

BUNGA MAWAR SEBAGAI INSPIRASI DESAIN PADA T-SHIRT

ROSEAS THEDESIGN INSPIRATION ONT-SHIRT

Oleh: Setiawan Agung Wijayaguna, Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni,
Universitas Negeri Yogyakarta,
setiawan_agun95@yahoo.com

Abstrak

Perancangan ini bertujuan untuk menghasilkan visualisasi bunga mawar sebagai desain gaya realis yang di terapkan pada media *T-Shirt* sebagai karya desain *T-Shirt* yang kreatif, unik, dan menarik. Proses perancangan visual desain *T-Shirt* ini melalui tahap pengumpulan data, analisis data dengan menggunakan analisis SWOT dan dilanjutkan tahap visualisasi desain. Perancangan desain *T-Shirt* diawali dengan sketsa pada kertas kemudian proses penggabungan dan dilanjutkan dengan tahap *finishing* dengan komputer grafis dengan menggunakan *software adobe photoshop CS6*. Visual *T-Shirt* yang disajikan meliputi desain ilustrasi dan tipografi. Visual desain *T-Shirt* yang dirancang bergaya realis dengan penggunaan warna merah dan ungu. Beberapa desain ada yang dipadukan dengan warna hijau dan coklat. Desain yang dirancang diharapkan dapat memenuhi kriteria selera konsumen pada umur 17-21 tahun sebagai target utama. Instrumen yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan perangkat komputer/laptop dan program *Corel Draw X7* dan *Adobe Photoshop CS6*. Karya yang dihasilkan berupa sembilan buah *T-Shirt* dengan desain gaya realis yang unik. Desain yang dihasilkan memiliki daya tarik tersendiri, antara lain desain yang ditampilkan secara simetris yang berpusat pada bagian tengah tubuh hingga yang berpusat pada bagian bahu dan leher pada *T-Shirt*. Media *T-Shirt* dirancang sekaligus untuk sarana promosi.

Kata kunci : Perancangan, Desain Gaya Realis, Bunga Mawar

Abstract

This design aims to produce a visualization of roses as a realist style design that applied to the T-Shirt media as a creative, unique, and interesting T-Shirt design. The T-Shirt media is designed at once for promotion. The visual design process of T-Shirt through the data collection, data analysis using SWOT analysis and continued to the design visualization stage. The design of T-Shirt design begins with a sketch on a paper, then the merging process and finishing computer graphics using adobe photoshop CS6. It is using red and purple, which is for some existing designs combined with green and brown color, is expected that the designed design can meet the criteria of the consumer tastes at the age of 17-21 years as the main target. The instruments used in this design are Corel Draw X7 and Adobe Photoshop CS6. The resulting works are 9 T-Shirt with 9 unique realist style designs, and has its own charms ranging from symmetrically-centred design that is centred on the middle of the body to the shoulders and neck of a T-Shirt.

Keywords: Design, Realist Style Design, Rose

PENDAHULUAN

Desain merupakan hal yang berkaitan dengan kehidupan manusia. Pada zaman modern seperti ini banyak produk yang digunakan oleh manusia bermula dari desain dalam proses pembuatannya. Desain adalah sebuah rancangan yang melibatkan suatu kreativitas dan inovasi. Menurut Rand (dalam Armstrong dan Indrajaya 2009: 67), “Desain adalah aktivitas personal dan tumbuh dari dorongan kreatif seorang individu”. Desain memiliki cabang desain, yaitu Desain Komunikasi Visual, Desain Interior, dan Desain Produk.

Desain grafis (*graphic design*) atau Desain Komunikasi Visual (DKV) dikenal sebagai media untuk mengkomunikasikan pesan dalam bentuk visual. Menurut Supriyono (2010, 9), “DKV dikategorikan sebagai *commercial art* karena merupakan paduan antara seni rupa (*visual art*) dan keterampilan komunikasi untuk tujuan bisnis”.

Produk DKV sangat beragam, di antaranya adalah poster, desain pada *T-Shirt*, baliho, spanduk, brosur, kartu nama, katalog, desain kemasan (etiket), gambar tempel (*sticker*), majalah, dan barang cetak lainnya. Desain pada *T-Shirt* termasuk ke dalam produk Desain Komunikasi Visual (DKV), karena mengandung unsur tipografi, ilustrasi, dan elemen-elemen desain.

