



Arty 11 (3) 2022

Arty: Jurnal Seni Rupa

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

FORTIFICATION THROUGH TREND-LED REDESIGNS OF SCREEN-PRINTED T-SHIRT TO DIVERSIFY TOURIST SOUVENIRS IN KUDUS

PEMBERDAYAAN PERANCANGAN DESAIN KAOS KEKINIAN PADA INDUSTRI SABLON LOKAL SEBAGAI UPAYA DIVERSIFIKASI SOUVENIR OBYEK WISATA DI KUDUS

Mujiyono[✉], Eko Haryanto, Arif Fiyanto, Gunadi

Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: Nov 2022

Disetujui: Nov 2022

Dipublikasikan: Des 2022

Keywords:

**Screen Printing
Industry, Shirt,
Souvenirs, Religious
Tourist Attraction**

Abstrak

Pelaku industri sablon kaos di Kudus selalu memproduksi souvenir kaos obyek wisata Masjid Menara Kudus dengan cara mengulang desain yang sudah ada tanpa memodifikasi sehingga tidak mampu mendongkrak penjualan di pasar. Mereka tidak mampu merancang desain yang kekinian, komunikatif, dan segar karena keterbatasan pengetahuan desain kekinian dan ketrampilan perancangan desain kreatif. Tujuan pengabdian ini adalah pemberdayaan kemampuan merancang desain kaos berbasis gaya kekinian. Lokasi pemberdayaan di rumah produksi Fastriver di Kudus. Sasaran kegiatan adalah pelaku industri kaos sablon di Kudus yang berjumlah 12 orang dari mitra Fastriver dan Passive Clothing. Hasil pengabdian telah memberikan pemahaman konsep desain dan pemberian pengalaman eksplorasi mengolah idiom lokal dengan gaya kekinian pada desain kaos Menara Masjid Kudus secara intensif dan terbimbing kepada para peserta. Peserta telah meningkat kepekaan dan kreativitas dalam mendesain kaos dan telah menghasilkan 20 desain pada kertas (prototipe 2 dimensi) dan 2 kaos yang sudah jadi (prototipe 3 dimensi).

Abstract

Printed shirt vendors in Kudus have always produces the same Menara Kudus Mosque, a religious tourist attraction, graphics such that they were no longer appealing and able to boost their sales. They were not able to deliver designs that are fashionable, visually communicative, and novel given their lack of knowledge and skill of contemporary and creative designs. The casework, as discussed in this paper, served to enable and fortify printed shirt graphic designing skills, particularly to produce designs that are fashionable. This program was conducted at the Fastriver store or production house in Kudus and was intended for vendors of screen-printed shirts in Kudus with the main partners being Fastriver and Passive Clothing. The results of the dedication have provided participants with an understanding of design concepts and providing exploratory experiences in processing local idioms in a contemporary style on the Menara Kudus Mosque t-shirt design intensively and guided them. Participants have increased sensitivity and creativity in designing t-shirts and have produced 20 designs on paper (2D prototypes) and 2 ready-made T-shirts (3D prototypes).

© 2022 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:

Gedung B5 Lantai 2 FBS Unnes

Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229

Email : mujiyonosenirupa@mail.unnes.ac.id

ISSN 2252-7516

E-ISSN 2721-8961

PENDAHULUAN

Masjid Menara Kudus merupakan obyek wisata religi unggulan dengan bukti jumlah pengunjung dari 2015-2021 setiap tahunnya mencapai rata-rata mencapai 1.200.000 orang (Dinas Pariwisata dan Kebudayaan, 2021). Banyaknya pengunjung dari berbagai wilayah di Indonesia tersebut tidak diiringi untuk memberikan pelayanan tersedianya souvenir yang memuaskan pengunjung. Desain kaos sebagai souvenir paling diinginkan di antara souvenir lainnya kurang berkembang, masih sederhana dan monoton. Motif gambar Masjid Menara Kudus dan Sunan Kudus atau Walisongo ditiru ulang secara mekanis tanpa modifikasi pengkombinasian atau variasi lainnya. Akhirnya pengunjung yang menginginkan selera kekinian, baru dan segar mulai jenuh dengan souvenir kaos yang ada. Sebagian besar souvenir kaos di obyek wisata religi di Kudus diproduksi oleh industri sablon dan konveksi lokal.

