



Arty 9 (1) 2020

Arty: Jurnal Seni Rupa

<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/arty>

THE PROMOTION OF BUMIAYU CITY THROUGH THE IMPLEMENTATION OF ILLUSTRATION OF LOCAL CULTURE ELEMENTS ON "BUMIAYU BEAUTY OF JAVA" T-SHIRTS

PROMOSI KOTA BUMIAYU MELALUI PENERAPAN GAMBAR ILUSTRASI ELEMEN BUDAYA LOKAL PADA KAOS "BUMIAYU BEAUTY OF JAVA"

Dwi Oktafiani✉

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

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima Nov 2019
Disetujui Des 2019
Dipublikasikan
Januari 2019

Keywords:
**Illustration; T-Shirt;
Culture Element;
Bumiayu City**

Abstrak

Tujuan pembuatan proyek studi ini yaitu menghasilkan 10 gambar ilustrasi yang akan diaplikasikan pada brand kaos "Bumiayu Beauty of Java". Alat yang digunakan dalam pembuatan gambar ilustrasi ini berupa perangkat Hardware dan Software, antara lain Laptop, Mouse, Smartphone, Pentab, Flashdiks, Printer, Cam Scanner, Adobe Illustrator CS6, Adobe Photoshop CS6, Microsoft Office 2016. Bahan yang digunakan antara lain kertas HVS 100gram, ivory 260gram, tinta warna dan sablon, kain kaos combed 30s ultra soft. Teknik yang digunakan dalam pembuatan karya proyek studi ini adalah teknik manual dan digital. Proses penciptaan karya ilustrasi ini diawali dengan pencarian ide, penetapan tujuan karya, riset, studi kepustakaan, analisis SWOT, analisis target market, menetapkan konsep karya, strategi media, proses produksi, dan pameran. Ukuran karya yang dicetak pada kertas adalah 30x40cm dan pada kaos adalah 15x20cm. Style yang digunakan merupakan Flat Illustration dengan subjek elemen budaya kota Bumiayu di bidang wisata, peninggalan sejarah, makanan, dan kesenian.

Abstract

The purpose of this project is to produce 10 illustrations that will be applied to the brand "Bumiayu Beauty of Java". The tools used in this illustrations are Hardware and Software devices, such as Laptop, Mouse, Smartphone, Pentab, Flashdiks, Printer, Cam Scanner, Adobe Illustrator CS6, Adobe Photoshop CS6, and Microsoft Office 2016. Materials used include HVS 100gram paper, ivory 260gram paper, color inks and screen printing ink, Ultra soft combed 30s T-Shirt. The techniques used in this study project are manual and digital. The process of creation of this illustration work begins with the search of ideas, the determination of the purpose of work, research, literature study, SWOT analysis, target market analysis, establishing the concept of works, media strategy, production process, and exhibitions. The size of the printed paper is 30x40cm and illustration of the shirt is 15x20cm. The Style is Flat Illustration with the subject of the cultural elements of Bumiayu city in tourism, historical relics, food, and arts.

© 2020 Universitas Negeri Semarang

Alamat korespondensi:
Gedung B5 Lantai 2 FBS Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
Email : dwi.oktav@gmail.com

ISSN 2252-7516
E-ISSN 2721-8961

PENDAHULUAN

Dewasa ini sektor pariwisata di Indonesia semakin berkembang. Banyak objek wisata yang mulai dijelajahi, dan menjadi destinasi baru bagi wisatawan baik domestik maupun mancanegara. Menurut Suci (2010:1), Pariwisata telah diakui sebagai sektor andalan perolehan devisa non-migas dalam pembangunan nasional. Pernyataan ini juga didukung oleh hasil statistik Badan Pusat Statistik sendiri. Setiap daerah mulai tergugah untuk menggiatkan promosi pariwisatanya, salah satunya kota Bumiayu.

Kota Bumiayu adalah kota yang terletak di selatan kabupaten Brebes, yang memiliki potensi di bidang pariwisata seperti objek wisata alam, peninggalan sejarah, makanan, serta kesenian. Namun karena minimnya promosi yang dilakukan pemerintah, perlu adanya kegiatan promosi secara swadaya. Seperti yang digalakan *brand* Bumiayu *Beauty of Java*. Sebagai pelaku kreatif *brand* Bumiayu *Beauty of Java* dapat mempromosikan kota Bumiayu melalui cara yang lebih *fun*. Dengan menasar segmentasi remaja *brand* ini cukup sukses memasarkan kaos dengan desain logonya. Kekuatan inilah yang akan dikolaborasi dengan ide promosi kota Bumiayu melalui ilustrasi elemen budaya. Dengan diterapkannya ilustrasi elemen budaya pada *brand* ini dapat menumbuhkan minat untuk mengetahui dan berkunjung ke kota Bumiayu.

