

PERANCANGAN DESAIN ILUSTRASI UNTUK T-SHIRT BATIKGARDE DENGAN TEMA MUSIK ROCK

Noval Darils Ashar Putra¹, Hendro Aryanto²

^{1,2} Prodi Desain Grafis, Fakultas Vokasi, Universitas Negeri Surabaya
email: noval.20033@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Batikgarde merupakan sebuah brand clothing bertemakan perpaduan antara seni batik Indonesia dan juga musik rock. Ilustrasi yang terdapat pada tiap produknya memiliki gaya visual yang khas dengan dominasi warna hitam dan putih. Namun, brand clothing yang baru dirintis akhir tahun 2023 ini masih belum memiliki banyak pilihan ilustrasi yang mampu menarik perhatian dan mengenalkan Batikgarde. Oleh karena itu, dilakukan perancangan desain t-shirt untuk membantu Batikgarde dalam menarik perhatian konsumen dan meningkatkan penjualan. Pada perancangan ini data dan informasi yang dikumpulkan lalu dianalisis dengan metode 5W+1H untuk mengetahui permasalahan dan langkah-langkah yang tepat. Hasil dari perancangan ini berupa ilustrasi yang kemudian akan diterapkan pada produk t-shirt Batikgarde dan media pendukung lainnya.

Keywords: Desain T-Shirt, Ilustrasi, Batik, Musik Rock

Abstract

Batikgarde is a clothing brand themed with a combination of Indonesian batik art and rock music. The illustrations on each product have a distinctive visual style with a dominance of black and white. However, this clothing brand, which was just started at the end of 2023, still does not have many choices of illustrations that can attract attention and introduce Batikgarde. Therefore, a t-shirt design project was started to help Batikgarde attract consumers' attention and increase sales. In this project, the data and information collected were then analyzed using the 5W + 1H method to identify problems and the right steps. The results of this design are in the form of illustrations which will then be applied to Batikgarde t-shirt products and other supporting media.

Keywords: *T-Shirt Design, Illustration, Batik, Rock Music*

PENDAHULUAN

Batik adalah hasil karya bangsa Indonesia yang merupakan perpaduan antara seni dan teknologi oleh leluhur bangsa Indonesia (Nugroho, 2020). Motif batik adalah corak atau pola yang menjadi kerangka gambar pada batik berupa perpaduan antara garis, bentuk dan isian menjadi satu kesatuan yang mewujudkan batik secara keseluruhan. Sedangkan musik rock gaya musik yang muncul di Amerika Serikat pada akhir tahun 1940-an dan mencapai puncak popularitasnya pada tahun 1950-an (Nadya, 2024). Menurut Hidayat (2018), genre ini mulai berkembang di Indonesia sekitar tahun 60-an. Banyak usaha yang dilakukan musisi-musisi rock di Indonesia agar musik rock dapat diterima di Indonesia seperti dengan memasukan unsur-unsur kebudayaan Indonesia.

Batikgarde merupakan sebuah clothing brand yang memiliki konsep unik untuk menggabungkan unsur kebudayaan Indonesia yaitu batik dengan musik rock. Melalui ilustrasi bergaya dark art yang memiliki detail-detail motif batiknya, Batikgarde mampu menarik perhatian banyak orang baik dari para pecinta musik rock maupun orang biasa. Namun, sayangnya Batikgarde belum banyak memiliki pilihan

desain ilustrasi pada t-shirt mereka

Oleh karena itu, dilakukan perancangan desain ilustrasi untuk t-shirt Batikgarde dengan tema musik rock untuk membantu Batikgarde dalam meningkatkan loyalitas pelanggan dan menyediakan produk berkualitas dan relevan. Selain itu, desain t-shirt yang beragam dan inovatif memberikan konsumen lebih banyak pilihan dalam ekspresi diri mereka melalui pakaian.