Minimnya diversifikasi desain kaos disebabkan pelaku industri sablon kaos lokal mengalami kesulitan pengembangan desain kaos yang lebih kekinian dan tidak mampu menyesuaikan selera pasar yang berubah. Akibat tidak bisa memenuhi tuntutan desain tersebut, penjualan kaos souvenir menjadi menurun. Harga souvenir kaos hanya diukur dari produksi material. Sebuah kondisi yang sangat dilematis. Para desainer lokal kurang memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memadai dalam mengembangkan sebuah desain. Mereka juga kurang menyadari sepenuhnya mengenai kelemahan-kelemahan serta kekuatan desain kaos (Eka, 2022).

Upaya diversifikasi desain kaos sangat memerlukan kemampuan perancangan dan

pengembangan desain kaos ke dalam gaya kekinian atau kontemporer. Sebagai sebuah industri kreatif, industri sablon ini sangat bertumpu pada penguasaan kompetensi pengetahuan, kreativitas, dan keterampilan pelaku. Dalam rangka membantu penyelesaian atas masalah tersebut, perlunya sebuah kegiatan pemberdayaan kemampuan pelaku industri sablon kaos di Kudus melalui pelatihan perancangan desain berbasis masalah empirik dengan gaya kekinian.

Pelatihan ini merupakan sebuah upaya memberikan pemahaman desain dan pelatihan eksplorasi kreatif perancangan desain secara lebih intensif. Pelatihan ini menitikberatkan pada pemberdayaan kemampuan desainer lokal agar mampu mengembangkan desain variatif secara mandiri. Pengembangan desain harus dilakukan secara terprogram dan sistematis melalui dukungan pengetahuan ilmiah agar eksplorasi daya kreasi efektif. Mereka sangat perlu memahami filosofi gaya kekinian atau gaya kontemporer dalam upaya mewujudkan ikon atau simbol identitas yang ada pada kaos untuk diterjemahkan dalam nafas kemasan desain yang tidak tertinggal zaman. Simbol Masjid Menara Kudus, Sunan Kudus, dan Wali Songo tetap dipertahankan sebagai identitas namun perlu penyajian pengemasan yang segar dan baru melalui perubahan komposisi, pemilihan warna, penggabungan dengan idiom yang artistik, orisinal dan sesuai dengan selera mainstream kekinian (Saidi, 2003; Soedarso, 2006; Piliang, 2013). Melalui kegiatan ekspresi, peserta memperoleh pengalaman penghayatan warna, bentuk, garis, tekstur, garis, dan gelap terang (Granito, 2019; Sanyoto, 2005). Melalui kegiatan apresiasi, peserta memperoleh umpan

balik dari setiap hasil proses perancangan. Hasil rancangan yang di-review secara kritis dari publik (pengunjung), dan penjual souvenir sekaligus tokoh praktisi akan memberikan ide lanjutan eksplorasi yang lebih baik lagi sampai diperoleh desain kaos yang diproyeksikan laku di pasar. Hal tersebut seiring dengan peningkatan intelektualitas, kreativitas, dan sensibilitas yang diperoleh selama beberapa kali latihan terpadu (Tabrani, 2000). Hasil akhirnya, mereka diharapkan menjadi penggerak industri kreatif yang mampu mengolah nilai idiom budaya lokal menjadi desain souvenir yang dinamis dan berkelanjutan.

Identifikasi permasalahan adalah pelaku industri sablon di Kudus tidak memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang desain kaos kekinian, kurang memiliki kepekaan cita rasa (taste) perihal style desain kaos kekinian, kurang memiliki kemampuan dan ketrampilan dalam merancang desain dengan metodologi yang lebih sistematis dan eksploratif agar dapat menghasilkan output desain yang optimal.

