

PERANCANGAN ILUSTRASI SEBAGAI MEDIA PROMOSI ONLINE MIDTOWN DI JANJI DESIGN LAB

Julio William Paulino Rijke¹, Ni Luh Desi In Diana Sari, S.Sn., M.Sn.², I Putu Arya Janottama,
S.Sn., M.Sn.³

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

E-mail: williammr99@gmail.com

Abstrak

Ilustrasi adalah penggambaran sesuatu melalui elemen rupa guna menerangkan, menjelaskan atau memperindah sebuah teks, supaya pembacanya dapat merasakan secara langsung melalui mata sendiri sehingga diharapkan dengan bantuan visual, tulisan tersebut dapat lebih mudah untuk dipahami. Salah satu perusahaan di Bali yang dalam pengerjaan proyeknya menerapkan prinsip-prinsip Desain Komunikasi Visual yang mana salah satunya adalah ilustrasi adalah Janji Design Lab yang berlokasi di Perumahan Taman Muding Mekar Blok D No.27B, Kerobokan, Kuta Utara, Badung, Bali. Selama penulis melakukan kegiatan MBKM Magang/praktik kerja di Janji Desain Lab, penulis mendapatkan proyek-proyek yang berkaitan dengan ilmu DKV seperti merancang desain feed Instagram, mengambil foto pada event gathering, merancang desain baliho dan poster, serta merancang ilustrasi untuk keperluan salah satu klien Janji Desain Lab yaitu Midtown yang merupakan perusahaan yang bergerak di bidang *event organizer* yang berlokasi di Kota Makassar, Sulawesi Selatan. Metode yang digunakan penulis dalam membuat laporan ini dimulai dari proses pengumpulan data melalui metode observasi, wawancara, partisipasi, dan kepustakaan sehingga dapat menghasilkan sebuah ilustrasi yang menerapkan prinsip elemen-elemen Desain Komunikasi Visual.

Kata kunci : Ilustrasi, Media Promosi Online, Janji Design Lab

Abstract

Illustration is a depiction of something through visual elements in order to explain, explain or beautify a text, so that readers can experience it directly through their own eyes so it is hoped that with visual assistance, the writing can be easier to understand. One of the companies in Bali which in its project work applies the principles of Visual Communication and Design, one of which is illustration, is Janji Design Lab which is located in the Perumahan Taman Muding Mekar, Blok D No. 27B, Kerobokan, North Kuta, Badung, Bali. While the author was carrying out MBKM Internship/work practice activities at Janji Design Lab, the author received projects related to DKV science such as designing Instagram feed, taking photos at gatherings event, designing billboards and posters, and designing illustrations for the needs of one of the Janji Design Lab clients named Midtown, Midtown is a company operating in the event organizer sector located in Makassar City, South Sulawesi, Indonesia. The method used by the author in making this report starts from the data collection process through observation, interviews, participation and literature methods so as to produce an illustration that applies the principles of the elements of Visual Communication and Design.

Keywords: Illustration, Online Promoting Media, Janji Design Lab

PENDAHULUAN

Ilustrasi berasal dari bahasa latin *Illustrate* yang artinya menjelaskan atau menerangkan suatu peristiwa atau kejadian. Ilustrasi sendiri erat kaitannya dengan penggambaran sesuatu melalui elemen rupa guna menerangkan, menjelaskan atau memperindah sebuah teks, supaya pembacanya dapat merasakan secara langsung melalui mata sendiri, kesan, dan sifat-sifat gerak dari cerita yang disajikan.

Dalam buku *Exploring Illustration* dikatakan bahwa Ilustrasi adalah seni yang menyertai proses produksi atau pembuatan sebuah gambar, foto, atau diagram, bentuknya bisa berupa naskah tercetak, terucap, atau dalam bentuk. Sedangkan menurut Susanto (dalam Augia Jurnal Pendidikan Seni Rupa, 2017) Ilustrasi adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan suatu maksud atau tujuan secara visual. menggambar ilustrasi adalah kegiatan menuangkan informasi berupa coretan yang menghasilkan karya seni rupa dua dimensi.

Di Indonesia sendiri ilustrasi dapat dikatakan berkembang dengan pesat, apalagi pada jaman yang modern ini dimana banyak perusahaan-perusahaan yang memerlukan jasa ilustrasi untuk kebutuhan promosi usahanya. Salah satu dari banyaknya *agency* yang ada di Bali yang menawarkan jasa social media management yang menerapkan prinsip-prinsip ilmu komunikasi visual ke dalam proyeknya adalah Janji Desain Lab. Penulis memilih Janji Design Lab sebagai tempat melakukan kegiatan MBKM Magang/Praktik Kerja dikarenakan Janji Design Lab menerapkan ilmu-ilmu DKV seperti desain grafis, ilustrasi, fotografi, dan animasi yang sesuai dengan *basic* yang didapat penulis di perguruan tinggi, sehingga Janji Design Lab dapat masuk kategori sebagai perusaaan/mitra yang cocok untuk menjalankan program MBKM Magang/praktik kerja bagi jurusan DKV.

