

ILUSTRASI DESAIN KAOS UNTUK EVENT GONDANG METAL FEST 2023

Arief Muttaqin¹, Evelyn Henny lukitasari²

¹Program Studi Desain Komunikasi Visual

²Fakultas Humaniora, Sosial dan Seni Universitas Sahid Surakarta

Jl. Adi Sucipto No.154, Jajar, Kec. Laweyan. Kota Surakarta, Jawa Tengah 57144

e-mail: ariefrawks@gmail.com^{*1}, evelynehenny@gmail.com²

INFORMASI ARTIKEL

Sejarah Artikel:

Diterima Redaksi : 00 Januari 00

Revisi Akhir: 00 Februari 00

Diterbitkan Online: 00 Maret 00

Kata Kunci:

Event organizer, ilustrasi, desain kaos, Gondang metal fest

Korespondensi:

Telepon / Hp : 088232753193

E-mail: ariefrawks@gmail.com

A B S T R A K

Salah satu event organizer music yang berdiri dikota sragen adalah Dialog Musik Kita. Event musik yang rutin diselenggarakan setiap tahun adalah Event Gondang Metal Fest yang menyajikan jenis musik metal. Event musik metal sangat jarang diadakan di kota sragen karena kecilnya komunitas metal di kota sragen dan masyarakat kurang mengenal tentang musik metal. Sehingga dibutuhkan perancangan desain yang bisa diaplikasikan ke suatu media yang nantinya menjadi media promosi event. Gaya visual yang digunakan adalah gaya visual *dark art* dengan tema menolak mati *Dart art* merupakan visualisasi dari karya seni yang dihasilkan dari sudut pandang seniman dengan mengamati tekanan keras dan himpitan kehidupan. Visualisasi menggunakan *dark art* sangat sesuai digunakan untuk event music metal karena makna dari lirik lagu mengandung usur kehidupan manusia yang menggambarkan emosi, politik dan agama. Desain yang dihasilkan diaplikasikan kedalam media utama berupa kaos dan media pendukung berupa *short pant, tote bag, mug* dan gantungan.

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Event merupakan suatu kegiatan yang diselenggarakan oleh orang atau kelompok tertentu yang dimana terselenggaranya event tersebut bertujuan untuk memperingati hal-hal penting, menyampaikan pesan atau makna dari diadakannya event kepada pengunjung. Pesan yang tersampaikan melalui event kepada pengunjung menjadi tolak ukur keberhasilan penyelenggaraan event. Manfaat terbesar dapat dirasakan oleh masyarakat sekitar karena dapat meningkatkan pemasukan dari hasil penjualan atau jasa yang ditawarkan serta semakin dikenalnya destinasi wisata yang berada disekitar tempat event diselenggarakan.

Event memiliki beberapa jenis yaitu *leisure event, personal event, cultural event, organizational event*. *leisure event* merupakan event yang diselenggarakan berkaitan dengan kegiatan olahraga. *Personal event* merupakan event yang di selenggarakan oleh individu biasanya event ini di selenggarakan untuk acara keluarga. *Cultural event* merupakan event yang memiliki tema budaya dengan bertujuan untuk melestarikan budaya di tengah perkembangan teknologi yang semakin maju. *Organizational event* merupakan event yang di selenggarakan oleh kelompok tertentu dengan tujuan untuk memperkenalkan perusahaan atau organisasi partai politik. Dari beberapa jenis event tidak lepas dari unsur atau bagian penting didalamnya yaitu musik

Pentunjukkan musik menarik minat berbagai masyarakat diberbagai kalangan dan setiap event selalu menampilkan musik sebagai salah satu pertunjukkan yang disajikan. Terdapat beberapa jenis pertunjukkan musik yaitu festival musik, tour musik, dan redensi. Festival musik melibatkan artis dan grup musik dari dalam kota, luar kota dan luar negeri. Tour konser musik melibatkan artis atau grup musik yang dilakukan diberbagai lokasi baik berbagai daerah didalam negeri maupun diluar negeri. Redensi hamper sama dengan tour musik namun dilakukan dalam satu lokasi atau daerah saja.

Event musik sangat diminati di sragen, hampir setiap *weekend* rutin diselenggarakan ditempat umum seperti kafe yang menampilkan musik akustik, DJ, dangdut dan metal. Tingginya minat masyarakat terhadap pertunjukkan musik telah berdiri beberapa komunitas musik di sragen yang sangat berpengaruh untuk menunjang terselenggaranya event musik. Salah satu event musik yang ada di sragen adalah Gondang Metal Fest.