Solusi untuk menyelesaikan masalah tersebut adalah pemberdayaan dengan mengintegrasikan tiga aspek kompetensi kognitif, psikomotorik, dan afektif. Dimensi Kognitif adalah pemberian pengetahuan dan pemahaman desain, mulai dari hakikat, jenis, manfaat, sejarah, tipologi, dan metodologi. Dimensi Psikomotorik adalah pelatihan ketrampilan dalam karya desain melalui bentuk mensketsa dan mengekspresi ragam desain yang kekinian dan variatif. Dimensi Afektif adalah mengapresiasi dan mengevaluasi Karya. Pelatihan perancangan desain memerlukan pula penghayatan nilai keindahan terhadap desain yang sudah tercipta. Pelatihan perancangan

desain ini secara terprogram, berkelanjutan, klasikal dan individual perkasus.

METODE PENELITIAN

Pelaksana berkoordinasi dengan pelaku industri sablon untuk memperoleh identifikasi masalah dan penyesuaian materi pelatihan. Sasaran kegiatan adalah pelaku industri sablon yang jumlahnya 12 orang dari mitra utama Fastriver, Passive Clothing dan Whizz Clothing Industries. Dosen seni rupa dan mahasiswa sebagai pelaksana bertugas mengarahkan, membimbing, dan memandu peserta baik secara klasikal atau individual agar mandiri. Metode demonstrasi untuk mempraktikkan perancangan kaos dan metode ceramah atau tanya jawab untuk memberikan pengetahuan dan pemahaman tentang teori desain. Pemberian motivasi dan pendampingan terhadap peserta agar berani bereksplorasi dan bereksperimen secara individual. Terakhir, evaluasi dan apresiasi terhadap hasil sket desain dalam rangka mengetahui kelebihan dan kelemahannya. Hasil rancangan terbaik diaktualisasikan menjadi sebuah prototipe tiga dimensi atau sebuah kaos yang siap untuk diproduksi secara massal.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian dengan tema “Pemberdayaan Perancangan Desain Kaos Kekinian pada Industri Sablon Lokal sebagai Upaya Diversifikasi Souvenir Obyek Wisata di Kudus” diawali koordinasi tim pelaksana dengan Angga Aditya selaku koordinator peserta dari mitra. Tim pelaksana terdiri dari Mujiyono, S.Pd., M.Sn., Dr Eko Haryanto MDs, Arif Fiyanto, S.Sn., M.Sn. dan Gunadi S.Pd., M.Pd.,. dibantu tiga

mahasiswa. Fastriver adalah mitra utama. Fastriver adalah sebuah industri sablon kaos yang berdiri tahun 2015 dan bergerak untuk melayani pemesanan kaos sablon baik secara manual dan digital. Fastriver beralamat di Jalan Kaliyitno Kulon Dukuh Lahar RT. 01 RW. 04, Desa Puyoh, Kecamatan Dawe, Kabupaten Kudus.

Kegiatan pengabdian berlangsung selama tiga pelaksanaan. Kegiatan pertama dilaksanakan pada Sabtu, 10 September 2022 dengan penyampaian materi pengetahuan dan pemahaman teori desain, estetika kontemporer, dan metode penciptaan. Kegiatan kedua dilaksanakan pada Minggu, 16 Oktober 2022. Kegiatan ini berisi kegiatan pelatihan praktik berkarya praktik mendesain eksploratif tahap 1 dan tahap 2. Kegiatan tahap ketiga dilaksanakan pada Minggu, 20 Oktober 2022. Kegiatan ini berisi kegiatan apresiasi dan kritik desain khususnya terhadap desain kaos yang telah dibuat. Setiap pertemuan baik hari pertama, kedua dan ketiga terbagi menjadi dua tahap. Pada tahap pertama dimulai pukul 09.00-12.00 WIB dan Tahap ke II dimulai pada pukul 13.00-15.00 WIB.