Dalam kegiatan MBKM Magang/praktik kerja ini, penulis diberikan kesempatan untuk merancang ilustrasi untuk salah satu klien Janji Desain Lab yaitu perusahaan Midtown. Midtown sendiri merupakan perusahaan yang menawarkan jasa *event organizer* yang berlokasi di Kota Makassar, Sulawesi Selatan yang mana sedang memerlukan jasa ilustrasi untuk keperluan event hari raya Imlek yang bertemakan serial film Kung Fu Panda. Dari hal tersebut, penulis berkesempatan untuk mendapatkan ilmu tentang bagaimana perancangan ilustrasi dan memiliki portfolio mengenai ilustrasi yang dapat menunjang

aktivitas perusahaan. Artikel ini membahas tentang hal yang berkaitan dengan perancangan ilustrasi di Janji Design Lab.

METODE

Menurut Sugiyono (2018:213) metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat yang digunakan untuk meneliti pada kondisi ilmiah (eksperimen) dimana peneliti sebagai instrumen, teknik pengumpulan data dan di analisis yang bersifat kualitatif lebih menekankan pada makna. Metodologi penelitian kualitatif bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan fenomena atau obyek penelitian melalui aktivitas sosial, sikap dan persepsi orang secara individu atau kelompok. Adapun teknik atau cara pengumpulan data yang dilakukan penulis dalam perancangan Ilustrasi untuk Midtown adalah sebagai berikut :

a) Observasi

Metode observasi adalah 2angka pengumpulan data yang dilakukan melalui sesuatu pengamatan, dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau prilaku objek sasaran .Metode observasi seringkali menjadi pelengkap data yang diperoleh dari wawancara mendalam dan survei. Observasi bisanya dipahami sebagai upaya untuk memperoleh data secara “natural”. Pengertian paling sederhana dari metode observasi adalah melihat dan mendengarkan peristiwa atau 2angkah2 yang dilakukan oleh orang-orang yang diamati, kemudian merekam hasil pengamatannya dengan catatan atau alat bantu lainnya. Dalam pelaksanaan MBKM Magang/Praktik Kerja ini, penulis melakukan observasi dengan mengamati secara langsung bagaimana proses perancangan sebuah ilustrasi dari tahap *briefing* hingga tahap desain final, selain itu penulis juga mengamati bagaimana sistem budaya kerja di perusahaan Janji Desain Lab

b) Kepustakaan

Menurut Nazir (2017, h. 93) 2angka pengumpulan data merupakan 2angka yang mengadakan studi penelaah terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan. Metode ini berguna untuk memperoleh dasar-dasar

dan pendapat secara tertulis yang dilakukan dengan cara mempelajari berbagai literatur yang berhubungan dengan masalah yang penulis teliti. Dalam pelaksanaan Magang/Praktik Kerja ini penulis mencari sumber-sumber literatur baik itu secara digital maupun pada perpustakaan mengenai hal yang berkaitan dengan proyek yang diangkat penulis.

c) Wawancara

Metode wawancara merupakan 3angka pengumpulan data melalui proses tanya jawab lisan yang berlangsung satu arah , artinya pertanyaan 3angka dari pihak yang mewawancarai dan jawaban diberikan oleh yang diwawancara. Wawancara adalah salah satu 3angka yang sering digunakan untuk mengumpulkan informasi atau data dari seseorang atau kelompok orang. Wawancara dapat dilakukan secara lisan atau tertulis, dan dapat dilakukan oleh seorang atau sekelompok orang. Dalam pelaksanaan MBKM Magang/Praktik Kerja ini, penulis melakukan wawancara dengan Ivan Agiltio Andreawan selaku direktur Janji Design Lab guna untuk memperoleh informasi terkait gambaran umum Janji Design Lab seperti sejarah berdirinya Janji Design Lab, makna dibalik logo Janji Design Lab, serta visi dan misi dari Janji Design Lab.

d) Dokumentasi

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 (Sugiyono, 2018 : 476). Metode ini berguna untuk melengkapi dan memperkuat data yang dikumpulkan melalui metode observasi dan wawancara sehingga data yang dikumpulkan dapat lebih valid. Dalam pelaksanaan MBKM Magang/Praktik Kerja ini penulis mendokumentasikan tiap proses perancangan proyek-proyek ilustrasi yang diberikan oleh pihak Janji Design Lab dimulai dari hari Senin sampai dengan hari Jumat.

