

## PERANCANGAN ILUSTRASI SEBAGAI IDENTITAS VISUAL ACARA MAHAKARYA BONEK CAMPUS #4

Ahmad Raihan Chumaidi<sup>1</sup>, Asidigisianti Surya Patria<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Prodi Desain Grafis, Fakultas Vokasi, Universitas Negeri Surabaya  
email: ahmadraihan.19014@mhs.unesa.ac.id.

<sup>2</sup>Prodi Desain Grafis, Fakultas Vokasi, Universitas Negeri Surabaya  
email: asidigisiantipatria@unesa.ac.id

### Abstrak

Perancangan ilustrasi ini sebagai identitas dari acara Mahakarya Bonek Campus. Acara yang diselenggarakan oleh bonek campus tujuan dari acara ini secara garis besar suatu bentuk dukungan terhadap klub Persebaya Surabaya dan berusaha mengubah stigma negatif di masyarakat tentang bonek mania. Acara ini merupakan acara yang diadakan setiap tahun dengan tema yang berbeda. Tahun 2022 ini merupakan agenda yang ke empat dengan tema kejayaan Persebaya musim 2004. Rangkaian acara dimulai dari gelar wicara, pameran, dan ditutup dengan hiburan musik. Dalam membuat ilustrasi menggunakan beberapa metode proses desain yaitu pengumpulan data, observasi, analisis konsep, visualisasi, review karya, dan penerapan. Setelah melakukan analisis data untuk menemukan solusi permasalahan sehingga yang diperlukan yaitu ilustrasi yang sesuai tema kejayaan Persebaya musim 2004. Dengan cara menampilkan keunikan ilustrasi berupa uforia Persebaya juara tahun 2004. Ilustrasi diterapkan kedalam media utama dan pendukung dapat memberikan citra yang positif dan jadi pembeda dari acara lain. Diharapkan ilustrasi ini dapat menjadi ajang nostalgia bagi pengunjung acara setelah menghadiri acara.

**Keywords:** Ilustrasi; Identitas Visual; Acara; Persebaya Surabaya; Bonek Mania

### Abstract

*The design of this illustration is the identity of the Mahakarya Bonek Campus event. The event was organized by the Bonek Campus as a form of support for the Persebaya Surabaya club and to try to change the negative stigma in society about bonek mania. This is an event that is held every year with a different theme. 2022 is the fourth event with the theme Persebaya's Champion from the 2004 season. The series of events started with talkshow, exhibitions, and closed with musical entertainment. In making illustrations, six stages of design methods were used, which are research, observation, concept analysis, visualization, work review, and application design. After research and data analysis to find a solution to the problem, what is needed is an illustration according to the theme of Persebaya's champion in the 2004 season. By showing the uniqueness of the Persebaya illustration and its application to the main and supporting media, it can give a positive brand image and be different from other events. It is hoped that this illustration can become a nostalgic event for attendees.*

**Keywords:** Illustration; Visual Identity; Event; Persebaya Surabaya; Bonek Mania

### PENDAHULUAN

Setiap daerah memiliki klub sepak bola dan memiliki supporter sendiri. Salah satu supporter terbanyak adalah pendukung klub sepakbola Persebaya Surabaya yaitu Bonek atau Bonek mania. Bonek memiliki singkatan *bondhonekat* dalam Bahasa Indonesia berarti bermodalkan tekat. Istilah bonek melekat pada julukan supporter Persebaya karena mereka totalitas dalam mendukung Persebaya di mana pun berada namun, hanya bermodal pas-pasan. Istilah bonek sering dikonotasikan oleh media massa

dengan peristiwa kerusahan, dan tindakan kriminalitas Sehingga menggiring opini masyarakat tentang bonek mania menjadi stigma negative yang melekat hingga saat ini.

Bonek merupakan suporter yang sangat besar dengan berbagai macam karakter suporter didalamnya. Ada suporter yang tertib ada pula yang merusak atau berbuat anarkis. Tidak semua bonek melakukan kerusahan, hanya beberapa bonek yang masih mudah terprovokasi. Bonek campus merupakan sebuah komunitas bonek yang menaungi mahasiswa perguruan tinggi di Surabaya dan sekitarnya yang memiliki kecintaan yang sama pada klub sepak bola Persebaya Surabaya. Sudah berdiri sejak 2014 memiliki perkembangan yang pesat dan sudah menaungi 10 perguruan tinggi. Bonek campus memiliki visi misi selain mendukung Persebaya Surabaya yaitu mengubah stigma negatif dimasyarakat tentang Bonek Mania yang selama ini mendapat citra buruk oleh masyarakat. Oleh karena itu, sebagai perkumpulan mahasiswa dibidang akademis berusaha merubah stigma yang sudah melekat melalui sebuah acara.

Salah satu acaranya yaitu mahakarya bonek campus, konsep acara mahakarya bonek campus yaitu pameran, gelar wicara, dan diselingi hiburan musik dengan tema yang berbeda setiap tahun. Tahun ini dengan judul mahakarya bonek campus #4 mengangkat tema acara yaitu “*Spirit of 2004*” yang membahas tentang kejayaan Persebaya Surabaya pada tahun 2004 dimana tepat 18 tahun yang lalu terakhir menjuarai liga tertinggi Indonesia. acara ini bertujuan untuk nostalgia kejayaan Persebaya pada musim 2004 dengan mengundang beberapa pemain, pelatih, dan manajemen untuk hadir dan bercerita sekaligus menampilkan pameran bukti sejarah Persebaya pada musim itu diakhiri dengan hiburan musik.

Berdasarkan latar belakang maka dari itu acara mahakarya bonek campus 2022 membutuhkan suatu bentuk identitas visual dari konsep acara bertujuan menjadi pembeda dari tahun sebelumnya, dan juga agar event dapat mudah diketahui oleh target audience. Penyampaian pesan paling efektif yaitu menggunakan komunikasi visual karena pada dasarnya otak manusia paling cepat memahami visual daripada verbal. Bentuk visual yang digunakan dalam perancangan ini yaitu menggunakan ilustrasi yang mampu menjelaskan keseluruhan tema acara kedalam gambar visual.

Ilustrasi yang sesuai tema juga sebagai identitas visual juga sebagai pembeda dari acara yang lain. seperti pada perancangan terdahulu yang relevan yaitu perancangan ilustrasi bertema event budaya dan pariwisata menampilkan ilustrasi ciri khas kota surabaya diaplikasikan sebagai identitas event dan souvenir pengunjung.

