

Perancangan Komunikasi Visual T-Shirt Dengan Tema Moral

Adi Putra Pryana¹, A. J. Soehardjo², Budi Prasetyadi³

¹²³Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Dan Desain,
Universitas Kristen Petra, Surabaya
Email: Apryana@gmail.com

Abstrak

Perilaku yang menyimpang pada remaja merupakan hal menjadi perilaku yang lumrah dalam masyarakat seperti terlambat, tidak bertanggung jawab dan sebagainya. Faktor pembentuk perilaku seperti ini adalah moral yang buruk. Perancangan ini memasukan moral tersebut ke dalam ilustrasi t-shirt sehingga pesan yang seharusnya disampaikan mulut ke mulut menjadi tidak langsung. Tujuan perancangan adalah mengingatkan remaja mengenai perilaku menyimpang sebagai perilaku yang buruk untuk dilakukan.

Kata kunci: Moral, pakaian, ilustrasi, remaja

Abstract

Title: *Visual Communication T-Shirt Design With Morality Theme*

Deviant behavior of adolescence is something that have became normal in society such come in late, not holding responsible, and so on. The forming factor of that behavior is bad morality. The design is contain such morality into t-shirt design so the messages that should be told mouth to mouth become indirect. The purpose of design is remind adolescence about deviant behavior as behavior that bad to do.

Keywords: *Morality, clothing, illustration, adolescence*

Pendahuluan

Dalam masyarakat terdapat sistem yang mengatur pola hidup masing – masing individu baik secara formal maupun informal. Sistem formal adalah sistem yang bertitik tumpu pada hukum dan memiliki ganjaran yang kongkret jika seseorang melakukan pelanggaran bersangkutan dengan sistem tersebut, disamping itu terdapat sistem informal yang berbasis pada budaya dan moral.

Namun kini seiring dengan perkembangan teknologi informasi, sisi moral cenderung mengendur. Dikarenakan oleh paparan informasi budaya yang berbeda, menciptakan intervensi pada penyebaran pesan moral normatif. Penyebaran pesan moral tersebut pada awalnya dilakukan melalui pendidikan orang tua namun, karena sekarang informasi dari luar lebih besar dari pada pesan moral yang diberikan orang tua menyebabkan moral tersebut tidak diterima secara sempurna oleh orang tersebut. Hal yang dahulu menjadi sesuatu yang memalukan kebanyakan menjadi sesuatu yang membanggakan dalam pergaulan

pemuda, tidak sedikit yang terpampang lebar pada media sosial seperti *Facebook*. Dalam konteks ini dapat disimpulkan bahwa terdapat kesenjangan dalam ideal dan kenyataan yang terbukti pada berbagai sikap terhadap sekitar.

Penyimpangan baik dalam perilaku maupun hal lainnya merupakan istilah dimana keadaan yang terjadi memiliki kesenjangan dengan ideal yang sebelumnya udah ditetapkan, dan dalam berperilaku penyimpangan tersebut ditinjau dari sudut pandang moral. Moral atau nilai moral merupakan bagian dari budaya yang diturunkan dan diajarkan dari orang tua kepada anak dan seterusnya, umumnya tidak memiliki bentuk baku seperti yang terdapat pada hukum undang – undang, dan moral menitikberatkan kepada kewajaran dalam masyarakat. Karena merupakan bagian dari budaya moral pada satu daerah umumnya tidak dapat dibawa kepada daerah lainnya. Sikap tidak mau untuk dievaluasi adalah salah bentuk nyata dari terjadinya kesenjangan pada ideal dan kenyataan lapangan. Remaja kebanyakan membantah ketika diberikan nasihat oleh orang tua atau lingkungan.