Dalam ilustrasi yang diangkat terdapat Berbagai objek seperti Kebun Teh Kaligua, Telaga Ranjeng, Gua Jepang, Saka Limalas, Waduk Penjalin, Curug Putri, Cipanas Buaran, Rebana Kaliwadas, Sogol, dan Ketan Pencok. Objek objek ini mewakili kekayaan potensi yang ada di wilayah Bumiayu.

Desain Komunikasi Visual merupakan desain atau rancangan yang mengkomunikasikan informasi dan pesan yang ditampilkan secara visual (Cenadi, 1999:3). Dalam perancangannya desain memiliki unsur dan prinsip menurut Sunaryo (2002:7-21), dan Angraini & Nathalia (2014:32-37) ada beberapa unsur desain yakni: garis, raut, warna, tekstur, gepat terang, ruang, dan ukuran. Sedang prinsip desain menurut Sunaryo (2002, 31- 40), dan Anggraini & Nathalia (2014:41-45) antara lain: Prinsip Kesatuan, Prinsip Keserasian, Prinsip Irama, Prinsip Dominasi, Prinsip Keseimbangan, dan Prinsip Kesebandingan. Prinsip dan unsur ini menjadi dasar terbentuknya ilustrasi.

Menurut Gruger (1936) dalam Salam (2017:2) menjelaskan arti ilustrasi sebagai gambar yang bercerita. Fungsi ilustrasi antara lain: sebagai alat informasi, sebagai alat opini, sebagai alat untuk bercerita, sebagai desain. Sebagai alat persuasi, dan sebagai identitas. Digunakannya ilustrasi ini tidak lain adalah untuk promosi wilayah. Menurut Kotler dan Keller (2009:510) menjelaskan bahwa promosi adalah berbagai cara untuk menginformasikan, membujuk, dan mengingatkan audience secara langsung ataupun tidak langsung akan suatu produk/ brand yang dijual. Sedang pengertian wilayah dalam KBBI adalah daerah (baik kekuasaan, pemerintahan, atau pengawasan). Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 47 Tahun 1997 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Nasional Pasal 1, Wilayah adalah segala unsur yang ada dalam kesatuan geografis dimana batas, dan sistemnya ditentukan berdasarkan aspek administratif dan/aspek fungsional. Dari definisi- definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa promosi wilayah adalah

kegiatan untuk memperkenalkan, atau menginfokan eksistensi suatu wilayah dalam konteks pariwisata, kesenian, dan elemen lokal lain pada audience. Promosi daerah bertujuan untuk menginfokan, membujuk, memberi citra autentik pada suatu wilayah, dan lain-lain (Wibawanto dan Nugrahani, 2015).

Kota Bumiayu terletak di wilayah selatan kabupaten Brebes. Istilah kota Bumiayu sendiri adalah perwakilan dari wilayah Brebes Selatan yang pada 5 November 2018 telah disetujui DPRD Brebes untuk melakukan pemekaran (www.suaramerdeka.com). Wilayah Bumiayu terdiri dari enam kecamatan, antara lain: kecamatan Bumiayu, Paguyangan, Tonjong, Sirampog, Bantarkawung, Salem, dan kota Bumiayu sebagai pusat aktivitas masyarakat dikecamatan sekitarnya. Bumiayu memiliki luas 54,3 km² dan terletak di ketinggian 162 dpl (kota bumiayu merupakan titik terendah dibanding wilayah sekelilingnya). Tipologi daerah Bumiayu adalah pegunungan, sehingga Bumiayu tidak memiliki wilayah laut. Jumlah penduduk di kota ini adalah 78.577 terdiri dari 40.575 laki-laki, dan 38.002 perempuan (Daryanto, 2018:16).

Kaos atau dalam bahasa Inggris disebut *T-Shirt*, tersusun dari kata "shirt" yang di imbuhi huruf "T". Imbuhan huruf "T" ini karena bentuk pakaian ini mirip huruf "T". *T-Shirt* disebut juga "Kaos Oblong" dalam bahasa Indonesia (Granito, 2008:11) dalam (Baqi, 2018:51).

