

PENERAPAN ILUSTRASI BERTEMA BUDAYA INDONESIA PADA MEDIA KAOS UNTUK PROMOSI CLOTHING THINKCOOKCOOK JAKARTA

Bara Pratama Auliananda ^{1✉} dan Supatmo Supatmo ^{2✉}

Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Mei 2023
Disetujui Oktober 2023
Dipublikasi November 2023

Kata Kunci:

Ilustrasi, budaya Indonesia, promosi, clothing

Abstrak

Indonesia merupakan negara yang kaya akan budaya, seperti Karapan Sapi Madura, Reog Ponorogo, Barong Bali, dan budaya lainnya yang tentunya memiliki keunikan dan makna simbolis yang mencerminkan nilai-nilai tradisi. Masyarakat, khususnya para remaja, kini kurang peduli dan enggan mencari tahu asal usul sebuah budaya di daerah masing-masing. Tujuan Proyek Studi ini adalah (1) merealisasikan konsep dan kreasi dalam bentuk karya seni digital dengan media kaos. Pembuatan proyek studi menggunakan media kaos dengan pemilihan jenis bahan kaos serta gaya realis dan pewarnaan menggunakan warna cenderung kontras. Dalam menghadirkan karya digital, objek gambar pada proyek studi ini dibuat dengan menambah beberapa ornamen dan objek pendukung yang merepresentasikan budaya di daerah yang diwakilkan. Pembuatan proyek studi ini dilakukan melalui beberapa tahapan, yakni survei budaya yang akan diangkat, pengumpulan data, reduksi data, memahami karakter tiap budaya, pembuatan sketsa secara digital dan finishing karya. Karya digital yang ditampilkan dalam proyek studi ini terdiri dari 10 karya berukuran 40 cm x 40 cm, yang berjudul: karya 1-Seni Membatik, karya 2-Wayang Kulit, karya 3-Warag Ngendhog, karya 4-Karapan Sapi, karya 5-Reog Ponorogo, karya 6-Lompat Batu, karya 7-Barong Bali; karya 8-Pandai Keris, karya 9-Ondel-ondel, dan karya 10-Kuda Lumping. Karya-karya ini diharapkan dapat menjadi inspirasi dan menambah pandangan baru tentang budaya sekitar yang kaya akan nilai historisnya.

PENDAHULUAN

Desain komunikasi visual merupakan disiplin ilmu yang berperan dalam penyampaian informasi, ide, konsep, ajakan dan sebagainya kepada khalayak dengan menggunakan bahasa visual. Baik itu berupa tulisan, foto, ilustrasi, warna, garis, titik. Merupakan solusi komunikasi yang menjembatani antara pemberi informasi dengan publik, baik secara perseorangan, kelompok, lembaga maupun masyarakat secara luas yang diwujudkan dalam bentuk komunikasi visual.

Semakin hari, persaingan antar *Factory Outlet* semakin ketat. Tiap- tiap industri kreatif berlomba untuk menampilkan kelebihan yang dimiliki, dengan maksud membangun

ketertarikan masyarakat terhadap produk yang ditawarkan. Indonesia adalah negara beriklim tropis, dan kaos merupakan pilihan paling tepat agar tubuh beradaptasi dengan lingkungan, kaos ini merupakan pilihan utama agar tubuh tidak merasa panas. Pasti semua orang mempunyai kaos. Oleh karena itu, perkembangan bisnis kaos tidak pernah redup dan terus berkembang dengan Karena memenuhi kebutuhan dasar sandang.

Karena sejalan dengan tren ilustrasi, teknologi digital yang melahirkan ilustrasi digital memberikan peluang yang seluas-luasnya kepada ilustrator untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan dalam mewujudkan kreasinya



melalui komputer. Pemanfaatan teknologi komputer dalam penggarapan seni ilustrasi berawal dari upaya eksploratif para insinyur dan ilmuwan yang memiliki akses ke fasilitas komputer yang tersedia pada laboratorium pusat penelitian universitas terkemuka di penghujung dekade 1950-an. Eksplorasi yang mereka lakukan adalah bagaimana menghasilkan citraan yang artistik melalui program komputer (Salam, 2017: 155).

Komunikasi berdasarkan proses penyampaiannya dibedakan menjadi dua yaitu komunikasi secara langsung dan komunikasi tidak langsung. Komunikasi langsung merupakan komunikasi yang terjadi ketika adanya interaksi antara seseorang dengan orang lain yang proses pemberian informasinya diberikan secara langsung melalui dialog tatap muka ataupun melalui perantara media seperti telepon, *handphone*, dan lain sebagainya. Sedangkan komunikasi tidak langsung proses penyampaian informasi terjadi satu arah serta menggunakan media penyalur seperti halnya buku, koran, majalah, dan lain sebagainya.

Perancangan Gambar Ilustrasi personifikatif dengan teknik digital dan dengan penerapannya pada kaos merupakan salah satu media dalam menyampaikan pesan melalui suatu gambar yang di cetak pada barang-barang yang berkaitan dengan kegiatan setiap harinya seperti *tote bag*, *mug*, topi dan sebagainya adalah salah satu penyampaian komunikasi yang tepat.

METODE BERKARYA

Media Berkarya

Media adalah bahan, alat, dan teknik yang biasa digunakan dalam pembuatan karya seni. Media yang digunakan pada proses berkarya ilustrasi personifikatif ini menggunakan media kaos, sedangkan teknik yang digunakan yaitu teknik *Digital painting* merupakan proses melukis dengan menggunakan alat digital yaitu berupa komputer dan *pen tablet*.

