

# Perancangan Ilustrasi Bertema Exotic Wildlife pada Koleksi Produk The Goods Dept

Cindani<sup>1</sup>, Andreas<sup>2</sup>, Greysia Susilo<sup>3</sup>

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara

[cindanizh@gmail.com](mailto:cindanizh@gmail.com)

[andreas@fsrd.untar.ac.id](mailto:andreas@fsrd.untar.ac.id)

[greysiagreysia@gmail.com](mailto:greysiagreysia@gmail.com)

*Abstrak – Indonesia secara geografis merupakan negara kepulauan terbesar di dunia yang mempunyai keanekaragaman fauna endemiknya. Sayangnya banyak dari fauna eksotis endemik Indonesia yang statusnya masuk dalam IUCN Red List hewan yang terancam punah. Hal ini penting untuk diperhatikan oleh seluruh masyarakat Indonesia, termasuk para pencinta satwa agar lebih bijak dalam memilih hewan yang ingin dipelihara karena fauna-fauna tersebut adalah salah satu kekayaan alam Indonesia. Dari permasalahan ini, dibutuhkan suatu media yang dekat dengan generasi muda yang merupakan para generasi penerus untuk mengenal dan ikut melestarikan fauna-fauna eksotis endemik Indonesia. Maka dari itu, penulis membuat “Perancangan Ilustrasi Bertema Exotic Wildlife Pada Koleksi Produk The Goods Dept”. Alasan memilih tema ini karena fashion dan seni sedang berkembang pesat di Indonesia, juga minat para generasi muda akan tren fashion sangat tinggi. Dengan ini, diharapkan para generasi muda dapat mengenal fauna eksotis tersebut dengan cara yang lebih modern. Hasilnya berupa ilustrasi dengan gaya semi realis dan imajinatif sehingga agar tetap menunjukkan bentuk asli hewan dan terkesan fun. Ilustrasi kemudian diterapkan pada kaos dengan bahan cotton 20s. Sedangkan pada kemeja, ilustrasi diaplikasikan dengan menggunakan pola yang berulang (brick repeat).*

*Kata kunci: Ilustrasi, Fauna Exotic Wildlife, Fashion, Perancangan.*

## I. PENDAHULUAN

Indonesia secara geografis merupakan negara maritime dan kepulauan terbesar di dunia. Hal ini menyebabkan wilayah Indonesia menjadi Negara yang kaya akan keindahan alamnya mulai dari pantai, pegunungan, pulau, hutan sampai danau. Selain kekayaan laut dan pegunungannya, Indonesia juga mempunyai keanekaragaman fauna. Menurut Wulandari (2016), Indonesia adalah rumah bagi 17 persen dari kehidupan binatang dan merupakan salah satu wilayah yang paling beragam di dunia setelah Amazon. Namun banyak dari fauna eksotis endemik Indonesia yang semakin langka dan terancam punah.

Dalam IUCN (*International Union of the Conservation of Nature and Natural Resources*), status yang dipakai untuk hewan langka adalah ‘Hewan Terancam Punah’. Beberapa fauna eksotis Indonesia telah masuk dalam daftar IUCN *Red List of Threatened Species*. Hal ini penting untuk diperhatikan oleh seluruh masyarakat, khususnya pencinta satwa agar dapat lebih bijak memilih satwa yang ingin dipelihara sehingga tidak mengganggu populasi alam.

Terdapat berbagai penyebab suatu hewan terancam punah, seperti perburuan liar untuk diperjualbelikan, perdagangan ilegal, rusaknya ekosistem akibat ulah manusia. Salah satu contohnya adalah Kukang Jawa. Menurut

pakar konservasi satwa liar bernama Imron (2017), menurunnya populasi Kukang Jawa adalah akibat perburuan yang cukup tinggi untuk diperjualbelikan sebagai hewan peliharaan dan hilangnya habitat.

Banyak jenis fauna eksotis Indonesia yang statusnya terancam punah tetapi jarang diketahui oleh masyarakat. Hewan-hewan tersebut antara lain tarsius tarsier, lutung jawa, halmahera *bird of paradise*, kucing merah borneo, kangguru pohon, dan lainnya.

Langkanya hewan-hewan endemik tersebut sangatlah disayangkan mengingat hewan-hewan tersebut merupakan bentuk kekayaan alam Indonesia yang perlu dilestarikan terutama oleh generasi muda. Menurut Ayano (2017), kepunahan suatu hewan juga berdampak bagi kehidupan, yaitu dapat menyebabkan rusaknya ekosistem. Maka dari itu pentingnya pengetahuan generasi muda Indonesia mengenai fauna endemik Indonesia yang terancam punah agar mereka dapat turut serta melestarikan hewan-hewan tersebut. Salah satu cara yang bisa dilakukan mereka adalah dengan tidak merusak habitat hewan-hewan tersebut.

