

BAB III

SAJIAN DATA DAN ANALISIS DATA

A. Sajian Data

Dalam bab ini, peneliti akan menjelaskan hasil-hasil penelitian serta pembahasan mengenai proses kreatif desain kaos yang dilakukan oleh Qimojapara dalam memperkenalkan sejarah dan sosial budaya kota Jepara. Pada bagian ini peneliti akan memberikan sajian data serta pembahasan yang diperoleh melalui hasil wawancara selama melakukan penelitian dari informan-informan yang ada. Pelaksanaan wawancara dilakukan pada tanggal 10 Mei 2017 dan 17 Oktober 2017 wawancara secara langsung. Informan pertama yaitu Afif Isyarobbi pemilik Qimojapara, kedua adalah Krisna Oky selaku tim kreatif Qimojapara.

Dalam sajian data, peneliti akan membahas tentang pengamatan langsung dari informan tentang proses kreatif yang diterapkan oleh Qimojapara dalam memproduksi suatu konsep desain sampai hasil akhir dalam bentuk kaos kemudian akan dilakukannya analisis data.

Dalam tahapan analisis data dengan mengacu kepada Suyanto (2004:104) yang menjelaskan kreativitas adalah kemampuan menyajikan gagasan atau menemukan ide baru. Perlu adanya beberapa teknik dalam menciptakan suatu ide yang baru, yaitu adanya penyesuaian, pembesaran, pengecilan, pembalikan, penggantian, serta perubahan pengaturan kembali dan perpaduan atau kombinasi.

Pembahasan juga mengacu pada Graham Wallas (Morissan, 2010:340) mengemukakan empat langkah dalam proses kreatif yaitu, Persiapan, Inkubasi, Iluminasi, verifikasi. Kemudian mengacu juga pada Kusrianto (2007:2) desain komunikasi visual adalah suatu ilmu yang mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media yang bertujuan untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual.

Bagi peneliti sangat penting untuk memahami tentang proses kreatif yang diterapkan oleh Qimojapara dalam memperkenalkan sejarah dan sosial budaya kota Jepara, mengingat Qimojapara merupakan distro *clothing* yang mengangkat tema tentang sejarah kebudayaan kota Jepara secara visual yang disampaikan melalui media *T-Shirt*. Maka peneliti melakukan penelitian dengan mencari sumber data dari:

1. Informan

a. Afif Isyarobbi

Afif Isyarobbi merupakan pemilik dari Qimojapara yang terjun langsung dalam proses produksi kaos Qimojapara yang bertugas dalam melakukan riset, pembuatan sketsa sampai pewarnaan.

b. Krisna Oky

Krisna Oky merupakan salah satu anggota dari tim kreatif yang bertugas sebagai mengolah konsep desain secara digital.

2. Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai akan memberikan jawaban atas pertanyaan tersebut (Moleong, 2000: 135). Jenis wawancara yang akan digunakan yaitu wawancara tidak berstruktur karena wawancara ini digunakan untuk menemukan informasi yang bukan baku atau informasi tunggal dan pertanyaannya dapat berubah sewaktu-waktu seiring berjalannya proses wawancara tersebut.

Adapun wawancara yang dilakukan oleh peneliti:

- a. Wawancara dengan Afif Isyarobbi dilakukan secara langsung pada tanggal 17 Oktober 2017
- b. Wawancara dengan Krisna Oky dilakukan secara langsung pada tanggal 17 Oktober 2017

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan salah satu cara untuk mendapatkan gambaran dari sudut pandang subjek melalui suatu media tertulis dan dokumen lainnya yang ditulis atau dibuat langsung oleh subjek yang bersangkutan (Herdiansyah, 2014:143).

Pengumpulan data penelitian ini berupa dokumen pribadi, catatan harian, autobiografi, dan foto-foto desain yang telah dan yang akan di produksi.

4. Kreatif Qimojapara dalam pencarian ide desain kaos.

Dalam pembuatan suatu desain hal yang sangat tidak bisa di pisahkan dari desainer adalah menemukan atau mendapatkan ide yang kreatif agar desain tersebut tidak terlihat biasa.

“Kreatif itu kita dapat memunculkan suatu ide yang baru atau memperbarui ide yang sudah ada dan menuangkannya kedalam sebuah karya seni apapun.” (Apeep, *owner* dari Qimojapara, wawancara 17 Oktober 2017).

Langkah yang dilakukan Qimojapara dalam pencarian ide kreatif dalam membuat desain kaos.

a. Mengangkat tentang sejarah dan kebudayaan Jepara.

Suatu kreativitas sangat diutamakan dalam pembuatan suatu desain yang mana akan menarik konsumen untuk membelinya.

“Kami ingin memperkenalkan kebudayaan, kesenian dan sejarah kota Jepara serta R.A. Kartini lewat visualisasi pada desain kaos yang unik dan berbeda dari yang lain. Sesuai dengan konsep yang diangkat Qimo lebih menonjolkan tentang Jepara” (Apeep, *owner* dari Qimojapara, wawancara 17 Oktober 2017).

Apeep menjelaskan bahwa kenapa mengangkat tentang Jepara karena muncul dari kegelisahan pribadi yang melihat banyaknya orang yang mulai melupakan warisan nenek moyang dan warisan nenek moyang harus selalu di lestarikan.

b. Mengangkat isu tentang kondisi Jepara

Selain mengangkat tentang sejarah dan kesenian budaya Jepara, Qimo juga mengangkat isu dari kegelisahan masyarakat tentang apa yang terjadi di kota Jepara.

“Melihat dari kegelisahan masyarakat tentang apa yang sedang terjadi di kota Jepara, kami mencoba mengangkatnya dalam bentuk visual dan menjadi suatu pesan atau sebuah kritikan yang harus segera di respon oleh pemerintah” (Apeep, *owner* dari Qimojapara, wawancara 17 Oktober 2017)

Dalam dunia desain, sebuah kreativitas menjadi hal utama yang harus ada didalam pikiran seorang desainer, dimana dengan kreativitas tersebut dapat membebaskan diri dalam membentuk dan memvisualkan ide yang kreatif ke dalam sebuah karya seni.

Begitu yang diterapkan Qimojapara dalam menemukan sebuah ide kreatif dengan cara mengangkat suatu ide yang belum banyak orang lain berbicara tentang sejarah, kebudayaan dan sosial dan membentuknya dalam sebuah visual.

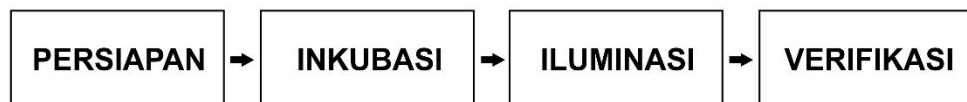
Desain-desain yang di buat oleh Qimojapara bukan hanya sekedar untuk kepentingan bisnis semata, pemilik berharap desain yang dibuatnya bisa menjadi sebuah media yang dapat memperkenalkan Jepara dan sebagai penyampaian pesan atau kritikan yang harus di sadari oleh pemerintah dan masyarakat Jepara.

