

PERANCANGAN *STOCK ILLUSTRATION* DI FLORTO STUDIO

Sherina Gisella Wijaya¹, Cokorda Alit Artawan, S.Sn., M.Sn², I Wayan Agus Eka Cahyadi, S.Sn., MA³

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

E-mail; sherinagisela@gmail.com

Abstrak

Dalam pelaksanaan Praktik kerja/magang MBKM, Florto Studio menjadi tempat yang dipilih penulis sebagai mitra tempat magang. Florto Studio sendiri merupakan perusahaan kreatif yang menyediakan jasa desain komunikasi visual. Florto Studio berlokasi di Jalan Singasari Gg. Belibis No. 5 Peguyangan, Kecamatan Denpasar Utara, Kota Denpasar. Selama pelaksanaan praktik kerja/magang MBKM, penulis berusaha memperoleh pengetahuan mengenai manajemen yang diterapkan oleh studio, serta keterampilan-keterampilan baru dalam perancangan suatu desain. Penulis juga dipercaya untuk membantu perancangan *stock illustration* bertema hari raya Natal. Untuk mengetahui sistem manajemen dari Florto Studio dalam menangani proyek desain ini, penulis melakukan analisa dengan mengacu pada unsur 6M dalam manajemen, yaitu *man, money, machine, materials, methods, dan market*. Di sisi lainnya, perancangan *stock illustration* bertema hari raya Natal menggunakan metode kualitatif yang dilakukan dengan memahami *brief* desain yang diberikan oleh mitra, melakukan riset dan segmentasi pasar yang dituju, kemudian memilih media dan konsep yang hingga terwujud 5 desain media komunikasi visual berupa desain ilustrasi, desain *pattern*, kartu ucapan, *border* dan *web banner*. Desain akhir ini nantinya akan dipublikasikan atau dilakukan diseminasi karya melalui akun media sosial Instagram penulis.

Kata Kunci: Ilustrasi, Desain Grafis, Florto Studio.

Abstract

In MBKM work/internship practice, Florto Studio became the place the author chose as a partner for the internship. Florto Studio itself is a creative company that provides visual communication design services. Florto Studio is located at Jalan Singasari Gg. Belibis No. 5 Peguyangan, North Denpasar District, Denpasar City. During MBKM work/internship practice, the author tried to gain knowledge about the management applied by the studio, as well as new skills in designing a project. The author is also trusted to help design stock illustrations themed for Christmas. To find out the management system of Florto Studio in handling this design project, the author conducted an analysis by referencing the 6M elements in management, namely man, money, machine, materials, methods, and market. On the other hand, the design of stock illustrations with the theme of Christmas Day uses a qualitative method which is done by understanding the design briefs provided by Florto Studio, conducting research and segmenting the target market, then choosing media and concepts to objectify 5 visual communication media designs in the form of illustrations, patterns, greeting cards, borders and web banners. This final design will be published or disseminated through the author's Instagram social media account.

Keywords: Illustration, Graphic Design, Florto Studio.

PENDAHULUAN

Dengan adanya penerapan kurikulum pembelajaran baru di Institut Seni Indonesia Denpasar, yakni Program Merdeka Belajar – Kampus Merdeka (MBKM) yang merupakan kebijakan dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia, mahasiswa diberi kebebasan untuk memilih salah satu dari delapan bentuk kegiatan pembelajaran yang ada. Kedelapan bentuk kegiatan pembelajaran ini antara lain adalah; pertukaran pelajar; magang/praktik kerja; asistensi mengajar di satuan pendidikan; proyek kemanusiaan; kegiatan wirausaha; studi/proyek independen; serta membangun desa/kuliah kerja nyata tematik. Kegiatan magang/praktik kerja merupakan salah satu bentuk kegiatan pembelajaran yang setara dengan penerapan 20 SKS mata kuliah, dimana mahasiswa mendaftarkan diri sebagai peserta program magang pada perusahaan yang telah menjalin mitra dengan kampus, kemudian diseleksi oleh perusahaan hingga akhirnya menjalani program praktik kerja/magang di perusahaan tersebut. Kegiatan ini diharapkan dapat menunjang pengetahuan mahasiswa secara teoritis serta praktek dari materi perkuliahan. Mahasiswa juga diharapkan dapat memperoleh pengalaman nyata bekerja di industri atau perusahaan, serta turut andil dalam penyelesaian masalah nyata yang sedang dihadapi suatu industry atau perusahaan, dengan tujuan memunculkan topik-topik riset baru yang relevan dengan kemajuan teknologi. Dalam hal ini, penulis memilih perusahaan Florto Studio sebagai tempat magang dalam program MBKM magang/praktik kerja ini.