METODE PENELITIAN

Dalam perancangan ilustrasi elemen budaya kota Bumiayu dibutuhkan alat dan bahan, serta proses yang beruntun antara lain:

perangkat *Hardware* dan *Software*, antara lain Laptop, Mouse, *Smartphone*, *Pentab*, *Flashdisk*, *Printer*, *Cam Scanner*, Adobe Illustrator CS6, Adobe Photoshop CS6, Microsoft Office 2016. Bahan yang digunakan antara lain kertas HVS 100gram, ivory 260gram, tinta warna dan sablon, kain kaos combed 30s *ultra soft*.

Teknik yang digunakan dalam pembuatan karya proyek studi ini adalah teknik manual dan digital yakni dengan menggambar sketsa awal, kemudian didigitalisasi pada aplikasi Adobe Illustrator CS6. Proses penciptaan karya ilustrasi ini diawali dengan pencarian ide, penetapan tujuan karya, riset dengan mewawancarai narasumber, studi kepustakaan, analisis SWOT, analisis target market, menetapkan konsep karya, strategi media, proses produksi, dan pameran.

Dengan hal tersebut didapatkan hasil bahwa objek yang akan diilustrasikan antara lain Kebun Teh Kaligua, Telaga Ranjeng, Gua Jepang, Saka Limalas, Waduk Penjalin, Curug Putri, Cipanas Buaran, Rebana Kaliwadas, Sogol, dan Ketan Pencok. Dengan sasaran segmentasi remaja, menengah ke atas. Strategi media yang digunakan terdiri dari promosi pejualan dan *internet marketing*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

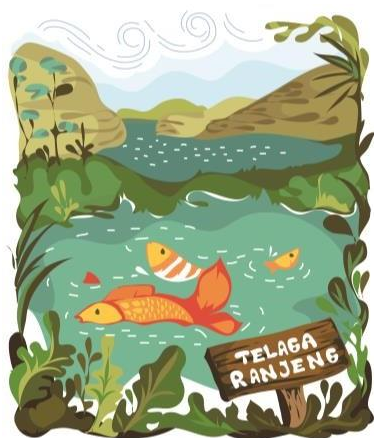
Setelah melalui tahap pra-produksi, produksi, dan pasca produksi, diperoleh beberapa gambar ilustrasi yang akan diaplikasikan pada kaos "*Bumiayu Beauty of Java*". Diantaranya gambar ilustrasi Agro Wisata Kebun Teh Kaligua, Telaga Ranjeng, Waduk Penjalin, Cipanas Buaran, Curug Putri, Jembatan Saka Limalas, Gua Jepang, Ketan Pencok, Sogol, dan Rebana Kaliwadas.

Analisis dari setiap karya tersebut antara lain sebagai berikut:



Gambar 1. Ilustrasi Kaligua

Gambar Ilustrasi Kaligua divisualisasikan dengan *style flat*, dan menggunakan warna-warna pastel. Penggambarannya disederhanakan, namun tidak menghilangkan sisi khas objek wisata tersebut. Bagian luar gambar dikelilingi rimbunya semak dan bebunga, sedang bagian dalam tergambar keindahan bukit-bukit teh, fasilitas wisata, dan awan yang bergulung. Palet warna yang digunakan merupakan warna senja, dimana langit terasa lebih hangat ketimbang biasanya. Karya ini dicetak dalam bentuk kertas Ivory 260gram dan kaos putih polos.



Gambar 2. Ilustrasi Telaga Ranjeng

Desain ilustrasi Telaga Ranjeng divisualisasikan dengan telaga yang memiliki biota air berupa ikan dan tanaman yang lebat. Pada bagian latar gambar, terdapat bebatuan, perbukitan, serta awan yang menggulung. Gambar ini juga diperjelas dengan patok bertuliskan "Telaga Ranjeng" di bagian depan. Palet warna yang digunakan berupa warna pastel, dengan dominasi warna dingin, namun masih diselengi warna hangat pada objek ikan. Karya ilustrasi ini dicetak pada kertas Ivory 260gram, dan kaos navy polos.



Gambar 3. Ilustrasi Waduk Penjalin

Gambar Ilustrasi Waduk Penjalin digambarkan dengan pemandangan dari sudut selatan waduk. Memperlihatkan jalan atas waduk, air waduk, perahu-perahu kecil, menara pengawas, serta pemandangan khas pegunungan. Objek-objek ini digambarkan menggunakan warna pastel, dan memperlihatkan suasana sore hari. Karya ini dicetak dalam media kertas Ivory 260gram dan kaos putih polos.



