

PEMBUATAN ILUSTRASI TATTOO DI I WAYAN PUJAYANA (PJ'S) TATTOO STUDIO DENPASAR

I Putu Bayu Cahya Artha Raditya¹, Ida Bagus Ketut Trinawindu, S.Sn., M.Erg², Ni
Ketut Pande Sarjani S.Sn., M.Sn³

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia
Denpasar, Jl. Nusa Indah, Sumerta, Kecamatan Denpasar Timur, Kota Denpasar,
Bali, 80235, Indonesia E-mail : byuraditya09@gmail.com

Abstrak

Laporan ini membahas mengenai proses pembuatan ilustrasi tattoo dan manajemen di PJ'S Tattoo Studio, Denpasar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana studio ini dikelola serta bagaimana proses ilustrasi tattoo dibuat. Penelitian dilakukan dengan metode primer melalui observasi dan wawancara langsung, serta metode sekunder melalui studi literatur dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa PJ'S Tattoo Studio memiliki sistem manajemen yang rapi dan mendukung kerja seniman tattoo. Proses pembuatan ilustrasi dilakukan secara bertahap, mulai dari diskusi dengan klien, pembuatan sketsa, revisi, hingga eksekusi akhir. Kesimpulannya, PJ'S Tattoo Studio mampu mengelola studio dengan baik dan menjalankan proses ilustrasi tato secara profesional dan terarah. Abstrak ini memberikan pandangan yang ringkas tentang penelitian ini dan kontribusinya terhadap bidang desain komunikasi visual.

Kata kunci : ilustrasi tattoo, manajemen studio, PJ'S Tattoo Studio

Abstract

This report discusses the tattoo illustration creation process and management at PJ'S Tattoo Studio in Denpasar. The purpose of this study was to determine how the studio is managed and how the tattoo illustrations are created. The research used primary methods through direct observation and interviews, and secondary methods through literature review and documentation. The results indicate that PJ'S Tattoo Studio has a well-organized management system that supports the work of tattoo artists. The illustration creation process is carried out in stages, starting with discussions with clients, through sketching, revisions, and final execution. In conclusion, PJ'S Tattoo Studio is able to manage the studio well and carry out the tattoo illustration process professionally and purposefully. This abstract provides a concise overview of this research and its contribution to the field of visual communication design.

Keywords: tattoo illustration, studio management, PJ'S Tattoo Studio

PENDAHULUAN

Ilustrasi atau Gambar merupakan salah satu wujud simbol atau bahasa visual yang di dalamnya terkandung struktur rupa seperti garis, warna dan komposisi. “Sebuah gambar bila tepat memilikinya, bisa memiliki nilai yang sama dengan ribuan kata, juga secara individual mampu untuk memikat perhatian” (Kusmiati et al, 1999:36). Terdapat banyak media yang dapat digunakan dalam membuat ilustrasi seperti kanvas, kertas, tembok (mural) hingga media kulit manusia (tattoo).

Secara khusus, ilustrasi tattoo merupakan bentuk representasi visual yang dirancang untuk diaplikasikan secara permanen pada permukaan kulit melalui teknik tatuase. Ilustrasi tattoo tidak hanya mencakup aspek estetika, tetapi juga mengandung makna simbolik, budaya, dan ekspresif yang kuat. Sebuah ilustrasi tattoo harus mempertimbangkan elemen teknis seperti bentuk anatomi kulit, komposisi visual, detail garis, serta teknik pewarnaan yang sesuai agar dapat diterapkan secara efektif dan tahan lama. Ilustrasi tattoo juga berperan sebagai media komunikasi antara seniman dan klien untuk menerjemahkan ide atau cerita pribadi ke dalam bentuk visual yang unik dan bermakna.

Tattoo merupakan layanan profesional yang menyediakan jasa untuk melakukan modifikasi tubuh melalui proses penyuntikan pigmen ke

dalam lapisan dermis kulit. Proses ini dilakukan dengan menggunakan peralatan khusus seperti mesin tattoo, jarum steril, dan tinta pigmen, serta dijalankan sesuai dengan standar kesehatan, kebersihan, dan etika medis yang telah ditetapkan.