5. Proses kreatif yang diterapkan Qimojapara dalam pembuatan desain.

Dalam pembuatan desain perlu banyak tahapan yang harus dilakukan mengingat seorang desainer tidak hanya mengandalkan

ketajaman naluri serta kecermelangan ide yang dimilikinya. Desain yang baik harus memiliki tujuan tertentu dalam menyampaikan suatu pesan. Oleh karena itu, untuk menghasilkan karya seni yang baik sangat diperlukan adanya proses kreatif untuk menentukan ide dan konsep yang diinginkan.

Saat ini Qimo menjadi salah satu oleh-oleh khas Jepara yang banyak diminati oleh para wisatawan, baik Jepara, luar Jepara maupun mancanegara. Yang membedakan Qimo dengan produk lain adalah detail desain yang diciptakan, pewarnaan yang beragam dan sangat diperhatikan pada setiap detail kaosnya, dan keunikan lain yang tidak dapat ditiru oleh produsen lain.



Bagan 3.1

Proses kreatif menurut Graham Wallas (Morissan, 2010:340)

Berikut ini adalah proses dalam pembuatan desain kaos Qimo.

a. Melakukan riset

Qimojapara melakukan riset untuk mengangkat suatu permasalahan atau melihat dari kondisi yang terjadi di Jepara.

“Setiap desain yang ingin dibuat selalu dilakukan dengan cara riset terlebih dahulu dalam mencari suatu permasalahan yang ingin di visualisasikan, yang tujuannya untuk mendapatkan informasi-informasi secara lengkap dan secara real.”(Apeep owner Qimojapara wawancara 17 Oktober 2017)

Sebelum membuat desain hal yang harus dilakukan adalah melakukan sebuah riset sebagai proses yang digunakan untuk mencari suatu permasalahan. Peran penting proses riset dan analisa sebagai memperkuat ide dalam menentukan bentuk visual desain kaos. Dalam melakukan riset, tim riset Qimojapara membutuhkan waktu sekitar satu sampai dua minggu lebih untuk satu konsep ide, dari konsep ide yang ditemukan dapat menghasilkan beberapa konsep desain.

b. Merangkum hasil riset.

Setelah melakukan sebuah riset, tahapan selanjutnya adalah merangkum informasi-informasi dari hasil riset yang tujuannya adalah untuk memahami dan mengetahui isi dari hasil riset yang telah dilakukan.

“Hasil dari riset kami rangkum dan dievaluasi untuk memahami fenomena mana yang akan kami angkat sebagai konsep dalam pembuatan desain kaos Qimojapara agar dapat di pertanggung jawabkan.”(Apeep *owner* Qimojapara wawancara 17 Oktober 2017)

Dalam tahap merangkum, Qimojapara bersama beberapa anggota dari komunitas Rumah Kartini dan beberapa dari pihak yang memahami dan mengerti tentang Jepara saling berdiskusi dan bermusyawarah untuk mengembangkan hasil riset yang telah dilakukan. Yang selanjutnya akan dijadikan sebagai sebuah konsep desain kaos Qimojapara. Dengan demikian akan

memudahkan desainer dalam merumuskan dan merancang bentuk visual.

c. Membuat beberapa sketsa.

Sketsa adalah suatu gambaran kasar yang menunjukkan garis besar suatu desain atau desain yang hampir selesai dari konsep atau tema yang telah di diskusikan. Proses selanjutnya adalah membuat sketsa berbentuk ilustrasi.

“Dalam pembuatan desain, tahap awalnya adalah membuat sketsa dan kami membuatnya secara manual atau menggunakan gambar tangan dengan berbagai teknik menggambar yang saya dapatkan sewaktu kuliah di ISI Yogyakarta”(Apeep, *owner* Qimojapara wawancara 17 Oktober 2017)

Langkah awal dalam pengerjaan atau membuat sketsa adalah menuangkannya kedalam selembar kertas putih dengan menggunakan alat-alat untuk melukis dan membuatnya sesuai dengan konsep yang akan diangkat dalam bentuk visual. Sketsa dapat dibuat dengan menggunakan pensil, spidol, atau alat gambar lain yang dapat memberikan warna.

Manfaat dalam proses pembuatan sketsa adalah memberikan gambaran atau garis besar tema yang diangkat, meminimalisir kesalahan, mempertajam pengamatan, dan meningkatkan kemampuan mengkoordinasi hasil pengamatan dan keterampilan tangan.

Sebagai ciri khas kaos Qimojapara yaitu di gambar secara manual dengan menggunakan tangan oleh *owner* Qimojapara.

Sebab itu kaos Qimojapara disebut kaos yang nyeni karena bersifat naturalis dan surealis.

Beberapa proses pembuatan sketsa secara manual:



Gambar 3.1

Proses pembuatan sketsa desain kaos Qimojapara
(sumber: Qimojapara)



Gambar 3.2

Sketsa desain kaos Qimojapara
(sumber: Qimojapara)



Gambar 3.3
Sketsa desain kaos Qimojapara
(sumber: Qimojapara)



Gambar 3.4
Sketsa desain kaos Qimojapara
(sumber: Qimojapara)

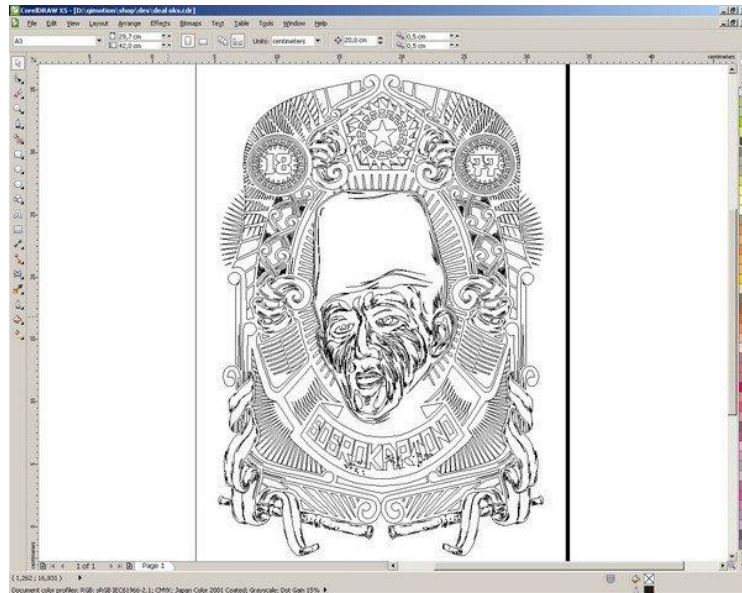
Tim desain membuat semua desain yang digambar oleh tangan yang mempunyai estetika tersendiri dengan berbagai teknik arsir yang detail untuk memperlihatkan suatu karakter Qimojapara. Untuk setiap desain rata-rata dikerjakan selama 1 minggu. Mulai dari menggambar sampai mengolahnya melalui komputer, untuk proses pewarnaan dan juga pemilihan warna *value* yang selanjutnya di sablon.

d. Melakukan pengeditan sketsa dengan olah digital

Proses akhir yang dilakukan oleh Qimojapara adalah menggunakan olah digital dalam proses pewarnaan. Pada tahap ini sebagai penyempurnaan bentuk dan warna agar terlihat lebih jelas.