Tabel 1 Materi Kegiatan Pengabdian

No	Pertemuan	Materi Pelatihan	Tujuan dan Manfaat Bagi Peserta
1	Pertemuan I Sabtu, 10 September 2022	Teori Desain	Mengenal Desain
		Estetika Kontemporer	Memahami Karakteristik Gaya Kekinian
		Metodologi Penciptaan	Belum Memahami

			Prosedur Mendesain
2	Pertemuan 2 Minggu, 16 Oktober 2022	Praktik Mendesain Eksploratif Tahap 1	Memiliki Kemampuan Mendesain Kaos Gaya Kekinian
		Praktik Mendesain Eksploratif Tahap 2	Memiliki Kemampuan Mendesain Kaos Gaya Kekinian
6	Pertemuan 3 Kamis, 20 Oktober 2022	Apresiasi dan Kritik Desain	Belum Pernah Mengapresiasi dan Mengevaluasi Desain Kaos

Sumber: Penulis

a. Pelatihan Pemberian Wawasan dan Pengetahuan mengenai Desain Kaos

Kegiatan ini berupa penyampaian materi yang bersifat teoritik. Kegiatan hari pertama dilaksanakan pada Sabtu, 10 September 2022. Pemberian wawasan dan pengetahuan teori desain ini dilakukan sebagai tahapan awal dalam pengabdian. Wawasan dan pengetahuan ini berupa pemberian informasi kepada peserta mengenai pengertian desain, prinsip, prosedur mendesain. Pelaksana menegaskan bahwa mendesain kaos dengan gaya kontemporer sangat dibutuhkan oleh pasar. Produk kaos harus dapat memenuhi selera publik yang berubah-ubah.

Pelaksana menegaskan bahwa mendesain harus menghindari duplikasi tanpa modifikasi. Mendesain kaos harus berfilosofi desain kekinian. Mendesaian harus banyak melihat karya-karya yang relevan untuk

digunakan sebagai inspirasi. Penciptaan desain sangat dimungkinkan dalam corak realis, abstrak, kartunal, dekoratif dan lainnya. Mendesain perlu menuangkan simbol atau idiom lokal yang sudah dikenali atau representatif. Menara Masjid Kudus merupakan sebuah ikon lokal yang dapat dieksplorasi dengan berbagai kemungkinan bentuk artistik. Pelaksana mengharapkan bagi peserta untuk tidak melewatkan tahapan dalam kegiatan merancang agar hasilnya dapat sesuai harapan. Diawali pencarian inspirasi, pembuatan sket, penyempurnaan bentuk, pewarnaan dan finishing. Setiap proses pencarian bentuk akan menghasilkan alternatif gagasan yang selalu berubah. Prinsip eksplorasi itulah yang akan menghasilkan desain yang bagus dan indah. Pelaksana juga menyampaikan bahwa seiring perkembangan teknologi bahan kertas dan alat pensil yang konvensional bisa digantikan dengan pen tablet. Berbagai macam produk pen tablet dapat berupa wacoom, apple, samsung dan lainnya. Mendesain digital diperlukan software adobe photoshop, corel draw, krita, atau sai. Tujuannya adalah peserta memiliki kesadaran baru berkarya digital akan lebih memudahkan untuk melakukan eksplorasi. Kesadaran ini membuat peserta memiliki cakrawala yang lebih luas berkarya secara lebih kreatif, inovatif, dan cepat. Ketua pelaksana juga memberikan pengetahuan-pengetahuan kepada para peserta mengenai metode dan strategi cara mendesain dengan cara memodifikasi sehingga dapat lebih cepat.

Pada saat pemberian materi ini, peserta telah meningkat pemahaman dan pengetahuan dan keunikan serta keindahan tentang desain. Pelaksana menegaskan bahwa desain kaos indah

dan menarik jika menampilkan komposisi unsur rupa yang serasi, simbol dan style, kekinian, dan lain sebagainya. Indikator kegiatan ini dapat dianggap berhasil adalah pemahaman desain pada peserta dapat meningkat dan mendalam sehingga semakin tertarik praktik mendesain.

