

PERANCANGAN *STOCK ILLUSTRATION* BERTEMA *BEACH HOLIDAY* DI FLORTO STUDIO

I Made Agung Windu Sancaya¹, Dr. Drs. I Wayan Swandi, M.Si², Cokorda Alit Artawan, S.Sn.,
M.Sn³

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: Windusancaya10@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 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* yang bertemakan *Beach Holiday* untuk Florto Studio. Perancangan pembuatan *Stock Illustration* bertema *Beach Holiday* ini dimulai dengan membuat konsep dengan cara melakukan *brainstorming*, membuat *moodboard*, membuat *Thumbnail* Desain, memuat *Tight Tissue* dan membuat *Mockup* untuk hasil akhir *stock illustration* bertema *Beach Holiday*. Beberapa desain media yang sudah dikerjakan penulis diantaranya desain vektor ilustrasi satuan, kartu ucapan, *pattern* dan *web banner*.

Kata kunci: Ilustrasi, Desain Komunikasi Visual, Florto Studio.

Abstract

In implementing the MBKM work/internship practice, Florto Studio became the place the author chose as a partner for the internship. Florto Studio it self is a creative company that provides visual communication design services. Florto Studio is located at Jalan Singasari Gg. Grouse No. 5 Peguyangan, North Denpasar District, Denpasar City. During the MBKM internship program at Florto Studio, the author has been given the task of working on various illustration and design projects. One of the projects entrusted to the author and currently in the process of being worked on is the design of a stock illustration with a Beach Holiday theme for Florto Studio. The design for this Beach Holiday-themed Stock Illustration begins with creating a concept by brainstorming, creating a moodboard, creating a Thumbnail Design, loading Tight Tissue and creating a Mockup for the final Beach Holiday-themed stock illustration. Some media designs that the author has done include unit illustration vector designs, greeting cards, patterns and web banners.

Keywords: Illustration, Visual Communication Design, Florto Studio

PENDAHULUAN

Program Pembelajaran Matakuliah Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) diselenggarakan kerjasama dengan instansi/lembaga/mitra Dunia Usaha - Dunia Industri (DUDI) yang memiliki relevansi, reputasi, dan dedikasi dalam pemajuan pendidikan tinggi bidang seni, desain, industri kreatif, dan kebudayaan. Bentuk program pembelajaran MBKM Institut Seni Indonesia Denpasar, selaras dengan Panduan Penyelenggaraan Program MBKM Institut Seni Indonesia Denpasar yang mengacu pada Permendikbud No. 3, Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi. Program Pembelajaran Matakuliah MBKM meliputi delapan program pembelajaran yakni pertukaran pelajar, magang/praktik kerja, asistensi mengajar di satuan pendidikan, penelitian/riset, proyek kemanusiaan, kegiatan wirausaha, studi/projek independen, dan membangun desa/kuliah kerja nyata tematik.

Salah satu program MBKM yang termasuk didalamnya adalah Magang/ Kerja Praktik. Magang/Kerja Praktik merupakan pembelajaran pada Kampus Merdeka yang memberikan kesempatan penulis dalam pengembangan kreativitas, inovasi, bersosialisasi, manajemen waktu dan cara memecahkan masalah secara langsung pada dunia kerja. Program magang ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada penulis belajar dan mengembangkan diri melalui aktivitas di luar kelas perkuliahan. Dalam program ini penulis akan mendapatkan pengalaman kerja di *industry* atau dunia profesi nyata selama 1 semester, lebih tepatnya dilaksanakan sekurang-kurangnya 16 minggu (560 jam) sampai 24 minggu (840 jam). Dengan pembelajaran langsung di tempat kerja mitra magang, penulis akan mendapatkan *hard skills* maupun *soft skills* yang akan menyiapkan mahasiswa agar lebih siap dan matang untuk memasuki dunia kerja. Dalam hal ini, penulis memilih mitra magang yaitu Florto Studio sebagai tempat magang dalam program Magang/Praktik kerja MBKM 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, Bucu Sanur 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* yang bertemakan *Beach Holiday* untuk Florto Studio. Pemilihan tema *beach holiday* karena di Bali banyak memiliki pantai-pantai yang indah dan wisatawan dari berbagai mancanegara banyak berkunjung untuk berlibur di pantai. Berhubungan dengan musim panas yang dialami oleh bumi bagian utara seperti di Amerika Serikat dan Eropa selama sekitar 3 bulan, yaitu terjadi pada bulan Juni, Juli, August. Sehingga meningkatnya keperluan *Stock Illustration* yang bertemakan *Beach Holiday*. *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.

