

Desain Visual Typografy pada Busana *Casual T-Shirts* dan Budaya Pop

Annita Komariati Prihandayani
Program Studi Desain Komunikasi Visual , Fakultas Desain,
Universitas Adhirajasa Reswara Sanjaya
Jalan Sekolah Internasional no 1-2 Bandung
akomariati@yahoo.com

ABSTRACT

Studies on the typography transformation has historically experienced a shift in meaning, function, value, and form. Starting from casual clothes that can only be used for everyday clothing to semi-formal ones. The casual dress emphasizes comfort and personal expression over the presentation and uniformity of one's dress, which includes jeans and t-shirts. To examine these problems, a qualitative descriptive method is applied with a historical approach related to pop culture in modern society. The literature and field analysis by using Levi-Strauss theory can help finding answers in surface structure research (Surface – Structure). It shows that, the typography in casual clothing has changed, according to fashion trends. While in the inner structure (Deep – Structure), typography which is related to meaning and value, has no changes.

Keywords: Transformation, Popular Culture, Typography, Casual fashion

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Busana *casual* adalah bentuk busana yang dapat digunakan dalam kegiatan sehari-hari, yang cukup nyaman untuk digunakan dalam kegiatan apa saja. Busana *casual* atau santai adalah busana yang dipakai pada waktu santai atau rekreasi. Busana santai banyak jenisnya, hal ini disesuaikan dengan tempat dimana kita melakukan kegiatan santai atau rekreasi. Busana *casual* ini lebih menekankan kenyamanan dan ekspresi pribadi atas presentasi dan keseragaman berpakaian seseorang yang termasuk di dalamnya yakni *jeans*, kaos.

Dalam memilih busana santai diantaranya, desain yang praktis dan disesuaikan dengan tempat untuk bersantai. Ketika santai di rumah model yang dipilih agak longgar, dan pergi ke pantai model yang dipilih adalah leher yang agak terbuka

supaya tidak panas, pergi ke gunung model yang dipilih desain busana tertutup untuk melindungi dari udara dingin. Pemilihan bahan busana *casual* harus menyerap keringat. Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, model busana *casual* juga berkembang dengan pesat, sesuai perkembangan tren fesyen.

Istilah *casual* atau santai dalam artikel (elmodista.com, 2020) menyatakan bahwa:

...”muncul pertama kali pada tahun 80-an, dimana *casual* itu sendiri menunjukkan kesuksesan dan kekayaan pribadi yang lahir bersamaan dengan diangkatnya Margaret Thatcher menjadi perdana menteri Inggris, sehingga banyak yang menyebut gaya ini *Thatcherism*”...

Penulis adalah berprofesi *fashion designer*, dosen komunikasi visual, dan bisnis retail. Merasa tertantang untuk menulis ilmiah, tentang “Desain visual *typography* pada busana *casual T-Shirt* dan Budaya Pop”. Desain busana *casual*

pada kenyataannya, banyak peminatnya, dengan desain-desain yang unik pada busana *casual*nya hal yang menggelitik pengamatan penulis, yaitu pada desain visualnya. Yaitu desain *typography* dan desain ilustrasi yang melengkapi. Antara kata-kata dalam bentuk *typography* yang diterapkan, sangat unik dan berdasarkan tren *fesyen*. Konsumen lebih condong, minatnya pada keunikan *typography*, ketimbang unsur-unsur visual lainnya hanya sebagai pelengkap, untuk penambah tujuan estetika.

Gaya *casual* adalah penyempurnaan gaya sportif yang menjadikannya lebih rapi dan trendi. Karakteristik *casual* memakai baju-baju dengan label kelas atas, contohnya *Lacoste, Lois and Burberry, Adidas*. *Vest* dan jaket *track suit* juga sangat digemari dan jadi khas gaya mereka.



Gambar 1.
Vest dan jaket *track suit*
(Dokumentasi: tees2urdoor.com, 2021)

Kostum Konsep *utilitarian* merupakan pertama kali yang muncul dari perpaduan pakaian *casual*. Punk kostum adalah desain busana yang mencolok, banyak dilengkapi renda, perhiasan dan kosmetik ke dalam pakaian *casual* pada tahun 1980.

Perkembangan busana *casual* tidak hanya terbatas pada busana kelas atas

tetapi juga busana-busana yang sudah umum, di masyarakat sudah membaaur dan menyatu. Pada akhirnya Busana *casual* sudah mampu di terima masyarakat dalam situasi apapun baik dalam semi *casual* maupun semi formal.

Casual merupakan gaya berpakaian yang dikenakan pada waktu santai. Pakaian *casual* ini selalu identik dengan kaos, celana jeans, sandal atau sepatu *sneakers*. Kaos adalah jenis pakaian yang nyaman dan banyak menjadi pilihan setiap orang dalam melakukan berbagai aktifitas. Kaos sablon sangat populer sebagai jenis pakaian *casual* untuk berbagai keperluan.

Memilih kaos sablon sebagai seragam komunitas, kaos *event*, seragam pelatihan dan lain sebagainya. Memilih desain kaos sablon, ditentukan dengan tren gaya busana. Kaos dapat dipadukan dengan



Gambar 2.
Busana Casual umum
(Dokumentasi: brilistyle, Rizky Mandasari, 2017)

kemeja ataupun pilihan *fashion* lainnya untuk mendapatkan penampilan yang *fashionable*.