e) Partisipan

Metode partisipasi atau PAR (Participatory

Action Research) adalah sebuah model pendekatan penelitian yang melibatkan peneliti dan masyarakat sebagai obyek sekaligus subyek penelitian, dimana dalam prosesnya selain meneliti juga dikembangkan bentuk-bentuk partisipasi dalam merancang dan membangun bersama suatu objek penelitian yang dikerjakan. Andriani (2018) berpendapat bahwa Partisipasi bisa diartikan sebagai keterlibatan seseorang secara sadar ke dalam interaksi sosial dalam situasi tertentu. Dalam pelaksanaan MBKM Magang/Praktik Kerja ini penulis ikut serta dalam pengerjaan proyek ilustrasi yang diberikan oleh pihak Janji Design Lab melalui briefing singkat terkait teknis pengerjaan proyek tersebut. Sehingga dengan metode ini penulis dapat membantu sekaligus belajar bagaimana tahapan pengerjaan sebuah ilustrasi dimulai dari tahap briefing hingga finishing sebuah ilustrasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan Perancangan

1. Ilustrasi

Secara etimologis, istilah *ilustrasi* yang diambil dari bahasa inggris *Illustration* dengan bentuk kata kerjanya *to illustrate*, berasal dari bahasa Latin *Illustrare* yang berarti membuat terang. Dari pengertian ini kemudian berkembang menjadi: membuat jelas dan terang, menunjukkan contoh khususnya dengan menggunakan bentuk-bentuk, diagram dsb., memberi hiasan dengan gambar (Webster). (Sofyan, 2017:2). Ilustrasi yang dirancang penulis untuk keperluan event di Midtown menggunakan *style vector* sederhana.

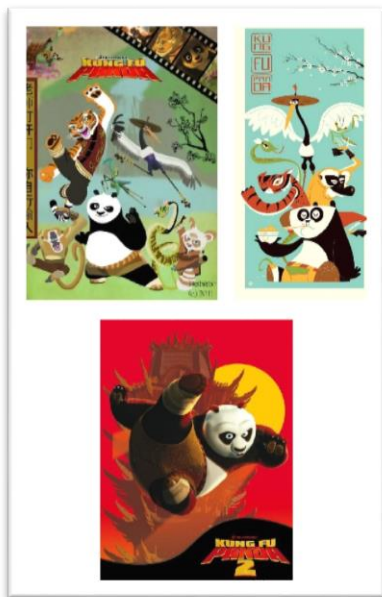
2. Warna

Sadjiman Ebdi Sanyoto (2005: 9) mendefinisikan warna secara fisik dan psikologis. Warna secara fisik adalah sifat cahaya yang dipancarkan, sedangkan secara psikologis sebagai bagian dari pengalaman indera penglihatan. Ali Nugraha (2008: 34) mengatakan bahwa warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenai cahaya tersebut. Secara umum warna yang digunakan pada ilustrasi untuk Midtown ini adalah gabungan dari

warna tersier dan juga warna primer yang dikombinasikan dengan warna turunannya

Konsep Perancangan

Setelah melakukan *briefing* singkat dengan *creative designer* Janji Design Lab untuk menggali informasi mengenai konsep perancangan ilustrasi, tahapan pertama yang dilakukan dalam merancang ilustrasi untuk Midtown adalah membuat *Moodboard* sebagai referensi untuk membuat *thumbnail*. Konsep yang digunakan dalam proses perancangan ilustrasi ini adalah konsep *simple vector* yang bergaya oriental dengan tetap menggunakan pose karakter asli yang sudah disederhanakan.



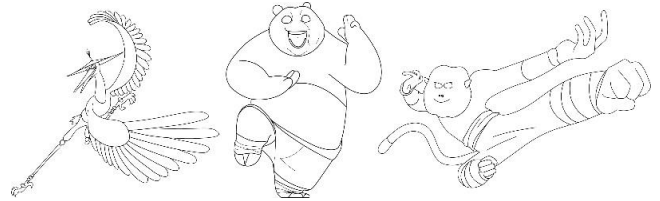
Gambar 1. *Moodboard* sebagai Referensi Ilustrasi Vector Kungfu Panda (Sumber: Pinterest)

Moodboard adalah alat yang berguna dalam proses mendesain karena diproduksi dalam waktu singkat namun memberikan arahan dan wawasan untuk tahap pengembangan desain (Brevi et al., 2019).

Proses Perancangan

Proses perancangan merupakan perencanaan yang digunakan untuk membuat langkah-langkah dalam menciptakan suatu desain elemen-elemen visual (Azzahra & Romadhona, 2022: 5). Setelah membuat *moodboard*

selanjutnya masuk ke tahap pembuatan sketsa atau *thumbnail*.



