

Ilustrasi *T-Shirt Gunnery Artwear*

Don Lego¹, Adek Cerah Kurnia Azis²
1,2 Universitas Negeri Medan

Jl. Willem Iskandar Pasar V Medan Estate, Kec. Percut Sei Tuan, Kab. Deli Serdang,
Prov. Sumatera Utara, Kode Pos 20371, Indonesia

Email: adek_peros@yahoo.com

Submitted: 2022-03-17

Accepted: 2022-03-25

Published: 2022-06-30

DOI: 10.24036/dekave.v12i2.11810

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan prinsip-prinsip desain dan karakteristik utama desain ilustrasi pada *T-shirt* dari *Gunnery Artwear*. Penelitian ini masuk kedalam jenis penelitian kualitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan deskriptif kualitatif. Populasi dalam penelitian ini sebanyak 15 karya, dengan menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu sampel yang diambil berdasarkan pertimbangan karakteristik yang meliputi aspek desain yang mengandung ilustrasi. Penelitian ini lebih difokuskan kepada beberapa aspek yang menjadi dasar penelitian ini yaitu aspek kesatuan, keseimbangan, irama, pusat perhatian, proporsi dan karakteristik desain. Hasil penelitian secara keseluruhan menunjukkan bahwa karya desain ilustrasi pada *Gunnery Artwear* dikategorikan baik dalam menerapkan prinsip-prinsip desain pada *T-shirt*. Kategori baik tersebut dapat dilihat dari aspek 1). Kesatuan yang menyelaraskan semua elemen visual yang ada pada desain ilustrasi seperti garis, bidang, warna, tekstur, cahaya, typografi, dan tema yang diangkat. 2). Keseimbangan yang terdapa pada *T-shirt* dari *Gunnery Artwear* cenderung menampilkan keseimbangan yang asimetris, 3). Irama yang terdapat pada desain ilustrasi *Gunnery Artwear* cenderung menampilkan irama yang dinamis, 4). Pusat perhatian menampilkan kontras/penonjolan yang mencolok melalui elemen elemen visual, 5). Proporsi secara keseluruhan cenderung menarik dengan penempatan bentuk yang ideal dan harmonis, 6). karakteristik desain ilustrasi pada *T-shirt* dari *Gunnery Artwear* berbentuk *drawing* mengusung konsep *Underground* dengan mengangkat objek berupa unsur-unsur kematian, kekejaman, dan pemberontakan.

Kata kunci: *ilustrasi, t-shirt, prinsip desain, underground.*

Pendahuluan

Di era persaingan bisnis yang semakin meluas, industri kreatif tampil sebagai kesegaran baru dalam hal inovasi kreatif yang digemari oleh minat pasarnya masing masing, misalkan pada bisnis penjualan *T-shirt* yang memerlukan kreatifitasan ekstra dalam strategi pengembangan bisnis dan eksplorasi dalam bidang kesenian, upaya ini untuk menggambarkan suatu pencarian yang bersifat kreatif, menemukan dan

menghasilkan sesuatu yang baru dan bernilai estetis (Zulkifli, dkk. 2020: 355). Seperti pengelolaan kata-kata dan simbol yang dikemas menjadi sebuah desain ilustrasi kemudian diterapkan pada media *T-shirt*, eksplorasi ini sekaligus menjaga pangsa bisnis agar tetap eksis di setiap waktu.

Pesatnya perkembangan era modernisasi kini *T-shirt* cenderung berubah fungsi menjadi media komunikasi, propaganda dan media promosi suatu brand yang sangat efektif. Statement apapun dapat masuk di dalamnya dan penyebarannya mampu melewati batas-batas yang tidak dapat dicapai media lain. *T-shirt* bukan sekedar pakaian yang sederhana secara fungsional, namun *T-shirt* memiliki nilai yang lebih dari fungsi dasarnya. Desain *T-shirt* akan terus berkembang sejalan dengan perkembangan sains dan teknologi manusia dan juga perkembangan *Trend life style*.