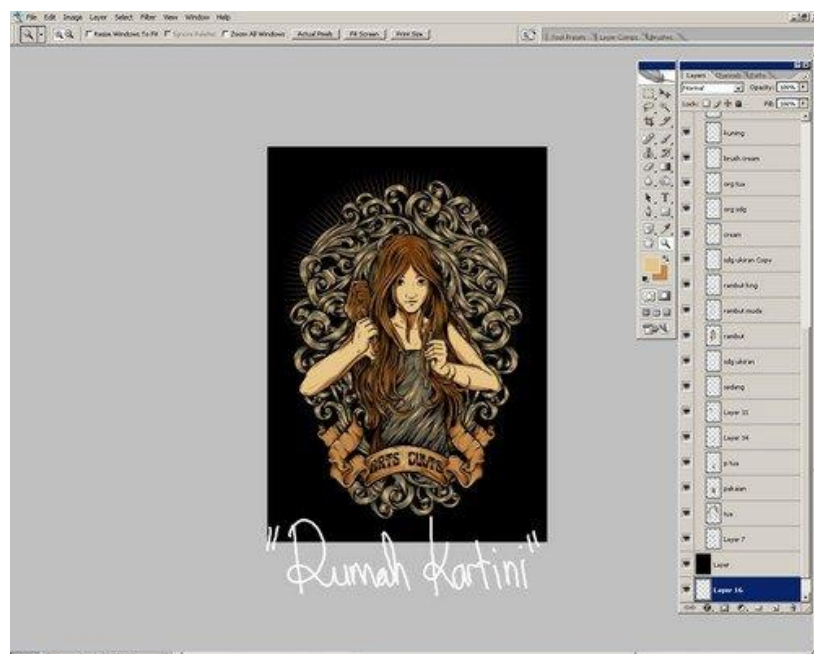
“Sebagai proses akhir pada pembuatan desain, sketsa yang telah dibuat kemudian diolah menggunakan *software* desain yang bertujuan untuk memberikan warna, mengisi kekosongan bidang gambar, kemudian mewarnai dengan pemilihan warna standart internasional.”(Oky tim kreatif Qimojapara wawancara 17 Oktober 2017)

Beberapa contoh desain yang diolah menggunakan komputer:



Gambar 3.5

Proses pewarnaan menggunakan *software* desain
(sumber: Qimojapara)



Gambar 3.6

Proses pewarnaan menggunakan *software* desain
(sumber: Qimojapara)



Gambar 3.7

Proses pewarnaan menggunakan *software* desain
(sumber: Qimojapara)

Sketsa yang telah dikerjakan kemudian discan dan simpan ke dalam komputer dimana akan dilakukannya pengolahan desain dengan beberapa *software* desain yang mendukung pada tahap pewarnaan. Adapun aplikasi pengolah gambar yang digunakan seperti *Photoshop* dan *Corel Draw*. Tujuannya adalah dapat mewarnai sketsa yang telah dibuat dengan detail dan membuat hasil ilustrasi terlihat sempurna.

”Membuat desain yang menarik tidak harus menggunakan seluruh warna yang ada di *color chart*, ada baiknya memilih dua atau tiga warna yang dominan pada saat proses pemberian warna, dan Qimojapara dominan menggunakan warna-warna klasik seperti coklat, hitam, emas.”(Oky tim kreatif Qimojapara wawancara 17 Oktober 2017)

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembuatan desain kaos Qimojapara

melakukan sebuah konsep untuk mengangkat suatu tema yang selanjutnya dirangkum atau didiskusikan bersama agar menemukan suatu pokok permasalahan dan membuat sketsa desain yang diolah menggunakan *software* pendukung dalam tahap pemberian warna dan merapikan sketsa. Dalam proses pewarnaan atau olah digital, sang desainer menggunakan *software Photoshop* dan *Corel Draw*. Setelah desain benar-benar selesai kemudian proses akhirnya adalah di sablon dengan menggunakan bahan kaos yang berkualitas.

6. Desain komunikasi visual yang terdapat pada desain kaos Qimojapara.

Desain komunikasi visual atau yang sering disingkat DKV, tujuannya sebagai menyampaikan suatu pesan dengan bahasa visual. Penyampaiannya menggunakan berbagai media yang sangat bermanfaat demi kelancaran menyampaikan suatu informasi dari satu pihak ke pihak lain sesuai dengan tujuan yang ingin diwujudkan. Bahasa rupa yang sering digunakan adalah berupa garis-grafis, tanda atau simbol, ilustrasi atau gambar, warna, dan tipografi.

“Dengan menampilkan ilustrasi pada tiap desain, Qimojapara ingin desain tersebut sebagai media dalam memperkenalkan Jepara kepada masyarakat luas yang belum tau tentang sejarah Jepara, kaos Qimojapara juga sebagai sarana penyampaian informasi-informasi yang berkaitan dengan Jepara.”(Apeep *owner* Qimojapara wawancara 17 Oktober 2017)

Desain komunikasi visual juga berfungsi sebagai untuk menunjukkan suatu identitas seseorang atau kelompok yang mana kita

akan tau tentang siapa dia dan berasal dari mana hanya dengan melihat visual yang ditampilkan. Tidak hanya ditujukan sebagai identitas seseorang, desain komunikasi visual dapat tertuju ke suatu produk atau benda lainnya.

Qimojapara menggunakan visual sebagai sarana menyampaikan suatu pesan dan ingin membuat identitas berbeda dengan yang lain. Dengan konsep-konsep desain yang bisa di bilang bertemakan klasik, sudah menunjukkan bahwa itu merupakan identitas dari Qimojapara.

Desain komunikasi visual yang di produksi oleh Qimojapara antara lain:

a. PERANG OBOR



Gambar 3.8

Desain Kaos Qimojapara
(sumber: Qimojapara)



Gambar 3.9
Desain kaos Qimojapara
(sumber: Qimojapara)

Perang obor adalah acara tradisi atau ritual yang saat ini masih di jaga kelestariannya. Perang obor adalah atraksi yang sudah ada sejak zaman dulu dan sampai sekarang masih terjaga. Dari sejarahnya tradisi ini dilakukan sebagai rasa terima kasih kepada sang pencipta atas limpahan hasil panen petani yang ada di Jepara.

