

## ANALISIS ILUSTRASI *T-SHIRT* PRODUK GEGOH PURBALINGGA – JAWA TENGAH

### ANALYSIS OF ILLUSTRATION PRODUCT *T-SHIRT* GEGOH PURBALINGGA - JAWA TENGAH

Oleh: Ega Mildan Risondang, 14206244003, Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni,  
Universitas Negeri Yogyakarta, egamildan@gmail.com

#### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan gaya ilustrasi yang diterapkan pada desain ilustrasi *t-shirt* Gegoh, (2) mendeskripsikan prinsip-prinsip desain pada ilustrasi *t-shirt* Gegoh. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Subjek penelitian ini adalah 8 desain ilustrasi *t-shirt* Gegoh, dengan objek material dalam penelitian ini adalah gaya ilustrasi dan prinsip-prinsip desain yang diterapkan pada desain ilustrasi Gegoh. Data diperoleh dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan teknik reduksi data, penyajian data, kemudian penarikan kesimpulan. Keabsahan data didapatkan dengan triangulasi dan validasi oleh pakar atau ahli. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Ilustrasi yang diterapkan pada desain *t-shirt* produksi Gegoh bergaya non realistic, hal itu ditunjukkan pada ilustrasi, (Laskar Ngapak, Purbalingga Emas, Mikir Karo Nyengir, dan Kerokan). 2) Keseimbangan asimetris ditunjukkan pada desain, ("Laskar Ngapak", "Purbalingga Jaman Kuna", "Kerokan", dan "Mikir Karo Nyengir"), irama variasi terlihat pada desain ("Laskar Ngapak", "Purbalingga Jaman Kuna", dan "Kerokan"), kemudian penekanan terlihat dari desain ("Laskar Ngapak", "Abstrak", dan "Kerokan"), dan kesatuan terlihat dari sebagian besar desain ilustrasi pada *t-shirt* Gegoh.

**Kata Kunci:** ilustrasi, *t-shirt*, Gegoh Purbalingga

#### Abstract

*This study aims to: (1) describe the illustration style applied to the Gegoh t-shirt illustration design. (2) describe the design principles in the illustration of Gegoh t-shirts. The type of research is qualitative descriptive research. The subject of this study were 8 illustration designs of the t-shirt Gegoh, with the material object in this study being the illustration style and design principles that applied to Gegoh's illustration design. The data were collected from interviews, observations, and documentations. The data were analysed using data reduction techniques, data presentations, and drawing conclusions. The validity of the data is obtained by triangulation and validation by experts. The results of this study indicate that: (1) Illustrations applied to the design of the Gegoh production t-shirt are non-realistic, this is shown in the illustration of (Laskar Ngapak, Purbalingga Emas, Mikir Karo Nyengir, and Kerokan). 2) Asymmetrical balance is shown in the design, ("Laskar Ngapak", "Purbalingga Jaman Kuna", "Kerokan", and "Mikir Karo Nyengir"), variations in rhythm are seen in the design ("Laskar Ngapak", "Purbalingga Jaman Kuna", and "Kerokan"), then the emphasis is seen from the design ("Laskar Ngapak", "Abstrak", and "Kerokan"), and the unity seen from most of the illustration designs on Gegoh t-shirts.*

**Keywords:** illustrations, t-shirts, Gegoh Purbalingga

## PENDAHULUAN

Banyak ragam pilihan yang ditawarkan dari industri kreatif, khususnya industri kreatif yang bergerak dalam bidang pembuatan dan penjualan *t-shirt* yang semakin kreatif dan menonjolkan ciri khasnya masing-masing.

Salah satu produk *t-shirt* tersebut yaitu Gegoh. Ciri khas dari produk Gegoh yaitu desain yang mengangkat konsep kearifan lokal daerah dan *gayatypography* pengolahan huruf yang menarik dalam menyampaikan pesan dalam bahasa daerah pada desain ilustrasi yang diaplikasikan dalam *t-shirt* produk. Bentuk ilustrasi yang digunakan lebih beragam sehingga konsumen lebih banyak memiliki pilihan desain yang mereka sukai. Desain- desainnya mengambil tema dari keunikan budaya, wisata, bahasa, istilah serta tokoh- tokoh yang berasal dari Purbalingga.

Melihat ciri khas dan adanya keunikan dari produk *t-shirt* Gegoh ini, kemudian timbul rasa keingintahuan untuk meneliti lebih lanjut mengenai analisis desain ilustrasi *t-shirt* produk Gegoh.

Tujuan pada penelitian ini yaitu: 1) Mendeskripsikan gaya ilustrasi yang diterapkan pada *t-shirt* produk Gegoh. 2) Mendeskripsikan prinsip-prinsip desain yang diterapkan pada desain ilustrasi *t-shirt* produk Gegoh.

