

UNSUR DESAIN PADA MERCHANDISE “TEMPA” DI YOGYAKARTA

DESIGN ELEMENTS ON “TEMPA” MERCHANDISE IN YOGYAKARTA

Oleh : Atik Hanifah 14206241056, Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia.
Atikhanyfah75@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan jenis ilustrasi, karakteristik unsur ilustrasi, karakteristik tema pada desain *merchandise* “Tempa”. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Data penelitian diperoleh melalui teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik keabsahan data didapatkan melalui teknik ketekunan pengamatan dan triangulasi. Analisis data dilakukan dengan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) jenis ilustrasi yang digunakan pada desain *merchandise* “Tempa” adalah ilustrasi dekoratif. 2) Karakteristik unsur ilustrasi berupa penggunaan garis tebal tipis pada bentuk tanaman, menggunakan warna kontras dengan intensitas tinggi, menggunakan bidang biomorfis pada objek utama dan bidang geometris pada objek bidang datar pendukung. Pada karya ke-3 menggunakan *typografi* dengan gaya *sans serif bold* agar sesuai dan menyatu dengan gaya ilustrasi. Elemen huruf menggunakan warna hitam yang menimbulkan kesan *powerfull*. 3) Karakteristik temanya adalah penggunaan objek utama banyak berupa figur manusia dan tumbuhan tropis yang banyak tumbuh di Indonesia.

Kata Kunci: Ilustrasi, desain, *merchandise*, “Tempa”

Abstract

This research was purposed to describe illustration characteristic of types, elements and theme on the merchandise design of “Tempa. This research is a qualitative descriptive research. The data retrievals of this research were through observation, interview, and documentation. The data validity technique was obtained through persistence observation techniques and source triangulation. The data analysis was carried out with the stages of data collection, data reduction, data presentation, and triangulation. This research showed that: 1) the types of illustration on the merchandise designs of "Tempa" was decorative illustration. 2) Illustratoin elemens characteristics such as the thickness of the lines on the shape of plants, using high-intensity contrast colors, using biomorphic shape on the main object and geometricshape on the flat additional object. On the third artwork, using bold sans serif typhography to adjust and unite with the illustration style. Font elements using black color which shows powerfull effect. 3) The theme characteristics were the use of human figures as the main object as well as the tropical plants grown widely in Indonesia.

Keywords: illustration, design, merchandise, ” Tempa”

PENDAHULUAN

Perkembangan industri kreatif jaman sekarang bisa terbilang pesat, bahkan kini banyak anak muda yang berkecimpung dan mendirikan studio produksi mereka sendiri, mereka lebih memilih memanfaatkan keterampilan individu ketimbang harus bekerja dalam suatu industri tertentu.

Di Yogyakarta sendiri studio produksi tumbuh pesat, khususnya pada bidang desain dan *faishion*, yang mana beberapa penggiatnya tidak hanya membuka jasa desain, akan tetapi banyak juga dari mereka bergerak dengan membuat desain sendiri yang dikembangkan pada bidang *fashion* seperti *t-shirt*, *totebag*, topi, kaos kaki, *scraft* dan lain lain. Salah satu contoh yang memiliki studio produksi adalah “Tempa”.

“Tempa” merupakan nama dari seniman kolaborasi antara Rara dan Putud yang berasal dari Kota Yogyakarta, mereka mengeluarkan sejumlah *merchandise* yang diberi nama “Made by Tempa”. Awal mula terbentuknya “Tempa” adalah tahun 2015 pada saat Putud dan Rara sedang mengerjakan Tugas Akhir. Jauh sebelum berdirinya “Tempa”, Rara dan Putud sudah menggeluti dunia seni rupa sejak duduk di bangku perkuliahan.

Akhir-akhir ini banyak yang membuat desain dengan gaya *pop-art* hal itu merupakan suatu hal yang baru dalam dunia desain dan *fashion* di Yogyakarta, salah satunya adalah desain dari “Tempa” yang juga bisa dibidang bergaya *pop-art*. Desain gaya *pop-art* yang dipakai oleh “Tempa” sangat berbeda dengan gaya *pop-art* yang dipakai oleh desain-desain *pop-art*

lainnya yang sering menunjukkan tokoh massa lalu yang terkenal, akan tetapi mereka menggambarkan desain-desain dengan bentuk-bentuk yang baru.