b. Pelatihan Praktik Berkarya Mendesain Kaos

Penyampaian materi terakhir adalah Minggu, 16 Oktober 2022. Selama ini, desain kaos yang hanya bergambar ikon menara Masjid Kudus dapat laku namun tidak tinggi. Atas dasar itu diperlukam modifikasi desain. Hal-hal yang inspiratif poster film, batik, ilustrasi, ikon populer anak-anak dapat digunakan sebagai ikon pendukung dalam sebuah desain. Saat berpraktik dalam tahap awal ini, peserta mulai mencari inspirasi dari handphone mengenai Menara Masjid Kudus. Peserta membuat sket pada bidang kertas sebagai sebuah kegiatan mentransfer ide ke dalam bentuk visual. Membuat sket dilakukan setelah penetapan pilihan insiprasi gambar. Kegiatan tersebut berupa pengungkapan garis-garis kontur obyek Menara Masjid Kudus dari perspektif yang berbeda. Ada yang berukuran cukup besar, kecil, tampak depan, samping dan tambahan teks tulisan. Sket dikonsultasi terhadap pelaksana. Kegiatan konsultasi tentang desain ini merupakan hal yang penting untuk mengetahui hasil konsep peserta sudah menarik atau belum. Waktu pengerjaan sket berlangsung selama 2-3 jam.

Pada kegiatan eksplorasi, peserta diberikan kebebasan untuk membuat subjek gambar sesuai selera agar bisa memberikan hasil desain yang baik dan kekinian. Untuk merangsang ide, tim pelaksana membawa

contoh desain kaos yang sudah jadi, katalog dan buku referensi sekaligus melakukan demonstrasi untuk menunjukkan proses awal mendesain sampai selesai. Tujuannya agar peserta yang masih tersumbat ide dan gagasannya dapat lancar dan mengalir. Pelaksana secara demonstratif menjelaskan bagaimana melakukan modifikasi agar sesuai kekinian. Pelaksana menginformasikan bahwa modifikasi dapat dilakukan dengan mengubah warna yang sekarang lagi ngetrend, mendistorsi, menstilisasi, penambahan ikon kekinian, penambahan teks, penambahan ilustrasi, dan perubahan style atau corak. Pelaksana secara penuh empati melakukan pembimbingan secara terpadu agar peserta dapat mengabstraksi Menara Masjid Kudus dalam corak kekinian.



Gambar 1. Peserta sedang praktik berkarya membuat desain kaos baik yang dilakukan secara manual maupun digital.

Sumber: penulis

Setelah mendapat penegasan dari pelaksana, para peserta mulai berani memodifikasi bentuk. Ada yang langsung menggunakan konsep menggambar Menara Masjid Kudus dengan ikon lebih dinamis. Begitu pula ada pula peserta yang menambahkan kesan ilustratif sebagai background. Ada kecenderungan anak yang mendesain dengan menggunakan kekuatan typography. Selain itu, terdapat peserta yang bernama Dika memiliki

kecenderungan mendesain secara ikonik. Dika sangat tertarik dan mendistorsi Menara Masjid Kudus sampai ke ikonik yang paling sederhana.

Anak-anak dalam praktik mendesain sangat menikmati prosesnya. Mereka dengan sabar membuat sket bidang-bidang kertas yang kosong agar dihasilkan desain yang baik. Peserta diberikan informasi betapa pentingnya sebuah sket karena tahapan awal tersebut biasanya akan memacu stimulus untuk meneruskan ke desain karya yang lain dan membikin peserta menjadi lebih bersemangat. Kesadaran dan kepekaan terhadap warna dan subyek, garis, tekstur, gelap terang, akan mengakibatkan karya desain yang dibuat tersebut berpotensi menjadi karya yang unik dan menarik. Pengalaman yang diharapkan lewat kegiatan ini adalah peserta dapat secara langsung merasakan pengalaman artistik saat mengatur komposisi, memilih warna, memadu bentuk, menambahkan tekstur, dan lain sebagainya agar dihasilkan susunan unsur rupa yang harmonis. Kegiatan praktik melatih keterampilan menerapkan berbagai unsur rupa dalam sebuah gambar dengan menggunakan prinsip komposisi dalam seni rupa secara benar.



Gambar 2. Hasil ciptaan gambar desain kaos Menara Masjid Kudus yang dibuat secara digital.

