

# PERANCANGAN ASET ILUSTRASI DIGITAL BERBASIS VEKTOR UNTUK MEDIA PROMOSI BHUMI BALI SCHOOL DI JANJI DESIGN LAB

Anak Agung Gede Satya Nirartha Dalem<sup>1</sup>, I Gusti Ngurah Wirawan<sup>2</sup>, Eldiana Tri Narulita<sup>3</sup>

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

*E-mail: satyanirartha@gmail.com*

## Abstrak

Penelitian ini membahas proses perancangan aset ilustrasi berbasis vektor untuk mendukung media promosi Bhumi Bali School selama program magang di Janji Desain Lab dengan menggunakan gaya ilustrasi *flat design* dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana proses aset ilustrasi untuk Bhumi Bali School dirancang. Metode yang diterapkan melibatkan pengumpulan data primer melalui wawancara dan observasi langsung, serta data sekunder yang diperoleh dari studi literatur dan dokumentasi terkait arsip desain Bhumi Bali School. Proses perancangan diawali dengan riset dan *brainstorming* untuk memahami kebutuhan spesifik klien, langkah berikutnya mencakup pembuatan *moodboard* yang berfungsi sebagai acuan visual, pengembangan sketsa awal, hingga proses konversi sketsa menjadi ilustrasi berbasis vektor, hingga dianimasikan. Hasil akhir dari proyek ini adalah aset ilustrasi yang meliputi aset berupa 3 karakter anak kecil dengan ras dan gender yang berbeda dan diaplikasikan pada desain *feed instagram* dan *reel instagram* berupa *motion graphic*.

Kata kunci : *Flat design*, Media Promosi, Bhumi Bali School

## Abstract

*This study discusses the process of designing vector-based illustration assets to support Bhumi Bali School's promotional media during the internship program at Janji Design Lab using a flat design illustration style with the aim of finding out how the process of illustration assets for Bhumi Bali School is designed. The method applied involves the collection of primary data through interviews and direct observations, as well as secondary data obtained from literature studies and documentation related to the design archives of Bhumi Bali School. The design process begins with research and brainstorming to understand the specific needs of the client, the next step includes creating a moodboard that serves as a visual reference, developing the initial sketch, to the process of converting the sketch into vector-based illustrations, to animation. The end result of this project is an illustration asset that includes assets in the form of 3 small child characters with different races and genders and is applied to the design of Instagram feeds and Instagram reels in the form of motion graphics.*

*Keywords : Flat design, Promotional Media, Bhumi Bali School*

## PENDAHULUAN

Tampilan visual merupakan elemen yang selalu dapat kita jumpai dalam berbagai media promosi. Ilustrasi yang merupakan salah satu bentuk dari visual yang sangat sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari dimasyarakat mulai dari media cetak hingga media digital, ilustrasi sendiri selalu hadir baik sebagai pendamping dari naskah utama yang ada maupun berdiri sendiri sebagai objek utama. Ilustrasi adalah representasi visual dari sebuah cerita untuk mengkomunikasikan pesan yang akan disampaikan kepada *audience*, karya yang dibuat haruslah mampu bercerita atau memaparkan apa isi dari teks (Maharsi, 2016 : 16). Maka dari itu ilustrasi sendiri selalu memiliki ciri khas visual yang menarik sehingga dapat menjadi kunci untuk mendapatkan atensi dari audiens yang sedari awal sudah ditentukan.

Ilustrasi sendiri terdiri dari beberapa jenis sesuai dengan fungsi, format, serta media yang nanti akan digunakan, salah satunya adalah ilustrasi digital. Ilustrasi digital adalah teknik yang mengkombinasikan kemampuan serta pemahaman terhadap fundamental menggambar secara tradisional dengan memanfaatkan perkembangan teknologi baik itu dengan bantuan *hardware* dan *software* grafis. Dalam perancangan ilustrasi digital terdapat setidaknya tiga format gambar yang dapat dipilih, salah satunya adalah format vektor, format vektor sendiri merupakan format yang menggunakan algoritma atau intruksi yang dimanfaatkan untuk membuat gambar dalam bentuk kurva, garis, dan berbagai bangun gambar sehingga tidak lagi bergantung pada *pixel* per individu seperti format raster (Swara, 2020 : 20). Hal ini juga yang menjadikan format vektor memiliki keunggulan dengan ukuran yang lebih ringan, serta cenderung lebih fleksibel daripada format *bitmap*. Keunggulan tersebutlah yang membuat format vektor banyak digunakan oleh *creative agency* dalam perancangan konten untuk klien.