## KAJIAN TEORI

### A. Ilustrasi

Ilustrasi adalah suatu seni menggambar yang digunakan untuk menjelaskan atau menerangkan suatu maksud atau tujuan dalam bentuk visual (Supriyono, 2010: 50).

### B. Gaya Ilustrasi

Berdasarkan coraknya, menurut Amy Arnston dalam Hadi Santo (2016: 17 - 18), gaya ilustrasi dapat dibagi menjadi dua, yaitu: 1) Ilustrasi realistik yaitu penggambaran bentuk yang sesuai dengan keadaan nyata (*real*), 2) Ilustrasi non realistik yaitu penggambaran bentuk yang tidak anatomis keadaan nyata objek.

### C. Unsur-Unsur Visual

Beberapa unsur yang diperlukan untuk mewujudkan tampilan visual menurut (Kusrianto, 2007: 30-46), yaitu : 1) Titik, 2) Gari, 3) Bidang, 4) Ruang, 5) Warna, 6) Tekstur, 7) Tipografi..

### D. Prinsip Desain

Menurut Supriyono (2010: 87- 97), terdapat prinsip- prinsip dasar untuk mencapai komposisi atau pengorganisasian elemen-elemen visual agar menjadi karya seni yang utuh, yaitu : 1) Keseimbangan (*balance*) merupakan prinsip dalam desain dalam hal pembagian sama berat secara visual, ada dua yaitu asimetris dan simetris, 2) Tekanan (*emphasis*) merupakan penonjolan salah satu elemen visual dengan tujuan untuk menarik perhatian, 3) Irama (*rhythm*) merupakan penyusunan elemen - elemen visual secara berulang – ulang yaitu berupa repetisi dan variasi, 4) Kesatuan, bagaimana secara keseluruhan tampak harmonis, dimana terdapat kesatuan antara tipografi (jenis tulisan), ilustrasi, warna dan unsur- unsur desain lainnya.

## METODE PENELITIAN

### Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Deskriptif Kualitatif.

Penelitian kualitatif bersifat interpretasi (menggunakan penafsiran) yang melibatkan banyak metode dalam menelaah masalah penelitiannya dimaksudkan agar peneliti memperoleh pemahaman yang komprehensif (holistik) mengenai fenomena yang diteliti yaitu penjabaran secara naratif mengenai desain ilustrasi Gegoh (M. Djunaidi Ghony & Fauzan Almanshur, 2012: 26).

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian dilakukan pada hari Jumat, 6 Juli 2018 pada jam 14.00-selesai dan Sabtu, 7 Juli 2018 pada jam 11.00-selesai bertempat di outlet Gegoh yang berada di Jl. Letkol Isdiman No.31, Purbalingga Kidul, Kecamatan Purbalingga, Kabupaten Purbalingga, Jawa Tengah dengan subjek Afit Setyadi sebagai pemilik dan desainer dari Gegoh.

Penelitian kedua dilakukan pada hari Kamis, 9 Agustus 2018 pada jam 14.30-selesai yang bertempat di JL. A. Yani, No. 9, Malioboro, Yogyakarta dengan subjek Dhany Valiandra sebagai ahli dalam bidang desain.

### **Target/Subjek Penelitian**

Target/subjek pada penelitian ini yaitu Afit Setyadi selaku pemilik dan desainer dari Gegoh dan Dhany Valiandra selaku ahli atau pakar dalam bidang desain.

### **Data, Sumber Data dan Teknik Pengumpulan Data**

Data dalam penelitian ini diperoleh dengan cara pengamatan/ observasi dan wawancara. Data visual berupa hasil dari pengamatan berupa informasi tentang desain berupa gaya ilustrasi dan komposisi unsur-unsur visual ilustrasi yang diterapkan pada 8 desain

ilustrasi *t-shirt* Gegoh. Data lain berupa hasil wawancara dengan Afit Setyadi selaku pemilik dan desainer Gegoh yang berkaitan dengan desain ilustrasi Gegoh. Sumber data dalam penelitian ini dari pemilik dan desainer Gegoh yaitu Afit Setyadi, ahli/ pelaku industri kreatif yaitu Dhany Valiandra dan beberapa desain ilustrasi Gegoh.

### **Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data dan Analisis Data**

#### **A. Teknik Validitas**

Uji keabsahan data dalam penelitian, ditekankan pada uji validitas. Dalam penelitian kualitatif, kriteria utama terhadap data hasil penelitian adalah valid, reliabel dan objektif. Keabsahan dan validitas data, mengadaptasi teori Sugiyono (2010: 330), yakni:

Triangulasi data, Pelaksanaan uji validasi secara triangulasi sebagai berikut: (a) Teknik pengumpulan data: wawancara (*interview*) dan dokumentasi, (b) Sumber data: : 8 desain ilustrasi pada *t-shirt* Gegoh, (c) Hasil penafsiran data: penafsiran penulis, teori yang ada dan pakar desain. Semua keabsahan data didasarkan pada triangulasi sebagai pengecekan data.