Tradisi ini merupakan acara tahunan yang dilakukan di Desa Tegalsambi kecamatan Tahunan kabupaten Jepara. Warga yang ikut serta dalam tradisi ini dilakukan dengan cara perang atau saling hantam menghantam dengan menggunakan obor yang terbuat dari pelepah daun kelapa dan daun pisang kering, maka dari itu tradisi ini di sebut dengan nama perang obor.

“Dalam desain tersebut Qimo memvisualisaikan dalam bentuk Tipografi yang di dalamnya menggunakan kata-kata dan beberapa simbol. Untuk membuat konsep perang obor diperlukan waktu sekitar dua minggu untuk diadakannya suatu riset tentang tradisi ritual Perang Obor. Dalam desain tersebut Qimo ingin memperkenalkan tradisi Perang Obor .”(Apeep dan Oky *owner*/ tim kreatif Qimojapara wawancara 18 Oktober 2017)

Sebagai ciri khas dalam desain ini adalah Tipografi dengan tulisan Perang Obor pada desain tersebut di buat secara manual dengan konsep gambar api, pelepah daun kelapa dan daun pisang serta tungku yang berisi kemenyan. Dimana ritual tersebut dilakukan dalam rangka slametan atas hasil panen petani yang ada di Jepara. Kemudian dilakukan *colouring* dengan menggunakan olah digital.

b. CRIMONJAWA (Karimunjava)

Qimo mengangkat Karimunjava sebagai desain kaos:



Gambar 3.10
Desain kaos Qimojapara
(sumber: Qimojapara)

Karimunjawa memiliki 27 pulau, dimana pulau-pulau tersebut berada di ujung utara pulau Jawa, tepatnya berada di kabupaten Jepara. Karimunjawa dikenal dengan keindahan alamnya, yang menjadi kunjungan wisatawan adalah keindahan bawah lautnya. Keindahan bawah laut Karimunjawa masih sangat terjaga dan masih alami, dilihat dari kejernihan airnya yang sangat menyejukkan mata.

Karimunjawa adalah salah satu tema yang cukup sering diangkat oleh Qimojapara dan diberi nama Crimonjawa.

“Series ke 9 ini dibuat lebih spesial dengan ilustrasi irama ombak yang membentuk bulatan dan menutupi tulisan *typho* CRI-MON sebagai *background*. Semua digambar tangan yang mempunyai estetika tersendiri dengan teknik arsi yang sangat detail untuk memperlihatkan suatu karakter Qimojapara. Setiap satu desain rata-rata dikerjakan selama 1 minggu. Semua Mulai dari menggali tema, menggambar, sampai memindahkan desainnya ke komputer untuk proses pewarnaan dan juga pemilihan warna *value* yang selanjutnya proses sablon.”(Apeep dan Oky *owner*/tim kreatif Qimojapara wawancara 18 Oktober 2017)

Crimon Java adalah kepulauan Karimunjawa dalam bahasa asing. Ada tambahan kata Hidden Paradise dan Jawa Japara diatas dan dibawahnya. Tema seri ini menceritakan kondisi Karimunjawa yang semakin ramai wisatawan. Begitu banyak tamu yang mengunjungi Karimunjawa. Kata hidden paradise membuat semakin banyak orang yang ingin berwisata dan datang ke Karimunjawa. Ada kebanggaan tersendiri mengetahui bahwa ada surga idaman di Jepara, Jawa Tengah. Setidaknya begitulah awal mula terciptanya ide seri ini. Pemilihan warna dengan perpaduan antara warna biru muda, biru tua, dan hijau

menjelaskan bahwa Karimunjawa merupakan sebuah destinasi wisata alam yang sangat indah dan patut untuk dikunjungi.

c. R. A. KARTINI

Siapa yang tidak kenal dengan tokoh satu ini, tokoh pahlawan dari Jepara yang membangkitkan peran wanita dan menjadi tokoh dalam perkembangan pendidikan di Indonesia.



Gambar 3.11
Desain kaos Qimojapara
(sumber: Qimojapara)

Raden Ajeng Kartini merupakan salah satu pahlawan nasional Indonesia yang berasal dari keluarga bangsawan. Beliau dikenal gigih dalam memperjuangkan emansipasi wanita semasa hidupnya. Ia berusaha untuk membawa perempuan menjadi lebih maju lagi karna pada zaman itu wanita memiliki kedudukan yang rendah di hadapan pria dan beliau ingin tidak adanya perbedaan antara wanita dan pria dalam segala bidang termasuk pendidikan.

“dengan teknik *Engraving* (garis-garis kecil) Qimo memvisualisasikan sosok R.A Kartini. Dengan dihiasi *frame* ukiran yang sangat detail sebagai ciri khas Jepara yang beliau kenalkan ke Eropa. Menggunakan warna klasik untuk *frame* dengan gradasi warna terang ke gelap didalamnya terdapat warna ungu yang menyimbolkan lebih ke arah perempuan. Dibawahnya terdapat pita yang bertuliskan nama Kartini.”(Apeep dan Oky *owner*/tim kreatif Qimojepara wawancara 18 Oktober 2017)

Kesenangannya dalam hal membaca membuatnya mempunyai pengetahuan yang sangat luas tentang ilmu pengetahuan, dan kebudayaan. Perbandingan antara wanita Eropa dan pribumi dirasa cukup berbeda, dengan demikian R.A Kartini fokus terhadap masalah emansipasi wanita. Dan menurutnya seorang wanita itu harus memperoleh kebebasan dan persamaan dalam segala bidang termasuk otonomi dan hukum.

Dapat disimpulkan bahwa Qimo ingin memperkenalkan sosok pahlawan dari Jepara yaitu R. A. Kartini yang pada zamannya ia memperkenalkan ukiran ke bangsa Eropa.

**d. KANJENG RADEN MAS ADIPATI ARYA
SOSRONINGRAT**



Gambar 3.12
Desain Kaos Qimojapara
(sumber: Qimojapara)

Raden Mas Sosroningrat merupakan ayah kandung dari R.A. Kartini yang menjabat sebagai Bupati Jepara pada tahun 1881. Ia memiliki dua orang istri yang pertama adalah Mas Ayu Ngasirah (Mas Ajeng) dan Raden Mas Sosroningrat Moerjam (Gusti Raden Ayu). Sebagai pemegang amanah menjadi Bupati Jepara, Raden Mas Sosroningrat harus memiliki permaisuri dari darah bangsawan. Karena Ngasirah berprofesi sebagai buruh gula dan dari kalangan masyarakat biasa. Dengan adat istiadat yang begitu, Raden Mas Sosroningrat menikahi

Moerjam dan mendapatkan gelar Gusti Raden Ayu dan Ngasirah menjadi Mas Ajeng. Raden Mas Adipati Arya Sosroningrat di kenal sebagai sosok ayah yang adil kepada anak-anaknya.

