



Arty 13 (1) 2024

Arty: Jurnal Seni Rupa

<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/arty>

LOCAL WISDOM OF BATANG DISTRICT AS INSPIRATION OF GRAPHIC DESIGN T-SHIRT ROTATOLI CLOTHING PRODUCTS

KEARIFAN LOKAL KABUPATEN BATANG SEBAGAI INSPIRASI DESAIN GRAFIS T-SHIRT PRODUK ROTATOLI CLOTHING.

Ridho, Denta; Nadia Sigi Prameswari✉

Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia.

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima : **

Disetujui :

Dipublikasikan :

Keywords:

Local Wisdom, Graphic design, T-Shirt, Young Generation

Abstrak

Proyek Studi berjudul "Kearifan Lokal Kabupaten Batang sebagai Inspirasi Desain Grafis T-Shirt Produk Rotatoli Clothing" dibuat berdasarkan sebuah permasalahan, yaitu generasi muda saat ini yang masih kurang mengenali kearifan lokal yang ada di Kabupaten Batang. Oleh karena itu diperlukan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut, yaitu sebuah media yang dapat mengenalkan kearifan lokal Kabupaten Batang kepada generasi muda. Desain grafis pada t-shirt dijadikan sebagai media untuk mengenalkan kearifan lokal Kabupaten Batang kepada generasi muda dikarenakan saat ini fashion digemari oleh anak muda, hal ini dapat terlihat dari bermunculannya event-event fashion. Secara spesifik T-shirt dipilih karena t-shirt merupakan satu item fashion yang umum dikenakan oleh generasi muda baik laki-laki maupun perempuan. Selain itu t-shirt juga cocok untuk dipakai di Indonesia yang beriklim tropis.

Abstract

The study project entitled "Local Wisdom of Batang Regency as Inspiration for T-Shirt Graphic Design for Rotatoli Clothing Products" was created based on a problem, namely that the current young generation still does not recognize the local wisdom that exists in Batang Regency. Therefore, a solution is needed to overcome this problem, namely a media that can introduce the local wisdom of Batang Regency to the younger generation. Graphic designs on t-shirts are used as a medium to introduce the local wisdom of Batang Regency to the younger generation because currently fashion is popular with young people, this can be seen from the emergence of fashion events. Specifically, T-shirts were chosen because t-shirts are a fashion item that is commonly worn by the younger generation, both men and women. Apart from that, t-shirts are also suitable for wearing in Indonesia, which has a tropical climate.

© 2024 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:

Alamat Penulis

Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia.

Email : Dentaridho@students.unnes.ac.id

ISSN 2252-7516

E-ISSN 2721-8961

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan sebuah negara kepulauan, yang secara geografis memiliki luas wilayah sebesar 1.905 juta kilometer persegi. Di dalamnya terdapat 5 pulau besar yaitu pulau Sumatera, pulau Jawa, pulau Kalimantan, pulau Sulawesi, dan pulau Papua. Indonesia juga merupakan sebuah negara yang kaya akan keberagaman, mengutip dari indonesia.go.id berdasarkan sensus BPS tahun 2010 terdapat 1.340 suku bangsa yang ada di Indonesia. Setiap suku bangsa tersebut memiliki keanekaragamannya masing - masing, keanekaragaman tersebut dapat berbentuk dalam kebudayaan, kearifan lokal, bahkan kebiasaan dari masyarakatnya. Keberagaman seperti kebudayaan dan kearifan lokal suatu daerah tersebut dapat menjadi suatu ciri khas dari masing-masing daerah yang membedakan satu daerah dengan daerah yang lainnya.

