

PERANCANGAN MERCHANDISE T-SHIRT DI SOYL BALI STUDIO

Made Dipta Dharma¹, Dr. I Nyoman Larry Julianto², I Wayan Agus Eka Cahyadi³

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 : diptadharna@gmail.com

Abstrak

SOYL BALI Studio merupakan sebuah media partner yang bergerak di dunia musik bali khususnya band. SOYL BALI Studio merupakan sebuah media partner yang bergerak di dunia musik bali khususnya band. Nama SOYL tersebut merupakan singkatan dari "*Soundtrack Of Your Life*". SOYL BALI Studio sekarang memiliki kantor tetap di Jalan Raya Kuta No.18b. Media digital adalah sebuah media yang besar dan berpengaruh sekali untuk mempromosikan perusahaan dan diperlukanlah desain yang menarik agar masyarakat melirik perusahaan tersebut. Media digital tetap memerlukan objek yang akan di promosikannya salah satu objek tersebut adalah *merchandise t-shirt*. *Merchandise* adalah produk-produk yang dijual peritel kepada konsumen dalam gerainya kepada konsumen, sedangkan merchandising dapat diartikan sebagai upaya pengadaan dan penanganan barang (Sujana, 2005). *Merchandise t-shirt* merupakan jenis pakaian yang menutupi sebagian lengan, seluruh dada, bahu, dan perut. *Merchandise t-shirt* juga menjadi sebuah objek yang mudah diingat dan mengandung identitas dari sebuah perusahaan, oleh karena itu mahasiswa memilih untuk merancang sebuah *merchandise t-shirt* untuk SOYL BALI Studio guna untuk mempromosikan perusahaan SOYL BALI Studio itu sendiri. Dalam proyek ini menggunakan metode penciptaan yang terdiri dari eksplorasi, improvisasi, dan pembentukan. Adapun tujuan dan manfaat dalam proyek yang bertajuk *Merchandise T-Shirt* yakni mampu mempromosikan *merchandise t-shirt* agar dapat dikenal oleh masyarakat melalui media sosial, iklan, *event*, serta dapat memberikan informasi baru terhadap pemahaman masyarakat tentang dunia kreatif atau desain grafis.

Kata kunci : Merchandise, T-shirt, SOYL BALI Studio

Abstract

SOYL BALI Studio is a media partner engaged in the world of Balinese music, especially bands. SOYL BALI Studio is a media partner engaged in the world of Balinese music, especially bands. The name SOYL stands for "Soundtrack Of Your Life". SOYL BALI Studio now has a permanent office at Jalan Raya Kuta No.18b. Digital media is a large and very influential medium for promoting companies and an attractive design is needed so that people glance at the company. Digital media still requires objects to be promoted, one of these objects is t-shirt merchandise. Merchandise is the products that retailers sell to consumers in their outlets to consumers, while merchandising can be interpreted as an effort to procure and handle goods (Sujana, 2005). T-shirt merchandise is a type of clothing that covers part of the arm, entire chest, shoulders and stomach. T-shirt merchandise is also an object that is easy to remember and contains the identity of a company, therefore the student chose to design a t-shirt merchandise for SOYL BALI Studio to promote the SOYL BALI Studio company itself. This project uses a creative method consisting of exploration, improvisation, and shaping. The goals and benefits of the project entitled T-Shirt Merchandise are being able to promote t-shirt merchandise so that it can be recognized by the social media, advertisements, events, and can provide new information on people's understanding of the creative world or graphic design.

Keywords : Merchandise, T-shirt, SOYL BALI Studio

PENDAHULUAN

SOYL BALI Studio merupakan sebuah media partner yang bergerak di dunia musik bali khususnya band. SOYL BALI Studio merupakan sebuah media partner yang bergerak di dunia musik bali khususnya band. Nama SOYL tersebut merupakan singkatan dari "*Soundtrack Of Your Life*". SOYL BALI Studio di bentuk pada awal tahun 2020. SOYL BALI Studio sekarang memiliki kantor tetap di Jalan Raya Kuta No.18b. Ide terbentuknya SOYL BALI Studio dicetuskan oleh Bapak A.Fajar Martha Yudhiawan. ST. Awalnya SOYL BALI Studio membuat podcast di youtube dengan mengundang bintang tamu yang merupakan artis bali yang bergerak di dunia musik dan kreatif seperti Lolot, Scared Of Bums, Marmar Herayukti, Monez, dan masih banyak lagi. Podcast adalah sebuah hasil rekaman audio yang bisa didengarkan oleh khalayak umum melalui media internet. SOYL Bali Studio beralamat di Jalan Raya Kuta No. 18B, Kec. Kuta, Badung, Bali.