Salah satu studio tattoo yang berada di wilayah Sanur, Bali, adalah PJ'S Tattoo Studio. Studio ini merupakan perusahaan tattoo yang berdiri sejak tahun 1992 oleh warga asli Sanur yaitu I Wayan Pujayana. Terdapat dua studio aktif sampai saat ini yaitu studio 1 bertempat di Jalan Pantai Sindu no 4, Sanur, dan studio 2 bertempat di Jalan Danau Tamblingan no 66, Sanur. Studio ini lebih berfokus pada tattoo ilustrasi dan *lettering* bagi customer lokal maupun internasional dengan menggunakan standar kesehatan yang memastikan semua peralatan steril serta lingkungan kerja yang higienis demi kenyamanan dan keamanan setiap pelanggan. Terdapat 7 seniman tattoo profesional yang terampil di bidangnya dengan memiliki gaya “*style*” mereka sendiri. Selain itu, Studio ini juga menjadi ruang untuk kreativitas, di mana seniman tattoo dapat mengembangkan keahlian dan visi artistik mereka. Studio ini juga berperan dalam mendidik masyarakat mengenai seni tattoo, menghilangkan stigma negatif yang dulu melekat pada tattoo, dan menciptakan ruang aman bagi individu yang ingin

mengekspresikan diri melalui seni tubuh. Oleh karena itu, penulis memilih tempat ini untuk dijadikan mitra dalam program MBKM Magang/praktik kerja dimana dapat mempelajari bagaimana pembuatan ilustrasi tattoo yang sesuai, membuat ilustrasi tersebut dapat tercetak dengan baik di media kulit, bagaimana menggunakan alat (mesin tattoo), selain itu mempelajari cara menangani “*handle*” customer agar tertarik dengan desain yang dibuat, dan mempelajari persiapan alat dan bahan sebelum memulai proses tattoo.

Dalam hal ini penulis akan melaksanakan magang/praktik kerja dengan membuat sebuah kolaborasi ilustrasi tattoo di Pj’s Tattoo Studio. Dalam proses ini penulis juga akan menerapkan ilmu yang telah diterima penulis selama perkuliahan mengenai ilustrasi. Selain itu, penulis juga pasti akan mempelajari dan mengembangkan teknik dalam pembuatan ilustrasi agar dapat membantu perusahaan untuk mencapai tujuan dan maksud yang diinginkan.

METODE

Menurut Wiestra, dkk (2014.12) Pelaksanaan adalah usaha-usaha yang dilakukan untuk melaksanakan semua rencana dan kebijakan yang telah dirumuskan dan ditetapkan dengan melengkapi segala kebutuhan alat-alat yang diperlukan, siapa yang akan melaksanakan, dimana tempat pelaksanaanannya dan kapan waktu

dimulainya. Tahapan dalam metode pelaksanaan pekerjaan harus konsisten dengan jadwal waktu pelaksanaan dan menganalisis kebutuhan tenaga kerja.

Dalam program kegiatan magang/praktik kerja yang dilaksanakan di Pj’s Tattoo Studio yang beralamat di Jl. Danau Tamblingan No. 66, Sanur, Denpasar, Bali. Kegiatan ini dimulai pada 3 Maret - 11 Juli 2025 yang dilaksanakan secara luring (offline) dari hari senin - jumat pukul 10.00 - 18.00 WITA. Keseluruhan pelaksanaan kegiatan dimulai dari proses diskusi, perancangan ilustrasi, proses revisi, proses eksekusi, dan *feedback* dan nantinya akan dibimbing oleh mentor di Pj’s Tattoo Studio.

1. Proses Diskusi

Mahasiswa yang dibimbing mentor melakukan proses diskusi sebelum dilakukannya proses perancangan ilustrasi dengan mengumpulkan beberapa referensi sesuai dengan apa yang diminta klien. Pada tahap ini mahasiswa sudah membuat gambaran awal atau contoh ilustrasi yang diinginkan klien.

2. Perancangan Ilustrasi

Pada proses ini, mahasiswa membuat ilustrasi sesuai dengan hasil diskusi awal dan referensi – referensi sebelumnya dengan menggunakan berbagai aspek desain sehingga menjadi suatu karya ilustrasi yang menarik.

