

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Event adalah suatu kegiatan yang diselenggarakan oleh individu atau kelompok yang didalam penyelenggaraan event tersebut mempunyai tujuan untuk memperingati hal hal penting yang mempunyai fungsi untuk menyampaikan pesan yang ingin disampaikan oleh penyelenggara melalui event tersebut ke pengunjung event. pengunjung event sangatlah berpengaruh karena menjadi tolak ukur berhasilnya dalam penyelenggaraan event. pemasukan event paling besar dari pengunjung event yang menjadi manfaat untuk masyarakat dan daerah. Manfaat yang di peroleh masyarakat dan daerah adalah mampu memberi pemasukan masyarakat disekitar event dengan bertambahnya pemasukan dari di kenalnya destinasi wisata daerah dan hasil penjualan atau jasa selama event berlangsung.

Event mempunyai beberapa macam jenis yaitu leisure event, personal event, cultural event, organizational event. leisure event adalah event yang berkaitan erat dengan kegiatan olahraga. personal event adalah event yang di selenggarakan oleh individu bisanya event ini di selenggarakan untuk acara keluarga. Cultural event adalah event yang bertemakan budaya yang bertujuan untuk melestarikan budaya di tengah perkembangan teknologi yang semakin maju. Organizational event adalah event yang di selenggarakan oleh kelompok yang bertujuan untuk memperkenalkan perusahaan atau organisasi partai politik. Dari jenis jenis event tersebut musik menjadi hal yang selalu di sajikan di dalamnya.

Event musik adalah penyelenggaraan kegiatan yang di dalam kegiatan tersebut pertunjukan musik menjadi acara utama. Pertunjukan musik sangat diminati oleh masyarakat karena event musik sangat di minati hampir semua jenis event selalu menampilkan pertunjukan musik. Event musik memiliki berberapa jenis yaitu festival musik yang di dalam event tersebut

melibatkan artis dan group musik dari dalam kota, luar kota dan luar negeri. Tour konser musik yang dilakukan oleh artis atau group musik yang dilakukan secara beruntun diberbagai lokasi daerah,kota atau luar negeri. Redensi sama halnya dengan tour konser namun dilakukan dalam satu lokasi atau daerah.

Di Sragen event musik sangatlah diminati hampir setiap weekend event musik di selenggarakan contohnya pertunjukan musik yang rutin diadakan di beberapa cafe di sragen di setiap weekend yang menampilkan musik akustik, DJ, dangdut dan metal. Berdirinya beberapa komunitas musik di Sragen sangatlah berpengaruh dalam terselenggaranya event musik. Salah satu event yang ada di kota Sragen adalah Gondang Metal Fest.

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

Event musik metal sangatlah jarang diadakan di kota sragen karena kecilnya komunitas metal di kota sragen dan kurangnya tahu masyarakat tentang musik metal. Maka dari itu perlunya 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.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana konsep desain kaos untuk event organizer “Gondang Metal Fest” ?
2. Bagaimana perancangan desain kaos event organizer “Gondang Metal Fest”?

C. Tujuan

1. Membuat konsep desain kaos untuk event “Gondang Metal Fest” yang menarik dalam setiap event yang di selenggarakan.
2. Merancang desain kaos untuk event “Gondang Metal Fest” sesuai tema event dan bisa diminati oleh calon pengunjung.

D. Manfaat

Adapun manfaat dari penyusunan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi penulis.

Sebagai sarana untuk menguji kemampuan penulis dalam perancangan sebuah desain kaos untuk media promosi sebuah event. Menambah pengalaman penulis dalam perancangan desain kaos sebuah event.

2. Bagi akademik

Sebagai bahan pertimbangan, acuan dan referensi bagi generasi selanjutnya setelah penulis sudah menyelesaikan study. di karenakan jarang mahasiswa yang mengangkat perancangan desain kaos untuk event besar sebagai tugas akhir.

3. Bagi event “ Gondang Metal Fest “

Sebagai aset yang bisa di dimanfaatkan untuk event “ Gondang Metal Fest”.

E. Tinjauan Pustaka

Karya ilmiah yang mengambil topik mengenai perancangan desain kaos sudah banyak dilakukan sebelumnya. Topik yang diangkat dalam bentuk jurnal maupun tugas akhir dengan penulis mahasiswa dari Universitas Sahid Surakarta maupun Universitas lain. Banyaknya karya ilmiah yang mengambil topik pembahasan yang serupa memberikan manfaat sebagai bentuk referensi tugas akhir. Studi kepustakaan berupa jurnal maupun tugas akhir berfungsi

sebagai pembanding mengenai topik yang diambil dan penguat penulisan tugas akhir dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya.