Kearifan lokal itu dapat diartikan sebagai “kearifan dalam kebudayaan tradisional”, dengan suatu catatan bahwa yang dimaksud dengan “kearifan dalam kebudayaan tradisional” tersebut adalah kebudayaan tradisional suku - suku bangsa. Dalam artian yang luas kata kearifan dapat diartikan dengan bukan hanya berupa norma-norma dan nilai budaya, melainkan juga dapat diartikan dengan segala unsur gagasan, termasuk yang berimplikasi pada teknologi, penanganan Kesehatan dan estetika. Sedangkan “Kearifan Lokal” dalam

artian yang luas merupakan seluruh warisan budaya, baik yang tangible (wujud nyata) maupun yang intangible (tidak berwujud) (Sedyawati, 2006). Contoh wujud dari kearifan lokal yang tangible (wujud nyata) diantaranya adalah benda-benda seperti patung, senjata, alat musik, dan benda-benda lain yang dapat dilihat. Selain itu bangunan seperti rumah adat juga termasuk kedalam kearifan lokal tangible. Sedangkan kearifan lokal intangible (tidak berwujud) dapat berupa petuah, nyanyian, pantun dan cerita-cerita yang mengandung nilai-nilai ajaran tradisional. Kearifan lokal tersebut dimiliki oleh setiap daerah di Indonesia dalam berbagai wujud yang dapat menjadi ciri khas dari masing-masing daerah tersebut yang berbeda dengan daerah lainnya. Dari banyaknya daerah yang memiliki kearifan lokal salah satunya adalah Kabupaten Batang yang memiliki berbagai kearifan lokal baik yang berwujud nyata maupun yang tidak berwujud.

Keberagaman yang ada di Kabupaten Batang dapat tercerminkan dari berbagai macam hal, seperti mata pencaharian masyarakat Kabupaten

Batang yang beragam. Masyarakat pesisir yang mayoritas bekerja sebagai nelayan dan juga penjual ikan. Sedangkan di wilayah dataran rendah mayoritas masyarakatnya bekerja sebagai pedagang dan di wilayah pegunungan masyarakatnya mayoritas sebagai petani. Selain itu, Kabupaten Batang juga memiliki beberapa kesenian seperti Tari Simo Gringsing, Tari Sintren, dan Tari Petik Teh. Selain beberapa kesenian tersebut di Kabupaten Batang terdapat juga tradisi yang sudah dilaksanakan secara turun - temurun, seperti sedekah laut atau masyarakat Kabupaten Batang menyebutnya "nyadran". Juga terdapat perlombaan balap perahu dayung yang dilaksanakan setiap memasuki bulan syawal.

Kebudayaan yang mengandung kearifan lokal ini merupakan sebuah identitas dari Kabupaten Batang yang dapat menjadi pembeda dengan daerah lainnya. Oleh karena itu, kebudayaan tersebut harus tetap dilestarikan kepada generasi muda supaya Kabupaten Batang tetap memiliki identitasnya. Apalagi dizaman yang semakin modern ini, dimana budaya dari luar semakin mudah untuk masuk. Yang dapat membuat kebudayaan lokal akan tergeser dengan kebudayaan luar jika kebudayaan lokal tersebut tidak

dilestarikan. Menurut Prameswari et al., (2020) dalam pelaksanaan seni budaya sebagai mata pelajaran memerlukan fasilitas pembelajaran yang lebih baik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Kemudian dalam penelitian ini dapat diartikan bahwa saat ini diperlukan sebuah inovasi baru untuk membuat media yang mampu mengenalkan kebudayaan lokal Kabupaten Batang kepada generasi muda sehingga kebudayaan beserta kearifan lokal didalamnya akan terus terjaga existensinya di dalam masyarakat. Di Kabupaten Batang juga terdapat berbagai UMKM sebagai salah satu penggerak roda ekonomi. Salah satu UMKM tersebut adalah Rotatoli *Clothing* yang merupakan sebuah UMKM yang bergerak di bidang *fashion*.

Sebagai sebuah *brand fashion* Rotatoli *Clothing* memiliki berbagai jenis produk pakaian yang diproduksi diantaranya *graphic t-shirt, basic t-shirt, polo shirt, hoodie, zipper hoodie* dan sebagainya. Sebagai UMKM Rotatoli *Clothing* masih terus mengembangkan usahanya dan memasarkan produknya ke berbagai daerah. Rotatoli *Clothing* sudah merilis berbagai jenis produk pakaian seperti yang sudah disebutkan sebelumnya, salah satu produk pakaian yang sudah pernah dirilis oleh Rotatoli