Janji Design Lab yang merupakan salah satu mitra MBKM Institut Seni Indonesia Denpasar adalah sebuah Perusahaan *creative agency* yang bergerak dibidang pemasaran digital dengan penawaran jasa manajemen dan perancangan konten media sosialmedia sosial yang terbentuk sejak tahun 2020 dengan penawaran jasa manajemen media sosial untuk para pelaku bisnis. selain itu karena Janji Design Lab bekerjasama dengan berbagai jenis *brand* sehingga nantinya penulis akan mendapat banyak pembelajaran dan pengalaman dalam merancang konten untuk media promosi.

Sesuai dengan namanya media promosi ialah sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi tentang produk atau jasa kepada masyarakat luas khususnya pada calon konsumen, dengan tujuan utama yaitu mempromosikan dan meyakinkan produk dan jasa yang kita miliki pada calon konsumen agar tertarik untuk membeli atau menggunakan produk atau jasa yang dimiliki. nantinya diharapkan dapat membangun hubungan emosional dan kepercayaan antara konsumen dengan penyedia jasa yang dalam hal ini adalah Bhumi Bali School yang merupakan sebuah sekolah internasional yang terletak didaerah Padang sambian, Denpasar.

## METODE

Dalam proses perancangan asset ilustrasi berbasis vektor untuk media promosi Bhumi Bali School di Janji Design Lab menggunakan 2 jenis pengumpulan data, yaitu data primer dan data sekunder.

### 1. Data Primer

Sumber data primer adalah responden atau objek penelitiannya langsung, sehingga peneliti bisa terjun langsung untuk mengamati dan menulis hasil

observasi dari objek penelitian. Data primer bersifat utama sehingga keberadaannya wajib untuk membantu memecahkan rumusan masalah (Hardani dkk, 2020 : 247).

#### a. Observasi

Metode observasi ini merupakan salah satu teknik pengumpulan data dengan cara mengamati objek atau fenomena yang sedang berlangsung sehingga peneliti dapat memperoleh data yang valid, sesuai dengan fakta di lapangan, dan juga akurat. Metode observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui suatu pengamatan yang disertai dengan adanya berbagai pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran (Hasanah, 2017 : 26). Pada program magang ini penulis melakukan tahap observasi ,dimana penulis melakukan pengamatan secara langsung saat *visit* klien Bhumi Bali School.

#### b. Wawancara

Teknik wawancara atau *interview* ini dilakukan secara tatap muka melalui tanya jawab antara peneliti atau pengumpul data dengan responden dan narasumber selaku sumber data (Hardani dkk, 2020 : 137). Dalam pelaksanaannya penulis menggunakan teknik wawancara tak terstruktur yang dimana pertanyaan dapat berkembang sesuai dengan jawaban yang didapat dari narasumber yaitu pihak Bhumi Bali School dan Tim Janji Desain Lab yang bertujuan untuk mendapatkan data yang relevan dan dapat mendukung penciptaan karya.

## 2. Data Sekunder

Data sekunder adalah informasi yang telah dikumpulkan sebelumnya oleh pihak lain yang digunakan sebagai pelengkap penelitian. Data sekunder sering digunakan untuk mendapatkan pemahaman awal tentang topik penelitian, dapat digunakan untuk perbandingan serta melengkapi data primer dalam suatu studi (Hardani dkk, 2020 : 247). Berikut bagian-bagian dari data sekunder yang digunakan penulis.

#### a. Studi kepustakaan

Studi kepustakaan ini adalah penelusuran pustaka bukan hanya sekedar untuk memperoleh informasi penelitian sejenis, memperdalam kajian teoritis ataupun mempertajam metodologi tetapi juga memanfaatkan sumber perpustakaan untuk memperoleh data penelitian dengan cara memanfaatkan buku, jurnal, ataupun karya tulis ilmiah terdahulu yang masih relevan dengan topik penelitian yang sedang diangkat (Hardani dkk, 2020 : 98).

