

PERANCANGAN EKSKLUSIF MERCHANDISE TATO PADA MEDIA BERBAHAN SINTETIS

Ketut Wahyu Meisias Varnanda¹, Wahyu Indira², dan
Putu Wahyuning Sri Purnami³

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

Email : meisiasvarnanda@gmail.com

Abstrak

Tujuan utama dari penelitian dan penciptaan karya seni ini adalah untuk menciptakan dan menyajikan "Perancangan Eksklusif Merchandise Tato pada Media Berbahan Sintetis di Kink Tattoo Bali" sebagai representasi ilmu dalam bidang Desain Komunikasi Visual. Ide atau gagasan merupakan hasil pemikiran mengenai suatu masalah atau peristiwa yang terjadi di lingkungan sekitar. Salah satu informasi yang ditemukan di lingkungan sekitar adalah kurangnya pemahaman masyarakat tentang tato, yang masih dianggap sebagai hal yang tabu dan cenderung negatif. Oleh karena itu, tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk memberikan pemahaman kepada masyarakat bahwa tato adalah bentuk seni ekspresi diri. Selain itu, tujuan lainnya adalah untuk mengedukasi masyarakat bahwa seni tato dapat berkembang dan tidak hanya diterapkan pada kulit manusia, tetapi juga pada media lain seperti sepatu berbahan kulit, tas berbahan kulit, dan sebagainya. Konsep yang telah didiskusikan kemudian dituangkan dalam bentuk desain ilustrasi pada sepatu, tas, dan produk lainnya yang dapat dijadikan sebagai Merchandise Eksklusif di Kink Tattoo Bali. Proses perancangan konsep ilustrasi dimulai dengan menentukan tema yang akan disampaikan melalui produk merchandise tersebut. Berdasarkan permasalahan dan keresahan yang ditemukan selama pelaksanaan studi atau proyek independen ini, ide ilustrasi yang dipilih adalah seekor ular kayu dengan gaya tato fineline. Tema ular kayu dipilih karena pada Tahun Baru Imlek 2025 ini merupakan tahun Ular Kayu. Dalam tradisi Tionghoa, ular melambangkan kebijaksanaan, kecerdasan, intuisi, pengetahuan, fleksibilitas, kreativitas, pertumbuhan, misteri, dan visi ke depan. Oleh karena itu, penulis mengangkat tema ini untuk mengingatkan masyarakat agar lebih fokus dalam merencanakan, menyelesaikan masalah, dan bertindak lebih strategis dalam menghadapi berbagai kondisi.

Abstract

The main purpose of this research and art creation is to create and present "Creation of Exclusive Tattoo Merchandise on Synthetic Media at Kink Tattoo Bali" as a representation of knowledge in the field of Visual Communication Design. An idea is the result of thinking about a problem or event that occurs in the surrounding environment. One of the information found in the surrounding environment is the lack of public understanding about tattoos, which are still considered a taboo and tend to be negative. Therefore, the main purpose of this research is to provide an understanding to the public that tattoos are a form of self-expression art. In addition, another goal is to educate the public that tattoo art can develop and not only be applied to human skin, but also to other media such as leather shoes, leather bags, and so on. The concept that has been discussed is then poured into the form of illustration designs on shoes, bags, and other products that can be used as Exclusive Merchandise at Kink Tattoo Bali. The illustration concept design process begins with determining the theme that will be conveyed through the merchandise product. Based on the problems and unrest found during the implementation of this independent study or project, the illustration idea chosen is a wooden snake with a fineline tattoo style. The wooden snake theme was chosen because this Chinese New Year 2025 is the year of the Wooden Snake. In Chinese tradition, snakes symbolize wisdom, intelligence, intuition, knowledge, flexibility, creativity, growth, mystery, and foresight. Therefore, the author raised this theme to remind people to be more focused in planning, solving problems, and acting more strategically in dealing with various conditions.

