

Kajian Estetika Ilustrasi Pada Baju Kaos Merek Furious Di Denpasar-Bali

I Gede Agus Indram Bayu Artha

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa & Desain
Institut Seni Indonesia Denpasar
E-mail : goesindram@gmail.com

Proses Review : 26 Mei - 8 Juni 2017, dinyatakan lolos 9 Juni 2017

Ilustrasi adalah hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik sketsa, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk. Saat ini ilustrasi dari desain baju lokal sudah mulai berkembang, ilustrasi menjadi hal yang penting dalam desain baju kaos. Sebuah ilustrasi tidak hanya sebagai penghias semata tetapi menjadi sebuah identitas dari sebuah produk.

Ada permasalahan mendasar yang dikaji dalam tulisan ini yaitu konsep estetika dari ilustrasi baju kaos merek Furious yang ada di Denpasar. Adapun teori yang digunakan dalam membedah permasalahan tersebut adalah Teori estetika *modern* yaitu estetika yang didapat dari unsur-unsur seni rupa dan desain serta prinsip-prinsip seni rupa dan desain untuk menjawab permasalahan konsep estetika dari ilustrasi baju kaos merek Furious. Hasil dari kajian seni ini diuraikan berdasarkan Metode yang digunakan yaitu metode kualitatif yang berarti penggambaran sifat suatu keadaan yang berjalan pada saat penelitian. Prinsip pokok metode ini adalah mengolah dan menganalisis data-data yang terkumpul menjadi data sistematis, teratur dan terstruktur, dan mempunyai makna.

Hasil penelitian menunjukkan ilustrasi dari baju kaos merek Furious ini, Berdasarkan konsep estetika ilustrasi ini mempunyai keindahan dari unsur garis, bidang, warna dan huruf serta sesuai dengan prinsip-prinsip seni rupa dan desain yaitu: irama, kesatuan, dominasi, keseimbangan, proporsi, kesederhanaan dan kejelasan yang membuat ilustrasi ini mempunyai nilai keindahan. Pada akhirnya ilustrasi baju kaos Furious dapat dipahami sebagai dari perspektif kajian seni.

Study of The Aesthetic Element of Illustrations on T-Shirts of The Brand Furious in Denpasar-Bali

Illustration is a visual explanation of a text made by employing drawing techniques, painting, photography, or other art techniques, and emphasizes on the relationship between the subject and the text rather than the form or shape. Nowadays, illustrations on locally-manufactured clothes have started to develop, and become an important element in T-shirt designs. An illustration does not only serve as a decorative element of a product, but also the identity.

The research problem in this study is the aesthetic concept of T-shirts of the brand Furious in Denpasar. The theory used to address the problem is the theory of modern aesthetics, which deals with aesthetic elements and the principles of visual art and design to reveal the aesthetic concept of T-shirt designs of the brand Furious. The results of this art study are described using the qualitative method and descriptive sentences. The main principle of this method is to process and analyze the data collected into systematic, organized, structured, and meaningful data.

The results show that based on the concept of aesthetics, the T-shirt illustrations are attractive in terms of lines, areas, colors and letters and in accordance with the principles of visual art and design, namely: rhythm, unity, domination, balance, proportion, simplicity and clarity which makes this illustration possess the value of beauty. In the end, the illustrations of T-shirts of the Furious brand can be understood from the perspective of art studies.

