

EKSPLORASI BENTUK HEWAN DALAM ILUSTRASI *T-SHIRT*

EXPLORATION OF ANIMAL FORMS IN T-SHIRT ILLUSTRATION

Oleh: Muhammad Iqbal Arif S, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta
Balsden.less@gmail.com

Abstrak

Eksplorasi bentuk hewan dalam ilustrasi *T-shirt* bertujuan untuk menghasilkan ilustrasi yang memiliki karakteristik tentang eksplorasi bentuk – bentuk hewan yang diwujudkan dalam produk pakai yaitu kaos. Proses penciptaan melalui tahapan pengumpulan data mengenai isu - isu, kasus, berita tentang hubungan hewan dalam kehidupan manusia yang dinamis. Data kemudian dianalisis dengan menginterpretasikan setiap objek hewan yang telah dipilih beserta nilai yang terkandung didalamnya menjadi tanda dan simbol sebagai acuan dalam pembuatan desain ilustrasi T-Shirt. Langkah visualisasi menggunakan teknik digital painting dengan beberapa instrumen antara lain: perangkat komputer, *pen tablet*, *digital camera*, *scanner*, *software*, *Adobe Photoshop CS4* serta *Word Office Mac 2011*. Hasil ilustrasi tersebut diaplikasikan pada produk pakai berupa kaos dibawah label *Stuffmonger clothing* dengan target pasar utama yaitu masyarakat dengan rentang usia 19-30. Visualisasi desain ilustrasi ditampilkan dengan gaya gabungan antara teknik *scratchboard* dan *engraving* yang memiliki karakteristik garis dominan dan warna hitam putih. Jumlah karya yang dihasilkan yaitu 14 Ilustrasi dan telah dicetak pada kaos, *sweater*, dan *scarf*, diantaranya yaitu *Habitat*, *Hideous Regiment*, *Tired of Human*, *No More War*, *Dog Not Food*, *Embalm Control*, *No Master I*, *No Master II*, *Born To Free*, *Doomed World*, *Crab World*, *Black Water*, *Snake and Bird*, *No More Home*.

Kata Kunci: Eksplorasi Bentuk, Desain Ilustrasi, Ilustrasi Hewan, *Stuffmonger*

Abstract

The exploration of animals' shapes on T-shirt illustrations is aimed to produce illustrations which have characteristics about the shape of animals embodied on a product wear (T-shirt). This creation proceses were done through collecting data on issues, cases, and news of the dynamic relation between animals and human lifes. The data were then analyzed by intrepreting each selected animals and its values, which were then used as signs and symbols of the T-shirt designs' creation. The visualization step used was digital painting technique with several instruments such as computer device, pen tablet, digital camera, scanner, Adope Photoshop CS4, and Word Office Mac 2011. The results of the illustration were implemented on a product wear (T-shirt) branded as Stuffmonger clothing with society aged from 19 to 30 as the target market. The designs' visualisations were shown using a combination of scratchboard and engraving syles which have dominant lines and black and white colors as its characteristics. The total products that were produced were 14 illustrations and have been printed on T-shirts, sweaters, and scarfs. They are Habitat, Hideous Regiment, Tired of Human, No More War, Dog Not Food, Embalm Control, No Master I, No Master II, Born To Free, Doomed World, Crab World, Black Water, Snake and Bird, No More Home.

Keywords: Shape exploration, design illustration, animal illustration, *Stuffmonger*

PENDAHULUAN

Perkembangan *fashion* dari tahun ke tahun merupakan topik yang menarik untuk diamati, karena ruang lingkupnya yang sangat dekat dengan kehidupan manusia sehari-hari dan termasuk dalam kebutuhan primer, yaitu kebutuhan setiap manusia untuk berpakaian. Dalam setiap pergerakannya, *fashion* juga dipengaruhi oleh perkembangan sosial budaya atau lebih tepatnya keduanya saling mempengaruhi satu sama lain. *Fashion* telah menjadi industri dan memiliki kelompok – kelompok pasar, dan *Clothing* adalah segmentasi yang paling dekat dengan remaja dan memiliki perkembangan yang pesat sejak tahun 2000an. Sebutan *Clothing* merupakan istilah untuk menyebut perusahaan pembuat *T-shirt*. Istilah lengkapnya adalah *Clothing Company* atau perusahaan yang memproduksi pakaian jadi dengan menggunakan merk sendiri, pakaian jadi tersebut sebagian besar adalah *T-shirt*, *hoodie*, *jacket*, topi, kemeja, bahkan aksesoris seperti pin, *patch*, dan lain sebagainya.

