuran. Elemen-elemen ini yang berfungsi menyampaikan pesan dan membentuk persepsi di benak audience. Langkah-langkah dalam perancangan pembuatan ilustrasi desain tatto ini dimulai dengan membuat konsep dengan cara melakukan *brainstorming*, membuat *moodboard*, membuat thumbnail desain, dan membuat mockup untuk hasil akhir ilustrasi desain bertema *old school*. Beberapa desain media yang sudah dikerjakan penulis diantaranya desain vektor ilustrasi, pattern dan mockup serta layout.

DAFTAR RUJUKAN

BUKU

- Dendi Sudiana (2001:1) dalam buku "Pengantar Tipografi" Tipografi adalah elemen grafis yang paling mudah dibaca. Tetapi melalui kata-kata yang terdiri dari huruf dan oleh huruf-flah yang memandu pemahaman pembaca pesan atau ide.
- Manullang, M. 2008. Dasar-Dasar Manajemen. Gadjah Mada University Press, Yogyakarta.
- Sadjiman Ebdi Sanyoto. 2017. Nirmana: Elemen-elemen Seni dan Desain. Jalasutra, Yogyakarta.
- Salmaa. 2021. Teknik Pengumpulan Data : Pengertian, Jenis, dan Contoh. Deeplubis. Yogyakarta.
- Sumbo Tinarbuko, 2015, *DEKAVE Desain Komunikasi Visual*, CAPS, Yogyakarta
- Terry, G.R. (2008). Prinsip-prinsip manajemen.

JURNAL

Nur Aini Ashari, Asidigisianti Surya Patria. 2021. Perancangan Konten Visual Instagram Tentun Ikat “Paradila” Lamongan. Jurnal Desain Komunikasi Visual.6(2):237-258.

INTERNET

Buku dasar dasar manajemen <http://repository.unitri.ac.id/1353/1/Dasar-Dasar%20Manajemen%20-%20Abd%20Rohman%202017.pdf>
<https://glints.com/id/lowongan/jenis-font/>

<https://ilmukomunikasi.uma.ac.id/2022/02/25/pengertian-kreativitas-dan-menurut-para-ahli/>

<https://informatika.uc.ac.id/2016/02/2016-2-18-metode-pengumpulan-data-dalam-penelitian/>

<https://www.rikaariyani.com/2022/10/dokumen-tasi-adalah-pengertian-jenis.html>

Pengertian Ilustrasi (Dikutip dari sumber <https://www.maxmanroe.com/vid/umum/pengertian-ilustrasi.html>, diakses pada 6 desember 2023)

Team GCC, 2023, "Sejarah Berdiri Sekolah", (<https://smkti-bali.global.sch.id/halaman/sejarahberdiri>)