“Dalam desain ini kami mencoba mengangkat sosok ayah dari R.A. Kartini yaitu Raden Mas Adipati Asya Sosroningrat yang mana pada saat dulu menjabat sebagai Bupati Jepara. Desain yang dibuat Qimo menampilkan visual wajahnya dan dikelilingi ukiran kayu khas Jepara seperti sebuah *frame*.” (Apeep dan Oky *owner*/tim kreatif Qimojapara wawancara 18 Oktober 2017)

Pada edisi desain ini Qimojapara ingin memperkenalkan salah satu tokoh penting di Kota Jepara yaitu Raden Mas Adipati Arya Sosroningrat yang tidak lain merupakan ayah kandung dari R. A. Kartini. Dalam desain ini yang menjadi bentuk visualnya adalah wajah yang terdapat didalam sebuah *frame* berbentuk ukiran, yang mana ukiran tersebut menjadi ciri khas kaos Qimojapara karena tidak ingin meninggalkan ciri khas kota Jepara yang dijuluki sebagai kota ukir. Untuk penggunaan warna, desain ini menggunakan warna-warna klasik agar memperlihatkan zaman dulu dan berkesan gagah dan sesuai dengan tokoh yang di visualisasikan.

e. **SOSROKARTONO**



Gambar 3. 13
Desain kaos Qimojapara
(sumber: Qimojapara)

Pada edisi ini Qimo ingin mengenalkan tokoh yang lahir pada tanggal 10 April 1877, beliau sangat jenius dan meneruskan *study* di Leiden Belanda yaitu Mbah Sosrokartono

Siapa yang tak kenal dengan tokoh pahlawan wanita yang terkenal dengan emansipasi dan pemikirannya di masa lalu untuk perkembangan pendidikan Indonesia yang bisa kita nikmati saat ini, beliau adalah R.A. Kartini yang berasal dari kota Jepara. Perkembangan beliau untuk membicarakan nasionalisme dan pemikirannya salah satunya yang

mendukung Kartini dibelakang layar adalah kakak kandungnya sendiri yang nomor tiga dari keturunan Mbah Sosroningrat (adipati Japara) dengan istri mbah Ngasirah.

“Desain yang dibuat Qimo menggunakan desain vector untuk membuat bentuk mbah Sosrokartono disaat tua dengan goresan-goresan warna yang berbeda dan dihiasi bentuk *frame* yang diisi simbol-simbol tentang perjuangan dan nama sebutan mbah Sosrokartono.”(Apeep dan Oky *owner*/tim kreatif Qimojapara wawancara 17 Oktober 2017)

Qimo menjelaskan visual yang terlihat dalam desain, terdapat simbol bintang yang menjelaskan tentang simbol animim beliau disaat menjadi wartawan perang dunia II. Lingkaran kiri dan kanan memberitahukan kepada masyarakat tentang tahun kelahirannya. Dibagian bawah terdapat suatu kain dengan warna yang melilit bentuk bambu (salah satu sebutan mbah Sosrokartono yaitu Joko Pring atau bambu). Jenis pewarnaan untuk desain kaos ini diberi warna dominan merah yang mengartikan keberanian dan warna cream memperlihatkan identitas Jawa.

f. PIWELING RATANKU



Gambar 3. 14
Desain kaos Qimojapara
(sumber: Qimojapara)

Dari beberapa jalan utama yang berada di Jepara memang banyak yang tidak diperbaiki mungkin rumitnya birokrasinya atau memang belum ada anggaran perawatan untuk infrastruktur yang sangat penting bagi masyarakat umum

”Pada musim hujan beberapa tahun ini sangat lebat yang berpengaruh pada kondisi di beberapa ruas jalan utama di Jepara yang saat ini belum ada penanganan dari pemerintah daerah. Banyak sekali masyarakat menuliskan status tentang infrastruktur jalan dan keselamatan pengguna jalan di Jepara lewat media sosial.”(Apeep dan Oky owner/tim kreatif Qimojapara wawancara 18 Oktober 2017)

Dengan melihat situasi seperti ini, Qimo mengangkatnya sebagai tema untuk di visualkan melalui media kaos. Dari permasalahan inilah Qimo ingin mengkritik keadaan yang ada di Jepara lewat visual yang

dioutputkan ke dalam produk kaos. Dari beberapa sketsa manual dibuat dan dirancang untuk memberi sindiran yang indah ini, kami mengambil alat yang tidak asing digunakan pekerja kayu yaitu *icon* Pasah (serut alat untuk menghaluskan media kayu) yang juga diberi roda dan mesin layaknya mobil dari kayu yang sedang marah. Di kendarai oleh anak muda dengan tulisan bahasa Jawa Piweling Ratanku yang berarti mengingatkan pemerintah daerah Jepara untuk mengutamakan perbaikan atau perawatan yang berhubungan dengan infrastruktur umum.

g. JAPARA MAPS 2



Gambar 3.15
Desain kaos Qimojepara
(sumber: Qimojepara)

Pada perkembangannya, kaos khas Jepara ini mulai membidik jalur pop dan menyukai warna cerah ceria. Desain kaos dengan pola yang ringan dan berulang. Namun jangan salah, meski terlihat nge-pop tetap

tidak meninggalkan cerita yang menjadi salah satu nilai lebih dari kaos Qimo.

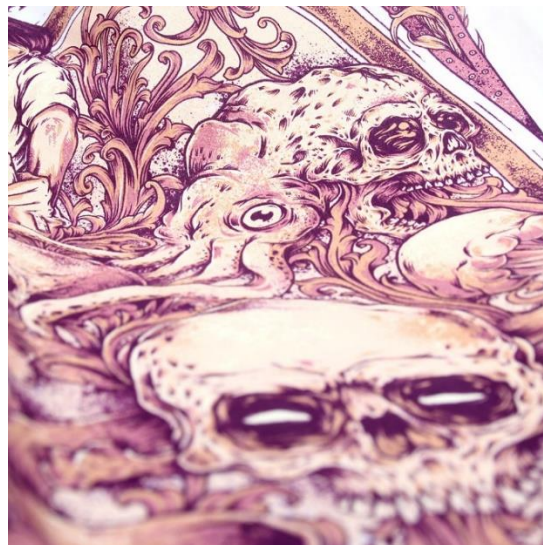
“Kaos Jepara Map edisi kedua ini bercerita tentang bentangan alam Jepara, jika dilihat saat perjalanan pulang dari kepulauan Karimunjawa menuju pelabuhan Kartini Jepara. Dataran tinggi dan pegunungan Muria diwakili oleh segitiga-segitiga ke atas. Pola pepohonan mengisi bidang kosong diantara segitiga. Dibagian atas, sinar matahari, hujan, awan dan bintang mempercantik kota. Wisata alam memang menjadi salah satu unggulan di Jepara.”(Apeep dan Oky *owner*/tim kreatif Qimojapara wawancara 17 Oktober 2017)

