

# PERANCANGAN MERCHANDISE BERTEMAKAN TARI LEKO UNTUK ZALOUKH APPAREL

I Kadek Arik Putra Wedhana<sup>1</sup>, Alit Kumala Dewi<sup>2</sup>, Gede Bayu Segara Putra<sup>3</sup>

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

E-mail : arikputrawedhana@gmail.com

## Abstrak

Zaloukh apparel merupakan perusahaan bisnis di bidang *fashion* yang berdiri pada tahun 2020. Dalam bisnis *fashion* pakaian tidak hanya sebatas kebutuhan, tetapi pakaian juga menjadi media untuk menunjukkan *image* dan karakter dalam bentuk *fashion*. Salah satunya *t-shirt*, Saat ini kecenderungan masyarakat dalam membeli suatu produk, yaitu untuk mendapatkan *merchandise* yang ditawarkan dari brand tertentu. *Merchandise* merupakan jenis pernak- pernik yang sering ditemui oleh masyarakat sebagai sarana atau media untuk mengiklankan atau mempromosikan suatu perusahaan. *Merchandise* yang dibuat dengan bentuk berupa barang sehari-hari yang biasanya dipakai oleh pemiliknya seperti *t-shirt*, *totebag*, *mug*, gantungan kunci, *tumbler*, dan stiker . Dalam merancang *merchandise* memerlukan desain ilustrasi untuk menarik minat konsumen dalam membeli *merchandise* tersebut. Dalam perancangan ilustrasi untuk *merchandise* mengambil tema tradisi budaya bali yaitu Tari Leko yang merupakan tari hiburan yang mengalami perkembangan pesat di tahun 1919. Kebudayaan tari Leko dapat menjadi salah satu daya tarik wisata di Bali. Oleh sebab itu dengan menggunakan *merchandise*, informasi tentang kebudayaan tari Leko dapat disampaikan dengan baik dan menjadi media promosi budaya yang dapat membuat rasa ingin tahu dan menggemari budaya Bali ketika masyarakat atau wisatawan berkunjung ke Bali.

Kata Kunci: Zaloukh Apparel, Merchandise, Tari Leko.

## Abstract

Zaloukh apparel is a business company in the fashion sector that was established in 2020. In the fashion business, clothing is not only limited to necessities, but clothing is also a medium to show image and character in the form of fashion. One of them is t-shirts. Currently, the tendency of people to buy a product is to get merchandise offered from certain brands. Merchandise is a type of knick-knacks that are often encountered by the public as a means or media to advertise or promote a company. Merchandise made in the form of everyday items that are usually used by the owner, such as t-shirts, tote bags, mugs, key chains, tumblers and stickers. In designing merchandise, you need an illustration design to attract consumers' interest in buying the merchandise. In designing illustrations for merchandise, the theme of Balinese cultural traditions is the Leko Dance, which is an entertainment dance that experienced rapid development in 1919. The Leko dance culture can become one of the tourist attractions in Bali. Therefore, by using merchandise, information about Leko dance culture can be conveyed properly and become a cultural promotion medium that can create curiosity and enthusiasm for Balinese culture when people or tourists visit Bali.

Keywords: Zaloukh Apparel, Merchandise, Leko Dance.

## PENDAHULUAN

Merdeka Belajar – Kampus Merdeka, merupakan kebijakan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, yang bertujuan mendorong mahasiswa untuk menguasai berbagai keilmuan yang berguna untuk memasuki dunia kerja. Kampus Merdeka memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk memilih mata kuliah yang akan mereka ambil.

Magang/Praktik Kerja menjadi salah satu dari beberapa program kegiatan MBKM, Kegiatan magang/praktik kerja merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang setara dengan penerapan 20 SKS mata kuliah, melalui magang mahasiswa memiliki kesempatan untuk terjun langsung dalam aktivitas dunia kerja/industri dan meningkatkan keterampilan praktek kerja, ditunjang dengan teori akademis dari perkuliahan. Untuk mahasiswa Desain Komunikasi Visual perusahaan yang dapat dijadikan alternatif kegiatan magang yaitu percetakan, penerbitan, agensi digital ataupun studio desain. Dalam hal ini diharapkan dapat menunjang pengetahuan mahasiswa secara teoritis serta praktek dari materi perkuliahan. Dalam program kegiatan MBKM ini mahasiswa memilih untuk magang di perusahaan Enyo Studio yang terletak di Jl. Tukad Batanghari X, Panjer, Denpasar Selatan, Bali tersebut didirikan pada tahun 2019 dan dikelola oleh Putu Windu Sucipta A.Md Par.,S.Par.Enyo Studio memiliki anak perusahaan yaitu Zaloukh Apparel, yang bergerak di bidang bisnis *fashion* yang didirikan pada tahun 2020 dan juga di kelola langsung oleh owner Enyo Studio. Bisnis di bidang *fashion* merupakan salah satu bisnis yang tidak akan pernah mati, karena

