

# PERANCANGAN MERCHANDISE T-SHIRT BAND SCARED OF BUMS DI GARMENT FACTORY 24 CIBOLA THREADS

Gusi Gede Bramastra Diputra<sup>1</sup>, Wahyu Indira<sup>2</sup>,  
dan Putu Gde Satria Kharismawan<sup>3</sup>

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut  
Seni Indonesia Denpasar, Jl.NusaIndah, Sumerta, Kota Denpasar, 80235,

*[E-mail: bramastradiputra02@gmail.com](mailto:bramastradiputra02@gmail.com)*

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk merancang merchandise T-shirt bagi band Scared of Bums (SOB) melalui program Studi/Proyek Independen MBKM di Institut Seni Indonesia Denpasar. Dalam kolaborasi dengan Cibola Threads, sebuah brand fashion lokal asal Bali, proses perancangan dilakukan dengan menerapkan gaya ilustrasi Semi Dark Surreal Art yang menggambarkan tema digitalisasi dan pengaruh media sosial terhadap hubungan sosial anak muda. Proses kreatif melibatkan tahapan riset literatur, wawancara mendalam, observasi, dan pengolahan desain secara digital menggunakan perangkat seperti Procreate dan Adobe Photoshop.

Hasil desain menampilkan ilustrasi yang estetis dan bermakna, merepresentasikan identitas unik band SOB serta menyampaikan kritik sosial terkait isu teknologi modern. Proyek ini menunjukkan pentingnya integrasi seni visual dengan elemen budaya, musik, dan industri kreatif dalam menciptakan produk yang relevan secara estetika dan komersial. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi desainer, akademisi, dan pelaku industri dalam mengembangkan merchandise yang inovatif, fungsional, dan bermakna.

Kata Kunci: Desain komunikasi visual, merchandise, ilustrasi, digitalisasi, industri kreatif, Scared of Bums, Cibola Threads.

### ***Abstract***

*This study aims to design T-shirt merchandise for the band Scared of Bums (SOB) through the Independent Study/Project MBKM program at the Indonesian Institute of the Arts Denpasar. Collaborating with Cibola Threads, a Bali-based local fashion brand, the design process incorporates a Semi Dark Surreal Art style to reflect the theme of digitalization and social media's influence on youth social interactions. The creative process includes literature review, in-depth interviews, observation, and digital design development using tools such as Procreate and Adobe Photoshop.*

*The final design presents aesthetic and meaningful illustrations that represent the unique identity of SOB while addressing social criticism on modern technological issues. This project highlights the importance of integrating visual arts with cultural, musical, and creative industry elements to create products that are both aesthetically and commercially relevant. This study serves as a reference for designers, academics, and practitioners in developing innovative, functional, and meaningful merchandise.*

**Keywords:** *Visual communication design, merchandise, illustration, digitalization, creative industry, Scared of Bums, Cibola Threads.*

## PENDAHULUAN

Industri kreatif di Bali telah menjadi salah satu pilar utama dalam mendukung pertumbuhan ekonomi lokal, terutama melalui kontribusinya terhadap sektor seni, budaya, dan pariwisata. Bali tidak hanya dikenal sebagai destinasi wisata, tetapi juga sebagai pusat kreativitas yang melibatkan berbagai disiplin seni, termasuk seni visual, musik, dan mode. Perkembangan ini memberikan peluang bagi seniman dan pelaku industri untuk berkolaborasi dalam menciptakan produk-produk yang tidak hanya bernilai estetika tetapi juga memiliki nilai komersial. Salah satu bentuk kontribusi nyata dari sektor ini adalah perkembangan merchandise, khususnya T-shirt, yang telah menjadi medium ekspresi seni dan identitas bagi banyak komunitas kreatif, terutama di kalangan musisi lokal.

Band Scared of Bums (SOB) adalah salah satu contoh komunitas musik yang memanfaatkan merchandise sebagai sarana untuk memperluas jangkauan pengaruh mereka. Band yang beraliran metal melodic core ini telah eksis sejak tahun 2003 dan memiliki basis penggemar yang loyal di Bali dan luar daerah. Merchandise yang mereka hasilkan, seperti T-shirt, tidak hanya menjadi alat pemasaran tetapi juga menjadi bagian penting dari cara mereka berkomunikasi dengan penggemar dan mengekspresikan nilai-nilai serta estetika mereka. Dalam hal ini, merchandise bukan hanya produk komersial, tetapi juga simbol identitas band dan komunitasnya.