Proses Penciptaan Karya

Proses berkarya dilakukan melalui tahapan (1) Pencarian ide, (2) Penentuan tujuan, (3) Analisis khalayak sasaran, (4) Pengumpulan data, (5) Praproduksi, (6) Produksi, dan (7) Pasca produksi.

HASIL DAN ANALISIS KARYA

Karya proyek studi disusun dalam rincian sebagai berikut: Gambar karya Ilustrasi, spesifikasi karya (identitas karya) meliputi judul, media, teknik, ukuran karya dan tahun

pembuatan karya. Terdapat deskripsi karya secara menyeluruh yang membahas tampilan visual dalam karya tersebut. Selain itu, juga terdapat analisis karya yang membedah unsur, prinsip-prinsip dan ide gagasan dalam karya tersebut.

Karya 1



Gambar 1. Barong Bali

Karya ilustrasi berjudul “Barong Bali” dengan ukuran 40 x 40 cm. Proses pengerjaan pada karya ini dikerjakan secara *digital*, dimana topeng barong sebagai objek utama dalam karya yang memiliki nilai dan daya tarik tersendiri untuk divisualkan. Karya ilustrasi ini menampilkan topeng barong Bali yang diubah sedemikian rupa, point of interest karya ini terdapat pada muka topeng tersebut.

Selain subjek utama yaitu topeng barong, terdapat juga *ornament* pendukung seperti bunga melati putih dan kain saput poleng di samping bawah topeng tersebut, dan penambahan *text* “Barong Bali” untuk penegasan pada karya ini. Penggambaran “Barong Bali” sendiri dalam proses kreatif ini dikerjakan secara digital, menggunakan prinsip-prinsip dan elemen grafis, bisa dilihat elemen grafis yang digunakan dalam penggambaran topengbarong sebagai objek utama dan juga typografi “Barong Bali” sebagai penekanan pada karya ini, pada bagian mahkota dan aksesoris digambar sesimpel mungkin, jika diamati pada bagian elemen bentuk barong terlihat lebih detail, yang dimana beberapa bidang mempunyai beberapa *shading* lebih banyak sehingga menjadikannya sebagai pusat perhatian (*center of interest*).

Bagian elemen garis sendiri menggunakan *brush* berurukan 25 untuk garis tebal dan ukuran 15 untuk bagian kecil, sedangkan elemen warna pada bagian mahkota lebih cenderung didominasi oleh warna emas, sedang topeng didominasi warna merah sesuai karakter topeng tersebut, secara keseluruhan menggunakan perpaduan warna kuning, merah, hijau, biru, serta

penggunaan bidang, prinsip kesatuan dan elemen grafis yang sesuai sehingga tercipta ilustrasi yang menarik. Hasil karya ilustrasi “Barong Bali” yang dibuat oleh pelaku seni, bertujuan untuk menyampaikan pesan kepada masyarakat sekitar supaya memiliki kesadaran untuk ikut serta merawat salah satu budaya yang dimiliki Indonesia tepatnya pulau Bali.

Adanya kesadaran oleh masyarakat, hal ini dapat memunculkan rasa nasionalisme yang dimiliki. Rasa nasionalisme yang ditumbuhkan oleh masyarakat akan membantu memberikan kesadaran bahwa banyak budaya yang dimiliki Indonesia dan harus dijaga untuk terus dilestarikan kepada generasi-generasi selanjutnya.

Karya 2



Gambar 2. Karapan Sapi

Karya ilustrasi “Karapan Sapi” berorientasi dalam bidang *square* dengan ukuran 40 x 40 cm. Proses pengerjaan pada karya ilustrasi ini menggunakan pendekatan manusia dan hewan, dimana hewan sebagai objek utama dalam karya yang memiliki nilai dan daya tarik tersendiri untuk divisualkan dan manusia sebagai objek pendukung. Karya ilustrasi ini menampilkan remaja yang tengah berdiri di atas sapidan sedang berpacu. *Point of interest* karya ini berupa sapi balap yang sedang berpacu dan penjoki yang sedang mengendalikan laju dari karapan sapi tersebut.

Teknik digital merupakan suatu teknik yang didukung *hardware Camvas Huion 13* dan *software editing Adobe Photoshop CC 2020* guna menghasilkan suatu karya dalam bentuk gambar digital. Teknik ini juga pengembangan cara para seniman dalam membuat sebuah karya, yang pada umumnya menggunakan kertas, kanvas, cat, dan kuas. Ilustrasi kali ini menggunakan gaya gambar realisme, realisme sendiri merupakan gaya menggambar dalam dunia ilustrasi yang memiliki ciri khas kemiripan dengan objek nyata mulai dari detail dan komposisi, yang bertujuan untuk merepresentasikan keadaan dunia nyata.

Pengaplikasian karya “Karapan Sapi” pada kaos berbahan *cotton combed* berwarna hitam, bertujuan untuk menonjolkan design tersebut agar lebih mencolok dan menarik para audience, supaya pesan yang dimaksud tersampaikan. Penggambaran “Karapan Sapi” sendiri dalam proses kreatif ini dikerjakan secara digital, menggunakan prinsip-prinsip dan elemen grafis, bisa dilihat elemen grafis yang digunakan dalam penggambaran sapi balap sebagai objek utama dan juga typografi “Karapan Sapi” sebagai penekanan pada karya ini, pada bagian pangonong dan aksesoris digambar sesimpel mungkin, jika diamati pada bagian bidang sapi terlihat lebih detail, yang dimana mempunyai beberapa *shading* lebih banyak sehingga menjadikannya sebagai pusat perhatian (*center of interest*).