KERANGKA TEORETIS

Perancangan Terdahulu yang Relevan

Terdapat beberapa perancangan terdahulu mengenai perancangan desain ilustrasi yang relevan. Pertama yaitu Perancangan Ilustrasi Pada Produk Sweater Untuk Brand Clothing Eastern Wolves oleh Agung Zenal Arifin (2020) yang berfokus pada perancangan ilustrasi untuk produk Eastern Wolves dengan nuansa dan adaptasi dari dua hal, yaitu musik keras atau underground dan olahraga ekstrim seperti BMX dan skateboard. Selanjutnya terdapat perancangan oleh Adi Muhamad Nazir (2023) berjudul Penerapan Gaya Art Nouveau Pada Desain T-Shirt Merk Saklirang yang melakukan perancangan desain untuk t-shirt Saklirang dengan tema budaya lokal Kabupaten Lumajang dengan perpaduan gaya art nouveau.

Kedua perancangan terdahulu di atas memiliki relevansi dengan “Perancangan Desain Ilustrasi untuk T-Shirt Batikgarde dengan Tema Musik Rock” dalam hal perancangan yang dilakukan yaitu desain ilustrasi untuk produk brand clothing dengan tema atau gaya desain hasil perpaduan.

Ilustrasi

Secara etimologi, kata "ilustrasi" berasal dari bahasa Latin *illustrate*, yang berarti menjelaskan atau menerangkan sesuatu. Dalam pengertian yang lebih luas, ilustrasi dapat didefinisikan sebagai karya seni rupa yang bertujuan untuk memperjelas atau menerangkan suatu hal, yang bisa berupa cerita, naskah, musik, atau gambar. (Rasjoyo dalam Kristanto, 1994: 63). Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa gambar ilustrasi adalah gambar yang memiliki cerita dan tema sesuai dengan isi cerita tersebut.

Male (2017) berpendapat bahwa ilustrasi adalah bentuk komunikasi visual yang menyampaikan pesan kontekstual kepada audiens atau penerima. Proses menciptakan ilustrasi menawarkan kemungkinan kreativitas yang tidak terbatas. Ilustrasi dapat melampaui kebutuhan kontekstual, sehingga tidak selalu terikat pada realitas, dan memberikan kebebasan bagi imajinasi untuk menciptakan gambar atau suasana yang unik.

Ilustrasi memiliki berbagai bentuk berdasarkan penampilannya, di antaranya ilustrasi naturalis yaitu menggambarkan objek dengan bentuk dan warna yang sesuai dengan aslinya tanpa pengurangan atau penambahan. Kemudian, ilustrasi dekoratif yang digunakan untuk menghias sesuatu dengan bentuk yang disederhanakan atau dilebih-lebihkan, sering kali mengikuti gaya tertentu. Kartun menampilkan gambar dengan bentuk lucu atau memiliki ciri khas tertentu. Karikatur berfungsi sebagai kritikan atau sindiran, dengan penggambaran yang menyimpang dari proporsi tubuh normal. Cerita bergambar (Cergam) serupa dengan komik, yaitu gambar yang disertai teks untuk menceritakan suatu alur. Ilustrasi buku pelajaran yang bertujuan untuk menjelaskan teks atau menggambarkan peristiwa, baik ilmiah maupun penjabaran bagian tertentu. Terakhir, ilustrasi khayalan yang merupakan hasil pengolahan daya cipta secara imajinatif, sering kali menggambarkan sesuatu yang bersifat fantasi. (Soedarso, 2014).

Warna

Warna memiliki peran penting dalam memengaruhi respons seseorang, karena merupakan elemen pertama yang menarik perhatian. Setiap warna mampu menciptakan kesan dan memberikan identitas tertentu, meskipun persepsi ini dapat dipengaruhi oleh latar belakang individu yang mengamatinya. Warna juga menjadi salah satu sumber inspirasi yang paling berharga dan mudah ditemukan (Nugroho, 2008:1-2).