#### **B. Metode Analisis Data**

Langkah analisis data dalam penelitian ini adalah kegiatan analisis data terdiri dari tiga kegiatan yang terjadi secara bersamaan yaitu: Reduksi Data atau Data Reduction, Penyajian data atau Data Display dan Penarikan Kesimpulan atau Verifikasi (Sugiyono, 2010: 336)

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Profil Subjek Penelitian**

## 1. Profil usaha Gegoh

Nama usaha yang bergerak dalam bidang pembuatan *t-shirt* yaitu Gegoh. Gegoh resmi berdiri pada tahun 2010, dengan pemilik dan juga sebagai desainer yaitu Afit Setyadi. Gegoh beralamat di JL. Letkol Isdiman No. 31, Purbalingga Kidul, Kecamatan Purbalingga, Kabupaten Purbalingga, Jawa Tengah.

## 2. Deskripsi Usaha Gegoh

Gegoh merupakan salah satu industri kreatif yang bergerak dalam penjualan dan pembuatan desain ilustrasi *t-shirt*. Ilustrasi yang dibuat Gegoh beragam jenisnya dengan menggunakan bahasa ngapak dan mengangkat tema budaya lokal.

Strategi pemasaran Gegoh lewat pemasaran secara online yang dilakukan melalui berbagai jejaring sosial interne, misal saja Kaskus, Instagram dan Facebook. Selain dijual secara online, penjualan dilakukan juga di outlet Gegoh, dimana barang-barang *ready stock* dipajang/ didisplay.

## 3. Produk *T-Shirt* Gegoh

Ilustrasi yang dibuat pada *t-shirt* lebih bebas, bagaimana unsur yang menarik pada *t-shirt* Gegoh, yaitu bahasa “Ngapak” yang memiliki karakter kasar, kuat, ngotot, lucu dan apa adanya, sehingga terkesan urakan yang menjadi ide dalam membuat kaos. Gegoh mengikuti trend namun tetap membawa karakteristik Purbalingga dalam setiap desainnya, sehingga Gegoh tetap menghasilkan produk *t-shirt* yang ikonik asal Purbalingga.

## 4. Proses Produksi

Gegoh memiliki beberapa rangkaian proses yang dilalui. Tahap awal dimulai dengan

melihat situasi pasar, dengan melakukan diskusi dengan teman komunitas yang bekerjasama dengan Gegoh. Diskusi yang dilakukan terkait ilustrasi/produk seperti apa yang akan diproduksi pada nantinya.

Selanjutnya adalah memproses suatu gagasan/ide awal ditawarkan desainer yang kemudian disepakati, setelah melalui berbagai pertimbangan. Setelah *t-shirt* dievaluasi maka pada tahap akhir adalah memasuki proses produksi.

## B. Pembahasan Desain Ilustrasi Gegoh

### 1. Desain Ilustrasi “Laskar Ngapak”



Gambar 1 : Laskar Ngapak

#### a) Deskripsi dan Gaya Ilustrasi

Ilustrasi pada *t-shirt* ini, menampilkan objek ilustrasi berupa pisau golok yang dililit pita merah yang bertuliskan “Laskar Ngapak” berwarna putih.

Gaya ilustrasi termasuk dalam ilustrasi non realistik. Hal itu bisa dilihat bahwa penggambarannya terlihat sederhana dari suatu bentuk objek.

#### b) Elemen Ilustrasi

Pada ilustrasi tersebut dapat dilihat bahwa unsur titik berwarna putih pada ilustrasi tersebut tampak ada pembentukan ornamen, dan titik berwarna hitam untuk membuat kesan dimensi dan bayangan pada golok.

Garis terlihat dominan sebagai kontur pada ilustrasi “Laskar Ngapak”.

Unsur garis berwarna hitam selain digunakan sebagai kontur, juga membuat kesan dimensi pada objek.

Bidang yang tampak pada ilustrasi lebih banyak berbentuk bidang non geometris, hal ini ditunjukkan dari objek-objek yang berbentuk bidang bebas dan tidak beraturan.

Warna yang digunakan pada ilustrasi yaitu warna putih, merah, abu-abu, dan hitam. Warna diterapkan menggunakan dengan teknik blok. Warna merah pada pewarnaan memiliki makna semangat.

Warna putih terdapat pada tipografi “Laskar Ngapak” yang terdapat pada pitamemiliki makna penghargaan, bersih, damai, dan kebaikan. Kemudian warna hitam pada keseluruhan ilustrasi digunakan sebagai kontur untuk mempertegas atau memperjelas objek ilustrasi. Kemudian jenis tipografi yang terdapat pada ilustrasi tersebut menggunakan jenis tipografi transisi.

#### c) Analisis Prinsip Desain

Prinsip keseimbangan pada ilustrasi ini menggunakan prinsip keseimbangan asimetris/informal. Terdapat juga penekanan atau penonjolan objek yang berada di tengah yaitu dengan ukuran dan posisi objek yang berperan sebagai *focal point*.