Program Studi/Proyek Independen MBKM yang diterapkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi menjadi ruang bagi mahasiswa untuk mengembangkan kemampuan praktis di luar lingkup ruang kelas. Program ini memungkinkan mahasiswa untuk terjun langsung ke dunia industri, mengaplikasikan ilmu yang telah dipelajari, sekaligus memberikan kontribusi nyata melalui kolaborasi dengan berbagai mitra. Dalam konteks penelitian ini, penulis memanfaatkan kesempatan tersebut untuk bekerja sama dengan Cibola Threads, sebuah brand fashion lokal di Bali yang dikenal dengan komitmennya pada keberlanjutan, kreativitas, dan dukungan terhadap komunitas lokal.

Cibola Threads tidak hanya memproduksi produk mereka sendiri, tetapi juga menjadi mitra bagi berbagai kolaborasi kreatif, termasuk dalam proyek desain merchandise ini. Kolaborasi ini berfokus pada perancangan merchandise T-shirt untuk band SOB dengan mengangkat tema digitalisasi. Tema ini dipilih karena relevansinya dengan kehidupan sosial anak muda masa kini, di mana digitalisasi memiliki pengaruh besar terhadap pola interaksi sosial, identitas, dan kreativitas mereka.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan desain merchandise yang mampu merepresentasikan identitas unik band Scared of Bums sekaligus menyampaikan pesan sosial melalui elemen visual yang estetis dan bermakna. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan industri kreatif lokal di Bali, khususnya di sektor seni visual, musik, dan fashion. Dengan pendekatan desain komunikasi visual yang digunakan, penelitian ini juga menunjukkan bagaimana integrasi seni, teknologi, dan budaya dapat menghasilkan produk yang tidak hanya inovatif tetapi juga memiliki daya tarik komersial yang tinggi.

## METODE

Metode penciptaan dalam penelitian ini melibatkan beberapa tahapan utama, yaitu eksplorasi ide, perancangan, dan pembentukan, yang saling terintegrasi untuk menghasilkan desain merchandise band Scared of Bums yang kreatif dan relevan.

1. Eksplorasi Ide: Pada tahap ini, dilakukan pengumpulan data dan inspirasi melalui studi literatur serta analisis dokumen fisik seperti poster konser, desain merchandise sebelumnya, dan elemen visual khas band. Proses ini bertujuan untuk menggali ide-ide kreatif yang sesuai dengan identitas dan karakteristik band, sekaligus memahami tren desain yang diminati oleh target audiens.
2. Perancangan: Tahap ini melibatkan penerapan ide-ide yang telah dieksplorasi ke dalam sketsa awal dan konsep desain. Unsur visual seperti warna, tipografi, ilustrasi, dan simbol khas band dirancang untuk menciptakan desain yang estetis dan fungsional. Perancangan dilakukan dengan mempertimbangkan keseimbangan antara kebutuhan estetika, identitas band, dan daya tarik komersial.
3. Pembentukan: Tahap akhir adalah pembentukan desain final berdasarkan evaluasi dan umpan balik dari audiens atau komunitas penggemar band. Prototipe merchandise seperti kaos, tote bag, atau aksesoris disempurnakan hingga mencapai bentuk desain akhir yang siap untuk diproduksi. Pembentukan ini memastikan bahwa hasil desain merefleksikan identitas band sekaligus memenuhi kebutuhan pasar.

### 3.1 Metode Pengumpulan Data

Melalui tahapan ini, metode penciptaan menjadi sistematis dan terarah untuk menghasilkan desain merchandise yang memiliki nilai estetis, simbolis, dan komersial. Dalam penelitian ini metode pengumpulan data yang penulis gunakan sebagai berikut:

#### 4.3. Wawancara

Wawancara yang dilakukan pada 11 Desember 2024 dengan perwakilan Cibola Threads dan band Scared of Bums mengungkap proses kreatif yang mendalam dalam perancangan merchandise. Kolaborasi ini menghasilkan desain-desain yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga mampu merepresentasikan karakteristik unik dari band tersebut. Elemen visual yang menjadi ciri khas merchandise ini meliputi ilustrasi bergaya Semi Dark Surreal Art, warna-warna gelap yang dramatis seperti hitam, merah, dan abu-abu, serta tipografi dekoratif yang mencerminkan estetika musik metal melodic core. Desain ini memadukan simbol-simbol yang mencerminkan tema digitalisasi dan kritik sosial yang sering diangkat dalam lirik lagu SOB. Merchandise yang dihasilkan tidak hanya berfungsi sebagai media pemasaran, tetapi juga sebagai ekspresi artistik yang merefleksikan identitas band sekaligus menarik bagi penggemar mereka.

