

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Desain merupakan sebuah rancangan yang melibatkan suatu kreativitas dan inovasi. Desain memiliki cabang, yaitu desain grafis, desain interior, dan desain produk. Desain grafis dikenal sebagai media untuk mengkomunikasikan pesan dalam bentuk visual. Adapun produk dari desain grafis ialah poster, desain pada *t-shirt*, baliho, spanduk, brosur, kartu nama, katalog, desain kemasan, *sticker*, majalah, dan barang cetak lainnya. Desain pada *t-shirt* termasuk ke dalam produk desain grafis karena mengandung unsur tipografi, ilustrasi berupa gambar, dan elemen-elemen desain lainnya.

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 kelompok.

Pertumbuhan industri kreatif di kota Padangsidimpuan pada era ini terus mengalami perkembangan khususnya pada bidang desain grafis dan *fashion* dengan produk *t-shirt*. Hadirnya seorang desainer yang bernama Andean pada bisnis-bisnis penjualan *t-shirt* yang tengah menjamur di kota Padangsidimpuan memberi kesegaran baru dalam hal variasi desain *t-shirt*. Oleh karena itu, dalam persaingan pasar

Andrean menuangkan kreativitas ekstra dengan menggunakan kata-kata yang unik dan dipadukan dengan gambar sebagai bentuk desain grafis sekaligus sebagai pangsa pasar tersebut.

Andrean merupakan seorang *Freelancer Visual Artist Design (Illustration Design)* yang menekuni hobi menggambar yang menjadi pekerjaan sehari-hari. Berawal dari menyukai *Band Underground* dari luar atau lokal, Andrean tertarik melihat *cover* album *CD* sebuah *band* seringai dengan gambar tengkorak dan serigala. Sejak saat itu Andrean mulai menekuni dunia desain. Andrean mempunyai karakter gambar tengkorak yg mendetail dengan tekstur pointilis (*dotting*) atau bermain teknik *Cross Hatching (line)* dengan bertemakan *gloomy* dan surealis.

Andrean mengadaptasi gambar dari seorang legenda Brian Schroeder (*pushead*). Bukan hanya itu, Andrean juga mengadaptasi gambar dari beberapa *influencer* seperti, Arian 13, Fajar Allanda, Aaroon Horkey dan Ken Terror. Alasan Andrean menyukai para ilustrator ini karena menurutnya mereka memiliki karakter gambar yang kuat dari segi pewarnaannya yang unik, dan karena para ilustrator ini menurut Andrean terkenal dikalangan ilustrator.

Andrean masih menggambar dengan teknik tradisional yaitu memakai kertas dan tinta. Kenyataannya di era digital sekarang ini semua serba canggih dengan menggunakan alat-alat *digital* seperti *pen tablet*, aplikasi berbasis grafis desain, atau semacamnya. Alasannya hanya untuk menjaga orisinalitas sebuah seni dan masih memiliki portofolio. Andrean hanya menggunakan aplikasi *digital* untuk mewarnai hasil jadi gambarnya saja, karena terkadang klien yang akan

membeli desainnya ingin merubah warna yang tidak dia sukai. Mengikuti perkembangannya Andrean menciptakan gambar-gambar yang mempresentasikan diri sebagai seorang desainer yang mengangkat tema *hardcore* atau *punk*, *gloomy* dan musik sehingga menarik dan unik untuk di pasarkan. Hal ini dikarenakan pada era ini terutama di kota Padangsidempuan masih sedikit perkembangan produk *t-shirt* yang mengangkat tema tersebut. Gambar – gambar tersebut mereka terapkan pada kaos polos yang umumnya berwarna gelap seperti hitam atau putih, akan tetapi tetap disesuaikan dengan permintaan pasar.

Berbicara tentang klien, Andrean sudah menjual desainnya ke beberapa *band* untuk *Merchandise* dan beberapa distro baju. Adapun untuk sebuah *band*, Andrean telah mengerjakan proyek desain dari *band* local seperti, *Band Fingerprint* (Medan), *Pargochy* (Medan), *Frankenstein* (Bandung), dan paling jauh ada *band Horror Punk* (Boston US), *Sadis Band*, untuk *cover* album CD. Andrean juga mendesain untuk beberapa distro, adapun *brand* yang di kerjakan Andrean yaitu, *Euphoria Rockstore* (Medan), *Zelfar.Co* (Medan), *Maximum Mayhem* (Padang Sidempuan), *Maternal Disaster* (Bandung), dan juga beberapa desain untuk perusahaan kopi lokal. Bukan hanya itu, dalam *Euphoria Rockstore* sendiri Andrean telah bekerja sama dengan menyiapkan 4 sampai 6 desain setiap bulannya. Info ini saya dapatkan berdasarkan wawancara pribadi melalui aplikasi *Whatsapp* dengan desainer yang bernama Andrean.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan penulis pada tanggal 12 Oktober 2020, pukul 20.00 WIB, melalui *whatsapp* dengan desainer yang bernama Andrean, bahwa terdapat masalah mengenai penciptaan gambar/desain.