Dewasa ini banyak sekali penyimpangan yang terjadi dalam perilaku masyarakat namun fokus pada perilaku remaja banyak sekali penyimpangan yang terjadi. Penyimpangan dalam sikap seperti ini dapat berbentuk telat, tidak bertanggung jawab, dan sebagainya dimana hal ini tidak baik untuk dilakukan karena yang dirugikan selain diri sendiri adalah orang disekitar pelaku terlebih orang yang memang menjadi targer dari penyimpangan tersebut seperti tidak bertanggung jawab misalnya. Penyimpangan semacam ini merupakan kesenjangan dari ideal yang telah ditetapkan oleh masyarakat dengan kenyataan yang ada dan dipraktikkan setiap hari. Kesenjangan yang terjadi hari demi hari dapat diamati mengalami pelebaran dan semakin banyak individu yang melakukan dengan sadar penyimpangan yang sebelumnya menjadi momok dalam berperilaku, seperti misalnya dalam dunia pendidikan seorang siswa telat untuk masuk kedalam kelas akan mendapat hukuman yang setimpal, dan disamping hukuman tersebut ada rasa malu yang menyertai hukuman tersebut. Rasa malu tersebut merupakan ganjaran yang merujuk kepada moral, dimana moral sendiri tidak memiliki bentuk baku dan hukumannya kebanyakan tidak memiliki bentuk yang baku pula.

Penurunan dalam moralitas terutama yang terlihat pada remaja dalam bergaul merupakan bentuk nyata bahwa moralitas dari orang tua tidak diterima baik oleh remaja. Banyak sekali faktor yang terpengaruh dalam komunikasi manusia, misalnya seseorang menangkap suatu pengetahuan didalam kelas dan mengingatnya hal ini disebut belajar. Manusia memiliki kemampuan untuk belajar dan hal itu dipengaruhi kembali oleh setuju tidak setuju individu, motivasi, dan lain – lain. Dalam pembelajaran moral orang tua kepada anak, terkadang anak lebih mengarah kepada tidak setuju terutama dalam masa remaja dimana masa remaja adalah masa dimana individu mencari jati diri sebagai seseorang yang tumbuh kembang minat dan fisik. Dalam masa ini tidak jarang remaja mencoba melepaskan “kekang” orang tua terhadap dirinya, dan tidak menutup kemungkinan menutup telinga dan mata terhadap nasihat yang berisi moral tersebut.

Dalam berhubungan dengan sesama remaja cenderung untuk mencari sesama yang memiliki kesamaan dalam cara pikir, hobi, gaya hidup, atau gender untuk begaul. Kecenderungan ini merupakan bentuk dari membenaran diri atas argumen dan perbuatan yang dilakukan meskipun itu baik atau pun benar. Sudah menjadi sifat manusia untuk mencari membenaran dalam perbuatan dan pikiran mereka, dan diatas itu munculnya alat komunikasi yang cepat dewasa ini membuat komunikasi antar individu menjadi cepat pula. Membuat manusia lebih mudah untuk berkelompok dan mendapat dukungan dari orang lain atas perbuatannya. Dalam perbuatan buruk tidak terkecuali akan mendapat dukungan dari orang yang

berpikiran itu benar sama dengan pelaku. Dengan adanya membenaran dari pihak yang lain membuat pelaku perbuatan menyimpang tidak merasa bersalah atas perbuatan yang dilakukannya bahkan mungkin akan mendapat motifasi untuk melakukannya dilain kesempatan. Dalam kasus yang benar pelaku akan mendapat membenaran dari pihak yang memiliki pengetahuan hukum yang benar dan merefleksikannya, bukan merupakan hal yang menyenangkan dan dikoreksi mengenai perbuatan yang dilakukan bukanlah keadaan yang menyenangkan untuk individu, sebaliknya mendapat dukunga dari orang lain menjadi kesenangan tersendiri bagi individu.

Dengan demikian terjadi kesenjangan dalam sikap dan ideal yang ada dalam masyarakat yang ditinjau dari sikap yang diajarkan oleh orang tua pada anak. Namun buruknya hampir seluruh lapisan masyarakat melakukan hal yang serupa dan tidak sedikit pula yang menjadi hal yang lumrah untuk dilakukan. Dalam tempo lama akan dapat ditemukan pergeseran dalam budaya, karena budaya adalah kumpulan dari kebiasaan yang dilakukan masyarakat.

