

# GAMBAR ILUSTRASI T-SHIRT PRODUKSI TROY COMPANY YOGYAKARTA

## *T-SHIRT ILLUSTRATION OF TROY COMPANY PRODUCTION IN YOGYAKARTA*

Oleh: Deri Heksa Putra Perdana, Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni UNY,  
deriheksa@gmail.com

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan konsep gambar ilustrasi, teknik (corak, warna, tipografi, garis, titik dan bidang) dan unsur perseptual yang ditampilkan dalam produksi *T-Shirt Troy Company*. Jenis penelitian adalah deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian adalah 6 *sample* desain ilustrasi yang ada pada produk *T-Shirt Troy Company*. Hasil penelitian menunjukkan gambar ilustrasi pada desain kaos *Troy Company* pada dasarnya mempunyai gambar ilustrasi dengan tema hasil budaya Indonesia dan tema binatang, serta tema lain yang mengikuti trend anak muda. Pada unsur teknis Ilustrasi, desain-desain *Troy Company* mempunyai ciri lebih banyak menggunakan warna hangat atau warna netral, warna hitam untuk memperkuat ilustrasi, corak lebih banyak dengan corak realistik, penggunaan garis lebih banyak digunakan sebagai *outline*, titik digunakan untuk memusatkan arah dan komposisi pewarnaan dengan teknik kepadatan yang berbeda. Tipografi semuanya menggunakan jenis *hand drawing* yang disesuaikan dengan tema ilustrasi, bidang yang digunakan didominasi dengan bidang non-geometris meskipun terkadang masih ada bidang yang didominasi geometris. Unsur perseptual yang diterapkan oleh *Troy Company*, unsur kesatuan yang menekankan pada dominasi ukuran tertentu, unsur keseimbangan dengan teknik simetris dan asimetris serta keseimbangan memusat dan menyebar, unsur irama dihadirkan terutama pada jenis komposisi yang dibentuk dengan cara perulangan, unsur harmoni cenderung dihadirkan dalam keselarasan komposisi unsur-unsur ilustrasi, unsur intensitas dihadirkan dengan memperbesar ukuran obyek tertentu, unsur ukuran dan proporsi yang ditonjolkan merupakan bagian yang mendukung tema atau gambar dengan memperbesar ukuran, dan pada desain *Troy Company* keseluruhan desainnya dikesankan mempunyai arah dan gerak agar menunjukkan kedinamisan.

Kata kunci: Desain, Ilustrasi, T-Shirt, Troy Company.

### **Abstract**

*This study aims to describe the concept of illustration drawings, techniques (patterns, colors, typography, lines, dots and fields) and the perceptual elements shown in T-Shirt Troy Company production. The type of research is descriptive qualitative with the subject of research are 6 sample design illustrations on products T-Shirt Troy Company. The result show that illustrations on Troy Company shirt basically have illustrations with theme of Indonesian culture and animal theme, as well as other themes that follow the trend of young people. In technical elements illustrations, Troy Company design have more features using warm colors or neutral colors, black to reinforce illustration, more features with relistic shades, the use of more lines used as outlines, dots used to center the direction and composition of coloration with different density techniques. All typography uses hand drawing types tailored of the theme of illustration. The field used is dominated by non-geometric and geometric. The perceptual element applied by Troy Company is an element of unity that emphasizes the dominance of certain size, the element of balance with symmetric and asymmetric techniques and balance centered and spread, the element of rhythm is presented primarily in the type of composition formed by looping, the element of harmony tends to be presented in the composition alignment the elements of illustration, the intensity element is presented by increasing the size of particular object, the size element and the proportion being highlited is the part that supports the theme or image by increasing the size and the design of overall Troy Company design is impressed to have direction and motion to show dynamism.*

*Keywords: Design, Illustration, T-Shirt, Troy Company.*



## PENDAHULUAN

Kaos atau *T-Shirt* dalam industri kreatif berfungsi sebagai aksesoris yang menggambarkan keindahan dan identitas diri atau kelompok serta alat komunikasi visual yang disampaikan lewat ilustrasi dari kaos. Oleh karena itu kaos memungkinkan untuk menjadi media ilustrasi yang mampu menawarkan kebutuhan masyarakat modern seperti saat ini. Ilustrasi dan desain dalam kaos menjadi industri kreatif yang berkembang luas, terutama dikalangan remaja. Ilustrasi menurut definisinya adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual. (Kusrianto, 2009: 140). Dengan demikian, gambar ilustrasi adalah gambar yang bercerita yang memiliki tema sesuai dengan tema isi cerita tersebut. Oleh karena itu ilustrasi memerlukan sebuah konsep untuk menerangkan sebuah tema dan cerita. Konsep merupakan abstraksi suatu ide atau gambaran mental, yang dinyatakan dalam suatu kata atau simbol. Konsep dinyatakan juga sebagai bagian dari pengetahuan yang dibangun dari berbagai macam karakteristik.

Ilustrasi dalam industri kaos menjadi kekuatan dari masing-masing produsen untuk bersaing. Semakin kuat konsep ilustrasi dalam sebuah kaos atau semakin unik dan menarik ilustrasi kaos, maka kaos tersebut semakin disukai oleh masyarakat. Selain itu dalam ilustrasi perlu diperhatikan unsur perseptual yang dapat memperkuat makna ilustrasi.