PENDAHULUAN

Dalam menempuh pendidikan disemester 7 program studi Desain Komunikasi Visual, mahasiswa dihadapkan dengan kurikulum baru yaitu Merdeka Belajar – Kampus Merdeka (MBKM). MBKM merupakan bentuk kebijakan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan teknologi (Kemendikbud Ristek) dimana program ini diberlakukan pada akhir Bulan Januari 2021. Dilihat dari perubahan sosial budaya, dunia kerja, dan kemajuan teknologi yang begitu pesat, program ini mendorong mahasiswa untuk menguasai berbagai keilmuan yang berguna pada saat memasuki dunia Kerja. Mahasiswa memang perlu dipersiapkan untuk memiliki kompetensi sesuai dengan kebutuhan zaman. Dalam Kebijakan Merdeka Belajar – Kampus Merdeka, perguruan tinggi harus mampu merancang dan melaksanakan proses pembelajaran yang inovatif untuk mencapai pembelajaran yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang optimal (Dirjen Dikti, 2020: 2).

Studi/Proyek Independen merupakan kegiatan yang dilakukan oleh mahasiswa untuk mengekspresikan kreativitas dan ide kreatif mahasiswa dalam mempraktikkan keilmuan secara teoritis maupun praktis di lapangan/industri/dunia kerja. Penulis memilih Kink Tattoo Bali sebagai tempat pelaksanaan Kegiatan Studi/Proyek independen pada program MBKM yang terletak di Jalan Trenggana Gg. IV No. 15, Penatih Daging Puri, Kecamatan Denpasar Timur, Kota Denpasar, Bali.

Kink Tattoo Bali adalah studio kreatif yang bergerak dibidang tato (seni merajah kulit). Kink Tattoo Bali adalah studio kreatif yang bergerak dibidang tato (seni merajah kulit). Kink Tattoo Bali berdiri pada tahun 2010. Kink Tattoo Bali juga rutin mengikuti Australia Tattoo Expo sejak tahun 2015 hingga tahun 2023, serta menghadiri “Amsterdam Tattoo Convention”. Gaya Tato di Kink Tattoo Bali beragam mulai dari *Traditional Tattoo*, *Neo Traditional*, *New School* dan *Japanese Tattoo*. Dari tato berwarna, tato hitam & abu-abu, dari tato realisme hingga tato desain khusus dan juga desain tato Bali yang ikonik. Untuk saat ini, beliau memfokuskan gaya tato “Neo School”. Neo School merupakan gabungan antara gaya tato “Neo Traditional” dan “New School”. Dalam melaksanakan kegiatan Studi/Proyek Independen ini, penulis mengangkat judul “Penciptaan Eksklusif Merchandise Tato Pada Media Berbahan Sintetis di Kink Tattoo Bali” yang bertujuan untuk memperluas dan mengembangkan teknik tato pada media lain. Penulis memilih media yang berbahan sintetis sebagai media, karena ingin memberikan eksperimen pengalaman baru kepada audiens bahwa seni tato/merajah kulit tidak hanya pada kulit asli manusia dan dapat dikembangkan dalam berbagai media. Dengan adanya ide tersebut, media berupa sepatu ini akan digunakan sebagai eksklusif merchandise di Kink Tatto Bali. Dikatakan “eksklusif”, karena merchandise ini tidak akan di produksi secara massal melainkan diproduksi secara terbatas.

