

PERANCANGAN ILUSTRASI WOOD PAINTING DENGAN KONSEP IDENTITAS BALI BERSAMA ENYO STUDIO

Anak Agung Bagus Dharma Wijaya¹, I Gede Agus Indram Bayu Artha², Wahyu Indira³

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar, Jalan Nusa Indah, Kota Denpasar, 80235, Indonesia

E-mail: bagusdharma139@gmail.com

Abstrak

Enyo Studio merupakan sebuah perusahaan kreatif yang bergerak di bidang ilustrasi dan desain, yang dirintis oleh Putu Windu Sucipta A.Md Par., S.Par sejak tahun 2019. Enyo Studio dalam perkembangannya memiliki beberapa lini bisnis seperti Zaloukh Apparel, Pelukis dinding, dan Triple Eight Gallery. Salah satu bentuk *merchandise* khas Enyo Studio adalah *wood painting*. Dalam penelitian ini, penulis akan mengangkat ciri khas dari Enyo Studio tersebut sebagai judul laporan, yaitu tentang Perancangan Ilustrasi *Wood Painting* dengan Konsep Identitas Bali bersama Enyo Studio. Tujuan penelitian ini adalah untuk memahami proses manajemen karya seni di Enyo Studio, dan untuk mengetahui proses penciptaan ilustrasi *wood painting* dengan konsep identitas Bali di Enyo Studio. Terdapat beberapa metode pengumpulan data dalam penelitian ini, diantaranya metode observasi, wawancara, studi kepustakaan, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik deskriptif. Hasil analisa menunjukkan bahwa *wood painting* menjadi karya seni yang umum dan rutin diproduksi di Enyo Studio untuk selanjutnya dipromosikan oleh Triple Eight Gallery. Dalam *project* ini, penulis merancang series *wood painting* tentang kebudayaan Bali yang dinaungi dalam tema dan karya besar “Undagi Bali”. Proses perancangan ilustrasi meliputi tahap sketsa, kontur/outline, tahap pewarnaan dan finishing, serta mockup dan pengaplikasian pada media *hardboard*. Di samping itu, series *wood painting* dibuat untuk memenuhi kapasitas SKS dari karya utama penulis dalam perancangan ilustrasi *wood painting* berkonsep identitas Bali, meliputi series “Wanita Sembahyang”, series “Terasering Bali”, series BBC “Cewek Ngusung Gebogan”, dan series “Pura Bali”.

Kata Kunci: Enyo Studio, Triple Eight Gallery, *Wood Painting*, Identitas Bali

Abstract

Enyo Studio is a creative company active in the field of illustration and design, pioneered by Putu Windu Sucipta A.Md Par., S.Par since 2019. Enyo Studio in its development has several business lines such as Zaloukh Apparel, Wall Painter, and Triple Eight Gallery. One of the typical merchandise forms of Enyo Studio is wood painting. In this study, the author will raise the characteristic characteristics of the Enyo Studio as the title of the report, namely about the Wood Painting Illustration Design with the Bali Identity Concept with Enyo Studios. The aim of this research is to understand the management process of artwork at Enyo Studio, and to know the process of creation of illustrations of wood painting with the concept of Bali identity in Enyo Studios. There are several methods of data collection in this study, including observation methods, interviews, library studies, and documentation. The data analysis technique used is a descriptive technique. The results of the analysis showed that wood painting became a common artwork and was routinely produced in the Enyo Studio for further promotion by the Triple Eight Gallery. In this project, the author designed a series of wood painting about the Bali culture that is embodied in the theme and major work of “Undagi Bali”. The design of the illustration includes the stage of sketch, contour/outline, stages of coloring and finishing, as well as mockup and application on hardboard media. In addition, the wood painting series was created to meet the SKS capacity of the author's main work in designing illustrations of wood paintings with Bali identity concepts, including the series "Woman Prayer", series "Terasering Bali", Series "Cewek Ngusung Gebogan", and series "Pura Bali".