Bagian elemen garis menggunakan *brush* berurukan 25 untuk garis tebal dan ukuran 15 untuk bagian kecil, sedangkan elemen warna pada sapi balap lebih cenderung didominasi oleh coklat, sedang objek manusia didominasi warna merah dan putih sesuai baju adat di madura khususnya Sumenep, secara keseluruhan menggunakan perpaduan warna coklat, kuning, emas, merah, dan putih serta penggunaan bidang, prinsip kesatuan dan elemen grafis yang sesuai sehingga tercipta ilustrasi yang menarik. Hasil karya ilustrasi “Karapan Sapi” yang dibuat oleh pelaku seni, bertujuan untuk menyampaikan pesan kepada masyarakat sekitar supaya memiliki kesadaran untuk ikut serta merawat salah satu budaya yang dimiliki Indonesia tepatnya kabupaten Sumenep. Salah satunya berupa karya ilustrasi “Karapan Sapi” dapat terus dikembangkan seiring dengan perkembangan jaman tanpa menghilangkan autentifikasi karya tersebut. Selain itu, “Karapan Sapi” memiliki makna yang mendalam bagi masyarakat sekitar untuk menjalin keakraban satu dengan yang lain.

Karya 3



Gambar 3. Kuda Lumping

Karya *ilustrasi* berjudul “Kuda Lumping” berorientasi dalam bidang *square* dengan ukuran 40 x 40 cm. Proses pengerjaan karya *ilustrasi* ini menggunakan pendekatan pada manusia, dimana manusia sebagai objek utama dan kuda lumping dalam karya yang memiliki nilai dan daya tarik tersendiri untuk divisualkan. Karya *ilustrasi* ini menampilkan penari yang sedang berpose, terlihat juga dua kuda lumping yang ditempatkan kanan kiri. *Point of interest* karya ini berupa penari beserta kuda lumping yang telah digubah sedemikian rupa. Pada karya *ilustrasi* berjudul “Kuda Lumping” menggunakan teknik digital, teknik digital sendiri merupakan suatu teknik yang didukung *hardware Camvas huion 13* dan *software editing Adobe Photoshop CC 2020* guna menghasilkan karya dalam bentuk gambar grafis.

Teknik ini juga pengembangan cara para seniman dalam membuat sebuah karya, yang pada umumnya menggunakan kertas, kanvas, cat, dan kuas. *Ilustrasi* kali ini menggunakan gaya gambar realisme, realisme sendiri merupakan gaya menggambar dalam dunia *ilustasi* yang memiliki ciri khas kemiripan dengan objek nyata mulai dari detail dan komposisi, yang bertujuan untuk merepresentasikan keadaan dunia nyata.

Pengaplikasian karya “Kuda Lumping” pada kaos berbahan *cotton combed* berwarna hitam, bertujuan untuk menonjolkan design tersebut agar lebih mencolok dan menarik para audience, supaya pesan yang dimaksud tersampaikan. Penggambaran “Kuda Lumping” sendiri dalam proses kreatif ini dikerjakan secara digital, menggunakan prinsip-prinsip dan elemen grafis, bisa dilihat elemen grafis yang digunakan dalam penggambaran kuda lumping sebagai objek utama dan juga *typografi* “Kuda Lumping” sebagai penekanan pada karya ini, pada bagian mahkota dan aksesoris digambar sesimpel mungkin, jika diamati pada bagian bidang kuda lumping terlihat lebih detail, yang dimana mempunyai beberapa *shading* lebih banyak sehingga menjadikannya sebagai pusat perhatian (*center of interest*) daripada objek.

Bagian elemen garis sendiri menggunakan *brush* berukuran 25 untuk garis tebal dan ukuran 15 untuk bagian kecil, sedangkan elemen warna pada kuda lumping lebih cenderung didominasi oleh coklat, sedang objek penari didominasi warna merah dan coklat, secara keseluruhan menggunakan perpaduan warna coklat, kuning, emas, merah, dan biru serta penggunaan bidang, prinsip kesatuan dan elemen grafis yang sesuai sehingga tercipta *ilustrasi* yang menarik.

Hasil karya *ilustrasi* “Kuda Lumping” yang dibuat oleh pelaku seni, bertujuan untuk

menyampaikan pesan kepada masyarakat sekitar supaya memiliki kesadaran untuk ikut serta merawat salah satu budaya yang dimiliki Indonesia tepatnya kabupaten Ponorogo. Salah satunya berupa karya *ilustrasi* “Kuda Lumping” dapat terus dikembangkan seiring dengan perkembangan jaman tanpa menghilangkan autentifikasi karya tersebut. Selain itu, “Kuda Lumping” memiliki makna yang mendalam bagi masyarakat sekitar yaitu adanya semangat heroisme yang menunjukkan sejarah Indonesia saat berjuang pada masa penjajahan Belanda.

Karya 4



Gambar 4. Lompat Batu

Karya *ilustrasi* “Lompat Batu” berorientasi dalam bidang *square* dengan ukuran 40 x 40 cm. Proses pengerjaan pada karya ini menggunakan pendekatan pada manusia, dimana manusia sebagai objek utama dalam karya yang memiliki nilai dan daya tarik tersendiri untuk divisualkan. Karya *ilustrasi* ini menampilkan seorang pemuda Nias yang sedang melompati batu. *Point of interest* karya ini berupa pemuda Nias yang sedang melompat. Selain subjek utama yaitu pemuda melompat ini juga menampilkan siluet batu nias, *ornament* dan *text* pendukung. Pada karya *ilustrasi* berjudul “Lompat Batu” menggunakan teknik digital, teknik digital sendiri merupakan suatu teknik yang didukung *hardware Camvas huion 13* dan *software editing Adobe Photoshop CC 2020* guna menghasilkan suatu karya dalam bentuk gambar grafis.