METODE

Metode pengumpulan data adalah penelitian lapangan (*field research*), dilakukan dengan cara mengadakan peninjauan langsung pada instansi yang menjadi objek untuk mendapatkan data primer dan sekunder (Sugiyono, 2013: 27). Tahap pengumpulan data yang digunakan dalam laporan program MBKM Studi/Proyek Independen ini menggunakan metode sebagai berikut.

a. Data Primer

Data primer merupakan sumber data penelitian yang diperoleh langsung dari sumber asli (tidak melalui media perantara) (Nur Indrianto dan Bambang Supono, 2013: 142). Adapun metode yang digunakan, yaitu :

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data, dimana peneliti melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan (Nurdin dan Hartati, 2019: 173). Objek penelitian dapat berupa orang, keadaan, kondisi, kegiatan, proses, dan lain-lain. Penulis melakukan kunjungan ke Kink Tattoo Bali untuk observasi dalam proses kreatif mereka melayani klien dari tahapan paling awal yaitu; konsultasi dengan klien, kemudian dilanjutkan dengan pembuatan desain, hingga tahap terakhir dengan proses tato dari konsultasi dan pembuatan desain yang sudah disetujui oleh klien.

2. Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu yang dilakukan oleh dua belah pihak, yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu (Moleong, 2005: 186). Tujuan dari metode ini adalah untuk memperoleh keterangan atau data yang diperlukan untuk tujuan penelitian. Wawancara yang dilakukan berupa diskusi obrolan santai yang muncul dari penasaran penulis sambil bertukar pendapat yang bertujuan untuk mengembangkan ilmu tato pada media lain selain kulit asli yang dapat berupa merchandise. Pertanyaan-pertanyaan yang terlontarkan muncul mengikuti alur-alur obrolan seiring berjalannya waktu. Penulis memperhatikan proses pekerjaan yang dilakukan mitra, dari awal mereka berdiskusi dengan klien sampai tahap akhir. Penulis mampu menyimpulkan bahwa mereka ingin memberikan yang terbaik bagi kliennya, maupun itu hasil yang mereka dapatkan maupun pengalaman yang dirasakan klien. Mitra selalu melayani klien dengan baik dan menjamin kepuasan klien. Pengalaman berkunjung dan dijamu harus dilakukan secara maksimal, standar tersebut juga berlaku pada proses mereka. Segala karya diciptakan secara perlahan dan sesuai dengan Standar Operasional Prosedur untuk keamanan dan kepuasan klien. Di situ penulis menyadari bahwa sebuah hasil karya akan memuaskan apabila dilakukan dengan sepenuh hati.

3. Partisipasi

Partisipasi adalah suatu keterlibatan mental dan emosi seseorang kepada pencapaian tujuan dan ikut bertanggung jawab di dalamnya. Penulis ikut berpartisipasi dalam segala rangkaian kegiatan proses Studi/Proyek Independen. Penulis juga terlibat dalam proyek-proyek yang diberikan

oleh Kink Tattoo Bali seperti mendesain poster, *live drawing*, membuat *flash art*, mengikuti workshop, *packing merchandise* dan *supply*, dan panitia dalam Acara.

b. Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah sumber data yang diperoleh dengan cara membaca, mempelajari dan memahami melalui media lain yang bersumber dari literatur, buku-buku, serta dokumen (Sugiyono, 2012: 141). Adapun metodenya yaitu :

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 dapat dilakukan dengan cara mencari informasi yang terdapat dalam artikel, tulisan, makalah, dan buku-buku pada penelitian sebelumnya. Penulis menggunakan beberapa sosial media untuk menambahkan data-data yang mampu menunjang penelitian penulis. Seluruh data tersebut meliputi instagram, youtube, dan lainnya. Penulis memilih dan menyeleksi sumber-sumber yang digunakan untuk mendukung perancangan penulis.

2. Studi 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. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi atau wawancara akan lebih dapat dipercaya atau mempunyai kredibilitas yang tinggi jika didukung oleh fotofoto atau karya tulis akademik yang sudah ada (Sugiyono, 2018: 476). Beberapa dokumentasi foto dan video yang dicantumkan pada buku atau sosial media memperkuat data yang membantu penulis untuk membuat merchandise dan penelitian. Dokumentasi ini diterapkan dalam setiap proses penyusunan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kink Tattoo Bali