Media digital saat ini adalah sebuah media yang besar dan berpengaruh sekali untuk mempromosikan perusahaan dan diperlukanlah desain yang menarik agar masyarakat melirik perusahaan tersebut. Media digital tetap memerlukan objek yang akan di promosikannya salah satu objek tersebut adalah *merchandise t-shirt*. *Merchandise* adalah produk-produk yang dijual peritel kepada konsumen dalam gerainya kepada konsumen, sedangkan *merchandising* dapat diartikan sebagai upaya pengadaan dan penanganan barang (Sujana, 2005). *Merchandise t-shirt* merupakan jenis pakaian yang menutupi sebagian lengan, seluruh dada, bahu, dan perut. *Merchandise t-shirt* juga menjadi sebuah objek yang mudah diingat dan mengandung identitas dari sebuah perusahaan, oleh karena itu mahasiswa memilih untuk merancang sebuah *merchandise t-shirt* untuk SOYL BALI Studio guna untuk mempromosikan perusahaan SOYL BALI Studio itu sendiri, apalagi perusahaan ini bergerak dalam bidang kreatif dengan membuat konten di youtube berupa podcast dan live session. Melalui proyek pada pembahasan ini, mahasiswa mengambil judul laporan akhir program MBKM Studi/Projek Independen "Perancangan Merchandise T-shirt di SOYL BALI Studio".

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan masalah yang akan dijawab nantinya melalui perancangan media

yang sesuai. Adapun rumusan masalahnya adalah bagaimana proses perancangan *merchandise t-shirt* di SOYL BALI Studio ?

METODE PENELITIAN

Data yang dibutuhkan dalam proses merancang *merchandise t-shirt* di SOYL BALI Studio ini menggunakan metode penciptaan yang dijelaskan dalam proses MBKM studi/proyek independen kali ini adalah sebagai berikut, metode penciptaan merupakan tata cara menciptakan sesuatu yang baru guna mencapai tujuan tertentu. Dalam konteks penciptaan, yang termasuk metode penciptaan adalah aktivitas penjelajahan, penggalian sumber ide, pengumpulan data, referensi, pengolahan dan analisa data. hasil dari penjelajahan atau analisis data dijadikan dasar untuk membuat rancangan atau desain karya. Dapat dikatakan metode penciptaan adalah cara untuk mewujudkan karya seni yang dilakukan secara sistematis, pada tahap penciptaan karya seni, karya seni pada awalnya terbuat dari rancangan ide yang sebelumnya telah ditentukan. Salah satu contoh metode yang dikembangkan oleh Hawkins (Soedarsono, 2001:207):

a. Eksplorasi

Pada tahap awal ini, dapat dikatakan proses eksplorasi visual diterapkan dengan mencari referensi dari tema yang sudah ditentukan sebelumnya. hasil dari analisis data dijadikan dasar untuk membuat rancangan atau desain.

b. Improvisasi

Improvisasi merupakan suatu tahapan dimana penekanannya lebih pada eksperimentasi medium (material, teknik, dan alat) yang digunakan. Eksplorasi visual dalam bentuk sketsa, dan terakhir pengorganisasian elemen rupa pembentuk nilai estetika karya.

c. Pembentukan

Dalam tahapan pembentukan, disinilah suatu proses perwujudan (eksekusi) dan berbagai percobaan yang telah dilakukan menjadi sebuah rancangan. Diciptakan dan dibentuk dari material yang telah dikumpulkan sebelumnya, sehingga diwujudkan menjadi suatu karya seni.

ANALISIS DATA

Analisa digunakan untuk mengeksplorasi solusi, formulasi gagasan dari sekelompok individu yang menguasai masalah dan memiliki kompetensi untuk memberikan gagasan terkait desain yang akan diciptakan. Berdasarkan hasil analisa dapat diketahui konsep perancangan desain *merchandise t-shirt* ini didasari oleh latar belakang yang kemudian dicari rumusan masalah, setelah itu membuat konsep desain sketsa hingga ke tahap hasil akhir perancangan konsep *merchandise t-shirt* untuk SOYL BALI Studio. Analisa dilakukan mulai dari mencari referensi yang terkait dengan desain yang akan dikerjakan, dan mulai melakukan asistensi terhadap pihak mitra mengenai ide yang berhubungan dengan proyek desain *merchandise* berbentuk *t-shirt* yang membahas tentang elemen desain komunikasi visual seperti ilustrasi, warna, layout dan tipografi.

KONSEP PERANCANGAN

Mahasiswa menggunakan Ide gagasan atau konsep yang telah dikumpulkan melalui diskusi dengan mitra dan dijadikan dasar penciptaan ilustrasi yang akan digunakan sebagai *perancangan merchandise t-shirt* di SOYL Bali Studio. Desain yang dipilih oleh mahasiswa akan dikembangkan menjadi sebuah karya ilustrasi yang sesuai dengan tema yaitu *metal* yang terinspirasi dari media lain seperti lagu, *film*, *cover album* pada tahun 80-an hingga 90-an. Dapat diketahui konsep perancangan ilustrasi *merchandise t-shirt* dikarenakan baru memulainya pembuatan SOYL Merch yang dimana terfokus dalam bisnis penjualan *Merchandise t-shirt*.