Dari permasalahan tersebut, diperlukan suatu media yang sesuai dengan gaya hidup generasi muda masa kini untuk mengenalkan keunikan fauna endemik Indonesia tersebut.

Salah satu cara yang sedang menjadi tren adalah menerapkan suatu tema ilustrasi pada koleksi sebuah *brand*. Contohnya *brand* kecantikan L'Occitane melalui program "*Union for Vision*" yang berkolaborasi dengan UNICEF dan ilustrator Diela Maharanie yang membuat ilustrasi pada *merchandise* L'Occitane mengenai kesehatan mata (Fajriana, 2018)

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dibuat Perancangan Ilustrasi Bertema *Exotic Wildlife* pada Koleksi Produk The Goods Dept yang berkolaborasi dengan organisasi konservasi independen terbesar di Indonesia, yaitu WWF Indonesia. The Goods Dept merupakan salah satu toko ritel *fashion* di Jakarta yang menjual berbagai macam produk *fashion* dan *lifestyle*. Menurut Anna di Kompas.com (2017), produk-produk yang dijual The Goods Dept tidak hanya memiliki nilai kreasi dan inovasi, tetapi juga memiliki cerita di balik produknya, karena itu yang dicari oleh konsumennya yang merupakan para generasi milenial.

Alasan dipilihnya media kolaborasi ini karena seiring dengan berkembangnya dunia digital, kolaborasi antara *fashion* dengan seni semakin berkembang dan dapat menarik para generasi milenial yang menyukai segala sesuatu yang unik. Berdasarkan pernyataan dari desainer ternama Indonesia Rinaldy

A.Yunardi, seiring perkembangan teknologi, *fashion* telah menjadi bagian dari bisnis kreatif dengan perkembangan yang begitu agresif dan lebih dari 50 persen perkembangan bisnis kreatif Indonesia didominasi oleh industri kreatif. Menurut Ghazi, direktur utama *Birlan Educational Journey*, para generasi muda Indonesia sangat sadar berpakaian menarik dan mengikuti perkembangan tren yang sedang berkembang. Dengan adanya perancangan ini, para generasi muda diharapkan dapat tertarik untuk mengetahui keunikan hewan-hewan eksotis Indonesia melalui ilustrasi pada pakaian dan produk The Goods Dept.

## II. METODE

### a. Observasi

Observasi dilakukan dengan mencari artikel atau fenomena mengenai fauna-fauna eksotis Indonesia yang statusnya terancam punah dan masuk dalam IUCN *Red List of Threatened Species*. Selain itu juga melakukan observasi mengenai media masa kini yang modern dan digemari oleh para generasi muda jaman sekarang.

### b. Kuesioner

Pengumpulan data ini dilakukan dengan menyebarkan kuesioner mengenai

perancangan ilustrasi kepada target konsumen dari perancangan.

### c. Wawancara

Pengumpulan data juga dilakukan dengan mewawancarai narasumber yang berhubungan dengan *model client* dari perancangan ilustrasi ini.

### d. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan cara mencari teori-teori dari buku yang berhubungan dengan perancangan ilustrasi.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Tinjauan Umum

#### 1. Teori Ilustrasi

Menurut Alan Male (2007:10), ilustrasi adalah tentang mengkomunikasikan pesan yang telah dikonsektualisasikan secara khusus kepada *audience*.

#### 2. Teori Warna

Menurut Bleicher (2012: viii), warna adalah elemen paling penting dalam suatu karya desain karena warna merangsang mata dan otak, menciptakan respon tanpa disadari dari orang yang melihat, menggerakkan jiwa dan mempengaruhi emosi.

### 3. Teori *Pattern*

Menurut Steef & Stevenson (2012: 120), *pattern* atau yang disebut juga sebagai pola adalah kumpulan dari bentuk garis, simbol, nada, dan warna yang berulang.

### 4. Teori Produk

Menurut Abdullah & Tantri (2012:159), salah satu cara paling efektif untuk membedakan produk dengan produk pesaing adalah dengan melakukan inovasi baru terhadap produk. Untuk menambah nilai suatu produk adalah melalui perancangan yang membedakan, yaitu sentuhan desain.

### 5. Teori Pakaian

Menurut Jusuf (2018: 71), pakaian dan *fashion* merupakan bentuk komunikasi non-verbal yang tidak menggunakan bahasa lisan maupun tulisan, tetapi menyampaikan pesan tidak tertulis.