Gunnery Artwear merupakan salah satu *brand* (merek) *T-shirt* yang berasal dari Dusun 3 Desa Suka Jadi, Kecamatan Perbaungan, Kabupaten Serdang Bedagai, Sumatera Utara. yang digagas oleh beberapa orang yang suka menggambar dan sangat menggemari musik yang bergenre *Underground*, yang identic dengan kebebasan, kekerasan, anarki, brutal, dan mengaplikasikan hobinya dalam sebuah produk jual yaitu *T-shirt*, Dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan ekonomi mereka, dan juga mengisi kebutuhan masyarakat atas desain pada *T-shirt*.

Merek local perbaungan ini tampil segar dengan nuansa *Underground* yang mengacu pada budaya anak muda perkotaan yang terpengaruh oleh budaya kebebasan, ini merupakan konsep dari *Gunnery Artwear* yang mulai berdiri pada tahun 2015 dan menciptakan berbagai desain gambar ilustrasi. ilustrasi adalah seni yang menyertai proses produksi atau pembuatan sebuah gambar, foto, atau diagram, bentuknya bisa berupa naskah tercetak, terucap, atau bahkan dalam bentuk elektronik (Maharsi dalam Halawa, 2020: 195). Menurut Kusrianto (dalam Tinambunan, 2021: 57) mengungkapkan Ilustrasi dikatakan sebagai seni gambar yang dipakai untuk memberi penjelasan atas suatu tujuan tertentu ataupun maksud tertentu dan penjelasan tersebut disampaikan secara visual. Di sini ilustrasi secara keseluruhan memiliki warna yang sederhana (Monocrom), menggunakan teknik arsir dalam proses penggarapan. Secara umum warna *T-shirt* dari *Gunnery Artwear* yaitu berwarna gelap yang berangkat dari karakteristik musik *hardcore*, *metal*, *rock* dan *punk*. Warna mengandung banyak makna dalam sebuah karya, Nugroho (dalam Siregar 2020: 96) menjelaskan warna adalah suatu

hal yang sangat penting dalam menentukan respons dari orang lain, warna hal pertama yang dilihat oleh seseorang, setiap warna memberikan kesan dan identitas tertentu, walaupun hal ini tergantung pada latar belakang pengamatannya juga. Warna yang diungkapkan memperhitungkan keadaan pasar Merchandise barangkali menyukai hal-hal yang berbudaya punk dan *Underground*. Seperti apa yang dikatakan oleh Nurcahyana (2019: 74) mengatakan *Underground* adalah istilah umum yang merujuk kepada berbagai macam komunitas musik, contohnya seperti *punk*, *rock n roll*, *metal*, dan *hardcore*. yang menggunakan musik sebagai media perlawanan terhadap kebudayaan kekuasaan yang dominan. Kecenderungan karakteristik underground ini merujuk pada spesifikasi sifat keberanian, dan maskulin (kejantanan), hal ini pun menjadi dasar bagi peneliti untuk menjadikan sifat tersebut sebagai indikator penilaian dalam penelitian ini.

Gunnery Artwear telah mengeluarkan desain sebanyak 15 desain, hampir keseleruhan mengangkat objek-objek tengkorak, dengan teknik arsiran, juga warna yang sederhana (monocrom), terhitung dari tahun 2015 sampai tahun 2018. Sebagai *brand* yang berangkat dari sebuah kegemaran menggambar dan menyukai aliran musik (*ganre*) keras, tentu seseorang dalam kelompok itu memiliki kesamaan persepsi dalam menerjemahkan pesan yang terkandung didalamnya.