Teknik ini juga pengembangan cara para seniman dalam membuat sebuah karya, yang pada umumnya menggunakan kertas, kanvas, cat, dan kuas. *Ilustrasi* kali ini menggunakan gaya gambar realisme, realisme sendiri merupakan gaya menggambar dalam dunia *ilustasi* yang memiliki ciri khas kemiripan dengan objek nyata mulai dari detail dan komposisi, yang bertujuan untuk merepresentasikan keadaan dunia nyata.

Pengaplikasian karya “Lompat Batu” pada kaos berbahan *cotton combed* berwarna hitam,

bertujuan untuk menonjolkan design tersebut agar lebih mencolok dan menarik para audience, supaya pesan yang dimaksud tersampaikan. Penggambaran “Lompat Batu” sendiri dalam proses kreatif ini dikerjakan secara digital, menggunakan prinsip-prinsip dan elemen grafis, bisa dilihat elemen grafis yang digunakan dalam penggambaran prajurit melompat sebagai objek utama dan juga typografi “Lompat Batu” sebagai penekanan pada karya ini, pada bagian batu dan aksesoris digambar sesimpel mungkin, jika diamati pada bagian bidang objek utama terlihat lebih detail, yang dimana mempunyai beberapa *shading* lebih banyak sehingga menjadikannya sebagai pusat perhatian (*center of interest*).

Bagian elemen garis sendiri menggunakan *brush* berurukan 25 untuk garis tebal dan ukuran 15 untuk bagian kecil, sedangkan elemen warna pada prajurit melompat lebih cenderung didominasi oleh merah dan emas, dan objek aksesoris didominasi warna emas, secara keseluruhan menggunakan perpaduan warna coklat, kuning, emas, merah, dan biru gelap serta penggunaan bidang, prinsip kesatuan dan elemen grafis yang sesuai sehingga tercipta ilustrasi yang menarik.

Karya ilustrasi “Lompat Batu” bertujuan untuk menyampaikan pesan kepada masyarakat sekitar supaya memiliki kesadaran untuk ikut serta merawat salah satu budaya yang dimiliki Indonesia tepatnya Kabupaten Nias. Salah satunya berupa karya ilustrasi “Lompat Batu” dapat terus dikembangkan seiring dengan perkembangan jaman tanpa menghilangkan autentifikasi karya tersebut. Selain itu, “Lompat Batu” memiliki makna yang mendalam bagi masyarakat sekitar yaitu berarti menunjukkan bahwa anak-anak pada kabupaten Nias telah mencapai tahapan perkembangan menuju masa dewasa yang harus memiliki keberanian dan ketangkasan yang melambangkan sebagai prajurit dalam membela daerah/ teritori.

Karya 5



Gambar 5. Ondel – ondel

Karya foto “Ondel-Ondel” berorientasi dalam bidang *square* dengan ukuran 40 x 40 cm. Proses pengerjaan pada karya ini menggunakan objek ondel-ondel sebagai objek utama dalam karya yang memiliki nilai dan daya tarik tersendiri untuk divisualkan. Karya ilustrasi ini menampilkan sepasang ondel-ondel, lengkap dengan atributnya. *Point of interest* karya ini tertuju pada ondel-ondel yang divisualisasikan sedemikian rupa, Selain subjek utama yaitu ondel-ondel tidak luput dengan atribut pendukung seperti bunga kertas.

Pada karya *ilustrasi* berjudul “Ondel-ondel” menggunakan teknik digital, teknik digital sendiri merupakan suatu teknik yang didukung *hardware Camvas huion 13* dan *software editing Adobe Photoshop CC 2020* guna menghasilkan suatu karya dalam bentuk gambar grafis. Teknik ini juga pengembangan cara para seniman dalam membuat sebuah karya, yang pada umumnya menggunakan kertas, kanvas, cat, dan kuas. Ilustrasi kali ini menggunakan gaya gambar realis. Realis merupakan gaya menggambar dalam dunia ilustrasi yang memiliki ciri khas kemiripan dengan objek nyata mulai dari detail dan komposisi, yang bertujuan untuk merepresentasikan keadaan di dunia nyata.

Pengaplikasian karya “Ondel-ondel” pada kaos berbahan *cotton combed* berwarna hitam, bertujuan untuk menonjolkan design tersebut agar lebih mencolok dan menarik para audience, supaya pesan yang dimaksud tersampaikan. Penggambaran “Ondel-ondel” sendiri dalam proses kreatif ini dikerjakan secara digital, menggunakan prinsip-prinsip dan elemen grafis, bisa dilihat elemen grafis yang digunakan dalam penggambaran ondel-ondel sebagai objek utama dan juga typografi “Ondel-ondel” sebagai penekanan pada karya ini, pada bagian ornamen dan aksesoris digambar sesimpel mungkin, jika diamati pada bagian bidang ondel-ondel terlihat lebih detail, yang dimana mempunyai beberapa *shading* lebih banyak sehingga menjadikannya sebagai pusat perhatian (*center of interest*).