### 6. Teori *Digital Printing*

Menurut Ramadhan (2017), *digital printing* mempunyai jenis mesin berbeda-beda yang harus disesuaikan dengan bahan atau media yang akan dicetak, sehingga dalam proses mencetak, *digital printing* dibagi menjadi beberapa jenis berdasarkan mesin yang disesuaikan dengan media yang akan dicetak.

### 7. Teori Kemasan

Menurut Julianti (2014: 12-15), kemasan adalah wadah untuk meningkatkan nilai dan fungsi dari sebuah produk.

### 8. Teori Tipografi

Menurut Sihombing (2015:164), tipografi merupakan representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi verbal dan merupakan perangkat visual yang pokok dan efektif.

## **Tinjauan Khusus**

### 1. Fauna Endemik Indonesia

Indonesia juga memiliki fauna-fauna eksotis asli Indonesia yang sangat menarik dan memiliki keunikan serta keindahannya sendiri. Meskipun kaya akan keanekaragaman hayati, Indonesia juga terkenal sebagai negara yang memiliki daftar panjang satwa liar yang masuk dalam IUCN *Red List* terancam punah. (Profauna Indonesia)

### 2. Jenis-Jenis Fauna Eksotis Endemik Indonesia yang unik dan terancam punah adalah Tarsius Tarsier, Kucing Merah Borneo, Kukang Jawa, Lutung Jawa, Kanguru Pohon, Bidadari Halmahera, Cendrawasih Botak, Rusa Bawean, Anoa, dan Komodo.

### 3. Tentang Kolaborasi *Brand* dan Seni

Menurut Mahendra (2019), salah satu *co-founder* Kala Studio, kolaborasi antara *brand* dengan seniman lokal Indonesia menjadi visi yang mulia untuk memajukan karya anak bangsa di mata dunia.

Menurut desainer ternama Indonesia Rinaldy A. Yunardi (2019), seiring dengan berkembangnya teknologi, *fashion* bisa menjadi sesuatu yang *out of the box* dan membawa ke sebuah pengalaman level yang baru.

### 4. Pengaruh Industri Kreatif dan *Fashion* Terhadap Generasi Milenial

Berdasarkan data dari BEKRAF, sektor ekonomi kreatif menyumbang 7,38 persen terhadap total perekonomian nasional 2016, sementara sektor *fashion* yang berkontribusi sebanyak 18,14 persen, hal ini menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia sudah menyadari untuk berpenampilan menarik dan mengikuti perkembangan tren *fashion* yang sedang berkembang.

### 5. *Fashion* Sebagai Media Komunikasi Masa Kini

Alat komunikasi tidak hanya melalui gadget, masa kini manusia bahkan dapat berkomunikasi melalui pakaian yang

dikenal dengan istilah *fashion* atau mode. (Jusuf, 2018: 71)

### 6. Bahan *Digital Printing*

Beragam jenis bahan kain yang cocok untuk digunakan *digital printing* menurut Shrelo *Textile Design & Printing* adalah Kain Katun, *Dryfit*, Kanvas, BSY, Chiffon, Satin, *Silk Satin*, *Satin Velvet*, *Drill*, dan lainnya.

### 7. WWF Indonesia

WWF Indonesia merupakan salah satu organisasi konservasi nasional yang mandiri dan merupakan bagian dari jaringan global WWF (*World Wildlife Fund for Nature*). Misi utama dari WWF Indonesia adalah melestarikan serta keanekaragaman hayati Indonesia secara berkeadilan. ([wwf.or.id](http://wwf.or.id))

## ANALISIS KHALAYAK SASARAN

### 1. Demografis

- Pria dan Wanita, berusia 18-25 tahun yang merupakan pelajar sampai pekerja muda.
- Ekonomi:
  - SES A2 : berpendapatan sekitar Rp 7.000.000,- sampai Rp 11.000.000,-.
  - SES B : berpendapatan sekitar Rp 2.800.000,- sampai Rp 4.250.000,-

## 2. Psikografis

- Mempunyai gaya hidup modern dan mengikuti tren.
- Orang yang menyukai segala sesuatu yang unik.
- Para pencinta hewan dan pencinta seni.

## 3. Geografis

Bertempat tinggal di Ibu Kota Jakarta dan para pengunjung *Mall*.

## 4. Behavioral

Para generasi milenial atau generasi muda yang konsumtif atau suka berbelanja dan aktif menggunakan sosial media.

- Perancangan membutuhkan proses yang lama.