Melihat keunikan desain-desain ilustrasi dari produk *Gunnery Artwear* yang beragam dengan mengangkat objek-objek tengkorak, kekejaman, unsur kematian dan juga penting nya pemahaman tentang prinsip desain agar lebih maksimal dalam pembuatan karya desain, peneliti sangat tertarik untuk melihat bagaimanakah penerapan prinsip-prinsip desain ilustrasi dan melihat bagaimana karakteristik desain utama dari *Gunnery Artwear*. Penelitian ini dilakukan agar dapat memberikan manfaat sumber informasi bagi kalangan umum atau kalangan institusi mengenai *Gunnery Artwear* salah satu merek *T-shirt* yang menggunakan gambar sebagai identitas produk.

Desain yang dihasilkan oleh *Gunnery Artwear* tidak lepas dari irama tentunya, Kartika (2017: 54) mengatakan bahwa irama adalah pengulangan unsur-unsur pendukung suatu karya seni. Berhubungan dengan pemahaman di atas Zulkifli (2018: 50) menjelaskan bahwa irama dalam seni rupa adalah gerak pengulangan secara teratur terus menerus.

Metode

Dalam suatu penelitian, metode memegang peranan yang sangat penting. Hal ini disebabkan karena semua kegiatan yang dilakukan dalam penelitian sangat bergantung kepada metode yang digunakan. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif, dan teknik analisis kualitatif dengan langkah-langkah sebagai berikut : observasi langsung dilapangan, wawancara dan mendokumentasi data sesuai dengan masalah yang diteliti, kemudian reduksi data dilakukan setelah data ditemukan, disusun, dikelompokan, dan diolah berdasarkan rumusan masalah yang ada yaitu aspek prinsip-prinsip desain dan karakteristik desain utama dalam bentuk tabel format penilaian. Adapun validitas data pada penelitian ini dilakukan untuk memperkuat data-data yang diperoleh dan dinilai oleh 3 penilai yang terdiri dari dosen akademik, praktisi/ilustrator lokal dan juga penikmat *brand*.

Maka penelitian ini akan dilaksanakan di Dusun 3 desa suka jadi, Kecamatan Perbaungan, Kabupaten Serdang bedagai, Sumatera Utara. Tempat ini merupakan ruang produksi dari *Gunnery Artwear*. Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini yaitu 15 karya desain ilustrasi *T-shirt* dari brand *Gunnery artwear* pada kurun waktu 2015 sampai dengan 2018.

Menurut Sugiyono (2016 : 216) mengatakan: Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Adapun dalam penelitian ini menggunakan sample penelitian purposive sampling dengan mempertimbangkan karakteristik yang meliputi aspek desain yang mengandung ilustrasi yaitu 10 desain *T-shirt* dari *Gunnery Artwear*.

Hasil dan Pembahasan

Menurut penilaian keseluruhan oleh tim penilai, Secara umum, hasil analisis karya desain ilustrasi *T-shirt* dari *Gunnery Artwear* dikategorikan baik dengan nilai rata rata 88,9. Jika dijabarkan sesuai aspek prinsip desain terhadap hasil karya desain ilustrasi dari brand *Gunnery Artwear* maka diperoleh rata rata nilai pada prinsip kesatuan (*unity*) sebesar 88,5, keseimbangan (*balance*) sebesar 88,7, proporsi (skala) sebesar 88,8, pusat perhatian (*point of interest*) sebesar 89,6 kemudian irama (*rythme*) sebesar 88,6 dan terakhir penilaian melalui rumusan yang ke 2 dalam penelitian ini yaitu karakteristik sebesar 89,5.

Berdasarkan jumlah nilai rata rata pada setiap aspek pada prinsip desain tersebut dapat dilihat bahwa nilai pada aspek kesatuan (*unity*) dan irama (*rythme*) terlihat lebih kecil dari pada aspek lainnya. Selanjutnya yaitu aspek pusat perhatian (*point of interest*) memiliki penilaian yang lebih tinggi diantara aspek penilaian lainnya dengan nilai sebesar 89,6 dikatagorikan baik.