Adanya variasi dari elemen-elemen visual yang diterapkan pada ilustrasi tersebut, sehingga membentuk sebuah irama dengan kesan organis dan dinamis.

Secara keseluruhan elemen-elemen visual tampak harmonis, dimana adanya kesesuaian antara tipografi dengan ilustrasi, dan warna yang dihadirkan pun saling mendukung satu sama lain, sehingga menghadirkan visual yang bagus.

## 2. Desain Ilustrasi “Abstrak”



Gambar 2 : Abstrak

### a) Deskripsi dan Gaya Ilustrasi

Ilustrasi tersebut menampilkan ornamen-ornamen atau hiasan-hiasan gaya desainer Gegoh yang sepiintas terlihat seperti burung hantu.

Gaya Ilustrasi yang ditampilkan memperlihatkan bentuk yang sulit untuk kita kenali, sehingga termasuk dalam gaya ilustrasi non realistik dengan teknik blok dan termasuk dalam jenis ilustrasi dekoratif.

### b) Elemen Ilustrasi

Unsur titik yang diterapkan pada ilustrasi hampir seluruh ilustrasi. Elemen garis pada ilustrasi membentuk objek dekoratif ilustrasi dari “Abstrak”, baik garis yang berwarna kuning maupun putih.

Bidang terdapat pada bagian tengah dengan didominasi bidang non geometris.

Warna yang menggunakan dua warna yaitu warna kuning dan putih. Warna kuning paling mencolok dalam ilustrasi tersebut.

Tipografi yang digunakan yaitu termasuk dalam jenis tipografi *sans serif* dan dekoratif.

### c) Analisis Prinsip Desain

Prinsip keseimbangan yang dipakai pada ilustrasi tersebut menggunakan prinsip keseimbangan simetris.

Penonjolan yang terlihat pada ilustrasi yang berjudul “Abstrak” ini terlihat pada dominasi bidang, garis, dan titik berwarna kuning.

Penyusunan elemen yang berulang (repetisi) dengan pola yang sama. Pemilihan warna, variasi bentuk, kesesuaian *typography* yang harmonis sehingga membentuk satu kesatuan utuh yang bisa dinikmati secara visual.

### 3. Desain Ilustrasi “Purbalingga Jaman Kuna”



Gambar 3 : Purbalingga Jaman Kuna

#### a) Deskripsi dan Gaya Ilustrasi

Desain ilustrasi yang berjudul “Purbalingga Jaman Kuna”, bagaimana menggambarkan suasana di alun-alun Purbalingga kala itu, dengan membuat efek dramatis dengan warna kuning dan hitam.

Gaya ilustrasi yang dihadirkan termasuk dalam gaya realistik yang disajikan dalam dua warna atau bisa disebut termasuk dalam ilustrasi posterize photography.

#### b) Elemen Ilustrasi

Garis pada ilustrasi dihasilkan dari membuat kontras sehingga nampak garis-garis hitam yang membentuk objek baik itu mobil yang berada dialun-alun maupun tepi jalan.

Bidang pada ilustrasi tersebut merupakan bidang yang tidak beraturan atau non geometris yang membentuk gambar pada ilustrasi.

Unsur warna yang ditampilkan hanya warna kuning dan hitam. Warna yang terdapat pada ilustrasi tersebut dibuat kontras .

Tipografi yang dipakai dalam ilustrasi tersebut termasuk dalam tipografi tangan atau *scripty* yang dipakai pada tulisan “Purbalingga Jaman Kuna”.

### c) Analisis Prinsip Desain

Keseimbangan asimetris hadir pada objek yang bergambar alun-alun purbalingga yang berada di kiri-bawah, kemudian diimbangi tulisan yaitu “Purbalingga Jaman Kuno” yang berada di kanan- atas yang mengisi ruang kosong.

Penonjolannya atau focal point-nya sendiri terletak pada keseluruhan bentuk ilustrasi (terutama kekontrasan warna kuning yang mendominasi), dengan warna dasar *t-shirt* yaitu hitam.

Elemen warna yang membentuk titik, garis dan bidang dengan penempatan tipografi yang sedikit miring pada ruang yang kosong, sehingga memiliki variasi irama dengan gambar alun-alun

Selanjutnya ada penyeragaman juga pengulangan unsur warna, jenis huruf yang

sesuai dan kesesuaian gambar ilustrasi dengan teks sehingga bertema.

#### 4. Desain Ilustrasi “Purbalingga Emas”



Gambar 4 : Purbalingga Emas

##### a) Deskripsi dan Gaya Ilustrasi

Desain ilustrasi yang berjudul “Purbalingga Emas” menampilkan ilustrasi berupa ornamen/hiasan-hiasan yang membentuk *diamond* (secara keseluruhan) dengan warna kuning keemasan dan menggunakan tipografi berwarna putih bertuliskan “PURBALINGGA” yang termasuk dalam jenis tipografi *san serif*.