3. Proses Revisi

Proses revisi dilakukan jika ada pengubahan terhadap ilustrasi yang akan dieksekusi. Selain itu proses revisi juga mencakup *finishing* atau penyelesaian karya untuk memastikan kembali karya ilustrasi sebelum diaplikasikan ke media kulit.

4. Proses Eksekusi

Pada tahap eksekusi terdapat dua hal yang perlu dipersiapkan yaitu :

a. Meja kerja atau *Tattoo Tray*

Hal yang perlu dipersiapkan sebelum dilakukannya proses tattoo adalah meja kerja. Mahasiswa memastikan meja kerja yang digunakan dalam keadaan steril dan mempersiapkan alat dan bahan lainnya seperti tinta, jarum, air, sabun, dan ilustrasi yang akan dieksekusi. Selain meja kerja, *bed*, lampu kerja dan lainnya perlu dipersiapkan pada tahapan ini.

b. Proses Tattoo

Pada tahap ini Mahasiswa yang dibimbing mentor melakukan proses tattoo sesuai dengan ilustrasi yang sudah dibuat sebelumnya dengan menggunakan alat berupa mesin dan jarum tattoo.

5. *Feedback*

Pada tahapan ini, mentor memberikan saran kepada mahasiswa berupa evaluasi dari proses sebelumnya, atau klien

memberikan pendapat mengenai ilustrasi yang sudah teraplikasikan ke dalam kulit tersebut.

PENGUMPULAN DATA

Menurut Sugiyono (2013:224) teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Dalam konteks program magang/praktik kerja di Pj's Tattoo Studio metode yang digunakan di dalam proses mencari informasi adalah :

1. Data Primer

Data primer adalah data informasi yang diperoleh tangan pertama yang dikumpulkan secara langsung dari sumbernya. Data primer ini adalah data yang paling asli dalam karakter dan tidak mengalami perlakuan statistik apa pun. Dalam laporan ini menggunakan 2 metode pengumpulan data primer yaitu :

a. Metode Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data yang menggunakan pengamatan secara langsung maupun tidak langsung. (Riyanto, 2010 : 96). Selama dalam program magang/praktik kerja, penulis melakukan observasi untuk memahami sistem manajemen dari penerimaan klien hingga *feedback*. Hal ini melibatkan pengamatan langsung di lapangan di mana mahasiswa terlibat secara aktif.

b. Metode Wawancara

Wawancara adalah pertemuan antara dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu (Sugiyono, 2009 : 72). Dalam hal ini, penulis melakukan wawancara, menggunakan metode wawancara tak terstruktur. Ini melibatkan pertanyaan dan jawaban langsung untuk mendapatkan informasi tentang manajemen, perkembangan, sejarah, dan aspek lain dari Pj's Tattoo Studio untuk laporan magang.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang didapatkan secara tidak langsung dari objek penelitian. Data sekunder yang diperoleh adalah dari sebuah situs internet, ataupun dari sebuah referensi yang sama dengan apa yang sedang diteliti oleh penulis. Metode pengumpulan data sekunder dalam laporan ini dibagi menjadi dua yaitu :

a. Metode Kepustakaan

Metode Kepustakaan berkaitan dengan kajian teoritis dan referensi lain yang berkaitan dengan nilai, budaya, dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti, selain itu studi kepustakaan sangat penting dalam melakukan penelitian, hal ini dikarenakan penelitian tidak akan lepas dari literatur - literatur ilmiah (Sugiyono, 2013 : 291). Penulis menggunakan pustaka dari beberapa sumber buku Sugiyono dan lain

sebagainya.

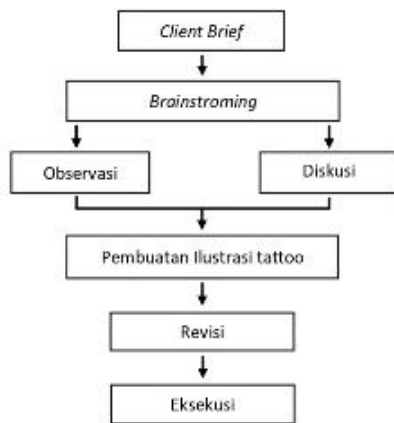
b. Metode Dokumentasi

Dokumentasi dapat berbentuk tulisan, gambar, atau karya - karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan (*life histories*), cerita, biografi, peraturan, kebijakan (Sugiyono, 2013 : 240). Penulis menggunakan kamera *Handphone* dan kamera DSLR dalam pengambilan gambar/video dan mencatat menggunakan laptop.