Layout

Menurut Ambrose dan Haris (2011) pada bukunya yang berjudul “Basic Desain Layout” menyatakan bahwa layout adalah pengaturan semua elemen dalam sebuah desain yang berkaitan dengan penempatan ruang dan penyesuaian secara estetis. Layout berfungsi sebagai tata letak untuk mengatur komposisi dalam desain, meliputi teks, garis, bidang, gambar, dan bentuk sesuai dengan konteks tertentu (Susanto, 2011: 237).

Gaya Desain

Menurut Dewi (2013), pengertian gaya desain adalah kesatuan dari prinsip yang menjawab karya desain dari sebuah zaman, hasil dari pikiran utama yang mempunyai karakter spesialnya sendiri. Ada pula pendapat menurut Banindro (2007:85) gaya atau style pada dasarnya merupakan cara mengatur atau menggabungkan berbagai elemen dalam seni, sastra, desain, dan arsitektur untuk menciptakan sebuah komposisi yang memiliki makna. Selanjutnya mengutip paparan Arnston (Banindro, 2007:86) mengatakan bahwa gaya dalam desain grafis dapat diartikan sebagai suatu langgam yang berkembang sesuai dengan zamannya, dipengaruhi oleh dinamika masyarakat, termasuk aspek politik, ekonomi, dan sosial. Pengaruh-pengaruh ini dapat muncul secara terpisah atau bersamaan, tercermin dalam objek desain grafis yang dihasilkan

Batik

Batik adalah kain yang dibuat secara tradisional dan biasanya digunakan dalam konteks budaya tradisional. Kain ini memiliki berbagai motif dan pola khas, yang dihasilkan melalui teknik celup rintang menggunakan lilin batik sebagai bahan untuk perintang warna (Doellah, 2002).

Musik Rock

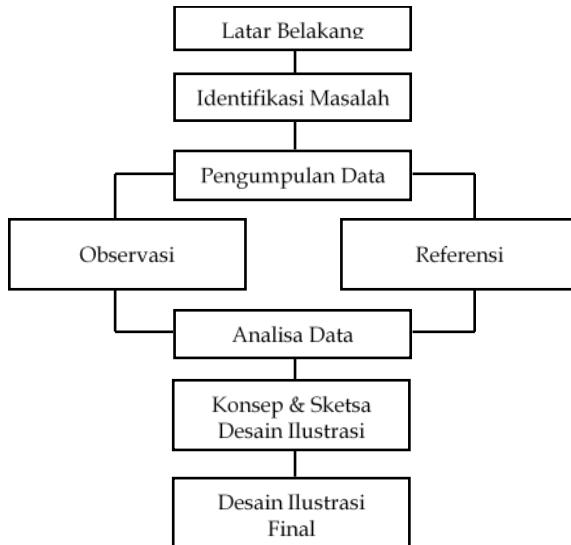
Musik rock merupakan salah satu genre musik yang meramaikan perindustrian musik di Indonesia. Menurut Hidayat (2018), genre ini mulai berkembang di Indonesia sekitar tahun 1960-an. Namun, pada awal kemunculannya, musik rock menghadapi banyak hambatan dan penolakan, termasuk dari pihak pemerintah. Larangan datang dari berbagai pihak, mulai dari pejabat hingga ketua RT. Untuk membuat musik rock lebih diterima, para musisi rock Indonesia berusaha memasukkan unsur-unsur budaya lokal ke dalam karya mereka. Musik rock memiliki karakteristik unik yang membedakannya dari genre musik lainnya. Salah satu cirinya adalah irama yang keras dan khas, dengan ketukan yang kuat. Irama yang energik ini dapat membangkitkan semangat dan meningkatkan energi para pendengarnya (Nadya, 2024).

METODE PERANCANGAN

Perancangan desain ilustrasi untuk Batikgarde ini menggunakan data yang dikumpulkan secara primer dan sekunder. Data primer diperoleh melalui observasi dan wawancara untuk mengumpulkan

informasi yang berkaitan dengan Batikgarde. Data sekunder diperoleh dari buku, jurnal, referensi desain atau sumber lainnya yang berhubungan dengan perancangan ilustrasi yang dilakukan.

