

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kaos adalah pakaian yang digunakan sebagai baju dalam, baju dalam yang biasanya digunakan polos dan tidak memiliki gambar. Namun setelah diterakan gambar pada permukaan kaos, kebanyakan orang menyebutnya dengan sebutan *T-Shirt*.

Perubahan istilah dari baju dalam menjadi *T-Shirt* dikaitkan dengan keberadaannya sebagai produk fashion yang memiliki banyak penggemar. Selain produk fashion *T-Shirt* juga dijadikan sarana representasi diri. Menurut Harry ilustrator *Ammuntion* desain gambar yang dibuat pada kaos digunakan pemakaiannya untuk menyimbolkan identitas yang kuat bagi individu maupun komunitas. Sama halnya dengan penggunaan *T-Shirt* tim sepakbola, ini juga dapat dijadikan ungkapan kegemaran terhadap tim sepakbola tertentu. *T-Shirt* tim sepak bola menjadi sebuah identitas bagi fans agar dikenali bagi komunitasnya sendiri. rasa bangga seorang penggemar sebuah tim sepakbola apabila menggunakan *T-Shirt* tim dari tim idolanya. Dan adanya rasa ingin menunjukkan bahwa dia bangga menggemari tim sepakbola idolanya.

Bukti dilapangan menunjukkan banyak sekali penjualan *T-Shirt* dari tim sepakbola terkenal selalu habis terjual dibeli oleh penggemarnya. Yang diidolakan tidak hanya sepakbola, sekaligus juga gambar-gambar yang identik dengan semangat yang menunjukkan identitas tertentu. Gambar yang

mencerminkan identitas itu diserap oleh ilustrator, sehingga ungkapan kesesuaian dengan identitas tertentu diterakan pada *T-Shirt*.

Salah satu yang menjadi tren identitas yang digemari konsumen adalah *Hardcore/Punk*. Secara visual gambar-gambar yang ditampilkan *Hardcore/Punk* berupa kombinasi antara beberapa objek atau benda yang menyimbolkan tentang kekerasan, seperti kombinasi antara tengkorak dengan senjata-senjata, kombinasi antara hewan buas dengan latar belakang yang mengerikan. Atau hanya objek dengan penambahan tulisan yang mengandung sarkasme. Tidak terkecuali dengan *Ammunition* yang menjadi objek penelitian.

Ammunition sebagai sebuah brand yang berangkat dari skena *Hardcore/Punk* (Wawancara 5 februari 2017). Lalu skena dan gambar-gambar tersebut mereka di terakan pada permukaan *T-Shirt* yang umumnya berwarna hitam. *Ammunition* saat sekarang dikenal sebagai merk *T-Shirt* yang berdiri pada tahun 2011 ini. Harry sebagai ilustrator memiliki pola desain yang cenderung menampilkan aspek-aspek kekerasan, kekejaman, dan terkadang berupa sindiran-sindiran terhadap keadaan sosial.

Hal-hal seperti itu pula yang disukai konsumen. Sebagai brand yang berangkat dari sebuah subkultur tentu individu dalam kelompok itu memiliki kesamaan persepsi dalam menerjemahkan pesan yang terkandung didalamnya. Konsumen barangkali menyukai hal hal yang mencekam, dan yang mengandung aspek kekejaman yang ada didalamnya. Kesamaan persepsi ini dikarenakan terjadinya komunikasi visual melalui gambar yang diterakan pada *T-Shirt*.

Komunikasi visual itu merupakan hal yang paling penting dalam sebuah gambar ilustrasi.

Ammunition adalah salah satu merk *T-Shirt* yang ada di kota medan. *Ammunition* yang berdiri pada tahun 2011. Memiliki sebuah toko yang berada di Jln.Setiabudi No.202. bermula dari kegemaran menggambar salah satu pemilikinya. Dengan latar belakang seorang graphic designer dan sebagai seorang personil band yang dapat dikatakan bahwa *T-Shirt* adalah satu hal yang tidak bisa lepas dari seorang anak band, juga keinginan untuk menghasilkan sebuah merchandise untuk dikenakan khalayak. Hasil gambar-gambar tersebut diproduksi diatas permukaan *T-Shirt*. Hal yang mendasari terbentuknya identitas merk ini berawal dari mengidolakan sebuah band *Hardcore/Punk* yang mengusung semangat tentang perlawanan terhadap keadaan sosial, menolak keras adanya penindasan, adanya perperangan. Inspirasi yang dituangkan pada gambar tidak terlepas dari desain album band *Hardcore/Punk*. Memperhitungkan keadaan pasar *Merchandise*, *Ammunition* mengeluarkan edisi baru setiap 2 (dua) bulan, disetiap edisi terdiri dari 10 (sepuluh) desain yang berbeda. Tema dari setiap edisi yang di produksi mengarah kepada isu sosial yang sedang terjadi, atau terhadap keresahan ilustrator terhadap keadaan dunia.