Yogyakarta sebagai salah satu kota kreatif juga banyak melahirkan produsen-produsen kaos, salah satunya adalah Troy Company. Troy Company merupakan salah satu perusahaan atau produsen yang bergerak dibidang produksi T-Shirt atau kaos dengan ilustrasi yang khas. Perusahaan ini didirikan oleh Gunawan Aris Pramana pada awal Maret 2011. Produksi T-Shirt oleh Troy Company ditujukan untuk masyarakat umum atau semua kalangan, meskipun desain-desainnya lebih disukai anak muda. Terkait ilustrasi atau desain kaosnya, pada awalnya Troy Company mengangkat tentang tema kebudayaan-kebudayaan yang ada di Indonesia, seperti wayang, Reog Ponorogo, tari Bali dan lain sebagainya. Kemudian tema desain kaos mengikuti trend yang berkembang di masyarakat dan perkembangan pasar. Misal pada kalangan muda pada suka tentang gambar tengkorak, maka dibuat desain tengkorak dengan ciri khas Troy Company.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan konsep ilustrasi yang ditampilkan dalam produksi *T-Shirt* Troy Company, mendeskripsikan unsur teknis (corak, warna, tipografi, garis, titik dan bidang) dalam ilustrasi yang ditampilkan dalam produksi *T-Shirt* Troy Company, dan mendeskripsikan unsur perseptual dalam ilustrasi yang ditampilkan dalam produksi *T-Shirt* Troy Company.

### Ilustrasi

Ilustrasi secara harafiah berarti gambar yang dipergunakan untuk menerangkan atau mengisi sesuatu. Dalam desain grafis, ilustrasi merupakan subjek tersendiri yang memiliki alur sejarah serta perkembangan yang spesifik atas kegiatan seni itu ( Kusrianto, 2009 : 110). Ilustrasi menurut definisinya adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual. Dalam perkembangannya, ilustrasi secara lebih lanjut ternyata tidak hanya berguna sebagai sarana pendukung cerita, tetapi dapat juga menghiasi ruang kosong. (Kusrianto, 2009: 140). Ilustrasi pada kaos dapat dilihat dari 3 elemen yang berbeda, yaitu elemen konsep, elemen teknis dan elemen perseptual.

### Elemen Konseptual

Pada elemen konsep, ilustrasi mempunyai tema atau abstraksi sebuah cerita. Soedjadi (2000:14) menyatakan bahwa pengertian konsep adalah ide abstrak yang dapat digunakan untuk mengadakan klasifikasi atau penggolongan yang pada umumnya dinyatakan dengan suatu istilah atau rangkaian kata. Pada tingkat abstrak dan kompleks, konsep merupakan sintesis sejumlah kesimpulan yang telah ditarik dari pengalaman dengan objek atau kejadian tertentu.

Menurut Singarimbun dan Effendi (2008) konsep adalah generalisasi dari sekelompok fenomena tertentu, sehingga dapat dipakai untuk menggambarkan berbagai fenomena yang sama.” Secara umum konsep adalah suatu abstraksi yang menggambarkan ciri-ciri umum sekelompok objek, peristiwa atau fenomena lainnya.

Jadi konsep adalah sebuah ide abstrak, gagasan yang mendasari suatu objek yang di tuangkan dalam suatu istilah yang di gunakan untuk memahami hal-hal lain dalam suatu fenomena, sehingga ide abstrak atau gagasan tersebut dapat di mengerti oleh orang lain dengan jelas.

### Elemen Teknis

Pada elemen teknis dapat dilihat dari corak, warna, tipografi, titik dan bidang. Corak terdiri dari realistik dan non-realistik. Ilustrasi Realistik adalah penggambaran bentuk yang anatomis dan mempunyai perspektif yang jelas sesuai dengan keadaan nyata (*real*). Ilustrasi non realistik adalah penggambaran bentuk yang tidak. Warna sebagai unsur visual yang berkaitan dengan bahan yang mendukung keberadaannya ditentukan oleh cahaya. Kesan yang diterima oleh mata lebih ditentukan oleh cahaya (Kusrianto, 2009: 30).

Tipografi dalam desain grafis didefinisikan sebagai suatu proses seni untuk menyusun bahan publikasi menggunakan huruf cetak (Kusrianto, 2009 : 190 ). Titik adalah salah satu unsur visual yang wujudnya relatif kecil, dimana dimensi memanjang dan melebarnya dianggap tidak berarti. Titik cenderung ditampilkan dalam bentuk kelompok, dengan variasi jumlah, susunan dan kepadatan tertentu (Kusrianto, 2009: 30). Bidang merupakan unsur visual yang berdimensi panjang dan lebar. Ditinjau dari bentuknya, bidang bisa dikelompokkan menjadi dua, yaitu bidang geometri atau beraturan dan bidang yang relatif mudah diukur keluasannya. Sedangkan bidang non-geometri merupakan bidang yang relatif sukar diukur keluasannya. (Kusrianto, 2009: 30).

### **Elemen Perseptual**

Elemen perseptual merupakan unsur-unsur yang dapat dirasakan dan hadir pada sebuah objek dikarenakan kemampuan manusia dalam melakukan proses persepsi. Beberapa pendapat mengatakan bahwa unsur-unsur yang dimasukkan ke dalam kategori unsur perseptual ini dinamakan dengan prinsip desain atau unsur tak teraba (Masri, 2010: 104). Unsur-unsur perseptual adalah kesatuan atau *unity*, keseimbangan, irama, harmoni atau keselarasan, intensitas, ukuran dan proporsi, serta arah dan gerak.

Menurut Kusrianto (2009: 35), kesatuan atau *unity* merupakan salah satu prinsip yang menekankan pada keselarasan dari unsur-unsur yang disusun baik dalam wujudnya maupun kaitannya dengan ide yang melandasinya. Keseimbangan atau *balance* merupakan prinsip dalam komposisi yang menghindari kesan berat sebelah atas suatu bidang atau ruang yang diisi dengan unsur-unsur rupa (Kusrianto, 2009: 30). Unsur irama hadir terutama pada jenis komposisi yang dibentuk dengan cara perulangan dan dapat dipahami sebagai hasil penyusunan elemen komposisi secara teratur dalam pola tertentu. (Masri, 2010: 119).

Harmoni adalah sebuah bentuk yang terbangun oleh pola komplementer (saling melengkapi) membutuhkan akurasi tinggi untuk mencapai keutuhan ungkapan. Dengan melihat hal tersebut, maka keselarasan menitikberatkan penilaian pada tepat atau tidaknya sistem penyusunan unsur-unsur visual pada sebuah karya ( Masri, 2010: 113). Menurut Masri (2010: 120), tertangkap tidaknya masing-masing unsur visual di antara unsur yang lain akan bergantung dari seberapa kuatnya unsur visual mempertahankan diri melalui ukuran, posisi dan intensitas.