Skematika perancangan ini dimulai dengan latar belakang, identifikasi masalah, pengumpulan data, analisis data menggunakan metode 5W1H (What, Why, Where, When, Who, How), kemudian perancangan konsep dan sketsa desain ilustrasi hingga desain final.



Gambar 1. Skematika Perancangan
(Sumber: Putra, 2024)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Identifikasi Data

Batikgarde adalah sebuah brand bergerak di dunia fashion yang dirintis pada akhir tahun 2023 oleh salah satu mahasiswa program studi D4 Desain Grafis UNESA berkolaborasi dengan UPT RSBD Pasuruan dalam proses produksinya. Nama Batikgarde itu artinya batik terdepan. Produk t-shirt dari Batikgarde memiliki desain artwork ornamen dari batik lokal yang dipadukan dengan culture kekinian yaitu musik rock. T-shirt Batikgarde hanya tersedia ukuran L. Bahan yang digunakan adalah cotton combed 24s dan 30s. Batikgarde sampai saat ini baru memasarkan produknya secara offline melalui event dan pameran tugas akhir di wilayah Surabaya yaitu, Galasteria UNESA bersama dengan beberapa brand lain merupakan brand rintisan mahasiswa D4 Desain Grafis.

Analisis Data

Metode 5W1H (What, Why, Where, When, Who, and How) digunakan untuk menganalisis data yang sudah dikumpulkan pada perancangan ini.

1. What: Apa permasalahan yang sedang dihadapi oleh Batikgarde?
Jawaban: Kurangnya pilihan desain ilustrasi pada produk t-shirt Batikgarde
2. Why: Mengapa Batikgarde membutuhkan perancangan desain ini?
Jawaban: Untuk menarik perhatian konsumen dan meningkatkan penjualan.
3. Where: Di mana hasil perancangan ini akan diterapkan?
Jawaban: Perancangan desain t-shirt ini dimulai pada bulan April dan diterapkan pada bulan

Juni.

4. When: Kapan perancangan desain t-shirt ini akan dimulai dan diterapkan?

Jawaban: Perancangan desain t-shirt ini dimulai pada bulan April dan diterapkan pada bulan Juni

5. Who: Siapa target audience dari Batikgarde?

Jawaban: Target audience dari Batikgarde adalah remaja dan dewasa, berusia 18-30 tahun.

Tinggal di Indonesia. Menyukai musik underground, perhatian dengan penampilan. Menyukai kegiatan berkesenian.

6. How: Bagaimana style atau gaya ilustrasi yang digunakan pada perancangan ini?

Jawaban: Style atau gaya ilustrasi yang digunakan pada perancangan ini adalah dark art style.

Berdasarkan analisis data di atas, dapat disimpulkan bahwa Batikgarde memiliki masalah kurangnya pilihan ilustrasi pada produk t-shirt. Oleh karena itu dilakukan perancangan desain ilustrasi untuk produk t-shirt mereka agar Batikgarde dapat menarik perhatian konsumen dan meningkatkan penjualan.

Strategi Kreatif

Strategi kreatif dari perancangan ini adalah untuk membuat desain ilustrasi yang dapat membantu Batikgarde menambah koleksi pilihan ilustrasi pada produk t-shirt mereka dengan gaya desain yang khas. Gaya visual atau gaya desain ilustrasi yang akan digunakan pada perancangan ini adalah dark art style. Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan konsep dan juga tema Batikgarde dan dianggap dapat menarik perhatian dari target pasar Batikgarde. Gaya visual ini juga diharapkan dapat memberikan kesan keren apabila nantinya diaplikasikan pada produk Batikgarde dan digunakan oleh konsumennya.