#### 4.4. Observasi

Observasi langsung menjadi kunci dalam memahami proses kreatif di balik desain merchandise band Scared of Bums. Dengan mengamati secara mendalam interaksi antara desainer dan band, serta lingkungan kerja mereka, peneliti dapat mengungkap bagaimana ide awal berkembang menjadi desain akhir yang unik. Observasi memungkinkan peneliti untuk melihat secara langsung bagaimana elemen-elemen visual seperti warna, tipografi, gambar, dipilih dan dikombinasikan untuk menghasilkan desain yang sesuai dengan identitas band.

#### 4.5. Studi Literatur

Dalam penelitian ini menggunakan studi literatur sebagai referensi untuk mendukung proses penciptaan desain merchandise Scared of Bums. Studi literatur membantu menggali informasi dari berbagai sumber tertulis seperti buku, jurnal, dan media daring terkait identitas band, tren desain merchandise, dan preferensi audiens. Referensi ini menjadi landasan teoritis dalam menyusun konsep desain yang relevan secara visual dan fungsional, sehingga hasil akhirnya tidak hanya kreatif tetapi juga sesuai dengan karakteristik band dan kebutuhan pasar.

### 4.6. Dokumentasi

Pada tahap ini, pengumpulan data dilakukan dengan menganalisis dokumen-dokumen fisik yang terkait dengan objek penelitian, seperti poster konser, booklet album, foto-foto promosi, dan merchandise sebelumnya dari Scared of Bums. Dokumen-dokumen tersebut memberikan informasi visual dan tekstual mengenai identitas band, gaya desain yang pernah digunakan, serta elemen khas yang dapat diadaptasi ke dalam desain merchandise baru.

Selain itu, data dokumentasi lainnya, seperti hasil wawancara tertulis, arsip kegiatan band, dan katalog penjualan merchandise, juga dianalisis untuk memahami tren dan preferensi audiens secara lebih mendalam. Informasi ini menjadi landasan penting dalam menyusun konsep desain yang relevan, terarah, dan sesuai dengan identitas band serta kebutuhan pasar.

#### 3.2 Medium dan Media

Medium dan media merujuk pada bahan, alat, serta proses yang digunakan seseorang untuk menciptakan suatu karya. Berikut adalah penjelasan lebih rinci mengenai medium dan media, termasuk jenis bahan dan alat yang dipakai, serta langkah-langkah proses yang dilakukan.

##### 3.2.1. Medium

Medium adalah elemen fundamental dalam seni yang mencakup bahan, alat, dan teknik yang digunakan untuk menciptakan karya (Ningrum & Utami, 2023). Medium berperan dalam membangun dan menyusun karya seni hingga menjadi kesatuan yang utuh dan bermakna, baik secara estetika maupun filosofis.

Dalam Studi/Proyek Independen ini, medium digital menjadi fokus utama, menggunakan perangkat lunak seperti Adobe Photoshop dan Procreate. Medium digital dipilih karena fleksibilitasnya dalam proses desain dan kemampuannya untuk mendukung distribusi yang lebih luas.

##### 3.2.2. Media

Media adalah sarana penting untuk menampilkan hasil karya secara fisik. Dalam proyek ini, media yang digunakan adalah ilustrasi manual yang dikonversi menjadi ilustrasi digital. Ilustrasi tersebut berfungsi sebagai aset digital yang akan direalisasikan menjadi merchandise, sekaligus menjadi media promosi visual untuk lagu yang akan dirilis.

## PROSES PENCIPTAAN DAN KARYA

### 4.1. Konsep

Konsep perancangan adalah gagasan kreatif untuk menjawab kebutuhan dan masalah dengan mempertimbangkan estetika, fungsi, teknologi, dan konteks sosial (Foss & Waters, 2007). Dalam Studi/Proyek Independen di Cibola Threads, konsep awal dirancang melalui kolaborasi dengan mitra, disesuaikan dengan judul, lirik, dan makna lagu untuk memastikan keselarasan karya yang dihasilkan.

