

PERANCANGAN ILUSTRASI T-SHIRT DENGAN MENGGABUNGKAN MOTION GRAPIC, DAN AR (AUGMENTED REALITY) UNTUK HNS STUDIO DI TAMPAKSIRING BALI

Ida Wayan Santi Adnyana¹, Ida Bagus Ketut Trinawindu², Ni Ketut Pande Sarjani³

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: santiadnyanaidawayan031@gmail.com

Abstrak

Hope Never Sleep Studio yang juga dikenal sebagai HNS Studio merupakan studio kreatif yang memiliki konsep One Stop Shopping dimana HNS Studio menawarkan jasa pembuatan, ilustrasi, animasi, yang dapat langsung diwujudkan dalam bentuk t-shirt. T-shirt sendiri merupakan jenis gaya berpakaian yang sering digunakan oleh masyarakat saat ini, pada perkembangannya penulis menemukan bahwa t-shirt banyak di gunakan sebagai salahsatu sarana branding baik dari segi ilustrasi maupun inovasi lainnya salahsatunya yaitu penggunaan AR (augmented reality). adalah teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi dan ataupun tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut secara realitas dalam waktu nyata. Hal ini menjadi menarik apabila teknologi AR ini di novasikan dengan ilustrasi t-shirt Maka dari itu penulis berinovasi menciptakan ilustrasi t-shirt di padukan dengan motion grapich dan teknologi AR sebagai media brandingnya

Kata kunci : Desain Komunikasi Visual, Ilustrasi, Motion Grapich, augmented reality, HNS Studio Bali.

Abstract

Hope Never Sleep Studio, also known as HNS Studio, is a creative studio with the concept of One Stop Shopping, where it offers services such as creation, illustration, and animation, all of which can be directly manifested in the form of t-shirts. T-shirts are a popular style of clothing in today's society, and in its development, the author found that t-shirts are often used as a means of branding, both in terms of illustration and other innovations, one of which is the use of Augmented Reality (AR).

AR is a technology that combines two-dimensional or three-dimensional virtual objects into a real environment and projects these virtual objects in real time. It becomes interesting when AR technology is innovatively applied to t-shirt illustrations. Therefore, the author innovates by creating t-shirt illustrations combined with motion graphics and AR technology as a branding medium.

Keywords: Visual Communication Design, Illustration, motion graphic, augmentd reality, HNS Studio Bali

PENDAHULUAN

Pada era digital saat ini, industri kreatif di Indonesia khususnya di Bali mengalami perkembangan yang pesat. Salah satunya Hope Never Sleep Studio Bali atau lebih dikenal dengan HNS Studio Bali. Terletak di Jl. Ir. Sukarno, Br. Buruan Tampaksiring, Gianyar, Bali, studio ini didirikan pada tahun 2015 oleh Dewa Gede Raka Jana Nuraga, alumni ISI Denpasar. HNS Studio telah meraih reputasi tinggi dalam memberikan layanan desain berkualitas, terbukti dengan kepercayaan dari sejumlah klien ternama seperti Bank Indonesia, Google, Bali United, Kompas, dan masih banyak lainnya. Selain itu, HNS Studio juga berperan aktif dalam mengadakan kompetisi desain, salah satunya adalah HNS Primership yang melibatkan peserta dari seluruh Indonesia. Dengan reputasi dan prestasinya yang gemilang, HNS Studio bisa dibilang terbaik di bidangnya khususnya di Bali

Mitra memberikan tugas berupa pembuatan ilustrasi sesuai dengan kebutuhan Hope Never Sleep Studio dimana salah satunya akan diterapkan pada produk HNS Studio dan juga sebagai hasil dari kegiatan magang/praktik kerja MBKM. Produk yang dipilih untuk hasil akhir kegiatan magang/ praktik kerja adalah ilustrasi t- shirt. ilustrasi dipilih karena ingin membuat produk t-shirt dari Hope Never Sleep Studio lebih menarik dengan ilustrasi yang dirancang dengan menggabungkan motion graphic, dan augmented reality agar menampilkan inovasi yang menarik sehingga diharapkan dapat meningkatkan penjualan dan memberi kesan eksklusif pada produk Hope Never Sleep Studio.

