

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pertumbuhan industri kreatif di Pematangsiantar pada era ini terus mengalami perkembangan khususnya pada bidang desain grafis dan *fashion* dengan produk *t-shirt*. *T-shirt* merupakan sebuah produk *fashion* yang kini memiliki banyak peminat, dikarenakan bentuknya yang sederhana dibanding jenis pakaian lain. *T-shirt* kini bukan hanya menjadi kebutuhan sandang semata, tetapi dijadikan sarana untuk media representasi diri, budaya, dan menyimbolkan identitas yang kuat oleh berbagai individu ataupun suatu kelompok.

Industri kreatif tampil sebagai pemberi kesegaran baru dalam hal variasi desain yang digemari oleh pangsa pasarnya masing-masing. Misalnya pada bisnis-bisnis penjualan *t-shirt* yang tengah menjamur, sehingga dalam persaingan pasar diperlukan kreatifitas ekstra diantaranya menggunakan kata-kata yang unik dan dipadukan dengan ilustrasi sebagai bentuk desain grafis sekaligus sebagai pangsa pasar tersebut.

Banyak permasalahan-permasalahan yang akan muncul dari desain sebuah *t-shirt*, karena desain *t-shirt* pasti memiliki cara dan keunikan tersendiri dari penciptanya. Untuk itulah pada beberapa industri yang memproduksi sebuah *t-shirt* biasanya telah terbiasa menggunakan teknik dan tema yang sesuai dengan peminatan konsumen. Konsumen cenderung memilih produk yang

sedang *tranding*, maka dari itu kreatifitas dari sebuah industri kreatif dalam mengembangkan objek dari desainnya sangat penting. Tidak hanya objek, tema dan teknik yang digunakan dalam penciptaan sebuah *t-shirt* juga mempengaruhi hasil peminatan pangsa pasar. Dari permasalahan itulah penulis tertarik untuk meneliti dan membahas mengenai desain *t-shirt* pada produksi industri kreatif *Rarart* di Kota Pematangsiantar yang nantinya akan ditinjau dari aspek objek, teknik dan temanya.

Rarart merupakan salah satu industri kreatif *t-shirt* di kota Pematangsiantar yang digagas oleh komunitas yang bernama *Rarart*. Komunitas ini terdiri dari kalangan anak muda yang hobi musik degan berbagai latar belakang yang berbeda-beda, atas dasar kesamaan pemikiran dan gagasan, munculah ide untuk mempresentasikan gagasan mereka menjadi sebuah “*brand*” (merek) dan untuk menunjukkan eksistensi mereka di dunia industri kreatif dan juga memenuhi kebutuhan ekonomi mereka, maka lahirlah gagasan untuk memproduksi *t-shirt* dengan desain yang unik bertemakan ikon musik dan ikon budaya. Tidak hanya itu *Rarart* juga memposisikan diri sebagai sebuah *brand* dengan tujuan untuk mengakomodir kebutuhan dan permintaan publik atas desain pada *t-shirt* yang merepresentasikan semangat anak muda pada masyarakat kota Pematangsiantar. Karya-karya tersebut dipindahkan ke dalam media *t-shirt* sebagai sebuah ilustrasi.

Mengikuti perkembangannya *Rarart* sebagai sebuah *brand* menciptakan gambar-gambar yang merepresentasikan *Rarart* sebagai sebuah *brand* yang berangkat dari budaya setempat dan musik sehingga menarik dan unik untuk di

pasarkan, hal ini dikarenakan pada era ini masih sedikit berkembangnya produk *t-shirt* yang mengangkat tema tersebut. Lalu gambar-gambar tersebut mereka terapkan pada *t-shirt* polos yang umumnya berwarna hitam, akan tetapi tetap disesuaikan dengan permintaan pasar. *Rarart* adalah sebuah *brand* yang menciptakan berbagai desain yang hampir keseluruhan desainnya mengarah kepada aspek-aspek seni budaya bergenre musik.

Hal-hal seperti itu pula yang disukai konsumen, hal tersebut terlihat dari data penjualan, dimana produk *t-shirt* produksi industri kreatif *Rarart* ini telah terjual sebanyak kurang lebih 500 *pieces* di kota Pematangsiantar itu sendiri, info ini saya dapatkan dari data penjualan yang diuraikan secara kasar oleh *team* produksi *Rarart* pada observasi awal. Sebagai *brand* yang berangkat dari sebuah budaya tentu individu dalam kelompok itu memiliki kesamaan persepsi dalam menterjemahkan pesan yang terkandung didalamnya. Kesamaan persepsi ini dikarenakan adanya komunikasi visual melalui gambar yang diterapkan pada *t-shirt*. Dengan demikian peran ilustrasi gambar menjadi penting untuk diteliti guna mengetahui, bagaimana bentuk ikon musik dan budaya, seperti alat musik, seniman, tokoh budaya dan yang dijadikan desain, teknik penggambaran dan pesan di dalam ilustrasi gambar pada desain *t-shirt* tersebut.