Proporsi adalah perbandingan ukuran antara bagian dengan bagian lain dan antara bagian dengan keseluruhan. Prinsip komposisi tersebut menekankan pada ukuran dari suatu unsur yang akan disusun dan sejauh mana ukuran itu menunjang keharmonisan tampilan suatu desain (Kusrianto, 2009: 43). Arah dan gerak memastikan posisi dari unsur visual relatif terhadap format atau unsur lain pada struktur komposisi tersebut. Arah selalu disandingkan dengan gerak. Arah adalah nilai perseptual yang juga bersifat kualitatif (Masri, 2010: 118).

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif.

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan pada perusahaan Troy Company yang beralamat di di Jl.Swadaya 1 Nomor 106 Yogyakarta. Waktu penelitian dilaksanakan bulan April – Mei 2017.

### **Objek dan Subjek Penelitian**

Objek penelitian ini adalah perusahaan *Troy Company* beserta hasil produksinya (ilustrasi T-Shirt nya). Gambar Ilustrasi yang dibahas dalam penelitian ini ada 6 desain gambar. Sedangkan subjek penelitian adalah pemilik dari Troy Company dan para desainernya.

### **Jenis Data, dan Teknik Pengumpulan Data**

Sumber data dalam penelitian ini meliputi data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh hasil observasi, wawancara berstruktur/wawancara mendalam tidak berstruktur, studi dokumentasi. Data sekunder adalah data yang diperoleh melalui studi kepustakaan atau data yang tujuannya untuk melengkapi data primer.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara dan studi kokumentasi. Bentuk observasi yang dilakukan adalah dengan cara observasi langsung yaitu

pengamatan dilakukan secara langsung pada *Troy Company* beserta hasil produksinya berupa ilustrasi *T-Shirt*nya sebagai objek yang di observasi. Pengamatan langsung dilakukan pada kegiatan dalam kantor maupun diluar kantor, termasuk proses desain dan produksi.

Wawancara dilakukan terhadap pemiliknya. Kemudian dilanjutkan pada para desainernya untuk mengetahui konsep ilustrasi, detail teknik ilustrasi serta unsur perseptualnya. Studi dokumentasi merupakan metode pengumpulan data untuk menelusuri data atau informasi yang disimpan atau didokumentasikan (narasumber/informan). Dokumen bisa berupa tulisan tangan atau koleksi data yang berhubungan dengan penelitian. Dokumentasi dalam penelitian ini terutama ilustrasi yang ada dalam *T-Shirt* hasil produksi *Troy Company*.

### Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini berdasarkan analisis penelitian kualitatif. Miles dan Huberman (2009:16-19) mengemukakan bahwa terdapat langkah-langkah dalam analisis data yaitu reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan.

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

*Troy Company* merupakan salah satu perusahaan atau produsen yang bergerak dibidang clothing salah satunya produksi *T-Shirt* atau kaos dengan ilustrasi yang khas. Perusahaan ini didirikan oleh Gunawan Aris Pramana pada awal Maret 2011. Produksi *T-Shirt* oleh *Troy Company* ditujukan untuk masyarakat umum atau semua kalangan, meskipun desain-desainnya lebih disukai anak muda. Terkait ilustrasi atau desain kaosnya, pada awalnya *Troy Company* mengangkat tentang tema kebudayaan atau yang lebih tepatnya hasil budaya atau tradisi yang ada di Indonesia, seperti wayang, Reog Ponorogo, tari Bali dan lain sebagainya. Kemudian tema desain kaos mengikuti *trend* yang berkembang di masyarakat dan perkembangan pasar terutama yang ada pada anak muda. Hal ini berarti setiap produksi tergantung dari *trend* yang ada dan sesuai kebutuhan pasar. Contohnya di kalangan pemuda sedang marak orang memelihara binatang, maka dibuat tema tentang binatang (pitbull, macan, burung dan lain-lain). Contoh lainnya pada kalangan muda pada suka tentang gambar tengkorak, maka dibuat desain tengkorak dengan ciri khas *Troy Company*.

Konsep gambar ilustrasi *Troy Company* mengalami perubahan dan perkembangan, dengan menambahkan konsep gambar bertajuk *Save Animal* dan mengangkat jenis hewan-hewan seperti Burung Hantu, Rusa, Serigala dan lain sebagainya. Dalam menentukan ide konsep desain, biasanya ada sebuah team khusus desainer yang terdiri dari 3 sampai 5 desainer untuk membahas konsep ilustrasi. Briefing dari pemilik perusahaan dengan team desainer untuk membahas dan menentukan gambar dilakukan setiap bulan. Dari team desainer inilah ide konsep gambar dihasilkan, tentu dengan ACC pemilik perusahaan. Dalam sekali rapat, tim desainer ini dihasilkan beberapa ide konsep gambar paling tidak untuk tema sebulan ke depan.

Selama ini corak dasar desain kaos *Troy Company* lebih sering menggunakan corak realis daripada non-realis. Untuk konsep dasar warna untuk desain-desain *Troy Company* lebih sering menggunakan warna dasar putih, dan warna "hangat" untuk desainnya, sementara warna kaosnya lebih banyak warna hitam atau warna gelap agar desain lebih muncul karena warna hitam membuat desain lebih *powerfull* atau kuat.. Untuk konsep dasar huruf/ font dalam desain-desain *Troy Company* lebih sering menggunakan *font custom* atau membuat sendiri, dan tidak terpaku pada satu font tertentu saja. Dengan model *font custom hand made* ini, jenis font lebih fleksibel dan dapat mengikuti karakteristik gambar. Berikut adalah analisis terhadap 6 objek ilustrasi pada *T-shirt* *Troy Company* yang meliputi elemen konsep elemen teknis dan elemen perseptual:



Gambar 1: Ilustrasi *Victorious*

Konsep Ilustrasi “*Victorious*” yang dalam bahasa Indonesia berarti kejayaan atau kemenangan, yang menampilkan gambar burung gagak di tengah tengkorak manusia dalam situasi setelah peperangan. Konsep dari ilustrasi di atas adalah tentang kemenangan atas pertarungan antara burung gagak dengan manusia yang disimbolkan dengan adanya tengkorak manusia dan belati. Berdasarkan ciri bahasa rupa tradisi (Tabrani, 2009:176) jika seekor binatang yaitu burung gagak yang digambarkan ‘bentuk dinamis’ maka pesannya burung gagak sedang terbang.

