

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pangandaran merupakan salah satu Kabupaten yang baru terbentuk pada tahun 2012. Terbentuknya Kabupaten Pangandaran sebagai pemekaran dari kabupaten Ciamis-Jawa Barat, menjadi daerah otonomi baru di Indonesia. Lahirnya kabupaten baru di Jawa Barat menjadikan Pangandaran sebagai kota wisata yang terpisah dari Kabupaten Ciamis. Pangandaran terkenal dengan kawasan wisatanya yaitu Pantai Pangandaran. Banyak wisatawan domestik maupun mancanegara yang berkunjung ke pantai tersebut, dengan demikian banyak pula masyarakat sekitar maupun masyarakat luar yang membuka usaha di kawasan pantai Pangandaran.

Berbagai bidang usaha dijadikan profesi oleh masyarakat seperti kerajinan kerang, *body painting*, lukisan, kaos *air brush*, sablon, dan sebagainya. Usaha sablon di Pangandaran oleh masyarakat sering diaplikasikan pada pakaian atau kaos, karena kaos lebih banyak diminati oleh para wisatawan domestik maupun mancanegara. Sablon merupakan industri yang berkembang pesat di Pangandaran, karena didukung oleh daerah yang berpotensi sebagai kawasan wisata. Kelebihan usaha cetak sablon adalah modal yang diperlukan tidak cukup besar, dengan demikian masyarakat sekitar lebih memilih usaha tersebut dengan mengeluarkan modal awal yang relatif kecil dan membuka usaha yang dapat dikategorikan sebagai *home industry*. Hasil cetak sablon memiliki lingkup pasar yang khas yaitu segmen menengah hingga ke bawah dengan spesifikasi tersendiri. Di samping itu, secara finansial, produk kaos sablon cukup terjangkau oleh seluruh lapisan masyarakat. Tidak heran, di sepanjang pesisir pantai Pangandaran banyak deretan kios yang menjual pakaian-pakaian khas Pangandaran dan lebih didominasi oleh pakaian/ kaos sablon dengan desain yang menampilkan deskripsi pantai pangandaran yang disajikan melalui gambar, tipografi, dan atau gambar dan tipografi produksi masyarakat Pangandaran sendiri.

Di berbagai kawasan wisata seperti di Jogja, Bali, Sidoarjo, dan sebagainya kaos merupakan salah satu cinderamata yang berkembang pesat. Perkembangan tersebut terbukti dengan adanya *brand-brand* atau merk dagang yang memiliki daya jual tinggi sehingga terkenal ke seluruh masyarakat Indonesia, seperti Dagadu yang merupakan salah satu *brand* pada kaos cinderamata di kawasan wisata Jogja, masyarakat luas tentu sudah mengenal kaos-kaos atau pakaian yang bermerk Dagadu. Joger dikenal dengan pabrik kata-kata merupakan salah satu nama galeri sekaligus *brand* yang menjual berbagai jenis cinderamata khas Bali. Salah satunya adalah kaos sablon yang didesain dengan pengolahan kata-kata yang menarik perhatian masyarakat. Selain itu terdapat pula kaos cinderamata yang cukup terkenal dengan merk dagang Otak Udang di Sidoarjo. Desain-desain pada kaos cinderamata tersebut diciptakan secara menarik tanpa meninggalkan budaya lokal yang dimiliki, dengan menuangkan tempat-tempat wisata daerah, makanan khas, budaya khas, bahasa, serta menjadi identitas dari masyarakatnya dan sekaligus sebagai benda kenangan asal kota wisata tersebut.

Desain pada pakaian/ kaos cinderamata yang biasanya dijual di sekitar Pantai Pangandaran disesuaikan dengan kawasan wisata pantai dan mendeskripsikan keadaan tentang keindahan Pantai Pangandaran. Banyak kaos-kaos yang menampilkan gambar-gambar tentang pantai dan tipografi yang bertuliskan nama “Pangandaran” dengan berbagai huruf yang berbeda-beda pada masing-masing kaos dan dikomposisikan secara menarik. Fenomena yang menjadi masalah menurut penulis pada saat ini desain yang diterapkan pada kaos pariwisata Pangandaran tidak hanya menggambarkan kondisi pantai Pangandaran, ada pula yang menggambarkan situasi/ keadaan yang berbeda seperti yang sering dijumpai pada tempat-tempat pariwisata yang lain dengan memberi label nama Pangandaran. Hal ini terjadi karena kebutuhan pasar wisata. Selain itu identitas lokal desain pada kaos Pangandaran belum banyak diterapkan, meskipun desain yang terdapat pada kaos tersebut dibuat untuk menunjukkan keistimewaan dan keunikan yang dimiliki pantai Pangandaran dan bertujuan agar wisatawan teringat dan terkesan terhadap tempat wisata alam yang telah dikunjunginya.