Keywords: Enyo Studio, Triple Eight Gallery, Wood Painting, Bali Identity

PENDAHULUAN

Dalam menunjang satuan pendidikan di perguruan tinggi, penulis mengikuti program magang/praktik kerja di salah satu mitra Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar yaitu Enyo Studio. Enyo Studio merupakan sebuah perusahaan kreatif yang bergerak di bidang ilustrasi dan desain yang berlokasi di Jalan Tukad Batanghari X-11A, Denpasar, Bali. Perusahaan yang telah dirintis oleh Putu Windu Sucipta A.Md Par., S.Par sejak tahun 2019 ini terkenal dengan produk-produknya yang senantiasa memadukan kearifan budaya lokal dengan style komik dalam warna-warna retro yang khas. Dalam pelaksanaan magang/praktik kerja ini penulis akan terlibat dalam berbagai *project* ilustrasi dan desain yang ada di Enyo Studio seperti pembuatan ilustrasi pada media *hardboard*, pembuatan mural, dan berbagai *project* lainnya.

Selain merupakan sebuah studio ilustrasi dan desain, Enyo Studio dalam perkembangannya juga memiliki beberapa lini bisnis seperti Zaloukh Apparel, Pelukis dinding, dan Triple Eight Gallery. Zaloukh Apparel merupakan salah satu lini bisnis dari Enyo Studio yang menaungi proses produksi *merchandise* seperti *T-shirt* dan *wood painting* dengan desain khas kebudayaan lokal dalam gaya komik retro khas Enyo Studio. *Merchandise-merchandise* ini kemudian akan didistribusikan melalui outlet-outlet Zaloukh Apparel yang tersebar di beberapa kawasan wisata dan pusat perbelanjaan oleh-oleh khas Bali. Target pasar utama dari Enyo Studio dalam lini bisnisnya yakni Zaloukh Apparel adalah para wisatawan mancanegara yang sedang berlibur di Bali. Oleh karena itu, ilustrasi dan desain yang diaplikasikan ke dalam *merchandise* Zaloukh sebagian besar menggambarkan kebudayaan lokal Indonesia dengan gaya komik retro untuk menarik minat para wisatawan sekaligus memperkenalkan kebudayaan lokal Indonesia ke mancanegara.

Karya-karya dan *merchandise* yang dihasilkan oleh Enyo Studio memiliki ciri khasnya tersendiri yang sangat erat dengan nuansa kebudayaan lokal. Melalui karya-karyanya, Enyo Studio berupaya untuk membangun identitas lokal, khususnya Bali, dengan mempertahankan eksistensi karya seni tradisional dalam bentuk yang sudah dimodifikasi agar sesuai dengan perkembangan zaman. Salah satu bentuk *merchandise* khas Enyo Studio adalah *wood painting*. *Wood painting* merupakan bentuk karya seni ilustrasi dan desain yang dituangkan ke dalam media

hardboard secara manual dengan menggunakan cat dan kuas sebagai alat. Sebagai sebuah karya seni, *wood painting* memiliki daya tariknya tersendiri. Selain karena ilustrasi dan desain-desain yang diaplikasikan dalam *wood painting*, media *hardboard* yang digunakan dalam proses pembuatan *wood painting* juga menambah kesan unik bagi karya seni ini. Disamping itu, *wood painting* memiliki beraneka fungsi, mulai dari sebuah karya seni yang memiliki nilai estetika, hingga sebuah elemen dekoratif yang mampu memberikan nilai estetika pada suatu ruang jika dijadikan sebagai sebuah pajangan.

Dalam laporan ini, penulis akan mengangkat ciri khas dari Enyo Studio tersebut sebagai judul laporan, yaitu tentang Perancangan Ilustrasi *Wood Painting* dengan Konsep Identitas Bali bersama Enyo Studio. Melalui topik tersebut penulis diharapkan dapat mempelajari tentang penerapan dari teori desain komunikasi visual untuk menghasilkan suatu karya ilustrasi dan desain sebagai media untuk membangun identitas lokal dan mempertahankan eksistensi kebudayaan tradisional.

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka penulis mengangkat rumusan masalah diantaranya 1) Bagaimana manajemen karya seni di Enyo Studio? Dan 2) Bagaimana proses penciptaan ilustrasi *wood painting* dengan konsep identitas Bali di Enyo Studio? Adapun tujuan yang ingin dicapai penulis dari perumusan masalah tersebut berupa tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum penulis adalah 1) Mendapatkan pengetahuan serta pengalaman kerja, dan 2) Membentuk karakter penulis yang disiplin waktu dan profesional dalam bekerja. Sementara itu, tujuan khusus yang ingin dicapai penulis dari perumusan masalah tersebut diantaranya 1) Untuk memahami proses manajemen karya seni di Enyo Studio, dan 2) Untuk mengetahui proses penciptaan ilustrasi *wood painting* dengan konsep identitas Bali di Enyo Studio.