Jenis ilustrasi dan karakteristik yang digunakan oleh “Tempa” memiliki keunikan tersendiri. Jenis ilustrasinya memiliki bentuk-bentuk yang tidak realis dan digambarkan dengan kesan *flat* atau dapat disebut dengan gaya dekoratif. Dekoratif merupakan gambar yang berfungsi untuk menghias sesuatu dengan bentuk yang disederhanakan, dengan tidak menampakkan adanya volume keruangan atau prespektif.

Ilustrasi memiliki unsur-unsur seperti garis, bidang, warna, typografi dan tata susun. Pada desain Ilustrasi “Tempa” karakteristik dari unsur desain ilustrasi yang sangat terlihat yaitu menggunakan warna-warna yang komplementer, warna-warna yang kontras. Warna komplemente merupakan warna-warna berlawanan satu dengan lainnya. Warna kontras bisa didapatkan dari warna yang berseberangan yang terdiri atas warna primer dan sekunder.

“Tempa” juga sering menggambarkan bidang biomorfis sebagai objek utama pada ilustrasi, dan bidang geometris pada penggambaran objek bidang datar. Bidang geomorfis merupakan bidang organis yang bertepi lengkung bebas, raut ini memiliki berkarakter lunak, lentur, dan bergerak bebas, seakan memberi kesan pertumbuhan, dan juga menggambarkan suatu objek dari alam atau organisme. Pada ilustrasi “Tempa” sering bertemakan tanaman-tanaman tropis.

Pada pembuatan desain-desain ilustrasi “Tempa” juga cukup unik. “Tempa” sering membuat sket-sket kecil dalam keseharian kemudian mereka difoto atau *discan* lalu disimpan dalam bentuk digital. Pada proses pembuatan ilustrasinya “Tempa” membuka kembali *bank visul*, kemudian mereka memilih gambar sketsa manakah yang cocok dengan konsep mereka, pada saat proses penggabungan sketsa satu dengan yang lainnya, beberapa bentuk dari sketsa diubah sehingga membuat suatu bentuk baru, hal ini juga dapat disebut dengan teknik digital karena dilakukan dengan menggunakan media komputer.

Desain yang “Tempa” suguhkan sangat menarik, selain hasil imajinasi sendiri “Tempa” juga mengangkat *folklore* cerita-cerita rakyat, mereka mengangkat cerita rakyat yang kemudian dikemas menjadi sebuah desain yang menarik. Dari hal tersebut ternyata desain ilustrasi mereka sangatlah menarik untuk diteliti, karena gaya yang mereka pakai dalam desain *merchandise* masih tergolong baru.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam penelitian deskriptif kualitatif . Penelitian kualitatif yaitu menceritakan suatu masalah serta mencari tahu tentang bagaimana jenis ilustrasi dan karakteristik visual, tema dan konsep *merchandise* dari “Tempa”, sedangkan penelitian deskriptif adalah melakukan analisis sampai pada deskripsi yang menyajikan fakta secara sistematis sehingga data lebih mudah untuk dipahami dan disimpulkan.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama 7 bulan, dari bulan Juni mulai dari observasi awal, penitilian dan pasca penelitian. Penelitian berupa wawancara ini dilaksanakan di studio milik “Tempa” yaitu Jalan Cakra 1, Cokrowijayan, Banyuraden, Gamping, Sleman, Yogyakarta.

Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini yaitu Putut Utama, Rara Kuastraa selaku seniman “Tempa” dan Asianti Latifah, M.Sn. selaku pengamat seni.

Data, Intrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data utama penelitian yaitu berupa kata-kata, dokumen yang dikumpulkan dari kegiatan wawancara, foto dokumentasi, dan dokumen lainnya terkait seniman dan merchandise “Tempa”.

Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi. Instrumen utama penelitian ini adalah peneliti sendiri, sebagai alat pencari data sekaligus penganalisisnya.

Peneliti terlibat langsung di dalam proses penelitian dalam mengumpulkan hasil data dan mewawancarai narasumber atau pihak yang ahli sesuai dengan penelitian yang sedang diteliti. Dalam mengumpulkan hasil data yang diinginkan peneliti terlebih dahulu bertemu dengan narasumber dan melakukan observasi ke tempat yang akan diteliti. Setelah mengenal narasumber dan tempat penelitian selanjutnya peneliti membuat instrumen pertanyaan yang digunakan untuk mewawancarai narasumber untuk

mendapatkan data yang diperlukan sebanyak-banyaknya. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pedoman observasi dan pedoman wawancara dalam mengumpulkan sumber informasi yang sesuai dengan penelitian.