Keywords : *Illustration, Furious T-Shirt, Art Study.*

PENDAHULUAN

Ilustrasi adalah hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik sketsa, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk (Kusrianto. 2007: 110). Ilustrasi mempunyai beberapa fungsi diantaranya menarik perhatian, merangsang minat seseorang terhadap pesan, menonjolkan keistimewaan dari produk, dapat memenangkan persaingan dan menciptakan suatu yang khas dari produk tersebut. Ilustrasi mempunyai peranan penting dalam sebuah desain, tanpa adanya ilustrasi sebuah karya desain akan terlihat kurang menarik. Munculnya ilustrasi dalam baju kaos di Denpasar yang menggunakan bentuk gambar yang sesuai dengan keinginan pasar khususnya remaja, menjadikan produk baju kaos ini, mempunyai peluang untuk bersaing di pasar baju kaos saat ini. Bentuk adalah penggabungan beberapa garis, warna, ruang, bidang, tekstur, gelap dan terang. Pemikiran yang terkait bentuk yaitu penyusunan medium indrawi atau permukaan karya seni, setiap garis, warna, bentuk dan hubungan antar bentuk akan menimbulkan emosi estetis (Ali,2011:215). Produk ilustrasi baju kaos yang penulis angkat adalah ilustrasi dari desain baju kaos yang berada di Denpasar dimana dibuat dan diproduksi oleh orang Bali yang mempunyai bentuk serta cirikhas yang konsisten didalam pembuatan ilustrasi. Baju kaos ini, sudah mulai berkembang dan dipasarkan didistro-distro kawasan Denpasar hingga pedesaan. Baju kaos ini, tidak hanya diminati kalangan remaja, namun sudah mulai mempunyai nama tersendiri dikalangan remaja, tergantung bentuk dari ilustrasi yang digunakan pada baju tersebut.

Salah satu produk baju kaos yang di angkat dalam tulisan ini adalah ilustrasi baju kaos merek Furious. Ilustrasi baju kaos merek Furious merupakan ilustrasi baju kaos yang diproduksi didaerah Panjer, Denpasar-Bali. Dimana baju kaos ini mempunyai bentuk yang konsisten, contohnya dalam pembuatan ilustrasinya baju kaos ini konsisten menggunakan gambar tengkorak sehingga penulis tertarik untuk mengkajinya. Awal mula berdirinya baju kaos Furious ini karena kejenuhan dengan produk-produk asing yang diminati remaja, dengan ketrampilan ilustrasi *hand drawing* mulailah dibuat ilustrasi yang dapat menarik remaja untuk menggunakan kaos tersebut. Penjualan dilakukan melalui komunitas

remaja hingga mampu bersaing dipasar global. Baju kaos Furious adalah baju kaos yang dirancang untuk kalangan remaja, jika sebelumnya remaja lebih banyak berminat terhadap desain luar atau merek asing seperti: Billabong, Rip Curl, Aloha, Quiksilver, Volcom dan seterusnya, maka dengan adanya baju kaos ini, diharapkan remaja lebih menyukai produk lokal yang mempunyai kualitas tidak kalah saing dengan kualitas asing. Beralihnya atau terjadinya pergeseran minat remaja terhadap desain baju produksi lokal khususnya ilustrasi baju Furious, jika diperhatikan lebih dalam sangat menarik untuk diteliti. Dilihat dari konsep estetika yang mendasari ilustrasi ini menarik perhatian dan mampu bersaing dengan produk baju kaos lainnya, tak terlepas dari peranan unsur-unsur seni rupa dan desain yang membentuk keindahan dari ilustrasi Furious tersebut. Ilustrasi Furious, juga berpedoman estetika *modern* dimana pembuatan ilustrasi ini mempunyai acuan menggunakan prinsip-prinsip seni rupa dan desain seperti irama, kesatuan, proporsi, dominasi, keseimbangan, kesederhanaan dan kejelasan. Dengan harapan ilustrasi ini mempunyai konsep estetika yang konsisten untuk pembuatan ilustrasi selanjutnya.

Pada era globalisasi seperti saat ini perkembangan produk lokal lebih bisa bersaing dengan produk-produk yang sudah mempunyai nama yang dikenal oleh masyarakat. Berkembangnya produk ini khususnya baju kaos Furious merupakan suatu fenomena yang sangat menarik jika di tinjau lebih mendalam. Selanjutnya dalam hubungannya dengan terjadinya fenomena seperti ini diakibatkan dari berbagai faktor-faktor diantaranya mulai adanya minat remaja untuk mempergunakan produk lokal, kualitas produk yang bisa bersaing dengan produk luar, dapat memberikan ciri khas tersendiri terhadap remaja yang menggunakan produk tersebut dan harga yang relatif lebih murah dari produk luar. Secara umum bentuk dari ilustrasi furious mempunyai kesamaan konsep dari edisi pertama ke edisi berikutnya dan mempunyai ciri khas dengan ilustrasi baju lainnya. Dilihat dari estetika ilustrasi furious memiliki nilai seni yang dapat menarik minat remaja untuk menggunakan kaos yang berisi ilustrasi tersebut. Untuk itu, maka perlu dilakukannya pengkajian secara mendalam terhadap ilustrasi baju kaos Furious yang berada di Panjer, Denpasar-Bali.

