

PENCIPTAAN KARYA MENGGUNAKAN ILUSTRASI DENGAN KONSEP ANALOGI

I Komang Rio Saputra Dinata¹, Drs. Cokorda Gde RakaSwendra, M.Si², Ni Ketut Pande Sarjani, S.Sn., M.Sn³

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa Dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar,
Jalan Nusa Indah, Denpasar, 80235, (0361)227316
E-mail : ryosputra1210@gmail.com

Abstrak

Penerapan program merdeka belajar – kampus merdeka (MBKM) merupakan kebijakan Menteri Pendidikan dan kebudayaan indonesia, di Institut Seni Indonesia Denpasar memberikan mahasiswa ruang untuk memilih satu dari delapan program MBKM, antara lain; pertukaran pelajar; magang/praktik kerja; asistensi mengajar; proyek kemanusiaan; kegiatan wirausaha; studi/proyek independen; serta membangun desa/kuliah kerja nyata tematik. Sin and Sun Sewing Syndicate merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang kreatif, yang mengangkat konsep tradisional jepang terutama pada *Boro* dan *Shasiko* yang menjadi mitra yang merekomendasikan pihak kampus untuk program MBKM. Mahasiswa diberikan proyek penciptaan karya berbasis ilustrasi dengan bekal ilmu teori-teori Desain Komunikasi Visual yang telah didapatkan melalui perkuliahan pada masa pembelajaran magang tersebut. Ada berbagai aspek yang mendukung dan memiliki keterkaitan satu sama lain dalam sebuah penciptaan karya ini, anantara lain; rancangan desain, ilustrasi, warna, ukuran, mockup, dan fotografi produk.

Penciptaan sebuah rancangan desain membutuhkan ide-ide yang dapat bersumber dari berbagai hal yang membuat penciptaan itu menarik. Ilustrasi yang mengususng konsep analogi wajah merupakan ide yang digunakan dalam penciptaan karya ini. Penciptaan karya ini juga memasukan unsur warna yang akan mamberikan suatu kesan, selain itu ukuran juga diperlukan, hal ini karena penciptaan karya diwujudkan dalam bentuk fisik yang tentunya memiliki dimensi. Ilustrasi kemudian melalui tahap mockup, dimana hal ini sangat penting untuk memberikan bayangan hasil akhir dari penciptaan karya. Setelah karya diwujudkan dalam bentuk fisik, tahap akhir merupakan fotografi produk, yang mana hasil dari fotografi produk tersebut digunakan untuk promosi, *campaign*, atau *branding*.

Kata kunci : penciptaan karya, ilustrasi, analogi, *branding*

Abstract

The implementation of the Independent Learning Program - Independent Campus (MBKM) is a policy of the Minister of Education and Culture of Indonesia, at the Indonesian Art Institute Denpasar gives students space to choose one of eight MBKM programs, including; student exchange; internship/work practice; teaching assistance; humanitarian projects; entrepreneurial activity; independent study/project; as well as building a thematic real work village/college. Sin and Sun Sewing Syndicate is a company engaged in the creative field, which raises traditional

Japanese concepts, especially on Boro and Shasiko who are partners who recommended by campus for the MBKM program. Students are given an illustration-based work creation project with the knowledge of Visual Communication Design theories that have been obtained through lectures during the internship learning period. There are various aspects that support and are related to each other in this art creation, including; design drafts, illustrations, colors, sizes, mockups, and product photography. The design creation requires ideas that can be sourced from various things that make the creation interesting. The illustration that carries the concept of facial analogy is the idea used in this creation. The art creation also includes elements of color that will give an impression, besides that size is also needed, because the creation is realized in a physical form which of course has dimensions. The illustration then goes through the mockup stage, where it is very important to give a look of the final result of the art creation. After the work is realized in physical form, the final stage is product photography, where the results of the product photography are used for promotions, campaigns, or branding.

Keywords : *art creation, illustration, analogy, branding*

PENDAHULUAN

Penerapan kurikulum Merdeka Belajar – Kampus Merdeka (MBKM) di Institut Seni Indonesia Denpasar yang merupakan kebijakan dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia, memberikan ruang kebebasan untuk memilih salah satu dari delapan bentuk kegiatan pembelajaran MBKM, 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 Sin and Sun Sewing Syndicate sebagai tempat magang dalam program MBKM magang/praktik kerja ini.

