

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam kehidupan sehari-hari, manusia memiliki kebutuhan akan sandang, pangan dan papan. Kebutuhan manusia yang akan dibahas lebih mendetail adalah sandang atau pakaian. Jenis pakaian yang dipakai oleh manusia selalu berkembang dari masa ke masa. Namun ada jenis pakaian yang banyak digunakan dan bahkan menjadi kegemaran dalam bergaya yaitu kaos (*T-shirt*).

T-shirt merupakan jenis pakaian yang paling digemari di negara-negara tropis, karena sifatnya sangat fleksibel dan simple dibandingkan pakaian lain karena kesan santai dan terlihat tidak formal. *T-shirt* yang merupakan salah satu jenis busana sehari-hari karena lebih mudah dijangkau dan dipakai setiap saat, salah satu yang cukup berpengaruh pada konsumen *T-shirt* yaitu dengan gambar dan memiliki nilai estetis tersendiri.

T-shirt dapat berfungsi sebagai media komunikasi, propaganda dan media promosi suatu brand yang sangat efektif. *Statement* apapun dapat masuk di dalamnya dan penyebarannya mampu melewati batas-batas yang tidak dapat dicapai media lain. *T-shirt* bukan sekedar pakaian yang sederhana secara fungsional, namun *T-shirt* memiliki nilai yang lebih dari fungsi dasarnya. Desain *T-shirt* akan terus berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi manusia dan perkembangan *Trend life style* (Santoso, 2016 : 10).

Di era persaingan bisnis yang semakin meluas, industri kreatif tampil sebagai kesegaran baru dalam hal inovasi kreatif yang digemari oleh minat pasarnya masing masing, misalkan pada bisnis penjualan *T-shirt* yang memerlukan kreatifitas ekstra dalam mengembangkan prinsip desain agar tetap eksis di setiap waktu, di antaranya mengolah font/kata kata dan simbol yang dikombinasikan dengan ilustrasi sebagai bentuk desain *T-shirt* sekaligus sebagai pangsa bisnis tersebut.

Gunnery Artwear merupakan salah satu *brand* (merek) *T-shirt* yang berasal dari Dusun 3 Desa Suka Jadi, Kecamatan Perbaungan, Kabupaten Serdang Bedagai, Sumatra Utara. yang digagas oleh beberapa orang yang suka menggambar dan sangat menggemari *music* yang bergenre *Underground*, yang identic dengan kebebasan, kekerasan, anarki, brutal, dan mengaplikasikan hobinya dalam sebuah produk jual yaitu *T-shirt*, Dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan ekonomi mereka, dan juga mengisi kebutuhan masyarakat atas desain pada *T-shirt*.

Merk local perbaungan ini tampil segar dengan nuansa *Underground* yang mengacu pada budaya anak muda perkotaan yang terpengaruh oleh budaya kebebasan, ini merupakan konsep dari *Gunnery Artwear* yang mulai berdiri pada tahun 2015 dan menciptakan berbagai desain gambar ilustrasi yang keseluruhan memiliki warna yang sederhana (*Monocrom*), menggunakan teknik arsir, dan juga menggunakan komposisi gambar yang terlihat lebih menonjol pada bidang *T-shirt* (wawancara September 2018).

Secara umum warna *T-shirt* dari *Gunnery Artwear* yaitu berwarna gelap. yang berangkat dari karakteristik *music hardcore, metal, rock* dan *punk*.

Memperhitungkan keadaan pasar *Merchandise* barangkali menyukai hal hal yang berbudaya punk dan *Underground*.

Gunnery Artwear telah mengeluarkan desain sebanyak 15 (lima belas) hampir keseleruhan mengangkat objek objek tengkorak, dengan teknik arsiran, juga warna yang sederhana (*monocrom*), terhitung dari tahun 2015 sampai dengan saat ini. Sebagai brand (*merk*) yang berangkat dari sebuah kegemaran menggambar dan menyukai aliran music(*ganre*) keras, tentu seseorang dalam kelompok itu memiliki kesamaan persepsi dalam menerjemahkan pesan yang terkandung didalamnya.