Teknik Analisis Data

A. Teknik Validitas

Menurut Sugiyono (2014: 336) analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan, selama di lapangan, dan setelah selesai di lapangan. Dalam penelitian ini langkah yang digunakan adalah untuk menganalisis data adalah :

1. Pengumpulan data adalah cara yang dapat dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk mendapatkan hasil data yang akurat mengenai ilustrasi *merchandise* “Tempa”.

2. Reduksi data

Mereduksi data berarti memilah dan merangkum data yang sudah dikumpulkan mengenai ilustrasi *merchandise* “Tempa” dengan membuang suatu hasil data yang tidak diperlukan atau tidak dibutuhkan agar data menjadi data yang akurat.

3. *Data Display* (Penyajian Data)

Dalam penelitian kualitatif ini penyajian data yang digunakan adalah teks yang bersifat naratif, yaitu mendeskripsikan persiapan, pelaksanaan dan evaluasi terkait penelitian yang dilakukan.

4. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi

Penarikan kesimpulan dan verifikasi adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk menafsirkan data yang telah dikumpulkan dengan

harapan kesimpulan yang ditarik dapat memecahkan rumusan masalah dan sesuai dengan penelitian sedang diteliti.

B. Metode Analisis data

Dalam Moleong (2017: 324) menjelaskan bahwa untuk menetapkan keabsahan (*trustworthiness*) data diperlukan teknik pemeriksaan. Pelaksanaan teknik pemeriksaan didasarkan atas sejumlah kriteria tertentu. Ada empat kriteria yang digunakan, yaitu derajat kepercayaan (*credibility*), keteralihan (*transferability*), kebergantungan (*dependability*), dan kepastian (*confirmability*). Dalam penelitian ini untuk mendapatkan keabsahan data atau kevaliditasan data penulis menggunakan teknik pemeriksaan keabsahan data, yaitu :

1. Ketekunan Pengamatan

Ketekunan pengamatan dilakukan agar peneliti dapat menemukan dan memahami mengenai jenis ilustrasi dan karakteristik *merchandise* dari “Tempa”. Ketekunan pengamatan sendiri dilakukan untuk mendapatkan hasil data yang jelas dan sesuai mengenai jenis ilustrasi dan karakteristik *merchandise* dari “Tempa”.

2. Triangulasi

Menurut Patton dalam Moleong (2017: 33)) Triangulasi dengan sumber berarti membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam penelitian kualitatif.

Dalam meneliti jenis ilustrasi dan karakteristik *merchandise* dari “Tempa” peneliti membandingkan hasil sumber data yang sudah diperoleh dari berbagai sumber seperti observasi, wawancara dan dokumentasi untuk mengetahui kebenaran data yang

didapatkan mengenai jenis ilustrasi dan karakteristik *merchandise* dari “Tempa”.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Profil Tempa

“Tempa” merupakan seniman *visual* kolaborasi dari Putud Utama dan Rara Kuastra. Putud Utama berlatar belakang pendidikan desain komunikasi *visual* dan Rara Kuastra berlatar belakang pendidikan lukis di ISI Yogyakarta. Studio “Tempa” beralamatkan di Jalan Cakra 1, Cokrowijayan, Banyuraden, Gamping, Sleman, Yogyakarta. Sebelumnya Rara dan Putud memang sudah menggeluti dunia kesenian secara bersama, mereka sering berprojek membantu seniman-seniman rupa untuk membuat *marcandise*, namun pada saat itu mereka masih menggunakan nama personal mereka Putud dan Rara. Hingga pada akhir tahun 2015 mereka memutuskan memberikan nama yang menurut mereka cocok yaitu “Tempa”.

B. Karya “Tempa”

”Tempa” memiliki ciri khas tersendiri dalam berkarya, dapat dilihat dari bentuk objek, warna dan goresannya. Pada penggunaan medianya “Tempa” tidak terpaku pada kanvas seperti seniman-seniman *visual* pada umumnya, berdasarkan hasil wawancara yang didapat, selain menggunakan kanvas “Tempa” juga menggunakan media-media lain sebagai wadah untuk menuangkan inspirasi mereka seperti kain, kayu, *clay*, dan kertas. Untuk proses pengerjaan karya selain melukis secara manual “Tempa” juga mendesain secara digital yang pada proses cetaknya memakai sistem cetak *printing* dan juga cetak digital.

