

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilustrasi merupakan salah satu seni rupa terapan yang berperan memberikan identitas pada produk dagang seperti *t-shirt*. *T-shirt* sebagai salah satu aksesoris *fashion* memberi peran kepada ilustrasi sebagai identitas *fashion*. Identitas *fashion* berarti sebuah “cap atau tanda” dengan elemen-elemen tertentu yang dicetak sebagai sebuah desain.

“Cap atau tanda” itu berupa gambar dan/atau teks. Sebagai pemberi identitas visual, ilustrasi menggunakan kombinasi gambar dan teks untuk memberikan gaya atau ciri khas pada produk dagang yang disesuaikan dengan konsep identitas produk. Di Jogja, ada Dagadu “menggoda” dengan gambar dan teks yang lucu, Joger di Bali mengolah huruf dalam “pabrik kata-kata” menjadi daya tariknya.

Gaya atau ciri khas produk diwujudkan dalam tema ilustrasi, kekuatan teks dan gambar serta karakter visual. Dalam ilustrasi *t-shirt* umumnya, yang utama adalah kecerdasan pemilihan objek sesuai dengan tema yang telah dibuat dengan dampak visual yang besar. Contoh, untuk mempromosikan wisata kota New York sekaligus kampanye mencintai kota, dipilih teks dan gambar sederhana yang mudah dipahami dan menarik perhatian, terangkai dalam tulisan “I♥NY”. Dampak visualnya sangat luas dan masih terasa sampai sekarang terbukti dari

banyaknya tiruan-tiruan yang beredar seperti, “I♥Medan”, “I♥Pakam”, “I♥Padang”, dan lain-lain.

Tema, kekuatan teks dan gambar serta karakter visual membentuk nilai estetis ilustrasi. Nilai estetis ilustrasi *t-shirt* Dagadu dapat dirasa dari pilihan teks dan gambar berupa bahasa dan budaya Jogja serta peristiwa sehari-hari yang dikaitkan atau berkaitan dengan Jogja yang dibalut dalam pengolahan teks dan gambar bersifat humor berupa suguhan gambar dan huruf bergaya kartun sebagai tampilan yang merepresentasikan balutan ide bergaya humor. Teknik pengolahan gambar menggunakan deformasi bercorak dekoratif, berarti objek visual diolah dengan tampilan keluar dari wujud realistiknya dengan bentuk fisik yang dlebih-lebihkan atau dikurangi. Seringkali teks disusun oleh huruf *bold* dengan jenis sanserif dengan garis kontur yang menutupi tepi bidang huruf. Peneraan warna baik pada gambar dan teks menggunakan teknik blok dan tata letak yang simetris.

Di kota Medan, salah satu merek *t-shirt* yang dikenal memiliki ciri khas adalah Tauko Medan. Kalau di Jogja ada Dagadu yang “menggoda” para konsumen dengan gambar dan teks lucu, Joger di Bali mengolah huruf dalam “pabrik kata-kata” menjadi daya tariknya, Tauko Medan “menantang” dengan karakter khas orang Medan berupa kata atau kalimat dari bahasa sehari-hari khas orang medan, gambar tokoh-tokoh dan benda-benda khas Medan atau Sumatera Utara sebagai olahan media promosi kota sekaligus menyatakan kebanggaan menjadi anak Medan. Salah satu upaya promosi kota yang dilakukan adalah menampilkan bangunan khas kota Medan seperti menara air Tirtanadi dalam

ilustrasi *t-shirt*nya. Ilustrasi diolah dengan menyederhanakan tampilan visual atau bentuknya, seperti abstraksi yang berupa pengurangan detail objek sehingga hanya menyisahkan elemen-elemen paling sederhana yang cukup sekedar menunjukkan karakter menara air. Disamping atribut kota, Tauko Medan juga menampilkan tokoh atau pahlawan dari Medan atau Sumatera Utara sebagai objek gambar dalam ilustrasi *t-shirt*nya yang diolah dalam beberapa teknik dan prinsip ilustrasi.

Kalau kebanyakan ilustrasi *t-shirt* menghadirkan kata-kata lucu atau gambar yang bersifat parodi untuk membujuk para pembeli merapat berbelanja produknya, Tauko Medan justru “menantang” para pembeli untuk memiliki produknya dengan kata-kata atau kalimat khas orang Medan yang terkesan tegas dan menampilkan gambar dengan tampilan objek yang justru kebanyakan menampilkan bentuk gambar representatif yang tetap menjaga sifat realistik dan naturalistik gambar acuan. Berdasarkan hal tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ANALISIS NILAI ESTETIS ILUSTRASI *T-SHIRT* TAUKO MEDAN BERTEMA PROMOSI KOTA MEDAN.”

B. Identifikasi Masalah

Sehubungan dengan latar belakang yang telah dikemukakan, maka beberapa masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Karakter bahasa visual merek/*brand t-shirt*.
2. Peran gambar sebagai seni rupa terapan pada *t-shirt*.

3. Pengolahan teks dan gambar pada *t-shirt* sebagai media promosi.
4. Penerapan teks dan gambar sebagai elemen grafis *t-shirt* Tauko Medan.
5. Penerapan teknik dan prinsip ilustrasi dalam rancangan grafis *t-shirt* Tauko Medan.
6. Karakter visual ilustrasi *t-shirt* Tauko Medan.

C. Pembatasan Masalah

Agar lebih fokus membahas beberapa permasalahan yang dapat dicari jawabannya lebih mendalam, permasalahan penelitian ini dibatasi pada:

1. Pengolahan teks dan gambar pada *t-shirt* sebagai media promosi.
2. Penerapan teks dan gambar sebagai elemen grafis *t-shirt* Tauko Medan.
3. Karakter visual ilustrasi *t-shirt* Tauko Medan.
4. Karakter bahasa visual ilustrasi *t-shirt* Tauko Medan.

D. Rumusan Masalah

Dari identifikasi dan batasan masalah dalam penelitian ini dirumuskan bagaimana pengolahan teks dan gambar pada *t-shirt* sebagai media promosi, kemudian penerapan teks dan gambar sebagai elemen grafis *t-shirt* Tauko Medan serta karakter visual ilustrasi *t-shirt*, hingga akhirnya karakter bahasa visual ilustrasi *t-shirt* Tauko Medan.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian maka tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengolahan teks dan gambar pada *t-shirt* sebagai media promosi.
2. Untuk mengetahui penerapan teks dan gambar sebagai elemen grafis *t-shirt* Tauko Medan.
3. Untuk mengetahui karakter visual ilustrasi *t-shirt* Tauko Medan.
4. Untuk mengetahui karakter bahasa visual ilustrasi *t-shirt* Tauko Medan.



THE
Character Building
UNIVERSITY