## **KERANGKA TEORETIS**

### **A. Perancangan terdahulu yang Relevan**

Dalam penelitian ini menggunakan studi komparator membandingkan dengan perancangan yang sudah dilakukan dengan produk sejenis. Ada beberapa penelitian atau perancangan yang telah dilakukan yaitu perancangan pertama dalam jurnal dibuat oleh Prakoso (2020) dengan judul “Perancangan Ilustrasi T-shirt Bertema Event Budaya dan Pariwisata sebagai Souvenir Kota Surabaya” Perancangan ini berfokus pada ilustrasi diterapkan kedalam souvenir bertujuan membangun kesan positif wisatawan yang berkunjung pada rangkaian event wisata budaya kota Surabaya.

Selain itu, ada perancangan visual branding dari jurnal oleh A Valentina, H tando, dan Regina (2019) dengan judul “Perancangan Ilustrasi Wayang Potehi Untuk Aplikasi ke Media Promosi”, penelitian ini dilatarbelakangi oleh keresahan anak muda mengenai budaya wayang potehi yang mulai ditinggalkan. Penerapan ilustrasi dikemas kedalam media promosi menggunakan media yang dekat dengan anak muda. Serta desain yang mengikuti tren desain saat ini.

Terdapat perbedaan terhadap penelitian saat ini yaitu perancangan ilustrasi Prakoso yaitu mengangkat acara budaya yang ada di Surabaya. Penerapan ilustrasi melalui media souvenir saja bukan secara keseluruhan acara. Sementara penelitian saat ini merancang ilustrasi sebagai identitas visual acara mahakarya bonek campus yang melingkupi promosi, dekorasi, dan Souvenir. Dan penelitian kedua memiliki persamaan terhadap media promosi yang digunakan.

Perancangan pertama oleh Prakoso yang menginspirasi konsep kreatif dengan tema kota Surabaya yang unik namun tetap menampilkan ciri khas sedangkan perancangan kedua oleh Valentina yaitu ilustrasi untuk media promosi wayang potehi, mengambil inspirasi bagaimana membuat penerapan ilustrasi agar menarik perhatian.

## **B. Ilustrasi**

Ilustrasi berasal dari kata bahasa latin *illustrate* yang berarti menyalakan, membuat cahaya, dan menerangi. maknanya dapat diartikan sebagai sesuatu yang menerangkan atau menjelaskan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata ilustrasi didefinisikan sebagai gambar (foto, lukisan) untuk membantu memperjelas isi buku, karangan dan sebagainya. Tujuan dari ilustrasi berbeda dengan gambar, ilustrasi membantu merangsang imajinasi pembaca sehingga pembaca tidak membayangkan sendiri apa yang dia baca, namun membantu pembaca memahami pesan apa yang ingin disampaikan (Thabroni, 2020). Dalam perancangan ini menggunakan fungsi ilustrasi deskriptif yang berarti menggantikan pesan verbal berbasis teks melalui visual yang memiliki penjelasan sesuai dengan konsep dan berdampak pada pencernaan informasi yang lebih cepat. Dalam proses perancangan sebuah ilustrasi membutuhkan elemen grafis. Elemen grafis berfungsi sebagai pemahaman karakter suatu karya. Terdiri dari garis, bentuk, tekstur, ruang, warna, dan tipografi (Pujiriyanto, 2005).

## **C. Gaya Desain**

Merancang ilustrasi dapat diartikan ide atau gagasan yang divisualkan. Untuk mendapatkan karakter yang kuat memerlukan gaya desain yang sesuai. Ada beberapa gaya ilustrasi yang berkembang hingga saat ini menurut Aparaschivei (2022) terdapat gaya desain antara lain yaitu : (1) Vintage dan Retro; (2) *Realism*; (3) Fantasi; (4) Buku Komik; (5) *Line Art*; (6) *Flat Illustration*; (7) Karikatur; (8) Kartun; (9) dan *3D Illustration*.

Dari beberapa gaya desain yang ada untuk perancangan ini menggunakan gaya desain kartun dengan teknik digital vector dengan mengambil referensi dari salah satu foto ikonik saat perayaan Persebaya juara tahun 2004. Foto itu lalu diolah menjadi ilustrasi dengan proporsi yang sama persis dengan foto namun penggambaran menggunakan gaya desain kartun.

## **D. Layout**

*Layout* dalam Bahasa Indonesia diartikan Tata letak. Tata letak desain grafis adalah suatu susunan atau paduan elemen desain grafis lainnya disusun dengan penataan yang tepat bertujuan agar target sasaran mampu membaca urutan pesan yang lebih penting dahulu hingga sampai ke pesan pendukung. Didalam perancangan ilustrasi ada beberapa prinsip layout yang harus dipenuhi terdapat empat prinsip menurut Anggraini (2021), terdiri dari: (1) keseimbangan, memiliki arti kesamaan distribusi dalam elemen grafis sebanding dan tidak saling membebani; (2) penekanan atau *emphasis*, memberikan fokus perhatian kepada elemen dengan beberapa cara yaitu membedakan ukuran atau warna; (3) urutan, dalam membaca juga harus diposisikan berdasarkan skala prioritas; (4) dan kesatuan, merupakan pengelompokkan elemen yang digunakan akan tampak harmonis.

### **E. Media Promosi**

Dalam perancangan ilustrasi ini diaplikasikan kedalam berbagai media salah satunya media promosi. promosi termasuk dalam bentuk komunikasi pemasaran yaitu upaya menyebarkan informasi, mempengaruhi/membujuk, dan/atau mengingatkan khalayak sasaran atas sebuah merk dan produknya agar bersedia menerima, membeli, dan loyal pada produk atau jasa yang ditawarkan. (Tjiptono, 2008). Dapat diartikan pemilihan media promosi yang tepat bertujuan agar acara diketahui oleh target sasaran dan dapat dihadiri. acara mahakarya bonek campus #4 menggunakan media sosial Instagram yang dimiliki bonek campus dan juga didukung oleh media cetak berupa poster dan banner. Penerapan ilustrasi dijadikan asset visual dan disesuaikan dengan konten yang dibutuhkan dalam kegiatan promosi.