pada dasarnya setiap manusia membutuhkan pakaian, sehingga pakaian menjadi salah satu kebutuhan primer dalam kehidupan masyarakat. Saat ini kecenderungan masyarakat dalam membeli suatu produk, yaitu untuk mendapatkan *merchandise* yang ditawarkan dari *brand* tertentu. Tidak jarang konsumen yang tergiur membeli produk untuk mendapatkan *merchandise*-nya.

*Merchandise* memiliki daya tarik tersendiri bagi konsumen, dalam dunia pemasaran, *merchandise* berperan penting untuk memperkenalkan dan membentuk *brand image* kepada masyarakat. Hal ini tentu menjadi bentuk komunikasi sekaligus salah satu strategi pemasaran yang dapat diterapkan dalam berbagai media seperti *t- shirt*. *Merchandise* juga dapat menjadi salah satu cara untuk menarik perhatian konsumen serta menjadi pembeda dari pesaing di pasaran. Nilai lebih yang ditawarkan tersebut akan dilihat konsumen sebagai keunggulan dan daya tarik. Dalam merancang *merchandise* memerlukan desain ilustrasi untuk menarik minat konsumen dalam membeli *merchandise* tersebut. Ilustrasi merupakan pemikiran dan konsep untuk menjadi dasar apa yang ingin disampaikan gambar yang bertujuan untuk menjelaskan sebuah informasi dengan memberi pesan melalui bentuk visual. Ilustrasi berperan membangun pemahaman makna suatu tulisan dengan gambar yang berfungsi sebagai hiasan ataupun variasi lain dari pesan atau informasi yang ingin disampaikan, sehingga terlihat lebih menarik dan juga menyenangkan. Dalam perancangan ilustrasi yang akan dibuat, penulis mengambil tema tradisi budaya bali yaitu Tari Leko.

Tari Leko merupakan seni pertunjukan rakyat (tari dan tabuh) yang terdapat di Desa Tunjuk Kelod, Kabupaten Tabanan, Bali. Tari ini mempunyai kemiripan dengan tari Legong Keraton, baik secara struktur tarian, maupun rias busananya. Tari Leko mengalami perkembangan pesat dari tahun 1919 sampai Tahun 1933. Dalam Tari Leko dibagi menjadi lima bagian yakni Condong, Kupu-kupu Tarum, Goak Manjus, Onte, dan Gegandrungan. Saat ini Tari Leko merupakan warisan budaya bernilai tinggi yang harus dilestarikan, hal ini diungkapkan oleh Kepala Dikbud Provinsi Bali (pidato dalam rangka pembinaan kesenian daerah tanggal 2017), bahwa kesenian Leko merupakan warisan non benda yang patut dipertahankan dan diwariskan kepada generasi penerus. Hal tersebut menjadi alasan untuk mengangkat tema tradisi budaya bali yaitu Tari Leko. Selain untuk menjaga tradisi budaya perancangan ilustrasi tersebut juga untuk memperkenalkan tradisi budaya bali ke masyarakat umum. Melalui perancangan *merchandise* ini mahasiswa dapat belajar dan menambah wawasan lebih terkait dengan pembuatan *merchandise* yang merupakan *real project* dalam dunia kerja.

## METODE

Perancangan *Merchandise* di Enyo Studio ini menggunakan metode kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang oleh sejumlah individu atau kelompok orang dianggap berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan (Creswell, 2009: 4). Lebih lanjut Creswell (2009) menjelaskan bahwa proses penelitian kualitatif ini

melibatkan upaya-upaya penting, seperti mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan prosedur-prosedur, mengumpulkan data yang spesifik dari para partisipan, menganalisis data secara induktif mulai dari tema-tema yang khusus ke tema-tema umum, dan menafsirkan makna data. Pada penelitian ini akan menjabarkan proses perancangan *merchandise* beserta analisis hasil perancangannya, serta menjelaskan sistem manajemen proyek desain melalui alih pengetahuan keterampilan, dan teknologi.

