

PERANCANGAN ILUSTRASI MERCHANDISE DAN COVER SINGLE BAND DON'T CARE CONDITION DI GARMENT FACTORY 24 CIBOLA THREADS DI DENPASAR

Ida Bagus Swambawa Pemaron¹, Drs. I Nengah Sudika Negara M.Erg², dan I Putu Arya
Janottama, S.Sn., M.Sn³

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar, Jl. Nusa Indah,
Sumera, Kec. Denpasar Timur, Kota Denpasar, 80235, Indonesia

e-mail: tugasgen@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk merancang ilustrasi *merchandise* dan *cover single* bagi band *Don't Care Condition*. Desain *merchandise* dan *cover single* ini diharapkan dapat mencerminkan identitas musikal dan karakter band, sekaligus menarik perhatian audiens yang lebih luas. Proses perancangan melibatkan analisis konsep musik band, tren desain visual, serta audiens target yang ingin dijangkau. Metode yang digunakan dalam perancangan ini meliputi observasi terhadap identitas band, eksplorasi desain grafis, serta pembuatan prototipe produk. Hasil dari penelitian ini adalah serangkaian desain yang terdiri dari ilustrasi *merchandise* berupa kaos serta desain *cover single*. Desain ini diharapkan tidak hanya meningkatkan visibilitas band, tetapi juga memperkuat hubungan emosional dengan penggemar, serta memperluas jangkauan pasar bagi *Garment Factory 24 Cibola Threads* sebagai produsen *merchandise*.

Kata kunci: *Cibola Threads, Don't Care Condition, Merchandise, Garment Factory*

Abstract

This study aims to design merchandise illustrations and a single cover for the band *Don't Care Condition*. The merchandise and single cover designs are expected to reflect the band's musical identity and character while attracting a broader audience. The design process involves analyzing the band's musical concept, visual design trends, and the target audience to be reached. The methods used in this design process include observing the band's identity, exploring graphic design, and creating product prototypes.

The results of this study are a series of designs consisting of merchandise illustrations in the form of t-shirts and a single cover design. These designs are expected not only to enhance the band's visibility but also to strengthen the emotional connection with fans and expand the market reach for *Garment Factory 24 Cibola Threads* as the merchandise producer.

Keywords: *Cibola Threads, Don't Care Condition, Merchandise, Garment Factory*

PENDAHULUAN

Institut Seni Indonesia (ISI) Denpasar berkomitmen menerapkan Program Pembelajaran sesuai dengan kebijakan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM) secara utuh dan menyeluruh. Dengan ditetapkan kurikulum MBKM ini Mahasiswa diwajibkan memilih satu dari delapan program pembelajaran diluar kampus.

Program yang dipilih oleh Penulis untuk menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini adalah Program MBKM Studi/Projek Independen dengan Mitra yang telah bekerjasama dengan Kampus dengan jangka waktu kurang lebih selama 4 (empat) bulan. Adapun mitra yang telah bekerja sama dengan kampus sebagai tempat penyedia kegiatan Studi/Projek Independen sekaligus pendukung Penulis menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini yaitu, *Cibola Threads* yang beralamat di Jalan Pulau Misol. Gang XVIII No.24, Denpasar, Bali.

Cibola Threads merupakan *brand fashion* ternama asal Kuta, Bali yang berdiri pada tahun 2012 dan lebih berfokus menjual *T-Shirt, jacket*, topi, dan tas. Selain menjual, *brand* ini juga memproduksi produknya sendiri. Selain *sebuah brand fashion*, *Cibola Threads* juga memiliki *one stop garment* nya sendiri bernama *Garment Factory 24* yang sudah banyak

memproduksi produk-produk *fashion* baik dari *brand* *Cibola* maupun konsumen luar. *Cibola Threads* juga sering berpartisipasi di acara-acara *festival music, skateboard*, dan *surfing* seperti *Pica Fest, Kuta Beach Festival, Kuta Beach Skatepark, Half Way Kuta Board Riders* dan masih banyak lagi. *Don't Care Condition* itu sendiri dimaknai untuk "selalu tampil percaya diri dengan kemampuan sendiri, mengabaikan tuduhan yang meremehkan agar terus melangkah".

Projek ini bertujuan untuk memperluas ilmu pengetahuan serta pengalaman penulis khususnya di bidang Desain dan Ilustrasi sebagai media promosi sehingga penulis mampu mengeksplorasi kemampuan serta minat dalam dunia desain dan ilustrasi.