Perkembangan kebutuhan masyarakat terhadap produk – produk dari industri *clothing* saat ini membuat banyak *brand* baru bermunculan sehingga tingkat persaingan menjadi lebih kompleks, oleh sebab itu setiap *brand* haruslah memiliki tingkat kreativitas tertentu agar bisa terus bertahan.

Ide gagasan penciptaan dan gambar ilustrasi merupakan hal yang sangat berpengaruh dalam pencapaian nilai estetik dalam setiap produk *clothing* yang dihasilkan. Melalui pemilihan ide yang menarik dan penggambaran ilustrasi yang baik maka pesan estetik dapat tersampaikan secara utuh, sehingga dapat diterima dengan baik oleh kalayak ramai dan membawa dampak positif bagi siapapun yang memakai dan melihatnya. Hasil gambar ilustrasi mampu meningkatkan citra dari merek itu sendiri, melalui pemilihan gambar, *font*, komposisi dan isi ilustrasi sehingga dapat menambah kualitas dari setiap produk yang dihasilkan.

Ide penciptaan desain ilustrasi datang dengan konsep yang berbeda dari *clothing line* lain dengan tujuan menambah pemahaman untuk menjaga dan menghargai sesama ciptaan Tuhan serta meningkatkan kepedulian terhadap hewan ditengah kemajuan zaman yang semakin modern, oleh sebab itu ide tentang hubungan antara manusia dan hewan pada zaman modern ini dirasa perlu di hadirkan sebagai sarana berpikir masyarakat, yang kemudian diolah dalam bentuk ilustrasi sehingga nantinya ditampilkan dalam produk *t-shirt* sebagai alternatif dalam meningkatkan kreatifitas dan karakter sebuah merk dagang.

Ilustrasi merupakan gambar atau foto yang bertujuan menjelaskan teks dan sekaligus menciptakan daya tarik. Kriteria ilustrasi yang berhasil dalam suatu media antara lain: komunikatif, informatif dan mudah dipahami; menggugah perasaan dan hasrat untuk membaca; ide baru, orisinal, dan punya daya paku (*eye-catcher*) yang kuat jika berupa foto atau gambar, harus punya kualitas memadai, baik dari aspek seni maupun teknik pengerjaan (Rakhmat Supriyono, 2010:51)

Perancangan ilustrasi akan dipengaruhi oleh bentuk - bentuk dari berbagai jenis hewan yang telah dipilih, hewan yang memiliki hubungan dengan manusia dalam kehidupan sehari – hari, seperti : ayam, anjing, ikan, ular, buaya, gajah, kuda, orangutan, unta dan lainnya

Berdasar dari latar belakang yang telah ditulis diatas, penulis ingin menyajikan eksplorasi bentuk hewan dalam bentuk ilustrasi dengan gambar yang sederhana dan mudah dipahami guna meningkatkan rasa kepedulian masyarakat terhadap hewan serta meningkatkan nilai estetik dari citra hewan yang ditampilkan, karya tersebut akan dicetak pada kaos, topi, jaket dan produk *clothing* lainnya dibawah nama *Stuffmonger* sebagai Tugas Akhir Karya Seni (TAKS).

PEMBAHASAN

Proses penciptaan karya melalui tahapan eksplorasi bentuk hewan dalam media *T-shirt* ini, menggali lebih dalam potensi-potensi yang dimiliki oleh setiap hewan yang telah dipilih, untuk digali secara bentuk dan karakteristiknya, kemudian diwujudkan menjadi karya ilustrasi. Proses pengerjaan ilustrasi dipengaruhi oleh karya-karya hasil dari teknik *scratched board* dan teknik *engraving*, dimana ilustrasi didominasi oleh garis-garis yang terarah dan warna hitam putih, selanjutnya penciptaan karya tersebut menggunakan tiga jenis langkah yaitu *rough layout* (sketsa kasar), *comprehensive layout* dalam bentuk *line art* dan *complete layout* berupa gambar final yang sudah mengalami tahap pendetailan dan pewarnaan.