Andreas tidak terlalu memperhitungkan prinsip-prinsip desain dalam menciptakan sebuah desain pada *t-shirt*. Andreas hanya mengembangkan ide-idenya dalam gambar sesuai dengan kebiasaannya, yaitu dengan menggunakan teknik dan tema sesuai minat konsumen. Hal itu disebabkan karena desainer memang belajar secara otodidak dan hanya mengutamakan nilai estetikanya saja. Padahal kenyataannya prinsip atau asas desainlah yang menjadi pokok dasar berfikir, dan bertindak.

Banyak permasalahan-permasalahan yang akan muncul dari gambar desain *t-shirt*, karena pada penciptaan gambar sebuah *t-shirt* pasti memiliki cara dan keunikan tersendiri dari penciptanya. Selain teknik dan tema ada pula unsur estetik, yaitu asas atau prinsip untuk mengubah atau merencanakan dalam proses menciptakan nilai-nilai estetik dengan penerapan unsur-unsur desain. Untuk itu, dalam menciptakan karya seni rupa yang menarik untuk dipandang dan memiliki nilai estetis yaitu dengan memperhatikan prinsip-prinsip atau asas desain. Dari permasalahan itulah penulis tertarik untuk meneliti dan membahas mengenai desain *t-shirt* yang di produksi oleh Andreas yang nantinya akan ditinjau dari prinsip-prinsip desain.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka penulis tertarik untuk mengetahui bagaimana desain *t-shirt* yang di produksi oleh Andreas. Adapun yang menjadi judul penelitian ini adalah : **Analisis Desain Gambar Kaos Karya Hadi Andreas Ditinjau dari Prinsip-prinsip Desain.**

B. Identifikasi Masalah

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

1. Andrean tidak memahami apakah penerapan prinsip-prinsip kesatuan, keselarasan dan keseimbangan sudah diterapkan pada desain *t-shirt* yang diciptakannya.
2. Andrean tidak memahami apakah penerapan prinsip-prinsip proporsi, irama dan penekanan sudah diterapkan pada desain *t-shirt* yang diciptakannya.
3. Warna yang digunakan pada desain gambar kaos oleh Andrean kurang bervariasi.
4. Desainer hanya menggunakan teknik pointilisme dan linear, namun secara keseluruhan desainer juga menerapkan teknik blok dan arsir. Hal ini dikarenakan desainer kurang memahami teknik-teknik menggambar.
5. Kurangnya minat desainer menggunakan *software* desain dan alat digital lainnya.

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 gambar *t-shirt* produksi desainer Andrean di kota

Padangsidimpuan ditinjau dari prinsip–prinsip desain saja yaitu prinsip kesatuan, penekanan, irama, keselarasan, proporsi, dan *balance*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut maka disusun perumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan prinsip kesatuan dalam desain gambar kaos karya Hadi Andrean?
2. Bagaimana penerapan prinsip keseimbangan dalam desain gambar kaos karya Hadi Andrean?
3. Bagaimana penerapan prinsip proporsi dalam desain gambar kaos karya Hadi Andrean?
4. Bagaimana penerapan prinsip penekanan dalam desain gambar kaos karya Hadi Andrean?
5. Bagaimana penerapan prinsip irama dalam desain gambar kaos karya Hadi Andrean?
6. Bagaimana penerapan prinsip keselarasan dalam desain gambar kaos karya Hadi Andrean?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian pada dasarnya merupakan sasaran utama yang akan dicapai seseorang melalui kegiatan penelitian yang akan dilakukan , sebab tanpa tujuan kegiatan yang di laksanakan tidak mempunyai arah yang jelas. Sesuai dengan judul peneliti, maka yang menjadi tujuannya adalah :

1. Untuk mengetahui penerapan desain gambar kaos karya Andrean ditinjau dari prinsip kesatuan.
2. Untuk mengetahui penerapan desain gambar kaos karya Andrean ditinjau dari prinsip keseimbangan.
3. Untuk mengetahui penerapan desain gambar kaos karya Andrean ditinjau dari prinsip proporsi.
4. Untuk mengetahui penerapan desain gambar kaos karya Andrean ditinjau dari prinsip penekanan.
5. Untuk mengetahui penerapan desain gambar kaos karya Andrean ditinjau dari prinsip irama.
6. Untuk mengetahui penerapan desain gambar kaos karya Andrean ditinjau dari prinsip keselarasan.

F. Manfaat Penelitian

Dilaksanakannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis dan praktis. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Memberikan sumbangan pemikiran kepada mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa tentang pentingnya pengetahuan dan penerapan mengenai prinsip proporsi, komposisi, dan *babalance* dalam menciptakan suatu karya.
 - b. Sebagai dasar untuk penelitian-penelitian selanjutnya.
2. Secara praktis

a. Bagi ilustrator

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa sebagai bahan evaluasi dan masukan untuk menetapkan langkah yang lebih baik dalam meningkatkan kualitas untuk menghasilkan gambar-gambar ilustrasi dan menciptakan karya seni rupa lainnya