## 3. Opportunities

- Kolaborasi *brand* dengan menerapkan ilustrasi pada suatu produk sedang menjadi tren.
- Produk *fashion* banyak digemari para generasi muda.
- Belum ada kolaborasi *brand* pakaian dengan organisasi perlindungan hewan untuk memperkenalkan hewan langka Indonesia.

## 4. Threats

- Adanya orang yang tidak menyukai pakaian bergambar/bermotif.
- Adanya *brand* dan produk pesaing.

## ANALISIS SWOT

### 1. Strength

- Tujuan perancangan adalah untuk memperkenalkan fauna eksotis endemik Indonesia yang statusnya terancam punah.
- Meningkatkan *awareness* para generasi muda akan hewan yang terancam punah.
- Sebagai bentuk perlindungan hewan langka melalui cara yang lebih modern.

### 2. Weakness

- Perancangan membutuhkan biaya yang cukup besar.

## Insight

Banyak fauna eksotis endemik Indonesia yang statusnya terancam punah, tetapi masih banyak para generasi muda Indonesia yang tidak mengetahui bahkan tidak peduli dengan keberadaan hewan-hewan tersebut. Dibutuhkan media yang tepat dan lebih modern untuk memperkenalkan fauna-fauna eksotis Indonesia kepada para generasi muda.

## Metode Penggagasan

Metode penggagasan dari perancangan ilustrasi adalah mencari gagasan awal dalam

perancangan seperti menentukan tujuan dan mengumpulkan ide dengan mencari media baru yang sesuai dengan gaya hidup anak muda jaman sekarang.

## KEPUTUSAN KREATIF

### 1. Ilustrasi

Gaya ilustrasi yang digunakan adalah ilustrasi semi realis agar menunjukkan bentuk asli hewan dan sedikit imajinatif agar terkesan lebih *fun*, tetapi tetap disesuaikan dengan ciri khas hewan.

### 2. Pattern

*Pattern* yang digunakan adalah pola berulang dengan layout acak dan tersusun (*brick repeat*).

### 3. Warna



Gambar 1. Skema Warna  
(Dokumentasi pribadi, 2019)

### 4. Tipografi

Jenis-jenis tipografi yang digunakan adalah font “DK Midnight Chalker” untuk judul perancangan ilustrasi yaitu *Exotic Wildlife*, “Franklin Gothic Medium” dan “Franklin Gothic Book” untuk setiap penjelasan perancangan.

## T-Shirt

Pengaplikasian ilustrasi pada *t-shirt* yang menggunakan bahan *cotton20s*.



Gambar 4. T-Shirt Tarsius Tarsier  
(Dokumentasi pribadi, 2019)



Gambar 5. T-Shirt Kanguru Pohon  
(Dokumentasi pribadi, 2019)



Gambar 6. T-Shirt Komodo  
(Dokumentasi pribadi, 2019)



Gambar 7. T-Shirt Anoa  
(Dokumentasi pribadi, 2019)



Gambar 8. T-Shirt Bidadari Halmahera  
(Dokumentasi pribadi, 2019)

## Kemeja

Jenis *pattern* yang digunakan adalah pola berulang *brick repeat* yang dicetak pada bahan kain satin *velvet*.



Gambar 9. Kemeja Kucing Merah Borneo (Dokumentasi pribadi, 2019)



Gambar 10. Kemeja Kukang Jawa (Dokumentasi pribadi, 2019)



Gambar 11. Kemeja Rusa Bawean (Dokumentasi pribadi, 2019)



Gambar 12. Kemeja Lutung Jawa (Dokumentasi pribadi, 2019)



Gambar 13. Kemeja Cendrawasih Botak (Dokumentasi pribadi, 2019)

## MEDIA PENDUKUNG



Gambar 14. *Packaging* The Goods Dept x WWF Indonesia (Dokumentasi pribadi, 2019)



Gambar 15. *Hang Tag* (Dokumentasi pribadi, 2019)



Gambar 16. *Phone Case & Pop Socket* (Dokumentasi pribadi, 2019)



Gambar 17. *Canvas Bag, Laptop Cover, Passport Cover, Notebook, dan Bag Tag* (Dokumentasi pribadi, 2019)



Gambar 18. *Instagram Promotion* (Dokumentasi pribadi, 2019)



Gambar 20. *Katalog* (Dokumentasi pribadi, 2019)

#### IV. SIMPULAN

Perancangan Ilustrasi Bertema *Exotic Wildlife* Pada Koleksi produk The Goods Dept untuk Tugas Akhir Desain Komunikasi Visual ini bertujuan untuk memperkenalkan fauna eksotis endemik Indonesia kepada para generasi muda, dikarenakan banyak fauna endemik Indonesia yang statusnya terancam punah tetapi keberadaannya jarang diketahui masyarakat.