### 4.2.3. Konsep Perancangan

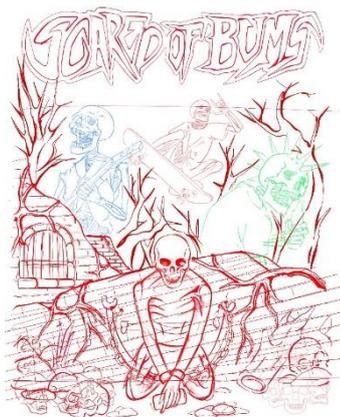
Konsep perancangan merchandise T-shirt band Scared of Bums menggambarkan dampak digitalisasi pada hubungan sosial anak muda. Terinspirasi dari musik dan estetika metal melodic core, desain ini dibuat melalui diskusi dengan mitra untuk mencerminkan tema band dan fenomena sosial secara relevan.

### 4.2. Tahapan Penciptaan

Dalam tahapan penciptaan desain merchandise T-Shirt, penulis terlebih dahulu mencari data mengenai band Scared Of Bums, mencari tahu dan mempelajari tentang band Scared Of Bums. Pada proses tahapan penciptaan karya meliputi beberapa penerapan metode seperti penerapan ilustrasi, tipografi, warna, komposisi, dan persorsi.

#### 4.2.1. Penerapan Ilustrasi

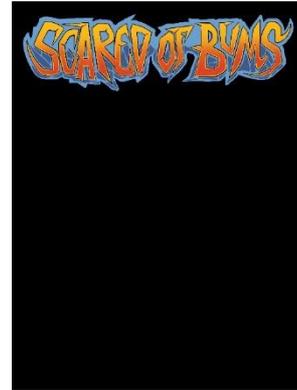
Dalam proyek ini, penulis menerapkan elemen visual berupa ilustrasi pada desain merchandise T-shirt. Proses dimulai dengan mencari ide berdasarkan makna dan lirik lagu, kemudian membuat sketsa awal, dilanjutkan dengan inking, pewarnaan, dan tahap finishing.



Gambar 1. Proses Pembuatan Ilustrasi (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

### 4.2.2. Penerapan Tipografi

Penulis menerapkan elemen tipografi sebagai pelengkap desain ilustrasi dan identitas band. Tipografi decorative dipilih sesuai dengan konsep dan gaya ilustrasi, serta digunakan sebagai headline untuk memperjelas bahwa desain berasal dari band yang diangkat.



Gambar 2. Penerapan Tipografi (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

### 4.2.3. Penerapan Warna

Penerapan warna merujuk pada gaya ilustrasi Semi Dark Surrealis Art yang dimana ilustrasi lebih condong menggunakan warna gelap dan tajam, seperti hitam, abu, putih, biru, kuning dan merah. Pemilihan warna tersebut membuat kesan yang dramatis dan juga memiliki kesan futuristik.

### 4.2.4. Penerapan Komposisi

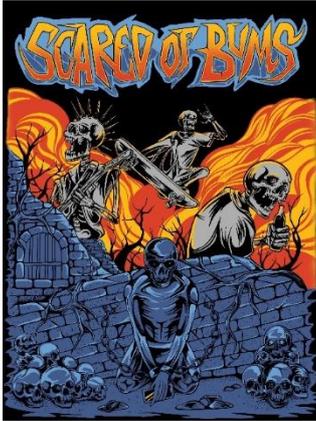
Penerapan komposisi pada tahap penciptaan karya tugas akhir ini menggunakan keseimbangan yang simetris, yang pada umumnya prinsip keseimbangan simetris ini menggunakan bentuk dan ukuran yang sama dengan yang lain.



Gambar 3. Penerapan Komposisi (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

#### 4.2.5. Penerapan Komposisi

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.



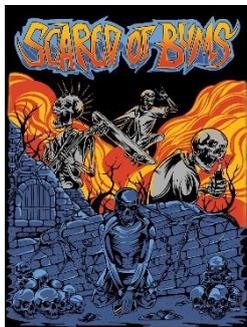
Gambar 4. Penerapan Komposisi (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

#### 4.2.6. Final Desain

Desain akhir T-shirt band Scared of Bums menampilkan ilustrasi Semi Dark Surreal Art bertema digitalisasi, dipadukan dengan warna gelap dan tipografi decorative untuk memperkuat identitas band.