#### b. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah metode dimana peneliti mengambil sumber penelitian atau objek dari dokumen atau catatan dari peristiwa yang sudah berlalu, baik dalam bentuk tulisan, gambar, atau karya monumental dari seseorang (Hardani dkk, 2020 : 149). Pada metode ini peneliti melakukan observasi pada desain – desain terdahulu Bhumi Bali School baik dari arsip Janji

Desain Lab ataupun arsip media promosi dan sosial media Bhumi Bali School.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Bhumi Bali School

Bali. Bhumi Bali School merupakan sekolah internasional yang terletak di Jalan raya kedampang, Gang Madya Utara, Padang Sambian Klod, Denpasar, memberikan pengalaman edukasi yang baru yaitu dengan menggabungkan kurikulum pembelajaran *cambridge* dengan Bhumi Bali School, dapat mengangkat visual *modern* yang dikombinasikan dengan sentuhan tradisional budaya Bali sehingga memberi ciri khas dan difrensiasi dari sekolah internasional lainnya kedalam media promosi mereka.

### 2. Tahapan dan konsep perancangan

Dalam tahap perancangan asset ilustrasi berbasis vektor untuk media promosi Bhumi Bali School tetap memperhatikan teori desain komunikasi visual sebagai acuan dasar dalam penciptaan karya, diantaranya:

#### a. Ilustrasi

Perancangan asset vektor untuk Bhumi Bali School nantinya akan lebih dominan ke ilustrasi, yang mana ilustrasi dipilih karena dirasa cocok dengan audiens anak – anak dengan rata – rata umur antara 2 tahun – 12 tahun. Aset ilustrasi yang dirancang memiliki maksud untuk mewakili Bhumi Bali School pada setiap visual media promosi mereka. Dalam perancangannya terdapat konsep 3 anak dengan ras dan *gender* berbeda yang berteman akrab yang mana dapat

merepresentasikan Bhumi Bali School sebagai sekolah internasional sebagai tempat pembelajaran akademik dan non akademik yang ramah anak.

#### b. Tipografi

Terdapat banyak jenis huruf menurut klasifikasinya, yang palig umum huruf dibedakan dalam kategori Penggunaan *font* berjenis *sans serif*. Dalam perancangan media promosi kali ini menggunakan huruf jenis sans serif seperti Titan One untuk *headline* dan Poppins untuk *body text* yang dapat membuat tampilan visual konten terlihat lebih sederhana namun memberi kesan *playfull* serta memiliki *readability* yang tinggi.

#### c. Warna

Dalam perancangan media promosi penggunaan warna – warna cerah yang didominasi oleh warna ungu, hijau, kuning dan putih menjadikan konten terlihat lebih mencolok dan *stand out* yang memungkinkan konten dapat lebih mudah dikenali oleh audiens.

#### d. Tata letak (*layout*)

Layout yang digunakan disetiao desain media promosi Bhumi Bali School adalah tata letak simetris yang mana membuat konten memiliki keseimbangan yang kuat disisi kiri dan kanannya, tata letak ini juga dapat dikatakan ramah anak karena tata letak ini cenderung sederhana, sangat umum dijumpai dimana – mana, serta mudah dimengerti.

#### e. Ukuran (*size*)

Ukuran *artboard* yang digunakan untuk merancang aset ilustrasi berbasis vektor adalah 2480 x 3508 pixel (A4) dengan resolusi 300 dpi sudah cukup untuk merancang aset ilustrasi berbasis vektor di *Adobe Illustrator*, dan nantiya aset tersebut akan diaplikasikan dan *dilayout* kedalam feeds instagram dengan ratio 4:5 (1080 x 1350) dan reels isntgaram dengan ratio 16:9 (1080 x 1920) untuk *motion graphic*.

f. *Motion graphic*

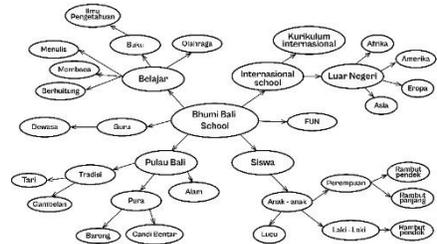
Daripada hanya menampilkan gambar statis (tidak bergerak) penulis juga merancnag *motion graphic* sederhana untuk media promosi Bhumi Bali School yang digunakan untuk menarik atensi audiens. *Motion graphic* merupakan penciptaan seni visual dengan memanfaatkan elemen grafis, audio, serta animasi sehingga menghasilkan gambar bergerak yang dinamis. *Motion graphic* dirancang menggunakan *tools basic* Adobe After Effect yaitu *position, scale, rotation*, dengan memainkan *keyframe* untuk menghasilkan pergerakan yang diinginkan.