Gaya ilustrasinya termasuk dalam gaya non realistic, dimana terdapat perubahan dan stilasi pada bentuk. Ilustrasi tersebut dikategorikan sebagai jenis ilustrasi dekoratif.

##### b) Elemen Ilustrasi

Unsur titik pada ilustrasi “Purbalingga Emas” terdapat pada bagian tengah. Dimana titik-titik yang membentuk setengah lingkaran yang dipotong tulisan “Purbalingga Emas” sebagai hiasan atau motif pada ornament. Garis yang terdapat pada ilustrasi “Purbalingga Emas” berada pada ornamen yang berbentuk wajik. Bagaimana garis lengkung tersebut membentuk seperti tanaman sulur yang dideformasi dan membentuk wajik tersebut. Kemudian garis lurus dan tegas

yang membatasi ornamen sulur membentuk wajik tersebut.

Terdapat beberapa bidang dalam ilustrasi “Purbalingga Emas” baik geometris dan non geometris. Bidang geometris nampak pada objek yang berbentuk segitiga yang berada ditengah dan juga bidang yang membentuk unsur garis tersebut yang nampak beraturan

Warna yang terdapat pada ilustrasi menggunakan warna kuning dan putih. Warna pada ilustrasi tersebut mayoritas warna kuning dan warna putih hanya pada tipografi.

Tipografi yang digunakan pada ilustrasi “Purbalingga Emas” menggunakan tipografi *sans serif*. Tipografi *jenis sans serif* tidak memiliki serif/ kait dan pada ilustrasi tersebut tulisan “Purbalingga Emas” dicetak tebal yang menandakan tipografi bagian itu penting dalam ilustrasi.

##### c) Analisis Prinsip Desain

Keseimbangan yang dihadirkan pada ilustrasi berjudul “Purbalingga Emas” merupakan keseimbangan simetris, hal ini ditunjukkan dengan kemiripan bentuk, ukuran dan masa antara sisi kanan maupun kiri.

Pada desain ilustrasi tersebut menonjolkan tipografi yang bertuliskan Purbalingga. Hal itu ditunjukkan dari warna tipografi yang mencolok, dari warna dasar yang hitam dan juga perbedaan warna dengan ornamen yang berwarna kuning. Hadirnya kontras yang kemudian

menonjolkan tipografi desain ilustrasi pada desainilustrasi “Purbalingga Emas”.

Irama yang hadir dari elemen visual yang berulang-ulang disusun sedemikian rupa, hal itu ditunjukkan dari gaya ornamen cenderung konsisten yang secara keseluruhan membentuk *diamond* tersebut.

Secara keseluruhan tampak harmonis, dimana terdapat kesatuan antara tipografi (jenis tulisan), ilustrasi, warna dan unsur- unsur desain lainnya.

## 5. Desain Ilustrasi “Sandekala”



Gambar 5 : Sandekala

### a) Deskripsi dan Gaya Ilustrasi

Desain ilustrasi “Sandekala” menampilkan gambar siluet kereta kuda/delman dengan *background* matahari terbenam, yang secara keseluruhan ilustrasi berbentuk lingkaran.

Gaya ilustrasi termasuk dalam gaya ilustrasi non realistik karena terbentuk dari bidang bebas yang membentuk objek visual yang bisa dibayangkan bentuk objeknya.

### b) Elemen Ilustrasi

Pada ilustrasi “Sandekala” terdapat unsur garis yang selain membentuk suatu objek juga digunakan sebagai *outline*.

Unsur garis terlihat pada bagian kiri-atas objek siluet delman yang menggambarkan burung yang nampak

seperti garis berbentuk huruf “v” atau bisa dibidang “*checklist*” dari kejauhan.

Pada ilustrasi tersebut memakai warna hitam, putih, kuning. Warna hitam terlihat pada objek siluet delman. Suatu objek dengan warna tunggal. Kemudian warna hitam yang membentuk unsur garis juga terlihat untuk menggambarkan burung dan juga *outline* pada tipografi.

Warna kuning pada ilustrasi tersebut dibuat untuk background yang menggambarkan waktu senja dan terdapat juga pada tulisan “Sandekala” dengan *outline* berwarna hitam sebagai penegas dan pemisah antara yang lain. Terdapat juga warna putih baik untuk membentuk objek maupun sebagai *outline* tulisan.

Bidang yang terdapat pada ilustrasi “Sandekala” lebih banyak menggunakan bidang non geometris atau tidak beraturan. Bidang tersebut terdapat pada gambar siluet delman, matahari dan beberapa objek lainnya.

Tipografi yang digunakan pada ilustrasi “Sandekala” berjenis tipografi *script*. Hal ini ditunjukkan dari tulisan “Sandekala” yang berwarna kuning dengan *outline* hitam dan tulisan kecil dibawahnya yaitu “Menjelang malam di Purbalingga”.