Kink Tattoo Bali merupakan sebuah studio yang bergerak dalam bidang kreatif khususnya tattoo yang menangani berbagai macam kebutuhan tattoo. Studio Kink Tattoo Bali Studio dibuka pada tahun 2010. Studio ini telah berkembang semakin kuat dan sekarang menjadi salah satu Studio Tattoo yang cukup terkenal, sukses dan terbaik di Bali – Indonesia. Seniman Tattoo disini juga pernah mengikuti pameran tato dan memenangkan banyak penghargaan. Toko tato kami rutin mengikuti Australia Tattoo Expo sejak tahun 2015 hingga tahun 2023, artis kami juga menghadiri Amsterdam Tattoo Convention.

Ilustrasi

Menurut Rohidi (1984: 87) ilustrasi berkaitan dengan seni rupa adalah 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.

Merchandise

Merchandise adalah kegiatan pengadaan barang-barang yang sesuai dengan bisnis yang dijalani toko (produk berbasis makanan, pakaian, barang kebutuhan rumah, minuman dan lain-lain atau kombinasi) untuk disediakan dalam toko pada jumlah, waktu dan harga yang sesuai untuk mencapai sasaran toko atau perusahaan ritel. (Ma'ruf, 2006 : 135)

Analisa Data

Berikut merupakan hasil analisa data yang ditemukan dalam menciptakan ilustrasi yaitu sebagai berikut :

1. Analisa Ilustrasi

Desain ilustrasi pada media berbahan sintesis di Kink Tattoo Bali ini menggunakan gaya tato *Fineline*. *Fineline tattoo* adalah gaya tato yang melibatkan pembuatan desain dengan garis-garis yang sangat tipis dan halus. Tato ini biasanya memiliki estetika minimalis dan halus dengan desain yang rumit, pola geometris, atau potret terperinci. Tato *fineline* memiliki beberapa karakteristik seperti; ukurannya yang lebih kecil daripada tato tradisional (terkadang hanya berukuran 1 inci), dibuat dengan konfigurasi jarum yang sangat kecil, memiliki tampilan yang halus daripada teknik tradisional, dan lebih cepat memudar daripada tato tradisional pada umumnya. Alasan penulis menggunakan gaya tato *fineline*, karena gaya tato ini merupakan tato yang sedang populer pada zaman sekarang.

2. Analisa Fungsi

Fungsi dari Eksklusif Merchandise Kink Tattoo Bali adalah sebagai salah satu media promosi dari nama Kink Tattoo Fungsi dari Eksklusif Merchandise di Kink Tattoo dapat dikembangkan menjadi cendera mata bagi konsumen yang tertarik dan ingin membuat tattoo dengan gaya *Fineline*

3. Analisa Tampilan

Analisa tampilan terhadap desain eksklusif merchandise yang telah direalisasikan adalah berupa tampilan sepatu dan tas tersebut yang menampilkan desain ilustrasi yang sesuai dengan tema masing-masing media yang diangkat.

Konsep Perancangan

Ilmu Desain Komunikasi Visual merupakan acuan dalam proses pembuatan ilustrasi sebagai merchandise untuk Kink Tattoo Bali supaya proses hingga final menuju pada tujuan yang hendak dicapai dilaksanakan dengan baik dan benar. Maka sebelum menentukan kriteria untuk konsep tersebut dahulu dilakukan observasi dan wawancara dengan pihak mitra. Adapun konsep perancangan yang akan digunakan untuk membuat desain ilustrasi *merchandise* di Kink Tattoo Bali sebagai berikut :

1. Ilustrasi

Karya yang diciptakan untuk eksklusif merchandise pada media kulit sintesis yaitu sepatu menggunakan konsep gaya tato *Fineline*. Judul yang diangkat dari ilustrasi ini adalah "Woody Snake" yang memiliki arti ular berkayu. Judul ini terinspirasi oleh kalender Tahun Baru China 2576 Kongzili atau Tahun Baru Imlek 2025 Masehi adalah tahun ular yang

lebih spesifik diasosiasikan dengan shio Ulat Kayu. Dalam ilustrasi ini memperlihatkan seekor ular yang dikelilingi oleh daun-daunan. Dalam filosofi tradisi Tionghoa, ular melambangkan kebijaksanaan, kecerdasan, intuisi, pengetahuan, fleksibilitas, kreativitas, pertumbuhan, misteri dan visioner. Ular ini memiliki karakter yang misterius dan fleksibel supaya menimbulkan kesan intuisi yang tinggi dan kreativitas tanpa batas.