Budaya populer (pop) seperti *jeans*, *mal*, *koran*, *nongkrong*, komunitas dan lain-lain telah menjadi bagian dari aktivitas keseharian kita. Dalam budaya populer, unsur-unsur dinamis dari budaya terlihat

secara jelas. Budaya adalah tatanan kehidupan yang di dalamnya manusia membangun makna melalui praktik-praktik representasi simbolik (Ibrahim, 2007: xxi). Budaya populer adalah budaya yang lahir atas keterkaitan dengan media. Artinya, media mampu memproduksi sebuah bentuk budaya, maka publik akan menyerapnya dan menjadikannya sebagai sebuah bentuk kebudayaan. Populer yang dibicarakan disini tidak terlepas dari perilaku konsumsi dan determinasi media massa terhadap publik yang bertindak sebagai konsumen. (Strinati, 2007: 40).

Pengertian budaya populer lahir untuk tujuan media (ideologi kapitalistik) dan sikap konsumsi masyarakat. Perkembangan media sangat berpengaruh pada arus informasi yang mempopulerkan suatu produk budaya. Akibatnya, setiap yang diproduksi oleh media akan diterima oleh publik sebagai suatu nilai (budaya) bahkan menjadi kiblat dan panutan masyarakat.



Gambar 3.
Desain Produksi *T-Shirts*
Sablon dan Budaya Populer
(Dokumentasi: rumahsabloncepat.com2020)

Williams, (1983: 90) merumuskan budaya pada suatu proses umum perkembangan intelektual, spiritual, dan estetis. budaya juga berarti “pandangan hidup tertentu dari masyarakat, periode, atau kelompok tertentu.

Teknologi komunikasi menghasilkan produk budaya yang dibuat dalam jumlah

besar (*mass production*), yang kemudian produk budaya tersebut disebar (dissemination). Produksi massa tersebut telah menghasilkan budaya massa yang telah menjadi budaya populer. Budaya pop dengan demikian bisa dikatakan adalah budaya komersial dampak dari produksi massal tersebut.

Desain kaos sablon perlu diperhatikan dengan baik, untuk jenis pembuatan kaos sablon berupa seragam komunitas, cara menentukan desain untuk kaos sablon diantaranya, pertama membuat desain dengan elemen huruf dalam pembuatan kaos sablon sebagai identitas komunitas, maka desain kaos dengan elemen huruf dapat menjadi desain alternatif yang baik. Dapat langsung menuliskan nama komunitas atau angkatan serta *tagline* (label) kebanggaan yang mewakili komunitas tersebut.

Seni *tipografi* memilih *font* dan desain kaos sesuai perkembangan tren busana *casual*. Banyak pilihan *font* yang dapat di desain dan disesuaikan dengan tema serta karakter desain. Meskipun desain kaos tanpa gambar, dengan pemilihan *font*, susunan dan desain *tipografi* yang tepat, akan menghasilkan kaos sablon untuk komunitas yang memiliki desain visual dan bernilai seni tinggi

Dalam desain komunikasi visual (DKV), *typografi* penataan huruf pada busana *casual*, dituntut memahami desain visual dari berbagai sumber, memahami pengertian tentang *typografi*, memahami dan dapat menjelaskan tentang komponen-komponen dalam *typografi*. Selanjutnya, mengatur dan merancang huruf untuk mendesain busana kasual. Tentukan huruf berdasarkan karakter busana kasual, gunakan satu, dua dan tiga karakter huruf, jika didesain lebih dari tiga huruf menimbulkan kesan berlebihan.

Hal yang perlu diperhatikan, dalam proses perancangan desain visual typography pada busana casual T-Shirts ini, Ada lima prinsip dasar dalam perancangan tipografi, yaitu Sintaksis Tipografi, Persepsi Visual, *Focal point*, *Grid Systems*, *Alignment*.

Sintaksis Tipografi dalam ilmu bahasa, sintaksis berarti penyusunan kata-kata dalam bentuk dan urutan yang tepat. Aturan dalam tata bahasa sudah dibakukan, seperti huruf membentuk kata, kemudian kata membentuk kalimat yang terdiri dari komponen-komponen seperti subjek, predikat, dan objek. Persepsi Visual tugas seorang perancang grafis adalah menciptakan sebuah kesatuan visual yang mudah dipahami oleh penglihat.

Pemahaman terhadap prinsip persepsi visual adalah kunci untuk memahami tendensi mata dalam melihat sebuah pola visual. *Focal Point* Tugas perancang grafis adalah menarik perhatian penglihat dengan menciptakan suatu pola rancangan visual yang secara cepat dapat menstimulasi penglihat lewat pokok penekanan (*focal point*). Dalam desain tipografi ada beberapa cara yang dapat dilakukan untuk menciptakan *focal point* dengan berbagai kemungkinan. *Grid Systems* Sebuah *grid* diciptakan sebagai solusi terhadap permasalahan penataan elemen-elemen visual dalam sebuah ruang.