Banyaknya wisatawan yang berkunjung ke pantai Pangandaran menjadi daya dukung bagi masyarakat Pangandaran untuk memproduksi pakaian/ kaos sablon khas pantai Pagandaran, khususnya dalam bidang desain. Dengan demikian bagi wisatawan yang berwisata ke Pantai tersebut apabila membeli pakaian/ kaos Pangandaran akan menjadi kenangan tersendiri bagi mereka. Dengan meninjau penerapan desain gambar-gambar yang bernuansa pantai dan hewan-hewan laut serta penerapan tipografi yang didominasi dengan label nama “Pangandaran” keduanya dikomposisikan dengan *layout* tertentu pada kaos pariwisata pantai Pangandaran selain itu masih terdapatnya beberapa desain gambar yang tidak sesuai dengan keterangannya sebagai elemen tipografi, perlu diluruskan bahwa dengan diadakannya penelitian dan analisis pada karya desain untuk diaplikasikan pada kaos pariwisata pantai Pangandaran dengan teori-teori yang berkaitan dengan tipografi, gambar dan *layout*, dapat memberi gambaran kepada desainer dalam membuat desain menjadi lebih baik lagi terutama gambar yang disajikan dengan teksnya sesuai, karena jika hal ini tidak diteliti tentunya masih terdapat beberapa desain gambar dan tipografi sebagai keterangannya tidak relevan terutama pada desain-desain yang dibuat dengan tema pantai meskipun secara visual sudah terlihat menarik, oleh karena itu penulis merasa tertarik untuk mengkaji dan menganalisisnya dalam bentuk skripsi yang berjudul: “Kajian Visual Desain Pada Kaos Pariwisata Pantai Pangandaran”.

B. Definisi Operasional

Berdasarkan judul yang penulis kemukakan yaitu “Kajian Visual Desain Pada Kaos Pariwisata Pantai Pangandaran” agar lebih mudah dipahami serta menghindari kesalahan tanggapan, maka dapat dijelaskan melalui definisi operasional atau penjelasan dari istilah-istilah yang terdapat pada judul tersebut yang terdiri dari:

1. Kajian berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 604) adalah “hasil mengkaji” sedangkan mengkaji artinya “belajar, mempelajari, memeriksa, menyelidiki, memkirkan (mempertimbangkan dsb), menguji, menelaah”.

Dengan demikian kajian dalam penelitian ini adalah hasil dari mengkaji permasalahan yang diteliti berdasarkan rumusan masalah.

2. Visual menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 1549) adalah “dapat dilihat dengan indra penglihatan (mata), berdasarkan penglihatan”. Dari kata visual maka desain yang terdapat pada kaos pariwisata pantai Pangandaran baik tipografi, perwujudan gambar, dan komposisi *layout*-nya dikaji berdasarkan apa yang dilihat dengan landasan teori-teori tipografi, gambar, maupun teori tentang *layout*.
3. Desain dapat dikatakan sebagai proses awal atau rancangan dalam membuat suatu karya. Dalam dunia seni rupa istilah desain berkaitan dengan reka rupa, reka bentuk, gambaran, rancangan atau sketsa dari suatu gagasan atau ide. Archer dalam Agus Sachari (2005: 6) menyatakan bahwa desain adalah:

Salah satu bentuk kebutuhan badani dan rohani manusia yang dijabarkan melalui berbagai bidang pengalaman, keahlian, dan pengetahuannya yang mencerminkan perhatian pada apresiasi dan adaptasi terhadap sekelilingnya, terutama yang berhubungan dengan bentuk, komposisi, arti, nilai, dan berbagai tujuan benda buatan manusia.