Elemen Teknis digambarkan dengan warna yang digunakan ialah warna-warna tersier yang berasal dari unsur warna merah tua yang mempunyai rasa panas/hangat seperti pada *background* burung gagak.. Ilustrasi ini menggunakan corak realistik. Unsur garis banyak digunakan sebagai kesan gerak pada sayap burung gagak dan menciptakan kesan helaian bulu, serta garis pada ranting kayu untuk membentuk kesan tekstur kontur kayu. Unsur titik pada ranting kayu dengan kerapatan yang sedemikian dimaksud untuk menciptakan kontur dan tekstur kayu yang realis. Tipografi merupakan hasil gambar tangan oleh ilustrator. Unsur bidang adalah bidang segi empat (persegi panjang) yang terletak dibelakang tulisan Troy dan membingkai gambar ilustrasi memanjang ke bawah.

Elemen perseptual dapat dilihat dari unsur unity yaitu keseluruhan gambar mampu menghadirkan kesan cerita yang mendalam tentang peperangan atau pertarungan. Unsur keseimbangan menunjukkan keseimbangan asimetris. Irama dapat ditangkap melalui keberaturan sebuah perulangan. Unsur harmoni dapat dilihat dari hubungan ilustrasi burung gagak, tengkorak, pohon-pohon kering, pisau belati yang berfungsi saling melengkapi. Unsur intensitas terdapat pada bagian *background* yang menggunakan warna hangat cenderung gelap. Unsur proporsi ukuran gambar burung gagak dan tengkorak terlihat lebih keras dibandingkan dengan gambar lainnya. Hal ini dimaksudkan untuk mempertegas cerita yang ingin ditampilkan. Terdapat pula teknik Barbar yaitu bagian gambar yang diperbesar seperti pada tengkorak dan burung untuk menunjukkan fokus tema ilustrasi. Unsur arah dan gerak yang dapat dilihat pada gambar burung gagak. Arah yang dimaksud adalah arah memusat yang ditunjukkan

dari garis-garis pada daerah *background* disekitar sayap burung gagak menunjukkan arah dan gerakannya.

Gambar 2: Ilustrasi *Attitude*

Konsep ilustrasi pada *T-Shirt* yang berjudul “*Attitude*” menampilkan tokoh karakter punakawan dalam pewayangan Jawa yang bernama petruk. Dalam konsep ilustrasi ini tokoh petruk dirubah terlihat dengan *style* pakaian seperti anak muda jaman sekarang, memakai jaket warna hitam dengan kepala terikat bandana. Konsep dari ilustrasi ini adalah menggambarkan kondisi remaja jaman sekarang yang terkenal dengan jiwa emosional yang disimbolkan dengan ekspresi marah dengan tangan mengepal, mata melotot serta mulut yang menggeram. Penggambaran petruk dengan “blabar ekspresif” dalam ciri bahasa rupa tradisi (Tabrani, 2009:176) memberikan pesan bahwa petruk tersebut sedang bergerak/berjalan. Fokus penekanan pada blabar ekspresi didukung dengan memperbesar bagian mata yang menunjukkan sedang marah.

Elemen Teknis didapat dari unsur warna yang digunakan pada ilustrasi “*Attitude*” hanyalah warna hitam dan tidak ada unsur warna lain, konsep warna hitam dalam ilustrasi ini di buat untuk memperkuat ilustrasi agar lebih *powerfull*. Ilustrasi ini bergaya non-realistik, hal tersebut dapat dilihat dari bentuk hidung yang panjang, serta bentuk mata, mulut serta telinga. Unsur garis pada ilustrasi ini banyak digunakan untuk *outline* dan membuat ekspresi wajah untuk mempertegas ekspresi marah. Unsur titik terdapat pada kain bandana untuk membuat motif yang terkesan ramai dengan kombinasi garis serta pada bagian pupil mata tokoh karakter petruk agar ekspresi lebih terlihat hidup. Tipografi TROY merupakan jenis tipografi *hand drawn*. Bidang didominasi oleh bidang non geometris, sementara bidang geometris terletak pada bagian gigi dan mata tokoh karakter petruk.

Elemen Perseptual dapat dilihat pada unsur *unity*, yaitu ekspresi marah pada wajah karakter petruk ini di perkuat dengan mata yang melotot dan gigi yang terlihat seperti geram dan juga ilustrasi tangan mengepal, pemilihan warna hitam dan putih membuat ilustrasi ini terlihat tegas dan kontras, hal ini memperlihatkan bahwa adanya kesatuan. Keseimbangan ilustrasi menunjukkan keseimbangan asimetris. Unsur irama berada di motif ikat kepala bandana yang berada di kepala tokoh karakter petruk, unsur motif titik dan garis membuat kesan perulangan yang tersusun. Unsur harmoni cenderung terdapat pada ekspresi wajah tokoh karakter petruk yang sedang marah dan posisi tangan yang mengepal. Unsur intensitas terlihat pada keseluruhan warna yang kontras serta tekstur wajah, tangan dan bagian badan terlihat kosong/polos yang membuat intensitas pada wajah lebih kuat. Unsur proporsi cenderung terkesan miring jadi keseluruhan bentuk terlihat berbeda ukuran, seperti posisi mata, kuping, tangan yang terlihat besar sebelah. Posisi ilustrasi yang cenderung asimetris dan terkesan miring membuat ilustrasi tokoh karakter petruk terkesan mempunyai arah gerak.