Grid Systems digunakan sebagai perangkat untuk mempermudah menciptakan sebuah komposisi visual. Melalui *grid* sistem seorang perancang grafis dapat membuat sebuah sistematika guna menjaga konsistensi dalam melakukan repetisi dari sebuah komposisi yang sudah diciptakan. Tujuan utama dari penggunaan *grid system* dalam desain grafis adalah untuk menciptakan suatu rancangan yang komunikatif dan memuaskan secara estetik. *Alignment* Dalam sebuah perancangan tipografi penataan baris

(*alignment*) memiliki peranan penting sebagai penunjang *legibility* serta estetika dari rancangan. Sedangkan sintaksis dalam tipografi memiliki pengertian sebagai sebuah proses penataan elemen-elemen visual ke dalam kesatuan bentuk yang kohesif. Studi terhadap sintaksis tipografi dimulai dari elemen komposisi yang terkecil yaitu huruf, kata, garis, kolom, dan margin. (<http://learnstyleing.blogspot.com/2016/10/prinsip-dasar-dalam-perancangan.html>)

Istilah budaya populer (biasa disingkat sebagai budaya pop, atau dalam bahasa Inggris *popular culture* atau disingkat *pop culture*) mengandung perdebatan oleh para kritikus dan teoretisi budaya. Istilah budaya populer sendiri dalam bahasa Latin merujuk secara harfiah pada "*culture of the people*" (budaya orang-orang atau masyarakat) (Ibrahim, 2007: xxiii).

Seni *typografi* pada busana kasual sangat digemari semua usia dan kalangan ekonomi atas, menengah dan menengah kebawah, seni *typografi* adalah seni memadukan berbagai elemen-elemen huruf. Elemen-elemen huruf/tipografi yang disusun pada *casual*, dapat menambah nilai karya seni. Kasual adalah gaya pakaian yang nyaman dipakai untuk sehari-hari. *Tipografi* adalah perpaduan antara seni dan teknik untuk mengatur tulisan sehingga membuat makna tulisan tersebut tersampaikan dengan baik secara visual dan estetika.

Salah satu elemen yang bisa menjadi pilihan untuk desain sablon kaos komunitas adalah dengan memanfaatkan elemen garis dan bentuk geometri. Pilihan ini cocok untuk anda yang ingin lebih dari sekadar menggunakan tipografi saja pada desain kaos. Dua elemen ini bisa digunakan untuk menghiasi bagian kaos yang terlihat masih kosong. Tidak harus garis lurus atau bentuk dengan garis tajam dan tegas, anda juga bisa memanfaatkan bentuk-bentuk garis abstrak yang akan

membuat kaos terlihat makin unik. Dengan memanfaatkan garis dan bentuk geometri kaos sablon komunitas akan lebih menarik.

Ilustrasi juga bisa digunakan untuk menghias kaos komunitas. Gunakan ilustrasi icon atau gambar yang mencerminkan karakter komunitas. Kombinasi ilustrasi dengan nama identitas merupakan desain yang umum digunakan untuk kaos komunitas.

Bentuk dasar, Secara umum, gaya *tipografi* ini berwujud kata-kata yang disusun berurutan dari bawah ke atas. Tentukan kata-kata atau kalimat yang akan kita desain terlebih dulu. Susunlah kata-kata satu per satu dari atas ke bawah. Untuk kata yang pendek kita bisa menyatukan dengan kata lainnya, terutama jika itu bentuk kata depan, kata hubung atau kata sambung. Namun jika kata tersebut menjadi unsur penting yang kita tekankan dari seluruh kalimat, tetapkan jadi satu kata tersendiri meskipun pendek. Cara pemenggalan kalimat ini bisa menjadi bagian penting yang menjadikan desain lebih unik. Jika ada kata sambung atau kata depan didalam kalimat misalnya "maka, dan, di, jika, pada dll" ditulis dengan huruf kecil (*lowercase*) atau dengan ukuran lebih kecil daripada kata yang menjadi penekanan dalam kalimat.

Sebelum mencetak desain kaos sablon yang diinginkan, sebaiknya anda menentukan terlebih dahulu jenis bahan kaos yang akan digunakan. Pemilihan jenis bahan kaos akan berpengaruh terhadap hasil akhir kaos sablon. Ada beberapa jenis bahan yang tidak cocok dengan tinta sablon tertentu sehingga dipilih juga harus dipelajari jenis sablon yang tepat untuk jenis bahan tertentu.

Menentukan terlebih dahulu warna yang akan digunakan, akan berpengaruh terhadap tingkat penyerapan tinta sablon tertentu. Warna kaos yang dipilih akan menentukan warna utama pada keseluruhan

baju, dan desain anda sebaiknya berfungsi untuk melengkapi warna tersebut, jadi gunakanlah corak yang sesuai.

Busana *casual* sebagai media seni dan *typografi* sebagai objek karya seni. Keduanya dipadukan untuk menciptakan desain busana kasual yang dinamis, tren yang ada di dunia pada masa sekarang tidak terlepas dari peranan desain komunikasi visual sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan berbagai pesan, ideologi dan nilai kehidupan. Tidak dapat dilupakan bahwa setiap proses komunikasi mengandung makna begitu juga fenomena pesan-pesan yang diterima berupa tren, termasuklah desain busana kasual yang sekarang menjadi diminati semua kalangan ekonomi atas, menengah dan menengah kebawah.