Dalam kehidupan sehari-hari, manusia memiliki kebutuhan akan sandang, pangan, dan papan. Kebutuhan manusia yang akan dibahas lebih mendetail adalah sandang atau pakaian. Jenis pakaian yang dipakai oleh manusia selalu

berkembang dari masa ke masa. Namun ada jenis pakaian yang banyak digunakan dan bahkan menjadi budaya/tradisi, yaitu kaus oblong (*T-Shirt*). Sebuah *T-Shirt* memiliki kebutuhan akan desain untuk tetap eksis di setiap zaman.

Untuk perancangan desain saya terinspirasi dari keunikan bentuk bunga mawar, yang mana bunga mawar sendiri memang sudah memiliki nilai keindahan.

Keindahan bentuk bunga mawar memberi saya inspirasi yang akan saya terapkan pada media *T-Shirt*. Hal itulah yang menjadikan latar belakang penciptaan desain *T-Shirt* dengan konsep yang bertumpu pada bentuk bunga mawar. Sedangkan konsep dasar desainnya bertumpu pada karakter gaya realis.

Ekonomi kreatif atau biasa disebut Industri kreatif merupakan industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, keterampilan, serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan dengan menghasilkan dan mengeksplorasi daya kreasi dan daya cipta individu tersebut. Di beberapa negara, industri kreatif memainkan peran signifikan. Inggris merupakan negara pelopor pengembangan ekonomi kreatif.

Industri kreatif mulai berkembang di Indonesia sejak tahun 1998. Salah satu hal yang mendasari berkembangnya industri kreatif di Indonesia adalah krisis moneter yang melanda Asia Tenggara, termasuk Indonesia. Pengembangan industri kreatif di Indonesia dilakukan oleh pemerintah dengan membangun kota kreatif salah satu kotanya yaitu Yogyakarta, kota kreatif di Indonesia.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, dapat dirumuskan permasalahan tentang bagaimana konsep dan teknik perancangan bunga mawar sebagai inspirasi desain gaya realis pada *T-Shirt*.

Tujuan dari perancangan ini adalah membuat konsep dan teknik visualisasi bunga mawar sebagai desain dengan gaya realis. Bunga mawar sebagai objek utama dan mengaplikasikannya kedalam *T-Shirt* sebagai media pendukung sekaligus untuk sarana promosi.

Hasil perancangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis, maupun secara praktis di lapangan. Secara teoritis hasil perancangan ini untuk mengevaluasi permasalahan serta dapat mengembangkan ide dan kreatifitas dalam perancangan desain beserta media pendukungnya. Secara praktis perancangan ini dapat menjadi bahan acuan yang mampu menambah pengetahuan khususnya desain komunikasi visual.

KAJIAN TEORI

Kajian teori meliputi tinjauan tentang desain bunga mawar dan gaya realis.

Tinjauan Tentang Desain

Menurut Mike Susanto (2012:102), Desain merupakan aktifitas menata unsur-unsur karya seni yang memerlukan pedoman yaitu azas-azas desain (*principles of design*), antara lain *unity*, *balance*, *rhythm* dan proporsi. Desain sangat terkait dengan komposisi visual seperti garis, warna, bentuk/ bangun, tekstur, *value*. Desain pada saat-saat tertentu memang telah di anggap

sebagai sebuah karya seni yang telah selesai, hal ini tinggal tergantung pada persoalan konsep penciptanya sendiri.

Menurut Agus Sachari, dkk (1998:46), Desain (proses atau sebagai kegiatan) adalah pembangunan fisik yang dihadapi manusia dengan mempertimbangkan aspek kreatifitas, nilai-nilai inovasi, nilai-nilai ekonomi, kemajuan teknologi, nilai-nilai estetika, sosial, lingkungan, dan nilai-nilai moralitas dalam kurun waktu tertentu yang memberikan perbaikan perubahan dan peningkatan kualitas hidup manusia. Desain (benda atau karya) adalah wujud akhir dari satu proses pemecahan kebutuhan fisik dan psikis manusia dengan penekanan dan aspek-aspek (atau salah satu aspek) fungsi, kecanggihan teknologi, persaingan pasar, eksperimentasi, sosial, gaya hidup atau ideologi pembangunan yang bermanfaat bagi masyarakat banyak dengan metode tertentu.

Tinjauan Tentang Bunga Mawar

Popularitas mawar tidak pernah pudar sepanjang zaman. Banyak bukti yang mengungkapkan cerita kharismatik tentang bunga mawar. Menurut Rukmana (1995:11-12) Mawar dijadikan simbol atau lambang “Cinta Abadi” oleh berbagai kalangan.