Analisis data merupakan cara atau langkah pemikiran penelitian untuk mengolah data yang berhasil dikumpulkan dan merupakan tindak lanjut dari usaha untuk menguji kebenaran. Analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif yaitu penggambaran sifat suatu keadaan yang berjalan pada saat penelitian. Prinsip pokok metode ini adalah mengolah dan menganalisis data-data yang terkumpul menjadi data sistematis, teratur dan terstruktur, dan mempunyai makna.

Deskriptif Kualitatif menekankan pada makna dan pemahaman dari dalam, penalaran, definisi suatu situasi tertentu (dalam konteks tertentu), lebih banyak meneliti hal-hal yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Pendekatan kualitatif, lebih lanjut, mementingkan pada proses dibandingkan dengan hasil akhir, oleh karena itu urutan kegiatan dapat berubah-ubah tergantung pada kondisi dan banyaknya gejala-gejala yang ditemukan.

Berdasarkan hasil pengumpulan data baik literatur maupun pengambilan data secara langsung di lapangan, selanjutnya data-data pemilihan dan dianalisa berdasarkan metode deskriptif kualitatif dan diperoleh kesimpulan. Berdasarkan kesimpulan (sintesa) tersebut dibuatlah cara untuk menanganinya. Dengan metode ini dapat diketahui bentuk, konsep estetika dari ilustrasi.

PEMBAHASAN

Konsep Estetika Ilustrasi Pada Baju Kaos Furious
Bab ini akan membahas tentang konsep estetika dari ilustrasi baju kaos merek Furious. Pada pembahasan bab ini akan menjawab masalah yang berkaitan dengan konsep estetika dari ilustrasi baju kaos Furious yang difokuskan pada ilustrasi yang terpilih dari hasil kuisioner dan jumlah penjualan. Berikut adalah penjelasan tentang estetika ilustrasi baju kaos merek Furious berdasarkan unsur-unsur seni rupa dan prinsip-prinsip seni rupa dan desain.

Estetika Berdasarkan Unsur-Unsur Seni Rupa
Estetika dapat dimunculkan dengan adanya unsur-unsur seni rupa didalam ilustrasi seperti misalnya garis, bidang, huruf dan warna. Dibawah ini akan dijabarkan atau dikaji estetika ilustrasi baju kaos furious berdasarkan unsur-unsur seni rupa diatas.

1. Garis

Garis digunakan untuk member batas suatu benda atau batas sudut ruang. Menurut pandangan sanyoto (2009:87), Karakter garis merupakan bahasa rupa dari unsur garis, baik itu untuk garis nyata maupun garis maya. Bahasa garis ini dapat diasumsikan sangat penting dalam penciptaan karya seni atau desain untuk menciptakan karakter yang diinginkan. Selanjutnya jika dilihat dari unsur garis pada ilustrasi pada baju kaos furious garis yang membentuk keindahan dari ilustrasi tersebut adalah sebagai berikut.

Ditinjau dari ilustrasi baju kaos furious diatas, garis yang membentuk ilustrasi diatas adalah garis nyata yang terdiri dari garis lurus vertikal dan horizontal, selanjutnya menggunakan garis lengkung busur, dan garis lengkung kubah serta garis majemuk lengkung S. Jadi dilihat dari penggunaan garis ilustrasi ini mempunyai karakter tegas, cerah, seimbang, statis, tenang, damai yang didapat dari garis lurus dan karakter ringan, dinamis, indah, dan luwes yang didapat dari garis lengkung. Dengan adanya unsur garis tersebut dapat diliat keindahan dari ilustrasi tersebut.

2. Bidang

Bidang adalah suatu struktur bentuk raut pipih datar sejajar dengan dimensi panjang dan lebar serta menutup permukaan (Sanyoto, 2009:103), sedangkan menurut Supriyono (2010:66), bidang merupakan segala bentuk yang memiliki dimensi tinggi dan lebar. Dikaitkan dengan ilustrasi baju kaos Furious, pada ilustrasi tersebut menggunakan beberapa bidang sebagai pembentuk estetika dari ilustrasi tersebut berikut adalah penjabaran penggunaan bidang dalam ilustrasi baju kaos Furious.