Bergaya kasual (*casual-style*), terkesan biasa saja atau sangat sederhana tanpa sentuhan kreatif desainer. Dengan meningkatnya kemampuan keterampilan desainer, busana *casual* akan terlihat tampil berkelas dengan tambahan desain visual *typografinya* lebih inovatif.



Gambar 4.
Desain *T-Shirts* dan *Creative Fashion designer Typography* pada busana casual
(Dokumentasi: Tantri Dwi Rahmawati, 2019)

Tujuan dari pengkajian, untuk mengetahui proses merancang desain busana *casual* dan *typografi* sebagai gambaran teknik merancang desain visual khususnya *typography* dan desainer busana berkolaborasi mewujudkan elemen-elemen huruf (*tipografi*) yang disusun pada desain busana *casual*, sebagai karya seni visual yang menimbulkan satu kesatuan harmoni, bersifat karya seni dinikmati hasilnya untuk meningkatkan nilai jual yang kreatif dalam desain visual pada busana *casual*. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran mengenai desain visual busana *casual* dan *typography* dari sudut pandang desain, proses merancang, dan menciptakan, pemanfaatan desain busana *casual*, serta hasil jadi keseluruhan busana. Pengumpulan dilakukan dengan cara mengkaji, menganalisis, meninjau, meneliti, dan menentukan hasil temuan desain visual *typography* berdasarkan tren mode.

Untuk mengkaji permasalahan tersebut, digunakan metoda deskriptif kualitatif, dengan pendekatan historis, berkaitan dengan budaya pop, di lingkungan masyarakat modern. Berdasarkan kajian, dan analisa pustaka, maupun lapangan memperoleh kesimpulan bahwa, berdasarkan teori struktur permukaan (*Surface-Structure*) *typography* pada busana *casual* mengalami perubahan, sesuai tren mode. Sedangkan struktur dalam (*Deep-Structur*) *typography* adalah yang berhubungan dengan makna dan nilai, yang tidak mengalami perubahan.

Pra pemilihan gambar inspirasi desain visual *typography* pakaian yang dilakukan oleh 25 responden dari siswa/siswi SMK Kartini yang sedang menempuh pendidikan desain tata busana, serta *post* desain

visual *typography* dilakukan oleh 25 *observer* yang terdiri dari lima guru tata busana dan 20 mahasiswa S-1 Pendidikan Tata Busana yang telah menempuh mata kuliah desain mode di UPI (Universitas Pendidikan Indonesia).

Analisis data menggunakan deskriptif kualitatif menggunakan *mean*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan hasil yang sangat baik pada seluruh aspek meliputi: (1) proses merancang desain visual *typography*; (2) desain visual *typography* (penerapan unsur dan prinsip desain rupa); (3) pemanfaatan desain visual *typography*; (4) hasil jadi desain visual *typography* yang sesuai dengan tren mode. Hasil jadi yang terbaik yang didapatkan dari hasil rata-rata tiga aspek yang diteliti yaitu unsur dan prinsip desain, pemanfaatan ilustrasi desain visual *typography*, serta hasil jadi pakaian didapatkan rata-rata terbanyak dari ketiga aspek adalah pada aspek pemanfaatan ilustrasi desain visual *typography*.

Berarti dapat disimpulkan bahwa ilustrasi desain visual *typography* sangat berkaitan dan berkesinambungan, dimana desain visual *typography* berarti dapat dikatakan sebagai salah satu cara pemanfaatan busana *casual* benar adanya, kemudian dari ketiga teknik dari 3 aspek didapatkan rata-rata tertinggi yaitu teknik 1 (penggabungan dua pakaian) dari segi pemanfaatan, unsur dan prinsip desain serta hasil jadi desain visual *typography*.

Karya desain busana desain visual *typography* yang dimunculkan, busana kasual dan dipadukan elemen-elemen huruf atau *tipografi* yang memiliki unsur desain komunikasi visual yang bersifat seni desain visual *typography*.

Dalam penciptaan ini, ditonjolkan objek yang berhubungan dengan desain *typography* dan desain visual *typography* sebagai subjek yang busana *casual*. Sebagai identitas lebih



Gambar 5.
T-Shirts dan Elemen-elemen Huruf/*Typography*
(Dokumentasi: Rhinotec.co.id, 2021)



Gambar 6.
Desain Distro dan Kreatif Designer *T-Shirts*
(Dokumentasi: Fashion-Shirts.com,2021)

menekankan kenyamanan dan ekspresi pribadi atas presentasi dan keseragaman berpakaian seseorang yang termasuk di dalamnya yakni desain kaos. Ditambah kreatifitas kombinasi warna, sesuai tren fesyen. Filosofi budaya pop warna, makna dari keseluruhan prinsip desain visual

Perkembangan, desain *typography* dan busana *casual*, semakin berkembang dikarenakan adanya kemampuan desainer visual dan desainer busana, saling melengkapi dalam hal kreativitas dan inovatif semakin berkembang diikuti kemajuan teknologi. Desainer dan distro menghasilkan banyak karya-karya yang sangat inovatif dan kreatif dalam dunia Desain Grafis.