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 ilustrasi t-shirt dengan menggabungkan motion graphic dan augmented reality di HNS Studio Bali ?

METODE

Data yang dibutuhkan dalam proses merancang ilustrasi di HNS Studio Bali 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 magang/praktik kerja dan turut terlibat dalam mengerjakan proyekproyek yang diberikan oleh HNS 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,motion graphic,dan AR di HNS 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 HNS 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 projek 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 magang/praktik kerja di HNS studio Bali

HASIL DAN PEMBAHASAN

HNS Studio Bali

HNS (Hope Never Sleep) Studio adalah sebuah studio desain milik oleh Dewa Gede Raka Jana Nuraga yang berfokus pada ilustrasi dan animasi. Didirikan dari 2015 HNS Studio melalui banyak suka dan duka sebelum akhirnya menjadi HNS Studio seperti sekarang ini. HNS Studio dikenal dengan ilustrasinya dengan gaya Jepang lalu ditambahkan dengan unsur kebudayaan Bali. HNS menerima orderan mulai dari proyek kecil dan proyek besar hingga kerjasama dengan pihak ternama. Selain itu HNS Studio juga aktif dalam menyelenggarakan maupun ikut berpartisipasi dalam event anak muda. HNS Studio aktif membagikan konten kreatif di media sosial Instagram, Tiktok, dan Youtube dan juga memiliki situs web untuk portofolio di hnsstudiobali.com.

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).

Motion graphic

motion graphics adalah penggabungan gambar, (foto, ilustrasi, typografi, video, atau objek-objek berbasis visual) dan dirancang sehingga menciptakan ilusi gerak. graphics merupakan teknik pembuatan produk audio visual dengan cara menggabungkan gambar, tulisan, video, ataupun objek-objek berbasis visual lainnya yang dirancang sehingga mendapatkan hasil ilusi gerak. (Jon Krasner dalam buku motion graphics Design - Applied History and Aesthetics (2008))

Augmented Reality

Augmented Reality merupakan suatu konsep perpaduan antara virtualreality dengan world reality. Sehingga obyekobyek virtual 2 Dimensi (2D) atau 3 Dimensi (3D) seolah-olah terlihat nyata dan menyatu dengan dunia nyata. Pada teknologi AR, pengguna dapat melihat dunia nyata yang ada di sekelilingnya dengan penambahan obyek virtual yang dihasilkan oleh komputer Cawood & Mark Fiala dalam bukunya yang berjudul Augmented reality: a practical guide, mendefinisikan bahwa Augmented Reality)

Analisis Data

Adapun hasil analisis data yang didapatkan adalah sebagai berikut:

1. Analisis ilustrasi
Gaya ilustrasi utama di Hope Never Sleep Studio menggunakan teknik *line art* dengan mengambil unsur kebudayaan bali. Untuk Produk HNS Invasion sendiri kerap menggunakan tema kebudayaan bali. Produk dengan tema tradisi menjadi salah satu produk yang terlaris.
2. Analisis Fungsi
Fungsi dari motion dan AR di HNS Studio Bali terbagi

menjadi fungsi utama dan fungsi penunjang. Fungsi utama dari motion dan ar di HNS Studio Bali adalah untuk menambah daya tarik konsumen , sedangkan fungsi penunjangnya adalah sebagai media branding . Agar masyarakat dapat mengetahui bahwa HNS studio sudah menerapkan teknologi pada desain ilustrasi mereka, motion dan AR ini perlu dikembangkan dengan menambahkan fungsi sebagai benda koleksi.

3. Analisis Tampilan

Analisis tampilan pada terhadap ilustrasi t-shir,motion dan AR yang telah direalisasi. Adapun data yang didapat adalah berupa tampilan dari ilustrasi tersebut yang dapat dikembangkan kembali dengan penambahan aksesori dan juga pemilihan gerakan yang disesuaikan dengan tema agar memiliki keunikan pada gerakan pada motion .