Alat dan bahan yang dipergunakan dalam proses eksplorasi bentuk hewan dalam ilustrasi *T-shirt* ini adalah sebagai berikut: Pensil, *Drawing pen*, Kertas, Laptop, Pen Tablet, dan adapun software yang digunakan yaitu *Photoshop CS3*.

LANGKAH PENCIPTAAN ILUSTRASI

a. Menentukan Ide dasar

Menentukan ide dasar merupakan hal pertama dalam proses penciptaan ilustrasi ini, memilah dan memilih jenis hewan yang akan dieksplorasi bentuknya secara anatomis dan pemaknaan di dalamnya, ide dasar juga mempengaruhi penentuan objek – objek visual yang mendukung dalam ilustrasi.

b. Membuat sketsa kasar

Setelah proses menentukan ide dasar, dan mendapatkan beberapa pilihan dalam visualisasi objek maka dibuatlah beberapa sketsa kasar menggunakan *Adobe Photoshop* untuk menimbang dan memilih mana diantaranya yang lebih memiliki nilai estetik secara visualisasi dan penataan, terlebih hasil akhir dari ilustrasi ini akan dijadikan suatu produk pakai yaitu kaos dan yang lainnya, maka pemilihan sketsa akan menjadi lebih kompleks dengan beberapa pertimbangan.

c. Memilih sketsa terpilih

Pemilihan satu sketsa yang nantinya akan dikerjakan lebih lanjut sehingga menjadi ilustrasi utuh, dengan beberapa pertimbangan seperti keseimbangan (*balancing*), kesatuan (*unity*), keunikan (*unique*), dan unsur – unsur ilustrasi lainnya agar mendapatkan pilihan yang tepat sehingga dapat meminimalisir kesulitan didalam proses selanjutnya

d. Pengerjaan Ilustrasi

Ilustrasi dikerjakan menggunakan *pen* tablet dengan teknik *digital drawing* pada program *Adobe Photoshop CS4* di komputer, pengerjaan meliputi memberi detail (*detailing*), pewarnaan (*coloring*) dan penataan (*layouting*). Penataan layout sebagai langkah untuk menentukan keseimbangan, kesatuan dan *point of interest* dalam seluruh ilustrasi. Penggunaan teknik *digital drawing* dengan menggunakan *Software Adobe Photoshop* ini sangat mempermudah proses pengerjaan ilustrasi.

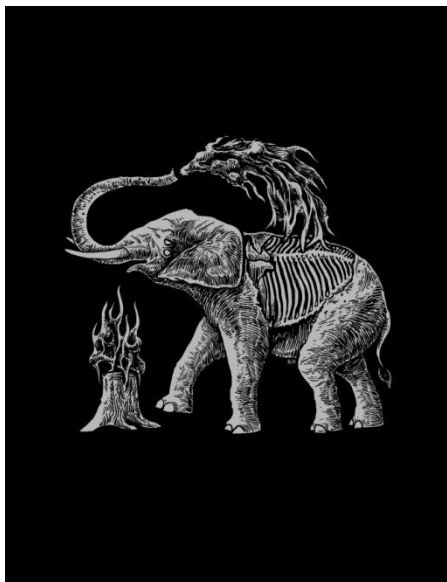
Menambahkan gradasi dengan unsur garis pada keseluruhan objek sehingga menimbulkan kesan berisi pada objek seperti pada teknik *scratchboard* yaitu menggoreskan bentuk-bentuk garis yang arahnya mengikuti volume obyek, garis-garis tidak saling menumpuk, tetapi dibuat saling sejajar, dan pada bagian yang gelap dibuat lebih rapat, sedang pada bagian yang terang garis dibuat agak renggang, sehingga dicapai plastisitas yang dikehendaki.