### a. Metode pengumpulan data

#### Wawancara (*Interview*)

Wawancara adalah cara pengumpulan data yang dilakukan dengan bertatap muka langsung atau tidak langsung dengan melakukan tanya jawab dengan narasumber. Wawancara merupakan salah satu teknik yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa wawancara (*interview*) adalah suatu kejadian atau suatu proses interaksi antara pewawancara (*interviewer*) dan sumber informasi atau orang yang di wawancarai (*interviewee*) melalui komunikasi langsung (Yusuf, 2014).

#### Pengamatan ( *Observasi* )

Pengamatan adalah cara pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati objek penelitian secara langsung. Data yang didapatkan dari metode observasi ini berupa prosedur sistem secara detail.

Metode observasi adalah metode pengumpulan data dengan pengamatan secara langsung di lapangan dalam rangka mengumpulkan data secara sistematis terhadap objek penelitian yang bertujuan untuk mendapatkan data asli dan mengetahui keadaan tempat pengadaan survei secara rinci (Azwar, 2004:121). Observasi ini dilakukan dengan pengamatan secara langsung di Enyo Studio.

a. Data Sekunder

Data sekunder merupakan sumber data yang diperoleh dengan cara membaca, mempelajari dan memahami data sekunder yang diperoleh dengan metode kepustakaan seperti meliputi buku, koran, majalah, kamus (Kamus Besar Bahasa Indonesia dan Kamus Bahasa Inggris-Indonesia), internet, dan media komunikasi lainnya yang erat kaitannya dengan objek permasalahan (lampiran lampiran informasi yang ada). Dokumentasi terkait data gambaran yang didapatkan dari perusahaan Enyo Studio .

b. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan mencatat data-data dari hasil survei baik berupa artikel, selebaran, foto dokumentasi dan sebagainya (Saifuddin Azwar, 2004:109). Studi dokumen merupakan pelengkap dari

penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian (Sugiyono, 2013:240).

Metode ini mendokumentasikan produk dan segala hal yang berkaitan dengan proyek merchandise yang diangkat sebagai objek perancangan dalam penelitian ini.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Pengertian *Merchandise*

*Merchandise* merupakan suatu produk yang digunakan perusahaan untuk melakukan promosi dari produk yang sedang ditawarkan. *Merchandise* berfungsi sebagai media yang digunakan untuk pendukung kegiatan promosi. Kata *merchandise* berasal dari kata Prancis Kuno *merchandise* atau *marchand*, yang berarti “pedagang.” Secara harfiah, *merchandise* adalah berarti barang dagangan. Menukil dari buku RJ Sutiono (2009), yakni Visual Merchandising Attraction, *merchandising* adalah upaya menggunakan media populer sebagai elemen pemasaran untuk mendukung aktivitas promosi dan meningkatkan *brand awareness*. Dalam dunia ritel, visual *display merchandising* berarti penjualan menggunakan desain produk, penetapan harga, pemilihan, tampilan, dan pengemasan. Kegiatan pedagang eceran atau peritel meliputi perdagangan yang menjual produk dan jasa langsung kepada konsumen. *Merchandise* adalah produk-produk yang dijual peritel kepada konsumen dalam gerainya kepada konsumen, sedangkan *merchandising* dapat diartikan sebagai upaya pengadaan dan penanganan barang (Sujana, 2005).

## Unsur Visual

### a. Ilustrasi

Ilustrasi adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud ataupun tujuan secara visual, selain itu juga dapat dipergunakan untuk menampilkan banyak hal serta berfungsi sebagai gambaran tokoh cerita yang akan digambarkan (Kusrianto, 2009: 140). Teknik dalam pembuatan ilustrasi terbagi menjadi ilustrasi gambar tangan, ilustrasi fotografi, ilustrasi gabungan, dan ilustrasi digital

### b. Ilustrasi Gabungan

Ilustrasi bentuk komunikasi dengan struktur visual atau rupa yang terwujud dari perpaduan antara teknik fotografi dengan teknik *hand draw* atau olah digital dikomputer. (Pujiriyanto, 2005, 43)

### c. Ilustrasi Digital

Menurut Mikke Susanto 2011:105 digital art adalah 1 pemanfaatan media digital untuk olah seni dan bidang ekspresi seni. 2 seni yang dibuat dengan menggunakan media digital seperti komputer dan internet. Ada dua macam gambar yang dapat dihasilkan melalui proses digital, yaitu gambar vektor dan gambar *bitmap*. Masing-masing mempunyai karakteristik dan manfaat yang berbeda. Gambar Vektor grafis vektor adalah penggunaan geometris sederhana dari titik, garis, kurva -kurva,

bentuk atau segi banyak. Gambar *bitmap* adalah gambar yang dibentuk oleh sekumpulan titik yang disebut *pixel picture element*. (Susanto, 2011:420).