### **F. Identitas Visual**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, identitas diartikan sebagai ciri-ciri atau keadaan khusus yang dimiliki seseorang. Dalam mempromosikan sebuah acara membutuhkan identitas sebagai pembeda dari acara lain yang sudah ada. Identitas dapat mencerminkan kondisi atau fakta suatu merek untuk mendapat kepercayaan khalayak sasaran. Sedangkan identitas visual diartikan citra atau grafis yang mengekspresikan identitas dari brand dan menjadi pembeda dari yang lain (Levanier, 2019). Identitas visual sebagai wajah pertama yang akan dilihat oleh khalayak sasaran. Membangun kesan pertama yang positif merupakan sangat penting dalam komunikasi agar khalayak sasaran tertarik dan akan mencari tahu lebih dalam. Yang termasuk kedalam elemen identitas visual yaitu logo, warna, tipografi, ilustrasi, dan asset visual.

## **METODE PERANCANGAN**

Teknik Pengumpulan data Penelitian ini menggunakan menggunakan pendekatan deskriptif dimana mencari data menggunakan penjelasan secara rinci mengenai obyek yang akan dibahas. Pengumpulan data dilakukan dari beberapa sumber menggunakan sumber dari data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari wawancara terhadap panitia acara mahakarya bonek campus menggunakan teknik wawancara untuk mendapatkan data secara rinci mengenai konsep acara secara keseluruhan dan menggali tema acara yang akan diangkat. Wawancara kedua terhadap pentolan bonek mania yaitu Budi Tulus untuk mencari data mengenai tema acara “spirit of 2004” data yang ingin dicari yaitu cerita bagaimana kejayaan Persebaya waktu itu, dan bagaimana euphoria yang dirasakan pada waktu itu.

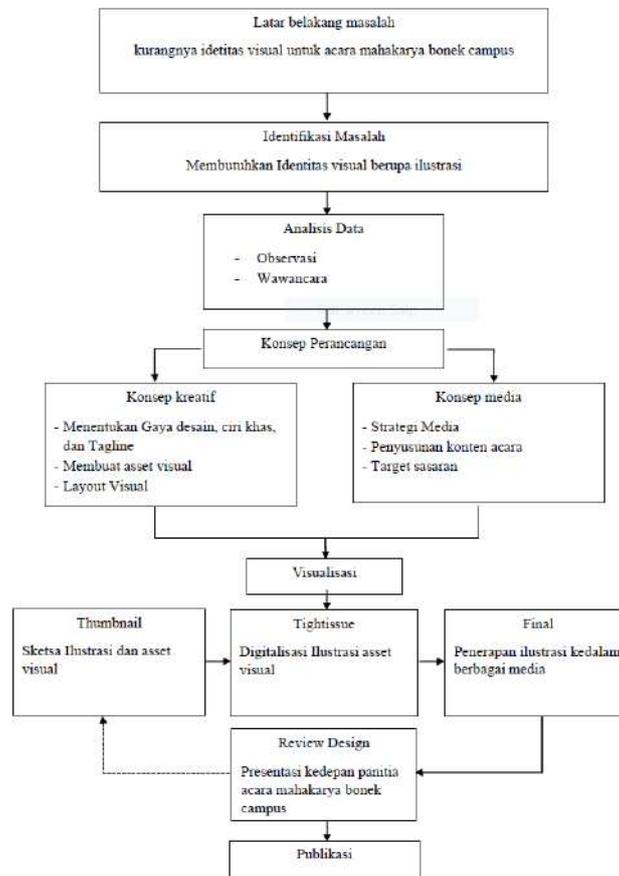
Data sekunder sebagai penguat dari data primer mengambil dari beberapa sumber koran terbitan tahun 2004 yang memberitakan tentang Persebaya saat sebelum juara. Selain itu, mengambil data dari sumber internet mengenai foto dokumentasi pertandingan. Dan mencari informasi mengenai Persebaya pada musim 2004. Pengumpulan data ditujukan untuk diadaptasi sebagai ilustrasi.

Untuk mengumpulkan data secara rinci menggunakan metode teknik 5W1H yaitu *what, who, where, when, why, dan how*. Topik pembahasan yang akan dicapai yaitu bagaimana perancangan ilustrasi untuk identitas visual acara Mahakarya Bonek Campus #4 dengan tema “*Spirit Of 2004*”. Untuk menemukan solusi yang tepat menggunakan teknik 5W 1H sebagai berikut :

- 1) *What*, menanyakan tentang apa itu bonek campus dan acara yang akan diselenggarakan yaitu mahakarya bonek campus?
- 2) *Who*, siapa saja penikmat yang terlibat dalam mahakarya bonek campus, mempertanyakan tentang target sasaran dari ilustrasi.
- 3) *Where*, dimana saja penerapan ilustrasi ini akan ditampilkan dan dipublikasikan, dan dimana lokasi

acara mahakarya bonek campus berlangsung?

- 4) *When* : kapan waktu ideal ilustrasi ini akan dilihat sebagai promosi acara, dan momen apa yang sedang terjadi waktu publikasi promosi
- 5) *Why*: menanyakan tentang mengapa ilustrasi dibutuhkan dalam acara mahakarya bonek campus, dan penerapan ilustrasi kedalam beberapa media?
- 6) *How* : bagaimana gaya ilustrasi yang sesuai dengan target audience, bagaimana penerpan ilustrasi agar sesuai tujuan yaitu sebagai identitas visual acara.



**Gambar 1** Bagan Skematika Perancangan  
(Sumber : Chumaidi, 2023)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Identifikasi Data

Bonek campus merupakan komunitas pendukung Persebaya atau disebut Bonek yang berasal dari kalangan mahasiswa. Didirikan sejak 28 november 2014 dan mulai berkembang hingga saat ini sudah diterima dari kalangan Bonek yang lain. Awal mula terbentuk dengan tujuan agar sesama mahasiswa dan juga sebagai bonek memiliki wadah bersama dalam mendukung Persebaya. Telah menaungi 10 kampus yang ada disurabaya dan sekitarnya yang termasuk kedalam naungan yaitu : (1) Bonek Campus Unesa; (2) Bonek Campus ITATS Stesia; (3) Bonek Campus Untag; (4) Bonek Campus UM Surabaya; (5) Bonek Campus Unitomo; (6) Bonek Campus UINSA; (7) Bonek Campus UPNVJT; (8) Bonek Campus Wijaya Kusuma; (9) Bonek Campus Trunojoyo Madura; dan (10) Bonek Campus Politeknik Negeri Jember.