setelah itu pemberian unsur warna, meskipun dalam ilustrasi ini kebanyakan menggunakan warna jenis *monochrome* seperti warna hitam dan putih, hitam dan abu – abu ataupun hitam dan warna cerah lainnya, kecenderungan menggunakan warna yang sedikit dan minimal diharapkan dapat memberikan kesan sederhana tetapi detail, mengingat hasil akhir dari ilustrasi ini nantinya akan dijadikan produk kaos.

tidak peduli terhadap alam menjadi salah satu penyebabnya

HASIL PERANCANGAN

1. Habitat



Media: *Digital printing* pada kalkir

Ukuran : 70 cm x 50 cm

Tahun: 2017

Komposisi desain dibuat dengan proporsi tidak seimbang, sebagai *point of interest* objek besar tunggal yang mendominasi layout, serta objek – objek kecil diletakkan disekitar sebagai pemanis komposisi dan penguat ilustrasi, kemudian disusunlah *layout* dengan penataan objek-objek yang sederhana tetapi detail dan rata, simbol api yang disemburkan oleh belalai gajah dimaksudkan sebagai penyeimbang komposisi dalam ilustrasi ini serta memberkan kesan dinamis dan tidak kaku.

Ilustrasi ini menggambarkan habitat gajah yang dalam beberapa pemberitaan sedang mengalami ancaman yang serius, pembakaran hutan secara besar-besaran yang disengaja, membuat habitat gajah terancam lalu terwujudlah ilustrasi dengan satu figur gajah yang berada didepan batang pohon yang terbakar, sang gajah menyemburkan api kearah tubuhnya sendiri sehingga membuat tulang punggung terlihat. Gestur sarkas ini disengaja untuk menunjukkan hal yang tidak masuk akal di alam liar, dan sifat manusia yang kadang

2. *Hideous Regiment* (Rezim Menakutkan)

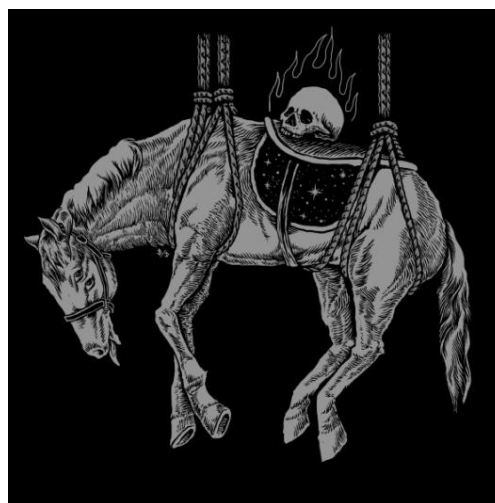


Media: *Digital printing* pada kalkir
Ukuran : 70 cm x 50 cm
Tahun: 2017

Komposisi layout disusun dengan proporsi seimbang dimana objek utama berada ditengah desain sebagai *point of interest* diantara font dikanan kiri dan atas, penulisan font *headline* berupa *Summon* berada diatas objek utama dibuat melengkung keatas agar dapat menghadirkan kesan dinamis font judul ilustrasi dipisah menjadi dua kata dan ditempatkan rata di kanan dan kiri secara sejajar dengan objek utama sehingga bobot desain menjadi seimbang penambahan garis persegi sebagai bagian bingkai ilustrasi dimaksudkan agar ruang desain menjadi tertata dalam bentuk persegi.

Hideous Regiment yang secara harfiah berarti rezim yang menakutkan, merupakan masa dimana kebebasan demokrasi dibatasi, korupsi, kolusi, dan nepotisme menjamur, maka masyarakat harus bersatu untuk melawannya, itu semua secara visual dilambangkan dengan tangan yang sedang menerkam tikus, ini merupakan suatu kekuatan dari masyarakat untuk bisa bersama – sama bersatu bangkit dan melawan korupsi, kolusi, dan nepotisme yang merupakan hal yang sangat merugikan Negara dan memperlambat kemajuan Negara

3. *Tired Of Human* (Lelah dengan manusia)



Media: *Digital printing* pada kalkir
Ukuran : 50 cm x 50 cm
Tahun: 2017

Komposisi desain dibuat dengan proporsi seimbang tetapi tidak simetris, dengan tidak menggunakan garis tengah, titik fokus berada pada objek tengkorak di punggung kuda yang terlihat bersinar karena tidak terlalu diarsir.