4. Kaos merupakan bahan lentur berupa pakaian yang digunakan untuk menutupi bagian tubuh manusia dan nyaman dipakai. Tidak heran jika dewasa ini kaos atau yang dikenal dengan sebutan kaos oblong makin berkembang luas di masyarakat. Kaos atau *T-shirt* berdasarkan The Fairchild Dictionary of Fashion diartikan sebagai:

Originally a white undershirt worn by men with round neck and set-in sleeves, this knitted pullover sport shirt is now made in any color, frequently screen-printed with name, slogans, or cartoon. In early 1980s become so popular that some where trimmed with lace, embroidery, and ruffles. The name in 1980s was extended to include simple woven blouses (Charlotte Mankey 2003: 409).

Jika diartikan *T-Shirt* pada awalnya merupakan kaos yang dikenakan oleh kaum pria berwarna putih dan halus yang berlengan pendek dan berleher bundar. Pada tahun 1980-an *T-Shirt* menjadi lebih *populer* dengan berbagai warna dan diberi elemen nama, slogan atau kartun dengan cara dicetak serta dapat diberi hiasan berupa renda dan bordir.

5. Pariwisata adalah salah satu industri gaya baru, yang mampu menyediakan pertumbuhan ekonomi yang cepat dalam hal pendapatan, peluang kerja, taraf hidup dan dalam mengaktifkan sektor produksi lain di dalam suatu negara.

Kepariwisata dapat dipandang sebagai sesuatu yang abstrak, misalnya saja sebagai suatu gejala yang melukiskan kepergian orang-orang di dalam negaranya sendiri (pariwisata domestik atau penyebrangan orang-orang pada tapal batas suatu negara (pariwisata internasional). (Wahab, 2003: 3).

6. Pantai Pangandaran merupakan sebuah objek wisata yang paling banyak diminati oleh pengunjung yang berada di Kabupaten Pangandaran terletak di sebelah timur Jawa Barat, tepatnya di Desa Pananjung Kabupaten Pangandaran Provinsi Jawa Barat. Banyak wisatawan asing maupun domestik yang mengunjungi Pantai tersebut karena Pantai Pangandaran memiliki keistimewaan tersendiri.

C. Identifikasi dan Rumusan Masalah

1. Identifikasi masalah

Dari pemaparan judul di atas maka penulis menemukan masalah yang perlu dikaji dalam topik penelitian ini. Gambar-gambar dan tipografi yang dirancang untuk diaplikasikan pada kaos pariwisata Pantai Pangandaran, serta komposisi *layout* yang digunakan, menjadi permasalahan yang perlu dibatasi dan dirumuskan terlebih dahulu agar pembahasan lebih terarah dan menghindari pembahasan yang terlalu meluas.

Gambar merupakan bentuk visualisasi dari berbagai objek tiruan (manusia, hewan, tumbuhan, benda-benda buatan manusia, dsb) maupun hasil dari imajinasi dan ekspresi seseorang yang dibuat dengan berbagai teknik dan berbagai media, mulai dari media yang paling sederhana seperti pensil pada kertas sampai media yang terdapat pada program aplikasi untuk membuat dan mengolah gambar pada komputer. Tipografi adalah teknik dan seni mengatur huruf menggunakan gabungan bentuk huruf, jarak dan ruang huruf untuk menghasilkan hasil seni aturan huruf yang menarik. Tipografi pada saat ini telah berkembang dan dikolaborasikan dengan bidang-bidang lain yang berhubungan dengan

multimedia. Sedangkan *layout* berkaitan dengan tata letak pada sebuah karya desain komunikasi visual berdasarkan elemen pembentuknya dan prinsip yang digunakan.

2. Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah di atas maka penulis merumuskan masalah penelitian dalam bentuk pertanyaan. Permasalahan yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tipografi yang digunakan pada rancangan aplikasi kaos pariwisata pantai Pangandaran?
2. Bagaimana perwujudan gambar pada rancangan aplikasi kaos pariwisata pantai Pangandaran?
3. Bagaimana komposisi *layout* desain gambar dan tipografi yang ada pada kaos pariwisata pantai Pangandaran?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus permasalahan di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis tipografi yang digunakan pada rancangan aplikasi kaos pariwisata pantai Pangandaran.
2. Menganalisis perwujudan gambar pada rancangan aplikasi kaos pariwisata pantai Pangandaran.
3. Menganalisis komposisi *layout* desain gambar dan tipografi pada kaos pariwisata pantai Pangandaran.