Saat ini media yang dekat dengan anak muda jaman sekarang adalah melalui *fashion* dan *lifestyle*, dikarenakan *fashion* dan seni di Indonesia sedang berkembang pesat dan minat para generasi muda akan *fashion* juga sangat tinggi, sehingga dibuat ilustrasi hewan pada produk The Goods Dept sebagai cara memperkenalkan hewan langka dengan cara yang lebih modern.

Melalui perancangan ini, diharapkan para generasi muda tertarik untuk mengenal hewan eksotis endemik Indonesia yang merupakan salah satu bentuk kebanggaan Indonesia dengan cara yang lebih modern.

#### V. UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini, tidak terlepas dari dukungan, bimbingan dan masukan dari berbagai pihak. Oleh karena itu

penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

- Pak Kurnia Setiawan, S.Sn., M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Tarumanagara.
- Pak Jayanto G. Warjoyo, S.Sn., M.Ds., selaku Koordinator Tugas Akhir.
- Pak Andreas, S.Sn., M.Ds., selaku dosen pembimbing, yang telah memberikan bimbingan dan kritiknya.
- Ibu Greysia Susilo, S.E., S.Sn., M.Hum., selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan saran dalam penulisan Tugas Akhir.
- Ibu Herlina Kartaatmadia, M.Ds., selaku dosen penguji, yang telah memberikan kritik dan sarannya yang membantu dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
- Pak Arief Adityawan, M.Sn., yang telah memberikan kritik dan saran dalam menguji Tugas Akhir ini.
- Kepada orang tua yang telah mengeluarkan biaya untuk Tugas Akhir ini dan saudara yang telah membantu dan memberi dukungan dalam mengerjakan Tugas Akhir.
- Kepada teman-teman yang telah berjuang bersama dalam menjalankan Tugas Akhir.
- Serta segala pihak yang telah memberikan semangat dan dukungan dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Thamrin dan Francis Tantri. (2012). *Manajemen Pemasaran*. Depok: PT RajaGrafindo Persada
- Bleicher, Steven. (2012). *Contemporary Color Theory & Use*. Diakses pada 26 Februari 2019, dari: [https://books.google.co.id/books?id=ZWvYydeUugC&printsec=frontcover&dq=color+theory&hl=id&sa=X&ved=0ahUKEwjy-Sqg8\\_fAhXFvo8KHQ38DwUQ6AEIMDAB#v=onepage&q=color%20theory&f=false](https://books.google.co.id/books?id=ZWvYydeUugC&printsec=frontcover&dq=color+theory&hl=id&sa=X&ved=0ahUKEwjy-Sqg8_fAhXFvo8KHQ38DwUQ6AEIMDAB#v=onepage&q=color%20theory&f=false)
- Ghazi, Ahmad. (13 November 2017). Fashion Sumbang 18,15 Persen Sektor Ekonomi Kreatif Nasional. Laporan dari: <http://jogja.tribunnews.com/2017/11/13/fashion-sumbang-1815-persen-sektor-ekonomi-kreatif-nasional>
- Julianti, Sri. (2014). *The Art of Packaging*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Jusuf, Herman. (2018). *Kolase Pemikiran Ekonomi Kreatif Indonesia*. Semarang: CV. Oxy Consultant
- Male, Alan. (2007). *Illustration: A Theoretical Contextual Perspective*. Switzerland: AVA Publishing SA
- Ramadhan, Jihan. (23 Februari 2017). *8 Jenis Mesin Digital Printing*. Diakses pada 26 Februari 2019, dari: <https://www.kaskus.co.id/thread/58aeab5e925233a37a8b456b/8-jenis-mesin-digital-printing/>
- Sihombing, Danton. (2015). *Tipografi Dalam Desain Grafis*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Steed, Josephine, Frances Stevenson. (2012). *Basic Textile Design: Sourcing Ideas, Resourcing Color, Surface, Structure, Texture, and Pattern*. Switzerland: AVA Publishing SA
- Wulnadari, Retno. (2016). *10 Exotic and Endangered Animals You Can Only Find in Indonesia*. Laporan dari: <https://en.brilio.net/wow/10-exotic-yet-endangered-animals-that-can-only-be-found-in-indonesia-160815t.html#>
- Yunardi, Rinaldy.A. (2017). *Duet Teknologi dan Fashion, Makin Intim di Masa Depan?* Laporan dari: <https://daily.oktagon.co.id/duet-teknologi-dan-fashion-makin-intim-di-masa-depan/>