Stock illustration ini menjadi sarana untuk memperoleh pendapatan pasif karena kita mendapatkan *royalty* setiap ada yang mengunduh *stock illustration* tersebut. Keuntungan dari *stock illustration* anda dapat menggunakan ilustrasi tersebut selama yang anda inginkan tanpa harus khawatir untuk dituntut, selama tidak melanggar persyaratan yang sudah di tentukan. 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 adalah sarana komunikasi untuk menyampaikan ide, cerita, konsep, dan informasi melalui penglihatan. Dengan demikian, maka sebuah karya desain komunikasi visual dapat dikatakan berhasil apabila ide, cerita, atau informasi yang ingin disampaikan oleh karya tersebut dapat diterima oleh masyarakat (pengamat) dengan tepat. Oleh karena itu, seorang desainer komunikasi visual harus dapat mengerti cara berpikir dan reaksi kebanyakan orang (atau pengamat yang dituju). Persepsi pengamat lebih dipentingkan daripada persepsi sang desainer. Menurut Kusrianto, Adi dalam buku Pengantar Desain Komunikasi Visual (2007:2), Desain komunikasi visual adalah suatu 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 (tata letak/perwajahan). Dengan demikian gagasan bisa diterima oleh orang atau kelompok yang menjadi sasaran penerima pesan. Dengan perancangan desain grafis yang baik dan benar maka akan menarik perhatian, sehingga meningkatkan penjualan dan memaksimalkan pendapatan pasif studio.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dirumuskan beberapa permasalahan dari laporan akhir program MBKM magang/praktik di Florto Studio sebagai berikut:

1. Bagaimana riset dasar, manajemen seni dan tata kelola yang diterapkan pihak perusahaan?
2. Bagaimana Proses perancangan *Stock Illustration* bertema *Beach Holiday* di Florto Studio ?
3. Media apa saja yang sesuai untuk perancangan *Stock Illustration* bertemakan *Beach holiday* Florto Studio?

METODE PENELITIAN

Dalam menyusun artikel ini tentunya diperlukan metode perancangan dan media pendukungnya sehingga proses perancangan berjalan dengan dengan baik karena didukung oleh data berupa data

primer dan data *sekunder*. Adapun data *primer* dan data *sekunder* yang diperoleh dari perusahaan yang diangkat dalam penelitian ini adalah :

- a. Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan secara tatap muka melalui tanya jawab antara peneliti atau pengumpul data dengan responden atau narasumber atau sumber data dimana kegiatan ini dilakukan yaitu di Florto Studio.
- b. Observasi, adalah metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan dan pencatatan secara sistematis 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

Perusahaan Florto Studio merupakan perusahaan kreatif yang dibawah oleh CV. Terima Kasih Banyak, bersama dengan Monez Illustrator. Florto Studio berlokasi di Jalan Singosari Gg. Belibis No. 5, Kecamatan Denpasar Utara, Kota Denpasar, Bali. 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 menyediakan berbagai bentuk kebutuhan desain seperti visual branding perusahaan, pembuatan logo, animasi, ilustrasi buku, desain kemasan, mural, dan berbagai media promosi lainnya.

Konsep Perancangan

Penentuan konsep pada perancangan *Stock Illustration* ini perlu memperhatikan elemen-elemen desain komunikasi visual untuk menghasilkan desain yang baik. Bicara desain komunikasi visual secara umum terdapat elemen-elemen yang digunakan untuk menyusun komunikasi visual tersebut. Elemen-elemen ini yang berfungsi menyampaikan pesan dan membentuk persepsi di benak *audience*.