Tak hanya kecantikan alam, lautnya pun memiliki kekayaan ikan yang telah lama dikenal kota tetangga. Maka jangan heran jika ada begitu banyak perahu dan kapal bersandar setiap siang. Dan yang membuat Jepara istimewa adalah ombaknya yang sangat tenang, sehingga wisata pantai begitu diminati.

h. JAPARA HARD CULTURE



Gambar 3. 16
Desain kaos Qimojapara
(sumber: Qimojapara)



Gambar 3.17
Desain kaos Qimojapara
(sumber: Qimojapara)

Illustration untuk edisi pertama, Qimo membicarakan tentang Japara Hard Culture, memvisualisasikan dengan karakter dan detail juga rapi yang dibuat manual oleh tangan diatas kertas. Untuk kaos seri ini

banyak sekali simbol yang di gabung dalam bentuk satu kesatuan desain yang menarik.

“Saat tema ini diangkat menurut pandangan Qimo tentang keadaan sosial di kabupaten Jepara yang kita lihat saat ini adalah kemampuan dan kekuatan manusia untuk bisa memenuhi kebutuhan manusia sangatlah penting, dari itulah terjadinya budaya yang menurut kami akan menjadi keras dan *extreme*, dilihat dari persaingan bisnis, gaya hidup dan lain sebagainya.”(Apeep dan Oky *owner*/tim kreatif Qimojepara wawancara 18 Oktober 2017)

Dengan ilustrasi yang bisa dilihat dari paling atas ada tokoh manusia yang sedang berteriak dengan membawa perlengkapan ganden dan pahat yang disamping dan bawahnya terlihat tengkorak yang sedang mengangah yang dikombinasikan dengan hewan laut gurita dan beberapa ubur-ubur dengan *background* ukiran yang menjalar dari bawah sampai atas dengan dihiasi sentuhan *brush splatter* dan yang pasti dengan arsiran yang rapi dan juga detail dalam satu *frame*. Dengan pewarnaan yang tidak terlalu kuat akan tetapi *line* yang rapi dan rumit inilah yang Qimo tunjukan.

Dari beberapa desain yang telah diproduksi oleh Qimojepara yang menjadi ciri khas nya adalah, desainnya yang dibuat dengan tangan dari sang desainer yang merupakan pemilik Qimojepara dan tiap desain mempunyai ceritanya masing- masing karna sebelum mengerjakannya melakukan sebuah riset yang berfungsi untuk mengumpulkan segala informasi yang dibutuhkan. Keunikan lainnya adalah ukiran yang selalu melekat di hampir tiap desainnya, mulai dari ilustrasi yang berbentuk

ukiran ataupun jenis tipografi yang dibentuk seperti ukiran yang mana menjadi ciri khas kota Jepara.

i. INDONESIA



Gambar 3.18

Desain kaos Qimojapara
(sumber: Qimojapara)

Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki berbagai keragaman suku, bahasa dan agama. Mulai dari suku Batak, Padang, Jawa, Sunda, Bugis, Ambon dan masih banyak suku yang lainnya. Dengan keberagaman tersebut, negara Indonesia di persatukan oleh Pancasila dengan semboyan Bhineka Tunggal Ika yang artinya adalah meskipun berbeda-beda namun tetap satu jua. Dengan kelima sila yang ada di Pancasila membuat bangsa Indonesia selalu hidup rukun, aman dan tentram karena saling menghormati dan menghargai satu sama lainnya.

“Desain ini dibuat bertepatan dengan memperingati HUT RI yang ke 72 pada tanggal 17 Agustus 2017. Dengan menampilkan pancasila sebagai ilustrasi, desain ini menceritakan tentang betapa banyaknya keberagaman suku, bahasa, agama yang ada di Indonesia namun dipersatukan oleh Pancasila sebagai dasar negara Republik Indonesia.”
(Apeep dan Oky *owner*/tim kreatif Qimojapara wawancara 18 Oktober 017)

Pembuatan desain ini digambar full dengan secara manual dengan gambar tangan dan menggunakan beberapa teknik arsir yang dibuat secara detail. Dengan mengambil Pancasila sebagai gambar ilustrasi Qimo ingin menyampaikan suatu pesan melalui desain kaosnya yaitu semoga masyarakat Indonesia saling menghormati, menghargai dan menjaga toleransi antar keyakinan beragama yang ada di Indonesia. Dengan menambahkan simbol-simbol agama yang berada di atas kepala burung garuda, memperlihatkan bahwa di Indonesia mempunyai keberagaman agama, mulai dari islam, kristen protestan, katolik, hindu, buddha, dan kong hu cu.

Pada desain ini menggunakan perpaduan warna-warna terang ke gelap agar menampilkan warna klasik yang menjadi ciri khas kaos Qimojapara. Selain itu, tipografi yang dibuat dengan bertuliskan Indonesia yang di balut dengan ukiran-ukiran khas Jepara. Semoga negara Indonesia bisa berkembang dan berpikir ke depan tanpa harus meninggalkan tradisi lokal.

B. ANALISIS DATA

1. Kreativitas dalam pencarian ide sebagai konsep desain.

Kreativitas adalah kemampuan menyajikan gagasan atau menemukan ide baru. Kreativitas menjadi salah satu bentuk inovasi yang merupakan aplikasi gagasan atau ide baru tersebut. Perlu adanya beberapa teknik dalam menciptakan sebuah ide, yaitu penyesuaian (adaptasi), pembesaran (maksimal), pengecilan (minimasi), pembalikan (inversi), penggantian (substitusi), perubahan (modifikasi) pengaturan kembali dan perpaduan atau kombinasi (Suyanto, 2004:104).

Menciptakan sebuah ide desain yang berbeda bukan terjadi dalam sekejap saja, tetapi ada tahap proses didalamnya yang mencakup tata cara menuangkan ide kreatif yang muncul dari pemikiran desainer ke dalam sebuah karya. Dalam memunculkan ide-ide yang spektakuler sang desainer dituntut harus kreatif. Karena untuk menciptakan desain yang berkualitas desainer dituntut harus memiliki kreativitas dan *sense of aesthetic* yang luas.

Hal ini juga diterapkan oleh Qimojapara dalam nilai kreativitas yang dilakukan agar mendapatkan suatu permasalahan yang akan di komunikasikan secara visual melalui *T-Shirt*. Permasalahan yang diangkat tentang sejarah, warisan nenek moyang, seni, budaya, dan keadaan sosial Jepara. Bisa di katakan kaos Qimojapara sebagai kaos bercerita. Karena tiap desain mempunyai pesan yang berbeda-beda.