E. Manfaat Penelitian

Penulisan penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait utamanya pihak-pihak berikut ini:

1. Bagi dunia pendidikan, memberikan sumbangan pemikiran dalam rangka pengembangan ilmu pendidikan seni rupa terutama di bidang desain yang berkaitan dengan desain komunikasi visual.

2. Bagi Penulis, sebagai bahan latihan dalam penulisan karya ilmiah, serta sebagai tambahan informasi mengenai penggunaan desain tipografi, gambar-gambar dan *layout* pada kaos Pangandaran.
3. Bagi desainer, sebagai pendorong atau motivasi untuk menciptakan desain-desain karya seni rupa dengan inovasi gagasan yang lebih kreatif dan menarik. Selain itu memberi gambaran dalam menciptakan desain dengan menampilkan elemen gambar dan tipografi yang lebih relevan berdasarkan potensi dan budaya lokal wisata pantai Pangandaran.
4. Bagi Masyarakat, sebagai dorongan untuk mengapresiasi salah satu karya seni rupa yang berupa desain pada kaos Pangandaran, serta menambah kecintaan terhadap kekayaan tanah air khususnya tempat-tempat pariwisata alam yang ada di Indonesia.

F. Sistematika Penelitian

Hasil penelitian disusun menjadi lima bab yang terdiri dari Pendahuluan, Tipografi, Gambar, dan Tata Letak (*Layout*), Metodologi Penelitian, Kajian Visual Desain Pada Kaos Pariwisata Pantai Pangandaran, serta Kesimpulan dan Rekomendasi. Dengan tujuan supaya penulis lebih mudah memahami sistematika dalam penulisan penelitian.

BAB I PENDAHULUAN

Pada bagian bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah. Penulis memaparkan alasan mengapa memilih desain pada kaos pariwisata pantai Pangandaran sebagai objeknya dan kawasan pantai Pangandaran sebagai tempat penelitiannya. Selain latar belakang pada bagian bab ini juga berisi definisi operasional, identifikasi masalah, rumusan masalah yang disajikan dalam bentuk pertanyaan untuk mempermudah peneliti mengkaji pembahasan, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta sistematika penelitian.

BAB II TIPOGRAFI, GAMBAR, DAN TATA LETAK (*LAYOUT*)

Bagian bab ini merupakan sebuah kajian teoritis dan tinjauan kepustakaan dari berbagai referensi yang relevan dan berhubungan dengan masalah yang sedang dikaji. Sumber-sumber yang dijadikan sebagai kajian teori oleh penulis di

antaranya terdiri dari sumber yang berkaitan dengan tipografi, gambar, *layout*, teori warna, dan kaos.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini dijelaskan secara rinci mengenai waktu dan lokasi penelitian, populasi dan sampel yang digunakan, pendekatan dan metode penelitian, instrumen penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data. Hal ini dilakukan untuk memudahkan penulis dalam memberikan arahan dalam memecahkan permasalahan penelitian yang akan dikaji.

BAB IV KAJIAN VISUAL DESAIN PADA KAOS PARIWISATA PANTAI PANGANDARAN

Bab ini merupakan isi utama dari penulisan penelitian yang menjawab atas pertanyaan-pertanyaan yang terdapat dalam rumusan masalah. Dalam bab ini penulis memaparkan hasil penelitian yang dilakukan di lapangan sesuai kemampuan penulis mengenai “Kajian Visual Desain Pada Kaos Pariwisata Pantai Pangandaran”. Penulis menganalisis lebih rinci mengenai tipografi dan gambar yang digunakan pada rancangan aplikasi kaos pariwisata pantai Pangandaran serta komposisi *layout* desain gambar dan tipografinya pada kaos pariwisata pantai Pangandaran. Pembahasan di sini supaya sesuai dengan rumusan masalah yang sudah ditentukan.

BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Pada bab terakhir ini dikemukakan mengenai kesimpulan sebagai hasil dari penelitian yang dianalisis secara menyeluruh serta sebagai pemahaman penulis dalam memecahkan permasalahan. Selain itu pula berupa saran-saran yang penulis kemukakan kepada pihak-pihak tertentu.