Gondang Metal Fest merupakan festival musik yang menampilkan band metal dari dalam kota, luar kota bahkan band tingkat nasional. Event musik gondang metal fest rutin diadakan rutin satu setiap satu tahun sekali oleh event organizer Dialog Musik Kita.

Event musik metal sangat jarang diadakan di kota sragen karena kecilnya komunitas metal di kota sragen dan masyarakat kurang mengenal tentang musik metal. Sehingga dibutuhkan perancangan desain yang bisa diaplikasikan ke suatu media yang nantinya menjadi media promosi event.

Perancangan desain untuk event Gondang Metal Fest bertujuan untuk memvisualisasikan tema dalam event tersebut yang nantinya akan di aplikasikan ke media berupa poster, kaos, dan background stage. Sehingga tema dari event tersebut tersampaikan dan bisa menjadi media promosi sehingga menarik minat masyarakat.

2. PENELITIAN TERDAHULU

Terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang menjadi bahan referensi untuk penelitian yang dilakukan yaitu antara lain :

Tabel 1 Penelitian Terdahulu

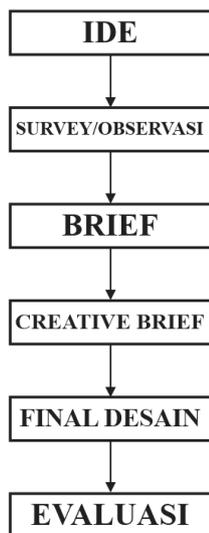
Judul	Penelitian	Perbedaan
Desain Grafis Kartunal Pada T-Shirt sebagai Media Kampanye Penanggulangan HIV/ AIDS	Penelitian yang dilakukan memanfaatkan desain kaos sebagai bentuk peringatan atau himbuan serta media informasi kepada masyarakat tentang bahaya HIV/ AIDS. Media kaos dalam bentuk desain grafis kartunal dapat menarik yang menjadi sasaran kampanye dalam menyampaikan pesan mengenai peringatan dan himbuan bahaya HIV/ AIDS [1].	Media promosi menggunakan kaos sebagai media untuk mengedukasi masyarakat tentang bahaya HIV/AIDS
Desain Visual <i>Typografi</i> pada Busana Casual dan Budaya Pop	Media yang digunakan dalam bentuk casual t-shirt yang merupakan jenis pakaian banyak menjadi pilihan dalam melakukan aktivitas sehari-hari. Penerapan <i>typography</i> pada busana casual menghasilkan desain yang dinamis, tren yang mengikuti	Media promosi dengan menerapkan <i>typografi</i> pada casual t-shirt sehari-hari untuk memperkenalkan budaya pop

	perkembangan jaman untuk menyampaikan berbagai pesan ideology dan nilai kehidupan diminati oleh berbagai kalangan [2]	
Perancangan Desain Kaos Tematik sebagai souvenir Kabupaten Pamekasan	Penelitian yang merancang desain souvenir yang menggambarkan identitas dari pamekasan. Perancangan desain kaos dilakukan dengan metode depth interview dengan dinas pariwisata dan pemilik brand clothing menghasilkan konsep “Explore Art and Culture of Pamekasan. Desain kaos tematik yang dihasilkan menggambarkan identitas pamekasan yang menarik dan dibutuhkan oleh wisatawan [3].	Media promosi untuk memperkenalkan tempat wisata di pamekasan kepada wisatawan dengan merancang souvenir kaos tematik yang menggambarkan identitas pamekasan
Perancangan T-Shirt Sebagai Souvenir Kota Surabaya	Perancangan desain T-shirt souvenir kota Surabaya yang menampilkan gambaran keunikan objek wisata kota Surabaya dengan gaya monoline. Hasil perancangan desain dalam bentuk t-shirt dapat menjadi oleh-oleh serta menjadi media promosi kota Surabaya [4].	Media promosi dan menjadi oleh-oleh khas objek wisata kota Surabaya
Perancangan T-Shirt untuk	Perancangan T-Shirt untuk	Media promosi