Dalam bahasa Indonesia berarti lelah karena manusia, merupakan sebuah cerita tentang hewan kuda yang merasa sangat lelah karena dijadikan alat transportasi oleh manusia, kekuatan kuda dimanfaatkan untuk mengangkut manusia maupun muatan barang, dibawah matahari yang terik ataupun dinginnya hujan kuda berlari dengan merunduk dan disetir dengan cara menggunakan tali dan juga dicambuk, kelelahan yang dilambangkan dengan menggantung dengan tali diantara kaki – kaki serta gestur lemas kelelahan sembari menjulurkan lidah,

4. *No More War* (Tidak Ada Lagi Perang)

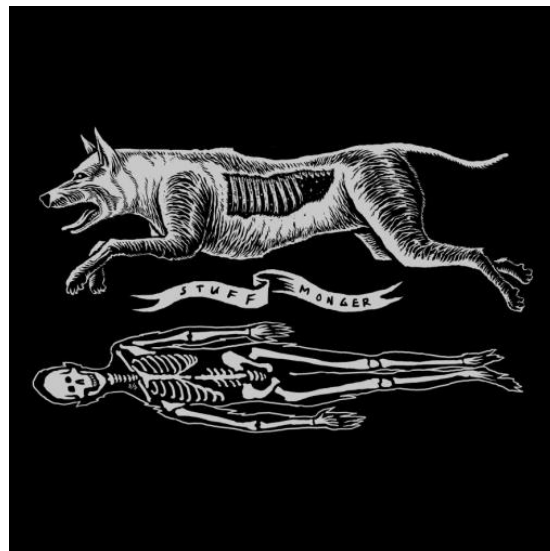


Media: *Digital printing* pada kalkir
Ukuran : 50 cm x 50 cm
Tahun: 2017

Tata letak objek disusun secara menyebar memenuhi halaman desain dengan komposisi dinamis, *point of interest* diletakkan diposisi tengah objek utama, objek lain diletakkan secara menyebar dan merata, sifat persona horizontal dan diagonal dimunculkan secara merata salng menyeimbangkan.

Pada saat peperangan di daerah timur tengah, hewan Unta sering dijadikan kendaraan perang, karena dinilai memiliki ketahanan yang baik, Penulis mencoba menggali situasi yang menyudutkan unta dalam lanskap gurun pasir dan peperangan, mengeksplorasi bentuk anatomi sedemikian rupa agar dapat mewakili hal – hal yang tersurat dari sang unta.

5. *Dog Not Food* (Anjing Bukan Makanan)



Media: *Digital printing* pada kalkir
Ukuran : 70 cm x 50 cm
Tahun: 2017

Komposisi *layout* disusun dengan proporsi seimbang simetris secara horizontal dan diagonal, dengan *font headline* ditengah sebagai *point of interest* dan sebagai pemisah kedua objek. disain memiliki sifat horizontal yang tenang.

Karya ini terinspirasi dari sebuah kampanye *Dog Not Food*, gerakan yang mengajak untuk tidak memakan olahan kuliner berbahan anjing, karena selain mencegah penularan rabies, kebanyakan anjing mengalami perlakuan yang tidak layak sebelum disembelih, seperti dimasukkan dalam karung lalu dipukuli sampai mati atau dimasukkan dalam air. Ide dimunculkan dalam visual yang sederhana tetapi detail dengan menunjukkan hubungan antara manusia dan anjing yang dimakannya

6. *Embalm Control*
(Pengawetan Hewan Dilindungi)



Media: *Digital printing* pada kalkir
 Ukuran : 50 cm x 50 cm
 Tahun: 2017

Komposisi *layout* disusun dengan proporsi simetris membentuk persegi dengan lingkaran didalamnya dan dikelilingi font headline secara merata di keempat penjuru sebagai bingkai layout, *point of interest* yaitu kepala harimau dan lanskap gunung membentuk garis horizontal untuk memberi kesan tenang.