Perusahaan Florto Studio merupakan perusahaan kreatif yang dibawah oleh CV. Terima Kasih Banyak, bersama dengan Monez Illustrator. Perusahaan ini didirikan dan dikelola oleh Ida Bagus Ratu Antoni Putra S.Sn., M.Sn. atau akrab dipanggil Monez. Didirikan pada tahun 2019, Florto Studio adalah sebuah studio grafis berbasis ilustrasi yang menyanggupi berbagai bentuk kebutuhan desain seperti *visual branding* perusahaan, pembuatan logo, animasi, ilustrasi buku, desain kemasan, mural, dan berbagai media promosi lainnya. Florto Studio sendiri juga sudah banyak mengerjakan proyek dari berbagai *brand* ternama seperti Kememparekraf, Aqua, Grab Bali Nusra, dan masih banyak lagi. Florto

Studio berlokasi di Jalan Singosari Gg. Belibis No. 5, Kecamatan Denpasar Utara, Kota Denpasar, Bali.

Selama program magang MBKM di Florto Studio berlangsung, penulis telah diberi tugas untuk mengerjakan berbagai *project* ilustrasi dan desain. Salah satu *project* yang dipercayakan kepada penulis dan sedang dalam proses pengerjaan adalah perancangan *stock illustration* untuk Florto Studio. Pelaksanaan kegiatan MBKM yang bertepatan dengan hari raya Natal berujung kepada meningkatnya keperluan *Stock Illustration* bertemakan hari raya Natal. *Stock Illustration* ini kemudian akan dipasarkan oleh Florto Studio di berbagai situs penjualan grafik atau *creative marketplace* seperti *Freepik* dan *Shutterstock*. *Stock Illustration* sendiri adalah konten visual berupa ilustrasi siap pakai. Konten visual ini dapat berupa ikon, *vector* dan lainnya. *Stock Illustration* digunakan oleh para profesional kreatif sebagai metode komunikasi visual dan bisa ditemukan dalam media digital, iklan, dan situs web. Selain itu, *stock illustration* juga banyak digunakan pada media cetak seperti brosur, poster dan kartu ucapan. Banyak pula *stock illustration* yang digunakan pada media lainnya seperti tas, baju, gelas *mug*, dan bahkan pada kemasan suatu produk.

Selain sebagai salah satu media komunikasi visual, *stock illustration* juga kerap menjadi sarana untuk memperoleh pendapatan pasif. Maka dari itu, proyek ini bertujuan untuk membantu menambah pendapatan pasif Florto Studio, serta menambah pengalaman dan pengetahuan mahasiswa dalam merancang desain sesuai dengan target pasar untuk diperjualbelikan di *creative marketplace*. Desain Komunikasi Visual merupakan salah satu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis yang berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf, serta komposisi warna dan layout (Kusrianto, 2007:2). Peranan Desain Komunikasi Visual tentunya sangat besar dalam perancangan *stock illustration* untuk Florto Studio ini. Ilmu Desain Komunikasi Visual dijadikan acuan untuk merancang *stock illustration* yang sesuai dengan target dan kebutuhan pasar, mulai dari penentuan gaya visual, tata letak, jenis media

dan presentasinya. Dengan perancangan desain grafis yang baik maka akan menarik perhatian khalayak, meningkatkan penjualan dan memaksimalkan pendapatan pasif studio.

Berdasarkan latar belakang di atas, adapun rumusan masalah dari laporan akhir program MBKM magang/praktik kerja di Florto Studio ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana riset dasar, manajemen seni dan tata kelola yang diterapkan pihak perusahaan?
2. Media apa saja yang sesuai untuk perancangan *stock illustration* Florto Studio?
3. Bagaimana proses perancangan *stock illustration* di Florto Studio?