Warna-warna yang cerah, terang, ceria dan kontras sering digunakan pada karya-karya “Tempa”. Bentuk-bentuk yang digambarkan adalah tanaman yang banyak tumbuh di lingkungan di Indonesia, seperti mengingatkan tentang keadaan rumah dan juga keluarga. Karya dari “Tempa” juga dapat tergolong dalam seni dekoratif, karena kebanyakan dari segi fungsinya karya-karya “Tempa” lebih dominan digunakan untuk menghias. Bentuk-bentuknya juga digambarkan dengan dimensi yang datar (*flat*) atau tidak memiliki volume sehingga dapat digolongkan dalam seni dekoratif.

C. *Merchandise* “Tempa”

Pada umumnya seorang seniman akan mengeluarkan produk *merchandise* setelah nama mereka terkenal, namun berbeda dengan “Tempa”, mereka memilih alur yang terbalik. “Tempa” memilih membuat dan mengeluarkan produk *merchandise* terlebih dahulu daripada membuat karya, hal tersebut dilakukan agar masyarakat lebih mengenal wujud-wujud karya mereka. “Tempa” sendiri berkeinginan karya-karya mereka dapat dinikmati oleh masyarakat dalam bentuk lain serta dapat beredar dengan harga ekonomis dan dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut “Tempa” seni itu tidak melulu harus dinikmati di dalam sebuah kanvas dan galeri, sehingga mereka menggunakan *merchandise* sebagai pengganti kanvas.

Untuk memisahkan karya dengan produk *merchandise* “Tempa”, mereka mengelompokkannya menjadi dua nama yaitu “Tempa” dan “Made by Tempa”. Dapat disimpulkan bahwa “Tempa merupakan nama dari

keseluruhan mereka, sedangkan “Made by Tempa” merupakan sebutan untuk *merchandise* mereka. “Tempa” mengeluarkan beberapa *merchandise* berupa *scarf*, *sweater*, *outer*, *t-shirt*, kaos kaki, tas, *patch*, dan *art print*.

D. Proses Desain

“Tempa” biasanya aktif dalam memproduksi sket-sket kecil pada setiap harinya. Sket-sket tersebut *discan* lalu disimpan sebagai *bank visual* (tabungan gambar). Ketika “Tempa” ingin membuat karya mereka terlebih dahulu menentukan tema dan konsepnya, dari situ “Tempa” membuka kembali *bank visualnya*. “Tempa” memilih mana yang cocok dan bisa dipakai untuk pembuatan karya tersebut. Pada proses selanjutnya “Tempa” biasanya menyusunnya terlebih dahulu secara digital yang kemudian berlanjut pada proses pencetakan. Dalam proses pembuatan desain ini “Tempa” harus terlebih mengetahui terlebih dahulu wujud media yang akan mereka gambar. Setelah “Tempa” mengetahui wujud medianya, mereka membuat skema gambar perwujudan karya mereka yang telah diterapkan pada medianya. Sehingga seolah-olah “Tempa” harus mengetahui wujud hasil jadinya sebelum mereka melukis atau mencetaknya secara langsung

E. Desain Ilustrasi Pada *Merchandise*

1. *Art Print Housecore & Sunn*”



Gambar 1 : *Art Print “Housecore & Sunn”*

a. Deskripsi Ilustrasi

“*Housecore & Sunn*” ini adalah *merchandise* dari “Tempa” berupa *art print* berukuran 40 x 40 cm yang dicetak di atas kanvas dengan span (ranka kayu) yang di bandrol dengan harga Rp 400.000,00.

b. Jenis Ilustrasi

Menurut hasil wawancara dengan “Tempa”, *art print* ini berjenis *dekoratif*. Dilihat dari penyederhanaan bentuk bentuk tanaman, garis, ritmis, menggunakan pewarnaan rata, dan ciri yang paling terlihat adalah bahwa karya *art print* ini bertujuan untuk menghias suatu ruangan.

c. Teknik Ilustrasi

Penggunaan teknik blok dapat terlihat jelas dari warna yang dipakai, warna pada setiap objeknya menggunakan warna tanpa gradasi dan hanya menggunakan perbedaan warna yang konsisten untuk memunculkan efek bayangan pada ilustrasi tersebut.

d. Elemen Ilustrasi

Unsur garis terdapat pada bagian tanaman, bentuk tulang dedaunan, dan tangga. Penggunaan

garis digoreskan pada bentuk-bentuk daun secara tebal tipis dan berulang ulang sehingga menimbulkan kesan yang kaku. Terdapat pula garis semu pada ilustrasi “*Housecore & Sunn*” yang dihasilkan oleh perbedaan warna terhadap dua benda atau lebih.