Secara harifiah *Embalm Control* merupakan sebuah usaha pengawetan, yang dilakukan pada hewan buruan sampai hewan langka demi memenuhi keinginan, dijadikan sebuah benda untuk menaruh kebanggaan atau kemewahan, pada jaman dulu biasanya dijadikan hiasan interior di dalam rumah. Penulis disini menggambarkannya melalui figur harimau dengan kulit terbentang didepan lanskap alam gunung yang seharusnya menjadi habitatnya sebelumnya.

7. *No Master I* (Tidak Ada Tuan I)



Media: *Digital printing* pada kalkir
Ukuran : 50 cm x 70 cm
Tahun: 2017

Secara komposisi, desain dibuat dengan proporsi seimbang antara kanan dan kiri dengan objek utama berada ditengah dan penulisan font *headline* di atasnya dengan warna yang sedikit lebih gelap untuk menjaga fokus tetap berada pada objek utama yang juga sebagai *point of interest*.

No Master merupakan kalimat ungkapan dalam bahasa Indonesia yang berarti tidak ada tuan, lebih lengkapnya tidak ada tuan tidak ada hamba semua sama dimata Tuhan, dalam seri pertama ini penulis menggambarkan sebuah ilustrasi buaya dalam upaya bertahan dari eksploitasi manusia, karena tingkat konsumerisme yang tinggi dan atas nama fashion mereka secara masif memproduksi barang – barang seperti tas, sepatu, ikat pinggang dan lainnya dari material kulit buaya.

8. *No Master II* (Tidak Ada Tuan II)



Media: *Digital printing* pada kalkir
Ukuran : 70 cm x 50 cm
Tahun: 2017

Komposisi desain dibuat dengan proporsi tidak seimbang, objek utama dikelilingi oleh objek pendukung dan gagang payung sebagai garis vertikal tengah untuk membagi ruang antara atas dan bawah, penulisan font *headline* dibuat vertikal agar layout menjadi sedikit lebih dinamis

No Master merupakan kalimat ungkapan dalam bahasa Indonesia yang berarti tidak ada tuan, lebih lengkapnya tidak ada tuan tidak ada hamba semua sama dimata Tuhan, dalam seri kedua ini penulis menggambarkan sebuah ilustrasi tentang topeng monyet dan eksploitasinya berkedok hiburan di jalanan oleh masyarakat, dalam kasusnya pada tahun 2015 kemarin dilarang oleh pemerintah, semua topeng monyet dihentikan dan monyet-monyet yang tertangkap disuntik mati, hal ironik inilah yang melatar belakangi ilustrasi ini.

9. *Born To Be Free*
(Terlahir Untuk Bebas)

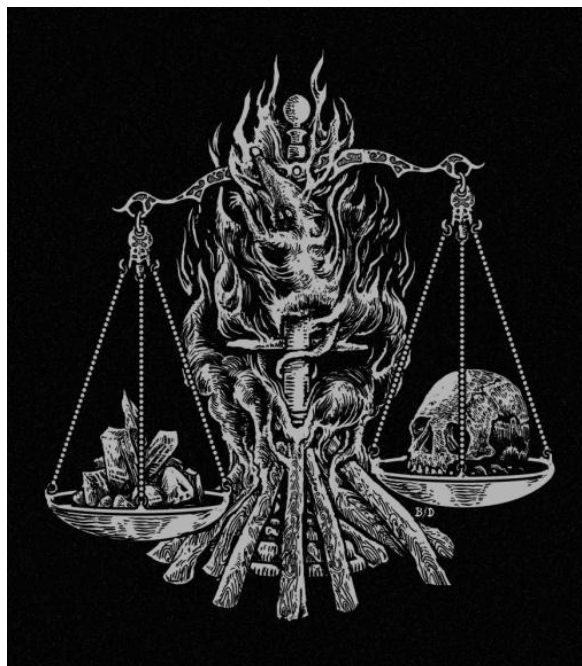


Media: *Digital printing* pada kalkir
 Ukuran : 50 cm x 50 cm
 Tahun: 2017

Penataan objek yang cenderung sedikit membuat ilustrasi ini sederhana, dengan objek utama berada di tengah dengan objek pendukung dan headline melingkar diatas, susunan objek tergolong seimbang antara kanan dan kiri, penulisan headline melingkar diatas dimaksudkan agar tatanan menjadi dinamis