Komunikasi visual merupakan hal yang penting dalam sebuah desain ilustrasi karena suatu karya tersebut dapat dipertanggung jawabkan dengan meliputi kesatuan, keseimbangan, proporsi, irama dan pusat perhatian (ayu, 2013:116). Melihat keunikan desain desain ilustrasi dari produk *Gunnery Artwear* yang beragam dan penting nya pemahaman tentang prinsip desain agar lebih maksimal. ini menjadi pertimbangan atau daya tarik bagi peneliti untuk menjadikan desain desain ilustrasi dari *Gunnery Artwear* sebagai objek penelitian dan menganalisis desain ilustrasi tersebut dengan prinsip prinsip desain. Berdasarkan hal tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Analisis ilustrasi T-shirt Gunnery Artwear berdasarkan prinsip prinsip desain**”.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Karya desain ilustrasi *T-shirt* dari *Gunnery Artwear* sangat unik, namun secara keseluruhan hanya mengangkat objek-objek tengkorak dan unsur kematian.
2. Warna *T-shirt* sangat beraneka ragam, namun *Gunnery Artwear* dominan menggunakan warna gelap dalam pemilihan *T-shirt*.
3. Pesanan dari *Gunnery Artwear* banyak diminati, namun ia kurang produktif dalam memproduksi desain ilustrasi *T-shirt*.
4. Penggunaan warna sederhana yang diterapkan *Gunnery Artwear* sangat jarang dijumpai pada brand(merk) lokal lainnya.
5. Pemahaman tentang prinsip prinsip desain dari produk *Gunnery Artwear* sudah cukup baik secara keterampilan namun kurang luas secara teoritis.

C. Batasan Masalah

Sehubungan dengan uraian latar belakang di atas, agar lebih focus membahas permasalahan maka masalah penelitian ini dibatasi dalam hal yang berkaitan dengan prinsip prinsip desain dan juga penerapannya. Adapun prinsip desain berperan mewujudkan suatu karakteristik yang menarik pada sebuah desain ilustrasi untuk brand (merk) pada *T-shirt*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah penerapan prinsip prinsip desain ilustrasi pada *T-shirt Gunnery Artwear*.
2. Bagaimanakah karakteristik utama desain ilustrasi *T-shirt Gunnery Artwear* yang lahir dari penerapan prinsip prinsip desain.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui bagaimanakah penerapan prinsip-prinsip desain ilustrasi pada *T-shirt* dari *Gunnery Artwear*.
2. Untuk mengetahui Bagaimanakah karakteristik desain ilustrasi *T-shirt* dari *Gunnery Artwear* yang lahir melalui penerapan prinsip prinsip desain.

F. Manfaat penelitian

Sebagaimana sebuah penelitian dilaksanakan akan memberikan hasil akhir yang bermanfaat. Penelitian ini memiliki beberapa manfaat, yakni:

1. Bagi industri :
 - a. Sebagai sumber informasi tentang *Gunnery Artwear* sebagai brand *T-shirt* local perbaungan.
 - b. Sebagai penambah wawasan industri mengenai produk yang menerapkan prinsip prinsip desain pada *T-Shirt*.
2. Bagi kalangan Institusi :
 - a. Sebagai sumber pengetahuan bagi Mahasiswa Seni Rupa mengenai gambar desain ilustrasi pada *T-Shirt*.

b. Bagi para kalangan institusi atau mahasiswa yang ingin melakukan penelitian yang relevan menjadi sumber informasi pendukung dalam meneliti *T-shirt* berdasarkan prinsip prinsip desain.

3. Bagi kalangan umum :

- a. Sebagai sumber informasi tentang pesan yang terkandung disetiap desain *T-Shirt Gunnery Artwear*
- b. Sebagai sumber informasi tentang karakteristik desain utama yang terdapat pada *Gunnery Artwear*.
- c. Sebagai sumber informasi bagi kalangan umum mengenai *Gunnery Artwear* salah satu merk *T-Shirt* yang menggunakan gambar sebagai identitas produk.