Warna-warna yang digunakan pada kedua *art print* tersebut berkonsep mengenai keseimbangan antara warna panas dan warna dingin.

Bidang yang terdapat pada “*Housecore & Sunn*” merupakan bidang geometris dan biomorfis. Bidang geometris terdapat pada objek pendukung dan *background*. Sedangkan bidang biomorfis terdapat pada objek utama.

Keseimbangan yang terdapat pada ilustrasi desain *art print* “*Housecore & Sunn*” adalah keseimbangan asimetris antara sisi kanan dan kiri.

Meskipun bentuk objek antara sisi kanan dan kiri tidak sama, namun tetap memiliki kesan seimbang karena penyusunan elemen-elemen desainnya.

Penekanan pada ilustrasi “*Housecore & Sunn*” ini terdapat pada objek utama berupa tanaman yang dionjolkan melalui *background* yang kontras, sehingga objek utama menjadi lebih terlihat.

Dari beberapa elemen ilustrasi yang telah dijelaskan sebelumnya, ilustrasi pada desain *art print* “*Housecore & Sunn*” ini memiliki kesatuan dan keharmonisan dari elemen-elemen tersebut. Penggunaan garis dan bidang yang menimbulkan kesan dinamis namun tegas ini disempurnakan dengan warna-warna yang kontras dengan intensitas tinggi.

2. Scarf “*Tropical Power*”



Gambar 2: Scarf “*Tropical Power*”

a. Diskripsi Ilustrasi

“*Tropical Power*” merupakan *merchandise* dari “Tempa” berupa *scarf* yang dibandrol dengan harga Rp 350.000,00. “*Tropical Power*” merupakan *scarf* pertama yang dikeluarkan oleh “Tempa”, ilustrasi pada desain ini merupakan perpaduan karakter gambar antara Putud dan Rara.

b. Jenis Ilustrasi

Jenis ilustrasi pada ilustrasi “*Tropical Power*” ini merupakan jenis ilustrasi dekoratif. Penggambaran objek manusia disini telah digubah dan disederhanakan menjadi bentuk dekoratif, dapat kita lihat pada bagian kepala bentuknya telah digubah namun pada proporsi badannya tetap menggunakan proporsi yang sesuai dengan tubuh manusia. Pada penggambaran objek-objek berupa tanaman juga telah mengalami deformasi dari bentuk aslinya, namun tidak meninggalkan ciri dari tanaman tersebut.

c. Teknik Ilustrasi

Penggunaan teknik ilustrasi pada desain *scarf* “*Tropical Power*” ini, selain menggunakan teknik blok “Tempa” juga menerapkan gradasi

dibeberapa bagian pada ilustrasi ini. Salah satunya pada pewarnaan figur manusia dan pewarnaan pada meja, penggunaan gradasi ini menghasilkan volume sehingga tidak terkesan *flat*, akan tetapi secara menyeluruh teknik ilustrasinya dapat digolongkan dalam teknik blok.

d. Elemen ilustrasi

Penggunaan garis pada ilustrasi desain “*Tropical Power*” ini menggunakan garis lurus, garis lengkung dan garis diagonal. Penggunaan garis lurus terdapat pada garis pembatas pada ilustrasi dengan ujung kain, terdapat pula garis lurus dengan arah diagonal. Pada ilustrasi “*Tropical Power*” terdapat pula garis semu yang dihasilkan oleh perbedaan warna terhadap dua benda atau lebih. Penggunaan garis pada *frame* dan garis diagonal menggunakan garis tebal, pada bagian dalam garis tersebut berisikan motif yang terbentuk dari garis pendek-pendek yang disusun secara acak, hal ini menimbulkan kesan tekstur pada penggunaan garis tersebut.

Penggunaan warna pada desain ilustrasi “*Tropical Power*” ini menggunakan warna primer dan warna sekunder, warna primer terdiri dari merah, kuning dan biru, sedangkan warna sekunder terdiri dari warna ungu dan warna hijau, terdapat pula warna hitam dan putih pada ilustrasi ini. Pada pewarnaan ilustrasi “*Tropical Power*” ini tidak seutuhnya menggunakan teknik blok namun juga terdapat gradasi pada pewarnaan ilustrasi ini.

Bidang-bidang yang digunakan pada ilustrasi desain “*Tropical Power*” adalah bidang geometris dan biomorfis. Bidang geometris terdapat pada objek pendukung dan *background*. Sedangkan bidang biomorfis terdapat pada objek

utama. Bidang biomorfis pada ilustrasi “*Tropical Power*” ini menggambarkan bentuk figur manusia dan juga tanaman-tanaman hias.