Gambar 1. Sampel Desain Ilustrasi *Gunnery Artwear*

Gambar di atas merupakan sample dalam penelitian ini yang berjumlah 10 desain ilustrasi, Secara umum material yang digunakan oleh *Gunnery Artwear* yaitu Cotton Combed 30's dan teknik sablon *Discharge Ink*. Menggambar merupakan wujud pengekplorasian teknis dan gaya, penggalian gagasan dan kreativitas, bahkan bisa menjadi sebuah ekspresi dan aktualisasi diri (Apriyatno dalam Halawa, 2020: 194).

Dalam pembahasan artikel penelitian yang meliputi karya desain ilustrasi dari *Gunnery Artwear*, dibagi menjadi 2 bagian yaitu nilai tertinggi yang terdapat pada desain *T-shirt* yang berjudul "Peradaban" dengan nilai rata-rata yaitu 90,2. kemudian nilai terendah yang terdapat pada sample penelitian ini yaitu desain ilustrasi yang berjudul "Grave" dengan nilai 87,9 keduanya dapat dikategorikan sangat baik dan baik.



Gambar 2. Desain *T-Shirt* Peradaban

Gambar sample di atas berjudul Peradaban dibuat pada tahun 2018, dengan menggunakan material *Black Cotton Combed 30's* dan teknik sablon *Discharge Ink*. Desain *T-shirt* dari brand *Gunnery Artwear* yang berjudul "peradaban" dibuat dengan teknik manual drawing kemudian dimaksimalkan dengan media digital dan diaplikasikan menggunakan cetak sablon dengan *T-shirt* berwarna hitam. Desain *T-shirt* ini terdiri dari unsur gambar dan teks yang berupa ilustrasi yang beraroma kematian terlihat bentuk visual seperti manusia yang menggunakan jubah hitam atau sering disebut seperti malaikat pencabut nyawa ditambah bentuk awan dan separuh bulan. Secara umum desain ilustrasi "peradaban" menampilkan warna sederhana yaitu hitam, putih, dan biru kemudian menggunakan kekuatan garis yang seirama. Garis bukan hanya sebatas garis saja melainkan simbol emosi yang diungkapkan lewat goresan.



Gambar 3. Desain Ilustrasi Peradaban

Keterangan gambar di atas (1) Gambar bulan dan awan (2) lembah bebatuan dengan anak tangga (3) figur manusia mengenakan jubah (4) teks *Gunnery*. Menurut Sembiring (dalam Nainggolan, 2018: 213) menjelaskan gambar dalam bahasa Inggris disebut *drawing* merupakan cabang seni rupa dua dimensional yang produk akhirnya berupa gambar. Kemudian ada lagi pendapat lain yang menjelaskan tentang gambar sebagai berikut, Widyokusumo (dalam Siregar 2021: 66) menjelaskan menggambar sebagai salah satu bentuk komunikasi yang tercipta ke permukaan sebagai sebuah ekspresi, observasi, dan gambaran perasaan yang terdapat seorang artis maupun desainer

Setelah data dari penilai dikumpulkan dan dianalisis, desain dari *Gunnery Artwear* yang berjudul “peradaban” memiliki nilai rata rata keseluruhan yaitu 90,2 dikategorikan sangat baik, Jika dideskripsikan berdasarkan aspek penilaian prinsip-prinsip desain maka aspek penilaian dijabarkan sebagai berikut:

Prinsip kesatuan dengan nilai rata-rata 89,3 dikategorikan baik, dapat dilihat dari keseluruhan objek visual dan juga unsur komposisinya yang disusun secara apik dan menarik dengan kesatuan komposisi yang padat dan konsisten pada setiap objek.

Adapun hal menarik lainnya seperti prinsip keseimbangan dalam desain ilustrasi ini mendapatkan nilai dengan rata-rata 90,3 dikategorikan sangat baik, terlihat keseimbangan yang *simetris* bila dipotong dua bagian desain ini memiliki bobot sama berat secara keseluruhan dari bentuk objek lembah bebatuan yang sama (presisi).