METODE

Dalam realisasinya, program MBKM magang/praktik kerja ini dilaksanakan di Enyo Studio yang beralamat di Jalan Tukad Batanghari X-11A, Denpasar, Bali. Kegiatan ini dilaksanakan secara luring dengan jadwal kerja dari hari Senin - Jumat pukul 09.00 - 17.00 WITA. Keseluruhan pelaksanaan kegiatan mulai dari observasi sampai eksekusi dan hasil akhir nantinya akan diawasi, dibimbing, dan dievaluasi oleh pihak Enyo Studio sebagai mentor.



Gambar 1. Denah lokasi Enyo Studio
(sumber: googlemaps.com)



Gambar 2. Lokasi Enyo Studio
(Sumber: Dokumentasi Wijaya, 2024)

Terdapat beberapa metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam laporan ini, diantaranya 1) Metode observasi, merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melakukan pengamatan langsung secara sistematis. (Yusuf, 2013: 384) “Kunci keberhasilan dari observasi sebagai metode dalam pengumpulan data ditentukan oleh penulis dari laporan ini, karena penulis langsung terjun pada objek penelitian dan kemudian penulis menyimpulkan dari apa yang diamati.”

Dalam laporan ini, observasi dilakukan di tempat magang/praktik kerja MBKM yaitu Enyo Studio yang beralamat di Jalan Tukad Batanghari X-11A, Denpasar, Bali. 2) Metode wawancara, merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan secara langsung kepada narasumber sehingga penulis dapat memperoleh data dan informasi yang nantinya akan digunakan dalam penyusunan laporan ini.

(Sugiyono, 2018: 137) “Wawancara digunakan sebagai metode pengumpulan data apabila ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal

dari responden yang lebih mendalam.”

Dalam penyusunan laporan ini, penulis menerapkan pendekatan wawancara terstruktur, dimana penulis telah mempersiapkan pertanyaan-pertanyaan yang akan digunakan untuk menggali informasi yang dibutuhkan. Pertanyaan tersebut kemudian dirangkum dalam pernyataan sederhana meliputi sejarah Enyo Studio, proses penciptaan karya seni di Enyo Studio, manajemen karya seni di Enyo Studio, hambatan dalam operasi usaha di Enyo Studio, dan alternatif operasi usaha di Enyo Studio. Adapun narasumber yang diwawancarai dalam penyusunan laporan ini adalah I Putu Windu Sucipta, A.Md. Par, S.Par selaku *director/founder* dari Enyo Studio. “Studi kepustakaan adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan melakukan penelaahan terhadap buku, literatur, catatan, serta berbagai laporan yang berkaitan dengan masalah yang ingin dipecahkan” (Nazir, 2003). Dalam penyusunan laporan ini, literatur yang digunakan sebagai referensi adalah jurnal, buku profil Enyo Studio, dan literatur pendukung lainnya. Beberapa jurnal yang telah ditelaah penulis meliputi *e-journal* “Peran dan Perkembangan Ilustrasi” karya Junita Witabora dari Universitas Bina Nusantara dan *e-journal* “Bahasa dan Identitas Budaya” karya Budi Santoso dari Universitas Dian Nuswantoro. Adapun literatur pendukung lainnya seperti situs *wikipedia* dan *serupa.id*. “Dokumentasi, adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian” (Sugiyono, 2018). Metode ini digunakan dalam mendokumentasikan produk dan segala hal yang berkaitan dengan mitra magang/praktik kerja MBKM di Enyo Studio.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penyusunan laporan ini adalah teknik analisis data secara deskriptif yakni menguraikan data yang telah terkumpul sebagaimana fakta yang ada dan diperoleh di lapangan. Teknik analisis deskriptif digunakan untuk menguraikan permasalahan yang dibahas dalam laporan ini

HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 3. Profil Triple Eight Gallery
(sumber: instagram.com)



Gambar 4. Profil Enyo Studio
(sumber: instagram.com)