Ditinjau dari ilustrasi baju kaos Furious terkait dengan unsur bidang adalah ilustrasi diatas menggunakan bidang geometri yang terdiri dari lingkaran yang mempunyai karakter dinamis, bergerak, kecepatan, berulang, tak terputus, tak berawal, abadi, kualitas, sempurna, matahari, kehidupan dan semesta. Yang memberikan ruang keindahan pada ilustrasi tersebut. Selanjutnya ada bidang non geometri yang terbentuk dari garis-garis lengkung yang bebas, bidang bersudut bebas, dan bidang gabungan. Yang memiliki kesan tidak formal namun mempunyai kesan santai dan dinamis.

3. Warna

Warna merupakan kesan yang ditimbulkan cahaya pada mata, warna sebagai tanda, lambing atau simbol merupakan lambing atau melambangkan suatu yang merupakan tradisi atau pola umum (Dharsono,2007:76). Warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenainya (Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kedua, 1996:1125). Menurut ilmu fisika, warna adalah sifat cahaya yang bergantung dari panjang gelombang yang dipantulkan oleh suatu benda, dihubungkan dengan ilustrasi baju kaos Furious, pada ilustrasi tersebut menggunakan warna sebagai pembentuk estetika dari ilustrasi tersebut berikut adalah penjabaran penggunaan warna dalam ilustrasi baju kaos Furious. Ditinjau dari ilustrasi baju kaos Furious terkait dengan unsur warna. Ilustrasi diatas menggunakan warna kombinasi warna Akromatik

Merupakan warna kombinasi gelap dan terang saja atau hitam putih. Berdasarkan etimologinya yakni, A yang berarti tidak dan kromatik yang berarti warna. Golongan warna ini juga sering disebut dengan *Grayscale*. Dikaitkan dengan psikologis warnanya yaitu warna putih adalah warna yang melambangkan kesucian. Secara psikologis, putih melambangkan kejujuran, ketulusan dan keikhlasan. Warna ini juga mengasosiasikan terhadap rasa bersih atau higienis dan klinis. Makna positif: jujur, bersih, polos, higienis, dan murni. Jadi dengan warna tersebut diciptakan suatu keindahan atau estetika dari rasa bersih, polos, ketulusan dan keikhlasan.

4. Huruf /Tipografi

Kata Tipografi berasal dari bahasa latin yaitu terdiri dari kata *typos* dan *graphia*. *Typos* artinya cetakan bentuk dan sejenisnya, sedangkan *graphia* artinya hal tentang seni tulisan (Shcender, 1997:4). Secara umum tipografi diartikan seni mencetak dengan menggunakan huruf, seni menyusun huruf dan cetakan dari huruf atau penyusunan bentuk dengan gaya-gaya huruf. Tipografi sama dengan menata huruf yang merupakan unsur penting dalam sebuah karya desain komunikasi visual untuk mendukung terciptanya kesesuaian antara konsep dan komposisi karya. Huruf apabila kita perhatikan ternyata tidak sesederhana yang kita lihat secara sepintas. Setiap bentuk huruf memiliki keunikan fisik yang dapat membedakan antara huruf satu dan lainnya. Setiap huruf memiliki organ atau komponen visual.

Melihat teori diatas dihubungkan dengan ilustrasi baju kaos Furious, pada ilustrasi tersebut menggunakan huruf/tipografi sebagai pembentuk estetika dari ilustrasi tersebut penggunaan huruf pada ilustrasi baju kaos Furious adalah ilustrasi diatas menggunakan huruf/ tipografi serif dimana huruf ini bentuk huruf yang memiliki kait, dengan ketebalan yang kontras. Jenis ini merupakan huruf formal, mempunyai kesan sangat anggun dan konservatif. Dengan penggunaan huruf serif ini didapatkan estetika yang terbentuk dari kesan formal dan keanggunan yang timbul dari huruf tersebut

Estetika Berdasarkan Prinsip-Prinsip Desain

Karya desain komunikasi visual yang berkualitas perlu memperhitungkan dengan benar dalam mengorganisasikan elemen-elemen desain komunikasi visual dan memperhatikan citra yang benar sesuai dengan prinsip-prinsip desain secara tepat. Prinsip-prinsip desain dapat dikatakan sebagai ilmiahnya dari seni dan desain, artinya suatu karya seni dapat dikatakan memiliki nilai seni jika saat dianalisis didalamnya ditemukan prinsip-prinsip tersebut. Dengan demikian, prinsip-prinsip desain dapat dikatakan sebagai alat untuk menciptakan karya desain dan sekaligus sebagai alat untuk menganalisis elemen desain komunikasi visual khususnya ilustrasi.