METODE

Metode Penciptaan

Metode penciptaan yang dijelaskan dalam proses MBKM studi/projek independen kali ini adalah sebagai berikut, metode penciptaan merupakan tata cara menciptakan sesuatu yang baru guna mencapai tujuan tertentu. Dalam konteks penciptaan, yang termasuk metode penciptaan adalah aktivitas penjelajahan, penggalian sumber ide, pengumpulan data, referensi, pengolahan dan analisa data. hasil dari penjelajahan atau analisis data dijadikan dasar untuk membuat rancangan atau desain karya. Salah satu contoh

metode yang dikembangkan oleh Hawkins (Soedarsono, 2001:207):

a. Eksplorasi

Pada tahap awal ini, dapat dikatakan proses eksplorasi visual diterapkan dengan mencari referensi dari tema yang sudah ditentukan sebelumnya. Hasil dari analisis data dijadikan dasar untuk membuat rancangan atau desain.

b. Improvisasi

Improvisasi merupakan suatu tahapan dimana penekanannya lebih pada eksperimentasi *medium* (material, teknik, dan alat) yang digunakan. Eksplorasi visual dalam bentuk sketsa, dan terakhir pengorganisasian elemen rupa pembentuk nilai estetik karya.

c. Pembentukan

Dalam tahapan pembentukan, disinilah suatu proses perwujudan (eksekusi) dan berbagai percobaan yang telah dilakukan menjadi sebuah rancangan. Diciptakan dan dibentuk dari material yang telah dikumpulkan sebelumnya, sehingga diwujudkan menjadi suatu karya seni

Medium

Perspektif selanjutnya *medium as language*, bahwa *medium* yaitu bahasa itu sendiri. Dapat dikatakan juga *medium*

merupakan penggabungan dari banyak media seperti audio dan visual. Perwujudan dari karya seni sendiri dipengaruhi oleh *medium* yang digunakan dalam proses perwujudan karya seni tersebut. Berikut merupakan *medium* yang digunakan penulis Studio:

a. Hardware

Hardware merupakan alat-alat yang digunakan untuk mewujudkan rancangan atau desain

b. Software

Software merupakan Program penunjang merupakan program/aplikasi yang digunakan untuk mewujudkan rancangan atau desain

Media

media merupakan alat untuk menyampaikan informasi kepada penerima segala sesuatu yang digunakan untuk memberikan pesan dari pengirim kepada penerima. Dalam perancangan ini, penulis menggunakan media ilustrasi manual yang kemudian akan dijadikan ilustrasi digital sebagai media perancangan karya Tugas Akhir ini. Ilustrasi yang dibuat akan digunakan sebagai aset digital yang kemudian direalisasikan menjadi sebuah *merchandise* yang diharapkan menjadi media promosi terhadap lagu yang akan dirilis dengan menggunakan karya seni ilustrasi dengan visual yang menarik

PELAKSANAAN DAN HASIL

Konsep

Pada perancangan ilustrasi cover *single* dan *merchandise* band *Don't Care Condition*, konsep yang digunakan yaitu *Post-Hardcore* yang terinspirasi dari media, poster, dan video klip pada tahun 2000an. Dari segi gaya visual, ilustrasi cover *single* ini menggunakan gaya *Dark Art* yang sering digunakan oleh band dengan *genre* metal, *Hardcore*, *punk*, dan masih banyak lagi yang identik dengan musik keras. Gaya ini dipilih untuk menyesuaikan dengan *genre* musik yang dibawakan oleh band *Don't Care Condition*.

Untuk memperkuat penggunaan gaya *Dark Art*, ilustrasi ini menggunakan teknik *pointilis* dan elemen warna yang digunakan pada ilustrasi yang dibuat lebih condong ke penggunaan warna yang cenderung gelap dan tajam seperti hitam, abu, dan merah gelap. Dengan penggunaan warna gelap, ilustrasi yang dibuat akan membawa kesan *horror* dan dramatis yang menyesuaikan dengan makna dan lirik lagu yang diangkat.

Desain ilustrasi cover *single* ini dirancang secara *digital* agar lebih fleksibel dan dapat diaplikasikan di berbagai media, seperti *merchandise t-shirt*, *cd cover*, *backdrop* pada panggung, dan masih banyak lagi. Dengan dirancangnya ilustrasi cover *single* ini diharapkan dapat menjadi

media promosi lagu yang diangkat dan juga diharapkan audiens mengerti akan pesan dari ilustrasi dengan mendengarkan lagu yang diangkat.

Tahapan Penciptaan

Dalam tahapan penciptaan desain cover *single* dan *merchandise T-Shirt*, penulis terlebih dahulu mencari data mengenai band *Don't Care Condition*, mencari tahu dan mempelajari tentang band *Don't Care Condition*. Pada proses tahapan penciptaan karya meliputi beberapa penerapan metode seperti penerapan ilustrasi, tipografi, warna, komposisi, dan proporsi.