<p>memperkenalkan kekayaan alam dan kebudayaan lokal dan kota banjarmasin</p>	<p>memperkenalkan kekayaan alam dan kebudayaan lokal kota Banjarmasin kepada generasi muda. Budaya lokal kurang dikenal oleh generasi muda karena minat terhadap budaya asing lebih besar. Hasil perancangan dapat menjadi media yang efektif untuk menyampaikan pesan dan mengekspresikan diri bagi anak muda dan identitas generasi[5].</p>	<p>untuk memperkenalkan budaya lokal dan kota Banjarmasin kepada generasi muda menggunakan t-shirt</p>
---	---	--

3. METODE PERANCANGAN

Untuk merancang ilustrasi desain kaos untuk Event Gondang Metal Fest yang perlu dilakukan adalah membuat konsep yang disesuaikan dengan tema Event Gondang Metal Fest agar dapat tersampaikan kepada audience. Berikut merupakan metode perancangan yang digunakan adalah sebagai berikut :



Gambar 3.1 Metode Perancangan

a. Ide

Ide adalah bentuk gagasan dari menciptakan sesuatu yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan dalam

memecahkan suatu permasalahan. Masalah yang dimiliki event gondang metal fest adalah belum adanya desain untuk *merchandise* yang sesuai dengan tema dari event diselenggarakan. Pada suatu *event* tersedianya *merchandise* sangat penting karena digunakan untuk menarik minat pengunjung dan menambah pemasukan dari *event* yang diselenggarakan. contoh *merchandise* meliputi *hoodie*, kaos, *totebag*, stiker dan lain sebagainya.

b. Observasi

Observasi merupakan kegiatan yang dilakukan langsung ditempat penelitian untuk mengetahui fakta, permasalahan yang terjadi untuk mendapatkan data atau informasi yang dibutuhkan. Selain observasi juga dilakukan wawancara dengan pihak terkait sebagai narasumber di kantor *Event Organization* Dialog Musik Kita sebagai penyelenggara event gondang metal fest.

c. Brief

Memasuki tahap *brief* data yang telah dikumpulkan dari observasi maupun wawancara menjadi bahan untuk melakukan kesimpulan dari permasalahan yang terjadi dan kemudian diidentifikasi. Hasil dari proses tersebut berupa konsep kasar akan dikonfirmasi kepada pihak terkait kemudian dilakukan diskusi untuk menentukan konsep yang sudah dirancang dengan tema dari Event Gondang Metal Fest, dan didiskusikan dengan dosen pembimbing untuk dapat dilakukan evaluasi agar tidak terjadi kendala pada tahap selanjutnya.

d. Creative Brief

Dari tahap *brief* yang menghasilkan konsep kasar dan telah dilakukan diskusi dengan pihak penyelenggara Gondang Metal Fest dan dosen pembimbing. Pada tahap *Creative brief* akan ditentukan strategi kreatif yang bertujuan untuk menarik minat *audience* yang dilakukan dengan analisis data. Strategi kreatif diterapkan dalam rancangan desain kaos untuk event gondang metal fest. Strategi kreatif dapat dicapai dengan menerapkan konsep teknik dan *software*. Kosep teknik menghasilkan sketsa kasar, *inking* dan *colouring*. Sedangkan untuk *software* menentukan *tool* yang sesuai yaitu menggunakan *adobe photoshop*.

e. Final desain

Final desain merupakan perwujudan karya berupa desain yang diaplikasikan kedalam media utama berupa kaos dan media tambahan sesuai kebutuhan event.

f. Evaluasi

Evaluasi dalam pembuatan desain dapat dilakukan sebelum desain di cetak masal dalam media yang ditentukan.

4. ANALISIS DAN KONSEP PERANCANGAN

Data yang didapatkan dari analisis sebelumnya dimanfaatkan untuk memperkuat konsep desain kaos untuk event gondang metal fest berdasarkan tujuan dari

segmentasi sehingga akan dapat ditentukan strategi yang digunakan.