Prinsip-prinsip seni dan desain sebagai metode yang menghasilkan sebuah karya seni dan desain yang dikatakan sebagai output (Sanyoto,2009:147). Prinsip-prinsip desain menurut Supriyono (2010:87) sangat efektif sebagai panduan untuk kerja maupun konsep desain. Suatu hasil karya seni rupa dan desain dikatakan memiliki nilai seni apabila setidaknya didalamnya terdapat tujuh prinsip dasar seni dan desain.

Prinsip-prinsip dasar seni dan desain ini dalam Sanyoto (2009:147) merupakan segi ilmiah dari seni. Segi ilmiah ini artinya dapat dikatakan memiliki nilai seni jika saat dianalisis didalamnya ditemukan tujuh prinsip tersebut. Desain pada dasarnya adalah hasil penyusunan pengalaman visual dan emosional dengan memperhatikan elemen-elemen dan prinsip-prinsip desain yang dituangkan dalam satu kesatuan komposisi yang mantap (Kusmiati, 1999:3)

Tujuh prinsip dalam menghasilkan sebuah karya seni atau desain agar memperoleh sebuah keindahan menurut pandangan Sanyoto (2009:157-264):

1. Irama (*rhythm*), berasal dari kata *wirama* (Jawa), *wirahma* (Sunda), *rhythmos* (Yunani), semula berarti gerak berukuran, ukuran perbandingan, berkerabat dengan rhytm yang artinya mengalir. Irama dapat diartikan sebagai gerak yang berukuran (teratur), mengalir, dan sekaligus kerapian. Irama juga dapat diartikan sebagai gerak pengulangan atau gerak yang mengalir secara teratur, dan terus menerus. Irama repetisi, yakni hubungan pengulangan dengan kesamaan ekstrem pada semua unsur-unsur atau elemen seni dan desain yang digunakan. Irama repetisi menghasilkan kesan monoton.

2. Kesatuan (*unity*) adalah kemanunggalan menjadi satu unit utuh. Kemanunggalan disini dimaksudkan adalah adanya saling hubungan antar unsure-unsur seni dan desain.

3. Dominasi (*emphasis*), merupakan keunggulan, keistimewaan, keunikan, keganjilan, atau anomaly (kelaian/penyimpangan). Dominasi merupakan salah satu prinsip dasar yang harus dimiliki pada karya seni/desain agar diperoleh karya yang memiliki nilai seni.

4. Keseimbangan (*balance*), merupakan suatu keadaan jika semua bagian pada karya tidak ada yang lebih terbebani sehingga memberikan kesan tenang dan enak dilihat. Keseimbangan simetris adalah keseimbangan antara ruang kiri dan kanan sama persis, baik dalam bentuk, ukuran, arah, warna, maupun teksturnya

5. Proporsi, merupakan sebuah perbandingan yang bersifat matematika dan digunakan untuk memperoleh keserasian agar enak dilihat. Proporsi dapat diartikan pula sebagai perbandingan atau kesebandingan antara satu objek dengan objek yang lainnya.

6. Kesederhanaan (*simplicity*), merupakan prinsip seni dan desain yang dikatakan tidak lebih dan tidak kurang, jika ditambah terasa menjadi ruwet dan jika dikurangi terasa ada yang hilang.

7. Kejelasan (*clarity*) artinya mudah dipahami, mudah dimengerti, tidak memiliki dua atau banyak arti.

Berpedoman pada teori diatas, dapat disimpulkan bahwa estetika adalah hal yang sangat penting yang harus diperhatikan dalam kajian seni dan dalam karya seni rupa maupun ilustrasi. Teori estetika yang digunakan untuk membahas rumusan masalah

konsep estetika pada ilustrasi baju kaos merek Furious, adalah teori estetika dengan prinsip-prinsip desain yang digunakan oleh Sanyoto.

