
BAB II

OBJEK PERANCANGAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Produk apparel seperti kaos telah lama menggunakan ilustrasi sebagai hiasan yang menjadi daya tarik bagi konsumen. Beragam ilustrasi dengan tema beragam digunakan, namun presentasinya masih sedikit produk kaos yang melihat potensi sebuah karya ilustrasi yang mengangkat cerita rakyat sebagai sebuah keunikan. Ilustrasi cerita rakyat menjadi keunikan tersendiri sekaligus diharapkan dapat menarik minat anak muda Indonesia saat ini. Sehingga anak muda lebih mengenal cerita rakyat yang ada di Indonesia dari pada cerita anak dari luar negeri. Anak muda saat ini kurang mengenal cerita rakyat yang ada. Hal ini dipertegas lewat artikel yang ditulis oleh sastrawan Damiri Mahmud, bahwa kaum muda saat ini sudah tidak lagi berminat untuk membaca maupun mendengarkan cerita rakyat, hal ini karena kaum muda saat ini hidup pada abad teknologi yang serba fantastis (Purwanto, 2008). Oleh karenanya minat untuk membaca cerita rakyat semakin minim.

Berangkat dari persoalan minimnya minat anak muda terhadap cerita rakyat, ditemui bahwa salah satu faktor yang menyebabkan anak muda tidak tertarik dengan cerita rakyat adalah karena akses kepada cerita rakyat tersebut harus secara konvensional kurang, yaitu kesempatan untuk membaca buku cerita rakyat. Dimana persoalan membaca pun menjadi salah satu permasalahan yang terjadi pada kaum muda Indonesia saat ini. Hal ini yang kemudian menjadi keinginan penulis untuk menciptakan ilustrasi digital mengenai cerita rakyat yang diaplikasikan pada media kaos.

Kaos merupakan produk apparel yang umum digunakan oleh kaum muda dan kaos memiliki potensi untuk digunakan sebagai media penyampai cerita lewat ilustrasinya. Kaos kerap digunakan sehari-hari karena nyaman saat digunakan serta mudah menyerap keringat. Salah satu bahan kaos yang

populer digunakan adalah cotton combed. Bahan ini merupakan bahan yang ringan dan mudah saat di sablon karena mudah menyerap tinta sablon. Sehingga banyak brand *clothingline* yang menggunakan cotton combed sebagai bahan kaosnya dan media ilustrasi disablon. Hal inilah yang juga dialami oleh salah satu brand *clothingline* lokal yaitu Black Rebel.

Black Rebel merupakan brand baru yang mulai berdiri pada bulan November 2020 dan berlokasi di Yogyakarta. Meskipun belum memiliki store sendiri saat ini Black Rebel menerima pesanan secara online lewat sistem *preorder*. Black Rebel menasar kaum muda sebagai target penjualan produknya. Tema-tema yang diangkat oleh Black Rebel sendiri adalah tema ilustrasinya yang dekat dengan keseharian anak muda yang dikemas dalam ilustrasi vector. Namun di awal tahun 2021 Black Rebel merasa perlu untuk mengganti *image*-nya yang berbeda dengan brand *clothing*. *Image* yang ingin dibangun oleh Black Rebel adalah dengan menggunakan ilustrasi yang dapat membedakannya dengan brand lain, sekaligus menjadi kekuatan Black Rebel untuk merebut pangsa pasar.

Berangkat dari permasalahan tersebut penulis berkeinginan untuk merancang ilustrasi kaos bagi *brand* Black Rebel yang memiliki kekuatan visual dapat “menggangu pasar” dengan keunikannya gambar ilustrasinya. Penulis berkeinginan untuk menggunakan cerita rakyat sebagai ilustrasi pada kaos brand Black Rebel. Hal ini dilatari oleh rasa bangga penulis terhadap sosok Aryo Penangsang yang memiliki jiwa pemberani dan daya juang tinggi dalam mempertahankan apa yang diyakininya benar. Selain itu sosok Aryo Penangsang yang pantang menyerah, juga sesuai dengan filosofi dari Black Rebel yang berjuang untuk menghasilkan produk-produk yang berkualitas di tengah maraknya *clothing line* lokal yang ada saat ini. Itulah alasan kuat penulis akan merancang ilustrasi Aryo Penangsang pada kaos bagi produk Black Rebel sebagai judul Penyajian Akhir.