Gambar 3: Ilustrasi *King of Death*

Konsep ilustrasi pada *T-Shirt "King of death"* menampilkan ilustrasi berbentuk kepala barong *leak* yang berasal dari daerah Bali. Konsep *leak* merupakan salah satu tentang tema hasil budaya atau tradisi di masyarakat Bali. Dikatakan tradisi, karena memberikan ciri khas hasil budaya tertentu yang telah berlangsung turun temurun. Unsur yang ditonjolkan dari Leak ini adalah bentuk kepala yang seram dan mempunyai lidah yang panjang serta mata melotot. Gambar leak secara bahasa rupa tradisi (Tabrani, 2009: 176) menekankan pada "blabar ekspesif" pesannya leak tersebut bergerak, meskipun ada kesan sebagai gambar statis.

Elemen teknis dapat dilihat dari unsur warna yang digunakan hanyalah warna putih dan tidak ada unsur warna lain, warna putih mempunyai makna positif suci, pemujaan, kekuatan dan makna negative hampa, kematian, menyerah. Penggunaan warna hitam sendiri yang mendominasi latar dari gambar untuk memperkuat ilustrasi agar terkesan lebih *powerfull*. Ilustrasi ini bercorak realistik. Unsur garis diterapkan untuk membuat arsir gelap terang pada wajah, rambut dan hampir semua bagian terdapat unsur garis. Unsur titik hampir terdapat pada semua bagian ilustrasi untuk memberikan kesan gradasi gelap-terang pada ilustrasi serta dominan pada *background* ilustrasi. Tipografi merupakan *hand drawn* yang di seuaikan dengan konsep ilustrasi. Unsur bidang merupakan geometris pada bagian samping lidah yaitu bidang prisma, dan pada bagian kepala terdapat bidang yang berbentuk segitiga, tetapi ilustrasi ini cenderung banyak bidang non geometris.

Elemen teknis dapat dilihat dari *unity*, yaitu ilustrasi *King of death* mempunyai kesan kesatuan yang terdapat pada unsur api yaitu bagian lidah, samping lidah, kepala dan tipografi, unsur tersebut memberikan kesan kesatuan. Keseimbangan menunjukkan keseimbangan simetris. Unsur irama terdapat pada bagian rambut yang terurai panjang yang memberikan kesan natural dan pada bagian pinggiran lidah yang terdapat pengulangan bentuk yang menjadikan ilustrasi mempunyai kesan irama. Unsur harmoni terdapat pada bagian rambut dan lidah yang terurai panjang. Nilai intensitas terlihat dari tekstur kontras antara ilustrasi leak dan *backgroundnya*, hal tersebut terlihat pada wajah, rambut dan lidah yang terjulur panjang. Unsur proporsi cenderung terkesan proporsional dilihat dari ukuran dan penempatan ilustrasi Leak yang berada ditengah, sehingga membuat keseluruhan ilustrasi memiliki unsur proporsi yang sesuai. Posisi cenderung simetris dan center sebenarnya seperti gambar yang statis, namun adanya unsur lidah yang menjulur panjang ke depan membuat kesan gerak dengan arah maju.



Gambar 4: Ilustrasi *Struggel*

Konsep ilustrasi *T-Shirt* produk *Troy Company* yang berjudul “*Struggle*” yang dalam bahasa Indonesia memiliki arti perjuangan. Perjuangan menampilkan ilustrasi berbentuk kerangka tubuh utuh tulang dan tengkorak hewan mirip orangutan. Konsep pada ilustrasi ini menceritakan pesan kritis tentang kepedulian terhadap satwa yang di lindungi di Indonesia. Ilustrasi ini mengajak manusia untuk lebih peduli akan kehidupan satwa yang dilindungi. Berdasarkan ciri bahasa rupa tradisi (Tabrani, 2009: 176) gambar kerangka orang utan yang digambarkan dengan bentuk dinamis dan blabar ekspresif memberikan pesan bahwa binatang tersebut berjalan.

Elemen teknis dilihat dari unsur warna yang hanya menggunakan warna abu-abu dan warna hitam pada *background*. Warna abu-abu digunakan sebagai “penetral” dalam ilustrasi dan menggambarkan keseriusan, kestabilan, bahkan memberikan kesan bertanggung jawab. Warna hitam mempunyai makna positif kokoh, kuat, misteri, dan modern. Gambar ilustrasi bergaya ilustrasi realistik. Unsur garis digunakan untuk membuat arsir tekstur gelap terang agar terlihat lebih realistik, dan garis *outline* untuk penegasan antara ilustrasi orangutan dan *background* warna hitam. Unsur titik hampir digunakan di seluruh ilustrasi orangutan, terlihat pada sela-sela arsir terdapat titik besar dan kecil untuk membuat kesan kerangka tulang tersebut bertekstur ditambah dengan kombinasi garis arsir akan terkesan lebih natural. Tipografi merupakan jenis *hand drawn*. Unsur bidang didominasi oleh bidang non-geometris.

Elemen perseptual dilihat dari unsur kesatuan terletak pada penempatan ilustrasi kerangka tulang orangutan dengan tipografi. Kesatuan juga terdapat pada unsur warna antara *background* yang berwarna hitam dengan warna ilustrasi dan tipografi yang berwarna abu-abu.

Keseimbangan adalah keseimbangan asimetris. Unsur irama hanya terdapat pada bagian bentuk kerangka tulang rusuk dan garis arsir ilustrasi orang-utan. Bagian tersebut mempunyai pengulangan bentuk garis yang tersusun membentuk irama. Unsur harmoni hanya terdapat pada bagian penempatan antara tipografi TROYCMPNY dan ilustrasi orangutan. Unsur intensitas terlihat dominan dari garis-garis dan titik yang berada pada seluruh ilustrasi orangutan yang tergolong padat dibandingkan pada tipografi yang terkesan polos tidak ada unsur tekstur. Ukuran dan proporsi kerangka tubuh orang utan sudah sesuai dengan ukuran bidangnya. Posisi ilustrasi orangutan terlihat serong ke arah kiri yang menyebabkan seperti miring, hal ini membuat ilustrasi orangutan terkesan sedang berjalan dan bergerak ke arah kiri.