Dibawah ini akan dijelaskan tentang ilustrasi yang terpilih dari data hasil penjualan terbanyak baju kaos Furious:

Pada pembahasan ini akan dibahas mengenai konsep estetika ilustrasi dari baju kaos merek Furious, dimana konsep estetika ilustrasi ini akan terlihat estetis jika dilihat dari prinsip-prinsip desain yang dikemukakan oleh Sanyoto, penjabaran konsep-konsep ilustrasi akan dibahas seperti dibawah ini:

a. Irama,



Gambar 1. Prinsip irama ilustrasi baju furious

Diliat dari ilustrasi baju kaos Furious diatas irama yang digunakan adalah irama repetisi dimana pada ilustrasi itu terdapat pengulangan yang sama terhadap gambar tengkorak dimana sisi kiri dan kanan dari gambar tersebut terkesan sama, seperti yang terlihat disisi kiri ada banyak garis-garis lengkung dan lurus, disisi kanan juga berisikan gambar yang sama. Begitu juga halnya dengan font yang digunakan dalam ilustrasi tersebut terdapat pengulangan jenis font yang diatas dengan yang dibawah.

b. Prinsip Kesatuan,



Gambar 2. Prinsip kesatuan ilustrasi baju furiousbaju furious

Ditinjau dari ilustrasi diatas, lustrasi tersebut sudah mempunyai kesamaan, sama sisi kiri dan kanan ilustrasi tersebut yang membangun kesatuan dalam ilustrasi tersebut. Jenis font yang diatas dan dibawah menggunakan font yang sama sehingga menimbulkan kesatuan, keselarasan terlihat dari pemilihan font dengan tema gambar ilustrasi tersebut. Garis keseimbangan yaitu keseimbangan simetris, titik fokus atau dominasi yang terdapat pada ilustrasi diatas membuat ilustrasi tersebut bisa lebih indah dan menarik perhatian, irama yang mendukung keindahan dari ilustrasi tersebut sehingga bisa dikatakan ilustrasi tersebut mempunyai satu kesatuan yang menjadikan ilustrasi tersebut terlihat estetis.



Gambar 3. Prinsip dominasi ilustrasi baju furious

Adapun dominasi pada ilustrasi baju kaos merek Furious, yaitu ilustrasi ini memiliki pandangan utama/penonjolan yaitu gambar tengkorak yang terdapat pada tengah-tengah dari kumpulan garis lengkung dan lurus. Sehingga menarik minat remaja menggunakannya. Namun tak melepaskan lambang dari Furious tersebut. merupakan suatu keadaan jika semua bagian pada karya tidak ada yang lebih terbebani sehingga memberikan kesan tenang dan enak dilihat. Berkaitan dengan prinsip keseimbangan, pembahasan prinsip keseimbangan sudah dijabarkan dalam kajian bentuk yang masuk dalam asas keseimbangan. Dilihat dari ilustrasi baju kaos merek Furious diatas keseimbangan yang digunakan merupakan keseimbangan simetris. Kesimbangan simetris adalah kesimbangan antara ruang kiri dan kanan sama persis, baik dalam bentuk, ukuran, arah, warna, maupun teksturnya. dimana keseimbangan ini didapat apabila sisi kiri dan kanan dari ilustrasi tersebut sama berat. Ilustrasi diatas jika ditarik garis tengah akan didapatkan berat yang sama antara sisi kiri dan kanan, dimana gambar tengkorak dan lambang Furious diletakkan

ditengah-tengah begitu juga dengan tifografi yang memang sengaja diletakkan ditengah sehingga sangat terkesan seimbang. Serta penambahan garis-garis lengkung dan garis lurus yang sama antara sisi kiri dan sisi kanan.

d. Prinsip Keseimbangan

Ditinjau dari ilustrasi diatas sudah ada penyusunan, perbandingan antara gambar tengkorak dengan sisi kiri dan kanan yang seimbang membuat ilustrasi ini mempunyai proporsi yang mudah diterima oleh indra manusia. Sehingga ada kesan harmonis dalam penyusunan ilustrasi-ilustrasi tersebut.



