

PENERAPAN TEKNIK *ISOMETRIC ART* DAN *DIGITAL IMAGING* UNTUK *STORYTELLING* DENGAN DATA *VISUALIZATION*

Melisa Suardi¹⁾, Dinda Djemedi²⁾

¹⁾Fakultas Desain Komunikasi Visual, Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang, Jl. Dr Moh. Hatta No 35
Binuang Kp. Dalam, Kp. Periuah Puah Padang
email: chanuk2891@gmail.com

Abstrak

Perkembangan karya dalam bentuk desain grafis di Indonesia sangat signifikan. Dikarenakan desain grafis sangat efektif dalam mengapresiasi sekaligus mengekspresikan suatu kegiatan untuk menjadikan suatu rancangan produk yang lebih maksimal. Salah satu bentuk kebutuhan yang mendasar pada desain grafis ialah pada pemaparan data atau biasa dikenal dengan data visual. Pada kawasan Padang Mangateh atau Balai Pembibitan Ternak Unggul (BPTU) Sapi Potong Padang Mengatas daerah Sumatera Barat penyajian data sangat transparan, sehingga bisa di *review* oleh semua orang. Tapi, penyajian data tersebut masih berupa kolom data. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan *storytelling* data visual yang komunikatif dan informatif menggunakan teknik desain *isometric art* dan *digital imaging*. Metode dalam perancangan karya penelitian ini menggunakan tahapan studi desain komunikasi visual, mulai dari pradesain (*brief analysis*) hingga sampai pada *final design*. Hasil dalam penelitian ini berupa data visual dari rancangan *isometric art* dan *digital imaging*.

Keywords: *Isometric Art, Digital Imaging, Storytelling, Padang Mangateh*

PENDAHULUAN

Sumatera Barat memiliki kawasan perkembangbiakan sapi dari zaman Belanda. Tempat perkembang biakan sapi ini diresmikan dengan nama Balai Pembibitan Ternak Unggul (BPTU) Sapi Potong Padang Mengatas dengan wilayah kerja meliputi seluruh propinsi di Indonesia. Dalam data terakhir yang bisa dikunjungi pada website resmi (BPTU) Sapi Potong Padang Mengatas ini mencapai 1348 ekor sapi dengan 3 sapi berbeda. Sayangnya data yang diberikan oleh (BPTU) Sapi Potong Padang Mengatas masih biasa tanpa *storytelling* visual, data ini hanya menjadi sebuah data tanpa pesan. Padahal data bisa dikembangkan dalam bentuk visual sehingga pengunjung website bisa melihat secara perspektif bentuk dan cerita dari data yang di paparkan.

Pengembangan data visual untuk BPTU Sapi Potong Padang Mengatas bisa menggunakan teknik desain *isometric art*

yang digunakan oleh para desainer untuk mengembangkan data kolom menjadi suatu karya bentuk visual yang secara estetika nyaman untuk dilihat.

Bulan: April 2019

No	Bungta	Dewasa		Muda		Anak		Jumlah
		Jantan	Betina	Jantan	Betina	Jantan	Betina	
1	Beremonda	66	107	8	80	16	176	267
2	Luhutan	8	107	10	11	10	10	146
3	Pasau	16	107	2	10	107	100	135

Gambar 1. Data BPTU Sapi Potong Padang Mengatas (Website)

Desain *isometric art* ialah bentuk teknik baru yang sering dikembangkan dalam penguraian data bentuk desain grafis. *Isometric art* arti dasarnya ialah visual tiga dimensi dalam layout dua dimensi yang memberikan komposisi secara perspektif, hal ini tentunya membuat data lebih informative untuk pengembangan data visual.

Sedangkan teknik *digital imaging* membangun gambar menjadi hidup

dengan menggunakan bentuk photo nyata dari aktifitas gambar. Apabila kedua bentuk ini digabungkan secara teknis maka akan menghasilkan bentuk karya yang inovatif dalam penyajian data.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian teknik desain *isometric Art* dan *digital imaging* untuk *storytelling with data visualization* di Padang Mangatas ini menggunakan tahapan pengumpulan data secara kualitatif. metode penelitian kualitatif adalah suatu riset yang bermaksud untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian. Misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain, secara *holistic*, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

Pengembangan data visual BPTU Padang Mangatas dengan penerapan *isometric art* dan *digital imaging* dilakukan dengan studi desain komunikasi visual. Bentuk studi desain komunikasi visual tersebut meliputi :