PELAKSANAAN HASIL

1. Tahapan dan Konsep Perancangan

Tahapan dan konsep perancangan merupakan proses sistematis yang bertujuan untuk mengembangkan suatu ide menjadi bentuk visual atau produk yang terstruktur dan fungsional. Konsep perancangan merujuk pada gagasan dasar yang menjadi landasan utama dalam menciptakan sebuah karya, termasuk tema, tujuan, pesan yang ingin disampaikan, serta pendekatan visual yang digunakan.



Bagan 1. Konsep Perancangan

(Sumber : I Putu Bayu Cahya Artha Raditya, 2025)

Dalam kegiatan magang/praktik kerja ini mahasiswa secara melakukan diskusi mengenai konsep pembuatan ilustrasi tattoo dengan mentor yang berpengalaman dibidangnya untuk menyesuaikan permintaan ilustrasi yang sering diminta oleh klien baik dari luar maupun dalam negeri, sehingga pembuatan ilustrasi tattoo dapat dikembangkan melalui arahan mentor. Konsep perancangan ilustrasi tato merupakan tahap awal yang krusial dalam proses penciptaan karya seni tubuh, di mana ide, simbol, dan nilai-nilai estetika dikembangkan secara visual untuk menghasilkan desain yang tidak hanya memiliki daya tarik visual, tetapi juga mengandung makna personal maupun simbolis bagi pemakainya. Dalam perancangan ini, berbagai aspek dipertimbangkan secara matang, mulai dari tema utama, gaya ilustrasi, komposisi, proporsi anatomi tubuh, hingga pemilihan warna dan

teknik eksekusi. Proses ini melibatkan eksplorasi visual yang mendalam, termasuk studi referensi bentuk, pencocokan karakter visual dengan pesan yang ingin disampaikan, serta penyesuaian desain dengan area tubuh yang akan dijadikan kanvas, agar hasil akhir tidak hanya estetik tetapi juga harmonis dan fungsional sebagai tattoo.

Dalam konteks pembuatan ilustrasi di Pj's Tattoo studio ini sendiri, penulis mengambil tema mengenai skull floral yang mengambil elemen tengkorak dari logo studio sendiri dan menambahkan elemen bunga yang melambangkan setiap tattoo yang dibuat itu bagus dan indah. Ilustrasi ini dieksekusi dengan pendekatan gaya semirealistis, yang memungkinkan penggambaran objek-objek seperti tengkorak dan bunga tampil dengan proporsi dan detail yang mendekati realita, namun tetap mempertahankan sentuhan artistik yang ekspresif dan interpretatif. Gaya ini dipilih untuk menjembatani antara estetika visual yang kuat dan daya ungkap emosional dari tema yang diangkat. Penggunaan warna dibatasi pada palet hitam, putih, dan merah, dengan tujuan menonjolkan kesan dramatis dan emosional. Hitam dan putih digunakan untuk memberikan kesan monokromatik yang kuat, mempertegas garis serta bayangan dalam ilustrasi, sementara warna merah dipilih sebagai aksen untuk menghadirkan nuansa emosional yang intens, yang dapat dimaknai sebagai simbol darah, gairah, atau bahkan cinta

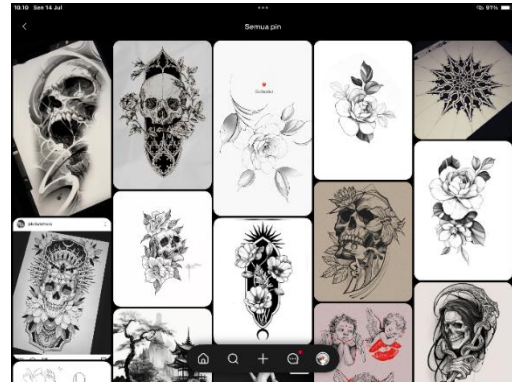
yang terjalin di antara kehidupan dan kematian. Dengan demikian, ilustrasi ini tidak hanya berfungsi sebagai bentuk ekspresi visual, tetapi juga sebagai representasi simbolik yang menyatukan ketakutan dan keindahan dalam satu komposisi artistik yang kuat dan bermakna.