Gambar 1. Ilustrasi Woody Snake
(Sumber : Wahyu Meisias, 2025)



Gambar 2. Ilustrasi Woody Snake
(Sumber : Wahyu Meisias, 2025)

2. Warna

Warna yang akan digunakan pada perancangan ilustrasi eksklusif *merchandise* pada sepatu di Kink Tattoo Bali ini hanya dilakukan dengan menambahkan bayangan agar objek terlihat lebih bervolume. Teknik yang digunakan pada tahap *shading* (bayangan) ini adalah teknik *stipple*. Stipple adalah teknik menggambar atau seni rupa yang menggunakan titik-titik kecil dan rapat untuk membuat pola atau gambar. Teknik ini dikembangkan dari *pointilisme*, dimana seniman menggunakan pena dan tinta untuk menggambar dengan warna hitam dan putih. Titik-titik ini biasanya diletakkan pada media gambar dengan jarak yang bervariasi, tergantung pada keinginan seniman yang bertujuan untuk menciptakan efek bayangan.



Gambar 3. Ilustrasi Woody Snake
(Sumber : Wahyu Meisias, 2025)



Gambar 4. Ilustrasi Woody Snake
(Sumber : Wahyu Meisias, 2025)

3. Ukuran

Ukuran dari karya sekitar 31 cm (panjang), 24 cm (lebar), dan 13 cm (tinggi). Teknik yang digunakan untuk merealisasikan karya adalah teknik tato dengan memasukkan cat warna kedalam kulit sintetis menggunakan jarum secara manual. Alat dan bahan dasar pembuatan Karya tersebut yaitu; mesin tato, jarum tato (*Round Liner 10.03*), cat khusus kulit/kulit sintetis (*leather paint*).



Gambar 4. Ilustrasi Woody Snake
(Sumber : Wahyu Meisias, 2025)



Gambar 5. Ilustrasi Woody Snake
(Sumber : Wahyu Meisias, 2025)

Proses Perancangan

Adapun tahapan proses perancangan dari desain ilustrasi *merchandise* Kink Tattoo Bali terbagi dalam beberapa tahapan yaitu :

1. Observasi

Beberapa informasi yang ditemukan pada lingkungan sekitar adalah kurangnya pemahaman masyarakat tentang tato yang dimana tato masih dianggap sebagai hal yang tabu dan menjurus kepada hal yang negatif. Tujuan utama dari hal ini adalah untuk memberikan pemahaman kepada masyarakat tentang bagaimana tato adalah salah satu kesenian untuk mengekspresikan diri. Tujuan lainnya adalah untuk memberikan pemahaman kepada masyarakat bahwa seni tato adalah kesenian yang dapat berkembang dan tidak hanya di realisasikan pada kulit manusia, melainkan dapat direalisasikan pada media lain seperti sepatu berbahan kulit, tas berbahan kulit, dan lain sebagainya.