Enyo Studio sebagai salah satu studio kreatif yang bergerak di bidang ilustrasi manual dan digital, pada esensinya merupakan wadah bagi proses perancangan hingga produksi karya seni berupa *wood painting* yang awalnya berdiri sendiri di bawah naungan Triple Eight Gallery. Triple Eight Gallery adalah usaha awal yang dirintis oleh Putu Windu Sucipta A.Md. Par, S.Par, pada 27 Juni 2015 sebagai respon dari sebuah keinginan untuk memulai usaha mandiri. Bakat seni beliau yang bermula dari keterampilan manual dalam mengaplikasikan ilustrasi pada media *hardboard* kemudian menjadi dasar terciptanya usaha *wood painting*. Manajemen Triple Eight Gallery dapat dikatakan cukup baik, hingga kala itu *wood painting* karya sosok yang akrab disapa Bli Windu berkembang pesat dan dikenal oleh masyarakat luas. Pada tahun 2019, dibentuklah sebuah studio yang kemudian dikenal Enyo Studio. Tujuannya untuk memusatkan proses produksi karya seni yang terkait dengan keseluruhan lini bisnis Enyo Studio sendiri. Melalui Enyo Studio, perkembangan *wood painting* kian semakin progresif, karena manajemen yang diterapkan dalam perjalanan usaha membuat Triple Eight Gallery kini hanya berfokus sebagai media branding dan promosi.

Enyo Studio dalam proses berkarya telah menciptakan banyak ilustrasi dan desain yang dihasilkan dari berbagai proses brainstorming. Terdapat bermacam-macam kategori ilustrasi dan desain mulai dari coffee, beer, tropical, hingga yang menjadi konteks dalam pembahasan laporan ini yaitu identitas Bali. Aset tersebut kemudian menjadi patokan dalam memproduksi karya seni di Enyo Studio.

Wood painting menjadi karya seni yang umum dan rutin diproduksi di Enyo Studio untuk selanjutnya dipromosikan oleh Triple Eight Gallery. Dalam proses pemasarannya, *wood painting* ini akan dinaungi oleh Zaloukh Apparel di beberapa store yang tersebar, dengan target market yang dominan adalah wisatawan mancanegara. Target market ini ditentukan dari seberapa relevan *wood painting* bagi konsumen dan minat konsumen terhadap kategori yang tersedia. Terlebih lagi *wood painting* juga dapat dipasarkan dengan nilai yang lebih tinggi dari nilai pasar lokal. Dari proses pemasaran, pihak Enyo Studio akan rutin melakukan *inventory* barang ke store-store tersebut untuk mengetahui stok karya dan tingkat peminat kategori *wood painting*. Berdasarkan hasil tersebut, tim Enyo Studio akan melakukan evaluasi karya seni untuk selanjutnya menentukan kategori *wood painting* dan kapasitas yang harus diproduksi kembali oleh para seniman di Enyo Studio.

Dalam perancangan ilustrasi *wood painting* berkonsep identitas Bali, penulis telah menentukan media yang akan digunakan untuk menggarap *project* ini yaitu *hardboard*. *Hardboard* merupakan salah satu media pengaplikasian karya seni berupa papan yang terbuat dari bahan kayu untuk tujuan tertentu. Pada *project*

ini, penulis membagi dua ukuran *hardboard* yang akan digunakan yaitu *hardboard* ukuran A1 untuk karya tema besar dan *hardboard* ukuran A5 untuk karya series kebudayaan Bali.

Media papan kayu yang digunakan pada *wood painting* memberikan karakteristik unik pada lukisan berkat adanya tekstur dan warna dari serat kayu yang digunakan, sehingga hal ini menjadi suatu daya tarik yang sering dimanfaatkan oleh para seniman untuk menambah keunikan dalam karya mereka. Penggunaan *hardboard* pada *wood painting* memiliki beraneka fungsi, mulai dari sebagai dasar karya seni yang memiliki nilai estetika, hingga sebuah elemen dekoratif yang mampu memberikan nilai estetika pada suatu ruang jika dijadikan sebagai sebuah pajangan.

Tujuan perancangan ilustrasi *wood painting* adalah untuk menambah *passive income* Enyo Studio dengan mengangkat kembali konsep identitas Bali. Berdasarkan konsep tersebut, penulis merancang series *wood painting* tentang kebudayaan Bali yang dinaungi dalam tema dan karya besar “Undagi Bali”. Dalam hal ini, penulis yang terlibat dalam *project* di Enyo Studio membuat konsep dan *moodboard* untuk perancangannya. Adapun *moodboard* dalam perancangan *project* ini adalah sebagai berikut.