2. Proses Perancangan Ilustrasi

Dalam kegiatan magang di PJ'S Tattoo Studio, penulis terlibat secara langsung dalam proses kreatif pembuatan ilustrasi tato yang digunakan sebagai desain permanen pada tubuh klien maupun sebagai materi promosi visual. Proses perancangan ilustrasi tato dilakukan secara sistematis melalui beberapa tahapan utama, yaitu: brainstorming, observasi visual dan referensial, pembuatan sketsa awal, pengembangan ilustrasi digital, revisi berdasarkan masukan, serta finalisasi desain. Seluruh tahapan ini dirancang agar menghasilkan karya ilustrasi yang tidak hanya estetis, namun juga memiliki nilai simbolik dan relevansi terhadap kebutuhan media maupun identitas visual studio.

a. Brainstorming dan Observasi

Tahap awal yang dilakukan dalam proses pembuatan ilustrasi tato adalah brainstorming atau pencarian gagasan. Pada tahap ini, dilakukan pencarian gagasan berupa gambar awal, referensi warna, dan gaya ilustrasi.



Gambar 1. Brainstorming dan Observasi
Tattoo Skull Floral
(Sumber : I Putu Bayu Cahya Artha Raditya, 2025)

b. Pembuatan Ilustrasi Tattoo

Berdasarkan hasil brainstorming dan observasi, proses pembuatan ilustrasi dimulai dengan sketsa manual menggunakan media kertas ataupun secara digital menggunakan perangkat lunak yaitu procreate .Sketsa awal berfungsi sebagai draft visual untuk mengeksplorasi bentuk dan komposisi.



Gambar 2. Pembuatan Ilustrasi Tattoo Skull
Floral
(Sumber : I Putu Bayu Cahya Artha Raditya, 2025)

c. Tahap Revisi

Sebelum menuju finalisasi, desain ilustrasi tatto diserahkan kepada mentor studio untuk dievaluasi. Masukan yang diberikan dapat berupa perbaikan pada proporsi, penyederhanaan elemen, penyesuaian gaya, atau penguatan makna visual. Revisi dilakukan secara bertahap, dengan tetap mengacu pada konsep awal serta mempertahankan kualitas teknis dan estetika dari ilustrasi. Komunikasi yang efektif antara penulis dan mentor sangat penting pada tahap ini agar desain akhir benar-benar sesuai dengan harapan dan kebutuhan pengguna akhir.



Gambar 3. Revisi Ilustrasi Tattoo Skull Floral
(Sumber : I Putu Bayu Cahya Artha Raditya, 2025)

d. Tahap Finalisasi

Setelah seluruh proses revisi selesai dan desain telah mendapatkan persetujuan akhir, tahap finalisasi dilakukan dengan menyempurnakan file digital untuk keperluan pencetakan atau transfer stencil. Desain akhir diekspor dalam format resolusi tinggi dan disesuaikan dengan media

penerapan, baik itu untuk keperluan tattoo langsung maupun materi promosi seperti katalog, merchandise, atau media digital. Berikut adalah hasil finalisasi dari pembuatan ilustrasi tattoo.

1) Ilustrasi Tattoo

Pembuatan ilustrasi tattoo bertema skull floral merupakan proses perancangan visual yang menggabungkan unsur tengkorak sebagai simbol kematian dan bunga sebagai representasi kehidupan dan keindahan, sehingga menciptakan kontras makna yang kuat dalam satu kesatuan gambar. Ilustrasi ini dirancang dengan gaya semirealistis untuk menonjolkan detail anatomi tengkorak dan tekstur bunga secara ekspresif namun tetap mendekati bentuk nyata. Desain kemudian akan diaplikasikan ke media SecondSkin, yaitu permukaan sintetis yang menyerupai tekstur kulit manusia, yang digunakan sebagai media uji coba atau simulasi penerapan tato sebelum diaplikasikan secara permanen ke kulit. Penggunaan SecondSkin memungkinkan evaluasi terhadap komposisi visual, ketepatan warna, serta teknik pewarnaan yang digunakan dalam ilustrasi, sekaligus berfungsi sebagai bentuk presentasi karya dalam konteks non-permanen. Berikut merupakan mockup dari stensil tattoo yang dapat di terapkan dalam media pembelajaran kulit sintetis (secondskin).