Mengangkat tema tentang Isu-isu Jepara dimasa kini dan masa lampau adalah salah satu ciri khas kaos Qimojapara. Isu masa lampau yang

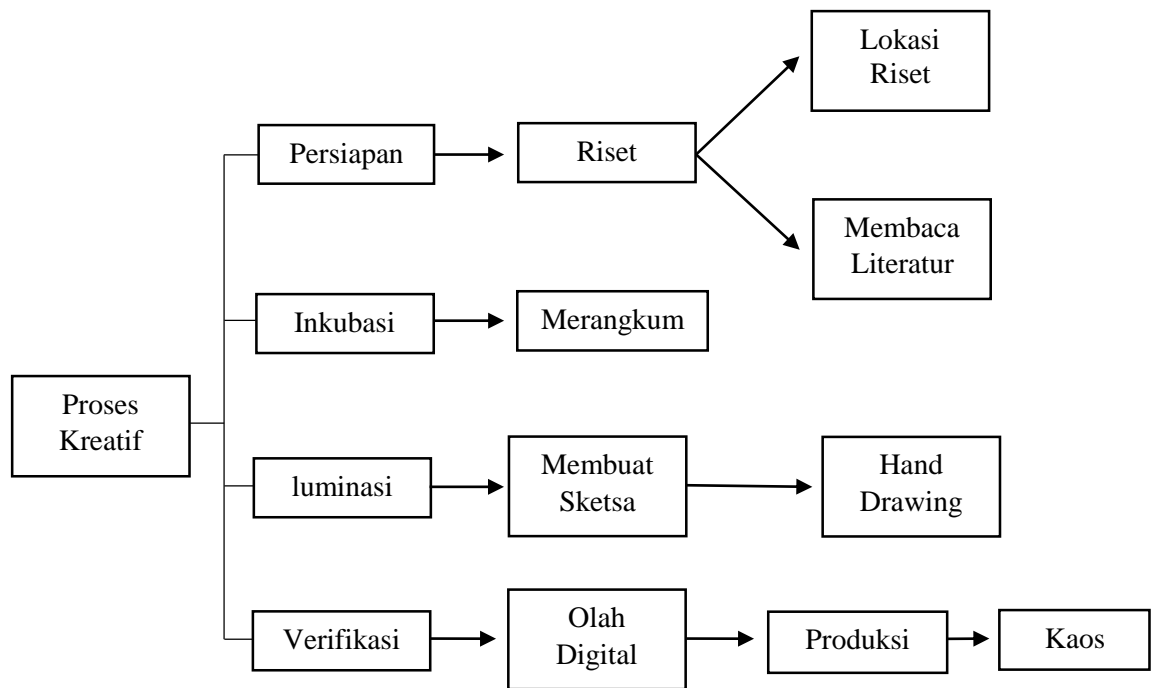
paling sering di angkat. Misalnya isu sebuah tokoh legendarisnya adalah R.A. Kartini yang menjadi salah satu ikon tokoh emansipasi dan pendidikan dan kesenian di saat itu. Qimo juga mengangkat cerita tentang sosok Sosrokartono dimana beliau merupakan kakak dari R.A. Kartini yang memberikan motivasi agar dapat berkembang dalam dunia pendidikan. Tak hanya itu Qimojapara juga mengangkat tema tentang keadaan sosial yang terjadi di Jepara tentang lambatnya penanganan dari pemerintah tentang infrastruktur yang kurang baik dan peran visual disini berfungsi sebagai media atas kritikan dari masyarakat. Qimojapara juga memperkenalkan wisata alam melalui desain kaosnya yaitu Karimunajawa yang memiliki keindahan bawah laut yang masih terjaga kelestariannya dan masih sangat alami.

Sebagai ciri khas kaos Qimojapara, hampir di tiap ilustrasi yang ada dikaosnya memiliki kreativitas dengan menambahkan seni ukiran yang menjadi ciri khas kota Jepara dan tidak di miliki oleh kaos-kaos lainnya. Dengan mengikuti zaman yang berkembang semakin pesat tanpa harus meninggalkan warisan nenek moyang yang telah ada, dan sepatutnya di jaga dan dilestarikan dengan apa yang Qimojapara telah lakukan dalam ilustrasi yang terdapat di kaosnya.

2. Proses kreatif dalam pembuatan desain.

Proses kreatif dapat dimulai dari dalam diri manusia berupa perasaan, pikiran dan imajinasi manusia yang kemudian menuangkannya ke sebuah media dan berbagai teknik tertentu dan melahirkan sebuah karya-karya seni yang baru dan unik. Sebuah desain yang baik dan unik diperlukan suatu proses didalamnya untuk mencapai sebuah kreativitas.

Menurut Graham Wallas (Morissan, 2010:340) mengemukakan empat langkah model proses kreatif, yaitu: Persiapan (*Preparation*), yaitu kegiatan mengumpulkan informasi latar belakang yang diperlukan untuk memecahkan suatu masalah melalui riset dan studi. Inkubasi (*Incubation*), yaitu proses mengembangkan ide atau gagasan. Iluminasi (*Illumination*), upaya mencari pemecahan masalah. Verifikasi (*Verification*), yaitu upaya memperbaiki ide atau gagasan dan menentukan jika ide atau gagasan tersebut merupakan solusi yang tepat.



Bagan 3.2

Proses Kreatif yang diterapkan oleh Qimojapara.

Dalam proses kreatifnya, Qimojapara menerapkan hal yang sama yaitu dengan:

Persiapan, dengan cara melakukan riset untuk mengumpulkan berbagai informasi- informasi tentang objek yang akan diangkat sebagai tema dalam pembuatan konsep desain kaos. Riset dapat dilakukan dengan berbagai cara, yang dilakukan oleh Qimojapara adalah dengan terjun langsung ke lapangan untuk mendapatkan informasi secara detail dan fakta, dengan membaca banyak literatur atau sumber buku atau biografi yang benar-benar dapat di pertanggungjawabkan. Tujuan diadakannya riset adalah untuk mendapatkan informasi secara fakta agar desain yang dibuat dapat dipertanggung jawabkan jalan ceritanya atau pesan yang ingin disampaikan.

Inkubasi, setelah mengumpulkan informasi-informasi dengan cara riset, proses selanjutnya adalah mengembangkan informasi yang didapat dengan cara berdiskusi bersama yang dibantu oleh beberapa orang dari komunitas Rumah Kartini dan beberapa tokoh sejarah Jepara. Tujuan dari proses ini adalah, semua informasi yang di dapat akan di kembangkan sesuai fakta agar mempermudah sang desainer menemukan ide kreatif dalam proses pembuatan desain.