Clothing adalah *graphic t-shirt*. Rotatoli *Clothing* sudah pernah merilis beberapa *graphic t-shirt* dengan berbagai macam desain grafis yang sudah di terapkan pada kaosnya. Namun dalam perkembangannya saat ini Rotatoli *Clothing* mulai mengurangi produksi produk *graphic t-shirt*, Berdasarkan penjelasan dari Dandi Aditya sebagai pemilik dari Rotatoli *Clothing* memutuskan untuk mengurangi produksi produk *graphic t-shirt* dikarenakan penjualan dari produk tersebut mengalami penurunan dari waktu ke waktu. Oleh karena itu penulis berharap dengan desain grafis *t-shirt* yang terinspirasi kearifan lokal Kabupaten Batang ini selain dapat digunakan sebagai alat memperkenalkan kearifan lokal Kabupaten Batang, juga diharapkan dapat mengangkat penjualan produk *graphic t-shirt* milik Rotatoli *Clothing* dengan desain grafis yang baru dan berbeda dari produk *graphic t-shirt* yang sebelumnya. Sebelum membuat desain untuk Rotatoli *Clothing* terlebih dahulu dilakukan analisis SWOT untuk mengetahui *Strength* (Kekuatan), *Weakness* (Kelemahan), *Opportunities*

(Peluang), dan *Threats* (Ancaman) dari Rotatoli *Clothing*.

Tabel. Analisis SWOT

	KEKUATAN (STRENGTHS)	KELEMAHAN (WEAKNESS)
	<ul style="list-style-type: none"> - Kualitas bahan yang nyaman dan bagus dengan harga yang terjangkau. - Belum ada <i>brand</i> lokal yang belum mengangkat kearifan lokal Kabupaten Batang. - Pesan positif yang terkandung dalam desain produk. 	<ul style="list-style-type: none"> - Promosi yang masih kurang untuk produk <i>graphic t-shirt</i>. - Jumlah pengikut yang terbilang belum banyak untuk sebuah <i>brand clothing</i>.
PELUANG (OPPORTUNITIES)	STRATEGI MENGUNAKAN KEKUATAN UNTUK MEMANFAATKAN PELUANG	STRATEGI MENGURANGI KELEMAHAN UNTUK MEMANFAATKAN PELUANG
<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan Instagram sebagai media promosi karena terhitung murah, spesifik dengan jangkauan yang luas. - Semakin banyak generasi muda yang memperhatikan penampilan dan mulai mengenal merek dan kualitas produk lokal yang semakin baik 	<ul style="list-style-type: none"> - Menjaga kualitas produk <i>graphic t-shirt</i> Rotatoli <i>Clothing</i> untuk menjaga kepercayaan konsumen. - Membuat gaya desain <i>graphic t-shirt</i> berdasarkan kearifan lokal Kabupaten Batang yang sesuai dengan target pasar. 	<ul style="list-style-type: none"> - Memaksimalkan media sosial sebagai sarana mempromosikan produk <i>graphic t-shirt</i> Rotatoli <i>Clothing</i>. - Memaksimalkan penggunaan tagar dan <i>tag</i> dalam publikasi setiap postingan di media sosial untuk mencari pengujung akun yang lebih banyak dan jumlah pengikut yang lebih banyak.
ANCAMAN (TREATS)	STRATEGI MENGUNAKAN KEKUATAN UNTUK MENGHADAPI ANCAMAN	STRATEGI MENGURANGI KELEMAHAN UNTUK MENGHADAPI ANCAMAN
<ul style="list-style-type: none"> - Semakin banyak produk <i>clothing</i> bermunculan setiap tahunnya 	<ul style="list-style-type: none"> - Berani untuk bersaing harga dan menjaga kualitas produk. - Menggunakan konsep desain yang berbeda untuk menarik pembeli. 	<ul style="list-style-type: none"> Rotatoli <i>Clothing</i> harus selalu menjaga kualitas produk <i>graphic t-shirt</i> dan kepercayaan konsumen seiring dengan semakin dikenalnya produk tersebut oleh masyarakat

Sumber : Kusrianto

KEARIFAN LOKAL

Menurut Sedyawati (2006) kearifan lokal bisa diartikan sebagai “

kearifan budaya tradisional “, dengan catatan bahwa yang dapat dipahami dalam hal ini adalah budaya tradisional suku bangsa. Kata kearifan sendiri harusnya dipahami juga dalam makna yang luas yaitu tidak hanya berupa norma dan nilai budaya, namun juga semua unsur gagasan, termasuk yang berimplikasi pada teknologi, penanganan kesehatan, dan estetika. Dalam arti yang luas berartinya “kearifan lokal” itu diterjemahkan ke dalam seluruh warisan budaya, baik yang *tangible* maupun yang *intangible*.