Setelah diamati lebih jauh penyebab dari penyimpangan terjadi pada masa remaja terbawa ketika hingga dewasa tanpa ada koreksi dari pihak yang lebih dewasa sebelumnya, sehingga kebiasaan tersebut tetao dilakukan dan akhirnya lumrah dilakukan oleh remaja yang beranjak dewasa dan mandiri. Dalam usia yang dewasa, remaja umumnya merupakan individu yang keras kepada sebagai seseorang yang dewasa dan memiliki pendirian teguh, dan bukan merupakan hal yang aneh mereka orang dewasa mempertahankan pendirian mereka benar atau pun salah. Metode yang baik untuk memberikan koreksi adalah ketika masa remaja dimana selain memiliki kesadaran sendiri atas tanggung jawab disamping itu remaja memiliki gaya hidup yang lebih bebas pada jenjang usia 11 hingga 21 tahun, mencakup masa SMA dan kuliah akhir. Usia di bawah jenjang tersebut kebanyakan merupakan anak – anak yang tergantung pada orang tua dan masih mau untuk menerima pelajaran – pelajaran dari orang tua. Sedangkan pada usia di atas jenjang tersebut merupakan dewasa sepenuhnya, individu yang umumnya sudah mandiri secara ekonomi dan kehidupan pribadi dari orang tua, memiliki pendirian kuat atas argumen dan sikap.

Sebelum terpengaruh dengan gaya hidup dan faktor ekonomi, remaja memiliki sifat yang sama dalam pengambilan keputusan, bertindak, dan menetapkan sesuatu atas baik dan buruk. Remaja cenderung mengikuti membenaran diri atas perbuatan yang dilakukannya, dan hal itu bisa didapatnya dengan teman sebaya dan memiliki pikiran sama dengan mereka. Menciptakan kelompok – kelompok yang semakin lama semakin jelas terlihat karena jumlah

individu yang tergabung atau pengakuan kelompok lain atas kelompok tersebut. Remaja dalam kelompok umumnya memiliki minat, gaya hidup, atau cara pikir yang sama, dan bergabung dalam kelompok kembali tujuannya adalah membenaran atas perbuatan dan argumen diri.

Komunikasi kepada remaja bukannya tidak mengalami kesulitan dalam reaksi balik yang keras dan negatif. Meskipun komunikasi pada remaja cenderung lebih mudah dari pada komunikasi yang bersifat mengkoreksi pada dewasa, komunikasi pada remaja tetap mendapat reaksi negatif kepada komunikator, entah itu berupa kalimat – kalimat sinis atau yang lainnya. Dibutuhkan komunikasi yang lebih bersifat tidak frontal dan tidak langsung, karena itu dipilihlah ilustrasi dengan memasukan tema moral kedalamnya sebagai solusi untuk memenuhi sifat tidak frontal tersebut. Dengan menggunakan ilustrasi komunikator tidak perlu untuk berkomunikasi secara langsung dengan audience yang menjadi target dan meskipun sebuah ilustrasi membutuhkan penafsiran ulang dan berbeda pada setiap individu, pesan yang dimasukan dalam ilustrasi mau tidak mau akan masuk dalam audience. Ilustrasi yang baik dapat mengkomunikasikan pesan yang dikandung dengan baik pula, namun untuk mendapat pesan yang dimaksudkan oleh komunikator dalam ilustrasi seseorang harus memiliki pengetahuan mengenai kode – kode dan tanda – tanda yang sama dengan komunikator.

Komunikasi

Komunikasi dalam artinya adalah proses pengiriman dan penerimaan pesan atau berita antara dua orang atau lebih sehingga pesan yang dimaksud dapat dimengerti, dalam konteks ini dapat juga ditarik makna bahwa komunikasi adalah proses menyamaan persepsi antara dua orang atau lebih.

Dan komunikasi yang dilakukan dalam jangkauan lebih luas mencakup jumlah individu yang besar disebut komunikasi massa, dimana massa mewakili jumlah yang besar. Komunikasi massa tidak sama dengan media massa, media massa lebih merujuk kepada teknologi yang memungkinkan komunikasi massa terjadi. Media massa dapat dimanfaatkan untuk tujuan perorangan atau organisasi misalnya ucapan selamat, duka, atau terima kasih.