Gambar 2. Gaya Visual yang akan Diterapkan
(Sumber: instagram.com/nvdart__)

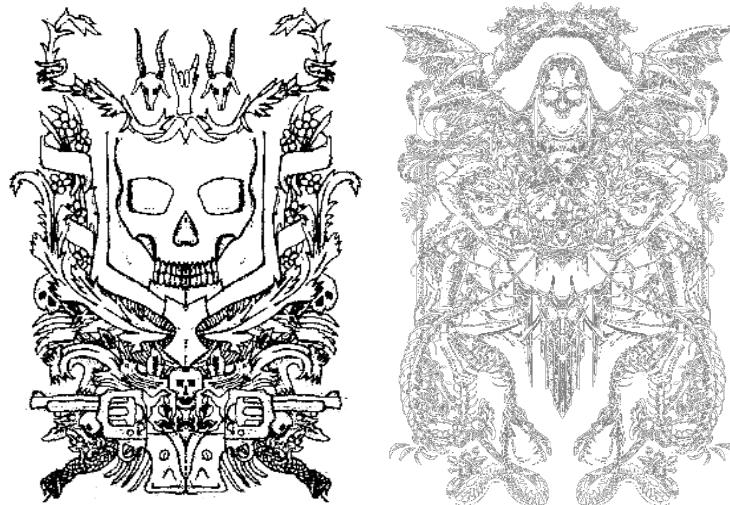
Warna yang menjadi konsep dasar dalam perancangan ini adalah warna hitam dan putih. Pemilihan warna ini karena sesuai dengan gaya visual yang akan diterapkan yaitu dark art style dengan tema musik rock yang identik dengan warna hitam dan putih.



Gambar 3. Warna Dasar yang akan Diterapkan
(Sumber: Putra 2024)

Visualisasi Karya

Terdapat tiga tahapan dalam perancangan ilustrasi untuk t-shirt Batikgarde bertemakan musik rock ini, yaitu tahap sketsa, inking, dan finalisasi. Pada tahap sketsa, dilakukan penentuan posisi ornamen, dekorasi, dan sudut pandang yang tepat dalam bentuk sketsa kasar



Gambar 4. Tahapan Sketsa Katarsis dan Venomilia
(Sumber: Putra, 2024)

Tahapan berikutnya yaitu inking di mana sketsa yang sudah dibuat kemudian ditebali dan diberikan shadow atau highlight agar detail-detail ornamen dan dekorasi pada ilustrasi semakin terlihat. Line art dirapikan sehingga garis utama terlihat lebih jelas dan tajam.



Gambar 5. Tahapan Inking Katarsis dan Venomilia
(Sumber: Putra, 2024)

Tahapan terakhir dalam perancangan ini adalah finalisasi dengan penyempurnaan detail-detail dan arsiran untuk memberi kedalaman dan kesan realisme pada desain ilustrasi.



Gambar 6. Desain Final Katarsis dan Venomilia
(Sumber: Putra, 2024)

Hasil desain ilustrasi yang sudah dibuat kemudian diterapkan pada produk utama Batikgarde yaitu t-shirt. Desain dicetak berukuran A3 (42 cm x 29,7 cm) pada bagian belakang t-shirt, sedangkan di bagian depan (lebih tepatnya dada sebelah kiri) terdapat logo identitas Batikgarde berukuran 5 cm x 7 cm. Desain logo dicetak pada t-shirt menggunakan teknik sablon manual atau plastisol. Teknik sablon ini dipilih karena tahan lama, detail ilustrasi dapat terlihat dengan jelas, dan hasil warnanya yang cerah.



Gambar 7. T-Shirt Batikgarde Katarsis
(Sumber: Putra, 2024)



Gambar 8. T-Shirt Batikgarde Venomilia

(Sumber: Putra, 2024)

Selanjutnya, terdapat kemasan berbahan kraft paper ukuran 25 cm x 35 cm yang digunakan untuk melindungi produk Batikgarde saat dibawa pulang oleh pembeli. Pada kemasan ini terdapat logo Batikgarde di bagian depan yang dicetak menggunakan teknik sablon manual.



