Jurnal Seni Rupa, Vol. 11 No. 2, Tahun 2023, Hal 97-109
http:/e/journal.unesa.ac.id/index.php/va

PENERAPAN GAYA *ART NOUVEAU* PADA DESAIN *T-SHIRT* MERK SAKLIRANG

Adi Muhamad Nazir[1], Asidigisianti Surya Patria[2]
[1]Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: adi18025@mhs.unesa.ac.id
[2]Desain Grafis, Fakultas Vokasi, Universitas
email: asidigisiantipatria@unesa.ac.id

Abstrak

Saklirang adalah merk pakaian anak muda yang mengusung tema budaya lokal Kabupaten Lumajang dikemas dengan nuansa kekinian dikalangan anak muda. *Art Nouveu* dipilih sebagai gaya visual desain *T-shirt* pada produk terbaru. Berdasarakan hasil wawancara dengan pemiliknya, Saklirang mengalami penurunan penjualan semenjak pandemi *Covid 19*. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan perancangan dan penerapan desain untuk meningkatkan penjualan. Penelitian dilakukan dengan metode kualitatif untuk mengidentifikasi dan menganalisis data dengan teknik analisis 5W+1H. Hasil dari identifikasi data malalui wawancara dan observasi didapatkan informasi mengenai profil dari merk Saklirang, hasil produksi *T-shirt* sebelumnya, dan objek kebudayan yang dijadikan desain *T-shirt.* Adapun kebudayaan yang dipilih diantaranya kesenian Jaran Kencak, Tari Topeng Kaliwungu, Tari Godril. Dari hasil analisis data diperoleh informasi mengenai target market, tanggal perilisan produk, serta media sosial promosi. Perancangan dilakukan dengan melalui proses *thumbnail, tight tissue,* validasi, dan desain final. Hasil dari perancangan ini berupa tiga buah desain *T-shirt* dengan gaya *Art Nouveau*. Hasil validasi desain kesenian Jaran Kencak mendapat skor 34 dengan persentase nilai 77%, Tari Topeng Kaliwungu mendapat skor 39 dengan persentase nilai 88,6%, Tari Godril mendapat skor 30 dengan persentase nilai 68,1%. Dari hasil uji validasi ketiga desain *T-shirt* tersebut layak untuk diproduksi pada media *T-shirt, totebag*, korek api.

Kata Kunci: Desain *T-shirt, Art Nouveau,* Budaya Lumajang.

Abstract

Saklirang is a youth clothing brand that incorporates the theme of local culture from Lumajang Regency, packaged with a contemporary touch among young people. Art Nouveau has been chosen as the visual design style for the latest T-shirt product. Based on an interview with the owner, Saklirang has experienced a decrease in sales since the Covid-19 pandemic. The purpose of this study is to describe the design and implementation of designs to improve sales. The research was conducted using a qualitative method to identify and analyze data using the 5W+1H analysis technique. Through data identification via interviews and observations, information was obtained regarding the profile of the Saklirang brand, previous T-shirt production results, and cultural objects used as T-shirt designs. The selected cultural elements include Jaran Kencak art, Topeng Kaliwungu dance, and Godril dance. From the data analysis, information was obtained regarding the target market, product release date, and social media promotion. The design process involved thumbnail sketches, tight tissue sketches, validation, and final design. The result of this design process is three T-shirt designs with an Art Nouveau style. The validation results for the Jaran Kencak art design scored 34 with a percentage value of 77%, the Topeng Kaliwungu dance design scored 39 with a percentage value of 88.6%, and the Godril dance design scored 30 with a percentage value of 68.1%. Based on the validation results, all three T-shirt designs are suitable for production on T-shirt media, tote bags, and lighters.

Keywords*: T-shirt design, Art Nouveau, Lumajang culture.*

PENDAHULUAN

Saklirang adalah merk pakaian anak muda yang mengusung tema budaya lokal Kabupaten Lumajang yang dikemas dengan nuansa kekinian dikalangan anak muda. Saklirang didirikan oleh Dedy Rahmawan dan Brillian Widya Mustofa pada bulan September tahun 2018 dengan landasan tren dunia *clothing* pada saat itu dan keinginan untuk mengenalkan budaya lokal sendiri pada generasi muda yang sebelumnya lebih mengagumi budaya asing melalui media *T-shirt* sebagai penyampaian informasi.

Sejak merebaknya pandemi covid-19, pengusaha besar maupun UMKM mengalami penurunan penjualan, termasuk merk Saklirang. Untuk meningkatkan penjualan dan bertahan di industri, Saklirang berencana memproduksi produk *T-shirt* baru bertema budaya lokal Kabupaten Lumajang.

Art Nouveau dipilih dalam memvisualisasikan desain *T-shirt* merk Saklirang karena memiliki kesamaan dalam mengekspose keindahan alam melalui ornamen-ornamen pada karya yang dibuat. Selain itu, visual dari merchandise band dan musisi Barasuara dan Danilla Riyadi menjadi salah satu inspirasi merk Saklirang untuk menerapkan gaya *Art Nouveau* pada produk terbarunya. Di lain sisi *Art Nouveau* merefleksikan gagasan baru dan semangat berkesenian yang dapat mempengaruhi segi sosial masyarakat (Kardinata, 2015).

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka perlu dirancang desain *T-shirt* untuk meningkatkan penjualan dan variasi desain produk merk Saklirang yang mengusung tema budaya lokal Kabupaten Lumajang dengan menerapakan gaya desain *Art Nouveau*.

Penelitian ini dilakukan karena adanya urgensi untuk memecahkan permasalahan merk Saklirang. Untuk menjelaskan penelitian ini, harus dijelaskan dengan penelitian sebelumnya yang relevan.