Bagian elemen garis sendiri menggunakan *brush* berurukan 25 untuk garis tebal dan ukuran 15 untuk bagian kecil, elemen warna yang digunakan pada ornamen dan aksesoris lebih cenderung didominasi oleh biru dan emas, objek ondel didominasi warna emas dan cream secara keseluruhan menggunakan perpaduan warna coklat, kuning, emas, merah, biru, dan cream serta penggunaan bidang, prinsip kesatuan dan elemen grafis yang sesuai sehingga tercipta ilustrasi yang menarik. Hasil karya ilustrasi “Ondel-ondel” yang dibuat oleh pelaku seni, bertujuan untuk

menyampaikan pesan kepada masyarakat sekitar supaya memiliki kesadaran untuk ikut serta merawat salah satu budaya yang dimiliki Indonesia tepatnya Betawi.

Salah satunya berupa karya ilustrasi “Ondel-ondel” dapat terus dikembangkan seiring dengan perkembangan jaman tanpa menghilangkan autentifikasi karya tersebut. Selain itu, “Ondel-ondel” memiliki makna yang mendalam bagi masyarakat sekitar yaitu nenek moyang memiliki keyakinan dengan adanya ondel-ondel dapat menolak balak atau wabah penyakit di daerah tersebut. Sehingga sampai saat ini, ondel-ondel terus dilestarikan dengan menyertakan pada acara-acara besar adat.

Karya 6



Gambar 6. Pandai Keris

Karya Ilustrasi berjudul “Pandai Keris” berorientasi dalam bidang *square* dengan ukuran 40 x 40 cm. Kali ini pengerjaan ilustrasi ini menggunakan pendekatan foto manusia, dimana manusia sebagai objek utama dalam karya yang memiliki nilai historis yang unik untuk divisualisasikan. Pada ilustrasi ini tampak seorang pria paruh baya sedang menempa besi untuk diolah menjadi sebuah senjata yaitu keris. *Point of interest* pada karya ini merupakan pria paruh baya yang sedang menempa. Pada karya *ilustrasi* berjudul “Pandai Keris” menggunakan teknik digital, teknik digital sendiri merupakan suatu teknik yang didukung *hardware Camvas Huion 13* dan *software editing Adobe Photoshop CC 2020* guna menghasilkan suatu karya dalam bentuk gambar digital.

Teknik ini juga pengembangan cara para seniman dalam membuat sebuah karya, yang pada umumnya menggunakan kertas, kanvas, cat, dan kuas. Ilustrasi kali ini menggunakan gaya gambar realisme, realisme sendiri merupakan gaya menggambar dalam dunia ilustrasi yang memiliki ciri khas kemiripan dengan objek nyata mulai dari detail dan komposisi, yang bertujuan

untuk merepresentasikan keadaan di dunia nyata.

Pengaplikasian karya “Pandai Keris” pada kaos berbahan *cotton combed* berwarna hitam, bertujuan untuk menonjolkan design tersebut agar lebih mencolok dan menarik para audience, supaya pesan yang dimaksud tersampaikan.

Penggambaran “Pandai Keris” sendiri dalam proses kreatif ini dikerjakan secara digital, menggunakan prinsip-prinsip dan elemen grafis, bisa dilihat elemen grafis yang digunakan dalam penggambaran, penggambaran empu keris sebagai objek utama dan juga typografi “Pandai Keris” sebagai penekanan pada karya ini, pada bagian alat tempa dan background digambar sesimpel mungkin, jika diamati pada bagian idang si empu keris terlihat lebih detail, yang dimana mempunyai beberapa *shading* lebih banyak sehingga menjadikannya sebagai pusat perhatian (*center of interest*).

Bagian elemen garis sendiri menggunakan *brush* berukuran 25 untuk garis tebal dan ukuran 15 untuk bagian kecil, elemen warna yang digunakan pada ornamen dan aksesoris lebih cenderung didominasi oleh merah dan putih, objek ondel didominasi warna hitam dan cream secara keseluruhan menggunakan perpaduan warna coklat, kuning, emas, merah, putih, dan cream serta penggunaan bidang, prinsip kesatuan dan elemen grafis yang sesuai sehingga tercipta ilustrasi yang menarik. Hasil karya ilustrasi “Pandai Keris” yang dibuat oleh pelaku seni, bertujuan untuk menyampaikan pesan kepada masyarakat sekitar supaya memiliki kesadaran untuk ikut serta merawat salah satu budaya yang dimiliki Indonesia tepatnya Sumenep. Salah satunya berupa karya ilustrasi “Pandai Keris” dapat terus dikembangkan seiring dengan perkembangan zaman tanpa menghilangkan autentifikasinya. Selain itu, “Pandai Keris” memiliki makna bahwa laki-laki Jawa memiliki kewibawaan serta simbol garis keturunan.

Karya 7



Gambar 7. Reog Ponorogo

Karya ilustrasi berjudul “Reog Ponorogo” berorientasi dalam bidang *square* dengan ukuran 40 x 40 cm. Pengerjaan pada karya ilustrasi ini menggunakan objek reog ponorogo sebagai objek utama dalam karya yang memiliki nilai historis tersendiri dan daya tarik tersendiri untuk divisualisasikan. Karya ilustrasi ini menampilkan sesosok “Reog Ponorogo” yang tentu saja menjadi ciri khas di daerah Ponorogo dan telah di ilustrasikan sedemikian rupa. Pada karya *ilustrasi* berjudul “Reog Ponorogo” menggunakan teknik digital, teknik digital sendiri merupakan suatu teknik yang didukung *hardware Camvas Huion 13* dan *software editing Adobe Photoshop CC 2020* guna menghasilkan suatu karya dalam bentuk gambar digital.