RUANG LINGKUP KEARIFAN LOKAL

Wagiran (2012) mengungkapkan bahwa lingkup kearifan lokal dapat dibagi menjadi delapan:

1. Norma lokal yang dikembangkan, seperti pantangan dan kewajiban.
2. Ritual dan tradisi masyarakat.
3. Lagu-lagu rakyat, legenda, mitos, dan cerita-cerita rakyat yang didalamnya terkandung pesan dan pelajaran tertentu yang hanya dikenali komunitas lokal.
4. Informasi data dan pengetahuan yang terkumpul dari para sesepuh dimasyarakat, pemimpin spiritual, dan tetua adat.
5. Kitab suci atau manuskrip yang kebenarannya diyakini oleh masyarakat.
6. Cara-cara komunitas lokal yang dilakukan untuk memenuhi kehidupannya sehari-hari.

7. Alat dan bahan yang digunakan sebagai kebutuhan tertentu.
8. Sumber daya alam atau lingkungan yang dapat digunakan dalam kehidupan masyarakat sehari-hari.

Wagiran (2012) menyampaikan juga bahwa dimensi fisik kearifan lokal dalam lingkup budaya meliputi beberapa aspek, yaitu:

Upacara adat, cagar budaya, pariwisata alam, transportasi tradisional, permainan tradisional, prasarana budaya, pakaian adat, warisan budaya, museum, lembaga budaya, kesenian, desa budaya, kesenian dan kerajinan, cerita rakyat, dolanan anak.

FUNGSI DAN MAKNA KEARIFAN LOKAL

Dalam Sartini (2004) menurut tulisan “Pola Perilaku Orang Bali Merujuk Unsur Tradisi” yang dimuat dalam Bapolis terbitan 4 September 2003, diantaranya memberikan informasi-informasi tentang fungsi dan makna kearifn lokal, sebagai berikut.

1. Berfungsi sebagai konservasi dan pelestarian sumber daya alam.
2. Berfungsi sebagai pengembangan sumber daya manusia, seperti berkaitan dengan upacara daur-hidup.
3. Berfungsi sebagai pengembangan kebudayaan dan ilmu pengetahuan, seperti pada upacara sarswati

- (upacara agama Hindu), kepercayaan dan pemujaan pada pura Panji.
4. Berfungsi sebagai petuah, kepercayaan, sastra dan pantangan.
 5. Bermakna sosial seperti upacara integrasi komunal atau kerabat.
 6. Bermakna etika dan moral, yang terwujud pada upacara dan penyucian roh leluhur.
 7. Bermakna politik, seperti upacara ngangkuk merana dan kekuasaan *patron client*.
5. Dimensi mekanisme pengambilan keputusan lokal, pada dasarnya setiap masyarakat memiliki pemerintahan lokalnya masing-masing atau juga disebut dengan pemerintahan kesukuan. Suku adalah suatu kesatuan hukum yang bertujuan untuk memerintah warganya supaya bertingkah laku sesuai dengan aturan yang sudah disepakati sejak dahulu.
 6. Dimensi solidaritas kelompok lokal, manusia merupakan makhluk sosial yang tidak dapat hidup sendirian karena manusia membutuhkan orang lain dalam melakukan pekerjaannya.