Sebagai salah satu pendukung Persebaya memiliki ciri khas seperti suporter pada umumnya memberi semangat dan dukungan terhadap klub Persebaya Surabaya ketika bertanding. Bonek Campus memiliki cara tersendiri dalam mendukung klub kebanggaan dan memiliki warna baru dalam citra bonek yang selama ini identik dengan kerusuhan dan stigma negative lainnya. Sebagai bagian dari mahasiswa yang mewakili kaum intelektual diharapkan mampu membawa perubahan atas kondisi yang sedang terjadi. Untuk mendukung perubahan bonek campus mengadakan kegiatan seperti kegiatan sosial seperti donor darah, galang dana untuk bencana alam. Dibiidang akademis juga mengadakan seperti diskusi tentang strategi Persebaya, bedah buku, dan lomba untuk tingkat sekolah. Rangkaian kegiatan bonek campus dalam satu tahun dirangkum dan dikemas melalui acara dengan judul Mahakarya Bonek Campus sebagai acara puncak dengan tema berbeda setiap tahun sesuai permasalahan yang terjadi yang berkaitan dengan Persebaya.

Mahakarya Bonek Campus Merupakan Acara yang diselenggarakan tahunan memiliki tujuan secara umum yaitu memberikan dukungan terhadap klub Persebaya Surabaya dan juga sebagai bonek berusaha menunjukkan ke masyarakat luas bahwa bonek mania tidak selalu negatif. Pada tahun 2022 merupakan tahun ke empat sehingga menggunakan nama Mahakarya Bonek Campus #4.

Mahakarya bonek campus #4 mengangkat tema “*Spirit Of 2004*”. Arti tema yaitu membawa semangat kejayaan Persebaya pada musim 2004 yang berhasil menjuarai liga tertinggi Indonesia. Hingga tahun ini 2023 sudah 18 tahun belum pernah lagi meraih gelar juara. Membutuhkan identitas visual berupa ilustrasi yang sesuai tema dengan harapan dapat menarik perhatian target sasaran.

Acara mahakarya bonek campus #4 diadakan pada minggu 20 november 2022 bertempat di kayoon heritage Surabaya. Dengan rangkaian acara yaitu pameran dengan menampilkan piala liga Indonesia musim 2004, jersey pemain yang digunakan pada musim 2004, cinderamata yang biasa diberikan sebelum pertandingan, artikel atau berita dari koran yang terbit pada tahun 2004, dan arsip dokumentasi foto Ketika berlaga hingga menjuarai liga. Gelar wicara dengan mengundang beberapa pemain Persebaya pada musim 2004 yaitu Mursyid Efendi, Uston Nawawi, Chairil Pace Anwar serta mengundang pelatih Jackson F Thiago. Sebagai pelengkap dihadirkan juga kitman atau staf Persebaya dan wartawan olahraga yang pernah meliput pada tahun 2004. Narasumber diundang untuk gelar wicara menceritakan bagaimana pemain, pelatih, dan kitman Persebaya bisa bersinergi bekerja sama sebelum kompetisi musim 2003 dimulai hingga akhirnya meraih gelar juara pada musim 2004. Dan ditutup dengan perunjukkan musik mengundang band lokal Surabaya yang berkaitan dengan skena sepak bola untuk tampil seperti Stand For Pride, Skabrey, dan, The Road Cutters.

Yang diharapkan dari tema spirit of 2004 adalah mengingatkan bahwa klub ini memiliki sejarah yang panjang diisi dengan pelatih, pemain, dan stakeholder yang memiliki pengorbanan yang totalitas sehingga diharapkan dapat memberi motivasi terhadap klub Persebaya saat ini agar bermain sungguh-sungguh agar bisa menghapus puasa gelar. Strategi pemasaran acara ini menggunakan media sosial Instagram yang dimiliki Bonek Campus dengan jumlah follower yang cukup banyak sehingga memudahkan menjangkau target sasaran bonek mania.



**Gambar 2** Logo Bonek Campus  
(Sumber : Arsip Bonek Campus)

## B. Analisi Data

Setelah pengumpulan data melalui wawancara terhadap narasumber yang terdiri dari anggota bonek campus dan pentolan bonek mania untuk mendapatkan konsep dan tema acara Mahakarya Bonek Campus #4 dan mencari data sekunder sebagai penguat menghasilkan data Mahakarya Bonek Campus #4 merupakan acara yang diselenggarakan oleh bonek campus dengan mengusung tema “Spirit of 2004” agar acara mudah diketahui dan akan menjadi kenangan setelah menghadiri acara dibutuhkan identitas visual berupa ilustrasi. Ilustrasi yang akan dibuat yaitu menggambarkan kondisi ketika Persebaya merayakan gelar juara pada musim 2004. Perancangan ilustrasi ini bertujuan untuk menarik target sasaran untuk menghadiri acara target sasaran terdiri dari pendukung Persebaya atau bonek mania. Untuk media promosi diunggah melalui akun Instagram bonek campus. Acara ini dilaksanakan bertempat di salah satu kafe di jalan Kayoon Surabaya untuk mempermudah akses karena ada ditengah kota.

Acara mahakarya bonek campus diselenggarakan pada 22 november 2022. Supaya acara mudah diketahui Pengaplikasian ilustrasi menjadi media promosi diunggah ke media sosial Instagram dan twitter sebelum acara dimulai yaitu 3 minggu sebelum acara berlangsung. Ilustrasi dalam media cetak bisa sebagai dekorasi saat acara berlangsung seperti banner acara, backdrop panggung, dan photobooth. Tujuan dari keseluruhan acara mahakarya bonek campus yaitu sebagai salah satu bentuk dukungan kepada Persebaya. Penggunaan ilustrasi sangat efektif untuk menyampaikan pesan karena dapat merangkum keseluruhan tema acara menjadi suatu bentuk visual yang mudah dipahami.

Sumber data tidak hanya melalui sumber wawancara, penulis juga melakukan observasi terhadap gaya desain grafis yang sedang tren dikalangan supporter. Setelah melakukan pengamatan terhadap akun media sosial Bonek Campus dan beberapa akun supporter klub sepak bola yang lain tren desain grafis yang muncul yaitu penggambaran dalam suatu kondisi melalui bentuk visual seperti ilustrasi dan memiliki makna tertulis tentang dukungan terhadap klub yang dibela. Suatu kondisi tersebut biasanya berupa kondisi supporter di dalam stadion, symbol dari klub sepak bola, obyek lainnya yang berkaitan dengan sepak bola.