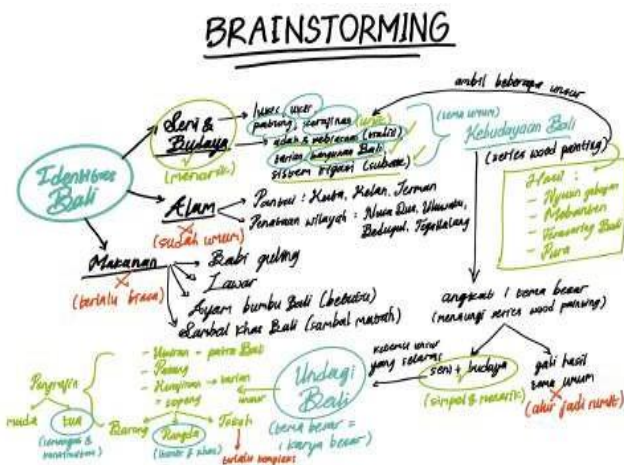


Gambar 6. *Moodboard*
(Sumber: Dokumentasi Wijaya, 2024)

Berdasarkan *moodboard* tersebut, ada beberapa poin yang mengacu pada tema “Undagi Bali”. Undagi Bali secara umum dapat diartikan sebagai arsitektur bangunan Bali, tetapi dalam perkembangannya kini undagi Bali lebih dikenal sebagai arsitek perancang karya seni yang melibatkan buah tangan dan pikiran terkait kegunaannya sesuai dengan konsep kebudayaan Bali.

Pada *project* ini penulis mengangkat beberapa unsur yang cenderung menjadi alih profesi seorang undagi Bali yaitu topeng (dalam hal ini memilih ikonik topeng Rangda), patung angkul” Bali, ukiran yang melambangkan identitas dan ciri khas bangunan Bali, serta yang terpenting dan utama yaitu arsitek Bali itu sendiri. Pada perancangannya, penulis akan mengambil rupa seorang arsitek yang sudah tua sebagai simbolis keberadaan undagi Bali yang tidak mengenal usia dan tidak pernah padam semangat mereka. Untuk eksekusinya, penulis memilih untuk menggunakan gaya visual yang terdiri dari warna-warna retro dan tipografi yang dekoratif.

Target market dari *wood painting* ini sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya adalah wisatawan, khususnya wisatawan mancanegara. Pemasaran akan dilakukan dengan dinaungi oleh Zaloukh Apparel melalui beberapa store yang tersebar. Namun, hal ini tidak berarti menutup kemungkinan menyasar wisatawan lokal ataupun masyarakat sekitar yang memiliki relevansi dan minat terhadap *wood painting*



Gambar 5. *Mind map brainstorming identitas Bali*
(Sumber: Dokumentasi Wijaya, 2024)

dengan balutan tema “Undagi Bali” dan series kebudayaan Bali, baik untuk kebutuhan fungsional maupun sebagai koleksi.

Perancangan ilustrasi *wood painting* berkonsep identitas Bali ini pada esensinya akan mengangkat kembali kebudayaan Bali dengan menjaga tradisi yang ada agar tidak terdisorganisasi dengan perkembangan zaman saat ini. Bagi kolektor, *wood painting* ini akan menjadi koleksi yang menunjukkan relevansi dan rasa cinta mereka terhadap kebudayaan Bali. Sementara dari sisi fungsionalnya, *wood painting* ini dapat dikategorikan sebagai *sign* atau penanda, baik secara elemen dekoratif maupun kegunaannya bagi para pelaku usaha sebagaimana tema besar *project* ini yaitu Undagi Bali. Diharapkan melalui series *wood painting* ini akan tercipta interaksi yang menarik perhatian dan menumbuhkan rasa ingin tahu sehingga kebudayaan Bali terhindar dari kepunahan.

Sebagaimana dijelaskan sebelumnya, dalam perancangan ilustrasi *wood painting* berkonsep identitas Bali ini penulis menggunakan perangkat berupa iPad gen 9 dengan memanfaatkan *software Procreate*. Proses perancangan ilustrasi meliputi tahap awal, yaitu penulis membuat sketsa rancangan ilustrasi bertema “Undagi Bali” di *software Procreate*, dengan menggunakan media kanvas dan pemilihan *brush* sketsa yaitu pensil HB. Tujuan merancang sketsa ini adalah untuk memperoleh gambaran kasar daripada ilustrasi yang diharapkan sehingga menjadi acuan dalam proses berkarya dari awal sampai akhir. Pada bagian ini, penulis menciptakan perpaduan dari hasil *brainstorming* sebelumnya dengan memasukkan elemen topeng, patung, ukiran bali, dan seorang undagi tua dalam satu *layout* ilustrasi.