Prinsip irama (*rythme*) mendapatkan nilai dengan rata-rata 91,6 dikategorikan sangat baik, hal ini terlihat pengulangan atau keberkalaan ukuran bentuk yang dimunculkan secara *dinamis* pada objek awan, bebatuan dan juga anak tangga dikemas dengan menggunakan konsistensi garis dan warna yang sederhana yaitu hitam, biru, biru muda, dan putih.

Prinsip pusat perhatian (*point of interest*) mendapatkan nilai dengan rata-rata 90,6 dikategorikan sangat baik, pusat perhatian dalam desain peradaban terlihat jelas pada objek seperti manusia yang mengenakan jubah seperti malaikat pencabut nyawa yang mengarah ke arah tangga memberikan tekanan yang dominan namun hal ini menunjukkan bahwasanya ada pemahaman perspektif yang baik. Kemudian secara prinsip proporsi (skala) mendapatkan nilai dengan rata-rata 88,6 dikategorikan baik, hal ini terlihat jelas perbandingan antara objek belakang yang lebih kecil dan tampak jauh dibandingkan objek yang menjadikan.

Desain dari *Gunnery Artwear* yang berjudul “peradaban” mendapatkan nilai dengan rata-rata 91,3 dikategorikan sangat baik, desain ilustrasi peradaban memiliki ciri khas tersendiri yang menjadi identitas dari brand *Gunnery Artwear* itu tampak dari typografi “GUNNERY”. Dan juga menerapkan konsistensi garis arsiran yang dinamis dalam teknik penggarapan karya desain ilustrasi.

Desain ilustrasi peradaban mengusung konsep *Underground* terlihat dari bentuk objek seperti manusia yang mengenakan jubah seperti malaikat pencabut nyawa dan unsur unsur kematian memberikan kesan maco/jantan pada ilustrasi yang hadir dalam karya desain dari *Gunnery Artwear*. Setiap desain memiliki maksud dan tujuan tertentu, dalam karya yang berjudul “peradaban” ini menyampaikan rasa prihatin terhadap krisis moral yang ada di negeri ini. Karya yang dibuat oleh seorang seniman tentunya memiliki makna tersendiri tentang karya tersebut, yang mana makna yang terdapat pada suatu karya seni tidak lepas dari suatu pengalaman pribadi, kelompok masyarakat, sehingga memiliki suatu pandangan dalam mendeskripsikan unsur-unsur visual pada karya seni. (Pranoto, I., Pratiswa, S. A., & Undiana, N. N. dalam Seragih, 2021: 304).