DIMENSI KEARIFAN LOKAL

Mitchell dalam Njatrijani (2018) mengungkapkan bahwa terdapat enam dimensi dalam kearifan lokal, yaitu:

1. Dimensi Pengetahuan Lokal, dengan adanya pengetahuan lokal dalam menguasai alam membuat setiap masyarakat mempunyai kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan hidupnya, seperti pengetahuan masyarakat tentang sejumlah gejala alam.
2. Dimensi nilai lokal, Aturan atau nilai-nilai lokal tentang perbuatan atau tingkah laku yang ditaati dan juga disepakati seluruh anggota masyarakat dapat mengalami perubahan seiring dengan kemajuan masyarakat tersebut.
3. Dimensi keterampilan lokal, Kemampuan bertahan hidup yang dimiliki oleh setiap masyarakat yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan masing-masing kekeluargaan.
4. Dimensi sumber daya lokal, sumber daya lokal akan dimanfaatkan oleh setiap masyarakat sesuai dengan kebutuhannya dan tidak akan memanfaatkannya secara berlebihan.

DESAIN GRAFIS

Menurut Kusrianto (2007) desain adalah suatu perancangan yang memiliki fungsi untuk menyampaikan pesan yang diinginkan oleh seseorang. Dapat dikatakan apabila desain adalah suatu proses yang sudah ada sejak adanya keberadaan manusia di bumi. Karena jarang kita ketahui, oleh karena itu beberapa dari kita berpikir seolah-olah desain baru dikenal sejak jaman modern dan merupakan bagian dari kehidupan modern.

Media komunikasi visual yang disampaikan melalui teknologi cetak mencetak merupakan seni terapan komunikasi grafis atau desain grafis. Yang termasuk di dalam desain grafis tersebut seperti, iklan surat kabar dan majalah, brosur, sampul buku, poster grafis dan sebagainya yang dibuat dengan teknologi cetak mencetak (Sembiring, 2008).

PRINSIP-PRINSIP DESAIN GRAFIS

Dalam desain grafis terdapat beberapa prinsip di dalamnya, berdasarkan Sembiring (2008) prinsip-

prinsip desain grafis tersebut adalah skala, proporsi, kesatuan di dalam perbedaan, repetisi dan ritme, keseimbangan, kekuatan arah, keutamaan dan penunjang, kontradiksi dan nuansa, dan bentuk total.

UNSUR-UNSUR DESAIN

Anggraini & Nathalia (2014) mengungkapkan jika unsur-unsur dalam desain adalah sebagai berikut:

1. Garis
2. Bentuk
3. Tekstur
4. Kontras
5. Ukuran
6. Warna

T-SHIRT

Kaos atau *t-shirt* mengalami perkembangan menjadi sebuah benda yang bisa membuat ikatan yang kuat dengan pemakainya dengan desain yang ada pada kaos tersebut. Dalam catatan sejarah terdapat berbagai desain kaos seperti, *tie dye* yang identik dengan *flowers generation*, kaos sobek-sobek yang identik dengan komunitas punk, kaos polos, dan bahkan kaos dengan desain *typography* yang mencolok (Arifin, 2016).

GENERASI MUDA

Menurut Nurmalisa et al., (2017) Pemuda adalah warga negara

Indonesia yang memasuki periode penting pertumbuhan dan perkembangan yang berusia enam belas sampai tiga puluh tahun. Pemuda atau generasi muda merupakan konsep-konsep yang selalu dikaitkan dengan masalah nilai, hal ini merupakan pengertian ideologis dan kultural daripada pengertian ini. Masalah kepemudaan yang terjadi biasanya terjadi karena nilai-nilai dalam masyarakat, yang dialami antar generasi muda dan tua, biasanya kurang dewasa dari hal psikologis, kurang mandiri dalam hal ekonomi.

METODE PENELITIAN

Proyek studi ini dibuat untuk merancang desain grafis *t-shirt* produk Rotatoli Clothing yang terinspirasi dari kearifan lokal di Kabupaten Batang. Dalam proses berkarya proyek studi ini menggunakan beberapa alat, yaitu perangkat keras (*Hardware*) sebagai berikut : laptop *LENOVO IDEAPAD S340*, *pen tablet HUIION H640P*, dan *mouse LOGITECH M330 wireless*. Selain itu juga menggunakan perangkat lunak (*software*) dalam pembuatan proyek studi ini. Adapun perangkat lunak tersebut yaitu, *Adobe Photoshop CC2019*. Perangkat lunak tersebut adalah salah satu perangkat lunak dari *Adobe System* yang merupakan perangkat lunak berbasis olah bitmap. Dalam proyek studi ini perangkat lunak *Adobe Photoshop CC 2019* digunakan untuk merancang desain *t-shirt* dari proses pembuatan sketsa (*sketching*), proses

pembuatan garis *outline (lining)*, dan proses pewarnaan (*coloring*).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Proyek studi ini menghasilkan tujuh buah desain *t-shirt* yang terinspirasi dari kearifan lokal Kabupaten Batang, adapun desain-desain tersebut sebagai berikut:

1. Sintren



Gambar 1. Desain Sintren

Sumber : Penulis (2023)

Desain grafis *t-shirt* ini terinspirasi dari sebuah seni tari yang disebut dengan sintren. Pada desain tersebut terdapat beberapa elemen yang ditampilkan, seperti ilustrasi penari wanita lengkap dengan pakaian khas penari sintren dengan tambahan elemen modern seperti sepatu boot dan juga kacamata yang dibuat lebih modern. Lantai bermotif kotak-kotak yang terinspirasi dari lantai dansa, bebatuan yang mengelilingi lantai dansa, dua buah

speaker di kanan dan kiri, dan juga terdapat sebuah kurungan ayam ditutupi kain berwarna ungu di bagian belakang yang menjadi ciri khas dari tari sintren itu sendiri. Selain elemen ilustrasi dalam desain tersebut juga menampilkan elemen lain berupa teks. Yang pertama pada bagian atas terdapat teks yang bertuliskan sintren, kemudian di bawah ilustrasi terdapat teks bertuliskan Rotatoli, hal tersebut menunjukkan apabila kaos ini merupakan produk dari Rotatoli Clothing.

2. Simo Gringsing



Gambar 2. Desain Simo Gringsing

Sumber: Penulis (2023)

Desain ini terinspirasi dari seorang tokoh yang dikenal dan juga dihormati di Kecamatan Gringsing, tokoh tersebut bernama Ki Ageng Gringsing. Tokoh yang terkenal akan kisahnya yang berhasil mengislamkan para garong dan perampok di kawasan Alas Roban. Ki Ageng Gringsing juga dianggap memiliki

ilmu yang dapat mengubah dirinya menjadi seekor harimau. Pada desain ini terdapat beberapa elemen desain yang berupa ilustrasi dan juga teks. Ilustrasi dalam desain tersebut berupa ilustrasi karakter seorang laki-laki yang menggambarkan seseorang yang sedang melakukan gerakan tarian simo gringsing. Selain itu juga terdapat ilustrasi dari seekor harimau. Jika dalam tariannya harimau tersebut hanya berbentuk properti dalam tari simo gringsing, namun dalam desain ini harimau tersebut digambarkan menjadi seekor harimau yang sangar. Selain ilustrasi, di dalam desain ini juga terdapat unsur desain lainnya yaitu beberapa teks yang dapat memperjelas dari ilustrasi yang sudah ada. Dibagian atas terdapat teks berwarna merah yang bertuliskan “ Simo Gringsing “ yang merupakan nama dari tarian yang diilustrasikan. Dibawah bagian kanan dari teks simo gringsing tersebut terdapat sebuah teks yang bertuliskan Rotatoli.

3. Balap Perahu Naga



Gambar 3. Desain Balap Perahu Naga

Sumber : Penulis (2023)

Desain ini merupakan desain grafis *t-shirt* yang terinspirasi dari salah satu tradisi yang ada di Kabupaten Batang, tradisi tersebut adalah balap dayung perahu naga. Sebuah tradisi yang dilakukan oleh para nelayan di pesisir Kabupaten Batang sebagai ajang adu tangkas dan silaturahmi. Dalam desain tersebut terdapat sebuah ilustrasi yang berupa perahu naga yang didalamnya terdapat enam karakter laki-laki yang sedang mendayung. Selain ilustrasi tersebut terdapat teks bertuliskan “Rotatoli” berwarna merah dibagian belakang ilustrasi, begitu juga dibagian bawah ilustrasi terdapat teks dalam bahasa Inggris bertuliskan “Dragon Boat

Racing” yang memiliki arti balap perahu naga. Desain ini memiliki konsep untuk memasukkan elemen modern pada desain seperti, karakter dalam ilustrasi yang digambarkan seperti karakter pada kartun.