Gambar 7. Sketsa ilustrasi *wood painting* bertema Undagi Bali
(Sumber: Dokumentasi Wijaya, 2024)

Pada tahap selanjutnya, penulis masuk ke proses kontur atau outline dengan acuan sketsa yang ada, menggunakan *brush* tinta yaitu pena studio. Dalam proses ini, penulis ingin memunculkan kombinasi *style* antara bentuk tegas dan abstrak. Disini yang menjadi sasaran objek abstrak adalah topeng rangda dan patung angkul-angkul Bali, karena pada esensinya dua elemen tersebut menjadi elemen yang diolah oleh undagi. Keinginan tersebut mendorong terjadinya sedikit penyimpangan pada tahap ini, dimana topeng dan patung dikerjakan dengan membuat blok-blok warna dasar terlebih dahulu mengikuti garis besar sketsa.



Gambar 8. Pengerjaan ilustrasi *wood painting* bertema Undagi Bali
(Sumber: Dokumentasi Wijaya, 2024)

Masuk pada tahap pewarnaan, dalam proses ini penulis telah menentukan *color palette* yang akan digunakan untuk pengaplikasian warna pada ilustrasi yang telah dikontur. Warna yang dipilih adalah warna-warna dengan gaya khas retro, yang diperoleh dari *color branding* Enyo Studio sendiri sehingga proses warna tetap menjadi rahasia usaha. *Color branding* Enyo Studio merupakan elemen warna proses yang telah ditetapkan dan dijadikan acuan selama penulis berkarya di studio itu sendiri.

Setelah pewarnaan, ilustrasi masuk pada tahap shading yang dilakukan dengan menerapkan turunan warna dari color palette sebelumnya, yaitu putih susu, abu, coklat, merah, hijau, dan biru. Masih dengan *brush* pena studio, teknik pewarnaan yang diterapkan penulis adalah teknik sigar warna dimulai dari lapisan warna paling muda ke paling tua. Dilanjutkan dengan sentuhan akhir berupa pembuatan kontur abstrak pada objek topeng dan patung sehingga tetap memunculkan kesan bentuk tetapi tidak tegas.

Hasil akhir menunjukkan ilustrasi bertema “Undagi Bali”, dengan elemen topeng rangda, patung angkul-angkul Bali, dan ukiran Bali yang melambangkan alih profesi seorang undagi tua. Ilustrasi ini merupakan kombinasi yang ingin dimunculkan penulis dari *style* realis dengan

perpaduan bentuk tegas dan abstrak, dengan menerapkan teknik sigar warna, dan sedikit pewarnaan gaya Kamasan. Diharapkan ilustrasi ini dapat diterima di masyarakat sebagai bentuk kedinamisan seni dan budaya Bali.



Gambar 9. Ilustrasi *wood painting* bertema Undagi Bali
(Sumber: Dokumentasi Wijaya, 2024)

Sesuai rancangannya, ilustrasi bertema “Undagi Bali” ini akan diwujudkan sebagai *wood painting*, sehingga penulis membuat contoh pengaplikasian ilustrasi pada media *hardboard* sebagaimana berikut ini.

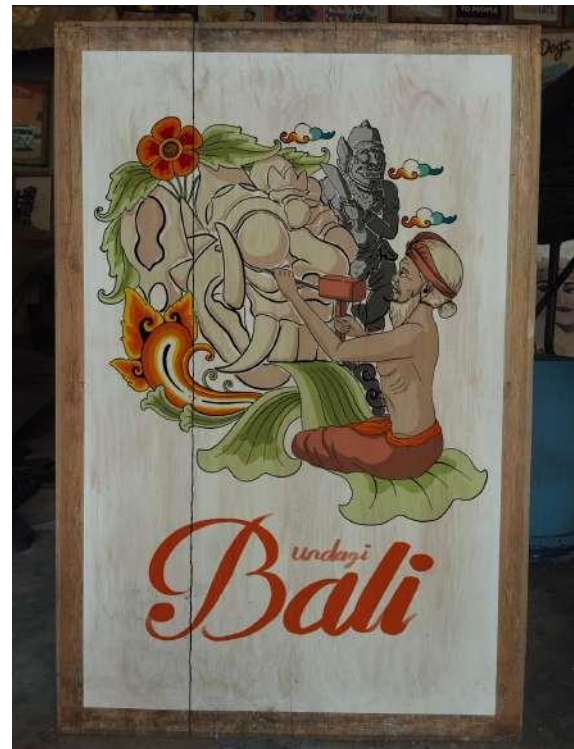


Gambar 10. Mockup ilustrasi pada media *hardboard*
(Sumber: Dokumentasi Wijaya, 2024)