Komunikasi pada prosesnya menuntut penerima informasi memiliki tingkat pengetahuan yang sama atau lebih dari penyampai informasi. Pada dasarnya informasi yang disampaikan oleh pihak mana pun merupakan informasi yang sudah dalam bentuk kode. Dan kode ini adalah bahasa daerah, bahasa internasional, atau pun isyarat – isyarat tertentu. Dalam kasus penerima tidak memiliki pengetahuan

yang sama dengan penyampai, akan terjadi kesalahpahaman dalam berkomunikasi.

Kesalahpahaman dapat terjadi karena kegagalan dalam penterjemahan informasi dari penyampai. Membuat informasi yang disampaikan menjadi berbeda dari asalnya. Komunikasi ini sendiri sangat bergantung kepada budaya yang dianut pada daerah tertentu karena seperti yang sudah dibahas komunikasi sangat tergantung pada bahasa yang digunakan dan bahasa adalah bagian dari budaya. Namun tentu komunikasi dapat dilakukan kepada masyarakat luas, yaitu dengan cara menggunakan bahasa yang disepakati oleh masyarakat target audience, misalnya ingin berkomunikasi dengan masyarakat Indonesia maka akan digunakan Bahasa Indonesia.

Efek dari komunikasi interpersonal dapat ditebak dan diperkirakan karena tanggapan dari orang yang menjadi pendengar dapat diterima langsung oleh penyampai, dengan demikian evaluasi dari tanggapan tersebut dapat dilakukan segera dan jika hasil yang diinginkan tidak muncul dapat dilakukan usaha lanjutan untuk memperbaiki hasil tersebut dengan segera, berbeda dengan komunikasi massa dimana target audience berupa kumpulan dari orang dimana dengan jumlahnya sulit untuk dilakukan evaluasi tanggapan dengan metode personal seperti yang dilakukan pada komunikasi interpersonal.

Efek tersebut akan muncul dikemudian hari, dengan kata lain efek dari komunikasi tertunda. Banyak faktor yang menjadikan efek tersebut tertunda namun umumnya karena individu dalam massa tersebut membutuhkan waktu untuk refleksi diri pada informasi yang disampaikan.

Manusia dalam menerima informasi baik secara interpersonal maupun melalui media massa, manusia akan menerima pesan tersebut sesuai dengan selera dan minat diri sendiri terhadap informasi tersebut. Manusia cenderung menerima informasi yang dianggap relevan dengan kehidupan dan pendapat sendiri dibandingkan dengan yang berlawanan. Dengan demikian dapat dilihat meskipun dalam komunikasi dilakukan kepada seluruh massa, namun hanya sebagian massa yang menerima pesan tersebut. Begitu pula dengan tanggapan dan pemaknaan yang diberikan oleh massa, massa yang mendukung cenderung memberi tanggapan positif dan sebaliknya massa yang menolak akan memberi tanggapan negatif kepada informasi atau himbuan yang diberikan.

Gabungan dari media dapat menciptakan media massa yang memiliki umpan balik lebih cepat, misalnya program televisi dengan telepon menciptakan program interaktif *quiz* dengan timbal balik presenter dan peserta melalui pesawat telepon. Memungkinkan untuk terjadinya komunikasi dua arah seperti komunikasi interpersonal namun perbedaannya

terletak kepada jumlah dari umpan balik. Jumlah umpan balik dari komunikasi interpersonal mungkin hanya satu karena pelaku komunikasi hanya dua orang atau mungkin lebih namun masih bisa dihitung dengan satuan yang jelas, namun berbeda dengan komunikasi massa, komunikasi melibatkan massa sebagai audien dan jumlahnya tidak dapat dideskripsikan memungkinkan untuk menciptakan umpan balik yang jumlahnya tidak terbatas.

Sadar ataupun tidak seseorang tentu mengalami proses seleksi informasi dalam diri, hal ini disebabkan oleh keadaan tidak nyaman (*dissonance*) atau ketidaksesuaian. Orang akan berupaya mengurangi keadaan tidak nyaman tersebut melalui proses selektif.