Teknik ini juga pengembangan cara para seniman dalam membuat sebuah karya, yang pada umumnya menggunakan kertas, kanvas, cat, dan kuas. Ilustrasi kali ini menggunakan gaya gambar realisme, realisme sendiri merupakan gaya menggambar dalam dunia ilustrasi yang memiliki ciri khas kemiripan dengan objek nyata mulai dari detail dan komposisi, yang bertujuan untuk merepresentasikan keadaan di dunia nyata. Pengaplikasian karya “Reog Ponorogo” pada kaos berbahan *cotton combed* berwarna hitam, bertujuan untuk menonjolkan design tersebut agar lebih mencolok dan menarik para audience, supaya pesan yang dimaksud tersampaikan.

Penggambaran “Reog Ponorogo” sendiri dalam proses kreatif ini dikerjakan secara digital, menggunakan prinsip-prinsip dan elemen grafis, bisa dilihat elemen grafis yang digunakan dalam penggambaran reog sebagai objek utama dan juga typografi “Reog Ponorogo” sebagai penekanan pada karya ini, pada bagian mahkota dan aksesoris digambar sesimpel mungkin, jika diamati pada bagian barong terlihat lebih detail, yang dimana mempunyai beberapa *shading* lebih banyak sehingga menjadikannya sebagai pusat perhatian (*center of interest*).

Bagian elemen garis sendiri menggunakan *brush* berurutan 25 untuk garis tebal dan ukuran 15 untuk bagian kecil, elemen warna yang digunakan pada ornamen dan aksesoris lebih cenderung didominasi oleh warna merah, sedang pada bidang topeng didominasi warna merah dan hijau sesuai karakter bulu merak tersebut, secara keseluruhan menggunakan perpaduan warna kuning, merah, hijau, biru, bidang dan komposisi yang sesuai sehingga tercipta ilustrasi yang menarik.

Hasil karya ilustrasi “Reog Ponorogo” yang dibuat oleh pelaku seni, bertujuan untuk

menyampaikan pesan kepada masyarakat sekitar supaya memiliki kesadaran untuk ikut serta merawat salah satu budaya yang dimiliki Indonesia tepatnya Ponorogo. Salah satunya berupa karya ilustrasi “Reog Ponorogo” dapat terus dikembangkan seiring dengan perkembangan jaman tanpa menghilangkan autentifikasi karya tersebut. Selain itu, “Reog Ponorogo” memiliki makna yang mendalam terkait sindiran kepada raja yang selalu dibawah seorang wanita atau permaisuri yang memberikan pengaruh buruk dalam pemerintahan terdahulu. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kita harus memiliki pendirian yang teguh dan kuat jika kita memperjuangkan sesuatu yang kita yakini kebenarannya.

Karya 8



Gambar 8. Seni Membatik

Karya ilustrasi “Seni Membatik” berorientasi dalam bidang *square* dengan ukuran 40 x 40 cm. Proses pengerjaan pada karya ini berfokus pada objek manusia, dimana manusia sebagai objek utama dalam karya yang memiliki tantangan dan daya tarik tersendiri untuk divisualkan. Karya ilustrasi ini menampilkan seorang nenek yang sedang membatik. *Point of interest* dari ilustrasi ini terdapat pada perempuan tua yang sedang membatik, pada bagian atas frame juga terdapat 3 ilustrasi tentang proses membatik tersebut untuk memperjelas proses membatik itu sendiri.

Pada karya *ilustrasi* berjudul “Seni Membatik” menggunakan teknik digital, teknik digital sendiri merupakan suatu teknik yang didukung *hardware Camvas Huion 13* dan *software editing Adobe Photoshop CC 2020* guna menghasilkan suatu karya dalam bentuk gambar digital.

Teknik ini juga pengembangan cara para seniman dalam membuat sebuah karya, yang pada umumnya menggunakan kertas, kanvas, cat, dan kuas. Ilustrasi ini menggunakan gaya gambar realisme, realisme sendiri merupakan gaya

menggambar dalam dunia ilustrasi yang memiliki ciri khas kemiripan dengan objek nyata mulai dari detail dan komposisi, yang bertujuan untuk merepresentasikan keadaan dunia nyata. Pengaplikasian karya “Seni Membatik” pada kaos berbahan *cotton combed* berwarna hitam, bertujuan untuk menonjolkan desain tersebut agar lebih mencolok dan menarik para audience, supaya pesan tersampaikan.

Penggambaran “Seni Membatik” dalam proses kreatif ini dikerjakan secara digital, menggunakan prinsip-prinsip dan elemen grafis, bisa dilihat elemen grafis yang digunakan dalam penggambaran topeng barong sebagai objek utama dan juga tipografi “Seni Membatik” sebagai penekanan pada karya ini, pada bagian pembatik dan ilustrasi proses membatik digambar sesimpel mungkin, jika diamati pada bagian kain batik terlihat lebih detail, yang mempunyai beberapa *shading* lebih banyak sehingga menjadikannya sebagai pusat perhatian (*center of interest*).

Bagian elemen garis menggunakan *brush* berukuran 25 untuk garis tebal dan ukuran 15 untuk bagian kecil, elemen warna yang digunakan pada ornamen dan aksesoris lebih cenderung didominasi oleh merah dan coklat, objek batik didominasi warna merah dan kuning, secara keseluruhan menggunakan perpaduan warna coklat, kuning, emas, biru, merah, putih, dan cream serta penggunaan bidang, prinsip kesatuan dan elemen grafis yang sesuai sehingga tercipta ilustrasi yang menarik.