1. Elemen desain
2. Prinsip desain
3. Unsur-unsur desain

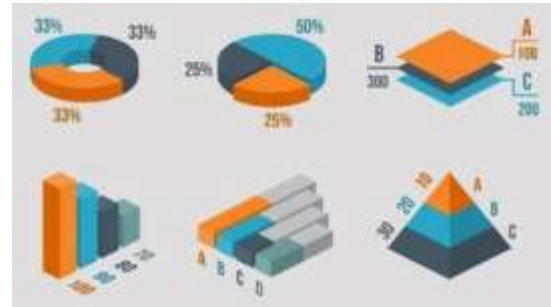
Dalam perancangan karya elemen desain meliputi:

1. Titik
2. Garis
3. Bentuk
4. Warna
5. Tekstur
6. Dimensi

Prinsip desain yang diterapkan dalam perancangan meliputi :

1. Kesatuan
2. Keseimbangan
3. Ritme
4. Keharmonisan

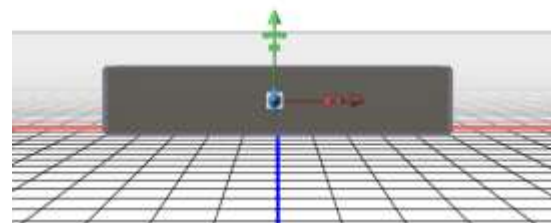
Dasar pengolahan gambar yang dilakukan dengan menggunakan *shape*, untuk mengetahui bentuk rotasi dan kedalaman yang akan dibuat. Perancangan *isometric art* di bangun dalam ruang 3 dimensi walaupun hasilnya akan ada pada media 2 dimensi. Berikut contoh *isometric art*:



Gambar 2. Isometric art – creativemarket.com

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk perancangan awal teknik *isometric art*, maka dilakukan desain bentuk 3 dimensi :



Gambar 3 : Pengolahan bentuk 3 dimensi.

Digital imaging adalah metode untuk melakukan proses pengeditan pada gambar yang sudah di eksekusi. Adapun kriteria dan gambar yang baik untuk dilakukan proses digitalisasikan ialah gambar harus tajam, jelas, punya kontras yang baik, pencahayaan yang bagus (tujuannya untuk

merekayasa dua image atau lebih menjadi suatu karya kombinasi), yang terakhir harus sesuai konsep.



Gambar 4 : Pengolahan digital imaging



Gambar 5 : Hasil pengolahan bentuk dan telah dilakukan *grading* warna

Setelah menggabungkan isometric art dan digital imaging menjadi hasil karya kombinasi, maka perlu melakukan input data kedalam desain.



Gambar 6 : Data visual *finishing*

Berikut beberapa hasil dari pengolahan data visual isometric art dan digital imaging.



Gambar 7 : Data Sapi BPTU Padang Mengatas



Gambar 8 : Tugas dan Fungsi

Hasil perancangan desain BPTU Sapi Potong Padang Mengatas dalam wujud *storytelling* data *visualization* secara estetika selain unsur keindahan juga memudahkan dalam ketersampaian pesan.

SIMPULAN

Rancangan desain isometric art dan digital imaging dalam pengolahan bentuk visual dari data BPTU Padang Mengatas bisa di alih wahanakan sesuai kebutuhan dalam penyebaran informasi kepada publik.

Desain sebagai unsur estetika dalam mengolah bentuk harus mendukung dalam keterbacaan dan keterfungsian desain kepada public atau target audiens. Karna studi desain komunikasi visual

menerapkan seni terapan yang tidak hanya karya dimengerti oleh perancang maupun bisa diterima oleh pasar.

pp. 349-354).

UCAPAN TERIMAKASIH

Dalam merancang penelitian ini tentu ada berbagai pihak yang mendukung atas ketercapaian penelitian ini sebagai kesuksesan Tri dharma perguruan tinggi.

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. LLDIKTI Wilayah X.
2. Universitas Putra Indonesia YPTK Padang.
3. LPPM Universitas Putra Indonesia YPTK Padang.
4. BPTU Sapi Potong Padang Mengatas.
5. Fakultas Desain Komunikasi Visual, Universitas Putra Indonesia YPTK Padang.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Nugroho, Sam. 2002. *Digital Imaging*. IMAGINGPLUS No. 1/2002.
- [2] Rustan, Surianto. 2009. *Layout*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama
- [3] Manik, Saut Irianto. 2018. *Proses Digital Imaging Iklan Cetak Indonesia*. (JSRW) Jurnal Seni Rupa Warna. Jurnal Seni Rupa IKJ.
- [4] Moleong, Lexy J. 2005. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- [5] Kusrianto, Adi. 2009. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta : Andi
- [6] Hadi, A. F., Mulyani, S. R., Ridwan, M., Irzon, I., & Andini, S. (2020, November). MULTIMEDIA AS A MEDIA FOR ANALYZING STUDENT LEARNING OUT-COMES WITH THE CONCEPT OF BLENDED LEARNING. In *International Conference on Social, Sciences and Information Technology* (Vol. 1, No. 1,