Unsur Visual

1. Ilustrasi

Ilustrasi ini dapat menjelaskan tentang makna dari sebuah tulisan sehingga membantu pembaca untuk memahami makna dari tulisan tersebut (Rohidi, 1984). Adapun jenis ilustrasi yang digunakan oleh mahasiswa pada desain *merchandise t-shirt* SOYL BALI Studio adalah ilustrasi fotografi, dan ilustrasi gabungan. Tujuan dari penggunaan ilustrasi pada desain yang dibuat adalah untuk memperkenalkan jenis konten yang ada.



Gambar 1. Ilustrasi *merchandise t-shirt*
(Sumber: Dipta,2023)



Gambar 2. Ilustrasi *merchandise t-shirt*
(Sumber: Dipta,2023)

2. Tipografi

Jenis huruf yang digunakan dalam perancangan *merchandise t-shirt* SOYL BALI Studio adalah *serif*, alasan pemilihan font tersebut karena mudah dibaca. Serif dapat dideskripsikan sebagai ekstensi, tonjolan, atau, lebih tepatnya, sapuan akhir yang memanjang dari ujung karakter. Meskipun sifatnya dekoratif dan bergaya, mereka dikatakan meningkatkan keterbacaan dengan mengarahkan mata dari satu karakter ke karakter berikutnya.



Gambar 3. Tipografi *Merchandise* SOYL
BALI Studio
(Sumber: Dipta,2023)

3. Warna

Warna yang digunakan pada desain *merchandise t-shirt* SOYL BALI Studio mengacu pada warna yang terletak pada logo SOYL dan konsep *metal* yang mereka pilih sehingga menambahkan warna gelap seperti *maroon*. Untuk penggunaan warna pada desain disesuaikan dengan konten yang dibuat.



Gambar 4. *Color Palette* SOYL BALI Studio
(Sumber: SOYL BALI Studio,2023)

4. Komposisi

Penerapan komposisi pada tahap penciptaan karya ini menggunakan keseimbangan asimetris, yang pada umumnya prinsip keseimbangan asimetris ini tidak sembarangan menggunakan bentuk yang berbeda ukuran. Namun, harus didukung juga dengan kontrasnya warna pada salah satu objek yang dibuat dengan ukuran yang berbeda sehingga proporsi pada desain ilustrasi *merchandise t-shirt* terkesan seimbang.



Gambar 5. komposisi *merchandise t-shirt*
(Sumber: Dipta,2023)

5. Proporsi

Penerapan proporsi pada tahapan penciptaan karya ilustrasi perlu dipikirkan sehingga pada proses penciptaan dapat menyesuaikan proporsi objek pada ilustrasi, sehingga proporsi sangat berpengaruh pada sebuah karya saat menentukan besar kecilnya objek pada bidang desain.



Gambar 6. Proporsi *merchandise t-shirt*
(Sumber: Dipta,2023)

PROSES PERANCANGAN

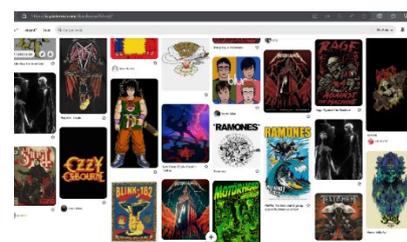
Adapun tahapan perancangan dari *merchandise t-shirt* SOYL BALI Studio terbagi dalam beberapa tahapan, yaitu :

1. Pengumpulan Ide

Pada tahapan ini, mahasiswa dan mitra mengumpulkan ide-ide *merchandise t-shirt* yang akan digarap. Proses pengumpulan ide dilakukan dengan mencari referensi konten secara bersama dengan mengkurasi konten, agar konten yang digarap lebih relevan dengan branding SOYL.

2. Konsep

Dalam dunia desain komunikasi visual terdapat banyak jenis konsep, yang dimana konsep tersebut akan digunakan oleh desainer sebagai dasar atau acuan dalam menciptakan suatu desain. Salah satu konsep yang ada yaitu *metal*. Desain yang hendak dibuat untuk *merchandise t-shirt* SOYL BALI Studio akan menggunakan konsep *metal* yang didominasi penggunaan warna gelap dan elemen petir sebagai pendukung, yang kemudian disusun dalam *moodboard*. Selain penggunaan warna gelap dan elemen petir, jenis font yang dipakai juga akan mengambil referensi dari *font* yang terletak pada desain metal yang sudah ada.