Sin and Sun Sewing Syndicate merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang kreatif, yang mengangkat konsep tradisional jepang terutama pada Boro dan Shasiko. Sin and Sun Sewing Syndicate juga sudah beberapa kali berkolaborasi dengan seniman bali dan menggarap sebuah penciptaan karya berbasis ilustrasi dan menggunakan konsep tradisional jepang. Selama menjalani kegiatan MBKM di Sin and Sun Sewing Syndicate, penulis diberikan projek untuk menggarap sebuah penciptaan berbasis ilustrasi. Untuk dapat menggunakan ilmu pengetahuan yang didapat selama berkuliah di Institut Seni Indonesia Denpasar, pihak perusahaan Sin and Sun Sewing Syndicate menekankan untuk menciptakan sebuah karya dengan menggunakan teori – teori

Desain Komunikasi Visual. Selain penciptaan karya, penulis juga turut diberikan tanggung jawab untuk membranding atau meng*campaign* apa yang telah diciptakan, hal tersebut dilakukan agar apa yang dipelajari selama belajar di Institut Seni Indonesia Denpasar, dapat disalurkan dan digunakan dengan baik dan benar serta berguna untuk lingkungan sekitar.

METODE PENELITIAN

Dalam merancang penciptaan karya menggunakan konsep analogi ini, metode yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif kualitatif. Menurut djam'an Satori (2011: 23) mengungkapkan bahwa penelitian kualitatif dilakukan karena peneliti ingin mengeksplor fenomena – fenomena yang tidak dapat dikuantifikasikan yang bersifat deskriptif seperti proses suatu Langkah kerja, formula suatu resep, pengertian – pengertian tentang suatu konsep yang beragam, karakteristik suatu barang dan jasa, gambar – gambar, gaya, tata cara suatu budaya, dan lain sebagainya.

Metode kualitatif membantu ketersediaan deskripsi yang kaya atas fenomena. Kualitatif mendorong pemahaman atas substansi dari suatu peristiwa. Dengan demikian, penelitian kualitatif tidak hanya untuk memenuhi

PEMBAHASAN

Rancangan Konsep Desain

Dalam penciptaan karya tentu akan terdapat proses – proses yang akan dilalui, antara lain, yang pertama kali harus ditentukan adalah perancangan konsep desain. Perancangan konsep desain adalah proses menterjemahkan ide atau kebutuhan pasar ke informasi detail dimana sebuah produk dapat dibuat. Perancangan produk mencakup proses yang sangat luas yang disebut pengembangan produk. Pengembangan terdiri dari pengembangan rancangan produk

Berdasarkan latar belakang di atas, adapun rumusan masalah dari laporan akhir program MBKM magang/praktik kerja di Sin and Sun Sewing Syndicate ini adalah sebagai berikut: (1) Konsep apa yang digunakan dalam penciptaan karya tersebut?, (2) Bagaimana proses penciptaan karya? Serta (3) Bagaimana cara meng*campaign* penciptaan tersebut?

keinginan peneliti untuk mendapatkan gambaran atau penjelasan, tetapi juga

membantu untuk mendapatkan penjelasan yang lebih dalam (Sofaer, 1999). Dengan demikian penelitian kualitatif, peneliti tidak perlu membekali dirinya dengan

pengetahuan yang memadai terkait permasalahan yang akan ditelitinya, begitu juga dengan metode penelitian deskriptif yang bertujuan membantu membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis serta hubungan antar fenomena yang diselidiki.

Menurut Sugiyono (2010) penelitian deskriptif merupakan penelitian yang bertujuan menggambarkan dan menginterpretasikan objek yang di analisa sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.

baru dalam hubungan dengan rencana produksi, distribusi, dan penjualan. Proses yang luas disebut dengan pengembangan usaha baru. Pengembangan produk tidak berdiri sendiri, merupakan bagian dari inovasi industri. Inovasi industri menerapkan banyak aktivitas dalam penerapannya, meliputi penggunaan produk baru di pasaran (bagaimana implementasi produk baru), rencana penjualan, produksi, distribusi, penjualan dan pelayanan setelah

penjualan. Dengan demikian, inovasi meliputi lebih luas dari pengembangan. Pelaksanaan dari rencana pengembangan, realisasi dari produk baru atau proses produksi oleh sebuah perusahaan, adalah juga bagian dari inovasi