Mendesain kaos *casual* bergaya *tipografi*. Desain ini termasuk dalam kategori kreatif, dibutuhkan kreativitas untuk membuat desain lebih atraktif dan menarik, selain juga pilihan kata-kata yang ditampilkan bisa menjadi unsur yang penting. Tidak cukup hanya jenis *font*, namun kesan retro akan lebih menarik ditambah beberapa elemen seperti ornamen, pita (*ribbon*), efek kasar (*rustic*). Untuk efek kasar ini selain jenis huruf memang sudah bentuknya demikian, kita bisa membuatnya di aplikasi *photoshop* atau menggunakan *Coreldraw* bisa menggunakan bentuk *spalatter* yang di *trim* pada desain.

Dalam proses desain ini, pertama-tama pikirkan ide untuk desain atau gambar

yang akan digunakan. Ide-ide dituangkan dalam tahap visualisasi sehingga ide-ide memiliki bentuk fisik. Setelah memiliki ide untuk gambar atau desain, dilanjutkan ke tahap pembuatan desain atau gambar. Dapat menggunakan desain atau gambar yang sudah ada tetapi di edit terlebih dahulu sehingga hasilnya lebih baik. Membuat atau mengeditnya dilakukan menggunakan komputer atau laptop. Program yang biasa digunakan dalam pembuatan atau pengeditan pada umumnya menggunakan program *Adobe Photoshop* atau *Corel Draw*.

Penulis, membuat desain busana *casual*, didesain visual *typography* dikonseptkan berdasarkan desain produksi. Desain produksi busana *casual* dianalisa dan dibuat sesuai konsep kolase desain busana.

Dalam industri busana (*garmen*) desain produksi digunakan sebagai pedoman yang akan diproduksi. Lingkup inti, dari cara kerja desain dan sistem perencanaan, ditentukan oleh desain busana, analisis desain busana, memilih dan menentukan bahan baku/*fabric*, melakukan konsultasi desain dengan klien, tahapan terakhir membuat desain produksi.

Desain dibawah ini merupakan desain ilustrasi busana *casual*, yang akan digunakan sebagai pedoman dalam proses produksi di industri busana (*garmen*). Semua

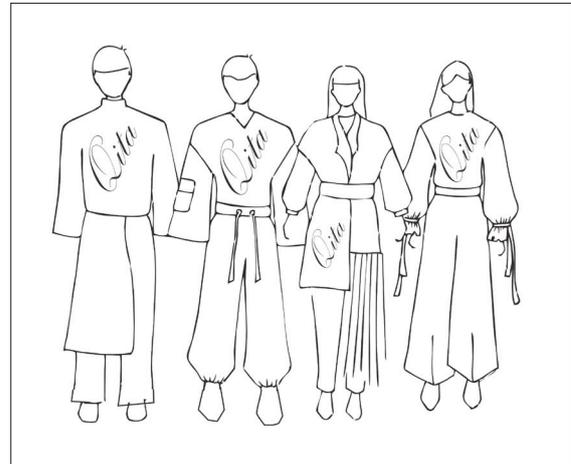
detail model busana yang akan diproduksi dilengkapi keterangan-keterangan yang mendukung, tujuannya untuk mudah dipahami oleh tim produksi seperti bagian pola, bagian sampel, bagian potong, bagian jahit, bagian *finishing*, supervisor dan *follow up* (*merchandiser*). Gambar produksi (*production sketching*) ini harus dilengkapi lembar kerja pada produksi (*production sheet/ worksheet*).

Lembar kerja (*worksheet*), penulis tidak membahas terlalu dalam, karena inti dari penulisan ini, mengkaji tentang desain busana visual *typography* pada busana *casual T-Shirts* dan budaya populer saja. Sehingga, pembahasan menonjolkan terkait desain ilustrasi busana dan desain *typography* pada busana *casual T-Shirts* dan budaya populer saja.

Gambaran tentang, apa itu desain produksi busana, telah diuraikan secara gamblang dan mendetail, sebagai perencanaan proses desain produksi pada busana. Selanjutnya, teknik penyajian gambar busana. Penyajian rancangan desain busana visual *typography* pada busana *casual T-Shirts* dan budaya pop, sesuai tren *fashion* tahun 2021-2022.

Tren, *fashion* tahun 2021-2022. Tema *The New Beginning*, adalah tema yang relevan yang sesuai situasi saat ini, diterapkan keterbatasan dalam berkegiatan sosial yang melarang berkerumun, mewajibkan setiap individu menjaga jarak, dan bermasker di wajahnya. Sehingga tren *fashion* tahun 2021-2022, desain *fashion* mengarah ke prediksi/*forecasting essentiality, spiritual-lay, exploration* dan *exploitation* yang memiliki makna respon kebalikan dari, berkaraker logis, berhati-hati dan menjaga keseimbangan hidup. (<https://stylo.grid.id/read/142649279/prediksi-tren-fashion-2021-dan-2022>).

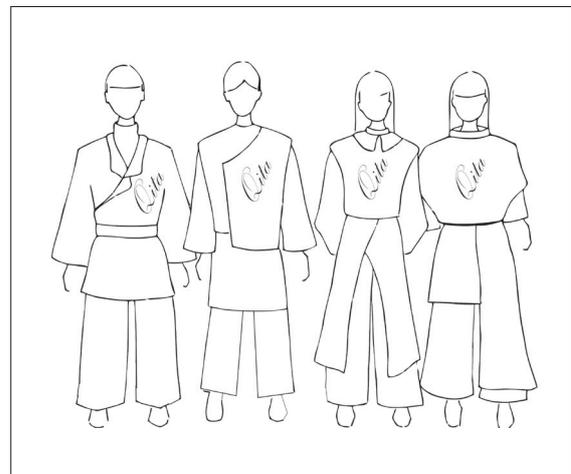
Berikut desain ilustrasi, ber-*style spirituallay*, tema yang menggambarkan kesadaran manusia untuk menjaga alam dan kearifan budaya lokal. Bentuk busana menggambar busana tradisi, yang lebih praktis dan modern.