Dalam komunikasi tidak dapat dipisahkan dengan adanya media dalam proses penyebaran informasi, media sebagai salah satu alat penyebar memiliki banyak rupa dan masing – masing memiliki karakteristik yang beragam meskipun media sendiri hanya menjadi salah satu faktor penyebab perubahan dalam sikap massa.

Isi dari media sendiri hanya dapat dilihat dan dinilai oleh audien, seperti misalnya program televisi dinilai tidak bermutu namun tidak begitu dengan audien yang lain, dan kembali kepada proses seleksi informasi dimana audien yang berpendapat program tersebut tidak bermutu akan berpindah dan mencari media lain sedangkan yang berpendapat sebaliknya akan tetap mengkonsumsi program tersebut. Terdapat tiga jenis yaitu: penerimaan informasi selektif, ingatan selektif, dan persepsi selektif.

Penerimaan informasi selektif (*selective exposure/ selective attention*) merupakan proses dimana orang hanya menerima informasi yang sesuai dengan sikap atau kepercayaan yang sudah dimiliki sebelumnya. Dalam konteks ini seseorang akan cenderung mencari informasi mengenai apa yang didukungnya, misalnya seseorang tetap mencari informasi seputar ponsel baru meskipun bulan lalu sudah membeli yang baru. Menghabiskan uang adalah salah satu bentuk ketidaknyamanan dan media membujuk untuk membeli produk tertentu, jika dilihat maka tidak menutup kemungkinan bahwa kekerasan dan pemakaian obat terlarang menjadi salah satu bentuk tersebut.

Ingatan selektif menunjukkan bahwa seseorang tidak akan lupa pada pesan – pesan yang sesuai dengan sikap atau kepercayaan yang sudah dimiliki sebelumnya. Misalnya jargon partai yang didukung. Persepsi selektif. Orang akan memberikan interpretasi terhadap pesan yang diterima sesuai dengan kepercayaan yang sudah ada sebelumnya. Misalnya perubahan sikap pada politisi yang didukungnya maka akan dinilai fleksibel, sebaliknya politisi yang tidak disukai akan dinilai tidak berpendirian.

Remaja

Remaja adalah rentang pertumbuhan ketika terjadi percepatan pertumbuhan hormonal dalam tubuh seseorang yang disebut pubertas ditandai dengan tumbuhnya karakteristik seksual sekunder pada tubuh baik pria maupun wanita. Jangkauan umur remaja terbagi atas tiga bagian, yaitu pada umur 10 – 12 tahun menjadi pubertas awal, 13 – 16 tahun masa pubertas tengah, dan 17 – 21 tahun masa pubertas akhir

Masa remaja tidak hanya berkisar antara fisik dan mental, namun juga kepada relasi sosial yang dimiliki oleh individu yang melaluinya, seseorang dapat dikatakan dewasa jika memiliki kualitas dan melalui ujian tertentu. Seperti yang dilakukan pada masa zaman batu seseorang akan dikatakan dewasa jika dapat berburu sendiri.

Dalam masa puber remaja mengalami perubahan tubuh dan sosial secara sekaligus, seperti membantah orang tua yang dapat berarti membebaskan diri dari kekangan atau pengawasan (*control*) yang membatasi diri dalam area wajar. Dalam masa ini tidak aneh jika remaja mengeksplorasi dunia mereka sendiri dengan berbagai cara atas rasa ingin tahu seperti pada hal seksualitas maupun hobi. Namun karena membebaskan diri dari pengawasan orang tua jalur eksplorasi remaja menjadi tidak terbatas dan memungkinkan menuju hal yang mencelakai diri hingga akhirnya remaja mendapat ketrampilan hidup dan menjadi dewasa.