Beberapa sumber sekunder juga didapatkan dengan mencari data menggunakan koran keluaran cetak tahun 2003 – 2004 dan mencari lewat sumber internet. Data yang didapatkan yaitu cerita secara nyata bagaimana klub Persebaya Surabaya dari awal pembentukan tim lalu sempat terpuruk hingga bangkit dan akhirnya dapat menjuarai liga teratas musim 2004. Perasaan euphoria itu juga yang akan dituangkan kedalam ilustrasi sehingga dapat memperkuat pesan yang akan disampaikan. Data pendukung seperti dokumentasi foto dan artikel mengenai Persebaya musim itu juga didapatkan melalui sumber internet.



**Gambar 3** Foto Perayaan Juara Persebaya Tahun 2004  
(Sumber : Koran Jawapos, 2004)

### C. Konsep Kreatif

Setelah mengumpulkan data mendapatkan hasil untuk perancangan ilustrasi dengan target sasaran dengan rentang usia tergolong muda 17- 40 tahun yang berdomisili wilayah Surabaya dan jenjang Pendidikan paling rendah sekolah menengah atas (SMA). Tema acara mahakarya bonek campus yang diangkat yaitu kejayaan Persebaya pada musim 2004 sehingga target difokuskan ke pendukung Persebaya atau biasa disebut Bonek Mania dan juga memiliki pengalaman ketika tahun 2004 merasakanuforia bagaimana Persebaya bisa berjuang hingga meraih gelar juara. Sejak tahun 2004 hingga kini Persebaya belum juga meraih juara menjadi keresahan para pendukung yang selanjutnya menjadi tema acara mahakarya bonek campus.

Pesan yang akan sampaikan pada perancangan ilustrasi yaitu membuat identitas visual untuk acara mahakarya bonek kampus. Dengan menggambarkan kondisi ketika tahun 18 desember 2004 Persebaya surabaya dipastikan mendapat gelar juara. Bagaimana menggambarkanuforia perayaan atas juara melalui ilustrasi. Dengan mengambil referensi foto perayaan ketika Persebaya juara pada tahun 2004. Foto tersebut menampilkan jajaran pemain, pelatih, manajemen Persebaya serta didamping Bonek dan walikota Surabaya saat itu. Foto ikonik itulah yang akan menjadi ilustrasi sebagai point of view keseluruhan desain yang dirancang.

Melihat data dari target sasaran pesan yang akan disampaikan menggunakan gaya bahasa sedikit menggunakan Bahasa Inggris agar terkesan elegan namun tetap tidak menghilangkan unsur Bahasa lokal. Judul acara yaitu Mahakarya Bonek Campus #4 dengan ditambahkan hastag 4 sebagai penanda bahwa acara ke empat. Untuk tagline dengan tujuan untuk memperingkas pesan yaitu “Spirit of 2004” yang diartikan dalam Bahasa Indonesia yaitu semangat dari tahun 2004. Menggunakan kata spirit sebagai tagline agar mudah dicerna oleh target sasaran. Untuk visualisasi agar spesifik pada Persebaya pada huruf “O” pada “Of” diganti logo Persebaya.

Untuk mempermudah fokus dalam perancangan ilustrasi ini menggunakan *keyword* atau kata kunci sebagai acuan. Dari identifikasi data sudah menemukan membuat identitas visual berupa ilustrasi dengan tema kejayaan Persebaya musim 2004 dengan target pasar bonek mania rentang usia 17 – 40 tahun dan acara yang diselenggarakan oleh bonek campus. Dapat disimpulkan kata kunci yang akan digunakan yaitu semangat membangun kejayaan masa lampau dengan cara yang elegan.

warna yang digunakan pada tulisan logo dan tagline yaitu emas sebagai simbol dari kejayaan. Pada obyek manusia menggunakan baju warna hijau dengan turunan gelap terang. Warna hitam menjadi background sebagai simbol dari perjuangan. Warna abu abu digunakan sebagai mobil jip. Kombinasi warna emas, hijau, dan hitam dapat menghasilkan kesan elegan, tegas, dan kegembiraan.

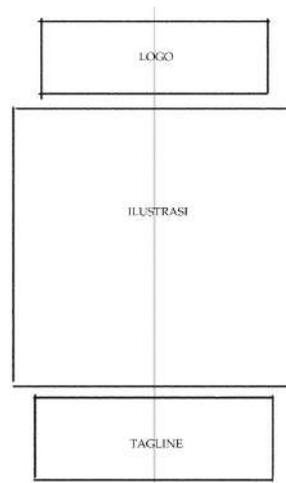


**Gambar 4** Palet Warna  
(Sumber : Koleksi Pribadi)

Tipografi Menggunakan beberapa jenis huruf yang digunakan mulai dari sans serif bisa diartikan tanpa kait dan serif dengan kait Font yang digunakan yaitu Bebas Neue Jenis font ini digunakan pada judul atau logo acara karenakan jumlah huruf yang terlalu panjang dan agar tidak menghabiskan ruang karya sehingga pembaca dapat membaca dengan jelas. Friz Quadrata Font ini hanya digunakan pada tagline yaitu “Spirit Of 2004”. Heavitas Jenis font heavitas digunakan sebagai sub judul. Dengan

memiliki karakter huruf yang besar dan gemuk memberikan kesan yang sedikit berbeda dari font judul sehingga memudahkan alur membaca.

Layout dalam perancangan ilustrasi merupakan paduan atau susunan elemen visual dengan tepat dengan tujuan agar mudah memahami pesan yang ingin disampaikan. Perancangan ilustrasi utama yaitu berisikan judul mahakarya bonek campus #4, visualisasi perayaan juara, dan tagline atau tema acara. Penataan antara ketiga itu disejajarkan rata tengah dengan urutan membaca dari judul visualisasi hingga tagline. Setelah ilustrasi utama dirancang akan dibuat menjadi asset visual kedalam beberapa bentuk desain tergantung kebutuhan seperti feed Instagram, instastory, video, merchandise, poster, stiker, banner, dan dekorasi acara.