4.1 Analisis Data

a. Segmentasi

Umur : 17 tahun – 35 tahun
Jenis kelamin : Laki – laki dan perempuan
Agama : Semua Agama
Tingkat ekonomi : Menengah keatas
Pendidikan : SMA/SMK sederajat –
Kuliah

b. Geografis

Peminat musik metal terfokus pada wilayah Sragen. karena sangat jarang event metal diadakan di kota Sragen maka dari hal itu pengunjung event akan didominasi oleh pengunjung dari kota Sragen, dan diikuti wilayah di karesidenan Surakarta yang setiap kotanya mempunyai komunitas penikmat musik metal yang menjadi target audiens.

c. Psikografis

Psikografis yang dimiliki oleh sebagian orang remaja hingga dewasa yang menyukai musik metal dari pada musik yang easy listening seperti pop, jazz dan dangdut. Selain alunan musik metal yang cadas musik metal mempunyai lirik yang mempengaruhi jiwa dan membakar semangat sehingga menggambarkan perasaan dan mampu menumbuhkan semangat. Maka dari itu musik metal digemari kalangan remaja hingga dewasa.

d. Behavior

Perilaku yang ada pada usia remaja sampai dewasa cenderung memiliki keinginan untuk menemukan sesuatu yang baru dan bermakna bagi hidupnya. Dalam lirik sebuah lagu metal dapat mengandung beberapa unsur diantaranya unsur agama, politik, propaganda serta protes yang tertuang dalam aransemen lagu sehingga banyak diminati oleh usia remaja sampai dewasa. Hal ini dikarenakan sebuah lagu mampu mewakili perasaan atau kondisi emosional seseorang. Kecenderungan remaja yang memiliki minat terhadap lagu metal seringkali memiliki hobi untuk mengumpulkan atau mengoleksi rilisan fisik seperti *merchandise*, kaset CD maupun pita, vinyl serta piringan hitam.

e. USP (*Unique Selling Proposition*)

Konser musik metal secara live yang diselenggarakan oleh event gondang metal fest rutin diadakan setiap tahun yang tidak dilakukan oleh event musik lainnya. perbedaan utama acara yang diadakan oleh event gondang metal fest dengan event lainnya adalah acara diselenggarakan dengan menampilkan

headliner band papan atas yang bergenre *deathmetal* yang terkenal diindonesia yang sebelumnya belum pernah tampil di Sragen.

f. ESP (*Emotional Selling Proposition*)

Guest star band metal yang sudah memiliki nama besar ditingkat nasional selalu ditampilkan oleh event gondang metal fest. Minat penikmat musik metal sangat tinggi karena live konser band metal sangat jarang diselenggarakan di Sragen, kepuasan secara emosional akan dirasakan oleh penikmat musik metal apabila dapat menyaksikan secara langsung live konser band yang diidolakan. Karena pada dasarnya mereka beranggapan bahwa bukan fans apabila belum menyaksikan konser secara live band yang diidolakan.

g. Positioning

Positioning merupakan suatu usaha untuk merancang yang digunakan untuk pemasaran dari suatu objek yang bertujuan untuk mendapatkan kesan yang mudah diingat oleh konsumen. Pada pelaksanaan tugas ini penyampaian visual yang tepat bagi penggemar musik metal adalah dengan menyajikan sesuatu yang unik dengan memasukkan unsur horror yang memberikan kesan seram namun memiliki ciri khas tersendiri. Gaya visual yang digunakan adalah gaya *visual dark art*. *Dark art* merupakan visualisasi dari karya seni yang dihasilkan dari sudut pandang seniman dengan mengamati tekanan keras dan himpitan kehidupan. Visualisasi menggunakan *dark art* sangat sesuai digunakan untuk event music metal karena makna dari lirik lagu mengandung unsur kehidupan manusia yang menggambarkan emosi, politik dan agama. Konsep desain akan disesuaikan dengan ilustrasi yang sesuai tema event Gondang Metal Fest. Warna yang digunakan adalah warna greyscale karena pada tahun 2020 sampai dengan sekarang warna desain untuk kaos metal lebih diminati menggunakan desain kaos warna gerscale.

4.2. Strategi Kreatif

a. Konsep visual

Konsep adalah sesuatu yang abstrak yang diperoleh dari suatu objek yang mempermudah komunikasi antar manusia dan memungkinkan manusia berfikir atau menghasilkan gagasan. Konsep terdiri dari beberapa unsur antara lain :

1) Unsur bentuk

Bentuk dari konsep estetik ilustrasi yang digunakan sebagai desain kaos untuk event gondang metal fest menggunakan bentuk objek 2 dimensi.

2) Unsur tema

Perancangan ilustrasi pada desain kaos event gondang metal fest menggunakan tema “menolak mati”. Tema yang telah ditentukan disesuaikan dengan kejadian yang telah dialami oleh event gondang metal fest yang sempat vakum pada saat pandemi dan kembali menyelenggarakan acara pada 2023.