Ilustrator *Ammunition* menyebutkan bahwa gambar-gambar yang dia kerjakan untuk desain *T-Shirt* adalah ilustrasi. Pernyataan ini memberikan sebuah konsekuensi bahwa gambar yang ditampilkan pada permukaan *T-Shirt* adalah ilustrasi. Gambar dan beberapa aspek yang terkandung di permukaan *T-Shirt* *Ammunition* ini merupakan masalah yang sangat menarik untuk diteliti, dan

diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat membantu untuk mengetahui pesan yang terkandung dalam gambar ilustrasi yang dikerjakan *Ammunition* sebagai sebuah desain *T-Shirt*. Berdasarkan hal tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Tinjauan Makna Gambar Sesuai Dengan Pesan Yang Disampaikan Ilustrator Ammunition Medan**”.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Bagaimana *T-Shirt* bisa menjadi sebuah media untuk ciri diri ?
2. Mengapa *Ammunition* menjadikan *Hardcore/Punk* sebagai identitas ?
3. Mengapa *Ammunition* memilih aspek kekejaman dan kekerasan sebagai konsep brand mereka ?
4. Bagaimana *Hardcore/Punk* mempengaruhi desain-desain *Ammunition* ?
5. Bagaimana Gambar ilustrasi sebagai desain dapat mengkomunikasikan idealisme yang di anut *Ammunition* ?

C. Batasan Masalah

Sehubungan dengan uraian latar belakang diatas maka masalah dibatasi dalam hal yang berkaitan dengan prinsip ilustrasi. Adapun salah satu prinsip seni ilustrasi berperan sebagai media komunikasi visual. Dengan demikian makna pesan yang terkandung dalam sebuah desain menjadi penting. Hal ini dilandasi anggapan interaksi antara ilustrator (produsen) dan khalayak sasaran (konsumen)

bisa terjadi karena dijumpai oleh gambar-gambar ilustrasi yang tertera di *T-Shirt* berperan sebagai media komunikasi.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut maka disusun perumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana visualisasi desain *T-Shirt Ammunition* sebagai ciri subkultur *Hardcore/Punk* ?
2. Pesan apa yang terkandung dalam setiap desain yang ingin disampaikan *Ammunition* kepada konsumen?
3. Unsur-unsur bentuk apa saja yang muncul dalam ilustrasi *Ammunition* untuk menghasilkan desain yang sesuai dengan pesan yang disampaikan dan sejalan dengan ciri subkultur *Hardcore/Punk*?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penulisan skripsi ini ialah:

1. Untuk menganalisis citra visual desain *T-Shirt Ammunition* sebagai representasi subkultur *Hardcore/Punk*.
2. Untuk menganalisis pesan apa yang terkandung dalam setiap desain yang ingin disampaikan *Ammunition* kepada konsumen.

F. Manfaat Penelitian

Berikut adalah beberapa manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini :

- a) Bagi peneliti :

1. Sebagai sumber informasi mengenai gambar digunakan untuk menyampaikan pesan tertentu.
2. Sebagai penambah wawasan dan pengetahuan mengenai penerapan gambar ilustrasi sebagai desain *T-Shirt*

b) Bagi kalangan Institusi :

1. Sebagai sumber pengetahuan bagi Mahasiswa Seni Rupa mengenai gambar ilustrasi sebagai desain *T-Shirt*.
2. Sebagai sumber informasi bagi Mahasiswa Seni Rupa mengenai *Ammunition* salah satu merk *T-Shirt* yang menggunakan gambar sebagai identitas produk.

c) Bagi kalangan umum :

1. Sebagai sumber informasi tentang pesan yang terkandung disetiap desain *T-Shirt Ammunition*.
2. Sebagai sumber informasi bagi kalangan umum mengenai *Ammunition* salah satu merk *T-Shirt* yang menggunakan gambar sebagai identitas produk.