### d. Warna

Warna merupakan salah satu unsur keindahan dalam seni dan desain selain unsur- unsur visual lainnya (Sulasmi Darma Prawira, 1989: 4). Warna merupakan salah satu elemen visual yang dapat menarik perhatian audien atau khalayak. Warna dapat merusak sebuah citra jika pemakaiannya kurang tepat, hal tersebut dapat mengurangi keterbacaan dan gairah membaca. Dalam seni rupa, warna dapat dilihat dari tiga dimensi (Supriyono, 2010: 72), yaitu:

- *Hue*, merupakan pembagian warna berdasarkan nama-nama warna, seperti merah, biru, kuning, hijau, dan lainnya
- *Value*, yaitu terang gelapnya suatu warna
- *Intensity*, yaitu tingkat kemurnian atau kejernihan suatu warna. Berdasarkan *hue*, warna juga dibedakan menjadi tiga golongan yaitu warna primer, sekunder, dan tersier.

### e. Diseminasi

Diseminasi (*Dissemination*) adalah suatu kegiatan yang ditujukan kepada kelompok target atau individu

agar mereka memperoleh informasi, timbul kesadaran, menerima, dan akhirnya memanfaatkan informasi tersebut. Diseminasi merupakan tindak inovasi yang disusun dan disebarkannya berdasarkan sebuah perencanaan yang matang dengan pandangan jauh ke depan baik melalui diskusi atau *forum* lainnya yang sengaja diprogramkan, sehingga terdapat kesepakatan untuk melaksanakan inovasi. Diseminasi dalam kaitannya dengan proyek yang akan dilakukan secara digital melalui pameran yang akan diunggah di Instagram.

## Proses Perancangan

Penggunaan aplikasi *procrate* yang digunakan sebagai sarana dalam proses perancangan desain ilustrasi *merchandise* adalah, sebagai berikut.

### a. Tahap Sketsa

Penggunaan *software Procreate* pada tahapan pengerjaan sketsa. Pada tahapan ini mahasiswa melakukan sketsa atau gambaran kasar yang nantinya menjadi acuan untuk proses *outline* dan juga mempermudah mahasiswa untuk merancang desain ilustrasi untuk *merchandise* tersebut. Pada tahapan ini penulis membuat desain sketsa yang dimana akan digunakan oleh klien. Tahapan sketsa ini menggunakan *Skeching* bernama 6B Pencil.



Gambar 4.2 *skech* Desain ilustrasi *merchandise*  
(Sumber: Arik, 202)

Tahap Kontur/*outline* Pada tahap *outline* ini mahasiswa memulai untuk melakukan *outline* pada desain yang sudah di sketsa sebelumnya. Dalam tahapan *outline* ini menggunakan *Pen Tools* dengan nama *Ingking Pen*. Penggunaan *Pen Tools* tersebut dikarenakan bersifat tebal dan mudah diatur tebal tipisnya.



Gambar 4.3 *Outline* Desain ilustrasi *merchadise*  
(Sumber: Arik, 2022)

### b. Tahap Pewarnaan

Pada tahap pewarnaan mahasiswa memberikan warna pada desain ilustrasi yang telah selesai di *outline* sebelumnya. Pada tahapan pewarnaan menggunakan *Pen Tools* bernama *Inking Pen* Ipad sebagai alat bantu dalam pewarnaan.

Warna yang digunakan menyesuaikan dengan warna retro yang menjadi ciri khas dari Enyo Studio (hijau laut, biru, pink, merah ceri, kuning mentega, coklat, oranye, dan lain-lain). Dalam pewarnaan menggunakan warna CMYK dengan warna peach pada kulit dengan kode warna #ecd2be. Warna biru pada sayap menggunakan 3 warna turunan yang pertama biru tua dengan kode #2a5669, yang ke-2 dengan kode warna #4d7788 dan yang ke-3 dengan kode warna #6f909e. Warna pada bagian hiasan pakaian menggunakan warna orange (*yellow ochre*) dengan kode warna #dba164. Baju penari menggunakan warna hijau dengan kode warna #80927d. Warna abu pada background menggunakan 3 warna turunan yang pertama #433e39, yang kedua dengan kode warna #5a544c, dan yang ketiga dengan kode warna #746e66. Warna merah pada sayap menggunakan 3 turunan warna yang pertama #744037, yang kedua dengan kode warna #b16254, yang ketiga dengan kode warna #e59476. Warna dan hitam putih menggunakan basic warna.