Gambar 7.
Bentuk Busana Ber-*style Spirituallay*
(Dokumentasi: Sketsa Ilustrasi tren busana
2021-2022 Annita, 2021)

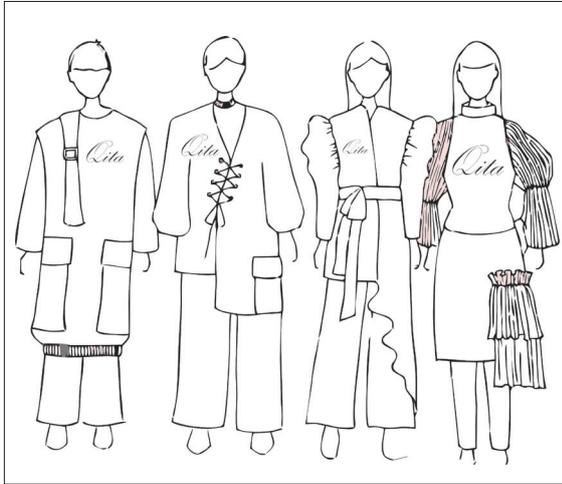
Berikut desain ilustrasi, ber-*style essentiality*, tema yang bersikap positif, logis dan bersemangat, dengan siluet busana "H" dan "A" longgar, kasual, santai nuansa *stay home*.

Berikut desain ilustrasi, ber-*style exploitation* tema ini gambaran harapan,



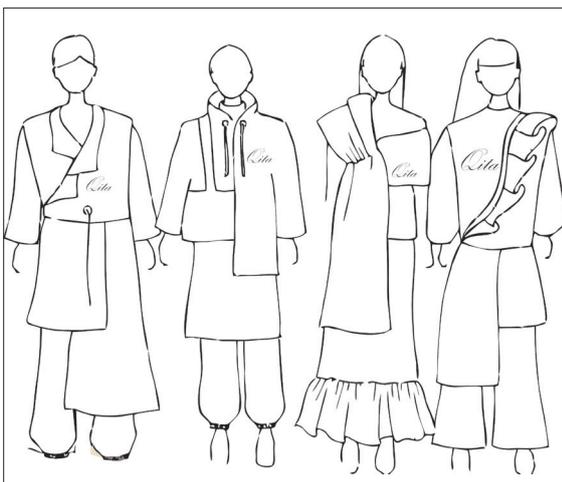
Gambar 8.
Bentuk Busana Ber-*style Essentiality*,
(Dokumentasi: Sketsa Ilustrasi tren busana
2021-2022 Annita, 2021)

keinginan manusia yang berharap bebas tanpa batasan, desain busana dibentuk secara mencolok, bebas, lebih berani, dan bentuk busana yang besar.



Gambar 9.
Bentuk Busana Ber-style *Exploitation*
(Dokumentasi: Sketsa Ilustrasi tren busana
2021-2022 Annita, 2021)

Berikut desain ilustrasi, ber-style *exploitation* tema ini yang menggambarkan sebuah impian masa depan untuk hidup didunia yang baru lebih baik, dengan bentuk busana eksentrik dan dinamis.



Gambar 10.
Bentuk Busana Ber-style *Exploration*
(Dokumentasi: Sketsa Ilustrasi tren busana
2021-2022 Annita, 2021)

Ilustrasi diatas, menggambarkan situasi yang relevan, sesuai situasi saat ini, diterapkan keterbatasan dalam berkegia-

tan sosial yang melarang berkerumun, mewajibkan setiap individu menjaga jarak, dan bermasker di wajahnya. Sehingga tren *fashion* tahun 2021-2022, ini merupakan imaginasi/gambaran keterbatasan, sehingga busana *T-Shirts* pun sama, mengikuti tren *fashion*, sesuai keadaan *pandemic*, tetapi desain yang diterapkan menampilkan desain busana yang serba longgar, kesan bebas, berani, dan dinamis. Secara keseluruhan membawa spirit, dalam menjalankan kehidupan saat pandemik.

Qita Qita Qita QITA
Qita Qita Qita Qita

Gambar 11.
Ragam Bentuk Desain *Typog-raphy*
(Dokumentasi: Sketsa Ilustrasi *Typography*
2021-2022 Annita, 2021)

Tren desain *typography* di tahun 2021-2022. Inti dari pesan desain visual *typography* di tahun 2021-2022 adalah mengarah tentang pesan, harapan, yang baik di masa sulit penuh pembatasan, mengajak hidup sehat dan berpikir positif, dengan kreatifitas desainer grafis. Desain visual grafis selalu banyak diminati, di masa sulit selama pandemik, tidak pernah terbatas untuk selalu berpikir positif, kreatif dalam berkarya. Seperti penjelasan sketsa desain ilustrasi busana diatas, yang menggambarkan terkait tren *fashion* 2021-2022 yang sama halnya dikaitkan untuk pengembangan desain *typography* pada busana kasual *T- Shirts*.