Penelitian terdahulu yang relevan dilakukan oleh Lavidhi Arsyad Hizbullah pada tahun 2021 denga judul "Penerapan Gaya Dadaisme Dalam Perancangan *T-shirt Brand* Brigside". Penelitian ini dilakukan untuk menjadi pembaruan gaya desain pada katalog sebelumnya. Hasil akhir dalam perancangan ini berupa 3 desain *T-shirt* sebagai media utama dengan tema youth culture dengan meimplementasikan gaya dadaisme. Perbedaan penelitian terdahulu dan penelitian ini terletak pada gaya visual desain *T-shirt*, objek penelitian serta gagasan utama dari objek yang diteliti, dan target audiens yang ditujuh lebih spesifik di tinggat daerah.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendekripsikan proses dan penerapan desain *T-shirt* merk Saklirang dengan gaya *Art Nouveau* pada katalog terbaru sebagai upaya mengenalkan budaya lokal Kabupaten Lumajang pada anak muda.

METODE PERANCANGAN

Perancangan gaya *Art Nouveau* pada desain *T-shirt* memerlukan data yang akurat untuk dianalisis dalam mendukung konsep yang mendasari perancangan desain.

Wawancara merupakan metode pengumpulan data yang dapat digambarkan sebagai sebuah interaksi antara pewawancara dengan diwawancarai, dengan tujuan mendapatkan informasi yang sah dan dapat dipercaya (Rohidi, 2011). Dalam penelitian ini wawancara dilakukan dengan Dedy Rahmawan salah satu pemilik merk Saklirang sebagai narasumber untuk menggalih informasi mengenai produk merk Saklirang.

Observasi merupakan metode pengumpulan data yang menggunakan pengamatan terhadap objek penelitian. Observasi dapat dilaksanakan secara langsung maupun tidak langsung (Riyono, 2001). Dalam penelitian ini observasi dilakukan dengan cara mengunjungi toko merk Saklirang untuk mengetahui tentang produk yang sudah diproduksi sebelumnya.

Dokumentasi merupakan salah satu cara untuk mendapatkan data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan, dan keterangan yang dapat mendukung atas penelitian (Sugiyono, 2018). Dokumtasi dalam penelitian ini diperoleh dari katalog produk merk Saklirang di instagram dan website dari Dinas Pariwisata Lumajang untuk mengetahui tentang budaya lokal yang ada.

Data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, serta dokumentasi kemudian dianalisis menggunakan analisa 5W+1H.

5W+1H merupakan metode menjawab dengan baik setiap unsurnya untuk menggambarkan dan menganalisis guna mendapatkan informasi secara lebih kaya dan mendalam (Pambudhy, 2020). Pemaparan unsur tersebut yaitu: What: Apa alasan merk Saklirang perlu melakukan perancangan desain *T-shirt*?, Who: Siapa target market dari hasil perancangan desain ini?, Why: Mengapa dalam perancangan desain *T-shirt* menggunakan gambar ilustrasi?, When: Kapan hasil dari perancangan desain ini akan digunakan?, Where: Dimana merk Saklirang akan memasarkan hasil dari perancangan desain ini?, How: Bagaimana proses dan penerapan gaya *Art Nouveau* pada desain *T-shirt* merk Saklirang?

Gambar 1 Bagan Proses Perancangan
(Sumber: Nazir, 2022)

Rangkaian proses mencari, menemukan, meneliti, mencatat data dan informasi mengenai produk merk Saklirang dan budaya lokal Lumajang yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi.

Dari data yang sudah diperoleh melalui tahapan identifikasi kemudian dipilah dan dianalisis dengan menggunakan analisa 5W+1H sebagai landasan dalam perancangan.

Data yang sudah dianalisa dijadikan bahan untuk strategi perancangan desain dengan melalui pendekatan konsep kreatif verbal dan visual. Dalam konsep kreatif verbal memuat tentang ide dasar yang akan dibuat berdasarkan data yang sudah dianalisis sedangkan konsep kreatif visual memuat tentang konsep/ide visual yang akan digunakan dalam desain mulai dari pemilihan font, warna, bentuk.

Strategi perancangan yang sudah diperoleh kemudian diwujudkan menjadi sebuah desain dengan memalui tahapan 1.*Thumbnail* (proses membuat sketsa dari konsep yang sudah ditentukan dengan menggambar secara manual); 2. *Tight Tissue* (proses mewujudkan desain dari sketsa menjadi desain final dilakukan dengan menggunakan aplikasi komputer seperti *photoshop* sebagai proses pemberian *outline*, warna, dan teks); 3. Validasi Desain (proses mendapatkan masukan dan saran oleh ahli desain sebagai upaya penyempurnaan desain); 4. Final Desain (hasil akhir desain yang sudah melalui proses penyempurnaan dari tahap validasi).

Desain yang sudah final dilanjutkan dengan menerapkan hasil desain pada media *T-shirt* sebagai media utama dan korek api dan *totebag* sebagai media pendukung.

KERANGKA TEORETIK

1. *Art Nouveau*

Art Nouveau berasal dari bahasa Perancis yang berarti seni baru. *Art Nouveau* diambil dari nama galeri seni *L'Art Nouveau La Maison Bing* milik Samuel Bing di Paris pada tahun 1895, nama tersebut diambil karena banyak karya seni *Art Nouveau* yang dipamerkan digaleri tersebut.

Gaya seni rupa yang bertolak belakang dari keinginan untuk melepaskan diri dari pengaruh masa lalu dengan menciptakan tradisi baru. Meskipun ada beberapa gaya yang diadopsi didalamnya seperti gaya seni *Rococo, Post Impressiont* serta seni Jepang. (Gontar, 2006) menyatakan bahwa karya-karya *Art Nouveau* memiliki ciri utama dengan bentuk natural, garis-garis organik dan budaya Jepang saat itu.