METODE PENELITIAN

Dalam menyusun “Perancangan *Stock Illustration* Di Florto Studio” tentunya diperlukan metode perancangan dan media pendukungnya sehingga proses perancangan dapat terlaksana dengan baik karena didukung oleh data berupa data primer dan data sekunder. Adapun data primer diperoleh langsung dari perusahaan yang diangkat dalam penelitian ini adalah :

- a. Wawancara merupakan salah satu teknik yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian dimana kegiatan ini dilakukan bersama dengan pihak mitra yakni Florto Studio.
- b. Observasi, adalah metode pengumpulan data dengan pengamatan secara langsung pada media-media *stock illustration* lain yang memiliki bentuk sama dan sesuai dengan hasil yang diinginkan oleh Florto Studio.
- c. Kepustakaan, menggunakan literatur untuk data komperatif dalam menunjang semua data untuk memperoleh teori-teori dimana dalam penelitian ini, metode kepustakaan menggunakan referensi yang ada dalam buku, literatur, jurnal, catatan, yang memiliki informasi tentang hal-hal yang berkaitan dengan perancangan media komunikasi visual terkait *stock illustration*.
- d. Dokumentasi, merupakan teknik pengumpulan data dengan mencatat data-data dari hasil survei baik berupa artikel, selebaran, foto dokumentasi dan sebagainya (Saifuddin Azwar, 2004:109). Metode ini mendokumentasikan segala hal yang berkaitan dengan perancangan *stock illustration*.

ANALISIS DAN INTERPRETASI DATA

Florto Studio

Florto Studio merupakan perusahaan kreatif yang dibawah oleh CV. Terima Kasih Banyak, bersama dengan Monez Illustrator. Perusahaan ini didirikan dan dikelola oleh Ida Bagus Ratu Antoni Putra S.Sn., M.Sn. atau akrab dipanggil Monez. Didirikan pada tahun 2019, Florto Studio berlokasi di Jalan Singosari Gg. Belibis No. 5, Kecamatan Denpasar Utara, Kota Denpasar, Bali. Dalam memenuhi kebutuhan desain klien, Florto Studio menawarkan berbagai jasa desain seperti ilustrasi, media promosi, *branding*, dan kebutuhan desain lainnya. Dalam hal ini, Florto Studio memiliki keunggulan atau fokus utama pada bidang ilustrasi, sehingga dipercaya untuk menangani banyak proyek dari *brand-brand* ternama seperti Aqua, Grab, Kemenparekraf, dan masih banyak lagi.

Konsep Perancangan

Penentuan konsep pada perancangan *Stock Illustration* ini perlu memperhatikan unsur-unsur desain komunikasi visual untuk menghasilkan kemasan yang baik.

1. Ilustrasi

Ilustrasi merupakan visualisasi dari suatu tulisan maupun pikiran dengan berbagai teknik yang menekankan hubungan objek dengan tulisan. Menurut Margareth Slythe, pengertian ilustrasi adalah gambaran yang berusaha menerangkan suatu cerita secara benar dan jelas bisa berupa gambar, musik, gerak dan bahasa lisan maupun tulisan (Margareth Slythe, 1970:7). Berdasarkan cara pembuatannya ilustrasi dibagi menjadi: ilustrasi gambar tangan; ilustrasi fotografi; dan ilustrasi digital. Pada perancangan ini akan menggunakan ilustrasi digital yang menggunakan format vektor, agar desain tidak pecah saat ukutannya diubah-ubah sesuai keperluan.

2. Tipografi

Tipografi adalah sebuah ilmu dalam desain grafis yang mempelajari tentang seluk beluk huruf (Sihombing, 2001:3) Tipografi sering digunakan sebagai pedoman untuk mendesain tulisan yang akan digunakan baik pada iklan maupun kemasan. Kusrianto (2007:202) menuliskan tipe-tipe huruf yang ada di dalam ilmu tipografi Berdasarkan bentuknya, huruf

dapat dibagi menjadi serif, sans serif, *script* dan dekoratif. Dalam perancangan ini akan

menggunakan jenis huruf dekoratif. Jenis huruf dekoratif merupakan jenis huruf yang memiliki detail pada tiap tiap hurufnya, hurufnya pun terkesan rumit sehingga jenis huruf ini cocok untuk pembuatan desain yang meriah penuh dengan dekorasi.