Sampai saat ini bunga mawar memiliki banyak makna, diantaranya sebagai lambang cinta kasih, keindahan, rasa hormat, keremajaan, rasa sukacita dan dukacita.

Tinjauan Tentang Gaya Realisme

Realisme di dalam seni rupa berarti usaha menampilkan subjek dalam suatu karya sebagaimana tampil dalam kehidupan sehari-hari

tanpa tambahan embel-embel atau interpretasi tertentu. Maknanya bisa pula mengacu kepada usaha dalam seni rupa untuk memperlihatkan kebenaran, bahkan tanpa menyembunyikan hal yang buruk sekalipun.

Menurut Mike Susanto (2012:327), Realisme adalah aliran/ gaya yang memandang dunia ini tanpa ilusi, apa adanya tanpa menambah atau mengurangi objek. Dalam sejarah seni rupa barat (Eropa), proklamasi Realisme dilakukan oleh pelopor sekaligus tokohnya yaitu Gustave Courbet (1819-1877) pada tahun 1855. Dengan selogannya yang terkenal “Tunjukkan malaikat padaku dan aku akan melukisnya!” yang mengandung arti bahwa baginya lukisan itu adalah seni yang kongkret, menggambarkan segala sesuatu yang ada dan nyata. Dengan kata lain, ia hanya mau menggambar pada penyerapan panca inderanya saja (khususnya mata) dan meninggalkan fantasi dan imajinasinya.

METODE PERANCANGAN

Tolak ukur dari perancangan desain bunga mawar dengan gaya realis adalah faktor efektivitas dan efisiensi dari media utama, media pendukung, dan media pemasaran yang digunakan. Setelah data dari lapangan terkumpul dan siap untuk diolah, langkah selanjutnya adalah melakukan studi bentuk dan pengkajian data atau disebut juga idea layout terkait dengan perancangan media desain dan media yang akan digunakan, membuat sketsa awal rough layout, memilih rough layout yang kemudian dibuat comprehensive layout, serta yang terakhir Penyempurnaan Comprehensive Layout untuk

dijadikan final design dalam bentuk jadi, sehingga mudah dilihat dan cepat dipahami.

VISUALISASI KARYA

1. Media Utama

1) Desain *T-Shirt* 001



Gambar 1:Final Design *T-Shirt* 001

- a. Nama : Desain *T-Shirt* 001
- b. Media : *T-Shirt*
- c. Ukuran : S, M, L
- d. Bahan : *Cotton Combat* 30 S warna hitam
- e. Warna : Warna yang digunakan adalah hitam, putih, merah.
- f. Tipografi : *Old English* tipe *Text MT*

2) Desain *T-Shirt* 002



Gambar 2:Final Design *T-Shirt* 002

- a. Nama : Desain *T-Shirt* 002
- b. Media : *T-Shirt*

- c. Ukuran : S, M, L
- d. Bahan : *Cotton Combat 30 S* warna hitam
- e. Warna : Warna yang digunakan hitam dan merah.

3) Desain *T-Shirt* 003



Gambar 3:Final Design *T-Shirt* 003

- a. Nama : Desain *T-Shirt* 003
- b. Media : *T-Shirt*
- c. Ukuran : S, M, L
- d. Bahan : *Cotton Combat 30 S* warna hitam
- e. Warna : Warna yang digunakan hitam dan merah.

4) Desain *T-Shirt* 004



Gambar 4:Final Design *T-Shirt* 004

- a. Nama : Desain *T-Shirt* 004
- b. Media : *T-Shirt*
- c. Ukuran : S, M, L
- d. Bahan : *Cotton Combat 30 S*

- e. Warna : Warna yang digunakan hitam dan merah.

5) Desain *T-Shirt* 005



Gambar 5:Final Design *T-Shirt* 005

- a. Nama : Desain *T-Shirt* 005
- b. Media : *T-Shirt*
- c. Ukuran : S, M, L
- d. Bahan : *Cotton Combat 30 S* warna hitam
- e. Warna : Warna yang digunakan hitam dan merah.

6) Desain *T-Shirt* 006



Gambar 6:Final Design *T-Shirt* 006

- a. Nama : Desain *T-Shirt* 006
- b. Media : *T-Shirt*
- c. Ukuran : S, M, L

- d. Bahan : *Cotton Combat 30 S*
 e. Warna : Warna yang digunakan hitam dan merah.