Pengumpulan Data

Berikut ini merupakan hasil dari data yang telah dikumpulkan penulis selama kegiatan studi/projek independen di *Cibola Threads*:

a. Observasi

Pada tahapan observasi, penulis secara langsung datang ke tempat mitra untuk mengetahui bagaimana keadaan dan situasi di *Cibola Threads* sekaligus mencari data tentang band *Don't Care Condition*.

b. Wawancara

Dalam tahapan pengumpulan data melalui wawancara, narasumber yang dipilih adalah bapak Eka, selaku kepala penjualan di *Cibola Threads* sekaligus personil dari

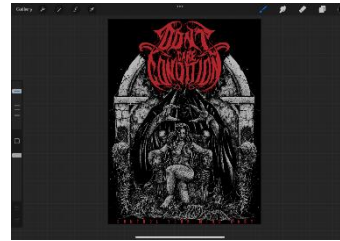
band *Don't Care Condition*, untuk memperoleh pandangan terkait projek cover *single* dan *merchandise* yang dirancang. Dari hasil wawancara tersebut, narasumber ingin makna lagu yang berjudul *Control Your Mind Baby* menjadi poin penting dalam ilustrasi yang dirancang, selain itu narasumber juga ingin gaya ilustrasi *Dark Art* agar selaras dengan *genre* musik yang dibawakan band *Don't Care Condition*.

c. Analisa

Berdasarkan hasil Analisa dilakukan mulai dari mencari referensi yang terkait dengan ilustrasi yang akan dikerjakan, dan mulai melakukan tahap asistensi terhadap pihak mitra mengenai ide yang berhubungan dengan projek desain cover *single* yang membahas tentang elemen yang digunakan seperti ilustrasi, warna, *layout*, dan tipografi.

Penerapan Ilustrasi

Pada projek ini penulis menerapkan elemen visual berupa ilustrasi pada desain karya *merchandise T-Shirt* dan cover *single* dengan menggunakan referensi yang telah diriset oleh penulis. Berikut gambar proses pembuatan ilustrasi dan penerapan ilustrasi.



Gambar 1 Penerapan ilustrasi
Sumber : Swambawa, 2025

Penerapan Tipografi

Pada karya ini penulis juga menerapkan elemen visual berupa tipografi sebagai pelengkap desain ilustrasi yang diciptakan, dan sebagai identitas dari band yang diangkat. Jenis tipografi yang digunakan penulis berjenis *decorative*, pemilihan tipografi ini juga disesuaikan dengan gaya karya ilustrasi yang diciptakan. Berikut gambar penerapan tipografi.



Gambar 2 Penerapan tipografi
Sumber : Swambawa, 2025

Penerapan Warna

Penerapan warna merujuk pada gaya ilustrasi *Dark Art* yang dimana ilustrasi lebih condong menggunakan warna gelap dan tajam, seperti hitam, abu, putih, dan merah.



Gambar 3 Palet warna
Sumber: Swambawa, 2025

Penerapan Komposisi

Penerapan komposisi pada tahap penciptaan karya tugas akhir ini menggunakan keseimbangan yang simetris, yang pada umumnya prinsip keseimbangan simetris ini menggunakan bentuk dan ukuran yang sama dengan yang lain. Berikut gambar penerapan komposisi.



Gambar 4 Penerapan komposisi
Sumber : Swambawa, 2025

Penerapan Proporsi

Penerapan proporsi pada tahapan penciptaan karya ilustrasi ini perlu dipikirkan sehingga proses penciptaan karya dapat menyesuaikan proporsi objek pada ilustrasi, dimana proporsi sangat berpengaruh pada sebuah ilustrasi untuk menentukan besar kecilnya objek pada ilustrasi. Berikut gambar penerapan proporsi.

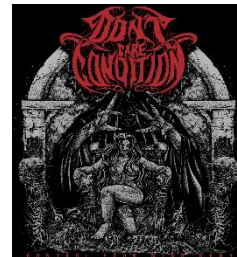


Gambar 5 Penerapan Proporsi
Sumber : Swambawa, 2025

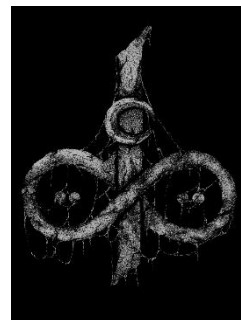
Final Desain



Gambar 6 Final Desain
Sumber : Swambawa, 2025



Gambar 7 Final Desain
Sumber : Swambawa, 2025



Gambar 8 Final desain logo
Sumber : Swambawa, 2025



Gambar 9 Penerapan desain pada mockup
Sumber : Swambawa, 2025

Kesimpulan

Manajemen perancangan *merchandise* dan cover *single* di Cibola *Threads* dilakukan melalui pendekatan sistematis untuk memastikan keselarasan desain ilustrasi dengan *genre* musik yang dibawakan band *Don't Care Condition* dan makna lagu, judul lagu, dan lirik lagu yang diangkat. Pada proses perancangan ilustrasi *merchandise* dan cover *single* ini melibatkan beberapa tahap, yaitu observasi, analisis, pengumpulan ide serta referensi, dan eksekusi desain