Berikut, gambar dibawah ini tentang tren visual grafis tahun 2021, yang memberikan gambaran semangat hidup, berpikir positif, menuju harapan hidup

nyaman, sehat, bahagia di masa pandemik yang berkelanjutan pada tren desain grafis di tahun 2022, yang memiliki elemen-elemen visual grafis yang masih sama, yang membedakan ada pada pengembangan kreatifitas dari desainer grafisnya, yang semakin berkembang dalam mengolah elemen-elemen desain *typography* semakin unik.



Gambar 12.

Tren Bentuk *Typography*

(Dokumentasi: <https://www.thelogocreative.co.uk/15-typography-design-tren-for-2021>)

METODE

Pengertian metode dalam penelitian adalah langkah yang dimiliki dan dilakukan oleh peneliti dalam rangka untuk mengumpulkan informasi atau data serta melakukan investigasi pada data yang telah didapatkan tersebut.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode kualitatif deskriptif analitik dengan pendekatan historis. Perpaduan desain visual *typography* pada busana *casual T-Shirts* merupakan strategi untuk meneliti pengkajian desain visual *typography* pada busana *casual T-Shirts* dalam budaya Pop. Hal itu untuk menjelaskan Perpaduan desain visual *typography* pada busana *casual T-Shirts* dan estetika, perkembangan desain visual *typography* pada busana *casual T-Shirts* dalam budaya Pop atau budaya populer.

John W. Creswell dalam bukunya menjelaskan tentang metoda penelitian kualitatif dengan pendekatan historis merupakan satu strategi kualitatif yang

di dalamnya peneliti menyelidiki suatu perubahan yang terjadi pada unsur intrinsik (struktur luar/*surface structure*), dan struktur dalam (*deep structure*). Peneliti menyelidiki suatu kelompok kebudayaan di lingkungan alamiah dalam periode waktu cukup lama dalam pengumpulan data utama, data observasi dan data wawancara (John, W. Creswell, 2015: 20).

Dengan menggunakan metode ini penulis melakukan pencarian data dan faktor yang ada di lapangan secara nyata dan apa adanya. Dengan menggunakan pendekatan sejarah peneliti dapat meneliti berbagai peristiwa bersejarah dengan memperhatikan unsur tempat, waktu, obyek, latar belakang dan pelaku dari peristiwa. Pendekatan sejarah oleh penulis dianggap tepat, karena obyek yang ditelitinya berhubungan dengan sejarah yang berhubungan dengan budaya pop atau budaya populer.

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan menggunakan sejarah. Penelitian deskriptif yang dimaksudkan adalah untuk menyelidiki keadaan, kondisi atau hal-hal lain yang telah disebutkan, dan hasilnya dipaparkan dalam bentuk laporan penelitian (Arikunto, 2010: 3). Penelitian ini dilakukan dengan 2 kali pengambilan data, yaitu desain *typography* di era budaya populer dan tren mode visual *typography*.

Pengambilan data angket pra *upcycle* dilakukan pada siswa-siswi SMK Kartini jurusan desain busana, sedangkan pra ilustrasi desain visual *typography* dilakukan setelah 3 teknik ilustrasi desain visual *typography* terwujud, kemudian diambil datanya pada 5 observer siswa-siswi tata busana SMK Kartini dan 20 observer Mahasiswa UPI (Universitas Pendidikan Indonesia) yang telah menempuh mata kuliah desain mode. Sebagaimana desain penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menggunakan teori Levi Strauss dapat menelaah, perkembangan proses perancangan huruf (*typography*). Dari struktur dalam (*Deep-Structure*) *typography* dan struktur permukaan (*Surface-Structure*) *typography* pada busana *casual* yang tidak mengalami perubahan.

Analisis penelitian berdasarkan struktur dalam (*Deep-Structure*) *typography* adalah yang berhubungan dengan teori dan prinsip-prinsip desain, yang tidak mengalami perubahan. Hal, yang tidak berubah adalah unsur fungsi, pemakaian, dan bahan. Fungsi busana *casual* ini lebih menekankan kenyamanan dan ekspresi pribadi atas presentasi dan keseragaman berpakaian seseorang yang termasuk di dalamnya yakni *jeans*, kaos. Busana *casual* tidak pernah berubah sering digunakan, saat suasana santai atau rekreasi, jenis *casual* sendiri biasa berupa *jeans*, *T-Shirts*, sandal atau sepatu *sneaker*. Dalam pemilihan bahan pun tetap masih sama, yaitu yang menyerap keringat. Penggunaannya semua kalangan atas, menengah dan bawah.

Dari analisis struktur permukaan (*Surface-Structure*) *typography* pada busana *casual* mengalami perubahan, perkembangan, desain *typography* dan busana *casual*, semakin berkembang dikarenakan adanya kemampuan keterampilan desainer visual dan desainer busana, saling melengkapi dalam hal kreativitas dan inovatif semakin berkembang diikuti kemajuan teknologi dan tren *fesyen*. Desainer dan distro menghasilkan banyak karya-karya yang sangat inovatif dan kreatif dalam dunia desain grafis dan desain busana. Desain busana *casual*, ini membutuhkan keterampilan perancangan huruf perpaduan *typografi* adalah seni dan mengatur tulisan sehingga antara makna

dan tulisan itu, dapat disampaikan dengan baik secara visual dan estetikanya.