Pada tahap ini, penulis menambahkan tipografi bertuliskan “Undagi Bali” dalam layout *wood painting* dengan tujuan mempertegas ilustrasi yang telah dirancang. Tipografi yang dibuat penulis diperoleh dari *font* dekoratif yang juga merupakan *font* proses Enyo Studio sehingga menjadi rahasia usaha. Pewarnaan tipografi menggunakan warna merah gaya khas retro.

Setelah proses perancangan ilustrasi, maka penulis menyiapkan rencana realisasi ilustrasi bertema “Undagi Bali” pada media *hardboard* terpilih. *Hardboard* yang digunakan penulis difasilitasi oleh Enyo Studio, untuk kemudian diberikan isolasi kertas pada bagian pinggir membentuk bingkai *hardboard*. Selanjutnya, dilakukan blok warna putih pada media *hardboard* dengan menggunakan kuas pipih besar sebagai dasarnya. Setelah diblok, penulis membuat corak abstrak pada dasaran *hardboard* dengan warna coklat menggunakan kuas pipih berukuran sedang. Tujuannya adalah untuk menciptakan kesan awal retro pada media *hardboard* yang digunakan. Pada tahap selanjutnya, penulis memproyeksikan sketsa ilustrasi pada media *hardboard* dengan bantuan proyektor. Setelah sketsa selesai, masuk pada tahap pewarnaan dengan mencampur warna-warna primer menggunakan panduan warna gaya khas retro.

Jika pada tahap perancangan ilustrasi dilakukan proses kontur terlebih dahulu baru pewarnaan, maka pada realisasinya dilakukan sebaliknya (proses pewarnaan dahulu baru kontur). Pewarnaan dilakukan dengan menggunakan kuas runcing dan pipih dalam berbagai ukuran yang tersedia menyesuaikan bentuk objeknya. Pada tahap kontur, penulis menggunakan kuas runcing yang lembut berukuran standar untuk menciptakan kesan garis yang dinamis. Setelah kering, sebagai tahap akhir dilakukan pelepasan isolasi kertas, menghapus sisa-sisa sketsa yang tidak tertutup cat, pengamplasan bagian-bagian cat yang melewati panduan *wood painting*, dan *finishing coating* agar menjadi karya seni yang utuh dan tahan lama.



Gambar 11. Contoh pengaplikasian ilustrasi pada media *hardboard*
(Sumber: Dokumentasi Wijaya, 2024)

KESIMPULAN

Melalui pembahasan sebelumnya, penulis menyimpulkan beberapa poin, yaitu Enyo Studio dalam proses berkarya telah menciptakan banyak ilustrasi dan desain yang dihasilkan dari berbagai proses brainstorming. Terdapat bermacam-macam kategori ilustrasi dan desain mulai dari coffee, beer, tropical, hingga yang menjadi konteks dalam pembahasan laporan ini yaitu identitas Bali. Aset tersebut kemudian menjadi patokan dalam memproduksi karya seni di Enyo Studio.

Wood painting menjadi karya seni yang umum dan rutin diproduksi di Enyo Studio untuk selanjutnya dipromosikan oleh Triple Eight Gallery. Dalam proses pemasarannya, *wood painting* ini akan dinaungi oleh Zaloukh Apparel di beberapa store yang tersebar, dengan target market yang dominan adalah wisatawan mancanegara. Dari proses pemasaran, pihak Enyo Studio akan rutin melakukan *inventory* barang ke store-store tersebut untuk mengetahui stok karya dan tingkat peminat kategori *wood painting*. Berdasarkan hasil tersebut, tim Enyo Studio akan melakukan

evaluasi karya seni untuk selanjutnya menentukan kategori *wood painting* dan kapasitas yang harus diproduksi kembali oleh para seniman di Enyo Studio.