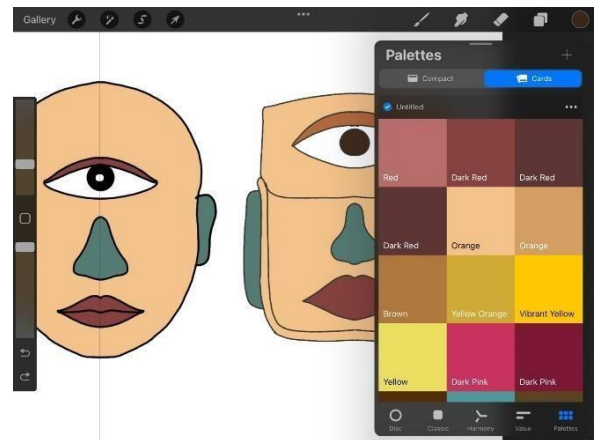
Untuk membuat sebuah rancangan desain pastinya membutuhkan ide – ide yang membuat sebuah penciptaan tersebut menjadi menarik, dan untuk mencari ide dalam membuat sebuah rancangan desain, pastinya membutuhkan inspirasi dari beberapa sumber tertentu.

Ilustrasi

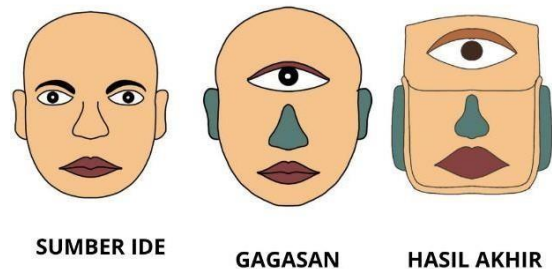
Perkembangan jaman yang semakin maju, membuat para desainer berlomba – lomba mencari sesuatu yang baru yang bisa dijadikan sebuah inspirasi, seperti contohnya membuat rancangan desain menggunakan konsep analogi. Analogi merupakan persamaan antara dua hal yang berbeda, analogi adalah cara berpikir dengan menyamakan atau membandingkan fenomena-fenomena yang biasa/pernah dialami. Metode berpikir ini artinya seseorang beranggapan bahwa kebenaran dari fenomena-fenomena yang pernah dialaminya berlaku pula bagi fenomena yang dihadapi sekarang. Dengan membuat perancangan desain dengan konsep analogi, tentunya membutuhkan sebuah ilustrasi didalamnya. Menggambar ilustrasi merupakan kegiatan menggambar yang bertujuan untuk memperjelas ide cerita atau narasi, dimana tujuan utamanya adalah untuk memperkuat, memperjelas, memperindah, dan mempertegas cerita tersebut. Kata Ilustrasi berasal dari bahasa Latin “Illustrare”, yang berarti menjelaskan atau menerangkan, dengan demikian gambar ilustrasi diartikan sebagai gambar yang bersifat sekaligus berfungsi untuk menerangkan sesuatu

peristiwa. Dengan menggunakan ilustrasi, cukup membantu untuk membuat sebuah perancangan desain untuk kebutuhan produksi.

Untuk membuat sebuah penciptaan karya, penulis menggunakan ilustrasi wajah manusia untuk digunakan sebagai konsep analogi. Alasan menggunakan ilustrasi wajah manusia sebagai konsep analogi ini adalah, menurut penulis wajah manusia dapat memberikan suatu ekspresi disetiap situasi dan kondisi tertentu, dengan kata lain wajah manusia dapat mengekspresikan jiwa manusia itu sendiri, entah itu senang, sedih, marah, dan ekspresi lainnya.



ILUSTRASI ANALOGI WAJAH MANUSIA



Gambar 1
Sumber: dokumentasi pribadi, 2022

Warna

Warna termasuk salah satu unsur keindahan dalam seni dan desain selain unsur-unsur visual yang lain (Sulasmidarma Prawira, 1989: 4). Warna merupakan unsur penting dalam grafis karena dapat memberikan dampak psikologis kepada orang yang melihat (Pujirianto, 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 penciptaan karya ini akan memberikan makna tersendiri sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan.

Dalam penciptaan karya, pemilihan warna sangatlah penting karena warna dapat memberikan kesan untuk karya tersebut. Selain memberikan kesan pada karya, warna juga memberikan karakteristik untuk penciptaan karya ini.