Karya 9



Gambar 9. Warag Ngendog

Karya ilustrasi berjudul “Warag ngendog” berorientasi dalam bidang *square* dengan ukuran 40 x 40 cm. Proses pengerjaan pada karya ilustrasi ini menggunakan pendekatan pada objek warag endog, dimana warag endog sebagai objek utama dalam karya yang memiliki nilai historis dan daya tarik tersendiri untuk divisualkan. Karya ilustrasi ini menampilkan sebuah monumen warag ngendog, terlihat juga siluet dari tugumuda tepat di belakang objek utama, dan

juga terdapat siluet berpola semburat. *Point of interest* dari foto ini terdapat pada warag ngendog itu sendiri yang diambil $\frac{1}{4}$ bagian tampak samping, *Background* dari ilustrasi ini adalah tugu muda, semburat siluet asap, dan juga *lettering* pendukung untuk ilustrasi tersebut.

Pada karya *ilustrasi* berjudul “Warag ngendog” menggunakan teknik digital, teknik digital sendiri merupakan suatu teknik yang didukung *hardware Camvas Huion 13* dan *software editing Adobe Photoshop CC 2020* guna menghasilkan suatu karya dalam bentuk gambar digital. Teknik ini juga pengembangan cara para seniman dalam membuat sebuah karya, yang pada umumnya menggunakan kertas, kanvas, cat, dan kuas. Ilustrasi kali ini menggunakan gaya gambar realisme, realisme sendiri merupakan gaya menggambar dalam dunia ilustrasi yang memiliki ciri khas kemiripan dengan objek nyata mulai dari detail dan komposisi, yang bertujuan untuk merepresentasikan keadaan dunia nyata.

Pengaplikasian karya “Warag ngendog” pada kaos berbahan *cotton combed* berwarna hitam, bertujuan untuk menonjolkan desain tersebut agar lebih mencolok dan menarik para audience, supaya pesan yang dimaksud tersampaikan. Penggambaran “Warag ngendog” sendiri dalam proses kreatif ini dikerjakan secara digital, menggunakan prinsip-prinsip dan elemen grafis, bisa dilihat elemen grafis yang digunakan dalam penggambaran warag ngendog sebagai objek utama dan juga tipografi “Warag ngendog” sebagai penekanan pada karya ini, pada bagian aksesoris warag ngendog digambar sesimpel mungkin, jika diamati pada bagian background terlihat lebih detail, yang dimana mempunyai beberapa *shading* lebih banyak dan tambahan siluet tugumuda khas Kota Semarang sehingga menjadikannya sebagai pusat perhatian (*center of interest*).

Bagian elemen garis sendiri menggunakan *brush* berukuran 25 untuk garis tebal dan ukuran 15 untuk bagian kecil, elemen warna yang digunakan pada ornamen dan aksesoris lebih cenderung didominasi oleh merah dan coklat, objek warag sendiri didominasi warna emas dan kuning serta tambahan beberapa corak bintik, secara keseluruhan menggunakan perpaduan warna coklat, kuning, emas, biru, merah, putih, dan cream serta penggunaan bidang, prinsip kesatuan dan elemen grafis yang sesuai sehingga tercipta ilustrasi yang menarik.

Hasil karya ilustrasi “Warag ngendog” yang dibuat oleh pelaku seni, bertujuan untuk menyampaikan pesan kepada masyarakat sekitar supaya memiliki kesadaran untuk ikut serta

merawat salah satu budaya yang dimiliki Indonesia tepatnya Semarang. Salah satunya berupa karya ilustrasi “Warag ngendog” dapat terus dikembangkan seiring dengan perkembangan zaman tanpa menghilangkan autentifikasi karya tersebut. Selain itu, “Warag ngendhog” memiliki makna siapa saja yang menjaga kesucian di bulan Ramadhan akan menerima pahala.

Karya 10



Gambar 10. Wayang Kulit

Karya ilustrasi berjudul “Wayang Kulit” berorientasi dalam bidang *square* dengan ukuran 40 x 40 cm. Proses pengerjaan pada karya ini menggunakan pendekatan pada objek manusia, dimana manusia sebagai objek utama dalam karya yang memiliki nilai dan keunikan tersendiri untuk divisualkan. Karya ilustrasi ini menampilkan seorang bapak dalang yang sedang memperagakan salah satu skenario dalam pewayangan, terdapat pula siluet gunung dan paling mencolok adalah 2 tokoh dalam dunia perwayangan yaitu arjuna.

Pada karya *ilustrasi* berjudul “Wayang Kulit” menggunakan teknik digital, teknik digital sendiri merupakan suatu teknik yang didukung *hardware Camvas Huion 13* dan *software editing Adobe Photoshop CC 2020* guna menghasilkan suatu karya dalam bentuk gambar digital. Teknik ini juga pengembangan cara para seniman dalam membuat sebuah karya, yang pada umumnya menggunakan kertas, kanvas, cat, dan kuas. Ilustrasi kali ini menggunakan gaya gambar realisme, realisme sendiri merupakan gaya menggambar dalam dunia ilustrasi yang memiliki ciri khas kemiripan dengan objek nyata mulai dari detail dan komposisi, yang bertujuan untuk merepresentasikan keadaan dunia nyata.