Gambar 5: Ilustrasi *Bounce*

Konsep ilustrasi yang berjudul “*Bounce*” menampilkan ilustrasi berbentuk setengah badan kuda berambut panjang yang sedang beratraksi mengangkat kaki depannya. Tema dari ilustrasi ini adalah cinta binatang, lindungi binatang serta sayangi binatang yang dalam konteks ini adalah kuda. Ilustrasi menunjukkan kuda dengan kelincihan dan kemampuannya yang menarik, dan kupu-kupu hanya untuk mendukung kesan keindahan. Gambar kuda yang digambarkan dalam bentuk dinamis dan blabar ekspresif menurut bahasa rupa (Tabrani, 2009: 176) menunjukkan kuda yang sedang berjalan atau berlari atau bergerak. Penggambaran kaki kuda yang diangkat juga memberi pesan kuda sedang bergerak atau berdiri.

Elemen teknis dapat dilihat dari unsur warna yang digunakan yaitu warna-warna hangat, ada warna orange sebagai *background* ilustrasi dalam lingkaran. Warna coklat dan cream sebagai warna kuda, warna hitam kehijauan tua sebagai warna rambut kuda, kupu-kupu, garis *outline* dan

tipografi. Gambar ilustrasi bercorak ilustrasi realistik. Unsur garis digunakan untuk membuat arsir tekstur dan unsur gelap-terang pada keseluruhan ilustrasi kuda agar terlihat lebih realistik, dan garis *outline* untuk penegasan. Unsur titik terdapat ada di dalam isi lingkaran bagian *background* ilustrasi kuda berwarna putih untuk memberikan kesan gradasi. Titik diberikan secara tidak beraturan dengan kerapatan yang variatif untuk memberikan kesan gradasi. Tipografi merupakan jenis *hand drawn*. Unsur bidang didominasi bidang non geometris, ada satu bagian yang mempunyai kesan geometris yaitu bentuk lingkaran pada background kuda walaupun tidak utuh.

Elemen Gambar terdapat unsur kesatuan antara penempatan ilustrasi kuda dengan *background* dan tipografinya. Kesatuan juga terdapat pada unsur warna antara *background* yang berwarna orange dengan warna ilustrasi kuda yang berwarna coklat dan warna krem karena termasuk warna hangat. Penempatan posisi kupu-kupu yang berada di sela atas dan bawah ilustrasi juga menambah kesan kesatuan. Keseimbangan merupakan keseimbangan asimetris. Unsur harmoni terdapat pada gerakan kaki kuda dengan rambut kuda yang jatuh kebawah, serta ilustrasi daun yang berada disela anantara rambut dan kaki. Unsur intensitas terlihat dari garis-garis yang berada pada seluruh ilustrasi kuda tetapi lebih dominan bagian rambut kuda. intensitas juga terlihat pada background yang ada titik-titik berwarna putih dengan kepadatan sedang. Ilustrasi "*Bounce*" memiliki ukuran yang memanjang kebawah berbentuk persegi panjang. Hal ini disebabkan oleh proporsi kuda berdiri dengan rambut yang menjulur ke bawah, sehingga memerlukan bidang yang memanjang ke bawah. Posisi gambar ilustrasi "*Bounce*" terlihat mempunyai arah ke kanan dan kaki kuda yang bergerak seakan naik-turun dari seekor kuda. Dan juga ilustrasi daun yang penempatannya acak mengisi ruang atas dan bawah menambah kesan gerak dari kupu-kupu.



Gambar 6: Ilustrasi *Mr. Cats*

Konsep ilustrasi *T-Shirt* yang berjudul "*Mr.Cats*" menampilkan ilustrasi kepala kucing yang menggunakan topi kecil dan pakaian jas berdasi rapi serta lengkap dengan kacamata sebelah dan rokok yang sedang mengepul. Konsep pada ilustrasi ini menceritakan pesan kritik perilaku para pemimpin negeri ini yang berperilaku seperti kucing sebuah hewan yang dikenal suka mencuri ikan. Ilustrasi *Mr.Cats* jika dilihat dari ciri bahasa rupa tradisi (Tabrani, 2009: 176) dapat dilihat dari penggambaran yang "*blabar ekspresif*" yang memberi pesan kucing bergerak, meskipun latar segi empat seolah-olah membuat frame dengan kesan statis. Namun frame dalam bahasa rupa tradisi belum dikenal. Pesan yang disampaikan dalam ilustrasi *Mr. Cats* adalah kepala kucing yang digambar lebih besar dari gambar lainnya.

Elemen teknis berupa unsur warna yaitu krem dan hitam kehijauan. Warna hitam kehijauan cenderung gelap mempunyai makna negatif ketakutan, kesedihan, penyesalan dan berkabung. Kombinasi warna hitam kehijauan dan krem ini tidak membuat gambar ilustrasi "*Mr.Cats*" terlihat kontras. Ilustrasi bergaya ilustrasi realistik. Unsur garis digunakan untuk membuat garis *outline* untuk penegasan antara ilustrasi kepala kucing dan bingkai *background* yang ada. Unsur titik hampir digunakan di seluruh ilustrasi kucing dan *backgroundnya*, memberikan kesan gradasi/tebal tipis (rapat atau tidak rapat) dalam ilustrasi. Tipografi merupakan jenis *hand drawn*. Tipografi dengan satu warna dan direspon dengan corak garis-garis memberikan kesan 3d pada tipografi. Unsur bidang didominasi oleh bidang geometris yaitu frame *background*, dan kacamata kucing yang berbentuk lingkaran, Sementara bidang non-geometris terletak pada asap yang mengepul dari rokok kucing.