Gambar 4. Prinsip proporsi ilustrasi baju furious

f. Prinsip Kesederhanaan,

Ditinjau dari ilustrasi diatas kesederhanaan terlihat dari gambar tengkorak yang menonjol dan pemilihan font yang sama pada teks serta menggunakan satu warna saja, garis-garis yang sama membuat kesan dinamis sehingga terkesan tidak kurang tidak lebih.

g. Prinsip Kejelasan,

Ditinjau dari ilustrasi diatas kejelasan didapat dari gambar tengkorak yang jelas, serta teks Furious diatas memberikan arti bahwa itu merupakan produk dari baju kaos merek Furious yang original. Sehingga masyarakat khususnya remaja sudah mengetahui bahwa ilustrasi ini merupakan produk dari Furious.

Pengalaman Panca Indra Sebagai *Emotional Branding* Dalam Ilustrasi Baju Kaos Furious

Seiring dengan semakin dekatnya merancang produk konsumen dan lingkungan sebagai pengalaman indrawi akan sangat membutuhkan, lebih dari sebelumnya, emosi, imajinasi, dan visi. ilustrasi adalah ekspresi yang paling ampuh dari sebuah merek dan bahwa menghidupkan ide-ide

habat melalui desain merupakan cara terbaik dalam menciptakan hubungan yang kekal antara produsen atau pengecer dengan konsumen. Pertanyaan menarik yang perlu direnungkan karena dari situ kita akan banyak mengetahui tentang emosional branding dan alasan mengapa konsumen dewasa ini menginginkan ilustrasi yang hebat.

Dalam dunia baru ini dimana kecepatan dan layar komputer semakin menjauhkan diri kita dari realitas fisik, pengalaman langsung dengan produk yang berinteraksi dengan kita setiap hari bisa mempengaruhi mood dan perasaan kita secara mendalam. Dalam dunia yang tak dapat dikendalikan, keinginan untuk dapat mempengaruhi sekeliling kita dengan hal-hal yang indah dan orisinal adalah naluri manusia yang paling fundamental. Manusia ingin terlibat secara emosional, dan ilustrasi adalah bukti dari eksistensi dimensi kemanusiaan. Hal utama biasanya yang dimiliki ilustrasi ini adalah mereka dibuat sedemikian rupa agar tidak mungkin ditolak oleh masyarakat, menghadirkan kesenangan, dan menciptakan pengalaman indrawi yang memiliki makna maupun daya tarik.

Ditinjau dari pernyataan diatas ilustrasi dari baju kaos Furious merupakan pendekatan melalui panca indra manusia dengan cara terus menerus menampilkan ilustrasi yang menggunakan tema yang sama dengan tujuan memberikan suatu kesenangan ataupun suatu kebosanan dimana ilustrasi tersebut tidak mungkin ditolak oleh konsumen khususnya remaja. Pengalaman panca indra ini merupakan langkah awal untuk memberikan emosional masyarakat terhadap ilustrasi tersebut. Jika emosional konsumen sudah didapat dan panca indra sudah menangkap ilustrasi tersebut menjadi sebuah identitas disana merupakan goal dari *emotional branding* yang dibuat oleh desainer baju kaos tersebut.

SIMPULAN

Dari analisis data ilustrasi diatas, ilustrasi tersebut jika ditinjau dari teori bentuk yang menggunakan enam asas yaitu asas bentuk kesatuan, bentuk tema, bentuk variasi, bentuk keseimbangan, bentuk perkembangan dan bentuk tata jenjang. Ilustrasi baju kaos Furious tersebut memiliki bentuk-bentuk yang estetis yang dapat memberikan keindahan dan membedakan ilustrasi tersebut dengan ilustrasi dari merek lain. Ilustrasi Furious juga dapat dikatakan sebagai acuan untuk membuat ilustrasi baju kaos

agar terlihat indah dan bisa bersaing di pasar baju kaos di Denpasar. Ilustrasi ini juga menggunakan teknik ilustrasi gabungan dimana pembuatan ilustrasi ini melewati berapa tahapan yang pertama ilustrasi ini dikerjakan menggunakan teknik ilustrasi *hand drawing*, menggunakan sketsa tangan yang digambar diatas kertas gambar menggunakan pensil. Kedua hasil dari ilustrasi *hand drawing* ini discan dan diolah menggunakan komputer, disempurnakan dan ditambahkan warna yang sesuai dari ilustrasi tersebut. Sehingga mendapatkan hasil ilustrasi yang mempunyai bentuk estetis.