3) Unsur warna

Perancangan ilustrasi menggunakan unsur warna *greyscale*. Pemilihan warna disesuaikan tren warna yang banyak diminati pada tahun 2023.

4) Unsur motif

Unsur motif pada perancangan desain ilustrasi menggunakan motif *cross hatching*. *Cross hatching* merupakan teknik gambar yang dalam pengerjaannya dilakukan dengan membuar garis silang yang menyerupai teknik gambar arsip.

b. Konsep Teknik

1) Konsep

Merupakan tahap awal pembuatan desain yang telah disepakati yang telah melalui proses *brainstorming* dan hasil observasi untuk menentukan tema event gondang metal fest yang nantinya akan diaplikasikan kemudian menjadi media promosi. Konsep yang telah disepakati adalah konsep desain dengan gaya *visual dark* dengan tema menolak mati.

2) Media

Media digunakan untuk pengaplikasian desain yang telah sesuai dengan tema event gondang metal fest. Penentuan media sebelumnya perlu dilakukan observasi sehingga media yang dipilih sesuai dengan calon *audient*. Media yang dipilih adalah kaos, bendera, *tote bag*, dan stiker sebagai media promosi.

3) Ide

Untuk mendapatkan ide yang kreatif dibutuhkan observasi sehingga desain yang telah ditentukan dapat diterima oleh *audient* serta memiliki ciri khas dari event gondang metal fest.

4) Persiapan data

Data yang akan digunakan sebelum memasuki proses produksi terlebih dahulu diseleksi. Data berupa teks, suara, video dan gambar, dan selain itu juga ada data informasi dan data estetika. Data informasi merupakan data yang digunakan untuk memberikan informasi kepada *audient*, contoh teks, foto dan judul. Sedangkan data estetika merupakan data yang mencakup tampilan desain yang bertujuan untuk memperindah desain agar tampak proposional. Yang termasuk data estetika adalah bingkai, *background*, efek grafik,

garis atau bidang. Keseluruhan data yang digunakan disatukan sehingga menjadi kesatuan utuh yang dikomunikasikan secara visual.

5) Visualisasi

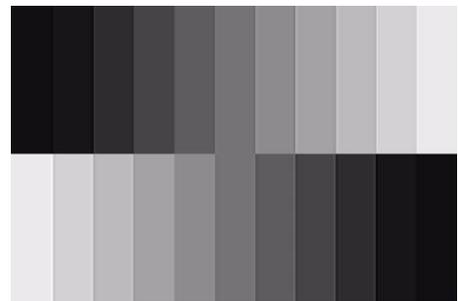
Merupakan salah satu aspek yang penting dalam menarik minat *audient* dan masyarakat luas. *Visualisasi* memberikan kesan yang menarik dan memperkuat tema dan menjadi ciri khas dari event gondang metal. Yang termasuk dalam visualisasi antara lain :

- *Typografi*

Typografi yang digunakan akan disesuaikan dengan tema dan ciri khas dari event gondang metal fest. Jenis *font* yang digunakan adalah *dekoratif model ghotic*

- Warna

Pemilihan warna membutuhkan pertimbangan yang matang karena merupakan elemen grafik dan menjadi pelengkap yang menambah daya Tarik visual. Target *audients* pada event gondang metal fest adalah rata-rata remaja sampai dewasa sehingga pemilihan warna disesuaikan dengan selera penikmat musik metal yang kurang menyukai warna mencolok dan cenderung lebih menyukai warna *dark* seperti hitam, abu, dsb.



Gambar 4.1 Palet Warna *Light To Dark Color*

- *Layout*

Layout merupakan tata letak desain atau elemen yang telah disusun yang bertujuan agar membentuk susunan yang artistik. *Layout* memiliki tujuan utama yaitu dapat menampilkan elemen gambar serta teks dengan cara yang sederhana agar mudah dipahami dan dimengerti sehingga informasi yang terkandung didalamnya tersampaikan. Dalam proses untuk menentukan *layout* membutuhkan pertimbangan dalam menyusun teks serta ilustrasi sehingga menghasilkan tampilan yang menarik dan dapat dipahami dengan mudah. Perancangan desain kaos menggunakan *circus layout*, membutuhkan *space* yang cukup akan

tetapi berfokus pada satu titik. Tujuan penggunaan *circle layout* adalah fokus akan langsung pada titik tengah sehingga pesan yang terkandung dalam desain akan tersampaikan.