Pengaplikasian karya “Wayang Kulit” pada kaos berbahan *cotton combed* berwarna hitam, bertujuan untuk menonjolkan design tersebut agar lebih mencolok dan menarik para audience, supaya pesan yang dimaksud tersampaikan. Penggambaran “Wayang Kulit” sendiri dalam

proses kreatif ini dikerjakan secara digital, menggunakan prinsip-prinsip dan elemen grafis, bisa dilihat elemen grafis yang digunakan dalam penggambaran wayang sebagai objek utama dan juga tipografi “Wayang Kulit” sebagai penekanan pada karya ini, pada bagian wayang dan aksesoris digambar lebih detail, jika diamati pada bagian wayang menggunakan warna yang lebih mencolok daripada dalang, yang dimana mempunyai beberapa *shading* lebih banyak sehingga menjadikannya sebagai pusat perhatian (*center of interest*).

Bagian elemen garis sendiri menggunakan *brush* berurutan 25 untuk garis tebal dan ukuran 15 untuk bagian kecil, elemen warna yang digunakan pada dalang lebih cenderung didominasi oleh merah dan cream, objek wayang sendiri didominasi warna emas dan kuning serta tambahan beberapa corak ukiran pada kulit wayang, secara keseluruhan menggunakan perpaduan warna coklat, kuning, emas, biru, merah, putih, dan cream serta penggunaan bidang, prinsip kesatuan dan elemen grafis yang sesuai sehingga tercipta ilustrasi yang menarik.

Hasil karya ilustrasi “Wayang Kulit” yang dibuat oleh pelaku seni, bertujuan untuk menyampaikan pesan kepada masyarakat sekitar supaya memiliki kesadaran untuk ikut serta merawat salah satu budaya yang dimiliki Indonesia tepatnya Yogyakarta. Salah satunya berupa karya ilustrasi “Wayang Kulit” dapat terus dikembangkan seiring dengan perkembangan jaman tanpa menghilangkan autentifikasi karya tersebut. Selain itu, “Wayang Kulit” pada masa walisongo digunakan untuk menyebarkan keyakinan atau agama kepada masyarakat pribumi untuk memeluk agama. “Wayang Kulit” memiliki makna yang mendalam dengan dilengkapi cerita dari para tokoh-tokoh Jawa yang dapat menghargai kehidupan.

SIMPULAN

Proyek studi yang berjudul “Penerapan Ilustrasi Bertema Budaya Indonesia Pada Media Kaos Untuk Promosi *Clothing Thinkcookcook Jakarta*” ini dibuat berdasarkan keinginan penulis untuk menambah wawasan tentang budaya Indonesia yang menyebar ke seluruh kepulauan, memberikan edukasi serta ajakan kepada masyarakat yang saat ini masih ada beberapa yang belum peduli terhadap budaya sendiri sehingga lambat laun budaya tersebut akan asing dan mengangkat nilai-nilai historisnya melalui karya gambar digital yang di aplikasikan kepada kaos *Thinkcookcook Jakarta*.

Melalui gaya gambar yang digunakan penulis sebagai *designer* dalam menggambar ulang tanpa menghilangkan ciri khas dari budaya tersebut. Dalam proses kreatif terdapat tahapan-tahapan, yaitu pencarian ide, analisis khalayak sasaran, pengumpulan data, pra produksi, produksi, pembuatan sketsa, scan, pewarnaan, *finishing*. Gambar digital dicetak dengan media kaos berukuran 40 cm x 40 cm dan dipamerkan secara *online* pada 14-17 Oktober 2022 di social media Instagram dikarenakan dalam masa pandemi COVID – 19.

Setelah membuat gambar digital bertemakan budaya Indonesia penulis berharap karya digital ini mampu digunakan sebagai portofolio pribadi penulis sebagai *designer* yang mana kelak akan bermanfaat dalam dunia kerja. Bagi mahasiswa jurusan Seni Rupa dapat menjadi inspirasi dalam proses berkarya dan pembelajaran dalam menganalisa suatu budaya Indonesia. Bagi masyarakat umum, dapat memberi wawasan tentang budaya Indonesia yang mengandung nilai sejarah yang sangat penting dan dapat melestarikannya sehingga budaya Indonesia tidak punah di generasi yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

Geertz, C. 1977. *The Interpretation Of Cultures (Basic Books Classics)*. New York:Basic Books, Inc.
<http://www.amazon.com/Interpretation-Cultures-Basic-Books-Classics/dp/0465097197>.

Kotler, P. and Armstrong, G. 2014. *Principle Of Marketing 15th Edition*. New Jersey: Pearson Prentice Hall.

Materiedukasi.com .2017. 7 (Tujuh) Unsur-Unsur Kebudayaan Universal Menurut Kluckhon dan Koentjaraningrat, *Materiedukasi.com*.
<https://www.materiedukasi.com/2017/01/7-tujuh-unsur-unsur-kebudayaan-universal-menurut-klickhon-dan-koentjaraningrat.html?m=1> (Accessed: 5 November 2020).

Salam, S. 2017. *Seni Ilustrasi: Esensi - Sang Ilustrator - Lintasan - Penilaian*, *Journal of Chemical Information and Modeling*. Makassar: Badan Penerbit UNM.

Sanyoto, S. E. 2009. *Nirmana Dasar-Dasar Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.

Sunaryo, A. 2002. *Nirmana I*. Semarang. Tidak diterbitkan

Suyanto, M. 2004. *Aplikasi Desain Grafis Untuk Periklanan*. Edited by A. Offset. Yogyakarta.

Syifa. 2017. *Tiga Belas Pengertian Budaya Menurut Para Ahli*, *Materiips.com*. Available at: <https://materiips.com/pengertian-budaya> (Accessed: 4 June 2020).

Tjiptono, F. 1995. *Strategi Pemasaran*. Yogyakarta: Andi Offset.