2. Pengumpulan Ide

Pengumpulan ide-ide yang akan digunakan pada perancangan desain ilustrasi ini dari beberapa sumber. Penulis membuat sebuah karya yang terinspirasi dari kreasi Harrison Jame Alcock. Harrison Jame Alcock merupakan seniman asal Inggris yang memiliki inovasi baru dalam dunia tato dengan menciptakan kustomisasi aksesoris berbahan sintetis. Harrison Jame Alcock biasanya membuat konten di akun instagram pribadinya (@artimus_ink) tentang bagaimana proses beliau mengkustomisasi aksesoris tersebut. Dalam proses pembuatan karya penelitian/proyek mandiri ini diawali dengan pembuatan konsep dasar desain yang dicapai dengan mengumpulkan ide dan berdiskusi dengan mitra hingga menjadi dasar pembuatan ilustrasi yang akan digunakan untuk eksklusif merchandise pada media sepatu. Proses perancangan konsep ilustrasi diawali dengan menentukan tema yang akan disampaikan oleh produk merchandise tersebut. Dari sebuah permasalahan dan keresahan yang di temukan pada lingkungan sekitar selama melaksanakan studi/proyek independen ini, munculah sebuah ide ilustrasi yang akan dibuat adalah seekor ular kayu dengan gaya tattoo fineline.

3. Perancangan Story Board

Pada tahap sebelum pembuatan aset sketsa dari ilustrasi ini, diperlukan *storyboard* yang berguna untuk memudahkan proses dalam penciptaan ilustrasi.

4. Pembuatan ilustrasi

Pada tahap ini dilakukan visualisasi konsep yang telah disetujui oleh mitra dalam bentuk ilustrasi visual dua dimensi. Proses ilustrasi dilakukan secara terpisah sesuai dengan aset yang diperlukan. Proses ini meliputi tahap sketsa, kontur, pewarnaan dan kustomisasi manual pada media sintetis tersebut.

KESIMPULAN

Kink Tattoo Bali membagi anggota tim pada berbagai divisi yang bertujuan untuk mempermudah dalam mengelola dan melaksanakan pengerjaan yang tepat sesuai potensi dan skill yang dimiliki anggota tim. Dalam manajemen Kink Tattoo Bali terdiri dari manager, seniman tattoo, dan staff. Manager memiliki tugas untuk mengatur jadwal dengan pelanggan. Seniman tattoo bertugas untuk melayani pembuatan tatto dengan pelanggan yang dijadwalkan oleh manager. Staff memiliki tugas untuk mengatur barang yang datang dan menjaga toko serta

melayani pelanggan. Kink Tattoo Bali rutin melakukan kerjasama dan berkolaborasi dengan seniman-seniman lainnya dalam acara-acara festival hingga menjadi media partner dan rutin membuat konten-konten untuk diunggah pada media sosial Kink Tattoo Bali.

Pada studi/proyek independen MKBM di Kink Tattoo Bali ini, penulis telah menciptakan eksklusif merchandise yang bertujuan sebagai keperluan promosi untuk meningkatkan peminat tattoo. Selain itu, tujuan lainnya adalah untuk memberikan pemahaman kepada masyarakat bahwa seni tato adalah kesenian yang dapat berkembang tanpa batas dan tidak hanya di realisasikan pada kulit manusia, melainkan dapat direalisasikan pada media lain seperti sepatu berbahan kulit, tas berbahan kulit, dan lain sebagainya. Penulis menciptakan eksklusif merchandise dengan gaya tato *Fineline* yang bertemakan ular yang berjudul "Woody Snake" yang memiliki arti seekor ular berkayu. Proses pembuatan karya ini diawali dengan membuat ide konsep yang telah didiskusikan kepada mitra dalam penyempurnaannya. Setelah itu dilanjutkan dalam proses pembuatan sketsa, *outline*/kontur, pewarnaan, detail dan di realisasikan ke media sepatu berbahan kulit sintetis.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto S, 2006, *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktek*, Rineka Cipta, Jakarta
- Arikunto S, 2019, *Prosedur Penelitian*, Rineka Cipta, Jakarta.
- Arsyad A, 2011, *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta. Brown J
- S, Prusak L, Denning S, Groh K, 2005, *Storytelling in Organizations: Why storytelling is Transforming 21st Century Organiizations and Management*. Burlington: *Elsevier Butterworth-Heneimann*.
- 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