Gambar 4. Mockup Stensil Ilustrasi Tattoo
Skull Floral
(Sumber : I Putu Bayu Cahya Artha Raditya,
2025)

2) Katalog Tattoo Flash

Katalog tattoo flash merupakan kumpulan desain tattoo berukuran kecil yang dibuat sebagai referensi visual atau contoh gambar yang dapat dipilih langsung oleh klien sebelum proses pembuatan tattoo dilakukan. ilustrasi dalam katalog ini biasanya bersifat simpel, cepat untuk diaplikasikan, dan mencerminkan gaya khas penulis. Dalam konteks proyek ini, tema yang diangkat dalam pembuatan katalog flash ditentukan berdasarkan pengamatan terhadap jenis tattoo yang paling sering diminta oleh klien selama masa magang atau praktik kerja, sehingga desain yang disusun tidak hanya relevan dengan tren yang sedang berlangsung, tetapi juga sesuai dengan preferensi nyata yang berkembang di lingkungan studio tattoo tempat praktik berlangsung. Berikut adalah katalog



Gambar 5. Katalog Tattoo Flash
(Sumber : I Putu Bayu Cahya Artha Raditya,
2025)

3) Merchandise Baju

Baju atau pakaian adalah segala sesuatu yang dikenakan pada tubuh untuk menutupi, melindungi, dan menghiasinya. Merchandise ini dibuat melalui proses cetak sablon dengan bahan cotton combed 24s dengan desain bertemakan skull floral dan tambahan ornament pada background tengkorang sebagai penambah estetika. Baju ini digunakan sebagai hadiah Ketika klien membuat sebuah tattoo dengan harga tinggi atau diperjual – belikan. Berikut adalah ilustrasi yang diterapkan ke merchandise baju.



Gambar 6. Finalisasi Ilustrasi Tattoo Skull
Floral
(Sumber : I Putu Bayu Cahya Artha Raditya,
2025)



Gambar 8. Mockup Ilustrasi Baju Hitam
(Sumber : I Putu Bayu Cahya Artha Raditya,
2025)



Gambar 7. Mockup Ilustrasi Baju Putih
(Sumber : I Putu Bayu Cahya Artha Raditya,
2025)

4) *Merchandise Topi*

Topi adalah suatu benda yang dikenakan di kepala yang umumnya terbuat dari berbagai macam bahan seperti kain, wol, atau jerami. Topi memiliki berbagai fungsi, mulai dari pelindung kepala dari cuaca panas atau dingin, hingga sebagai aksesoris fashion yang dapat meningkatkan penampilan. Merchandise ini dibuat dengan Teknik cetak print yang berupa Typografi dari nama studio PJ's Tattoo Studio itu sendiri. Topi ini digunakan sebagai hadiah Ketika klien membuat sebuah tattoo dengan harga tinggi atau diperjual – belikan. Berikut adalah ilustrasi yang diterapkan ke media merchandise topi.



Gambar 9. Finalisasi Ilustrasi PJ's Tattoo Studio
(Sumber : I Putu Bayu Cahya Artha Raditya, 2025)



Gambar 10. Mockup Ilustrasi Topi
(Sumber : I Putu Bayu Cahya Artha Raditya, 2025)

5) Stiker

Menurut Kurniadi & Arifin (2020), Stiker ialah media informasi visual sejenis label yang dicetak pada sepotong kertas, plastik atau bahan lainnya menggunakan perekat di salah satu sisinya. Stiker ini dibuat dengan bahan vynil yang digunakan sebagai hadiah Ketika klien membuat sebuah tattoo atau diperjual – belikan. Perancangan ilustrasi stiker ini mengambil bentuk dari logo Pj's Tattoo Studio sendiri dengan mengubah gaya dan bentuk dari logo tengkorak agar terkesan lebih floral dengan ditambahkan ornament hiasan daun sebagai backgroundnya. Berikut adalah ilustrasi yang diterapkan dalam media stiker.