Gambar 4.4 Tahap Pewarnaan Desain ilustrasi merchandise (Sumber: Arik, 2022)

#### c. Tahap *Shading*

Setelah proses pewarnaan dasar selesai dilanjutkan dengan proses memberi bayangan atau *shading* dan cahaya atau *highlight* diatas warna dasar tersebut, untuk memberikan efek gelap terang dan menambah dimensi dari desain. Penggunaan huruf pada ilustrasi ini menggunakan jenis huruf *decorative*. Dalam ilustrasi ini menggunakan font *Evolve Inline*. Pemilihan jenis font ini digunakan agar menarik perhatian *audiens* dan agar mudah dibaca. Penambahan teks bertuliskan “Tari Leko dan *Balinese Cultral Dance*” juga sebagai pengingat bahwa desain ilustrasi tersebut merupakan Tari Leko dan menjeaskan bahwa tari tersebut berasal dari Bali. Selesai proses pewarnaan kemudian hasil desain Ilustrasi dieksport ke file PNG yang nantinya akan digunakan untuk *mockup* dimedia *t-shirt* dan *totebag*.



Gambar 4.5 Tahap *shading* dan hasil akhir ilustrasi *merchandise* (Sumber: Arik,2022)



Gambar 4.6 *mockup merchadise* (Sumber: Arik, 2022)



Gambar 4.7 *mockup merchadise* (Sumber: Arik, 2022)



Gambar 4.8 *mockup merchadise* (Sumber: Arik, 2022)

## KESIMPULAN

Proses magang MKBM di Enyo Studio diisi dengan pembuatan proyek dengan judul “Perancangan *Merchandise* bertemakan Tari Leko untuk Zaloukh Apparel” yang diisi dengan perancangan desain ilustrasi ke media dan tahapan pengaplikasian *mockup* hingga menjadi suatu *merchandise*. Proyek ini diawali dan didasarkan atas pihak Enyo Studio untuk menjaga kebudayaan tradisi Tari Leko. Proyek diawali dengan mahasiswa mendapat *brief* dari pihak mitra, setelah itu mahasiswa mahasiswa mencari refrensi dari tema yang telah disampaikan. Setelah data semua terkumpul, mahasiwa mengolah data tersebut serta melakukan sketsa kasar di *software Procrate* dan dilanjutkan ke tahap asistensi dengan mitra. Dimana tema yang diangkat didalam proyek *merchandise* ini adalah Tari Leko kemudian dibuat dalam desain ilustrasil digital yang akan diaplikasiakan ke media *merchandise*. Setelah sketsa di ACC oleh mitra, mahasiswa kemudian melanjutkan ketahap *outline* dan pewarnaan menggunakan *Pen Tools* dengan nama *Inking Pen*. Kemudian tahap *mockup* desain dilakukan pada media *t-shirt*, *totebag*, stiker gantungan kunci, *tumbler* dan *packanging merchandise*. Dalam prosesnya mahasiawa dapat mengetahui berbagai pengetahuan baru dari mitra, mulai dari sistem manajemen, hingga proses dalam pengaplikasian desain *merchandise*.

## DAFTAR PUSTAKA

Dinata, I. K. R. S., Swendra, C. G. R., & Sarjani, N. K. P. (2022). Penciptaan karya menggunakan ilustrasi dengan konsep analogi. *AMARASI: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*. 3(2), 116-112

Farisakta, Brilliant Tegar. (2022). Perancangan Buku Panduan Menggambar Karakter “Nagabonbon” Sebagai Maskot Studio Bonbin. *Amarasi: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 3(02), 143-151.

I Komang, A. S., & Cokorda Gde, R. S. (2022). Perancangan mural bernuansa bali dan jepang untuk cirokoi di denpasar. *Budaya ready to wear. Folio*, 1(1), 19-25.

Prawiro, M. (2021). *Pengertian Manajemen*. jakarta.

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung.

Susanto, T. T., Kusnadi, E., & Retno, L. (2018). Penggunaan Spanduk dan Brosur Sebagai Bahan Penunjang Media Publikasi Kegiatan. *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3).

Wirawan, I. Gusti Ngurah, and I. Wayan Nuriarta. "Elemen Desain Komunikasi Visual Dalam I Ketut, D. (2008). REKONSTRUKSI TARI LEKO DI DESA TUNJUK. *Agem (JURNAL ILMIAH SENI TARI)*, 7(1), 1-1.

.