Proyek perancangan aset ilustrasi berbasis vektor untuk media promosi Bhumi Bali School paling tidak memiliki 7 tahapan dalam proses perancanannya, diantaranya:

1. **Riset dan *Brainstorming***

Dalam tahap awal ini penulis melakukan riset terkait kebutuhan proyek dan klien, selain itu penulis juga melakukan riset terkait studi kasus yang relevan, penentuan keyword yang dapat menunjang proses peciptaan karya, tren desain yang dapat diaplikasikan pada Bhumi Bali School, refrensi visual yang

sekiranya dapat menunjang penciptaan karya.



**Gambar 1.** *Brainstorming* Teknik *Mind mapping*  
(Sumber: Pinterest, 2024)

2. **Moodboard**

*Moodboard* merupakan Kumpulan visual yang berguna menjadi pembuka wawasan serta menjadi acuan dalam proses perancangan dan pengembangan sebuah desain (Wiliandika, 2024 : 1-12). Dalam hal ini penulis memanfaatkan *platform Pinterest* sebagai wadah untuk mengumpulkan visual-visual yang nantinya dapat dijadikan acuan pada tahap berikutnya. Pemilihan gaya ilustrasi yang *simple* yaitu *flat design* yang merupakan gaya desain yang mengesampingkan detail – detail yang sekiranya tidak diperlukan dengan menggunakan warna-warna cerah (Marsha Anindita, 2016 : 13), yang sekiranya dapat mewakili kesan *playfull* dan *fun* Bhumi Bali School sebagai sekolah internasional yang ramah anak dengan rata-rata siswa berumur 3 tahun sampai 12 tahun.



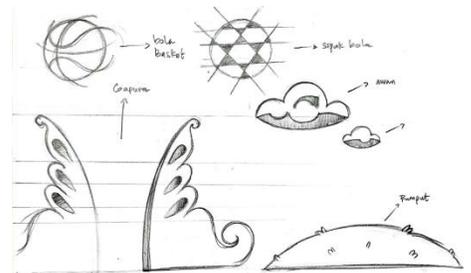
**Gambar 2.** *Moodboard* sebagai acuan visual  
(Sumber: Pinterest, 2024)

### 3. Sketsa

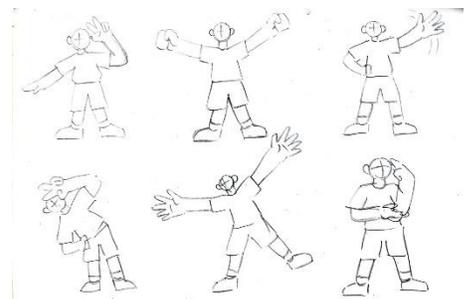
Sketsa merupakan tahapan yang digunakan untuk memvisualisasikan ide baik berupa visual maupun kata yang telah diperoleh sebelumnya. Dalam tahap ini penulis melakukan sketsa berdasarkan *midmap* dan *moodboard* yang telah disusun sebelumnya serta menjadi acuan dalam perancangan awal, penulis juga tidak menutup kemungkinan untuk melakukan eksplorasi bentuk-bentuk serta ide baru kedalam perancangan asset ilustrasi berbasis vektor.



**Gambar 3.** sketsa manual asset ilustrasi  
(Sumber: dokumentasi pribadi, 2024)



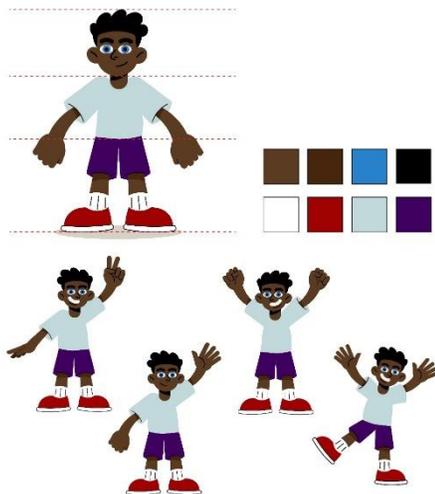
**Gambar 4.** sketsa manual objek pendukung  
(Sumber: dokumentasi pribadi, 2024)



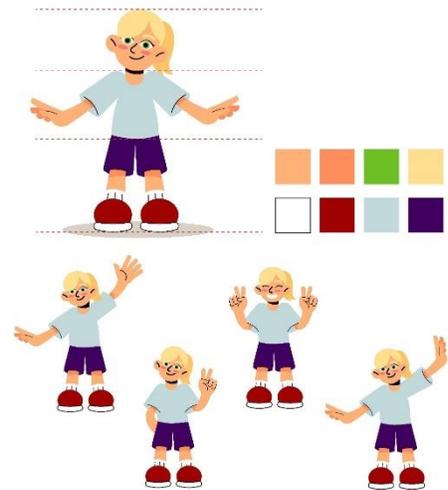
**Gambar 5.** Sketsa manual pose karakter  
(Sumber: dokumentasi pribadi,2024)