1. Ilustrasi

Ilustrasi adalah suatu bidang dari seni yang berspesialisasi dalam penggunaan gambar yang dihasilkan secara manual. Dengan meningkatnya kebutuhan akan desain, ilustrasi tidak hanya sebatas pada gambar manual saja. Namun sekarang sudah bisa dibuat melalui alat dan aplikasi yang dilakukan secara digital. Selain itu, suatu objek fotografi dapat dikategorikan sebagai ilustrasi jika dalam konteks, tujuan dari ilustrasi tersebut tidak hanya sebagai dekorasi tetapi juga untuk mendukung pesan dari suatu konten.

Dalam desain ini, penulis akan menggunakan ilustrasi digital menggunakan format vektor. Karena vektor adalah gambar digital berupa kalkulasi matematika, maka meski gambar diperbesar, kualitasnya akan tetap sama persis seperti tidak dibesarkan. Sehingga desain tidak pecah pada ukuran diubah sesuai kebutuhan. Vektor ilustrasi biasanya dibuat dari aplikasi *Adobe Illustrator* dan *Affinity Designer*.

2. Warna

Warna juga merupakan unsur rupa yang paling mudah ditangkap mata manusia Nugroho (2015: 22) Warna memiliki fungsi dan arti yang berpengaruh secara psikologi terhadap seseorang yang melihatnya yang mendukung dalam penyampaiannya pesan. Hal ini dikenal dengan asosiasi warna (simbol). Dalam teori *Brewster*, warna disederhanakan menjadi empat kelompok yaitu primer, sekunder, tersier, dan netral. Setiap warna dapat menimbulkan respon psikologis yang berbeda – beda, namun secara umum hubungan psikologis antara warna dengan manusia, yaitu:

- a. Merah, memiliki respon psikologi yaitu Power, energi, kehangatan, cinta, nafsu, agresif, bahaya.

- b. Biru, memiliki respon psikologi yaitu Kepercayaan, konservatif, keamanan, teknologi, kebersihan, keteraturan.
- c. Hijau, memiliki respon psikologi yaitu Alami, sehat, keberuntungan, pembaharuan.
- d. Kuning, memiliki respon psikologi yaitu Optimis, harapan, filosofi, ketidak-jujuran, pengecut (untuk budaya Barat), penghinaan.
- e. Ungu/Jingga, memiliki respon psikologi yaitu Spiritual, misteri, kebangsawanan, transformasi, kekasaran, keangkuhan.
- f. Oranye, memiliki respon psikologi yaitu Energi, keseimbangan, kehangatan.
- g. Coklat, memiliki respon psikologi yaitu Tanah/bumi, realibility, confort, daya tahan.
- h. Abu- Abu, memiliki respon psikologi yaitu Intelek, masa depan (seperti warna milenium), kesederhanaan, kesedihan.
- i. Putih, memiliki respon psikologi yaitu Kesucian, kebersihan, ketepatan, ketidak-besalahan, steril, kematian.
- j. Hitam, memiliki respon psikologi yaitu Power, Seksualitas, kecanggihan, kematian, misteri, ketakutan, kesedihan,keanggunan.

3. Tipografi

Dalam desain komunikasi visual tipografi dikatakan sebagai '*visual language*', yang berarti bahasa yang dapat dilihat. Tipografi adalah salah satu sarana untuk menterjemahkan kata-kata yang terucap ke halaman yang dapat dibaca. Peran dari pada tipografi adalah untuk mengkomunikasikan ide atau informasi dari halaman tersebut ke pengamat. Tipografi sebagai salah satu elemen desain juga mempengaruhi dan dipengaruhi oleh elemen desain yang lain, serta dapat mempengaruhi keberhasilan suatu karya desain secara keseluruhan. Huruf diklasifikasikan menurut struktur anatominya menjadi beberapa jenis antara lain:

1. Huruf *Serif*
Serif adalah bentuk huruf yang memiliki kait, dengan ketebalan yang kontras. Kesan yang ditimbulkan adalah klasik, anggun, lemah gemulai dan feminin.
2. Huruf *San Serif*

San *Serif* adalah bentuk huruf yang tidak memiliki kait, bertangkai tebal, sederhana dan mudah dibaca. Kesan yang ditimbulkan oleh huruf jenis ini adalah modern, kontemporer, kurang formal, lebih hangat, bersahabat dan efisien.