DAFTAR RUJUKAN

- Astuti, W. Y., di Perkotaan, P. T., Bachrawi, S., Cipta, P. E. P. R., Basuki, A. T., Teori, E., ... & Padang, A. (2015). Arikunto.(2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Astuti.(2014).*"Keterkaitan Pengangguran Terdidik dengan masalah Pendidikan"* Jurnal Pendidikan dan Ekonomi. Yogyakarta: Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta. *Journal of Social Science Studies*, 3(6), 49-56.
- Antoro, R. D., Satriyo, R., & Woelandhary, A. D. (2022). *Visual dan Refleksi Pandemi pada Komik Karya Mahasiswa di Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV) Universitas Paramadina*. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(2), 945-952.
- Amiman, R., Mokal, B. J., & Tumengkol, S. (2022). *Peran Media Sosial Facebook Terhadap Kehidupan Masyarakat Di Desa Lalue Kecamatan Essang Kabupaten Kepulauan Talaud*. *Jurnal Ilmiah Society*, 2(3).
- Dameria, Anne. (2008). *Color Basic Panduan Dasar Warna untuk Designer dan Industri Grafika*. Jakarta. Link Match Grafik.
- Hidajat, H., & Dwiyaniti, H. (2016). *Perancangan Ilustrasi pada Cerita bergambar Berjudul 'LEGENDA GUNUNG SEMERU'*. *Jurnal Rupa Rupa*, 5(2), 158-172.
- Junaedi, D., & Tanos, J. J. B. (2019). *Komposisi warna split komplementer untuk penciptaan lukisan lanskap cat air*. *Ars: Jurnal Seni Rupa dan Desain*, 22(2), 95-106.
- McLuhan, M. (1964). *MARSHALL McCLUHAN*.
- Martono, T., Baedhowi, B., Wardani, D.K., Triyanto, Totalia, S.A., Octoria, D., & Laksono, P.W. (2016). *Pengembangan kualitas proses pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada tingkat sekolah kejuruan rujukan di Indonesia*. *Jurnal Internasional Ekonomi Pendidikan dan Pembangunan*, 7(1-2), 95-111.
- Pratiwinindya, R. A., Cahyono, A., Rohidi, T. R., Sugiarto, E., & Mahardhika, G. A. (2022, September). *Pinterest: Optimalisasi Literasi Visual dalam Pembelajaran Ilustrasi*. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (Vol. 5, No. 1, pp. 898-905)*.

- Putra, K. G. J., Karja, I. W., & Utami, N. M. P. (2022). *Women's Body Movement As A Source Of Inspiration For The Creation Of Painting Art*. CITA KARA: JURNAL PENCIPTAAN DAN PENGKAJIAN SENI MURNI, 2(2), 52-58.
- Rahmawati, I. (2018). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Proses Belajar Mengajar Seni Tari Di Sekolah Dasar Negeri 1 Bangirejo Yogyakarta*. Jurnal Pendidikan Seni Tari.(online). <http://eprints.uny.ac.id/9291/>, diakses Desember.
- Soelistyarini, T. D. (2013). *Pedoman Penyusunan Tinjauan Pustaka dalam Penelitian dan Penulisan Ilmiah*. Universitas Airlangga, 1-6. Soelistyarini, T. D. (2013). *Pedoman Penyusunan Tinjauan Pustaka dalam Penelitian dan Penulisan Ilmiah*. Universitas Airlangga, 1-6.
- Tinarbuko, Isidorus Tyas Sumbo (2015) *DEKAVE:Desain Komunikasi Visual Penanda Zaman Masyarakat Global*. CAPS, Yogyakarta. ISBN 978-602-9324-56-3
- Wijoyo, H. (2022). *Analisis teknik wawancara (pengertian wawancara, bentuk-bentuk pertanyaan wawancara) dalam penelitian kualitatif bagi mahasiswa teologi dengan tema pekabaran injil melalui penerjemahan alkitab*. Academia. Edu, 1-10.
- Zulkifli, Z. (2024). *Debt To Equity Ratio Moderating Dividend Payout Ratio on Stock Price Volatility*. *International Journal of Business, Law, and Education*, 5(1), 354-364.