Dari analisis data ilustrasi diatas mempunyai nilai estetika jika ditinjau dari prinsip-prinsip desain seperti keseimbangan dimana keseimbangan yang digunakan dalam ilustrasi tersebut adalah keseimbangan simetris. Titik fokus, pada setiap ilustrasi tersebut sudah jelas memiliki prinsip titik fokus yaitu Furious dan tengkorak yang menjadi ciri dari ilustrasi Furious. Irama dilihat dari prinsip iramanya ilustrasi ini menggunakan irama repetisi. Mempunyai irama atau gerakan dalam pengulangan bentuk ilustrasi maupun irama dalam pembuatan setiap garis pada ilustrasi tersebut. Kejelasan dari ilustrasi tersebut terlihat dari penempatan lambang dari Furious disetiap ilustrasinya, sehingga jelas terlihat itu merupakan identitas dari ilustrasi Furious. Sedangkan jika ditinjau dari kesatuan ilustrasi tersebut. Ilustrasi tersebut sudah mempunyai garis keseimbangan, titik fokus dimana ilustrasi tersebut bisa lebih indah dan menarik perhatian, irama yang mendukung keindahan dari ilustrasi tersebut sehingga sudah jelas ilustrasi tersebut mempunyai satu kesatuan yang menjadikan ilustrasi tersebut terlihat estetis atau indah. Secara umum hal ini merupakan kajian seni yang selanjutnya dapat menimbulkan daya tarik dari minat konsumen terhadap baju kaos tersebut.

Selanjutnya ilustrasi dari baju kaos Furious merupakan pendekatan melalui panca indra manusia dengan cara terus menerus menampilkan ilustrasi yang menggunakan tema yang sama dengan tujuan memberikan suatu kesenangan ataupun suatu kebosanan dimana ilustrasi tersebut tidak mungkin ditolak oleh konsumen khususnya remaja. Pengalaman panca indra ini merupakan langkah awal untuk memberikan emosional masyarakat terhadap ilustrasi tersebut.

Jika emosional konsumen sudah didapat dan panca indra sudah menangkap ilustrasi tersebut menjadi sebuah identitas disana merupakan goal dari emotional branding yang dibuat oleh desainer baju kaos tersebut.

DAFTAR RUJUKAN

- Ali Matius. *Estetika Pengantar Filsafat Seni*. Sanggar Luxor, 2011.
- Alwi, Hasan. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 2002.
- Dameria, Anne. *Color Basic Paduan Dasar Warna untuk Desainer & Industri Grafika*. Jakarta: Link & Match Graphic, 2007.
- Dharsono. *Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains, 2007.
- Gie, The Liang. *Filsafat Keindahan*. Yogyakarta : Pusat Belajar Ilmu Berguna (PUBIB), 2004.
- Gobe, Marc. *Emotional Branding Paradigma Baru Untuk Menghubungkan Merek Dengan Pelanggan*. Jakarta: Erlangga, 2005.
- George, Scheder. *Perihal Cetak Mencetak*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius, 2003.
- Kusrianto, Adi. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET, 2007.
- Kusmiati R, Artini, dkk. *Teori Dasar Dasar Desain Komunikasi Visual*. Jakarta: Djembatan, 1999.
- Moleong, Lexy. *Metode Penelitian Kualitatif: Edisi Revisi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012.
- Marzuki. *Metodelogi Riset*. Yogyakarta: BPFE-UII (Badan Penerbit Fakultas Ekonomi-Universitas Islam Indonesia), 2000.
- Masri, Andi. *Strategi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra, 2010.
- Pujiriyanto. *Desain Grafis Komputer : Teori Grafis Komputer*. Yogyakarta : Andi Offset, 2005
- Supriyono, Rakhmat. *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET, 2010.
- Sachari, Agus. *Estetika : Makna, Simbol dan Daya*. Bandung: Penerbit ITB, 2006.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Tim Penulis Prodi DKV FSR ISI Yogyakarta. *Irama Visual dari Toekang Reklame Sampai Komunikator*. Yogyakarta: Jalasutra, 2009.
- Tinarbuko,Sumbo. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta : Jalasutra, 2012.