3. Huruf *Script*

Bentuk huruf *Script* menyerupai goresan tangan yang dikerjakan dengan pena, kuas atau pensil tajam dan biasanya miring ke kanan. Kesan yang ditimbulkannya adalah sifat pribadi dan akrab dan keanggunan.

4. *Layout*

Layout merupakan tata letak yang dipakai untuk mengatur sebuah komposisi dalam sebuah desain, seperti huruf teks, garis, bidang, gambar, bentuk pada konteks tertentu (Susanto, 2011 : 237). Prinsip-prinsip dasar dalam tata letak yaitu urutan (*sequence*), penekanan (*emphasis*), keseimbangan (*balance*), kesatuan (*unity*), yang bertujuan agar setiap elemen gambar dan teks menjadi komunikatif sehingga dapat memudahkan pembaca untuk menerima informasi yang disajikan dalam konten.

5. Ukuran

Pada elemen visual, besar kecilnya perlu diperhitungkan secara cermat sehingga desain komunikasi visual memiliki nilai kemudahan baca (*legability*) yang tinggi. (Supriyono, 2010:85). 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.

Hasil Akhir Perancangan

Terkait proyek yang diangkat penulis yaitu perancangan *Stock Illustration* bertema *Beach Holiday* di Florto Studio, terdapat beberapa media yang akan digunakan untuk menunjang visualisasi dari rancangan desain tersebut yakni desain ilustrasi, *pattern*, desain kartu ucapan, web banner.

Desain ilustrasi memiliki fungsi deskriptif yang menggantikan deskripsi sesuatu secara visual. Dalam dunia desain grafis, ilustrasi adalah interpretasi visual dari suatu konsep, teks atau proses tertentu. Inti dari sebuah ilustrasi adalah

pemikiran, ide, dan konsep yang menjadi dasar dari apa yang ingin dikomunikasikan oleh gambar. Berdasarkan fungsi tersebut, ilustrasi sebagai salah satu komponen penting dalam pemilihan media untuk *stock illustration*. Nanti desain ilustrasi ini akan diterapkan pada setiap media sebagai *key visual*.

Pattern atau 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. Sementara *Seamless Pattern* atau dalam bahasa indonesia "Pola yang mulus". Kenapa dikatakan pola yang mulus karena pola ini memiliki desain dengan motif berulang-ulang tanpa putus. Desain *Seamless* ini seringkali digunakan untuk mencetak kain, kertas kado, tumbler, dan lain-lain. Desain *pattern* yang akan dibuat dengan mengambil ilustrasi yang sudah di buat dalam *stock illustration Beach Holiday*.

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.

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*.

Langkah awal dalam perancangan pembuatan *Stock Illustration* bertema *Beach Holiday* ini dimulai dengan membuat konsep dengan cara melakukan *brainstorming* dengan teman di Florto

Studio. *brainstorming* adalah cara atau teknik mengumpulkan gagasan atau ide untuk mencari solusi dari masalah tertentu dengan 3-5 orang agar menemukan ide atau penilaian dari permasalahan secara kreatif dengan cepat.

Setelah semua ide terkumpul dilanjutkan dengan pembuatan moodboard. *Moodboard* adalah komposisi atau kumpulan dari visual, gambar, atau objek lainnya yang umumnya dibuat untuk tujuan desain ataupun presentasi dengan klien ataupun orang penting. *Moodboard* merupakan salah satu komponen yang sangat penting untuk penulis dalam membuat karya karena dalam *moodboard* kita bisa menterjemahkan ide-ide yang di dapat dari *brainstorming* tersebut sehingga mudah dipahami. Adapun *moodboard* dan konsep dari perancangan yaitu sebagai berikut.

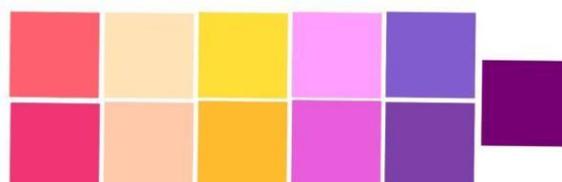


Gambar 1. Moodboard Stock Illustration.
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022)

Berdasarkan *moodboard* tersebut, terdapat beberapa poin yang digunakan sebagai konsep perancangan. Konsep ini dimana penulis membuat karakter berbagai aktivitas yang sedang terjadi di pantai saat liburan, seperti orang berolahraga dengan peliharaannya, bersepeda, memancing, bermain *surfing*, bermain bola voli pantai, bersantai, dan berbagai macam lagi. Bukan hanya aktivitas saja, namun terdapat juga berbagai benda yang memberikan ciri khas pantai yaitu pohon kelapa, buah kelapa, ikan, kapal, kerang, ombak, buah-buahan, dan lain-lain.