Gambar 4. Ilustrasi Cipanas Buaran

Gambar ilustrasi Cipanas Buaran divisualisasikan dengan gambar pemandian air panas modern, yang diatur sebagaimana kolam renang pada umumnya. Ada dua kolam renang yang terlihat, dan dua orang anak yang riang bermain air. Kemudian pada belakang kolam terdapat nama pemandian, dan berlatar belakang bukit, dan awan yang bergulung. Suasana yang digambarkan adalah siang hari dimana langit berwarna putih. Ilustrasi ini dicetak pada kertas Ivory 260gram dan kaos navy polos.



Gambar 5. Ilustrasi Curug Putri

Gambar ilustrasi Curug Putri ini divisualisasikan sebagai air terjun yang memiliki flora yang kaya. Banyak pepohonan, semak, dan bebunga. Tebing-tebing yang mengelilingi air terjun berbentuk cekung seperti penampakan aslinya selain itu terdapat seorang anak yang menggunakan jas hujan kuning berdiri di depan air terjun, sedang merasakan suasananya. Gambar ini menunjukkan latar waktu sore hari, dilambangkan dengan warna langit yang hangat. *Style* yang digunakan merupakan *Flat illustration* dan menggunakan palet warna pastel. Karya ini dicetak dalam bentuk kertas Ivory 260gram dan kaos putih polos.



Gambar 6. Ilustrasi Saka Limalas

Visualisasi gambar ilustrasi Saka Limalas adalah jembatan penghubung jalur kereta, yang memiliki 15 saka (penyangga). Meski dalam karya ini hanya ditunjukkan 7 saka, namun Saka Limalas tetap dapat dikenali dengan saka nomer ke-6 yang menggunakan rangka besi saja. Saka Limalas melewati sebuah sungai yang memiliki nama sungai Keruh dan dilintasi kereta yang mengepul asapnya. Selain objek utama, pada *foreground* terdapat tanaman dan pepohonan. Pada bagian *background* perbukitan dan langit senja. *Style* yang digunakan merupakan *Flat illustration* dan

menggunakan palet warna pastel. Karya ini dicetak dalam bentuk kertas Ivory 260gram dan kaos putih polos.



Gambar 7. Ilustrasi Gua Jepang

Gambar ilustrasi Gua Jepang divisualisasikan dengan mulut gua yang berada dibawah bukit kebun teh. Pada mulut gua ini terdapat patung serdadu Jepang yang mengenakan baju khas perangnya. Pada foreground terdapat tanaman yang menghiasi latar, sedang pada background terdapat awan yang bergulung dan langit yang berkesan sedikit hangat. Ada pula objek pelengkap seperti patok nama yang bertuliskan "Gua Jepang" dan tanda masuk pada gua. *Style* yang digunakan merupakan *Flat illustration* dan menggunakan palet warna pastel. Karya ini dicetak dalam bentuk kertas Ivory 260gram dan kaos navy polos.



Gambar 8. Ilustrasi Ketan Pencok

Visualisasi dari gambar ilustrasi Ketan Pencok adalah "Piti" dari Ketan Pencok yang dibuka dan menunjukkan isi dalamnya. Pada "Piti" terdapat label khas oleh-oleh. Ketan Pencok tidak lupa dialasi daun pisang dan ditaburi bumbu gurih. Ditemani secangkir kopi, Ketan Pencok disajikan di atas sebuah alas bermotif bebungaan. *Style* yang digunakan merupakan *Flat illustration* dan menggunakan palet warna pastel. Karya ini dicetak dalam bentuk kertas Ivory 260gram dan kaos putih polos.



Gambar 9. Ilustrasi Sogol

Gambar ilustrasi Sogol menampilkan kudapan Sogol dan gorengan yang menggunakan wadah dari daun pisang. Sendok yang digunakan juga terbuat dari daun pisang, biasa disebut "Siru". Kudapan ini ditaruh diatas nampan yang bergaya vintage berwarna orange dan menggunakan tipografi yang mengelilingi sisi kanan napan bertuliskan "Sogol". *Style* yang digunakan merupakan *Flat illustration* dan menggunakan palet warna pastel. Karya ini dicetak dalam bentuk kertas Ivory 260gram dan kaos navy polos.