Keseimbangan yang terdapat pada ilustrasi “*Tropical Power*” adalah keseimbangan asimetris antara sisi kiri dan sisi kanan, akan tetapi karena penyusunan desain yang baik maka desain ilustrasi ini tetap terasa seimbang antara sisi kanan dan sisi kiri.

Penekanan pada ilustrasi ini terdapat pada objek figur manusia yang berada pas di tengah-tengah dan dikelilingi oleh tanaman.

Dari unsur-unsur elemen yang telah dijelaskan ilustrasi pada desain *scraf* “*Tropical Power*” ini memiliki sebuah kesatuan antara bidang, warna dan garis. Penggunaan warna-warna terang pada ilustrasi ini memberikan kesan kontas namun tetap terasa enak untuk dipandang.

3. *T-shirt* Matta x Tempa



Gambar 3: *T-shirt* Matta x Tempa

a. *Diskripsi Ilustrasi*

“*They Call Us Friend*” merupakan sebutan dari “Tempa” untuk karya kolaborasi “Tempa” dengan teman-temannya. Ilustrasi pada desain *t-shirt* ini merupakan kolaborasi antara “Tempa” dengan *brand* Matta yang berada di kota Lampung. *Brand* Matta merupakan *brand* yang

menjual baju-baju dan *t-shirt* pantai. Disini “Tempa” berkolaborasi dengan Matta untuk membuat ilustrasi desain *t-shirt* yang akan diproduksi oleh Matta. Ilustrasi disini menggambarkan potret pantai Krui yang ada di Lampung. terdapat dua ilustrasi pada desain Matta x Tempa ini, yang pertama ilustrasi 1 yang digunakan sebagai ilustrasi depan *t-shirt*, dan ilustrasi 2 yang diterapkan pada desain bagian belakang *t-shirt*.



Gambar 4: Ilustrasi 2 (desain belakang *t-shirt*)

b. Jenis Ilustrasi

Ilustrasi yang digunakan pada desain ini merupakan jenis ilustrasi dekoratif. Dapat dilihat dari bentuk figur manusia dan objek alam yang disederhanakan dari bentuk aslinya, selain itu bentuk guci juga disederhanakan sehingga terkesan *flat*.

c. Teknik Ilustrasi

Teknik ilustrasi yang digunakan pada ilustrasi ini merupakan teknik blok dan teknik dot. Teknik dot dapat dilihat dari penggunaan warna blok tanpa gradasi yang menimbulkan sebuah kesan *flat*, teknik ini kemudian digabungkan dengan teknik dot berupa titik-titik (bercak) yang membuat kesan rusak seperti hasil efek *fotocopy*.

d. Elemen ilustrasi

Garis yang terdapat pada ilustrasi *t-shirt* ini terdiri garis semu dan garis nyata, terdapat pula garis lengkung dan garis lurus. Garis-garis semu pada ilustrasi ini terbentuk dari perbedaan warna terhadap dua benda atau lebih. Garis lurus dan lengkung terdapat pada dekorasi pada ilustrasi guci sebagai pembatas antara dekorasi satu dengan yang lainnya, selain itu digunakan pula sebagai efek bayangan pada objek ilustrasi tersebut.

Penggunaan warna pada ilustrasi ini menggunakan warna biru, merah, putih dan hitam. Penggunaan warna biru di sini merupakan representasi dari warna air laut dan langit yang berwarna biru. Warna merah pada ilustrasi ini digunakan untuk menyeimbangkan ilustrasi ini yang didominasi menggunakan warna biru, sehingga memberikan kesan warna yang kontras. Dikarenakan penggunaan unsur garis yang sangat minim maka untuk membedakan antara bentuk satu dengan yang lainnya maka digunakanlah warna-warna yang berbeda atau kontras.

Bidang yang terdapat pada ilustrasi ini merupakan bidang geometris dan biomorfis. Dalam ilustrasi *t-shirt* ini banyak berupa bidang biomorfis akan tetapi terdapat bidang geometris pada bentuk bulan. Terdapat repetisi atau pengulangan bentuk terdapat pada bagian ilustrasi 1 yang ditampilkan kembali di dalam ilustrasi 2.