### c) Analisis Prinsip Desain

Keseimbangan yang dihadirkan pada ilustrasi berjudul “Sandekala” merupakan keseimbangan asimetris, hal ini ditunjukkan dengan penyusunan elemen yang tidak sama antara sisi kiri dan juga kanan, kemudian lebih dinamis, dan

informal, tapi tetap memiliki bobot keseimbangan secara visual yang sama.

Objek utama yang ditonjolkan pada ilustrasi tersebut yaitu siluet dari delman dan tipografinya. Dari ukuran, warna yang kontras sehingga mendominasi kesemua dalam ilustrasi secara keseluruhan.

Adanya penyusunan elemen yang berulang-ulang pada desain ilustrasi “Sandekala”. Hal ini ditunjukkan dari elemen garis lengkung seperti huruf “s” mendatar yang disusun secara berulang-ulang sehingga menimbulkan efek seperti gelombang laut. Kemudian, garis berbentuk “v” yang menggambarkan burung yang disusun sedemikian rupa, dengan ukuran yang berbeda atau bervariasi.

Adanya keteraturan tatanan antara satu elemen grafis dengan lainnya sehingga menciptakan keselarasan dan keserasian.

## 6. Desain Ilustrasi “Buntil”



Gambar 6 : Buntil

### a) Deskripsi dan Gaya Ilustrasi

Desain ilustrasi yang berjudul “Buntil” menampilkan gambar makanan buntil yang dikemas dalam kaleng. Sebagian besar ilustrasi menggunakan warna hitam dan putih. Dalam ilustrasi tersebut terdapat gambar

buntil yang berwarna hitam dengan *outline/ countur* putih berada pada bagian tengah kaleng dalam bentuk label yang ukurannya tidak mendominasi.

Gaya ilustrasi yang diterapkan pada ilustrasi “Buntil” termasuk dalam gayailustrasi non realistik. Ilustrasi tersebut termasuk dalam jenis ilustrasi dengan teknik blok tanpa menerapkan gradasi dan transisi sehingga terlihat datar.

### b) Elemen Ilustrasi

Unsur garis pada ilustrasi “Buntil” secara keseluruhan dipakai sebagai *outline*. Baik garis untuk membuat kesan gambar kaleng, membuat kesan suatu dimensi, dan juga *outline* dari tipografi.

Bidang pada ilustrasi “Buntil” menggunakan bidang yang tidak beraturan atau non geometris dan juga geometris. Non geometris ditunjukkan dengan gambar buntil pada tengah kaleng, dan beberapa bidang yang tampak pada ilustrasi tersebut. Bidang geometris terlihat pada bentuk kaleng pada ilustrasi tersebut.

Pewarnaan pada ilustrasi yang diterapkan nampak menggunakan dua jenis warna yaitu hitam dan putih. Warna hitam kebanyakan digunakan sebagai kontur/ *outline* dan lebih banyak berada dan mengisi objek kaleng pada bagian atas..

Jenis tipografi yang digunakan pada ilustrasi “Buntil” menggunakan jenis tipografi *script* dan *sansserif*. Hal ini ditunjukkan pada tulisan “Buntil” yang menggunakan tipografi *script*. Pada tulisan “Buntil” dibuat besar selain sebagai unsur

penting juga untuk meningkatkan keterbacaan dikarenakan tipografi *script* memiliki tingkat keterbacaan yang cukup rendah sehingga sulit dibaca jika dilihat dari jauh. Kemudian penggunaan tipografi *sans serif* pada beberapa tulisan.

### c) Analisis Prinsip Desain

Ilustrasi Buntill terdapat keseimbangan yaitu adanya kesamaan berat secara visual antara bagian kiri dan kanan sehingga terkesan simetris, sehingga menghadirkan keseimbangan yang formal.

Penekanan pada ilustrasi “Buntill” selain warna hitam dari ilustrasi dengan warna dasarnya yang kontras, terlihat juga pada tipografi “Buntill” yang dibuat dengan ukuran cukup besar, kemudian tebal dan di tengah.

Hadirnya irama pada ilustrasi tersebut terlihat pada komposisi warna antara hitam dan putih yang saling mengisi, diulang (ada konsistensi warna) dalam ilustrasi.

Terjalannya harmoni, hal itu ditunjukkan dengan adanya pengulangan warna, penggunaan huruf yang dikategorikan berjenis sama, dan memiliki berat visual simetris sehingga menciptakan keserasian.