Art Nouveau menyebar secara menyeluruh pada seni, arsitektur, karya grafis dan ilustrasi. Penyebaran gaya *Art Nouveau* diberbagai negara memiliki nama dan ciri lokal tersendiri seperti di Austria *Art Nouveau* dikenal dengan *Sezessionstil* yang memiliki spirit desain yang sama untuk mencari bentuk baru, konsep harmoni total *work of art* serta alam sebagai sumber inspirasi dan di Jerman dikenal dengan *Jugendstill* yang didominasi oleh garis lurus begitupun dengan Skotland dan Inggris. Di Spanyol, Perancis, dan Amerika karya *Art Nouveau* didominasi oleh garis-garis lengkung yang dinamis.

Secara keseluruhan *Art Nouveau* memiliki karakteristik garis –garis yang melengkung dan organik dalam dekorasi yang sedikit rumit dan detail, penggunaan motif bunga, daun dan binatang dijadikan inspirasi dalam gaya *Art Nouveau* yang memberikan kesan alami dan elegan.

2. Tipografi

Tipografi pada *Art Nouveau* memiliki ciri lokal dengan akhiran goresan yang dihias, lingkar pinggang yang sangat tinggi dan rendah, bentuk karakter diagonal dan segitiga, tekanan berbobot atas atau bawah dan mistar gawang miring (Strizver, 2022). Tipografi *Art Nouveau* memiliki garis-garis melengkung, ekor yang panjang, atau dihiasi dengan ornamen dekoratif yang melengkung.

3. Warna

Pada gaya *Art Nouveau* penggunaan warna hangat dengan nuansa dingin sering ditonjolkan untuk memberi aksen pada karya yang dibuat. Penggunaan wana hangat dengan pengurangan saturasi menjadi salah satu perpaduan untuk mendapatkan nuansa romantis, nostalgia dan menghayati karya (McGee, 2010). Penggunaan warna yang halus dan hangat pada gaya *Art Nouveau* berasal dari alam sebagai inspirasi pemilahan warna.

4. Ilustrasi

Ilustrasi *Art Nouveau* seringkali menampilkan ornamen organik yang melengkung dan terinspirasi oleh alam. Motif bunga, daun, tanaman, hewan, dan bentuk alam lainnya digunakan secara berlimpah dalam ilustrasi ini. Garis-garis yang melengkung dan lembut membentuk ornamen yang elegan dan mengalir. Ilustrasi *Art Nouveau* seringkali mengandung kekayaan detail dan ornamen yang rumit.

5. Layout

Tata letak dalam gaya *Art Nouveau* seringkali menggunakan lengkungan organik yang mengalir, terinspirasi oleh bentuk alami seperti bunga, daun, dan tanaman. Lengkungan ini dapat ditemukan dalam elemen-elemen seperti garis-garis dekoratif, kontur, atau bingkai yang mengelilingi gambar.

Art Nouveau dapat menggunakan kombinasi simetri dan asimetri dalam tata letaknya. Meskipun ada kecenderungan untuk simetri dalam beberapa karya, *Art Nouveau* juga memperkenalkan elemen-elemen asimetris yang memberikan kesan dinamis dan mengalir.

6. Budaya Kabupaten Lumajang

Budaya lokal adalah semua ide, aktivitas dan hasil aktivitas manusia dalam suatu kelompok masyarakat di lokasi tertentu (Ismail, 2011). Budaya lokal sebenarnya tumbuh dan berkembang di masyarakat dan disepakati serta dijadikan pedoman bersama. Oleh karena itu, sumber daya lokal bukan hanya nilai, aktivitas dan hasil kegiatan adat atau warisan leluhur masyarakat setempat, tetapi juga setiap bagian atau unsur budaya yang berlaku dalam masyarakat.

Lumajang merupakan salah satu daerah dengan keragaman budaya di pesisir tenggara Provinsi Jawa Timur. Sejarah budaya Kabupaten Lumajang tidak terlepas dari perubahan sosial masyarakat yang pada akhirnya dapat mempengaruhi bahkan menentukan tumbuh kembangnya budaya lokal. Beberapa bentuk budaya lokal yang masih ada dan diperkenalkan kepada generasi muda adalah Jaran Kencak, Tari Topeng Kaliwungu dan Tari Godril.

Kesenian jaran kencak adalah bentuk ekspresi suka cita dan wujud kegembiraan masyarakat atas yang daerah makmur dan sejahtera, di satu sisi untuk menghormati kuda kesayangan Ranggalawe, putra Arya Wiraraja, penguasa Lamajang Tigang Juru (1293 M), yang bernama kuda Nila Ambhara. Arya Wiraraja adalah penguasa Lamajang yang pernah menjadi Adipati Sumenep (Rahardi, 2015).

Tari topeng kaliwungu didirikan pada tahun 1940 dibawa oleh pendatang dari Madura. latar belakang di balik lahirnya kesenian tari topeng kaliwungu dari segi ekonomi dan sosial tentang budaya madura dan migrasi ke Lumajang. Tari topeng kaliwungu memiliki ciri lokal tersendiri yang jelas dari gerakan menggambarkan pola kesatria raja Baladewa. Atribut untuk digunakan para penari memakai topeng putih tergantung pada sosoknya sosok Prabu Baladewa dan memakai

sapu tangan sebagai senjata cadangan (Majono, dkk, 2014).

Tari Godril Lumajang menceritakan tentang hubungan manusia di dunia. Tari Godril merupakan tarian pasangan gerak campuran antara laki-laki dan perempuan, bila di daerah lain disebut Tayuban atau Tandak. Godril juga sering disajikan pada upacara-upacara tertentu seperti upacara Karo di Argosari Tengger, Sedekah Desa dan lain-lain. Selain itu, tarian Godril ini merupakan tarian yang melambangkan rasa syukur kepada Tuhan atas segala kekayaan kekayaan alam yang telah diberikan kepada masyarakat dunia. Penyebutan Godril berasal dari bahasa Belanda yaitu *Gott* artinya dewa dan drill artinya bor (disparbud.Lumajangkab.go.id, 2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Identifikasi Data

Saklirang merupakan merk pakaian anak muda yang mengangkat potensi keberagaman budaya dari kota Lumajang. Nama Saklirang sendiri diambil dari sebutan orang dalam membeli sesisir buah pisang, dimana buah pisang merupakan salah satu kekayaan alam dari kota Lumajang. Saklirang berlokasi di Jl. Delima No. 30, Kutorenon, Kec. Sukodono, Kab. Lumajang.