Penggunaan typografi pada ilustrasi ini disesuaikan dengan gaya ilustrasinya, maka digunakanlah *font sans serif* yaitu huruf tidak berkait. *Font* ini tidak memiliki kait dan berukuran tebal (*bold*). Pada penggunaan *font* ini diberikan efek titik-titik atau dot yang memberikan kesan seperti efek *fotocopy*, hal ini

bertujuan untuk menyesuaikan dengan gambar ilustrasi. Di antara typografi “Tempa” dan “Matta” diselipkan bentuk matahari yang telah dideformasikan untuk memberikan variasi pada typografi. Bentuk matahari pada desain ilustrasi ini juga bertujuan untuk membedakan *brand* “Matta” dan seniman “Tempa” sehingga tidak terbaca sebagai “Matta Tempa”.

Keseimbangan yang terdapat pada kedua ilustrasi ini merupakan keseimbangan asimetris dan simetris antara sisi kanan dan kiri, namun memiliki kesan seimbang. Pada ilustrasi 1 penggunaan *font* antara sisi kanan dan kiri memiliki kesamaan dan pengulangan. Untuk ilustrasi pada bagian belakang atau ilustrasi 2, terdapat ilustrasi guci yang bermotifkan ilustrasi sebelumnya yang diterapkan pada badan guci. Keseimbangan yang terdapat pada ilustrasi tersebut menggunakan keseimbangan simetris, hal ini ditunjukkan dengan adanya kesamaan bentuk, ukuran dan masa ilustrasi antara sisi kanan maupun sisi kiri. Namun pada bentuk pola dalam guci menunjukkan keseimbangan asimetris, pembagian suasana pantai antara sisi kanan dan kiri tidak seimbang karena perbedaan bentuk, sisi kiri berisikan bentuk pasir pantai dan sisi sebelah kanan berisikan objek manusia dan bentuk pulau, namun keduanya memiliki berat yang sama sehingga bisa dikatakan seimbang.

Penekanan pada ilustrasi ini adalah menekankan objek figur manusia yang membawa papan selancar, hal ini sesuai dengan konsep *Matta* yang memproduksi baju-baju pantai dan *surfing*. Unsur-unsur elemen yang telah dijelaskan sebelumnya saling menyatu antara elemen satu dengan elemen lainnya sehingga

menimbulkan kesan yang harmonis. Seperti dalam ilustrasi 2 yang merupakan gabungan dari ilustrasi 1 dengan tambahan beberapa objek dan bentuk lainnya yang disusun secara seimbang.

4. *Sweater “SUNNDANCE”*



Gambar 5: *Sweater “SUNNDANCE”*

a. Deskripsi Ilustrasi

Sweater “SUNNDANCE” merupakan produk *merchandise* dari “Tempa” yang diproduksi pada tahun 2017 awal. *Sweater “SUNNDANCE”* ini merupakan produk *fashion* ditujukan untuk para wanita, meskipun demikian banyak juga peminatnya dari laki-laki. Ilustrasi ini menerapkan editorial design, yaitu suatu ulasan atau penerapan kembali desain-desain yang pernah diapai oleh “Tempa” namun digambarkan dengan lebih *simple* dan diterapkan pada *swater*.

b. Jenis Ilustrasi

Ilustrasi “*SUNNDANCE*” merupakan jenis ilustrasi dekoratif, terinspirasi dari bentuk nyata, akan tetapi pada penggambarannya mengalami penyederhanaan bentuk dan menggunakan warna blok sehingga memberikan kesan *flat* namun tidak meninggalkan ciri dari bentuk aslinya.

c. Teknik Ilustrasi

Teknik ilustrasi pada “*SUNNDANCE*” ini menggunakan teknik blok, penggunaan warna

blok tanpa menerapkan gradasi pada pewarnaan ilustrasi ini.

d. Elemen Ilustrasi

Garis yang digunakan pada ilustrasi "SUNNDANCE" ini menggunakan garis nyata, yaitu garis lengkung. Penggunaan garis lengkung ini diterapkan pada bentuk tulang daun, batang tanaman pot dan tangkai bunga mawar. Terdapat pula garis yang membentuk garis lingkaran.

Warna yang digunakan pada ilustrasi "SUNNDANCE" ini adalah warna primer dan warna sekunder. Warna primer terdiri dari warna merah, kuning dan biru, sedangkan warna primer yang digunakan adalah warna hijau. Penggunaan warna tanaman pada ilustrasi ini menggunakan warna-warna natural yang mencerminkan warna asli pada tumbuhan. Terdapat pula gradasi pada ilustrasi ini, penggunaan warna hijau terang sampai hijau tua. Gradasi pada ilustrasi ini tidak diterapkan dalam satu bentuk, melainkan pada jari-jari daun satu dan lainnya.