Gambar 2. Sketsa Digital Karakter Kung Fu Panda Crane, Po, dan Monkey (Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3. Sketsa Digital Karakter Kung Fu Panda Viper, Master Shifu, dan Tigress (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Setelah tahapan sketsa selesai, lalu dilanjutkan ke tahap pembuatan *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. Berikut adalah *tight tissue* ilustrasi karakter Kung Fu Panda untuk Midtown.



Gambar 4. *Tight Tissue* Karakter Kung Fu Panda Crane, Po, dan Monkey (Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 5. *Tight Tissue* Karakter Kung Fu Panda Crane, Po, dan Monkey (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Setelah tahapan Tigth Tissue selesai, selanjutnya masuk ke tahapan finalisasi ilustrasi karakter dengan menggunakan palet warna yang sudah disepakati oleh pihak klien (Midtown) dengan tim kreatif Janji Desain Lab.



Gambar 6. Desain Akhir Karakter Kung Fu Panda Crane, Po, dan Monkey (Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 7. Desain Akhir Karakter Kung Fu Panda Crane, Po, dan Monkey (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Unsur Desain

a. Warna

Palette warna yang digunakan pada ilustrasi Kung Fu Panda ini secara garis besar menggunakan warna tersier dan warna netral dengan dikombinasikan dengan warna turunannya yang sudah disesuaikan untuk tiap-tiap karakternya agar tidak terlalu mirip dengan warna asli pada karakter dalam filmnya.



Gambar 8. Color Palette Terpilih untuk Ilustrasi Karakter Kung Fu Panda (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

KESIMPULAN

Melalui kegiatan MBKM Magang/praktik kerja ini penulis mendapatkan pengetahuan yang baru mengenai proses perancangan ilustrasi melalui proyek nyata yang diberikan oleh pihak Janji Design Lab menggunakan tahapan perancangan dengan melakukan metode pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dokumentasi serta ikut serta dalam proses *briefing* guna mempelajari bagaimana sistem kerja di Janji Design Lab. Selama penulis melakukan kegiatan MBKM Magang/Praktik Kerja, penulis diberikan proyek utama yaitu merancang ilustrasi untuk keperluan salah satu klien dari Janji Design Lab yaitu perusahaan Midtown. Perancangan ilustrasi ini sudah disesuaikan dengan arahan yang diberikan oleh pihak manager Janji Desain Lab yang sebelumnya sudah melakukan *meeting* dengan pihak Midtown selaku klien.

Perancangan ini dimulai dari tahap *briefing* singkat mengenai konsep yang telah diajukan dengan klien dan tim, lalu dilanjutkan pada tahap sketsa kasar mengenai pose karakter yang akan dirancang, lalu lanjut ke tahap pembuatan *tight tissue*, dan masuk pada tahap terakhir yaitu finalisasi desain yang mana pada tahap ini mulai menggunakan unsur desain komunikasi visual seperti mengaplikasikan warna pada ilustrasi. Sehingga dapat menghasilkan media komunikasi visual yang terkesan estetik dan sederhana. Selama tahapan perancangan ilustrasi ini, penulis juga mendapatkan pengetahuan dan keterampilan seputar ilustrasi maupun desain grafis yang diberikan langsung oleh *owner* dan *creative designer* Janji Design Lab, mulai dari cara penggunaan *tool* pada *software* Adobe Illustrator yang dapat lebih efisien dalam merancang ilustrasi, bagaimana mengatur layout sebuah poster agar dapat terlihat harmonis, serta bagaimana mengatur ukuran sebuah file yang sangat besar agar tetap dapat dijalankan pada perangkat yang memiliki spesifikasi rendah.

DAFTAR RUJUKAN

Irawan, O., Negara, I. N. S. ., & Sarjani, N. K. P. . (2023). PERANCANGAN ILUSTRASI PROMOSI GO-JEK WILAYAH BALI PADA DADOS DESAIN STUDIO DI BADUNG. *AMARASI: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*, 4(01), 100–108.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Susanto. (2017). *Augia Jurnal Pendidikan Seni Rupa*

Sancaya, I. M. A. W., Swandi, I. W., & Artawan, C. A. (2022). PERANCANGAN STOCK ILLUSTRATION BERTEMA BEACH HOLIDAY DI FLORTO STUDIO. *AMARASI: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*, 3(02), 123–131.

Clarence L. Barnhart and Robert K. Barnhart, *The World Book Dictionary* Volume two A-K, The World Book Encyclopedia, USA, 1982, hal. 1053.

Salam, Sofyan. (2017). *Seni Ilustrasi: Esensi, Sang Ilustrator, Lintasan, Penilaian*. Makassar: Badan Penerbit UNM.