Saklirang mengawali usahanya dengan memproduksi kaos yang bertulisan Lumajang dengan layout terbalik dan mengunakan huruf tebal dalam mevisualisakan desain *T-shirt*nya. Kemudian mengeluarkan desain terbaru dengan desain yang divisualisasikan dengan tulis "0334 *Society*" yang melambangkan dari kode wilayah kota Lumajang, "Tulisan Lumajang dengan jenis huruf Arab" yang diartikan dengan banyaknya gerakan hijrah menuju arah spiritual yang lebih baik dari kalangan anak muda. dan "Lumajang vs C*riminality*" diartikan dengan perlawanan warga Lumajang terhadap kriminalitas yang marak terjadi khususnya begal. Dalam memproduksi *T-shirt*, Saklirang selalu melihat fenomena yang lagi digandrungi oleh anak muda saat itu.

Produk *T-shirt* akan diproduksi pada katalog terbaru, Saklirang ingin berkolaborasi dengan desainer atau ilustrator lokal untuk menciptakan desain *T-shirt* yang menarik dan lebih variatif. Saklirang ini ingin membuat gaya desain *Art Nouveau* pada desain *T-shirt* yang akan dirancang. Gaya desain tersebut dipilih karena terinspirasi dari merchandise musisi dan band indie Barasuara dan Danilla Riyadi tahun produksi 2020, Barasuara dan Danilla Riyadi.

Media promosi yang digunakan Saklirang untuk memasarkan produknya hampir secara keseluruhan menggunakan media sosial seperti instagram dan facebook, sebagian dipromosiakan melalui *event-event* musik dan UMKM. Saklirang melakukan sistem pre-order pada setiap produk terbaru yang akan dirilis dengan menggunakan media sosial instagram @saklirangmerch dan facebook @saklirang merchandise untuk update produk terbarunya.

2. Strategi Kreatif

Perancangan desain *T-shirt* dengan menerapkan gaya *Art Nouveau* ditujukan kepada segmentasi anak muda usia 18-25 tahun. Perancangan desain dibuat dengan menerapkan budaya Kabupaten Lumajang sebagai konsep awal dari merk Saklirang. Melalui desain ini diharapkan dapat meningkatkan penjualan dari merk Saklirang dan mampu mengenalkan budaya Kabupaten Lumajang kepada anak muda melalui media *T-shirt*.

Dalam menciptakan ilustrasi pada desain *T-shirt*, gaya *Art Nouveau* dipilih sebagai gaya untuk memvisualkan dari kesenian Jaran Kencak, Tari Topeng Kaliwungu, Tari Godril. Penggunaan gaya *Art Nouveau* pada desain *T-shirt* didasarkan pada ornamen yang digunakan untuk mengekspose dari kekayaan alam dan warna-warna yang soft pada karya *Art Nouveau*, diharapkan dari perancangan desain *T-shirt* ini mampu meningkatkan penjualan dari merk Saklirang.

Desain *T-shirt* berisikan gambar ilustrasi budaya Kabupaten Lumajang dan tulisan dari masing-masing nama budaya yang telah dipilih dengan menonjolkan gambar ilustrasi yang diangkat pada desain *T-shirt*.

Font yang digunakan dalam perancangan desain *T-shirt* ini menggunakan 3 jenis *font* untuk untuk melengkapi ilustrasi pada desain, adapun jenis font yang dipilih adalah *Reynold Caps*, *Viscamintha*, *Metropolitain* termasuk dalam kategori sans serif. Jenis font ini memiliki karakteristik yang tegas namun tidak kaku sehingga memberikan kesan sederhana dan pas saat dipadukan dengan ilustrasi gaya *Art Nouveau*.

Gambar 2 *Font* Renold Caps
(Sumber: Nazir,2022)

Gambar 3 *Font* Viscamontha
(Sumber: Nazir,2022)

Gambar 42 *Font* Metropolitain
(Sumber: Nazir,2022)

Penggunaan warna pada perancangan desain ini didasar langsung dari objek sebenarnya dengan menyesuaikan tone warna sesuai dengan gaya *Art Nouveau*. Adapun warna-warna yang digunakan diantaranya warna merah memiliki amakna semngat yang membara, kuning memiliki makna optimis dan harapan, hijau memiliki makna ketenangan dan kemakmuran, putih memiliki makna ketulusan, dan abu-abu memiliki makna kesederhanaan.

Gambar 53 Palet Warna
(Sumber: Nazir,2022)

Visual desain *T-shirt* yang akan dirancang mengunakan bentuk dasar persegi panjang dengan elemen border atau garis batas yang memiliki ornamen. Pemilihan ini disesuaikan dengan ciri lokal dari gaya *Art Nouveau*. Dalam gambar, objek dari kebudayaan ditempatkan pada bagian tengah dari garis batas ornamen yang ditujukan agar obyek utama menjadi pusat perhatian. Penempatan tulisan dibuat dengan posisi di atas dan ada di bawah dari obyek utama yang masih didalam dari garis batas ornamen. Gambar ornamen diambil dari kekayaan alam yang ada diLumajang seperti pisang agung dan tebu.