Referensi pertama adalah tugas akhir yang ditulis oleh Dyah Ayu Pradapa Ningrum yang berjudul 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].

(<http://lib.unnes.ac.id/11217/1/10068.pdf>)

Referensi yang kedua merupakan jurnal yang ditulis oleh Annisa Komariati Prihandayani dengan judul Desain Visual Typografi pada Busana Casual dan Budaya Pop. Penelitian yang dilakukan menggunakan teori Levi Staruss dengan menelaah perkembangan proses perancangan huruf (typography). Media yang digunakan dalam bentuk casual t-shirt yang merupakan jenis pakaian banyak menjadi pilihan dalam melakukan aktivitas sehari-hari. Penerapan typography pada busana casual menghasilkan desain yang dinamis, tren yang mengikuti perkembangan jaman untuk menyampaikan berbagai pesan ideology dan nilai kehidupan diminati oleh berbagai kalangan [2].

(<https://jurnal.isbi.ac.id/index.php/pantun/article/download/1690/1118>)

Referensi yang ketiga adalah tugas akhir yang ditulis oleh Primastha Jayawardhana dengan judul Perancangan Desain Kaos Tematik sebagai Souvenir Kabupaten Pamekasan. Pada penulisan tugas akhir yang dilakukan merancang desain souvenir yang menggambarkan identitas dari Pamekasan. Souvenir merupakan benda yang menjadi kenangan dari tempat yang dikunjungi. Pamekasan merupakan salah satu destinasi wisata di Kota Madura belum memiliki souvenir yang bervariasi yang ditawarkan kepada pengunjung sehingga ada tingkat kebosanan

karena pengunjung hanya membawa oleh-oleh dalam bentuk kain batik. Kaos adalah jenis souvenir yang paling banyak diminati yang dapat digunakan sebagai media promosi. 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].

(<https://repository.its.ac.id/59382/1/LAPORAN%20TA%20PRIM%20DKV.pdf>)

Referensi yang keempat adalah jurnal yang ditulis oleh Mochammad Ilham Setiawan dan Raditya Eka Rizkiantono dengan judul Perancangan T-Shirt Sebagai Souvenir Kota Surabaya. Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk merancang desain souvenir kaos untuk memenuhi kebutuhan souvenir bagi wisatawan. Peningkatan jumlah pengunjung di kota Surabaya menyebabkan peningkatan permintaan atribut pariwisata berupa souvenir. Media yang dipilih pada penelitian yang dilakukan adalah t-shirt karena dapat menyampaikan informasi dengan leluasa dalam bentuk desain gambar dan tulisan. Desain yang akan dirancang menampilkan gambaran keunikan objek wisata di kota Surabaya dengan gaya monoline yang berhubungan dengan makanan khas, budaya, acara rutin dan legenda. Hasil perancangan desain dalam bentuk t-shirt dapat menjadi oleh-oleh serta menjadi media promosi kota Surabaya [4].

(<https://media.neliti.com/media/publications/133982-ID-perancangan-t-shirt-sebagai-souvenir-kota.pdf>)

Referensi yang kelima adalah jurnal yang ditulis oleh Bastian Sentosa Andreas, Ahmad Adib, Anang Tri Wahyudi dengan judul Perancangan T-Shirt untuk Memperkenalkan Kekayaan Alam dan Kebudayaan Lokal Kota Banjarmasin. Tujuan dari penelitian yang dilakukan untuk memperkenalkan kekayaan alam dan kebudayaan lokal kota Banjarmasin khususnya generasi muda yang kurang mengenal budaya sendiri dengan merancang desain pada kaos. Budaya

daerah kurang dikenal karena generasi muda lebih memilih menirukan budaya asing. Perancangan desain pada kaos dapat menjadi media yang efektif untuk menyampaikan pesan serta mengekspresikan diri bagi anak muda dan identitas generasi [5].

(<http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/4393>)

F. Landasan Teori

1. Desain

a. Desain adalah rangkaian penyusunan suatu kreasi untuk mendapatkan suatu hasil akhir untuk mewujudkan karya.

b. Jenis desain

Di dalam desain grafis terdapat berapa jenis desain antara lain :

1. Desain ilustrasi

Ilustrasi adalah sebuah intelpretasi visual sebuah konsep, teks atau proses tertentu. ide dan konsep adalah landasan apa yang akan di sampaikan dalam sebuah ilustrasi.