Sumber: penulis

c. Tahap Akhir Kegiatan

Pada akhir kegiatan pelatihan adalah kegiatan refleksi dan evaluasi. Kegiatan ini berlangsung pada Kamis, 20 Oktober 2022. Ketua pelaksana dan tim anggota melakukan apresiasi dan evaluasi terhadap seluruh rangkaian kegiatan dari awal sampai akhir. Kegiatan ini dilakukan dengan cara memamerkan pada tempat display untuk dilihat secara bersama-sama. Kegiatan apresiasi ini digunakan menunjukkan kelebihan-kelebihan dan kekurangan karya yang telah dibuat oleh peserta. Berdasarkan amatan pelaksana, karya-karya yang dihasilkan peserta memiliki kekuatan keunikan.

Peserta cenderung memilih warna-warna yang cenderung cerah. Beberapa peserta

memiliki keinginan menghasilkan bentuk-bentuk Menara Masjid Kudus yang artistik. Kesan realistik ilustrasi seperti gambar sudah mulai menghilang. Desain lebih banyak menampilkan bentuk dengan warna flat atau datar. Setiap karya diulas terutama kelebihan karya dalam rangka memotivasi dan memberi semangat kepada peserta untuk tidak ragu dalam mendesain secara eksploratif. Esensi ulasan setiap karya yang dilakukan pada desain ingin menunjukkan bahwa desain yang dibuat semua memiliki potensi seni yang luar biasa untuk diaktualisasikan menjadi karya souvenir kaos. Kegiatan pengabdian ini cukup lancar dan penuh semangat. Akhirnya pelatihan berkarya seni lukis menghasilkan sejumlah 20 karya desain dan 3 kaos yang sudah disablon. Karya yang dihasilkan adalah berupa karya desain kaos yang berukuran 30 x 40 cm baik dalam bentuk manual dan digital. Beberapa karya ada yang di-layout secara landscape dan beberapa di-layout secara portrait. Setelah ditetapkan desain yang layak dituangkan dalam kaos yang sesungguhnya maka desain yang terpilih di sablon untuk diwujudkan menjadi sebuah kaos.



Gambar 3. Hasil desain rancangan kaos digital dan hasil aktualisasinya yang telah dicetak digital pada kaos

Sumber: penulis

SIMPULAN

Dari pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dapat disimpulkan sebagai berikut. Para peserta yang terdiri dari 12 orang telah memiliki pemahaman, pengetahuan, dan wawasan dalam memahami fungsi atau hakikat berkarya desain kaos. Materi berupa pengetahuan dan pemahaman mengenai teori desain (pengertian, media, fungsi, karakteristik, dan prinsip), metodologi desain (prosedur merancang) dan estetika desain (nilai keindahan) kaos dengan gaya kekinian. Para peserta telah mampu berkarya desain kaos secara eksploratif dan mengapresiasi karya desain kaos sehingga secara tidak langsung meningkatkan ketrampilan teknisnya dan kepekaan estetikanya. Setelah kegiatan ini, peserta diharapkan dapat tetap terus belajar dengan banyak bereksplorasi dalam berkarya desain kaos secara berkelanjutan dan mandiri.

8. Granito, Heru. 2019. *Panduan Usaha T-Shirt*. Yogyakarta: MedPress
9. Sanyoto, S. E. 2005. *Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.

DAFTAR PUSTAKA

1. Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Kudus 2021
2. Eka (42 th.), Pengelola Passive Clothing, wawancara tanggal 15 Februari 2022 di Rumah Prambatan, Kudus
3. Sardi, 2010, "Dinamika Industri Kreatif Dalam Pendidikan Seni" dalam *Makalah yang Disajikan di Seminar Nasional Industri Kreatif dalam Pendidikan Seni Jurusan Seni Rupa FBS Unnes 16 November 2010*
4. Saidi, Acep Iwan. 2008. *Narasi Simbolik Seni Rupa Kontemporer Indonesia*. Jakarta: Isac Book.
5. Soedarso, Sp, 2006. *Trilogi Seni: Penciptaan Eksistensi dan Kegunaan Seni*, Yogyakarta: Badan Penerbit ISI
6. Piliang, Yasraf Amir, 2003, *Hipersemiotika Tafsir Cultural Studies atas Matinya Makna*, Yogyakarta: Jalasutra.
7. Tabrani, P. 2000. *Proses Kreasi, Apresiasi, Belajar*. Bandung: Penerbit ITB