Perkembangan seni perancangan huruf (*typography*) semakin diminati konsumen, pelaku usaha untuk lebih kreatif terhadap kreasi perancangan huruf (*typography*) nya, selalu melihat situasi perkembangan desain huruf (*typography*) berdasarkan tren *fesyen*. Desainer Desain Komunikasi Visual (DKV) dan Desainer Busana (*fashion designer*), saling berkolaborasi untuk meningkatkan hasil karya visual dan estetika. Desainer DKV merancang huruf (*typography*) dan Desainer Busana (*fashion designer*) lebih ke fungsi, siluet, penerapan bahan. Kedua profesi tersebut harus berkolaborasi dan mengikuti perkembangan teknologi.

SIMPULAN

Simpulan uraian diatas, bahwa elemen garis dan geometris, garis huruf, ilustrasi atau *icon* yang mencerminkan pada desain busana *casual*. Perpaduan huruf (*typography*) dan ilustrasi pada busana *casual T-Shirts*, semakin beragam, dengan adanya perancangan desain huruf (*typography*) dan ilustrasi. Sehingga tercipta desain menarik, dan menambah nilai visual dan estetika pada *T-Shirts*.

Keragaman desain huruf (*typography*) dan ilustrasi. Tercipta konsep yang unik, sehingga dapat menambah nilai visual dan estetika dalam desain busana *casual T-Shirts*. Perkembangan *T-Shirt* dalam *fesyen* dan konsep visual-estetika, desainer dapat menuangkan ide dengan desain huruf (*typography*) dan ilustrasi, sesuai perkembangan tren *fesyen*.

Budaya populer *T-shirt* mulai dikenal di seluruh dunia melalui John Wayne, Marlon Brando dan James Dean yang memakai kaos oblong tersebut untuk pakaian luar dalam film-film mereka (Kaosologi: Sejarah Kaos Oblong (Dan statusnya kini), 2009).

Sejak saat itu masyarakat mulai menerima *T-Shirt* sebagai pakaian yang dapat dikenakan dalam kegiatan sehari-hari.

Pada dasarnya bentuk *T-Shirt* adalah sama, yaitu pakaian berbentuk menyerupai huruf T, baik polos ataupun bergambar pada permukaannya. Perbedaan bentuk *T-Shirt* terdapat pada bagian leher baju atau *neckline* seperti *O-neck*, *V-neck*, *U-neck*, *Y-neck*, *Turtleneck* dan sebagainya. Akan tetapi *T-Shirt* dengan leher baju berbentuk O merupakan bentuk yang paling sering dipakai dalam pembuatan *T-Shirt* grafis atau bergambar pada media kaos.

Daftar Pustaka

- Ebdi, Sadjiman. S.(2006). *Nirmana, Elemen-Elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra
- Supriyono, Rakhmat.(2010). *Desain Komunikasi Visual teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Andi.
- Sanyoto, Sadjiman Ebdi.(2005). *Dasar-Dasar Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Storey, John. 2007. *Cultural Studies dan Kajian Budaya Pop, Pengantar Komprehensif Teori dan Metode*, Yogyakarta: Jalasutra
- Ibrahim, Idi Subandy. 2007. *Budaya Populer Sebagai Komunikasi*. Jogja: Jalasutra.
- Lull, James, 2000. *Media Komunikasi budaya*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia
- Strinati, Dominic. 2007. *Popular Culture: Pengantar Menuju Teori Budaya Populer*. Yogyakarta: Bentang.
- Storey, John. 2007. *Cultural Studies dan Kajian Budaya Pop, Pengantar Komprehensif Teori dan Metode*, Yogyakarta: Jalasutra.
- Dalam perancangan menggunakan media *T-Shirt*, sangat dibutuhkan konsep yang benar, dari segi waktu, biaya dan lainnya. Proses produksi yang menghabiskan waktu tidak sedikit, penting melakukan masa observasi dan pengumpulan hasil desain visual dengan cepat dan tepat. Untuk menghasilkan karya yang baik secara visual huruf (*typography*) dan estetika yang sesuai konsep. Saran penulis penelitian ini, dapat dikembangkan lagi, yang selain dari visual dan estetika saja, seperti bentuk-bentuk visual huruf (*typography*) lainnya.
- Ibrahim, Idi Subandy. 2007. *Budaya Populer Sebagai Komunikasi*. Jogja: Jalasutra.
- Storey, John. 2007. *Cultural Studies dan Kajian Budaya Pop, Pengantar Komprehensif Teori dan Metode*, Yogyakarta: Jalasutra.
- Williams, Raymond. 1983. *Keyword*. London: Fontana.

Webiste/laman:

- Sejarah Kaos Oblong (Dan Statusnya Kini)". (2009). Retrieved from Kaosologiwebsite: <<https://kaosologi.wordpress.com/tag/sejarah-tshirt/>>
- Fashion-Shirts.com 2021
- Rhinotec.co.id 2021
- rumahsabloncepat.com 2020
- tees2urdoor.com, 2021
- brilistyle.Rizky Mandasari, 2017
- rumahsabloncepat.com2020