**Gambar 5** Layout Ilustrasi  
(Sumber : Koleksi Pribadi)

#### **D. Konsep Media**

Penerapan ilustrasi kedalam berbagai bentuk media dibagi menjadi dua berdasarkan fungsi yang pertama media utama sebagai media promosi yang kedua media pendukung untuk menjangkau yang tidak terjangkau oleh media utama dan penerapan ilustrasi sebagai souvenir dan dekorasi acara. Untuk mengenalkan acara membutuhkan jangkauan yang lebih luas agar acara mudah diketahui oleh target sasaran. Melihat dari target sasaran acara mahakarya bonek campus yaitu rentang umur 17 – 30 tahun dimana sebagian besar sebagai pengguna sosial media dan sekaligus memanfaatkan akun media sosial Instagram bonek campus yang memiliki jumlah pengikut yang banyak.

Media utama menggunakan Instagram. Media sosial Instagram dipilih untuk menyesuaikan target sasaran yang sebagian besar pengguna. Instagram memiliki beberapa fitur yang bisa digunakan untuk menggait target sasaran seperti feed, instastory, reels video.

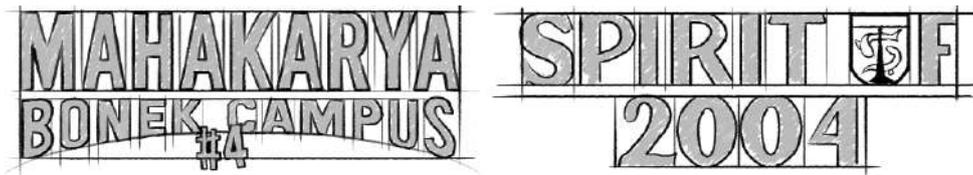
Media pendukung menggunakan media cetak sebagai penunjang media utama yang berarti menjangkau target sasaran yang tidak terjangkau media utama. Media cetak berupa poster dan banner untuk promosi acara. Untuk souvenir pengunjung ilustrasi juga dimasukkan kedalam merchandise seperti kaos, totebag, stiker, gantungan kunci, topi, dan lanyard. Pengaplikasian ilustrasi juga sebagai dekorasi ketika acara berlangsung seperti backdrop panggung, X- banner dan photobooth.

#### **H. Visualisasi Karya**

Setelah data terkumpul dan menghasilkan beberapa kesimpulan lalu masuk ke tahap Visualisasi

karya terdapat beberapa tahap yaitu *Thumbnails* atau sketsa kasar merupakan satu langkah pertama dalam pembuatan ilustrasi, *Tightissue* setelah sketsa kasar diperhalus agar terlihat lalu masuk ke tahap finalisasi yaitu tahap terakhir mulai dari pewarnaan hingga menata agar harmonis.

*Thumbnails* logo dan tagline referensi logo berasal dari nama acara yaitu Mahakarya bonek campus #4. Menambahkan tagar angka 4 menandakan bahwa acara ini acara tahunan dan tahun 2022 merupakan acara yang ke empat. Pada tulisan bonek campus dibuat dengan gaya melengkung. Tagline diambil dari tema acara yaitu spirit of 2004 yang diartikan semangat Persebaya ketika musim 2004. Untuk menyesuaikan dengan tema membuat alternatif desain mengganti huruf O pada Of dengan logo Persebaya dan alternatif sketsa yang lain dibuat dua baris dan yang kedua dibuat dengan satu baris dengan gaya italic.



**Gambar 6** *Thumbnails* Logo dan Tagline  
(Sumber : Chumaidi, 2022)

*Thumbnails* ilustrasi mengambil referensi dari foto ikonik perayaan ketika Persebaya menjuarai liga diarak keliling kota Surabaya menggunakan mobil terbuka. Menggunakan foto ikonik ini karena memiliki nilai historis bagi pendukung Persebaya. Foto dituangkan dalam bentuk ilustrasi dengan gaya desain vector. Setelah sketsa dibuat lalu dijadikan satu kesatuan dan masuk ke tahap *tightissue* sebelum masuk ke tahap final.



**Gambar 7** *Thumbnails* Ilustrasi  
(Sumber : Koleksi Pribadi)



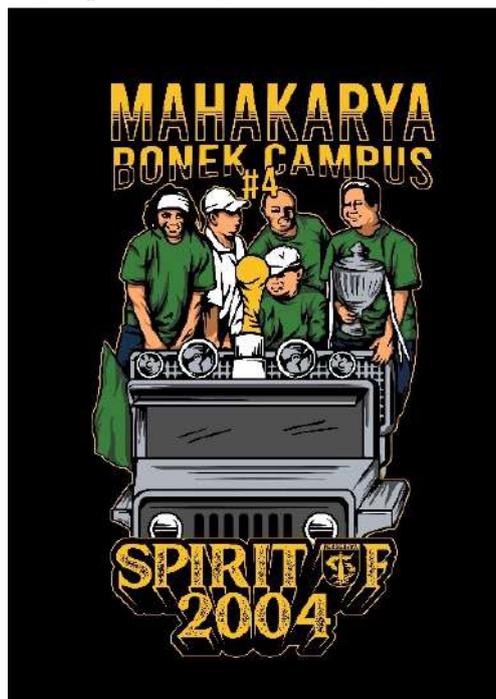
**Gambar 8** Foto Perayaan Persebaya Juara  
(Sumber : Koran Jawapos)

Setelah *Thumbnails* jadi tahap selanjutnya adalah *tightissue* menggabungkan logo, tagline, dan ilustrasi untuk menentukan susunan yang seimbang. Setelah berdiskusi dengan panitia acara dan meminta masukan jadilah *tightissue* yang ada diawah ini



Gambar 9 *Tightissue* Ilustrasi  
(Sumber : Koleksi Pribadi)