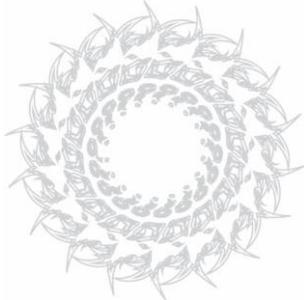
5. PERWUJUDAN KARYA

Tahap analisis data sangat berpengaruh untuk menentukan strategi kreatif yang menghasilkan konsep visual dan secara teknis membantu dalam perwujudan karya berupa desain kaos untuk event gondang metal fest dan membantu dalam perwujudan media plan dari media yang telah ditentukan sebelumnya. Berikut merupakan tahap dari proses perwujudan karya yaitu :

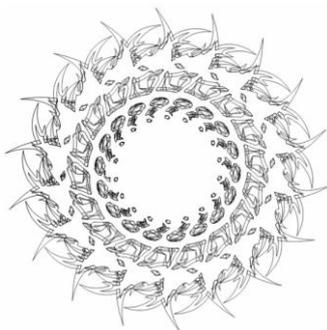
5.1 Proses Perwujudan Karya

a. Perancangan Ilustrasi

Perancangan ilustrasi dilakukan dengan merancang sebuah konsep yang mewakili konsep dari event gondang metal fest dan tema yang telah ditentukan sebelumnya. Pada perancangan ilustrasi terdiri dari sketsa, *line art*, *coloring*. berikut merupakan desain yang dihasilkan sesuai dengan konsep dan tema.



Gambar 5.1 Sketsa Lubang Pergantian Dimensi



Gambar 5.2 *Line Art* Lubang Pergantian Dimensi



Gambar 5.3 *Coloring* Lubang Perpindahan Dimensi



Gambar 5.4 Sketsa Entitas Besar



Gambar 5.5 *Line Art* Entitas Besar



Gambar 5.6 *Coloring* Entitas Besar

5.2 Media Utama

Perwujudan ilustrasi desain yang akan diaplikasikan pada suatu media untuk dijadikan sebagai merchandise dan media promosi Event Gondang Metal Fest adalah sebagai berikut :



Gambar 5.7 Aplikasi Desain Pada Media Kaos

5.3 Media Pendukung

Pengaplikasian desain ilustrasi pada media pendukung digunakan sebagai media promosi dan merchandise event gondang metal fest kedalam beberapa media diantaranya kaos, *shortpants*, *tote bag*, *mug*.



Gambar 5.8 Short Pants



Gambar 5.9 Tote Bag



Gambar 5.10 Mug



Gambar 5.11 Gantungan Pin

6. KESIMPULAN

Dari penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Perancangan desain bertujuan untuk menentukan tema yang sesuai dan menentukan ciri khas dari event gondang metal fest
2. Hasil perancangan desain gondang metal fest diaplikasikan kedalam media utama maupun tambahan dengan tujuan agar event gondang metal fest meningkatkan minat penikmat musik metal serta memperkenalkan musik metal secara luas
3. Musik metal kurang dikenal masyarakat luas sehingga dengan adanya desain yang diaplikasikan kedalam suatu media akan dapat digunakan sebagai media promosi

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. A. P.N, “DESAIN GRAFIS KARTUNAL PADA T-SHIRT SEBAGAI SEBAGAI MEDIA KAMPANYE PENANGGULANGAN HIV / AIDS,” UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG, 2011.
- [2] A. K. Prihandayani, “Desain Visual Typografi pada Busana Casual T-Shirts dan Budaya Pop,” *Pantun J. Ilm. Seni Budaya*, vol. 1, pp. 12–23, 2021.
- [3] M. W. Setiawan and E. Rizkiantono, “Perancangan T-shirt Sebagai Souvenir Kota Surabaya,” *J. SAINS DAN SENI ITS*, vol. 5, no. 2, pp. 282–288, 2016.
- [4] P. Jayawardhana, “PERANCANGAN DESAIN KAOS TEMATIK SEBAGAI SOUVENIR KABUPATEN PAMEKASAN,” Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya, 2018.
- [5] B. S. Andreas, A. Adib, A. T. Wahyudi, U. K. Petra, and J. Siwalankerto, “Perancangan T-shirt Untuk Memperkenalkan Kekayaan Alam Dan Kebudayaan Lokal Kota Banjarmasin Pendahuluan Pembahasan,” pp. 1–9.