2. Desain logo

Logo adalah sebuah gambar atau sketsa yang peruntukkan untuk sebuah brand, daerah, organisasi. Supaya mudah di kenal.

3. Desain periklanan

Periklanan adalah suatu proses pengenalan sebuah produk atau sebuah kegiatan yang bertujuan untuk menarik audiens.

4. Desain kaos

Desain kaos adalah desain yang di rancang untuk kebutuhan sebuah kegiatan atau untuk sebuah produk

2. Kaos

Kaos adalah pakaian yang digunakan semua orang untuk menutupi lengan, seluruh dada, dan perut umumnya kaos dibuat dari bahan cotton dan poliester. bahan kaos cotton adalah olahan dari serat kapas yang dijadikan kain sedangkan polyester adalah bahan kaos yang berbahan dasar plastik. Kaos memiliki beberapa jenis yaitu :

1. T-shirt



Gambar 1.1. Mock up T-shirt

Sumber (murder movement clothing)

T-shirt adalah kaos lengan pendek yang berleher kain karet yang biasa disebut rib t-shirt tidak menggunakan kerah. Biasanya T-shirt dipakai untuk kegiatan yang tidak formal.

2. Long shirt



Gambar 1.2. Mock Up Long Shirt
Sumber (merchandise move screen printing)

Long shirt adalah kaos dengan lengan Panjang yang berleher kain karet yang biasa disebut rib. Sama halnya dengan t-shirt long shirt biasanya dipakai untuk kegiatan tidak formal.

3. Tank top



Gambar 1.3. Mock up Tank Top
Sumber (superior clothing)

Tank top atau biasa disebut singlet adalah kaos yang tidak menggunakan lengan. Kaos ini biasanya di pakai untuk olahraga.

4. Kaos polo



Gambar 1.4. Mock up kaos polo
Sumber (adidas)

Kaos polo adalah kaos yang menggunakan kerah kaos ini bisa dipakai dikegiatan formal dan tidak formal.

3. Musik

Musik adalah seni menyusun nada untuk menghasilkan komposisi suara. Beberapa genre yang diminati dan berpengaruh pada genre lain :

a. Musik Jazz

Musik Jazz adalah genre musik yang lahir pada abad ke 19 hingga awal abad ke 20 musik jazz menjadi genre tertua didunia yang pertama kali dikembangkan oleh orang kulit hitam di amerika dari New Orleance hingga kepenjuru Amerika Serikat. Musik jazz mempunyai ciri khas harmoisasi yang kompleks, sinkropasi ritme, dan lebih mengutamakan improvisasi.

b. Musik Rock

Musik Rock adalah genre yang berasal dari Amerika Serikat pada tahun 1940-an dan pada awal 1950-an. Yang mempunyai ciri khas instrument musik dengan distorsi gitar dan beat musik yang cepat. Seiring berjalannya waktu pada tahun 1970-an munculah subgenre dari musik rock yaitu rock alternative, grunge, punk, dan metal.

c. Musik metal

Musik metal adalah aliran musik rock yang berkembang pada tahun 1970-an. Musik metal merupakan percabangan dari musik blues rock dan psychedelic rock. Distorsi gitar yang kuat dan ketukan drum yang keras dengan tempo musik yang cepat adalah ciri khas musik metal.

4. Event

Event adalah suatu kegiatan yang diselenggarakan oleh individu atau kelompok yang bertujuan untuk memperingati suatu hal yang penting. Event mempunyai beberapa macam jenis yaitu :

a. Leisure Event

Leisure event adalah event yang berkaitan erat dengan kegiatan olahraga yang didalam event tersebut akan diadakan pertandingan atau kompetisi yang mendatangkan banyak pengunjung.

b. Personal Event

Personal event adalah event yang diadakan dan diselenggarakan oleh keluarga atau kelompok kecil yang pengunjung dari event ini adalah orang yang menerima undangan.

c. Cultural Event

Cultural event adalah sebuah event yang dalam kegiatannya mengandung unsur budaya dan memiliki nilai social yang tinggi dalam tatanan masyarakat.