Gambar 1. Contoh Huruf Dekoratif
(Sumber: <https://www.ffonts.net/> Diakses 17 Desember 2021)

3. Warna

Warna termasuk salah satu unsur keindahan dalam seni dan desain selain unsur-unsur visual yang lain (Sulasmi Darma Prawira, 1989: 4). Warna merupakan unsur penting dalam grafis karena dapat memberikan dampak psikologis kepada orang yang melihat (Pujiriyanto, 2005:43). Menurut Psikiater Swiss Carl Gustav Jung, warna adalah bahasa ibu dari alam bawah sadar. Dengan kata lain warna mempengaruhi manusia secara fisiologis dan psikologis tanpa disadari (Sasongko dkk., 2020). Jadi, pemilihan warna pada perancangan *stock illustration* ini akan memberikan makna tersendiri sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan.

Tabel 1. Psikologi Warna
(Sumber: Pujiriyanto, 2005:4)

Warna	Respon Psikologi
Merah	Kekuatan, bertenaga, kehangatan, nafsu, cinta, agresivitas, bahaya.
Jingga	Energi, kesinambungan, kehangatan.
Kuning	Optimis, harapan, filosofis, ketidakjujuran/kecurangan, pengecut, penghianatan
Hijau	Alami, kesehatan, pandangan yang enak, kecemburuan, pembaharuan.
Biru	Kepercayaan, konservatif, keamanan, teknologi, kebersihan, perintah.
Coklat	Natural, hangat, membumi dan stabil, menghadirkan kenyamanan, memberi kesan anggun, kesejahteraan, dan elegan.
Putih	Kemurnian/suci, bersih, kecermatan, innocent (tanpa dosa), steril, kematian.
Merah Jambu	Lembut, menyenangkan, cinta kasih, dan feminine

4. Layout

Menurut Rustan (2020:10), *layout* adalah penataan atau penempatan elemen-elemen dalam sebuah bidang untuk mendukung konten atau pesan yang dibawanya Posisi antar elemen dan keseluruhan komposisi *layout* yang diatur dengan baik akan mempengaruhi persepsi *audience* tentang konten yang dilihatnya. Prinsip dasar dalam *layout*, yaitu urutan (*sequence*), 30 penekanan (*emphasis*), keseimbangan (*balance*), kesatuan (*unity*), yang bertujuan agar setiap elemen gambar dan teks menjadi komunikatif sehingga dapat memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan dalam konten.

5. Ukuran

Ukuran media yang akan di gunakan dalam desain menggunakan satuan *pixels* (px) dengan tujuan untuk memudahkan proses perhitungan ukuran media desain komunikasi visual yang dirancang.

Terkait proyek yang diangkat penulis yaitu perancangan *stock illustration* di Florto Studio, terdapat beberapa media yang akan digunakan untuk menunjang visualisasi dari rancangan desain tersebut yakni desain ilustrasi, kartu ucapan, *pattern*, *border* dan *web banner*.

Desain ilustrasi memiliki fungsi deskriptif yakni menggantikan uraian tentang sesuatu secara visual. Berdasarkan fungsi tersebut, ilustrasi sebagai salah satu komponen penting dalam pemilihan media untuk *stock illustration*. Nantinya desain ilustrasi ini akan diterapkan pada setiap media sebagai *key visual*.

Kartu Ucapan atau *Greeting Card* adalah kartu untuk mengekspresikan perasaan, memberi perhatian, memberi ucapan selamat ataupun hari raya kepada orang lain. Kartu ucapan biasanya diberi gambar atau tulisan yang menarik. Media ini tentunya dipilih karena sangat sesuai dengan tema *stock illustration* yang dibuat.

Pattern (Pola) adalah struktur dasar yang mengatur permukaan secara konsisten dan teratur. pola dapat digambarkan dalam sebagai bentuk berulang yang tak terhingga. Desain *pattern* dipilih sebagai salah satu media karena bersifat fleksibel dan mudah diaplikasikan pada berbagai media. Desain *pattern* akan menggunakan desain ilustrasi yang telah dibuat.