Gambar 9. Kemasan Batikgarde
(Sumber: Putra, 2024)

Terdapat juga penerapan identitas Batikgarde pada merchandise stiker. Stiker Batikgarde dicetak dengan bahan vinyl dan juga dipotong menggunakan teknik die cut agar terasa premium dan berkualitas. Merchandise stiker ini dibuat sebagai freebies pembelian produk dari Batikgarde. Selain itu, stiker ini juga dapat menjadi media pengenalan Batikgarde kepada masyarakat.



Gambar 10. Merchandise Stiker Batikgarde
(Sumber: Putra, 2024)

Media penerapan lainnya yang dibuat adalah x-banner berukuran 160cm x 60cm yang dicetak dengan bahan albatroz. X-banner ini berfungsi sebagai media promosi atau pemasaran Batikgarde saat mengikuti event offline. Pada desain x-banner, terdapat produk utama t-shirt Batikgarde beserta logo dan juga ornamen ciri khasnya yang bertemakan dark art style.



Gambar 11. X-Banner Batikgarde
(Sumber: Putra, 2024)

SIMPULAN DAN SARAN

Perancangan desain ilustrasi untuk t-shirt Batikgarde bertemakan musik rock yang telah dilakukan, berhasil meningkatkan loyalitas pelanggan, karena mereka cenderung memilih kembali brand yang menyediakan produk berkualitas dan relevan. Selain itu, perancangan ini juga dapat menjadi dasar untuk kolaborasi lebih lanjut antara perusahaan dengan mitra bisnis, seperti kemitraan acara atau proyek promosi bersama.

Pentingnya penyajian visual desain ilustrasi t-shirt sebagai identitas yang kuat, Batikgarde dapat lebih baik mengelola citra brand mereka dan memanfaatkannya sebagai alat untuk membangun hubungan yang positif dengan konsumen.

REFERENSI

- Ambrose, Gavin & Harris, Paul. 2011. *Basic Design Layout*. AVA Publishing. Switzerland.
- Arifin, Z. A. 2020. Perancangan Ilustrasi Pada Produk Sweater Untuk Brand Clothing Eastern Wolves. Doctoral dissertation, Universitas Komputer Indonesia.
- Banindro, D.B. 2009. *Psychedelia Dalam Rupa Dan Musik Dalam Buku Irama Visual: Dari Toekang Reklame Sampai Komunikator Visual*. Yogyakarta: Jalasutra,
- Dewi, P. 2013. Studi Gaya Desain Interior Restoran Bentoya di Galaxy Mall Surabaya. *Jurnal Intra*.
- Doellah, Santosa. 2002. *Batik, Pengaruh Zaman dan Lingkungan*. Danar Hadi. Surakarta.
- Hidayat, Arief. 2018. *SEJARAH DAN PERKEMBANGAN MUSIK ROCK DI INDONESIA TAHUN 1970-1990*. Bihari: Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sejarah, Vol I.
- Male, A. 2024. *Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective*. Bloomsbury Publishing. London.
- Nadya. 2024. “Musik Rock: Sejarah, Pengaruh, dan Karakteristik Musik Rock”. <https://indonesia.sae.edu/id/musik-rock-sejarah-pengaruh-dan-karakteristik-musik-rock/>, diakses 25 September 2024. Pasuruan.
- Nazir, M. A. 2023. Penerapan Gaya Art Nouveau Pada Desain T-Shirt Merk Saklirang. *Jurnal Seni Rupa*, 2023, Vol. 11 No. 2, 97–109.
- Nugroho, Eko. 2008. *Pengenalan Teori Warna*. C.V Andi Offset. Yogyakarta.
- Nugroho, Hadi. 2020. Pengertian Motif Batik dan Filosofinya”.

- https://bbkb.kemenperin.go.id/index.php/post/read/pengertian_motif_batik_dan_filosofinya_0.
Kementerian Perindustrian Republik Indonesia. Diakses 25 September 2024. Pasuruan.
- Rustan, Surianto. 2013. Mendesain Logo. Penerbit Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.
- Soedarso, Nick. 2014. Perancangan buku ilustrasi perjalanan mahapatih gajah mada. Volume 5 No 2. Visual Communication Design BINUS University.