Gambar 10. Ilustrasi Kaliwadas

Karya ilustrasi ini menggambarkan produk dari sentra rebana di Kaliwadas. Rebana-rebana ini diletakan pada karpet yang bertuliskan "Kaliwadas" yang dihiasi sulur dan bunga. *Style* yang digunakan merupakan *Flat illustration* dan menggunakan palet warna pastel. Karya ini dicetak dalam bentuk kertas Ivory 260gram dan kaos putih polos.

Karya berupa T-Shirt ini terdiri dari sepuluh ilustrasi yang mewakili elemen budaya lokal di wilayah Bumiayu. T-Shirt yang digunakan memiliki dua warna yakni Putih dan Navy. Penggunaan kedua warna ini menunjukkan fleksibilitas desain ilustrasi yang dapat diaplikasikan baik pada T-Shirt bertema gelap maupun terang. Desain yang dibuat sendiri lebih banyak menunjukkan keelokan alam Bumiayn dan keotentikan yang tidak dimiliki daerah lainnya.

Sablon pada T-Shirt sendiri berukuran A4 atau setara dengan 21,0 x 29,7 cm. Media yang digunakan merupakan tinta sablon DTG. Penggunaan metode sablon DTG ini ditujukan agar warna yang ada pada desain dapat keluar, serta mempertimbangan efektivitas waktu penyablonan. T-Shirt yang digunakan berbahan kain cotton combed 30s, dimana merupakan kain dengan

tingkat kelembutan tertinggi yang disediakan pihak percetakan.

Semua gambar ilustrasi menggunakan unsur dan prinsip desain dalam penyusunannya. Tone warna yang digunakan merupakan warna warna hangat, namun diimbangi dengan warna dingin. Teknik yang digunakan dalam perancangannya merupakan teknik manual (dengan melihat referensi di awal dan membuat sketsa) kemudian berlanjut ke dalam teknik digital (scan, olah vektor menggunakan aplikasi Adobe Illustrator CS6). Selain itu, aspek komunikasi yang ada dalam semua ilustrasi ini adalah untuk menunjukkan bahwa keindahan alam yang ada dalam ilustrasi tersebut adalah nyata. Agar semua orang termotivasi untuk mengenal dan menjadikan Bumiayu sebagai destinasi wisata baru mereka.

SIMPULAN

Karya proyek studi ini merupakan upaya untuk mempromosikan kota Bumiayu di mata masyarakat luas. Dimana setiap ilustrasi yang dibuat memiliki nilai tertentu dalam mencerminkan keelokan alam Bumiayu. Dengan konsep *flat illustration* dan warna yang menarik, diharapkan desain ini dapat menembus segmentasi pasar remaja kekinian. Selain itu adanya ilustrasi ini ditujukan untuk memberikan variasi desain *T-Shirt* "Bumiayu *Beauty of Java*", agar semakin beragam dan mampu membawa visi dan misi dari *brand* ini.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraini, L dan Nathalia. 2014. *Desain Komunikasi Visual; Dasar-dasar Panduan untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia.

- Baqi, f. 2018. Perancangan Merchandise Band Memsoot Sebagai Media Promosi Album "Orientasi Manipulasi Kontribusi Basa-Basi". *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang.
- Cenadi, Christine Suharto. 1999. Elemen-Elemen Dalam Desain Komunikasi Visual. *Jurnal Nirmana*, Vol. 1, No. 1(1999).
- Daryanto. 2018. *Kecamatan Bumiayu Dalam Angka 2018*. Brebes: Badan pusat statistik kabupaten brebes.
- Kotler dan Keller. 2009. *Manajemen Pemasaran*. Jilid I. Edisi ke 13. Jakarta: Erlangga.
- Peraturan Pemerintah Nomor 47 Tahun 1997 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Nasional Pasal 1.
- Salam, S. 2017. *Seni Ilustrasi: Esensi, Sang Ilustrator, Lintasan, Penilaian*. Makasar: Badan Penerbit UNM.
- Suci, P. 2010. Promosi Kota Solo Sebagai Kota Budaya. *Skripsi*. Universitas Sebelas Maret
- Sunaryo, A. 2002. *Paparan Perkuliahan Mahasiswa Nirmana I*. Semarang: UNNES Press
- Wibawanto, Wandah dan Nugrahani, Rahina. 2015. Peran Akademisi Dalam Konstruksi City Branding. *Proceeding Seminar Nasional "Peran Strategis Seni dan Budaya dalam Membangun Kota Kreatif* (halaman 188-196). Universitas Negeri Malang (29 Oktober 2015)