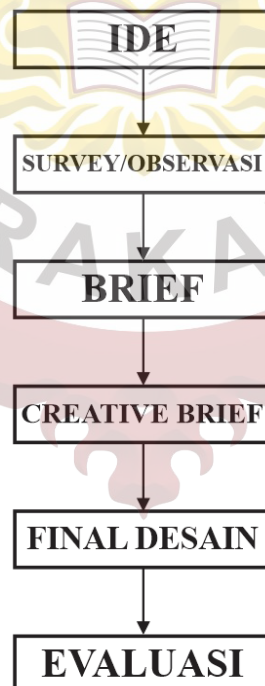
d. Organizational Event

Organizational event adalah event yang di selenggarakan untuk kepentingan suatu organisasi.

5. Gondang Metal Fest

Gondang Metal Fest adalah pagelaran musik metal yang diadakan di kota Sragen tepatnya di Kecamatan Gondang. Gondang Metal Fest rutin di adakan setiap satu tahun sekali yang diadakan oleh event organizer Dialog Musik Kita. Di dalam Event Gondang Metal Fest selalu mengundang band metal baik dari dalam kota maupun luar kota hingga band metal tingkat nasional.

G. METODE PERANCANGAN



Gambar 1.5. Metode Perancangan

Sumber (dokumen event organizer fialog musik kita)

Sumber (Dikembangkan dari Ilham reski satriawan oleh arief muttaqin)

1. Ide

Ide merupakan gagasan dasar dalam penciptaan suatu hal yang berfungsi untuk memenuhi kebutuhan untuk memecahkan sebuah masalah. Pada event Gondang Metal Fest memiliki masalah dimana di dalam event tersebut belum memiliki desain untuk merchandise sesuai tema event tersebut. Merchandise sangatlah penting dalam pagelaran sebuah event guna menarik minat pengunjung event dan menambah pemasukan event. contoh merchandise meliputi hoodie, kaos, totebag, stiker dan lain sebagainya.

2. Observasi

Observasi adalah proses pengamatan yang bertujuan mensurvey suatu kondisi, fenomena dengan tujuan untuk mendapatkan informasi atau data yang di butuhkan untuk pengembanga proses perancangan pembuatan desain yang nantinya akan di jadikan merchandise untuk event Gondang Metal Fest. Pengamatan dilakukan dengan cara mencari referensi dari berbagai sumber buku, skripsi, jurnal, tugas akhir. Selain itu pengamatan juga dilakukan dengan cara wawancara dengan naras sumber penyelenggara event Gondang Metal Fest. Yang beralamatkan di Gang Lima Puluh Emas. Badran31, Gondang, Sragen 57254.

3. Brief

Pada tahap ini dilakukan pengolahan data dari data – data yang di kumpulkan pada proses observasi. Data – data yang sudah di pilih akan di jadikan sumber untuk mendapatkan kesimpulan dan di identifikasi. Dari pengolahan data tersebut akan di dapatkan konsep kasar yang akan di komunikasikan dengan pihak penyelenggara event Gondang Metal Fest untuk di diskusikan apakah konsep yang sudah di dapat sesuai dengan event Gondang Metal Fest. konsep ini juga akan di diskusikan

dengan dosen pembimbing agar dapat di lakukan evaluasi sedini mungkin supaya di dalam tahap selanjutnya tidak terjadi kendala.

4. Creative Brief

Konsep kasar yang di hasilkan dari proses brief Bersama dengan pihak penyelenggara Gondang Metal Fest serta dosen pembimbing akan di olah kembali menjadi sebuah konsep yang lebih matang. Konsep tersebut nantinya akan di paparkan menjadi poin-poin berikut :

1) Strategi Kreatif

Strategi kreatif adalah strategi yang di gunakan untuk menarik dan menjangkau audiens. Strategi ini di hasilkan dari pengolahan Analisa data. Strategi kreatif kemudian di terapkan ke dalam perancangan desain kaos untuk event Gondang Metal Fest dengan cara di jabarkan sebagai berikut :

a) Konsep Teknik

Konsep ini berisi Teknik yang akan di pakai dalam proses pembuatan desain untuk kaos Gondang Metal Fest. mulai dari sketsa kasar. Inking. Dan colouring.

b) Software

Software yang digunakan dalam proses desain adalah adobe photoshop dan adobe photoshop.

5. Final desain

Final desain merupakan perwujudan karya berupa desain yang nantinya akan di jadikan kaos sesuai kebutuhan event.

6. Evaluasi

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