Konsep Perancangan

Dengan menggunakan ilmu Desain Komunikasi Visual sebagai acuan dalam merancang ilustrasi motion dan AR untuk HNS Studio Bali agar pesan yang hendak disampaikan dapat diterima dengan baik dan tepat, sebelum menentukan kriteria untuk konsep terlebih dahulu dilakukan wawancara dengan pihak mitra. Adapun konsep perancangan yang akan digunakan untuk desain ilustrasi motion dan AR HNS Studio Bali adalah sebagai berikut:

1. Ilustrasi

Berdasarkan analisis data, Ilustrasi yang digunakan adalah ilustrasi mitologi . Ilustrasi yang dibuat adalah karakter dewa dalam kepercayaan hindu yang digemari banyak orang

yaitu dewa baruna dan atributnya dengan tujuan melanjutkan tema mitologi dari HNS Invasion sebagai produk terlaris dari HNS Studio Bali .



Gambar 1. Ilustrasi dewa baruna

(Sumber: Ida Wayan Santi Adnyana,2023)

2. Tipografi

Jenis huruf yang digunakan dalam percangan ilustrasi adalah huruf serif sebagai tipografi dalam informasi ilustrasi.

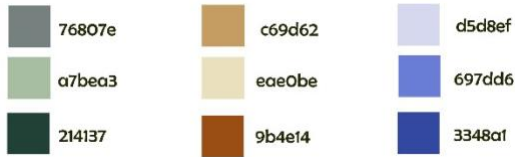
HNS INVASION

Gambar 2. Tipografi pada ilustrasi HNS Studio Bali

(Sumber: Ida Wayan Santi Adnyana,2023)

3. Warna

Warna yang digunakan pada perancangan ilustrasi HNS Studio Bali mengacu pada warna dingin karena pengambilan tema yang di ambil di air yang dominan biru



Gambar 3. Palet warna ilustrasi HNS Studio Bali

(Sumber: Ida Wayan Santi Adnyana,2023)

4. Layout

Tata letak yang digunakan pada ilustrasi berbebentuk kotak dengan ilustrasi dewa baruna berada di tengah menghadap ke sisi kiri,pada bagian atas dan bawah terdapat tipografi



Gambar 4. Layout ilustrasi HNS Studio Bali
(Sumber: I Gusti Made Putra Yajnartha,2023)

Proses Perancangan

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

1. Konsep

Konsep yang digunakan dalam perancangan ini mengambil tema mitologi hindu kuno yang dikenal sebagai dewa lautan yaitu dewa baruna. Hal ini dipilih dengan melanjutkan tema dari series Produk HNS Studio yang telah ada yaitu seri tradisi dengan memilih karakter dari cerita hindu yang banyak diketahui sebagai pembeda dengan produk sebelumnya yang menampilkan gambar saja kali ini penulis menginovasikan t-shirt dengan media motion dan augmented reality. Pada t-shirt juga di tambahkan deskripsi dari karakter.



Gambar 5. Refrensi ilustrasi 1

(Sumber: Ida Wayan Santi Adnyana,2023)



gambar 6. refrensi ilustrasi 2

(Sumber: Ida Wayan Santi Adnyana,2023)

2. Pengumpulan ide

Pada tahapan ini, dikumpulkan ide-ide ilustrasi yang akan digarap. Adapun sumber dari ide tersebut sebagian besar berasal dari HNS Studio dan platform Pinterest. Proses pengumpulan ide dilakukan bersamaan dengan kurasi oleh *Quality control* dan *owner* HNS Studio, agar ide yang digarap tetap relevan dengan branding HNS Studio Bali

3. Thumbnail

Hasil dari *brainstorming* konsep-konsep pada perancangan media yang sudah ditentukan dijadikan sebagai gambaran *thumbnail* ilustrasi berikut.