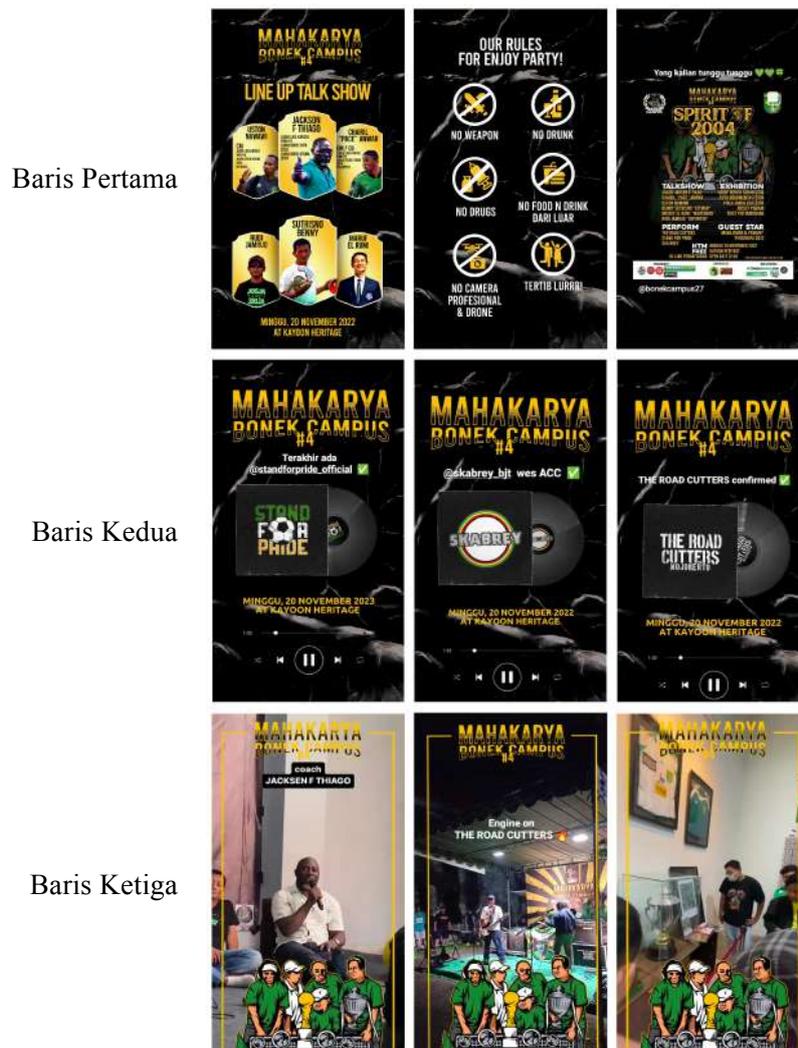
Finalisasi desain Gambar diatas merupakan hasil akhir dari perancangan ilustrasi. Pesan visual terpampang rombongan pemain pelatih Persebaya musim 2004 menggunakan gaya desain vector semi realis dan penggunaan warna kombinasi antara hijau hitam dan emas menampilkan kesan elegan. Pesan verbal yaitu logo dan tagline dengan penataan layout rata tengah.



Gambar 10 Finalisasi Ilustrasi  
(Sumber : Koleksi Pribadi)

Penerapan ilustrasi kedalam media utama yaitu Instagram dengan tujuan sebagai media promosi acara. Pertama menggunakan fitur instastory Instagram dengan tujuan sebagai penunjang feed dan sebagai interaksi terhadap calon pengunjung acara. Hasil desain diunggah sebelum acara dimulai dan ketika acara berlangsung desain instastori berisi informasi acara dengan rincian sebagai berikut : jajaran narasumber, penampil band, detail poster, dan bintang tamu. Unggahan instastory ketika acara dimulai menggunakan twibbon sebagai pemanis ketika melakukan live report selama acara berlangsung menggunakan ukuran 1080px × 1920 px.

- 1) Baris pertama, Menampilkan informasi mengenai bintang tamu talkshow beserta foto dan latar belakang narasumber, setelah diunggah selanjutnya informasi mengenai poster acara yang berisi secara rinci kegiatan acara, ketiga infografis mengenai larangan ketika acara berlangsung.
- 2) Baris kedua, Memuat informasi bintang tamu untuk pengisi hiburan musik, dengan visualisasi logo band disertakan juga cuplikan lagu band tersebut.
- 3) Baris ketiga, desain dibuat seperti twibbon digunakan sebagai siaran langsung ketika acara dimulai hingga akhir penutupan acara.



Gambar 11 Finalisasi Konten Instastory Instagram (Sumber : Chumaidi, 2022)

Media Utama Instagram juga memanfaatkan fitur feed instagram menggunakan ukuran 1080px X 1080px dan ada juga yang menggunakan rasio 1080px X 1350px. Menggunakan gaya jenis feed menyambung vertikal dengan artian feed baris kesatu dibawah akan menyambung sampai atas diunggah secara berurutan mulai dari baris pertama hingga keenam, dengan rincian sebagai berikut :

- 1) Desain feed baris ke-1, pembuka acara berisi teaser video, pengenalan logo dan tema acara.
- 2) Desain feed baris ke-2, berisi tentang informasi pemesanan official merchandise, detail ilustrasi, dan tata cara pembelian.
- 3) Desain feed ke-3 dan ke-4, berisi tentang informasi latar belakang narasumber beserta foto narasumber yang akan hadir sebagai pengisi acara.
- 4) Desain feed ke-5, berisikan tentang informasi bintang tamu yaitu pemain Persebaya musim 2022, bintang tamu pengisi hiburan musik, dan informasi pameran beserta foto barang yang akan ditampilkan.
- 5) Desain feed ke-6, berisi informasi mengenai detail acara mulai dari rundown acara, denah acara, dan poster utama yang berisikan secara detail mengenai lokasi, rangkaian acara, dan pendaftaran.

Baris ke-6



Baris ke-5



Baris ke-4





Gambar 12 Finalisasi Feed Instagram  
(Sumber : Chumaidi, 2022)

Poster acara dengan spesifikasi ukuran A3 dengan teknik digital printing menggunakan bahan kertas artpaper 210gsm. Poster berisikan mengenai rincian kegiatan Mahakarya Bonek Campus #4 beserta informasi lokasi dan tanggal acara. Poster dicetak dan disebarakan sebelum acara berlangsung



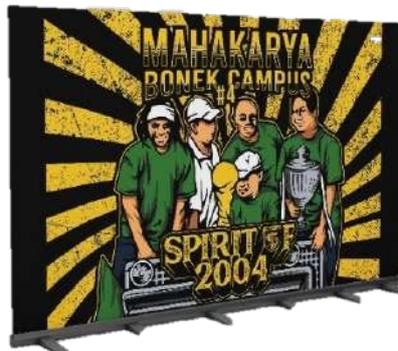
Gambar 13 Poster Acara  
(Sumber : Chumaidi, 2023)

Desain X-Banner dicetak dengan tujuan promosi acara berisi informasi kegiatan acara namun tidak terlalu rinci seperti informasi kegiatan acara beserta bintang tamu yang akan hadir, lalu informasi mengenai tanggal dan tempat pelaksanaan acara. Spesifikasi Ukuran : 60 × 160 Cm banner flexi Teknik produksi digital printing. X-banner ini diletakkan ditempat yang strategis seperti coffeshop, warkop, dan sekitar stadion.