Referensi visual dalam perancangan desain *T-shirt* Saklirang diperoleh dari objek sesungguhnya dengan menyederhanakan ilustrasi yang akan dibuat. Visual kesenian Jaran Kencak terinspirasi dari kegagahan kuda kesayangan putra Arya Wiraraja yang bernama Nila Ambarawa yang digambarkan dengan posisi kuda menghadap depan dan kedua kaki depan diangkat, penggunaan hiasan kepala dan badan pada kuda terinspirasi dari atribut yang digunakan saat pagelaran kesenian Jaran Kencak. Tanaman tebu pada visual kesenian Jaran Kencak ikut disertakan dalam desain sebagai ornamen border dan visual pendukung dikarenakan tebu merupakan salah satu tanaman yang banyak ditanam di kabupaten Lumajang dan daunnya digunakanan sebagai bahan campuran untuk pakan ternak seperti sapi, kuda, dan kerbau.

Visual tari Topeng Kaliwungu terinspirasi dari kesatria raja Baladewa yang digambarkan dengan posisi badan sedikit serong ke samping dan tangan berpose gerakan kuda-kuda layaknya seorang kesatria yang siap melawan. Dalam visualnya penari Topeng Kaliwungu digambarkan setengah badan mengingat fokus yang ingin dituju pada gerakan tangan dan topeng yang digunakan tergantung pada sosok Prabu Baladewa. Penggambaran mahkota dan pernak-pernik pada hiasan tubuh diambil dari atribut yang dikenakan prabu Baladewa. Penggunaan angrek endemik lokal Lumajang dijadikan sebagai ornamen pada garis batas atau border ilustrasi.

Visual tari Godril terinspirasi dari gerak tarian berpasangan yang digambarkan dengan posisi laki-laki berada dibelakang perempuan yang melambangkan hubungan ketertarikan hubungan manusia di dunia. Ornamen pendukung yang digunakan dalan desain tari godril adalah pisang agung, pisang agung dipilih sebagai visual ornamen karena pisang agung merupakan pisang lokal dan ikon Kabupaten Lumajang. Penggunaan pisang agung pada desain ini merupakan bentuk rasa syukur atas kekayaan alam sesuai dengan makna dari tari Godril.

3. Visualisasi

Proses perancangan desain ini dilakukan melalui beberapa tahap diantaranya thumbnail, tight tissue, validasi desain, final desain.

a. *Thumbnail*

Proses pembuatan sketsa yang sudah ditentukan dari hasil analisis data. Proses ini dilakukan secara manual sebagai sketsa kasar dan diperhalus dengan sketsa digital yang dikerjakan diaplikasi Adobe Photoshop untuk memperoleh

komposisi yang sempurna antara teks dan ilustrasi.

Gambar 64 Proses *Thumbnail*
(Sumber: Nazir,2022)

b. *Tight Tissue*

Hasil dari sketsa digital dilanjutkan pada proses penyempurnaan outline atau inking dengan menggunanakn aplikasi Adobe Photoshop, penambahan warna dan teks dengan menggunakan jenis font Reybold Caps untuk desain kesenian Jaran Kencak, font Viscamontha untuk desain tari Topeng Kaliwungu, dan font Metropolitain untuk desain tari Godril dikerjakan di aplikasi yang sama.

c. Desain Sebelum Validasi

Pada tahap ini desain yang didapatkan dari proses tight tissue akan divalidasi oleh ahli desain untuk mendapatkan desain final.

Gambar 7 Desain Sebelum Validasi
(Sumber: Nazir,2022)

d. Validasi Desain

Hasil rancangan yang telah melalui proses Tight Tissue akan melalui proses penilaian dari validator ahli. Asy Syams Elya Ahmad, S.Pd., M.Ds. selaku dosen Jurusan Seni Rupa di Universitas Negeri Surabaya dipilih sebagai validator untuk memvalidasi desain yang sudah dirancang.

Tabel 15 Lembar Validasi Desain
(Sumber: Nazir,2022)

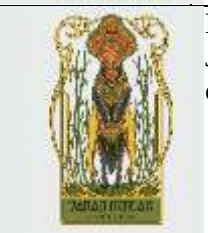
Aspek	Keterangan	Kesenian Jaran Kencak	Tari Topeng Kaliwungu	Tari Godril
Tipografi	Keterbacaan tulisan pada desain	3	4	3
	Penggunaan tipe huruf yang sesuai	2	4	2
Warna	Kesesuaian warna pada keseluruan	3	4	3
	Kesesuaian warna pada ilustrasi	3	3	3
	Kesesuaian warna pada keseluruhan	3	3	3
Ilustrasi	Komunikatif	4	4	3
	Kesesuaian dengan tema	3	3	3
	Keunikan gambar	4	3	3
Layout	Kesatuan keseluruhan desain	2	4	3
	Proporsi pada tipografi	3	4	2
	Proporsi pada gambar ilustrasi	4	3	3
Jumlah Nilai		34	39	30
Persentase Nilai		77,2%	88,6%	68,1%

Pada desain kesenian jaran kencak mendapat beberapa perbaikan pada beberapa bagian desain diantaranya, penggunaan warna pada desain sebelumnya terlalu tinggi pada saturasi warnanya sehingga perlu diperbaiki dengan menggunakan warna yang lebih soft (pastel). Border dan ornamen pada desain sebelumnya masih kurang nampak sehingga perlu diperbaiki dengan menambahkan ornamen untuk memunculkan ciri lokal *Art Nouveau*. Pada layout tipografi nampak terlalu lepas dari gambar ilustrasi sehingga perlu diperbaiki dengan penempatan tipografi di posisi bawah gambar ilustrasi yang berada dalam border.

Hasil dari persentase nilai keseluruhan didapatkan 77,2% diperoleh dari hasil penjumlahan validator dibagi jumlah nilai penuh

dikalikan 100% atau (34:44x100). Perolehan skor dari validasi desain yaitu 34 dengan nila presentase 77% yang termasuk katergori sangat valid. Pada tahap ini desain *T-shirt* dengan gaya *Art Nouveau* dinyatakan layak untuk diproduksi dengan sedikit revisi.