Elemen perseptual terdapat unsur kesatuan yaitu antara penempatan tipografi yang *center* disesuaikan dengan bentuk bingkai *background* ilustrasi. Kesatuan ini diperkuat dengan kombinasi warna krem pada ilustrasi dan warna hitam kehijauan sebagai tekstur. Keseimbangan adalah keseimbangan simetris. Unsur irama terdapat pada bagian titik-titik dikeluruhan bagian ilustrasi kucing yang mempunyai pengulangan dan variasi antara padat dan tidak padat yang tersusun disemua bagian ilustrasi. Dan unsur garis yang teratur pada tipografi juga menambah kesan irama. Unsur harmoni cenderung terdapat pada ekspresi wajah kucing yang datar dengan adanya kacamata sebelah serta sedang menghisap rokok. Unsur intensitas terlihat dari titik yang berada pada setiap ujung bingkai *background*nya yang digambarkan secara variasi antara padat dan tidak padat. Ilustrasi “*Mr.Cats*” memiliki ukuran yang memanjang ke bawah meskipun tidak terlalu panjang. Hal ini disebabkan oleh proporsi ilustrasi dan Tipografi yang cenderung lebih panjang daripada lebarnya. Proporsi yang ditonjolkan adalah kepala kucing dan tipografinya. Posisi ilustrasi “*Mr. Cats*” terlihat statis atau diam, namun asap rokok yang mengarah ke kanan memberikan kesan gerak dari ilustrasi kepala kucing ke kanan. Arah dan gerak yang cenderung statis.

### **Pembahasan**

Unsur pertama adalah konsep dari *Troy Company* yang berangkat dari tema besar kebudayaan dan binatang. Tema kebudayaan yang dimaksud di sini adalah tema-tema yang menyangkut hasil budaya pada wilayah tertentu di Indonesia atau disebut dengan tradisi. Tema binatang atau hewan dalam desain *Troy Company* lebih kepada *save animal* atau perlindungan pada binatang. Dari ke-enam ilustrasi yang dibahas dalam penelitian ini ada 2 tema budaya yaitu pada ilustrasi “*Attitude*” dan “*King of death*” dan ada 4 ilustrasi dengan tema binatang, yaitu “*Victorious*”, “*Struggle*”, “*Bounce*” dan “*Mr.Cats*”. Tema besar pada masing-masing ilustrasi diberi kombinasi dengan berbagai ilustrasi dan simbol-simbol modern atau simbol-simbol kekinian agar mempunyai jalan cerita. Misal dalam “*Attitude*” ilustrasi petruk dilengkapi dengan pakaian anak jaman sekarang dan ekspresi wajahnya sedang marah. Hal ini dimaksudkan karakter anak mudah sekarang cenderung pemarah, maka belajarlah dari petruk yang sikapnya sabar dan baik budi pekertinya.

Pada ilustrasi “*Struggle*” yang digambarkan dengan tengkorak orangutan yang sedang berjalan, hal ini mempunyai nilai kritik akan banyaknya pembunuhan terhadap orangutan sehingga terancam punah.

Pada unsur Ilustrasi yang digunakan oleh *Troy Company* mempunyai ciri khas yang memperlihatkan keunikannya dibandingkan dengan desain perusahaan lain. Pada ilustrasi *Troy Company*, warna yang digunakan cenderung menggunakan warna hangat dan warna netral. Corak yang digunakan rata-rata bercorak realistik. Dari enam ilustrasi yang diteliti, hanya satu ilustrasi yang bertema non-realistik yaitu ilustrasi pada “*Attitude*” yaitu yang menggambarkan tokoh petruk dengan hidung yang sangat mancung. Hal ini sesuai dengan pendapat ilustrasi menurut Hadi (1998 : 20 – 23 ), bahwa ilustrasi dapat diklasifikasikan menjadi 2 yaitu realistik dan non-realistik.

Penggunaan garis pada ilustrasi *Troy Company* pada umumnya digunakan untuk outline ilustrasi dan digunakan untuk penegasan serta teknik arsir untuk kesan bayangan. Untuk titik digunakan berdasarkan kerapatan yang bervariasi untuk memusatkan ilustrasi dan untuk memberi kesan degradasi warna. Tipografi yang digunakan semuanya adalah dengan teknik *hand drawing* dengan tanpa batasan model, umumnya tipografi diselaraskan dengan tema ilustrasi, misal pada ilustrasi “*King of Death*” tipografinya diberi kesan horor. Sementara untuk bidang didominasi dengan bidang non-geometris, meskipun masih ada bidang-bidang yang menggunakan bidang geometris. Dalam 6 ilustrasi yang diteliti, bidang geometris yang besar ada pada ilustrasi “*Mr.Cats*” dan “*king of Death*” , sedangkan lainnya didominasi oleh bidang non-geometris.

Pada unsur perseptual, produk desain *Troy Company* mempunyai ciri yang menggambarkan berbagai unsur perseptual. Pada unsur kesatuan atau unity, ilustrasi pada 6 desain pada *Troy Company* menekankan pada dominasi ukuran tertentu serta menyatukan bentuk sehingga terbentuk keselarasan dari unsur-unsur yang disusun. Pada unsur perseptual yang kedua ini, *Troy Company* cenderung membentuk keseimbangan dengan teknik simetris dan asimetris serta keseimbangan memusat dan menyebar. Kemudian untuk unsur irama, pada desain *Troy Company* unsur irama hadir terutama pada jenis komposisi yang dibentuk dengan cara pengulangan, dan dapat dipahami sebagai hasil penyusunan elemen komposisi secara teratur

dalam pola tertentu. Pada desain yang ditampilkan oleh desain *Troy Company* cenderung dihadirkan dalam keselarasan komposisi unsur-unsur ilustrasi untuk mendukung konsep dan kesatuan. Atau dengan kata lain nilai kesatuan diwujudkan dengan peran dari unsur visual terhadap unsur visual lainnya dalam sebuah komposisi. Salah satu parameter bagi harmoni adalah keutuhan yang dimiliki oleh sebuah bentuk. Jika sebuah bentuk masih memberikan peluang untuk ditambah atau dikurangi, maka nilai harmonis belum tercapai. Misal dalam desain “*Victorious*” unsur visual yang ditonjolkan adalah burung dan tengkorak, ada unsur pendukung seperti ranting kering dan pisau serta dukungan background warna yang menyala, sehingga harmoni sebagai konsep peperangan.