Warna	Respon Psikologi
Merah	Kekuatan, bertenaga, kehangatan, nafsu, cinta, agresivitas, bahaya
Jingga	Energi, kesinambungan, kehangatan.
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

kuning	Optimis, harapan, filosofis, ketidakjujuran/kecurangan, pengecut, penghianatan
--------	--

Table 1. Psikologi Warna
(Sumber: Pujirianto, 2005:4)

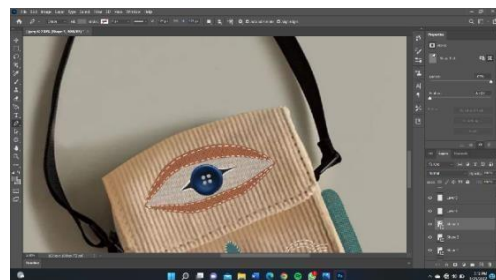
Ukuran

Menentukan ukuran untuk penciptaan karya juga sangat penting dan wajib dilakukan, hal tersebut dilakukan bertujuan untuk memperhitungkan fungsional dari sebuah karya yang diciptakan, selain untuk memperhitungkan fungsional dari karya tersebut, ukuran juga dapat memperkirakan untuk apa dan siapa target pasar penciptaan karya yang diwujudkan dan juga kita dapat dengan mudah memperhitungkan skala yang akan digunakan pada mockup desain nantinya

Mockup

Mockup sering digunakan dalam dunia desain. Secara singkat mockup adalah gambaran nyata terkait konsep yang tengah diolah. Mockup bisa dikatakan sebagai maket atau alat presentasi yang berguna untuk memberikan gambaran mengenai karya yang ingin dihasilkan. Mockup bisa dilakukan dengan atau tanpa bantuan aplikasi. Dengan mockup, proses finalisasi suatu karya desain akan menjadi lebih efektif. Pada penciptaan karya mockup sangatlah dibutuhkan untuk memberi bayangan bagaimana hasil akhir dari penciptaan karya tersebut.

Pada bagian ini, penulis memperlihatkan bagaimana proses dalam pembuatan dan hasil mockup untuk sebuah penciptaan karya.



Gambar 2

Sumber: dokumentasi pribadi, 2022



Gambar 3
Sumber: dokumentasi pribadi, 2022

Fotografi Produk

Foto produk sangat penting dilakukan jika ingin membranding sebuah penciptaan karya, alasan mengapa foto produk sangatlah penting dalam membranding adalah . Karena dalam sebuah framenya harus bisa menceritakan image sebuah produk. Kunci dari foto produk adalah bagaimana seorang fotografer bisa membuat citra yang terdapat dalam produk tersebut lewat angle dan juga konsep.

Dengan adanya mata kuliah fotografi di program studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Denpasar, penulis dapat menyalurkan ilmu pengetahuan yang di dapat di Institut Seni Indonesia Denpasar dalam perwujudan penciptaan karya tersebut.

Selain itu, hasil dari foto produk ini nantinya akan sebagai acuan untuk membranding penciptaan karya.



Gambar 4
Sumber: dokumentasi pribadi, 2022

Campaign

Campaign atau branding adalah salah satu cara mempromosikan suatu produk atau jasa melalui beberapa media misal, radio, surat kabar, koran, majalah, iklan, sosial media, televisi, dan platform online lainnya.

Pada campaign ini penulis menggunakan media promosi digital atau sosial media Instagram untuk kebutuhan campaign atau branding.

Dengan menggunakan ilustrasi yang menarik sehingga dapat memperkuat nilai produk.



Gambar 4
Sumber: dokumentasi pribadi, 2022

Kesimpulan

Pada pelaksanaan Praktik Kerja/magang ini, Tujuan dibuatnya penciptaan karya ini, untuk menjadikan bahan pembelajaran untuk mengaplikasikan elemen – elemen desain ke media yang sedikit berbeda, dengan harapan nantinya desainer – desainer lainya mampu menjadikan ini sebagai bahan penemuan ide atau inspirasi untuk membuat dan menciptakan karya – karya yang lebih unik dan tentunya berguna untuk lingkungan sekitar.

Dengan menggunakan teori – teori yang sudah dipelajari di Institut Seni Indonesia Denpasar, penulis melakukan pengumpulan identifikasi dan pengumpulan data terkait dengan Sin and Sun Sewing Syndicate mengenai dokumentasi di Sin and Sun Sewing Syndicate. 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 penciptaan karya di Sin and Sun Sewing Syndicate.

DAFTAR RUJUKAN

- Pujiriyanto. (2005). *Desain Grafis Komputer*. Yogyakarta: Andi.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung.
- Rohman, Fathnur. 2022. *Analogi Adalah Persamaan Antara Dua Hal Berbeda*
- Perdana, Arkan. 2021. *Pengertian Foto Produk*