Gambar 5. Final Desain (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)



Gambar 6. Final Desain (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)



Gambar 6. Final Logo (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

#### 4.3. Deskripsi Karya

Karya ini adalah kritik sosial dari Scared of Bums terhadap fenomena digitalisasi yang memengaruhi hubungan manusia. Satu Jari menggambarkan interaksi di media sosial yang sering kali hanya melibatkan satu jari di atas layar, tanpa memikirkan etika atau empati.

Dengan slogan “Dilahirkan Manusia, Dipelihara Algoritma,” merchandise ini menyuarakan pesan agar generasi muda lebih bijak dalam menggunakan teknologi. Desain visualnya menampilkan simbol tangan dan layar, mencerminkan dampak algoritma pada identitas manusia.

Melalui merchandise ini, Scared of Bums mengingatkan bahwa kita lebih dari sekadar pengguna teknologi—kita adalah manusia dengan hati dan nilai.

## KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil menghasilkan desain merchandise T-shirt untuk band Scared of Bums yang mengintegrasikan seni visual dengan tema sosial modern, yaitu pengaruh digitalisasi terhadap hubungan sosial anak muda. Desain yang dihasilkan menggunakan pendekatan Semi Dark Surreal Art, dengan warna gelap yang dramatis dan elemen tipografi decorative yang mencerminkan identitas musik metal melodic core dari band tersebut. Proses kreatif dalam penelitian ini melibatkan berbagai tahap, mulai dari riset, konseptualisasi, produksi digital, hingga uji dan revisi desain, dengan kolaborasi bersama Cibola Threads sebagai mitra produksi.

Melalui kolaborasi ini, penelitian menunjukkan pentingnya keterpaduan antara seni, musik, dan industri kreatif lokal dalam menciptakan produk yang estetis, bermakna, dan relevan dengan audiens target. Merchandise yang dihasilkan tidak hanya berfungsi sebagai alat promosi, tetapi juga menjadi media ekspresi artistik yang mampu menyampaikan pesan sosial secara visual.

Hasil penelitian ini menekankan bahwa kolaborasi dengan komunitas lokal, seperti Cibola Threads, dapat memberikan kontribusi besar pada inovasi dalam industri kreatif di Bali, baik dalam aspek desain maupun keberlanjutan produksi. Dengan memanfaatkan bahan ramah lingkungan dan pendekatan produksi berbasis lokal, proyek ini tidak hanya menghasilkan desain berkualitas tinggi tetapi juga mendukung nilai-nilai keberlanjutan.

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi desainer, akademisi, dan pelaku industri kreatif dalam mengembangkan strategi desain merchandise

yang tidak hanya berorientasi pada nilai estetika, tetapi juga mampu merepresentasikan identitas budaya, nilai-nilai sosial, dan kebutuhan komersial. Konsep dan metode yang digunakan dalam penelitian ini juga dapat diterapkan pada proyek desain lainnya, baik dalam lingkup lokal maupun global, untuk mendukung perkembangan industri kreatif yang lebih inovatif dan berkelanjutan.

## DAFTAR PUSTAKA

Laksmi, P. A. S., & Arjawa, I. G. W. (2023). Kearifan Lokal dalam Mendukung Pengembangan Industri Kreatif di Provinsi Bali. *Journal Scientific of Mandalika (JSM) e-ISSN 2745-5955/p-ISSN 2809-0543*, 4(1), 1-15.

wawancara terhadap personil band *Scared Of Bums*

Basiroen, V. J., Putra, I. N. A. S., Judijanto, L., Anggara, I. G. A. S., Negoro, A. T., Sutarwiyasa, I. K., ... & Wijaya, W. (2024). *Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual (DKV)*. PT. Green Pustaka Indonesia.

Wolfe, H. B. (1968). A model for control of style merchandise. *IMR; Industrial Management Review (pre-1986)*, 9(2), 69.

Sabarudin, A. P., Saputra, E. A., Egi, A. R., Arsyah, M., Adhetia, P. A., Ramli, F. A., ... & Kautsara, N. R. (2025). Pengaruh Desain Komunikasi Visual Dalam Meningkatkan Keberhasilan Pemasaran Produk di Era Digital. *HUMANUS: Jurnal Sosiohumaniora Nusantara*, 2(2), 197-209.