Intensitas dapat dicapai dengan mempertegas arah dan posisi, memperbesar ukuran, meningkatkan kecerahan warna, dan memberikan tekstur. Maka unsur intensitas pada *Troy Company* umumnya dihadirkan dengan memperbesar ukuran objek tertentu dan memberikan tekstur dan kontur yang dipertegas dengan teknik arsir atau memberikan kerapatan titik yang berbeda. Proporsi yang dilakukan *Troy Company* pada seluruh desainnya, misal dalam tema ilustrasi “*Victorious*”, “*King of death*”, “*Mr.Cats*”, “*Struggle*”, dan “*Bounce*” unsur yang ditonjolkan adalah unsur yang mendukung tema atau konsep ilustrasi. Dalam desain-desain *Troy Company* hampir seluruh desainnya dikesankan mempunyai arah dan gerak agar menunjukkan kedinamisan. Di samping itu pilihan objek manusia dan hewan menunjukkan objek-objek yang mempunyai gerak, sedangkan arahnya dikesankan dengan berbagai simbol yang mewakili gerak dan arahnya. Misal dalam “*Struggle*” digambarkan kerangka orangutan yang sedang berjalan, artinya sedang bergerak dan mempunyai arah gerak.

Demikian berbagai unsur-unsur yang ada di dalam desain-desain yang ada di *Troy Company*, baik yang sifatnya elemen maupun konsep serta perseptualnya. Semuanya merupakan kesatuan yang melekat pada desain *Troy Company* dan merupakan ciri khas yang melekat pada perusahaan *T-Shirt* tersebut.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian yang dilakukan dan pembahasan sebelumnya, maka

dapat diambil kesimpulan bahwa konsep ilustrasi yang ada pada desain kaos *Troy Company* pada dasarnya mempunyai 2 konsep besar, yaitu konsep kebudayaan Indonesia dalam hasil dari budaya atau tradisi masyarakat Indonesia dan konsep binatang. Tema spesifik mengikuti trend (*hobby*) anak muda, misal trend memelihara burung, maka desain lebih banyak burung. Dari 6 desain yang dibahas, ada 4 ilustrasi dengan tema binatang dan ada 2 tema hasil budaya (tradisi) Indonesia.

Pada elemen Ilustrasi, desain-desain *Troy Company* mempunyai ciri lebih banyak menggunakan warna hangat atau warna netral, warna hitam juga sering digunakan untuk memberikan kesan powerfull terhadap desain ilustrasi, corak lebih banyak dengan *corak realistik*, penggunaan garis lebih banyak digunakan sebagai outline dan mempertegas kontur serta tekstur, titik digunakan untuk memusatkan arah serta digunakan sebagai komposisi pewarnaan dengan teknik kepadatan yang berbeda. Tipografi semuanya menggunakan jenis *hand drawing* yang disesuaikan dengan tema ilustrasi, bidang yang digunakan didominasi dengan bidang non-geometris meskipun terkadang masih ada bidang yang didominasi geometris.

Elemen perseptual yang diterapkan oleh *Troy Company* pada desainnya dimulai dari unsur kesatuan yang menekankan pada dominasi ukuran tertentu serta menyatukan bentuk sehingga terbentuk keselarasan. Unsur diperoleh dengan model keseimbangan dengan teknik simetris dan asimetris serta keseimbangan memusat dan menyebar. Kemudian untuk unsur irama dihadirkan terutama pada jenis komposisi yang dibentuk dengan cara perulangan. Unsur harmoni cenderung dihadirkan dalam keselarasan komposisi unsur-unsur ilustrasi untuk mendukung konsep dan kesatuan. Unsur Intensitas pada *Troy Company* umumnya dihadirkan dengan memperbesar ukuran objek tertentu dan memberikan tekstur dan kontur yang dipertegas serta kerapatan titik yang berbeda. Unsur ukuran dan proporsi yang ditonjolkan *Troy Company* adalah unsur yang mendukung tema atau konsep ilustrasi melalui memberikan penekanan pada ukuran yang lebih besar. Pada desain *Troy Company* seluruh desainnya dikesankan mempunyai arah dan gerak agar menunjukkan kedinamisan.

### Saran

Dengan kematangan *Troy Company* yang tergambar dari desain-desainnya yang simpel dan bermakna mendalam, penulis menyarankan ada lebih banyak tema-tema kritik sosial seperti yang dilakukan pada “Mr. Cats” agar mampu memberikan dinamisasi pada remaja serta mempunyai fungsi sosial yang baik. Bagi desainer *Troy Company*, hendaknya lebih mengembangkan penggunaan warna hangat yang lain. Hal ini untuk meningkatkan variasi desain yang ada.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Hadi, Umar. (1998). *Memahami Desain Grafis, Katalog Pameran Desain Grafis*. Yogyakarta: LPK Visi Yogyakarta.
- Ihalauw, John. (2003). *Bangunan Teori*. Salatiga: Satya Wacana Christian University Press.
- Kusrianto, Adi. (2009). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: CV Andi Offset (Penerbit Andi).
- Miles, Matthew B. & A. Michael Huberman. (2009). *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: UI-Press.
- Singarimbun, Masri dan Sofian Effendi. (2008). *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: LP3ES.
- Soedjadi. (2000). *Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Tabrani, Primadi. (2009). *Bahasa Rupa*. Bandung: Penerbit Kelir.