#### 4. Vektoring

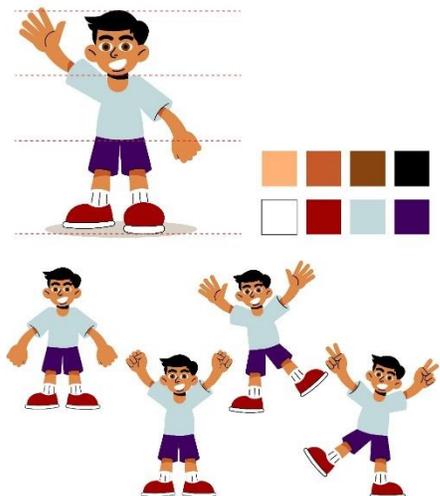
Vektoring merupakan proses tranformasi sketsa kasar yang telah dibuat menjadi sebuah gambar vektor menggunakan bantuan software berformat vektor. dalam hal ini penulis menggunakan Adobe Illustrator karena memang merupakan standar *software* di industri kreatif dan juga di Janji Desain Lab, ditahap ini juga dilakukan koreksi terkait proporsi dan anatomi agar nantinya asset ilustrasi terlihat proporsional di mata audiens. Selain itu pewarnaan asset dan shading juga dilakukan pada tahapan ini, pewarnaan menggunakan warna warna yang cerah menyesuaikan dengan target audience yaitu anak-anak.



**Gambar 6.** Hasil vektorisasi asset ilustrasi  
(Sumber: dokumentasi pribadi,2024)



**Gambar 7.** Hasil vektorisasi asset ilustrasi  
(Sumber: dokumentasi pribadi,2024)



**Gambar 8.** Hasil vektorisasi asset ilustrasi  
(Sumber: dokumentasi pribadi,2024)

#### 5. *Tight tissue*

Setelah tahap vektorisasi selesai, kemudian hasil gambar asset ilustrasi

tersebut *dilayout* sedemikian rupa menyerupai hasil akhir yang biasanya disebut dengan istilah *tight tissue*. *Tight tissue* sendiri merupakan hasil rancangan desain yang tidak jauh berbeda dari hasil final yang merupakan hasil dari visualisasi pemikiran atau ide-ide desainer yang nantinya akan dipaparkan kepada klien sebelum memasuki tahap finalisasi (Ningsih, 2021).



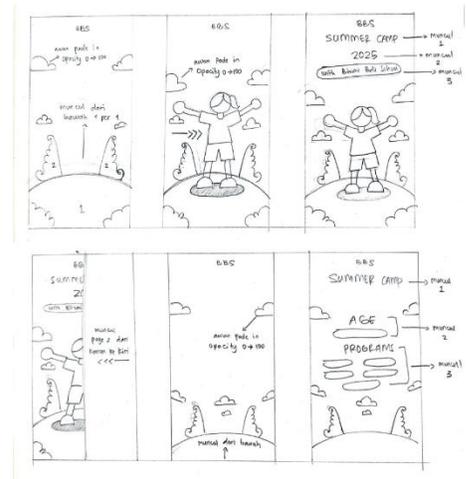
**Gambar 9.** Tight tissue feeds instagram  
(Sumber: dokumentasi pribadi,2024)



**Gambar 10.** Tight tissue reels instagram  
(Sumber: dokumentasi pribadi,2024)

## 6. Motion Graphic

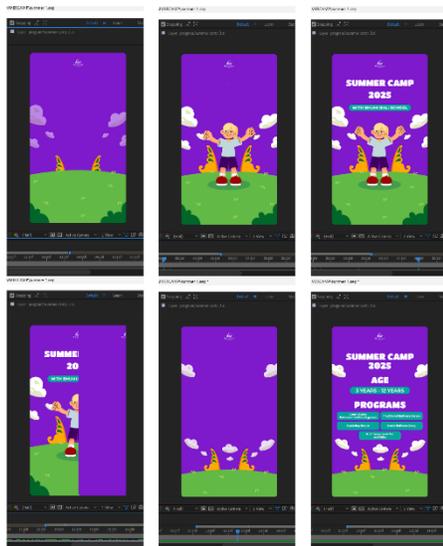
Setelah masuk pada tahapan *approval*, desain asset ilustrasi yang telah disetujui kemudian diolah kembali pada *software After Effect* yang nantinya dapat menghasilkan konten *motion graphic* yang menarik di mata audiens. *Motion graphic* merupakan penciptaan seni visual dengan memanfaatkan elemen grafis, audio, serta animasi sehingga menghasilkan gambar bergerak yang dinamis . Sebelum masuk ke proses animasi, terlebih dahulu kita harus merancang *storyboard* sebagai acuan dari pergerakan objek yang akan dianimasikan nanti pada *software After Effect*.