**Gambar 14** *Mock up* X-banner acara  
(Sumber : Chumaidi, 2022)

Deskripsi backdrop panggung hiburan menggunakan asset dari ilustrasi disusun ulang agar sesuai ukuran panggung yaitu 3,5 meter x 2,5 meter dengan menambahkan elemen grafis pada background berupa garis melingkar dengan tujuan menyesuaikan panggung hiburan agar terlihat tidak kaku.



**Gambar 15** *Mock up* Backdrop Panggung Musik  
(Sumber : Chumaidi, 2022)

Backdrop panggung hiburan berbeda dengan panggung *talkshow* yang cenderung terlihat formal dengan menampilkan tulisan tagline dan logo acara serta menggunakan background foto perayaan juara dengan diturunkan opacity. Diberikan juga ruang untuk logo sponsor karena backdrop ini yang akan sering diambil dokumentasi.



**Gambar 16** Finalisasi desain *Backdrop Talkshow*  
(Sumber : Chumaidi, 2022)

Penerapan ilustrasi juga kedalam bentuk merchandise sebagai souvenir pengunjung setelah menghadiri acara. Dengan tujuan agar memberi kesan positif setelah mengunjungi acara. Merchandise dicetak satu set yang berisi kaos, tas jinjing, stiker, gantungan kunci, dan lanyard. Penerapan ilustrasi kedalam kaos menyesuaikan dengan tren desain yang disukai oleh target sasaran dengan gambar ukuran besar dibagian depan kaos. Kaos dicetak dengan Spesifikasi ukuran karya A3 bahan kain cotton combed 24s dengan teknik cetak sablon DTF. Paket souvenir dikemas menjadi satu kedalam tas jinjing atau *tote bag* dengan tujuan agar bisa dipakai lagi untuk keperluan yang lain sehingga memerlukan desain yang menampilkan identitas acara. Spesifikasi *tote bag* ukuran 30 × 40 Cm bahan kain canvas dengan teknik cetak sablon DTF.



**Gambar 17** *Mock up Kaos*  
(Sumber : Chumaidi, 2022)

Aset visual ilustrasi juga diaplikasikan kedalam aksesoris sebagai tambahan dalam penjualan merchandise terdiri dari stiker, lanyard, id card, dan gantungan kunci. Desain stiker dengan bentuk desain identitas acara dengan spesifikasi stiker ukuran : 4 × 10 Cm bahan vinyl teknik cetak digital printing. Selain itu, *lanyard* dan *Id card* bertujuan sebagai panitia acara agar jadi penanda ketika acara berlangsung dan juga masuk kedalam paket pembelian merchandise dengan bahan id card pvc dan lanyard kain satin. Untuk gantungan kunci menggunakan bahan akriliki yang tahan air dengan desain yang sama dengan stiker. dengan ukuran 5 × 10 cm.



**Gambar 18** Mock up stiker  
(Sumber : Chumaidi, 2022)

## SIMPULAN DAN SARAN

Perancangan ilustrasi untuk identitas visual dengan tujuan agar menjadi pembeda dari acara dengan tujuan serupa. Identitas visual dikemas dengan rapi kedalam bentuk ilustrasi lalu diterapkan kedalam beberapa bentuk media. Proses perancangan ilustrasi dimulai dari pengumpulan data yang sesuai dengan tema acara yaitu kejayaan Persebaya musim 2004 setelah data terkumpul dilanjutkan proses analisis data untuk merumuskan permasalahan lalu mengambil kesimpulan dan dijadikan konsep hingga ketahap visualisasi mulai dari sketsa hingga finalisasi. Pengaplikasian ilustrasi diterapkan keberbagai media seperti media utama Instagram menjadi bentuk feed Instagram. media pendukung seperti dekorasi acara dan merchandise.

Peneliti berharap perancangan ilustrasi untuk identitas visual acara ini dapat menjadi acuan dalam merancang identitas visual untuk acara mahakarya bonek campus kedepan. Melalui acara mahakarya bonek campus diharapkan membawa perubahan stigma negatif tentang bonek di masyarakat. Bahwa bisa membuat bentuk dukungan terhadap klub sepak bola Persebaya Surabaya yang elegan dengan visualisasi tidak terkesan menyeramkan.

Penerapan ilustrasi ini bisa dikatakan sukses dengan tolok ukur acara dihadiri pengunjung dengan jumlah cukup banyak. Namun, terdapat beberapa catatan mengenai penerapan ilustrasi yaitu tidak menerapkan ilustrasi kedalam bentuk motion graphic atau kombinasi antara animasi gerak, gambar visual, dan audio pendukung. Salah satu tren desain grafis yang sering digunakan saat ini dengan tujuan memperdalam cerita dari ilustrasi. Tren desain yang sedang terjadi dapat berubah sewaktu waktu diharapkan penulis mampu memahami dan mengikuti.

## REFERENSI

Anggraini, A. (2021). *Desain Layout*. Jakarta: PNJ Press.

Aparaschivei, L. (2022, 2 16). *12 Illustration Styles Every Illustrator Should Know*. Retrieved Februari 15, 2023, from vectornator: <https://www.vectornator.io/blog/illustration-styles/>

Levanier, J. (2019). *Visual identity: everything you need to know about this essential aspect of branding*. Retrieved Februari 15, 2023, from 99designs: <https://99designs.com/blog/logo-branding/visual-identity/#section1>

Pujiriyanto. (2005). *Desain Grafis Komputer*. Yogyakarta: Andi.

Thabroni, G. (2020, Juli 14). *Gambar Ilustrasi – Pengertian, Ontologi, Jenis, Fungsi & Contoh*. Retrieved Januari 29, 2023, from serupa.id: <https://serupa.id/gambar-ilustrasi-pengertian-ontologi-jenis-fungsi-contoh/>

Tjiptono, F. (2008). *Strategi Pemasaran, Ed III*. Yogyakarta: Andi offset.