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai desain ilustrasi *T-shirt* dari *Gunnery Artwear* berdasarkan aspek prinsip-prinsip desain dan karakteristik desain dapat disimpulkan bahwa: 1). Pada prinsip kesatuan (*unity*), secara keseluruhan kualitas karya desain ilustrasi pada *T-shirt* dari brand *Gunnery Artwear* dikategorikan baik dengan nilai rata-rata 88,5. Dapat dilihat dari semua karya desain ilustrasi cenderung baik dengan menyelaraskan semua elemen yang ada pada desain ilustrasi seperti garis, bidang, warna, tekstur, tipografi dan tema. 2). Kemudian prinsip keseimbangan (*balance*), secara keseluruhan kualitas karya desain ilustrasi pada *T-shirt* dari brand *Gunnery Artwear* dikategorikan baik dengan nilai rata-rata 88,6. Dapat dilihat secara keseluruhan prinsip keseimbangan yang digunakan dalam desain ilustrasi *Gunnery artwear* dimana pada desain 1, 2, 4, 5, dan 7 memiliki keseimbangan *asimetris* sedangkan desain 3, 6, 8, 9, 10 memiliki keseimbangan yang *simetris*. 3). Selanjutnya prinsip irama (*rythme*) secara keseluruhan kualitas karya desain ilustrasi pada *T-shirt* dari brand *Gunnery Artwear* dikategorikan baik dengan nilai rata-rata 89,6. Dapat dilihat secara keseluruhan prinsip irama yang terdapat pada desain 1, 2, 4, 5, 6, 7, 9, 10 menggunakan irama yang *dinamis* sedangkan pada desain 3 dan 8 menggunakan irama yang *statis*. Penggunaan prinsip irama sangat membantu dalam membentuk pola desain ilustrasi dengan cara pengulangan bentuk. 4). Kemudian prinsip pusat perhatian (*point of interest*) secara keseluruhan kualitas karya desain ilustrasi pada *T-shirt* dari brand *Gunnery Artwear* dikategorikan baik dengan nilai rata-rata 89,6. Dapat dilihat secara keseluruhan prinsip pusat perhatian menampilkan kontras/penonjolan yang mencolok melalui elemen visual seperti garis, bidang, warna, tekstur dan tipografi. 5). Prinsip proporsi (skala) secara keseluruhan kualitas desain ilustrasi pada *T-shirt* dari brand *Gunnery Artwear* dikategorikan baik dengan nilai rata-rata yaitu 88,8. Dapat dilihat secara keseluruhan prinsip proporsi cenderung menarik dengan penempatan bentuk yang ideal dan harmonis. 6). Adapun karakteristik utama pada desain ilustrasi *T-shirt* dari brand *Gunnery Artwear* secara umum dapat dikategorikan baik meliputi kesan-kesan maco/jantan, dinamis, dan juga nuansa *Underground* dengan nilai rata-rata yaitu 89,5. Karakteristik utama yang diproduksi oleh *Gunnery Artwear* yang cenderung berbentuk *drawing*, pemilihan warna yang sederhana (*monocrom*), dan juga mengangkat objek objek berupa unsur unsur kematian, kekejaman, dan pemberontakan.

Referensi

- Halawa, W. E., Triyanto, R., Budiwiwaramulja, D., & Azis, A. C. K. (2020). Analisis Gambar Ilustrasi Hombo Batu Nias Gunungsitoli. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 9(1), 193-203.
- Kartika, Sony Dharsono. (2017). *Seni Rupa Modern: Edisi Revisi*. Bandung : Rekayasa Sains.
- Nainggolan, M., Silaban, B., & Azis, A. C. K. (2018). Analisis Karya Gambar Bentuk Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Simangumban Berdasarkan Prinsip-Prinsip Seni Rupa. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 7(2), 212-217.
- Nurchayana, Y. F. A. (2019). Fase Resistensi Komunitas Bandung Pyrate Punk Terhadap Industri Musik Populer di Bandung. *PANTUN*, 4(1).
- Seragih, Y. G., & Azis, A. C. K. (2021). Tinjauan Hasil Gambar Ilustrasi Kartun dengan Objek Binatang. *Ekspresi Seni: Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Karya Seni*, 23(2), 302-318.
- Siregar, N. H., Azis, A. C. K., Mesra, M., & Mirwa, T. (2020). Analisis Gambar Bentuk Bunga Anggrek dengan Teknik Pointilis Berwarna di SMP Al-Fityan School Medan. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 9(1), 94-99.
- Siregar, Z. K., & Azis, A. C. K. (2021). Design Principles in Hadi Andrean's T-Shirt Image Design. *Artchive: Indonesia Journal of Visual Art and Design*, 2(2), 65-81.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tinambunan, N., Triyanto, R., & Azis, A. C. K. ILUSTRASI CERPEN RENJAYA SIAHAAN PADA KORAN ANALISA. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 10(1), 56-61.
- Zulkifli dan R. Triyanto. (2018). *Nirmana Dwimatra*. Medan: Unimed Press.