Border atau pinggiran adalah elemen-elemen grafis yang diatur tata letaknya sedemikian rupa sehingga membentuk sebuah garis pinggir yang mengelilingi suatu objek atau teks. Selain karena praktis untuk diaplikasikan pada berbagai media, desain *border* juga banyak diminati oleh konsumen *stock illustration* bertemakan hari raya Natal karena fungsinya yang jelas dan seringkali dipaketkan dengan desain *greeting card* atau kartu ucapan.

Spanduk web atau *web banner* adalah bentuk iklan yang dipakai di jaringan Internet. Bentuk iklan daring ini biasanya merupakan bagian dari suatu halaman web yang dipakai untuk menarik perhatian penjelajah supaya mengunjungi situs web yang dimaksud. Spanduk ini biasanya dibuat menggunakan format gambar (JPG, GIF, PNG), JavaScript, dan objek multimedia lainnya. Media ini dipilih untuk memperluas ruang lingkup pengaplikasian *stock illustration* sesuai dengan perkembangan jaman. Dewasa ini, banyak situs web maupun sosial media yang menyediakan fitur *web banner* dimana pengguna bebas mengunggah desain *web banner* ke laman profilnya. *Web Banner* menjadi salah satu media terpilih untuk memberi konsumen sebuah alternatif lain untuk mengaplikasikan *stock illustration*.

Tujuan perancangan *stock illustration* ini adalah untuk menambah *passive income* Florito Studio dengan memanfaatkan momentum hari raya Natal. Sesuai dengan tema *stock illustration* yaitu hari raya Natal, penulis yang terlibat dalam proyek di Florito Studio membuat konsep dan *moodboard* untuk perancangannya. Adapun *moodboard* dan konsep dari perancangan yaitu sebagai berikut.



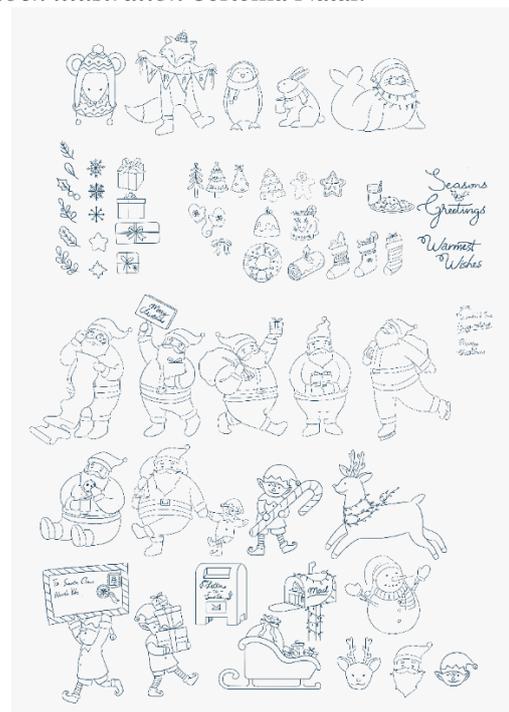
Gambar 2. *Moodboard* Desain *Stock Illustration*
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2021)

Berdasarkan *moodboard* tersebut, terdapat beberapa poin yang digunakan sebagai konsep

perancangan. Konsep ini diambil dari rupa dan warna karakter-karakter yang secara universal merepresentasikan hari raya Natal seperti *Santa Claus*, *Rudolph* dan Kurcaci. Selain itu terdapat juga benda-benda yang identik dengan hari raya Natal seperti kaus kaki, kereta Santa dan kue-kue Natal. Pada *moodboard* juga terdapat contoh dari *layout* yang menjadi sumber inspirasi penulis dalam menerapkannya kedalam media. Untuk eksekusinya, penulis memilih untuk menggunakan gaya visual yang ramai peminatnya di *creative marketplace*, yakni gaya visual yang terdiri dari warna-warna cerah, tipografi yang dekoratif, dan ilustrasi bergaya *flat*.