Tabel 16 Perbaikan Desain Kesenian Jaran Kencak
(Sumber: Nazir,2022)

Desain Sebelum Revisi	Desain Sesudah Revisi	Keterangan
		Pewarnaan pada desain kesenian Jaran Kencak dari warna dengan saturasi tinggi, kuning (C:0, M:34, Y:100, K:0), biru (C:78, M:25, Y:46, K:3), merah (C:17, M:87, Y:100, K:7), abu-abu (C:64, M:60, Y:52, K:31), putih (C:0, M:0, Y:0, K:0), menjadi warna *soft* (pastel), kuning (C:2, M:27, Y:87, K:0), hijau (C:54, M:35, Y:90, K:15), merah (C:13, M:84, Y:81, K:2), abu-abu (C:63, M:58, Y:55, K:32), kuning muda (C:3, M:15, Y:43, K:0).
		Border pada desain Kesenian Jaran Kencak mendapat perbaikan dengan membuat uliran ornamen yang terinspirasi dari tanaman tebu dengan menggunakan ciri lokal dari gaya *Art Nouveau*.
		Desain mendapat perbaikan layout dengan memasukkan teks Jaran Kencak Lumajang kedalam border untuk mendapat citra *Art Nouveau*.

Pada desain tari Topeng Kaliwungu terdapat beberapa berbaikan pada desain sebelumnya. Penggunaan warna pada desain terlalu tinggi pada saturasi yang digunakan sehingga perlu diperbaiki dengan menggunakan warna yang lebih soft (pastel) untuk memunculkan ciri lokal *Art Nouveau*. Teks Lumajang pada bagian bawah gambar ilustrasi perlu diperbaiki dengan menggunakan ALL CAPS (huruf besar) dengan kerning yang tidak terlalu renggang.

Hasil dari persentase nilai keseluruhan didapatkan 88,6% diperoleh dari hasil penjumlahan validator dibagi jumlah nilai penuh dikalikan 100% atau (39:44x100). Perolehan skor dari validasi desain yaitu 39 dengan nila presentase 88,6% yang termasuk katergori sangat valid. Pada tahap ini desain *T-shirt* dengan gaya *Art Nouveau* dinyatakan layak untuk diproduksi dengan sedikit revisi.

Tabel 27 Perbaikan Desain Tari Topeng Kaliwungu
(Sumber: Nazir,2022)

Desain Sebelum Revisi	Desain Sesudah Revisi	Keterangan
		Pewarnaan pada desain tari Topeng Kaliwungu dari warna dengan saturasi tinggi, kuning (C:0, M:39, Y:100, K:0), merah (C:4, M:100, Y:100, K:1), hijau (C:63, M:35, Y:100, K:18), krem (C:12, M:23, Y:53, K:0), putih (C:0, M:0, Y:0, K:0), hitam (C:75, M:68, Y:67, K:90), menjadi warna lebih *soft* (pastel) kuning (C:8, M:28, Y:87, K:0), hijau (C:57, M:32, Y:100, K:13), merah (C:18, M:93, Y:100, K:9), krem (C:5, M:36, Y:71, K:0), putih (C:0, M:0, Y:0, K:0), hitam (C:75, M:68, Y:67, K:90).
		Pada teks Lumajang pada desain Tari Godril mendapat perbaikan dengan mengatur jarak antar huruf dan mengganti huruf menjadi huruf kapital.

Pada desain tari godril terdapat beberapa perbaikan pada desain diantaranya pengunaan warna pada desain terlalu tinggi pada saturasi warnanya sehingga perlu diperbaiki dangan menggunakan warna yang lebih soft (pastel) untuk memunculkan citra *Art Nouveau*. Penggunaan layout tipografi perlu diperbaiki dengan menggabungkan teks Tari Godril dan Lumajang dalam satu layout dengan tipografi yang mengikuti irama dari border, jarak teks Tari dan godril terlalu jauh sehingga perlu diperbaiki dengan mengatur jarak kerningnya. Teks Lumajang perlu diganti dengan antomi huruf Condensed.

Hasil dari persentase nilai keseluruhan didapatkan 68,1% diperoleh dari hasil penjumlahan validator dibagi jumlah nilai penuh dikalikan 100% atau (39:44x100).Perolehan skor dari validasi desain yaitu 30 dengan nila presentase 68,1% yang termasuk katergori cukup valid. Pada tahap ini desain *T-shirt* dengan gaya *Art Nouveau* dinyatakan layak untuk diproduksi dengan sedikit revisi.

Tabel 38 Perbaikan Desain Tari Godril
(Sumber: Nazir,2022)

Desain Sebelum Revisi	Desain Sesudah Revisi	Keterangan
		Pewarnaan pada desain tari Topeng Kaliwungu dari warna dengan saturasi tinggi, kuning (C:4, M:9, Y:58, K:0), gold (C:42, M:37, Y:90, K:10), merah (C:0, M:99, Y:91, K:0), abu-abu (C:67, M:62, Y:60, K:50), krem (C:5, M:20, Y:42, K:0), menjadi warna lebih *soft* (pastel) kuning (C:7, M:27, Y:87, K:0), merah (C:13, M:84, Y:81, K:2), hijau (C:54, M:35, Y:90, K:15), krem (C:3, M:15, Y:43, K:0), abu-abu (C:69, M:63, Y:62, K:57),

		Pada desain tari Godril teks Tari Godril dan Lumajang dijadikan satu dengan mengikuti irama dari border

e. Final Desain

Desain yang sudah divalidasi oleh ahli desain dengan memperoleh masukan dan saran akan direvisi hingga menjadi final desain.

Dalam desain kesenian Jaran Kencak terdapat kuda dengan atribut lengkap khas kesenian Jaran Kencak yang diletakkan ditengah agar menjadi pusat perhatian dari desain. Dibagian belakang kuda terdapat tanaman tebu sebagai background pendukung. Dibagian sisi kanan kiri terdapat ornamen stilasi dari tanaman tebu yang merupakan komoditi pertanian dari Kabupaten Lumajang.