**Gambar 11.** Storyboard konten media promosi Instagram Summer Camp  
(Sumber: dokumentasi pribadi, 2024)

Setelah pembuatan *storyboard* selesai, kemudian baru kita dapat melanjutkan kedalam proses animasi pada *software After Effect* dengan memanfaatkan *basic tool* seperti *position*, *scale*, *opacity*, *keyframe*

serta *curve* kita sudah dapat membuat konten yang tadinya statis menjadi *motion graphic* yang menarik bagi audiens



**Gambar 12.** Proses penganimasian konten media promosi *Summer Camp* (Sumber: dokumentasi pribadi,2024)

## 7. *Mockup*

Tahap terakhir adalah pengaplikasian desain pada *mockup* sehingga nantinya klien memiliki gambar nyata terkait bagaimana visual konten setelah diaplikasikan kedalam media promosi. Berikut merupakan hasil desain yang diaplikasikan kedalam *mockup feeds* dan *reels instagram*.



**Gambar 13.** Hasil desain dengan *mockup* media promosi reel Instagram (Sumber: dokumentasi pribadi,2024)



**Gambar 14.** Hasil desain dengan *mockup* media promosi reels Instagram (Sumber: dokumentasi pribadi,2024)

## KESIMPULAN

Proyek perancangan aset ilustrasi berbasis vektor yang penulis kerjakan memberi penulis pengalaman baru tentang bagaimana cara menghandle proyek dari awal hingga akhir sesuai dengan standar industri. Pada proses pembuat aset ilustrasi berbasis vektor untuk Bhumi Bali School, penulis merancang aset yang dapat merepresentasikan Bhumi Bali School sebagai sebuah sekolah internasional

yang ramah anak dengan merancang visual ilustrasi tiga anak dari ras yang berbeda dengan penggunaan gaya *flat design* yang merupakan salah satu gaya yang mengedepankan simplifikasi objek dan menghiraukan detail – detail yang tidak diperlukan dengan penggunaan warna-warna *vibrant* untuk menghasilkan visual yang lucu dapat menerapkannya pada media promosi yang dibutuhkan klien.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adhitya, G. R. (2023). *PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL PADA MEDIA PROMOSI EVENT OPEN STUDIO 7 DI FLORTO STUDIO. AMARASI : Jurnal Desain Komunikasi Visual Vol.04*, 68-75.
- Albi Anggito, J. S. (2018). *METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF*. CV Jejak.
- Dedit Priyono, d. (2023). *DESAIN KOMUNIKASI VISUAL DALAM ERA TEKNOLOGI*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Hardani, S. (2020). *METODE PENELITIAN KUALITATIF DAN KUANTITATIF* (1st ed.). Mataram: CV. Pustaka Ilmu Group.
- Hasanah, H. (2017). *TEKNIK-TEKNIK OBSERVASI (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial)*. *At-Taqaddum*, VIII, 26.
- Maharsi, I. (2016). *ILUSTRASI*. Bantul, Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Marsha Anindita, M. T. (2016). *TREND FLAT DESIGN DALAM DESAIN KOMUNIKASI VISUAL. JURNAL DIMENSI DKV : Seni Rupa dan Desain Universitas Trisakti*.
- Ningsih, Y. A. (2021). *PERANCANGAN COMPANY PROFILE PT WIRADECON MULTI BERKAH. BARIK Jurnal Desain Komunikasi Visual UNESA*, 97-110.
- Suprihanto, J. (2014). *MANAJEMEN*. Yogyakarta: GAJAH MADA UNIVERSITY PRESS.
- Wiliandika, I. M. (2024). *REDESAIN LOGO VOLUMINA DI JANJI DESIGN LAB. AMARASI Jurnal Desain Komunikasi Visual vol.05*, 1-12.