Gambar 7. *Thumbnail* ilustrasi HNS studio bali
(Sumber: Ida Wayan Santi Adnyana,2023)



Gambar 8. Thumbnail 2 ilustrasi HNS Studio Bali
(Sumber: Ida Wayan Santi Adnyana,2023)

4. *Tight Tissue*

Berikut adalah visual dari ide pemikiran desainer yang akan dipresentasikan kepada klien yang terlihat sama persis dengan desain akhir (*tight tissue*) dari ilustrasi dan ilustrasi t- shirt HNS Studio Bali.



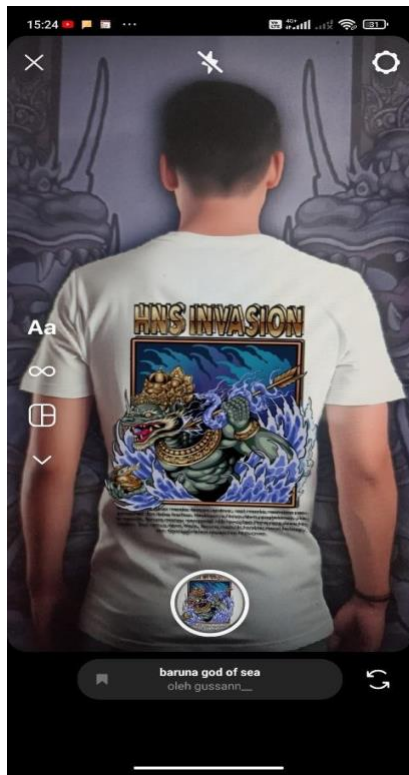
Gambar 9. *Tight tissue* ilustrasi HNS Studio Bali
(Sumber: Ida Wayan Santi Adnyana,2023)

5. *Final Product*

Pada tahapan ini dilakukan pencetakan *project*.



Gambar 9. *Final Product* Ilustrasi pada t-shirt
(Sumber: Ida Wayan Santi Adnyana,2023)



Gambar 10. *Final product* filter instagram
(Sumber: Ida Wayan Santi Adnyana,2023)

KESIMPULAN

Dari hasil uraian diatas, setelah dilakukan partisipasi , observasi, wawancara, studi kepustakaan, dan dokumentasi pada pelaksanaan magang/praktik kerja MBKM di HNS Studio dapat dianalisis bahwa terdapat permasalahan dimana t-shirt HNS Invasion yang telah ada masih terkesan umum dan sering terabaikan setelah digunakan sehingga perlu dikembangkan inovasi untuk menjadi solusi masalah tersebut. Berdasarkan analisis data yang dilakukan, untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibuat konsep perancangan ilustrasi dengan menggabungkan motion dan augmented reality. t-shirt dibuat dengan menggunakan tema mitologi dengan karakter dewa baruna dari cerita rakyat yang merupakan salah satu seri tema yang paling diminati oleh konsumen HNS Invasion.

DAFTAR RUJUKAN

- Cahyorini & Rusfian. (2013). The Effect of Packaging Design on Impulsive Buying. *Journal of Administrative Science & Organization*, E-Journal Universitas Atma Jaya Yogyakarta
26 BAB 3 LANDASAN TEORI 3.1. Pengertian Augmented
- Kotler, P. & Keller. (2014). *Marketing Management 14 th*. Person Publishing, New Jersey.
- 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.
- Mustikiwa, M., & Marumbwa, J. (2013). The Impact of Aesthetic Package Design Elements on Consumer Purchase Intention: A Case of Locally Produced Dairy Products in Southern Zimbabwe. *IOSR Journal of Business and Management*
- 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.
- R.Terry, George dan Leslie W.Rue. *Dasar-Dasar Manajemen*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2017).
- Soewardikoen, Didit Widiatmoko. (2015). *Visualisasi Iklan Indonesia Era 1950-1957*, Edisi 2. Yogyakarta: Calpulis.

Sugiyono, dkk. (2014). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan
Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. Bandung:
Alfabet