Pada *moodboard* juga terdapat bagaimana warna yang akan digunakan pada desain *stock* ini, penulis memilih menggunakan warna-warna pastel karena memiliki kesan yang santai dan tidak mengganggu pengelihatannya. Warna yang digunakan dalam desain

stock illustration ini seperti gambar yang dibawah. Terdiri dari bagian atas palet terdapat warna oranye, krem, kuning, merah muda dan ungu muda untuk *base colour*. Di bagian bawah palet terdapat warna merah, krem tua, kuning tua, merah muda dan ungu digunakan untuk bagian *shading*, warna ungu tua sebagai warna outline.



Gambar 2. Palet Warna *Stock Illustration*
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022)

Pemilihan tipografi sangat penting karena berpengaruh kepada tersampainya tujuan pesan dari suatu konten. Tipografi yang buruk, misalkan dari ukuran font yang terlalu kecil atau jenis *font* yang sulit terbaca akan membuat audience sulit memahami maksud dari suatu konten visual. Pada pembuatan *Stock illustration Beach Holiday* ini menggunakan *font script*. *Font Script* adalah *font* yang terlihat seperti tulisan tegak bersambung. Jenis font ini menggambarkan sesuatu yang elegan, natural, dan personal.



Gambar 3. *Font Script* Desain *Stock Illustration*
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022)

Selain itu dalam *moodboard* juga terdapat bagaimana referensi dari desain *stock illustration* yang menjadi sumber inspirasi penulis dalam pembuatan karakter desain. 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 gambar atau sketsa secara garis besar dan kasar untuk memvisualkan pedekatan *layout* yang tidak detail. Berikut adalah *thumbnail* dari *stock illustration* bertema *Beach holiday*.



Gambar 4. Thumbnail Beach Holiday Stock Illustration.

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022)

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 *Beach Holiday*.

Hasil akhir dari *stock illustration* bertema *Beach Holiday* ini terdapat 10 gambar karakter yang terinspirasi dari aktivitas-aktivitas di pantai yang dilakukan selama liburan musim panas, seperti orang bermain pasir, orang berselancar, orang berlari dengan peliharaannya, nelayan, orang berenang, orang meminum air kelapa, orang bersantai membaca buku, orang bersantai bermain musik, orang bermain voly, dan orang bermain

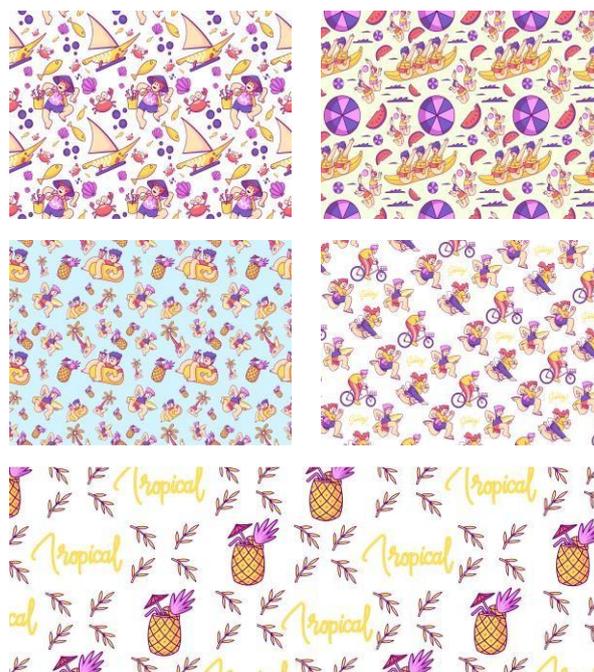
banana boat. Terdapat juga 5 tipografi dengan huruf script dengan kata “*Sunday, Morning, Holiday, Vacation, Tropical*”. Terdapat 16 ilustrasi benda-benda yang ada di pantai.