Gambar 11. Finalisasi Ilustrasi PJ's Tattoo Studio
(Sumber : I Putu Bayu Cahya Artha Raditya, 2025)

KESIMPULAN

Melalui kegiatan Magang/Praktik Kerja, mahasiswa memperoleh pengetahuan baru tentang media komunikasi visual, khususnya dalam perancangan Ilustrasi Tattoo. Pengetahuan ini diperoleh melalui proyek nyata yang diberikan langsung oleh mitra dan klien, dimana mahasiswa terlibat dalam proses kreatif sejak tahap awal. Proses perancangan tersebut diawali dengan mengumpulkan data melalui wawancara, observasi, dokumentasi, serta melakukan diskusi intensif dengan klien untuk memahami karakter, preferensi visual, dan makna personal yang ingin dituangkan dalam desain Tattoo.

Selama melakukan kegiatan Magang/Praktik Kerja mahasiswa juga memproses dan menyesuaikan desain ilustrasi tattoo dengan permintaan

berbagai klien yang memiliki gaya, konsep, dan referensi yang berbeda-beda. Namun, penulis memfokuskan proses perancangan pada proyek tattoo ilustrasi. Dalam prosesnya, penulis mengikuti arahan mentor dan mengembangkan desain dengan menerapkan teori-teori desain komunikasi visual, seperti ilustrasi simbolik, pengaturan komposisi, serta eksplorasi bentuk dan garis yang sesuai dengan karakter tattoo. Tujuannya adalah menghasilkan desain tattoo yang tidak hanya estetik dan bermakna, tetapi juga komunikatif secara visual serta ergonomis terhadap permukaan tubuh yang akan ditatto.

DAFTAR PUSTAKA

- Azman N. Dkk., 2013. Kamus Standar Bahasa Indonesia. Panghegar Bandung. Fokus Media.*
- Baskara, I Ketut. 2011, Perancangan Media Komunikasi Visual Sebagai Sarana Kampanye Imunisasi Campak Di Denpasar, Bali, ISI Denpasar.*
- Daryanto, 1986. PENGETAHUAN PRAKTIS BAGI PUSTAKAWAN / Daryanto (Cet. 1). Jakarta: Bina Cipta.*
- David E. Carter. 1986. LOGO International 2, Volume 2. Art Direction Book Company, 1986*
- Fandy Tjiptono & Anastasia Diana. 2016. Pemasaran Esesi dan Aplikasi, Andi Offset, Yogyakarta.*
- Kementrian Pekerjaan Umum, Undang – Undang Cipta Kerja No. 11 tahun 2020 (UU Cipta Kerja).*
- Kuraesin, Arlis Dewi. 2016. Influence Organizational Structure on the Quality of Accounting Information Systems. Research Journal of Financial and Accounting Vol. 7, No. 2, 2016*
- Kurniadi, N. T. 2020. Pengembangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Menggunakan Metode Prototyping Pada Toko Bay Sticker. Jurnal SIGMA, 11(3), 129-136.*
- Kusmiati R, Artini, dkk. 1999. Teori Dasar Desain Komunikasi Visual. Jakarta: Djambatan.*
- Poerwadaminta. 2000. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Penerbitan Balai Pustaka. Jakarta.*
- Poulin, Richard. 2011. The Language of Graphic Design: An Illustrated Handbook for Understanding Fundamental Design Principles. Massachusetts, USA: Rockport Publishers, a member of Quayside Publishing Group.*
- Pujiriyanto, 2005. Desain Grafis Komputer. Yogyakarta: Andi Offset.*
- Riyanto, 2010. Metodologi Penelitian Pendidikan. Surabaya.*
- Soedarso, Nick. 2014. Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada. Vol 05, 566.*

Sugiyono. 2009, 2013, 2014. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif Dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Supriyono, rakmat. 2010. Desain Komunikasi Visual: Teori dan Aplikasi. Yogyakarta: Andi 70

Wiestra. 2014. Pelaksanaan kegiatan. Jakarta.