4. Tari Petik Teh



Gambar 4. Desain Tari Petik Teh

Sumber : Penulis (2023)

Desain grafis *t-shirt* ini terinspirasi dari salah satu kearifan lokal Kabupaten Batang yaitu tari petik teh. Dalam desain ini tari petik teh tersebut divisualisasikan atau digambarkan dengan sebuah ilustrasi. Ilustrasi tersebut berupa sepasang laki-laki dan perempuan yang sedang menari lengkap dengan pakaiannya. Selain ilustrasi pasangan penari tersebut dibawahnya terdapat sebuah ilustrasi piringan hitam untuk menggambarkan musik yang mengiringi penari tersebut. Selain itu juga terdapat ilustrasi not musik. Piringan hitam tersebut sebagai elemen

modern yang dimasukkan untuk dipadukan dengan elemen tradisional, selain itu untuk menarik audiens yang merupakan generasi muda dalam desain ini menggunakan warna-warna pastel. Selain ilustrasi tersebut juga terdapat teks yang mendukung ilustrasi tersebut. Terdapat teks bertuliskan “Petik Teh” yang menonjol di bagian atas ilustrasi pasangan penari. Selain itu juga terdapat teks lainnya yang bertuliskan “Rotatoli”, teks tersebut terdapat dibagian bawah ilustrasi.

5. Ngembat Watang



Gambar 5.1 Desain Depan Ngembat Watang

Sumber : Penulis (2023)



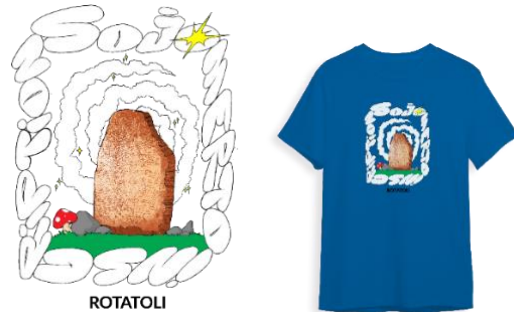
**Gambar 5.2 Desain Belakang
Ngembat Watang**

Sumber: Penulis (2023)

Untuk desain grafis *t-shirt* ini memiliki dua desain, satu desain ditempatkan dibagian depan kaos sedangkan satu desain lainnya ditempatkan dibagian belakang kaos. Desain-desain tersebut dibuat dengan inspirasi dari cerita rakyat tentang asal-usul nama Kabupaten Batang. Untuk desain pertama yang ditempatkan dibagian depan kaos merupakan sebuah teks bertuliskan “Ngembat Watang” yang memiliki arti mengangkat batang kayu. Teks tersebut dibuat secara *custom*. Kemudian untuk desain kedua yang ditempatkan dibagian belakang kaos merupakan sebuah ilustrasi dari karakter laki-laki yang sedang mengangkat sebatang pohon. Laki-laki tersebut diilustrasikan memiliki tampilan yang modern, hal tersebut sebagai bentuk modernisasi gambaran cerita rakyat untuk menarik minat audiens yang merupakan generasi muda. Selain

itu juga terdapat ilustrasi bintang berwarna merah yang berada di belakang dari ilustrasi karakter tersebut. Selain ilustrasi juga terdapat teks bertuliskan “Rotatoli” berwarna putih.

6. Prasasti Sojomerto



Gambar 6. Desain Prasasti Sojomerto
Sumber : Penulis (2023)

Desain grafis *t-shirt* ini mengambil inspirasi dari salah satu peninggalan sejarah di Kabupaten Batang yang berupa prasasti. Prasasti tersebut bernama prasasti Sojomerto karena ditemukan di Desa Sojomerto. Dalam desain tersebut terdapat ilustrasi dan juga teks. Ilustrasi dalam desain tersebut berupa ilustrasi dari prasasti sojomerto, rumput, batu, jamur, dan asap. Selain ilustrasi juga terdapat teks yang dibuat mengelilingi ilustrasi-ilustrasi tersebut, teks tersebut bertuliskan “Sojomerto Inscription” yang jika diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia menjadi Prasasti Sojomerto. Teks tersebut dibuat secara *cutom* Selain

itu juga terdapat teks lainnya yang bertuliskan “Rotatoli” dibagian bawah.