Pada hakikatnya semua makhluk hidup terlahir untuk hidup bebas sesuai habitatnya, tetapi hal itu sangat berbenturan pada saat kita melihat sirkus dengan aneka jenis hewan sebagai modelnya, dan lumba – lumba adalah salah satunya, dalam pertunjukan sirkus yang berpindah pindah tentunya tidaklah mudah bagi hewan yang seharusnya berada dilaut itu untuk bertahan, ilustrasi ini sebagai kampanye visual terhadap betapa kejamnya sirkus Lumba – lumba sebenarnya, dengan headline yaitu *Born To Be Free*.

10. *Doomed World* (Akhir Dunia)



Media: *Digital printing* pada kalkir
Ukuran : 70 cm x 50 cm
Tahun: 2017

Penataan layout disusun dengan proporsi simetris di kanan dan kiri dengan dimainkan sedikit titik tumpunya, *point of interest* yaitu kepala tikus dan highlight tubuhnya yang berada ditengah diantara dinamisme kobaran api, menambah kesatuan di lini tengah sehingga gambar terlihat lebih tinggi.

Secara harifiah *Doomed World* merupakan sebuah ungkapan tentang dunia yang hampir selesai atau kiamat, karena kehidupan banyak berpihak pada hal – hal yang jahat dan buruk, penulis menggambarkannya dengan timbangan yang berat sebelah dan di atasnya ada tikus yang terbakar.

11. *Crab World*
(Dunia Hancur)

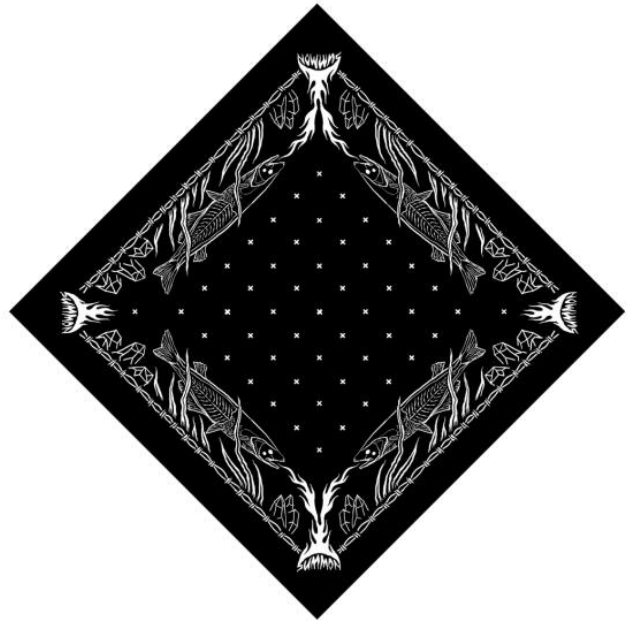


Media: *Digital printing* pada kalkir
Ukuran : 50 cm x 50 cm
Tahun: 2017

Komposisi layout disusun dengan proporsi simetris di kanan dan kiri, objek planet bumi membentuk layout lingkaran dan Kepiting memberi titik berat dibagian bawah sehingga bentuk layout seimbang dan *eye catching* apalagi ditambah dengan tengkorak kecil sebagai *point of nterest* di tengah gambar.

Crab World merupakan sebuah plesetan kata dari *Crap World*, dengan arti sebenarnya yaitu dunia yang buruk atau jelek, karena dalam bahasa Inggris penulisan *crab* sangat mirip dengan *crap* maka terciptalah ilustrasi ini, dengan objek utama kepiting yang sedang mencapit tengkorak manusia sambil menaiki visualisasi bumi yang meleleh dari atas kebawah, merupakan penggambaran dunia paralel tentang rusaknya dunia yang diakibatkan ulah manusia.

12. *Black Water*
(Air Yang Tercemar)



Media: *Digital printing* pada kalkir
Ukuran : 50 cm x 50 cm
Tahun: 2017

Komposisi desain *Black Water* ini terdiri dari pola yang disusun dan banyak objek yang diulang – ulang sehingga banyak sisi yang sama baik secara vertikal maupun horizontal, titik fokus terdapat pada tulisan headline di keempat pojok sisi, dan di tengah disebar motif sederhana untuk melengkapi kepadatan desain.