7) Desain *T-Shirt* 007



Gambar 7:Final Design *T-Shirt* 007

- a. Nama : Desain *T-Shirt* 007
 b. Media : *T-Shirt*
 c. Ukuran : S, M, L
 d. Bahan : *Cotton Combat 30 S* warna hitam
 e. Warna : Warna yang digunakan hitam dan merah.

8) Desain *T-Shirt* 008



Gambar 8:Final Design *T-Shirt* 008

- a. Nama : Desain *T-Shirt* 008
 b. Media : *T-Shirt*

- c. Ukuran : S, M, L

- d. Bahan : *Cotton Combat 30 S* warna hitam
 e. Warna : Warna yang digunakan hitam dan merah.

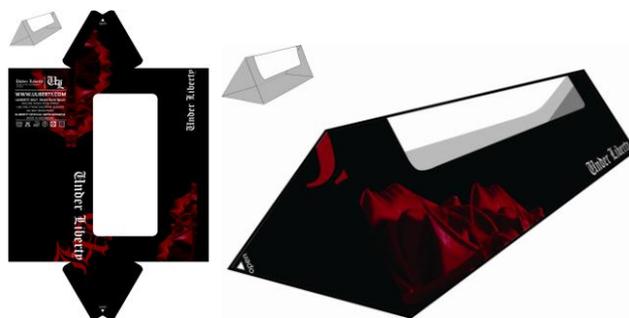
9) Desain *T-Shirt* 009



Gambar 9:Final Design *T-Shirt* 009

- a. Nama : Desain *T-Shirt* 009
 b. Media : *T-Shirt*
 c. Ukuran : S, M, L
 d. Bahan : *Cotton Combat 30 S* warna hitam
 e. Warna : Warna yang digunakan hitam dan merah.

2. Media Pendukung



Gambar 10:Final Design Packaging

- a. Media : *Packaging*
 b. Ukuran : Tabung segitiga berukuran panjang 22cm

- c. Bahan : Kertas *Cartoon*
- d. Visual : Bunga Mawar
- e. Warna : Warna yang digunakan hitam, putih, dan merah.
- f. Tipografi : *Old English Text MT*

3. Media Promosi

1) Desain Poster



Gambar 11:Final DesignPoster

- a. Media : Poster
- b. Ukuran : A4
- c. Bahan : Kertas Ivory 230
- d. Warna : Warna yang digunakan hitam, putih, dan merah.
- e. Tipografi : *Franklin Gothic Book*

2) Desain Brosur



Gambar 12:Final Design Brosur

- a. Media : Brosur
- b. Ukuran : A4
- c. Bahan : Kertas *Art Paper*
- d. Visual : Katalog *T-Shirt*
- e. Warna : Warna yang digunakan hitam, putih, dan merah.
- f. Tipografi : *Franklin Gothic Book*

3) Desain Sticker



Gambar 13:Final Design Sticker

- a. Media : *Sticker*
- b. Ukuran : 6x6 cm
- c. Bahan : Kertas *Vinyl*
- d. Visual : Logo produk
- e. Warna : Warna yang digunakan hitam, putih, dan merah.
- f. Tipografi : *Garamond*

KESIMPULAN

Konsep visualisasi desain *T-Shirt* dengan objek bunga mawar yang ditampilkan dengan gaya realis ini adalah *simple*, unik, dan menarik dengan mengikuti bentuk baju dan menampilkan penggambaran bentuk bunga mawar.

Visualisasi desain ditampilkan dengan gaya realis mengikuti bentuk-bentuk bunga mawar yang ditata dengan susunan *layout* sebagai acuan dalam pembuatan desain *T-Shirt* dengan gaya realis. Ciri khas desain realis dibuat dengan teknik digital painting, diperkuat dengan kombinasi warna-warna gelap yang memiliki

kedekatan warna satu sama lain sehingga menghasilkan keseimbangan desain yang harmonis.

Desain *T-Shirt* ini menjadi sangat khas, yang ditampilkandengangayarealisdengantampilanberu pailustrasibungamawardengankomposisisimetrisp adabagianatas*T-Shirt*.

DAFTAR PUSTAKA

- Rukmana, Rahmat. 1995.*Mawar*. Yogyakarta: Kanisius
- Sachari, Agus dkk. 1998. "*Kamus Design*". Catatan Kuliah. Bandung : ITB
- Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Andi
- Susanto, Mikke. 2012. *Diksi Rupa Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: Dicti Art Lab