7. Tugu Emping



Gambar 7. Desain Tugu Emping

Sumber : Penulis (2023)

Desain ini dibuat karena terinspirasi oleh sebuah tugu yang ada di Kecamatan Limpung, Kabupaten Batang. Tugu tersebut berupa tugu seorang wanita yang sedang membuat emping. Tugu tersebut dibuat sebagai simbol Kecamatan Limpung menjadi sentra pembuatan emping. Dalam desain ini terdapat ilustrasi seorang wanita yang sedang membuat emping. Dalam desain ini mengusung konsep penggabungan antara elemen tradisional dan elemen modern. Elemen modern terlihat dari ilustrasi wanita yang memiliki tangan robotik, sedangkan elemen tradisional terlihat dari pakaian wanita yang mengenakan kebaya. Penggabungan dua elemen tersebut bertujuan untuk menarik audiens yang merupakan generasi muda. Selain ilustrasi tersebut,

dibagian atas terdapat sebuah teks yang bertuliskan “Rotatoli”. Sedangkan dibawah ilustrasi terdapat logo dari Rotatoli *Clothing*, kemudian dibagian kanan terdapat teks dalam bahasa Inggris yang bertuliskan “Emping Monument” yang apabila diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia menjadi tugu emping.

SIMPULAN

Proyek Studi berjudul “Kearifan Lokal Kabupaten Batang sebagai Inspirasi Desain Grafis *T-Shirt* Produk Rotatoli *Clothing*”. Proyek studi ini merancang desain grafis t-shirt yang terinspirasi dari kearifan lokal Kabupaten Batang, mencakup tujuh desain yang menggambarkan berbagai aspek kearifan lokal Kabupaten Batang.

Penggunaan teknologi digital dan media sosial menjadi strategi efektif dalam mempromosikan dan melestarikan kearifan lokal, serta memasarkan produk-produk lokal seperti yang dilakukan oleh Rotatoli *Clothing*.

Penelitian dan pembahasan tersebut memberikan pandangan yang komprehensif tentang pentingnya menjaga dan mengangkat kearifan lokal

sebagai bagian dari identitas budaya
suatu daerah.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, L., & Nathalia, K. (2014).
Desain Komunikasi Visual. Dasar-dasar Panduan Untuk Pemula.
Nuansa Cendekia.
- Arifin, I. (2016). DESAIN GRAFIS T-SHIRT DAGADU. *E Prints Universitas Negeri Makassar.*
- Kusrianto, A. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual.* Andi Publisher.
- Njatrijani, R. (2018). Kearifan Lokal Dalam Perspektif Budaya Kota Semarang. *Gema Keadilan*, 5.
- Nurmalisa, Y., Pd, S., & Pd, M. (2017). *PENDIDIKAN GENERASI MUDA.* www.mediaakademi.com
- Prameswari, N. S., Saud, M., Amboro, J. L., & Wahyuningsih, N. (2020). The motivation of learning art & culture among students in Indonesia. *Cogent Education*, 7(1).
<https://doi.org/10.1080/2331186X.2020.1809770>
- Sartini. (2004). Menggali Kearifan Nusantara sebuah Kajian Filsafat. *Jurnal Filsafat UGM* , 37.
- Sedyawati, E. (2006). *Budaya Indonesia Kajian Arkeologi, Seni, dan Sejarah.* PT Raja Grafindo Persada.
- Sembiring, D. (2008). *Buku Ajar Wawasan Seni.* Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan.
- Wagiran. (2012). PENGEMBANGAN KARAKTER BERBASIS KEARIFAN LOKAL HAMEMAYU HAYUNING BAWANA (IDENTIFIKASI NILAI-NILAI KARAKTER BERBASIS BUDAYA). *Jurnal Pendidikan Karakter*, 3.