Dalam laporan ini, penulis merancang series *wood painting* tentang kebudayaan Bali yang dinaungi dalam tema dan karya besar “Undagi Bali”. Target market dari *wood painting* ini adalah wisatawan lokal maupun mancanegara. Diharapkan melalui series *wood painting* ini akan tercipta interaksi yang menarik perhatian dan menumbuhkan rasa ingin tahu sehingga kebudayaan Bali terhindar dari kepunahan.

Dalam perancangan ilustrasi *wood painting* berkonsep identitas Bali ini penulis menggunakan perangkat berupa iPad gen 9 dengan memanfaatkan *software Procreate*. Proses perancangan ilustrasi meliputi tahap sketsa, kontur/outline, tahap pewarnaan dan finishing, serta mockup dan pengaplikasian pada media *hardboard*. Di samping itu, series *wood painting* dibuat untuk memenuhi kapasitas SKS dari karya utama penulis dalam perancangan ilustrasi *wood painting* berkonsep identitas Bali, meliputi series “Wanita Sembahyang”, series “Terasering Bali”, series “Cewek Ngusung Gebogan”, dan series “Pura Bali”.

Berdasarkan penggarapan *project* ini, penulis dapat menyatakan bahwa berkarya seni *wood painting* merupakan proses yang dapat mengedukasi kembali generasi saat ini, dimana di tengah arus modernisasi semua semakin instan bahkan saking dimudahkannya dapat menjadi potensi buruk untuk penciptaan karya yang tidak orisinal. Pada dasarnya dalam penciptaan karya seni, terlepas dari seberapa mudahnya menghasilkan karya yang terpenting adalah menikmati dan memaknai prosesnya. Dengan menyadari kembali esensi dari berkarya seni menggunakan media tradisional layaknya *hardboard* dalam balutan *wood painting* maka akan semakin menguatkan *skill* manual kita. Tidak terlepas juga

konsep identitas Bali yang terkandung di dalamnya akan membuka pikiran dan wawasan generasi saat ini dalam memaknai kebudayaan Bali, sebagai media memperkenalkan kekayaan alam Bali di tengah arus globalisasi ini.

Pada akhirnya, penulis merekomendasikan agar penggarapan *project* ilustrasi *wood painting* berkonsep identitas Bali ini dapat diterbitkan dalam jurnal sebagai media edukasi bagi pembacanya. Penulis juga berharap akan ada penelitian-penelitian

yang terkait dengan eksistensi kebudayaan tradisional dalam balutan perkembangan zaman saat ini sehingga sedapat mungkin kebudayaan Bali terhindar dari kepunahan.

Daftar Rujukan

Assmus, G., Farley, J. U., & Lehmann, D. R. (1984). How advertising affects sales: meta-analysis of econometric results. *Journal of Marketing Research*, 21(1), 65-74.

Buchori Z., Imam. (2-3 Mei 1990), “Aspek Desain dalam Produk Kriya”, dalam *Seminar Kriya 1990 ISI Yogyakarta*, di Hotel Ambarukmo Yogyakarta.

Hidayat, D. (2022). Youtube sebagai Media Aktualisasi Pandangan Hidup Orang Sunda (Analisis Semiotika Roland Barthes). *AMARASI: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*, 3(02), 205-213.

Hotomo, Suripan Sandi. (April 1994), “Transformasi Seni Kendrung ke Wayang Krucil”, dalam *SENI, Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni*, IV/02, BP ISI Yogyakarta, Yogyakarta.

Kwi Kian Gie. (4 Agustus 2004), “KKNakar Semua Permasalahan Bangsa” *Kompas*.

Laksma Seviana Rosa, D., Ida Bagus Ketut Trinawindu, & Cokorda Alit Artawan. (2023). Topeng Tradisional Bali Untuk Ilustrasi Merchandise HNS Invasion. *AMARASI: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*, 4(01), 76–86.

Owen, Peter D 2024, *Painting*, Encyclopedia Britannica, <https://www.britannica.com/art/painting>.

Putra Wedhana, A., Alit Kumala Dewi, & Gede Bayu Segara Putra. (2023). Perancangan Merchandise Bertemakan Tari Leko Untuk Zaloukh Apparel. *AMARASI: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*, 4(01), 123–131.

Santoso 2006, ‘Bahasa dan Identitas Budaya’, *Sabda*, Vol. I, No. 1, hh. 44 – 49, <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/sabda/article/view/13266/10051>.

Witabora, Joneta 2012, Peran Dan Perkembangan Ilustrasi, <https://journal.binus.ac.id/index.php/Humaniora/article/view/3410/279>