## 7. Desain Ilustrasi “Kerokan”



Gambar 7 : Kerokan

### a) Deskripsi dan Gaya Ilustrasi

Desain ilustrasi yang berjudul “Kerokan” menampilkan gambar laki-laki selesai dikerok pada bagian punggung. Ilustrasi tersebut diletakan di bagian tengah pada *t-shirt*. Warna yang dipakai dan mendominasi pada ilustrasi adalah warna panas. Gambar ilustrasi dikelilingi garis hitam tebal yang melingkari sebagai *frame* yang diapit pita atau *banner* merah bertuliskan “Kerokan” dan terdapat tulisan “Javanesse Tradisional Healing” yang berwarna putih pada bagian atas dan bawah, dengan tipografi yang dipakai berjenis huruf transisi.

Penggunaan ilustrasi pada desain ilustrasi “Kerokan” masuk ke dalam gaya non realistik. Hal itu ditunjukkan dari penggambaran karakter yang dibuat dengan *style* dari desainer dan sedikit mengalami deformasi yang dikategorikan dalam jenis ilustrasi kartun. Teknik ilustrasi yang digunakan yaitu blok, bagaimana memanfaatkan warna secara blok, tanpa menerapkan gradasi dan transisi sehingga terasa datar, bagian yang satu dengan yang lain pada suatu objek ditunjukkan dengan perbedaan warna.

### b) Elemen Ilustrasi

Unsur titik yang diterapkan pada ilustrasi ini hanya nampak pada bagian muka, untuk membuat mata, dan raut muka. Pada bagian yang lain pada ilustrasi kurang banyak menggunakan unsur titik.

Unsur garis yang terdapat di ilustrasi “Kerokan” ada pada kontur banner, kontur gambar kartun orang ‘kerokan’, dan garis-garis motif sarung.

Garis merah yang terdapat pada gambar orang yang sedang kerokan tersebut memberikan kesan selesai dikerok sehingga memberikan bekas berupa garis-garis merah. Garis merah juga digunakan untuk membuat efek panas, hal itu terlihat dari garis-garis bergelombang dengan posisi vertikal yang berada di atas punggung. Kemudian kesan keringat yang mengalir pada punggung tersebut pun dibuat dengan garis.

Unsur bidang yang digunakan pada ilustrasi “Kerokan” yaitu terdapat bidang non geometris dan juga geometris. Hal ini ditunjukkan pada objek rambut yang memiliki bentuk yang tidak beraturan atau non geometris pada ilustrasi tersebut dan beberapa objek lainnya. Kemudian untuk bidang geometris nampak pada motif yang berbentuk wajik pada sarung.

Unsur warna yang terdapat pada ilustrasi “Kerokan” yaitu merah, putih, dan hitam. Pada ilustrasi tersebut unsur warna merah yang paling dominan. Karakter warna merah yang kuat, panas, dan mencolok sangat dominan dalam ilustrasi “Kerokan” tersebut. Warna merah terlihat digunakan pada sarung dan *banner*.

Warna hitam pada ilustrasi “Kerokan” lebih banyak digunakan untuk memberikan kontur pada gambar. Selain digunakan untuk memberikan warna rambut dan beberapa motif pada sarung.

Tipografi pada ilustrasi “Kerokan” menggunakan jenis *sans serif* dan transisi. Tipografi dengan huruf transisi

terdapat pada tulisan “Kerokan” dan “Javanese Tradisional Healing” pada bagian atas dan bawah, dengan tanpa outline pada tipografinya. Kemudian huruf *sans serif* terdapat pada bagian balon kata yang bertuliskan “Mantepe Pol...” yang dicetak dengan warna hitam.

### c) Analisis Prinsip Desain

Keseimbangan yang tercapai sebagaimana pada ilustrasi tersebut elemen-elemen yang tersusun tidak sama antara sisi kanan- kiri namun terasa seimbang dengan lebih variatif, dinamis, dan tidak formal.

Terdapat penggambaran objek dengan ukuran yang besar, sehingga menjadikannya *focal point*. Gambar kartun yang mendominasi dari keseluruhan ilustrasi tersebut yaitu dengan ukurannya yang cukup besar sehingga terlihat dan menonjol.

Terdapat irama yang bervariasi sehingga menciptakan kesan pergerakan dan terlihat organis

Terjalannya keserasian antara elemen-elemen grafis dimana memiliki warna yang senada, menggunakan jenis huruf yang sesuai (mendukung), dan variasi bentuk yang dinamis.

## 8. Desain Ilustrasi “Mikir Karo Nyengir”



Gambar 8 : Mikir Karo Nyengir

#### a) Deskripsi dan Gaya Ilustrasi

Desain ilustrasi yang berjudul “Mikir Karo Nyengir” menampilkan gambaran otak dan gambar mulut yang terbuka hingga terlihat bagian gigi. Terdapat tipografi dengan tulisan seluruhnya “Enyong lagi seneng mikir karo nyengir”. Dimana tulisan “mikir” dan “nyengir” diberi warna merah sehingga terlihat mencolok dan dibuat dengan ukuran yang besar pula. Kemudian terdapat tulisan kecil dibawahnya “\*mandan kenthir”. Simbol “\*” dilanjutkan dengan tulisan tersebut, menandakan gambaran keadaan, reaksi atau kegiatan yang dilakukan dalam sebuah tulisan, sehingga kita bisa mengerti status seseorang tersebut.