Illuminasi, proses selanjutnya yang dilakukan adalah upaya mencari pemecahan masalah. Pada tahap ini Qimojapara melakukannya dengan cara membuat sketsa sebagai dasar untuk gambaran dari tema yang akan di angkat. Pembuatan seketsa dilakukan dengan cara manual yaitu digambar tangan oleh pemilik dari Qimojapara agar desain yang dibuat terlihat lebih real dan berkesan unik karena di gambar secara manual. Dengan berbagai teknik seni rupa yang dikuasanya seperti teknik engraving dan teknik arsir. Media yang digunakan adalah kertas putih, pensil, spidol gambar, dan alat melukis lainnya. Tujuan dalam pembuatan sketsa adalah memberikan gambaran tema yang diangkat, mempertajam dan meningkatkan kemampuan hasil pengamatan serta meningkatkan keterampilan tangan.

Verifikasi, proses selajutnya adalah memperbaiki konsep yang telah di buat dalam bentuk visual. Sketsa yang telah dibuat akan dilakukan tahap evaluasi apakah masih ada kekurangan atau tidak dalam sketsa tersebut, jika dirasa sudah tepat sketsa yang telah jadi akan masuk ke tahap olah digital. Qimojapara menggunakan software desain seperti photoshop dan corel draw

sebagai proses olah digital. Tujuan dari olah digital adalah sebagai memberikan warna, memperbaiki jika ada yang kurang detail dan mmemberikan tambahan ornamen jika masih terdapat ruang kosong pada bentuk visual yang telah dibuat. Pada tahap akhir dari desain tersebut adalah memproduksi desain visual ke dalam media kaos oblong dengan cara disablon menggunakan bahan kaos cotton combad 24/30s yang berjenis discharge, rubber, softwhite, plastisol discharge yang dapat menyatu dengan kaos.

3. Desain komunikasi visual yang terdapat pada kaos Qimojapara.

Desain komunikasi visual adalah desain yang mengkomunikasikan informasi dan pesan yang ditampilkan secara visual. Menurut Safanayong (2006:10) desain adalah sebuah proses kreatif melalui pemikiran dan pengolahan data dan ditujukan sebagai pemecahan masalah atas fenomena yang terjadi.

Pada dasarnya, desain komunikasi visual adalah suatu istilah penggambaran yang digunakan sebagai proses pengolahan media dalam berkomunikasi tentang penyampaian informasi yang terlihat. Pesan yang efektif merupakan pesan yang dihasilkan dengan cara kemampuan penerima pesan yang menguraikannya dengan tujuan yang ingin disampaikan oleh si penyampai pesan dan akan berefek dengan pesan yang dihasilkannya.

Pada desain komunikasi visual memiliki beberapa elemen yang terkandung di dalam nya seperti:

a. Ilustrasi

Ilustrasi merupakan alur sejarah atau alur cerita serta perkembangan yang spesifik atas jenis kegiatan seni itu. (Kusrianto, 2007:110).

Menurut Rakhmat Supriyono (2010:50) ilustrasi merupakan berupa garis dan bidang bahkan susunan suatu huruf. Fungsi ilustrasi merupakan untuk memperjelas informasi atau pesan untuk menarik perhatian dari si pembaca.

Tak jarang ilustrasi juga diterapkan pada media kaos, agar menarik perhatian si pembeli, sang desainer menampilkan bentuk visual yang unik dan kreatif agar orang lain tertarik untuk membeli kaos tersebut. Ilustrasi juga di kombinasikan dengan huruf atau kata-kata sebagai pelengkap keterangan visual dan tidak terlihat biasa saja. Hal ini juga diterapkan oleh Qimojapara.

Hampir tiap desain-desain kaos Qimojapara berbentuk ilustrasi mulai dari para tokoh, kesenian yang ada di Jepara serta fenomena yang terjadi dan di visualisasikan dalam bentuk ilustrasi. Karna tiap desain yang dibuat dapat menyampaikan suatu pesan, salah satunya memperkenalkan tokoh-tokoh pejuang Jepara, kebudayaan dan yang menjadi ciri khas adalah ukiran-ukiran yang menjadi ikon utama kota Jepara dengan julukan kota ukir. Setiap ilustrasi yang dibuat menggunakan beberapa teknik seni rupa salah satunya adalah teknik arsir dan teknik *engraving* (garis-garis kecil). Di tiap kaos Qimojapara memiliki ceritanya masing masing yang menjadikan ciri khas dari kaos Qimojapara yitu kaos bercerita.

b. Warna

Warna merupakan salah satu elemen visual yang dapat menjadi daya tarik bagi setiap orang yang melihatnya. Jika pemakaian warna kurang tepat maka dapat merusak citra dari desain tersebut, maka pada tahap ini harus sangat berhati-hati dalam penggunaannya (Supriyono, 2010:43)

Dalam pemilihan warna, Qimojapara menggunakan warna standar internasional. Hampir setiap desain yang diproduksi menggunakan warna-warna klasik seperti coklat, emas, dan hitam dengan perpaduan warna gelap ke terang. Jumlah pewarna pantone fashion mencapai 2.310 warna dan jenis warnanya harus tepat.

c. Tipografi

Menurut Adi Kusrianto (2007:190) tipografi didefinisikan sebagai suatu proses seni untuk menyusun bahan publikasi menggunakan huruf cetak. Prosesnya mulai dari merancang bentuk hingga proses merangkai atau menyusun hingga menjadi sebuah komposisi yang tepat untuk memperoleh sebuah tampilan grafis yang dikehendaki.

Seri-seri *typo* di kaos Qimojapara tidak meninggalkan karakternya yang berupa ukiran dan kebebasan menggambar. Yang dibuat secara manual dengan gambar tangan, karena kaos Qimojapara yang kuat akan seni rupanya melakukan perpaduan huruf-huruf dengan bentuk ukiran yang menjadi salah satu ciri khas kota Jepara. Menggunakan huruf-huruf digital hanya sebagai kata-kata pelengkap untuk mengisi ruang atau bidang yang kosong.



Gambar 3. 19
Tipografi Qimojapara
(sumber: Qimojapara)



Gambar 3. 20
Tipografi Qmojapara
(sumber: Qimojapara)



Gambar 3.21

Tipografi Qimojapara
(sumber: Qimojapara)

“Mulai dari konsep tema yang diangkat telah membedakan kaos Qimojapara dengan kaos yang lain. Selain itu visual yang dibuat dengan menggunakan gambar tangan, dan jenis typografi yang digunakan berbentuk ukiran yang menjadi ciri khas kota Jepara” (Apeep *owner* Qimojapara wawancara 18 Oktober 2017)

Setelah semua desain selesai, tahap terakhir adalah proses sablon dengan menggunakan bahan kaos cotton combad 24/30s yang di kenal adem, menyerap keringat, dan berbahan serat alami. Jenis sablon yang digunakan yaitu *discharge*, *rubber*, *softwhite*, *plastisol discharge* yang menyatu dengan kaos. Kemudian sang pemilik memilih menyerahkan proses pembuatan kaos polos kepada pemasok yaitu Bintang Mas.