Kombinasi warna yang dipilih dalam desain kesenian Jaran Kencak yaitu warna kuning untuk bagian ornamen dan atribut yang dikenakan pada kuda memiliki makna optimis dan harapan, warna hijau untuk bagian tanaman tebu memiliki makna ketenangan dan kemakmuran, dan warna abu-abu pada kuda memiliki makna kesederhanaan.

Pada bagian bawah terdapat sebuah kolom yang terdapat tulisan Jaran Kencak Lumajang menggunakan jenis *font Renold Caps* yang digunakan untuk memberi keterangan nama dari kesenian yang digambarkan.

Gambar 89 Desain Kesenian Jaran Kencak
(Sumber: Nazir,2022)

Dalam desain Tari Topeng Kaliwungu terdapat seorang penari dengan pose salah satu tangan diangkat keatas dan tangan satunya melibaskan selendang yang berada sisi di tengah desain untuk menjadi pusat perhatian dari desain. Diabgian belakaang penari terdapat *background* stilasi tanaman anggrek, dibagian sisi kanan dan kiri terdapat ornamen tanaman anggrek endemik.

Kombinasi warna yang dipilih dalam desain Tari Topeng Kaliwungu yaitu warna kuning pada ornamen memiliki makna optimis dan harapan, warna merah pada atribut yang dikenakan penari memiliki makna semangat yang membara, warna hijau pada anggrek memiliki warna ketenangan dan kemakmuran.

Teks pada desain Tari Topeng Kaliwungu dibagi menjadi 2 bagian *layout*, *layout* pertama tedapat pada bagian atas yang bertulisan Tari Topeng Kaliwungu dan *layout* kedua berada pada bagian bawah yang bertuliskan Lumajang dengan mengikuti sesuai dari desain ornamen. Jenis font yang digunakan dalam memberikan keterangan pada desain yaitu *Viscamontha.*

Gambar 910 Desain Tari Topeng Kaliwungu
(Sumber: Nazir,2022)

Dalam desain Tari Godril terdapat sepasang penari yang diposisikan pada bagian tengah desain dan bagian kanan kirinya terdapat ornamen dari

pohon dan buah pisang agung yang merupakan salah satu buah khas Kabupaten Lumajang.

Kombinasi warna yang dipilih pada desain Tari Godril yaitu warna hijau pada pohon pisang yang memiliki makna ketenangan dan kemakmuran, warna merah pada udeng dan selendang penari memiliki makna semangat yang membara, warna kuning pada tulisan dan buah pisang optimis dan harapan, dan warna abu-abu memiliki makna kesederhanaan.

Pada bagian atas desain terdapat tulisan Tari Godril Lumajang dengan menggunakan jenis *font Metropolitain* sebagai keterangan nama dan daerah asal tarian. Layout tulisan mengikuti alur dari ornamen pohon pisang.

Gambar 1011 Desain Tari Godril
(Sumber: Nazir,2022)

4. Penerapan Media Pendukung

Hasil desain dari proses visualialisai akan diterapkan pada media *T-shirt* sebagai media u tama serta *totebag*, korek api, dan media posting untuk instagram sebagai media pendukung.

Penerapan desain pada media kaos menggunakan material *T-shirt* berjenis cotton combad 30's berwarna abu-abu, krem, dan hijau muda dengan 4 variasi ukuran *T-shirt* mulai dari S, M, L, dan XL. Desain sablon pada kaos berukuran 29,7 x 42 cm pada bagian depan. Sablon yang digunakan untuk memporduksi *T-shirt* menggunakan teknik *Direct Transfer Film* (DTF).

Gambar 12 Desain tari Topeng Kaliwung Pada *T-shirt*
(Sumber: Nazir,2022)

Penerapan desain pada media totebag menggunakan material kanvas sebagai bahan utama pada totebag. Totebag memiliki ukuran 40 cm x 40 cm dengan panjang tali 55 cm dengan warna dasar krem. Desain dicetak dengan menggunakan teknik sablon DTF (Direct Tranfer Film) dengan ukuran A4 untuk media gambar yang akan digunakan pada totebag pada salah satu sisinya.

Gambar 11 Penerapan Desain Pada *Totebag*
(Sumber: Nazir,2022)

Penerapan desain pada media korek api menggunakan jenis korek gas berbahan plastik dengan dimensi ukuran 8cm x 2cm x 1cm. desain diaplikasikan dengan menggunakan sticker vinyl full print dengan laminasi khusus yang tahan air pada korek api. Ukuran desain full 2 sisi pada korek api.

Gambar 12 Penerapan Desain Pada Korek Api
(Sumber: Nazir,2022)

Penerapan desain sebagai media promosi di media sosial menggunakan desain yang menarik

dengan menambahkan mockup T-shirt dari produk Saklirang dan memberikan informasi tentang produk terbaru yang dikerjakan melalui aplikasi adobe ilustrator dengan media kerja 1080 x 1080 pixel 9 feed, pemilihaan ukuran media kerja disesuaikan dengan rasio dari media sosial yang digunakan seperti instagram.

Gambar 1313 Penerapan Desain Pada Sosial Media
(Sumber: Nazir,2022)

Saklirang melakukan pemasaran produknya hampir sepunuhnya menggunakan media sosial seperti instagram dan facebook. Dalam pemasaran saklirang menggunakan sistem pre order dengan jangka waktu dua minggu untuk semua produknya, sistem ini dilakukan secara online dengan menghubungi admin melalui whatsapp kemudian admin melakukan pendataan dari daftar pembeli. Setelah periode pre order di tutup hasil dari data pembeli yang sudah terkumpul dilanjutkan kepada tim produksi untuk memproduksi barang sesuai dengan pesanan pembeli.