Merupakan sebuah ilustrasi untuk menyuarakan usaha dalam mencegah pencemaran air dari sampah dan limbah pada habitat ikan, pencemaran yang membuat air menjadi kotor dan hitam, hal tersebut berasal dari sampah maupun limbah yang dihasilkan manusia dan sengaja dibuang kedalam ekosistem air tanpa mengindahkan mereka yang hidup didalamnya, ilustrasi ini nantinya akan dicetak menjadi scraft kain satu meteran persegi, sehingga dalam penggambarannya akan banyak menggunakan pola gambar yang diulang – ulang sehingga desain cenderung bersifat dekoratif.

13. *Snake And Bird* (Burung dan Ular)



Media: *Digital printing* pada kalkir
Ukuran : 50 cm x 50 cm
Tahun: 2017

Tata letak objek berada dalam lingkaran, didalamnya ilustrasi disusun secara distributif, menyebar memenuhi halaman desain dengan komposisi dinamis, *point of interest* yaitu kedua kepala objek yang berhadapan, penulisan *font* headline dipisah, diatas dan dibawah agar *layout* menjadi seimbang.

Visualisasi dengan *headline Summon Lorde* yang merupakan nama lain dari *Lord Summon* dan *Stuffmonger*, sebuah *headline* untuk menunjukkan kekuatan eksistensi suatu *brand* sehingga yang ditampilkan adalah visual tentang objek – objek yang mewakili *brand* itu sendiri, ilustrasi akan mencerminkan citra *brand* yang ingin ditampilkan, dan dipilihlah sebuah visual ular yang sedang beradu dengan burung untuk mewakili citra yang kuat, Indah, dan bebas.

14. *No More Home* (Tiada Lagi Rumah)



Media: *Digital printing* pada kalkir
Ukuran : 70 cm x 50 cm
Tahun: 2017

No More Home merupakan sebuah ilustrasi paradoks tentang hubungan hewan dengan habitatnya yang lambat laun tereduksi oleh pola hidup dinamis manusia, ilustrasi ini bersifat luas dengan menampilkan Orangutan sebagai objek utama yang sedang dikelilingi visual pembangunan hidup manusia yang *chaos* karena dengan banyak hal yang mengancam keberlangsungan hidup satwa disekitar. Ilustrasi menggunakan gaya juktaposisi dengan menyusun objek berdampingan sehingga membentuk kesatuan yang unik dan menarik.

Seluruh objek ditata secara juktaposisi berdampingan dan saling mengisi, objek utama memiliki *fill* warna lebih tebal, objek disekitar disusun

SIMPULAN

- 1) Konsep Tugas Akhir Karya Seni ini adalah mengilustrasikan eksplorasi bentuk dari hewan, kemudian dicetak pada media kaos dibawah nama *Stuffmonger Clothing*.
- 2) Visualisasi eksplorasi bentuk hewan ditampilkan dalam ilustrasi *drawing* dengan cara menginterpretasikan bentuk-bentuk hewan dalam hubungannya terhadap kehidupan manusia yang dinamis kemudian diubah menjadi tanda dan simbol sebagai acuan dalam pembuatan desain *T-Shirt*. Ciri khas desain yang berkarakter ini dibuat dengan teknik digital painting, diperkuat dengan penggunaan satu warna sehingga menghasilkan kesan dramatis dan *horror*.
- 3) Bentuk karya yang di hasilkan sebanyak 14 karya Ilustrasi digital printing dan ilustrasi yang dicetak ada T-shirt dengan ukuran yang bervariasi, antara lain pada tahun 2018 Habitat, *Hideous Regiment*, *Tired of Human*, *No More War*, *Dog Not Food*, *Embalm Control*, *No Master I*, *No Master II*, *Born To Free*, *Doomed World*, *Crab World*, *Black Water*, *Snake and Bird*, *No More Home*.

DAFTAR PUSTAKA

- Susanto, Mikke. 2002. *Membongkar Seni Rupa*. Yogyakarta: Jendela.
- Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.