Pada ilustrasi tersebut bisa dijabarkan bahwa gambar otak pada ilustrasi tersebut merupakan visualisasi dari berpikir. Kemudian gambar mulut yang seolah tertawa adalah visualisasi dari “nyengir” atau tertawa.

Gaya ilustrasi yang diterapkan pada ilustrasi tersebut adalah gaya ilustrasi non realistik. Hal itu dilihat dari gambar otak dan ekspresi mulut yang digambar dengan sederhana .

Tipografi yang digunakan yaitu *sans serif* yang dibuat mendominasi pada ilustrasi tersebut.

#### b) Elemen Ilustrasi

Unsur garis yang terdapat pada ilustrasi ini ada pada bagian gambar otak dan juga mulut sebagai garis kontur atau garis penegas gambar.

Sebagian besar pada ilustrasi tersebut menggunakan bidang yang tidak beraturan atau non geometris. Hal ini ditunjukkan dari bidang yang membentuk otak dan juga mulut.

Warna yang dipakai pada ilustrasi “Mikir Karo Nyengir” ini menggunakan warna hitam, merah dan putih. Kemudian juga terdapat gradasi warna pada gambar otak. Penggunaan warna merah khususnya pada warna tulisan “Mikir” dan “Nyengir” menandakan dan menggaris bawahi bahwa kata itu penting, begitu juga ukurannya yang dibuat lebih besar, sehingga terlihat lebih mencolok dan bisa lebih diperhatikan.

Tipografi yang digunakan pada ilustrasi “Mikir Karo Nyengir” menggunakan jenis tipografi dekoratif. Hal ini ditunjukkan dari bentuk huruf yang bebas dan tidak kaku.

#### c) Analisis Prinsip Desain

Ilustrasi tersebut memiliki keseimbangan asimetris yang terlihat tampak lebih dinamis, variatif, *surprise*, dan tidak formal.

Penekanan yang menonjol pada ilustrasi tersebut ada pada bagian tipografi. Hal itu ditunjukkan dari warna dan

ukuran yang mendominasi dari keseluruhan ilustrasi.

Irama ditunjukkan dari variasi warna, posisi dan ukuran dari tipografi yang terlihat dinamis.

Adanya keserasian dan keselarasan bentuk tulisan, warna yang relatif seragam, penggunaan tipografi yang sejenis, pemosisian tipografi dan gambar yang apik sehingga saling mengisi dan menciptakan kesatuan.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut yaitu:

1. Desain ilustrasi yang diterapkan pada produk *t-shirt* Gegoh mengarah pada gaya ilustrasi non realistik. Hal itu ditunjukkan dari beberapa desain ilustrasi Gegoh seperti, Laskar Ngapak, Purbalingga Emas, Mikir Karo Nyengir, dan Kerokan. Jenis ilustrasi yang digunakan yaitu kartun, dan dekoratif.
2. Ilustrasi pada produk *t-shirt* Gegoh memenuhi prinsip keseimbangan simetris, hal ini ditunjukkan pada desain ilustrasi, “Purbalingga Emas” dan “Abstrak”, prinsip keseimbangan asimetris terdapat pada ilustrasi, “Laskar Ngapak”, “Kerokan”, “Mikir Karo Nyengir” dan beberapa desain yang lain. Penekanan terdapat pada ilustrasi Gegoh, hal ini ditunjukkan dari sebagian besar desain ilustrasi yang dibuat Gegoh. Irama yang dipakai pada ilustrasi Gegoh mayoritas menggunakan irama variasi, hal ini ditunjukkan pada ilustrasi “ Laskar Ngapak”, “Kerokan”, Mikir Karo

Nyengir”, “Purbalingga Jaman Kuna” dan beberapa desain ilustrasi lainnya dan irama repetisi terdapat pada ilustrasi “Abstrak” dan “Purbalingga Emas” , dan “Sandekala”. Prinsip kesatuan digunakan pada seluruh desain ilustrasi Gegoh.

### Saran

Dari hasil penelitian ini, dapat memberikan manfaat tentang permasalahan yang menyangkut tentang desain ilustrasi. Diharapkan penelitian ini dapat menjadi bahan referensi mahasiswa khususnya pada program pendidikan seni rupa di Universitas Negeri Yogyakarta tentang proses penelitian desain ilustrasi. Adanya penelitian ini mahasiswa dapat memahami lebih dalam tentang gaya dan unsur-unsur dalam prinsip seni khususnya yang terdapat pada desain ilustrasi Gegoh.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Kusrianto.2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*.Yogyakarta : Andi Offset
- M.Djunaidi Ghony & Fauzan Almanshur. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyono. 2010. *Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Ulfatin, Nurul. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan: Teori dan Aplikasinya*. Malang: Bayumedia Publishing.