Permasalahan-permasalahan yang tertera di atas juga terlihat dari beberapa penelitian yang telah ada seperti penelitian yang pernah diterbitkan oleh Arifi, dkk (2014) dalam jurnal Pendidikan Seni Rupa yang berjudul "Tinjauan Desain Grafis Kaos Sablon Graffiti di Gardu House Jakarta". Mengemukakan bahwa penelitian ini ialah tentang bagaimana visualisasi desain,

konsep desain, dan penerapan desain grafis pada kaos sablon graffiti di Gardu House Jakarta.

Pada penelitian tersebut juga dapat dilihat bahwa kreatifitas dalam menciptakan rancangan desain grafis kaos sudah cukup menarik, namun warna yang digunakan pada desain *t-shirt* tersebut yang lebih dominan hanya warna putih saja, tipografi yang digunakan juga hanya tipografi dekoratif yang dibuat secara manual oleh desainer.

Sama halnya dengan penelitian Nurysta Tresna Sundi (2014) dalam jurnal Respository UPI yang berjudul “Kajian Visual Desain pada Kaos Pariwisata Pantai Pangandaran”.

Tidak hanya itu, terdapat juga penelitian yang mendukung beberapa penelitian yang ada seperti pada penelitian Very Yanuar Anas Abidin (2013: 91) dalam jurnal Pendidikan Seni Rupa yang berjudul “Analisis dan Pengembangan Desain Kaos Distro Bonek Original di Ketintang Surabaya”.

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan seperti di atas, maka penulis tertarik untuk mengetahui bagaimana desain *t-shirt* pada produksi kreatif *Rarart*. Adapun yang menjadi judul penelitian ini adalah, “**Desain *T-shirt* Produksi Industri Kreatif *Rarart* di Kota Pematangsiantar Ditinjau dari Aspek Objek, Teknik dan Tema**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka masalah yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini adalah :

1. Seperti apa keunikan objek pada produk *t-shirt Rarart*?

2. Bagaimanakah teknik pengolahan teks dan gambar pada *t-shirt* sebagai media promosi?
3. Bagaimanakah tema dalam rancangan grafis *t-shirt Rarart*?
4. Bagaimanakah latar belakang ide penciptaan ilustrasi pada *t-shirt Rarart*?
5. Bagaimanakah penerapan teks dan gambar sebagai elemen grafis *t-shirt Rarart*?
6. Mengapa aspek budaya setempat dan musik sebagai tema *brand Rarart*?

C. Batasan Masalah

Agar lebih fokus membahas beberapa permasalahan yang dapat dicari jawabannya lebih mendalam maka dalam penelitian ini dibatasi dengan memfokuskan permasalahan pada satu masalah agar ruang lingkup penelitian ini lebih terarah, terfokus, serta tepat tujuan. Dengan demikian, penelitian dibatasi pada permasalahan desain *t-shirt* produksi industri kreatif *Rarart* di kota Pematangsiantar ditinjau dari aspek objek, teknik dan tema yang di produksi pada edisi November sampai Desember 2018.

D. Perumusan Masalah

Dari identifikasi dan batasan masalah dalam penelitian ini dirumuskan atas:

1. Objek apa saja yang digunakan sebagai ilustrasi pada *t-shirt Rarart*?
2. Bagaimana teknik yang digunakan dalam desain *t-shirt Rarart*?
3. Bagaimana tema yang digunakan pada desain *t-shirt Rarart*?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penulisan skripsi ini ialah:

1. Untuk mengetahui objek apa saja yang digunakan sebagai ilustrasi pada *t-shirt Rarart*.
2. Untuk mengetahui teknik yang digunakan dalam penciptaan desain *t-shirt Rarart*.
3. Untuk mengetahui tema yang digunakan pada desain *t-shirt Rarart*

F. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoritis
 - a) Bagi Institusi, penelitian ini dapat digunakan sebagai sumbangan ilmiah dalam menambah wawasan pada bidang ilustrasi desain *t-shirt*, sebagai sumber informasi bagi Mahasiswa Seni Rupa mengenai *Rarart* salah satu *brand* yang menggunakan gambar sebagai identitas produk.
 - b) Bagi guru, penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber informasi tentang bagaimana pesan yang terkandung di setiap desain *t-shirt Rarart* dan sebagai bahan untuk menambah wawasan untuk media pembelajaran.
 - c) Bagi pembaca, penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber informasi tentang pesan yang terkandung di setiap desain *t-shirt Rarart*.

- d) Bagi peneliti, untuk menambah khasanah studi ilustrasi pada desain grafiskhususnya desain ilustrasi pada *t-shirt*.

2. Secara Praktis

- a) Bagi produsen, untuk menambah informasi mengenai ilustrasi pada desain *t-shirt* dan diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengembangan selanjutnya dari ilustrasi pada desain *t-shirt*.
- b) Bagi penggiat industri kreatif, diharapkan dapat memberikan maanfaat dalam membangun bisnis industri desain *t-shirt*.
- c) Bagi desainer, diharapkan dapat memberikan maanfaat dalam menciptakan ilustrasi pada desain *t-shirt*.