Gambar 5. Tight Tissue Beach Holiday Stock Illustration

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022)

Terdapat 5 *Pattern* yang bisa digunakan untuk kepentingan cetak barang-barang kenangan (*special offer*), contohnya: kaos, topi, payung, gelas, tumbler, aneka souvenir, skain, tas dan sebagainya.



Gambar 6. Tight Tissue Pattern Design

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022)



Gambar 7. *Tight Tissue Greeting Card*
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022)



Gambar 8. *Tight Tissue Web Banner*
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022)

Desain Akhir

Pada desain akhir, semua *Tight Tissue* desain yang telah disetujui hasilnya diaplikasikan pada *mockup*. *Mockup* adalah model atau rancangan dari sebuah konsep desain yang akan diaplikasikan ke sebuah produk, *mockup* juga untuk memberikan visualisasi yang jelas mengenai penggunaan desain *stock illustration* bertema *beach Holiday*. Dibuat dengan variasi dua dimensi dan tiga dimensi lalu akan diberikan berbagai efek visual agar hasilnya terlihat nyata dan terkesan modern. Berikut adalah desain akhir yang telah berupa *mockup*.



Gambar 9. *Mockup Pattern Design*
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022)



Gambar 10. *Mockup Pattern Design*
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022)



Gambar 11. *Mockup Pattern Design*

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022)



Gambar 12. *Mockup Greeting Card*

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022)

SIMPULAN

Pada pelaksanaan Praktik kerja/magang MBKM di Florto Studio, penulis bertugas membuat desain *Stock Illustration* bertema *Beach Holiday* untuk dipasarkan di *creative marketplace*. Pemilihan tema *beach holiday* karena di Bali banyak memiliki pantai-pantai yang indah dan wisatawan dari berbagai mancan negara banyak berkunjung untuk berlibur di pantai. Berhubungan dengan musim panas di Amerika Serikat dan Eropa selama sekitar 3 bulan, yaitu terjadi pada bulan Juni, Juli, August. Sehingga meningkatnya keperluan *Stock Illustration* yang bertemakan *Beach Holiday*.

Pada saat proses perancangan berlangsung, penulis merancang *Stock Illustration* ini perlu

memperhatikan elemen-elemen desain komunikasi visual untuk menghasilkan desain yang baik, yaitu ilustrasi, warna, tipografi, layout, ukuran. Elemen elemen ini yang berfungsi menyampaikan pesan dan membentuk persepsi di benak audience. Langkah-langkah dalam perancangan pembuatan *Stock Illustration* bertema *Beach Holiday* ini dimulai dengan membuat konsep dengan cara melakukan brainstorming, membuat moodboard, membuat *Thumbnail Desain*, memuat *Tight Tissue* dan membuat *mockup* untuk hasil akhir *stock illustration* bertema *Beach Holiday*. Beberapa desain media yang sudah dikerjakan penulis diantaranya desain vektor ilustrasi satuan, kartu ucapan, *pattern* dan web banner.

DAFTAR RUJUKAN

Wijaya, Priscilia Yunita. 2004. *Tipografi Dalam Desain Komunikasi Visual*. Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra.

Astuti, Eka Rini Widya. 2021. *Analisis Penerapan Prinsip Layout pada Visual Konten Instagram*. Institut Teknologi dan Sains Nahdlatul Ulama Pasuruan. Pasuruan.

Salmaa. 2021. *Teknik Pengumpulan Data: Pengertian, Jenis, dan Contoh*. Deeplubis. Yogyakarta.

Swandawidharma, Yohanes Ev (2015) *LKP : Perancangan Stationery Set Persatuan Golf Alumni-ITS di PT. Pendopo Agung Poetrokoesoeman*. Undergraduate thesis, Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.

Arviana, Geofanni Nerissa. 2022. *18 Jenis Font yang Bisa Kamu Gunakan dalam Karya Desain Grafis*. Glints Blog.

Sari, Ni Luh Desi In Diana. *Warna*. repo.isi-dps.ac.id.