Gambar 7. Konsep *merchandise t-shirt*
(Sumber: Dipta,2023)

3. *Thumbnail*

Thumbnail merupakan hasil dari *brainstorming* dari beberapa konsep yang sudah di kumpulkan untuk perancangan suatu media. *thumbnail* adalah pencatatan ide-ide ke dalam bentuk visual atau berupa sketsa desain (Ningsih, 2021). Pada tahap perancangan *thumbnail* ada beberapa desain yang di setuju oleh pihak SOYL BALI Studio. Beberapa hasil *brainstorming* yang sudah ditentukan akan dijadikan sebagai gambaran *thumbnail*, yang dalam hal ini adalah *merchandise t-shirt*. Berikut beberapa *thumbnail desain merchandise t-shirt* yang telah ditentukan.



Gambar 8. *Thumbnail merchandise t-shirt*
(Sumber: Dipta,2023)

4. *Tight Tissue*

tight tissue merupakan suatu bentuk visual dari ide pemikiran desainer yang akan dipresentasikan kepada klien yang terlihat sama persis dengan desain akhir (Ningsih, 2021). *Tight tissue* disebut juga sebagai sebuah jawaban atau solusi terhadap masalah desain yang dihadapi. Berikut adalah *tight tissue* dari desain *merchandise t-shirt* SOYL BALI Studio.



Gambar 9. *Tight Tissue merchandise t-shirt*
(Sumber: Dipta,2023)



Gambar 10. *Tight Tissue merchandise t-shirt*
(Sumber: Dipta,2023)

HASIL AKHIR



Gambar 11. Produk *merchandise t-shirt*
(Sumber: Dipta,2023)

KESIMPULAN

Dalam pelaksanaan program MBKM di semester 7, mahasiswa melakukan studi/proyek independen di SOYL BALI Studio, lebih tepatnya menjadi anggota Divisi Y yang mengerjakan pada bagian *merchandise*. Pelaksanaan program MBKM studi/proyek independen berlangsung selama 18 minggu, yang dimulai dari tanggal 04 September 2023 hingga 06 Januari 2024. Adapun proyek yang dikerjakan selama kegiatan studi/proyek independen oleh mahasiswa merupakan perancangan *merchandise t-shirt* di SOYL BALI Studio. Adapun proses perancangan tersebut dilakukan dalam beberapa tahapan, yaitu : Melakukan eksplorasi terhadap desain *merchandise t-shirt*, mencari ide atau gagasan karya, melakukan *brainstorming* konsep visual, membuat thumbnail desain, hingga membuat *tight tissue*, melakukan analisis data melalui studi literatur untuk mendapatkan data mengenai MBKM, desain, pengertian *merchandise, t-shirt* serta unsur visual, mencetak produk *merchandise* dengan metode sablon. Dalam prosesnya mahasiswa dapat mengetahui berbagai pengetahuan baru dari mitra, mulai dari sistem manajemen, hingga proses dalam pengaplikasian desain *merchandise*.

DAFTAR RUJUKAN

- Ambar Tegus Sulistiyani dan Rosidah, 2003, Manajemen Sumber Daya Manusia, Graha Ilmu: Yogyakarta.
- Antari, N. P. E. K., Trinawindu, I. B. K., Wirawan, I. G. N. (2023). Proses Produksi Animasi *Art Illustrations* Untuk Video Klip Band Tiket Oleh HNS Bali Studio Di Tampkasiring, *Amarasi : Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 04(01), 2-4.
- Briggs, Leslie, J., 1979. Instruksional Design: Principles and Application. Educational. Technology Publications : Englewood Cliffs, N.J.
- Farbey, A.D., 1997. How to Produce Successful Advertising (Kiat Sukses Membuat Iklan). Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Jones, J. Christopher, 1978. Design Methods: Seeds of Human Futures. London: John Wiley & Sons Ltd.
- Mahardikayana, I. D. G. A., Dewi, A. K., Sari, N. L. D. I. D. (2023). Perancangan Ulang Logo Tuksedo Studio Di Gianyar Sebagai Sarana Untuk Meningkatkan *Brand Awareness*, *Amarasi : Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 04(01), 7-12.
- Sujana, Asep ST. 2005. Paradigma Baru Dalam Manajemen Ritel Modern. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Rohidi, Tjetjep R. 1984. Lintasan Peristiwa dan Tokoh Seni Rupa Indonesia Baru. Semarang: IKIP Semarang Press
- Wedhana, A. P, Alit K. D, Bayu S. P (2023). Perancangan Merchandise Bertemakan Tari Leko untuk Zaloukh Apparel. *Amarasi: Jurnal Desain Komunikasi Visual*. Diakses pada 7 Juni 2023 melalui <https://jurnal2.isidps.ac.id/index.php/amaram>