Thumbnail Desain

Thumbnail merupakan hasil dari *brainstorming* konsep-konsep pada perancangan media, yang dalam hal ini adalah *stock illustration*. Menurut Ningsih (2021), *thumbnail* adalah pencatatan ide-ide ke dalam bentuk visual atau berupa sketsa desain. Berikut adalah *thumbnail* dari *stock illustration* bertema Natal.



Gambar 3. *Thumbnail Stock Illustration*
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2021)

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. *Tight tissue* disebut juga sebagai sebuah jawaban atau solusi terhadap masalah

desain yang dihadapi. Berikut adalah *tight tissue* dari desain *stock illustration* bertema Natal.



Gambar 4. Tight Tissue Stock Illustration
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2021)



Gambar 5. Tight Tissue Kartu Ucapan
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2021)



Gambar 6. Tight Tissue Pattern
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2021)



Gambar 7. Tight Tissue Border
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2021)



Gambar 8. Tight Tissue Web Banner
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2021)

Desain Akhir

Pada desain akhir, semua *Tight Tissue* desain yang telah disetujui hasilnya diaplikasikan pada *mockup* untuk memberikan visualisasi yang jelas mengenai penggunaan desain *stock illustration* bertema Natal. Berikut adalah desain akhir yang telah berupa *mockup*.



Gambar 9. Desain Akhir berupa *Mockup* (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2021)

SIMPULAN

Pada pelaksanaan Praktik kerja/magang MBKM, penulis bertugas membuat desain *stock illustration* bertema hari raya Natal untuk dipasarkan di *creative marketplace*. Pada saat proses perancangan berlangsung, penulis melakukan identifikasi mengenai jenis-jenis *stock illustration*, media yang sesuai untuk *stock illustration*, hingga gaya visual dan konsep *stock illustration* yang ramai peminat di *creative marketplace*. Selanjutnya penulis melakukan analisis data terhadap hasil riset yang diperoleh dengan menggunakan studi literatur Desain Komunikasi Visual seperti Ilustrasi, Teks, Tipografi, Warna, Layout dan Ukuran. Beberapa desain media yang sudah dikerjakan penulis diantaranya desain vektor ilustrasi satuan, kartu ucapan, *pattern*, *border* dan *web banner*.

Selama proses Praktik kerja/magang MBKM di Florto Studio Denpasar, penulis melakukan identifikasi dan pengumpulan data primer dan sekunder dengan metode partisipasi, wawancara, kepustakaan, dan dokumentasi mengenai Florto Studio. Data yang dikumpulkan tersebut diantaranya: Nama perusahaan, lokasi, sejarah pendirian hingga keunggulan mitra. Selain itu, penulis juga melakukan identifikasi terhadap manajemen proyek perancangan media untuk *stock illustration* di Florto Studio.

DAFTAR RUJUKAN

Harmon C. 2013. *Manajemen Perkantoran Kontemporer*. Akbar Limas Perkasa, Bandung.

Manullang, M. 2008. *Dasar-Dasar Manajemen*. Gadjah Mada University Press, Yogyakarta.

Pujiriyanto. 2005. *Desain Grafis Komputer*. Penerbit ANDI, Yogyakarta.

Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Penerbit ANDI, Yogyakarta.

Danton, Sihombing. 2001. *Tipografi Dalam Desain Grafis*. Gramedia, Jakarta.

Ebdi Sanyoto, Sadjiman. 2005. *Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain*. Arti Bumi Intaran, Yogyakarta.

Sadjiman Ebdy Sanyoto. 2017. *Nirmana: Elemen-elemen Seni dan Desain*. Jalasutra, Yogyakarta.

Suriyanto Rustan. 2020. *Layout 2020*. Nulisbuku Jendela Dunia, Jakarta.

Janottama, Putraka. 2017. *Gaya dan Teknik Perancangan Ilustrasi Tokoh pada Cerita Rakyat Bali*. Jurnal Segara Widya. 5: 25-41.

Endah Saptini. 2015. *Kewenangan Para Sekutu CV dalam Memfidusiakan Peralatan Operasional Perusahaan*. Jurnal Repertorium. 2(2): 161-167.

Nur Aini Ashari, Asidigisianti Surya Patria. 2021. *Perancangan Konten Visual Instagram Tentun Ikat "Paradila" Lamongan*. Jurnal Desain Komunikasi Visual. 6(2): 237-258.