Bidang yang digunakan pada ilustrasi ini adalah bidang geometris dan bidang biomorfis. Bidang geometris disini berupa bentuk lingkaran, sedangkan bidang biomorfis disini membentuk objek utama yaitu tanaman. Terdapat pula pengulangan bentuk biomorfis, terdapat pada bentuk daun pakis yang disusun secara berulang dan mengalami variasi bentuk dari besar sampai kecil.

Keseimbangan pada ilustrasi *sweater* "SUNNDANCE" ini adalah ilustrasi asimetris, dimana sisi sebelah kanan lebih berat dari sebelah kiri hal tersebut dikarena peletakkan desain lebih banyak berada di sisi kanan dan bahu kanan. Pada ilustrasi lengan kanan dan kiri ilustrasinya

memiliki tinggi dan lebar yang sama, sehingga memberikan keseimbangan antara lengan kiri dan lengan kanan.

Penekanan ilustrasi *sweater* "SUNNDANCE" ini terdapat pada bentuk ilustrasi yang disesuaikan dengan target pemasaran *sweater* ini yaitu wanita, maka digunakanlah objek berbentuk tanaman dan bunga mawar.

Secara keseluruhan jika ditinjau dari elemen-elemen yang telah dibahas ilustrasi ini memiliki sebuah kesatuan, dari konsep yang sejalan dengan bentuk-bentuk objek ilustrasi, hingga warna yang digunakan menggunakan warna-warna natural.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian yang telah dilakukan dan pembahasan mengenai Ilustrasi Pada Desain Merchandise "Tempa" di Yogyakarta, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Ilustrasi yang diterapkan pada desain produk *merchandise* "Tempa" memiliki jenis ilustrasi dekoratif. Dapat dikatakan dekoratif karena pada penggambaran ilustrasi objek berupa tumbuhan/tanaman dan manusia digambarkan secara deformasi atau penyederhanaan bentuk, meskipun demikian bentuknya tidak meninggalkan ciri dari bentuk aslinya.
2. Unsur ilustrasi yang diterapkan pada desain produk *merchandise* "Tempa" memiliki karakteristik; penggunaan garis tebal tipis pada bentuk tanaman, menggunakan warna kontras dengan intensitas tinggi, menggunakan bidang biomorfis pada objek

utama dan bidang geometris pada objek bidang datar pendukung. Pada karya ke-3 menggunakan *typografi* dengan gaya *sans serif bold* agar sesuai dan menyatu dengan gaya ilustrasi. Elemen huruf menggunakan warna hitam yang menimbulkan kesan *powerfull*.

3. Karakteristik tema dari ilustrasi pada produk *merchandise* “Tempa” Objek utama pada ilustrasi pada desain produksi kreatif “Tempa” banyak berupa figur manusia dan tumbuhan tropis yang banyak tumbuh di Indonesia.

Saran

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi bahan Berdasarkan hasil kesimpulan dan hasil penelitian pada Ilustrasi Pada Desain Produksi Industri Kreatif “Tempa” di Yogyakarta, maka penulis dapat memberikan saran sebagai berikut:

Bagi seniman “Tempa” agar mempertahankan ciri khas, karakteristik, warna, dan konsepnya. Saran agar “Tempa” dapat lebih detail menjelaskan karya-karyanya sesuai dengan elemen-elemen seni rupa yang ada. Bagi mahasiswa seni rupa dan masyarakat yang ingin berkecimpung dalam dunia seni rupa supaya terinspirasi dan termotivasi dalam membuat desain ilustrasi

dengan gaya dekoratif, yang memiliki karakteristik yang konsisten. Bagi mahasiswa seni rupa agar dapat menjadi acuan atau sarana pembelajaran mengenai desain ilustrasi *merchandise* bergaya dekoratif.

DAFTAR PUSTAKA

Dari buku teks:

Moleong, Lexy J. 2017. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT Remaja.

Supriyono, Rakhmat. 2010. Desain Komunikasi Visual – Teori dan Aplikasi. Yogyakarta: Andi.

Sugiyono. 2014. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Penerbit Alfabeta

Susanto, Mikke. 2011. Diksi Rupa: Kumpulan Istilah & Gerakan Seni Rupa (edisi revisi). Yogyakarta: Dicti Art Lab & Djagad Art House.

Wong, Wucius, 1996. Beberapa Asas Merancang Dwimatra/Wucius Wong, (Terjemahan Adjat Sakri). Bandung: ITB.