Produk yang berhasil diproduksi akan melalui proses pengecekan ulang terhadap kualitas dari produk untuk menjaga dari kualitas merk Saklirang. Setelah proses quality control/pengecekan, produk akan dikemas dan dikirim sesuai dengan alamat pembeli.

Proses dari produksi Saklirang menggunakan vendor lain untuk membantu mengerjakan dari semua produk. Lama pengerjaan dari produksi T-shirt dan totebag sekitar 3-4 hari kerja dengan teknik DTF yang digunakan dalam mengekskusi gambar, untuk produksi T-shirt dikenakan biaya Rp 65.000 per T-shirt sedangkan totebag dikenakan biaya Rp 35.000 per totebag dan korek api sebagai sebagai produk tambahan dikenakan biaya Rp 3.000 per korek api. Total biaya produksi dari desain terbaru dari Saklirang Rp 103.000 per paket T-shirt, totebag, dan korek api.

Penentuan harga jual dari produk saklirang menggunakan teknik markup dimana keuntungan dihitung sebagai persentase biaya akusisi produk. Biaya produksi dari per satu paket T-shirt, totebag, dan korek Rp 103.000 ditambah biaya kemasan, iklan dan ilustrasi sebesar Rp 12.000 menjadi Rp 115.000 sebagai biaya keseluruhan per paket dan Saklirang mengambil keuntungan sebesar 25% dari setiap satu paket, maka Rp 115.00 + (Rp 115.00 x 25%) = Rp 143.750 hasil dari penjumlahan tersebut dibulatkan menjadi Rp 150.000 dengan pembagian 10% kepada ilustrator sebagai bentuk kontribusi dalam membuat desain. Hasil pembulatan ini digunakan sebagai harga jual dari produk per satu paket.

SIMPULAN DAN SARAN

Proses perancangan desain *T-shirt gaya Art Nouveau* dimulai dengan menggumpulkan data melalui observasi dan wawancara. Setelah data terkumpul data dianalisis menggunakan analisa 5W+1H. Hasil analisis data dijadikan acuan untuk memuat strategi kreatif dalam memperoleh ide dan konsep desain. Pada proses visualiasasi ada beberapa tahap, yaitu tahap *thumbnail*, *tight tissue*, validasi desain, dan desain final. Tahap *thumbnail* merupakan tahap membuat sketsa secara manual pada media kertas berdasarkan hasil dari strategi kreatif. Tahap *tight tissue* merupakan proses digitalisasi gambar dari sketsa manual yang dibuat menggunakan aplikasi *photoshop* dan *adobe illustrator*, aplikasi photoshop digunakan untuk menggambar digital dan mewarnai sedangkan adobe illustrator dingunakan untuk menambahkan tulisan pada desain. Setelah melalui proses thumbnail dan tight tissue diperoleh desain T-shirt yang kemudian di validasikan oleh validator ahli desain untuk memperoleh masukan pada desain yang dibuat hingga menjadi desain final.

Hasil desain final dalam perancangan ini terdapat 3 desain T-shirt dengan tema budaya Kabupaten Lumajang yang diimplementasiakan menggunakan gaya *Art Nouveau* untuk memperkaya desain pada katalog terbaru. 3 desain tersebut akan diterapkan pada media T-shirt sebagai media utama dan totebag, korek api, serta media posting instagram dan facebook sebagai media pendukung.

Saran untuk peneliti dan desainer yang lain sebelum merancang desain *T-shirt*, penting untuk memahami siapa yang akan memakainya. Kenali karakteristik target audiens seperti usia, preferensi gaya, minat, dan tren terkini. Bagi merk Saklirang, saran yang disampaikan yaitu galih terus potensi budaya Kabupaten Lumajang guna mengenalkan budaya pada generasi muda dan terus ciptakan ruang-ruang kolaborasi dengan desainer dan ilustrator lokal untuk menciptakan lingkungan kratif.

REFERENSI

Gontar, C., 2006. *Art Nouveau*. [Online] Available at:https://www.metmuseum.org/toah/hd/artn/hd_artn.htm [Accessed 5 Maret 2022].

Hizbullah, L. A., 2019. Penerapan gaya dadaisme dalam perancangan T-shirt brand Brigside. Jurnal Barik, Volume Vol 3 No 1, pp. 15-29.

Kardinata, H., 2015. Desain Grafis Indonesia dalam Pusaran Desain Grafis Dunia. Tangerang: DGI Press.

Marjono, Fachmi, S. I, Sumarno, 2014. Eksistensi Kesenian Tradisional Tari Topeng Getak Kaliwungu Di Kecamatan Tempeh Kabupaten Lumajang Tahun 1940-2013.

McGee, T., 2010. The Only Guide You Will Ever Need to *Art Nouveau*. [Online] Available at: https://chibirhm.livejournal.com/519432.html [Accessed 7 Maret 2022].

Pambudhy, A. (2020, July 29). Pengertian 5W 1H dalam Berita dan Contohnya. Retrieved from Detik News: https://news.detik.com/berita/d-5112311/pengertian-5w-1h-dalam-berita-dan-contohnya [Accessed 16 Februari 2022].

Riyono, Y., 2001. Metodologi Penelitian Pendidikan. Surabaya: SIC.

Rahardi, D. S., 2015. Perkembangan Kesenian Jaran Kencak di Kecamatan Yosowilangun Kabupaten Lumajang Tahun 1972-2014.

Rohidi, T. R., 2011. Metodologi Penelitian Seni. Semarang: Cipta Prima Nusantara.

Strizver, I., 2022. *Art Nouveau* Typestyle. [Online] Available at: https://www.fonts.com/content/learning/fyti/typefaces/art-nouveau [Accessed 7 Maret 2022].

Sugiyono, 2018. Metode Penelitian Kualitatif. bandung: Alfabeta.