Seperti yang sudah dikatakan bahwa kedewasaan merupakan sesuatu yang didapatkan, merupakan suatu pengakuan dari lingkungan. Dalam hukum kedewasaan merupakan batasan umur mencapai nominal 21 tahun. Namun dalam masyarakat umumnya kedewasaan dapat bertambah syarat seperti menikah dan independen keuangan dari dukungan keluarga. Kedewasaan merupakan hal tidak terikat kepada perkembangan fisik dan mental meskipun hal tersebut menjadi pertimbangan. Pernikahan merupakan proses penetapan pasangan hidup yang dapat pula dikatakan titik awal untuk membangun keluarga. Hal yang terpenting dalam membangun keluarga adalah pembinaan anak yang hadir dalam keluarga tersebut, proses ini merupakan proses replikasi budaya yang menjadi titik awal kembali bagi budaya yang dianut oleh orang tua. Namun tidak sedikit orang tua yang menjadi orang tua karier dengan anak diasuh oleh nenek atau baby sitter, hal ini menjadi pertimbangan untuk kedewasaan karena kedewasaan sendiri merupakan pengakuan kualitas dan kemampuan individu dan dalam keluarga merupakan kemampuan untuk membina anak dan keluarga itu sendiri.

Dalam menuju kedewasaan seperti yang sudah dijelaskan memang remaja melakukan banyak hal dan

mendapat banyak hal pula dari eksplorasi diri, seperti melepaskan ikatan dan pengawasan dari orang tua. Namun jika dikaitkan dengan system penyebaran nilai dan moral yang berdasar pada hubungan anak dan orang tua maka proses pubertas remaja menjadi batasan yang cukup kongkret dalam penyebaran tersebut pada sebagian remaja karena proses pemutusan hubungan dan pengawasan. Membantah orang tua dapat juga dikategorikan sebagai proses selektif informasi karena tentu remaja merasa tidak nyaman dengan adanya seseorang yang mencampuri hal – hal yang mereka lakukan baik orang tua maupun teman sebaya, dapat dilihat nyata jika dilihat pada teman sebaya yang menganut pendapat konta darinya akan mendapat perlakuan agresif, dan sebaliknya.

Dalam perkembangan hubungan remaja dan dewasa terdapat hubungan kompleks yang menggambarkan bahwa terdapat persetruan abadi antara remaja dengan orang dewasa. Remaja yang menganggap dirinya sudah dewasa belum diakui oleh orang yang duah dewasa, menyebabkan pemberontakan dalam sikap dan perkataan terhadap orang dewasa. Hal ini menyebabkan rasa tidak nyaman dalam berkomunikasi atau berinteraksi dengan orang dewasa, karena itu remaja lebih dekat dengan sebaya dari pada orang tua sendiri. Remaja merupakan peralihan dari anak – anak

Dewasa ini dibandingkan dengan masa yang lalu, remaja untuk mencapai kedewasaan terbilang memiliki lebih banyak syarat. Salah satunya adalah independen dalam bidang ekonomi, remaja dituntut untuk memiliki pekerjaan yang mampu menyokong kehidupan diluar dukungan dari ekonomi orang tua, hal ini menyebabkan penundaan dalam pernikahan tertunda. Bahkan jika ditinjau pada Negara yang memiliki sistem wajib militer, pria setelah lulus dari sekolah menengah atas harus masuk pada akademi militer selama beberapa tahun dengan para wanita melanjutkan pada jenjang universitas atau langsung bekerja. Pada sistem tersebut pria memiliki waktu yang lebih panjang untuk menempuh pendidikan dan merintis perekonomian diri dibandingkan dengan wanita, menyebabkan pria memiliki start yang lebih lambat dan wanita memiliki ekonomi lebih stabil dari pada pria terlebih dahulu. Dalam hal ini memungkinkan untuk pria merasa inferior terhadap wanita karena dalam keluarga umumnya pria memiliki peran untuk memberi nafkah pada istri dan anak, kebalikanya pada kenyataannya karier sang istri ternyata memiliki tingkat kesuksesan lebih dari pada suami.

remaja umumnya lebih nyaman ketika berkomunikasi dengan sesama remaja berbeda dengan ketika remaja berkomunikasi dengan orang tua atau guru. Hal ini terjadi karena umumnya orang tua menganggap remaja adalah anak kecil dan remaja menganggap diri mereka sudah cukup dewasa untuk menanggung

tanggung jawab yang lebih besar. Ketika remaja meminta keleluasaan untuk bertindak dan mengambil keputusan baik dalam hobi atau kehidupan pihak orang tua umumnya mempertanyakan kesiapan dari remaja dan kembali umumnya tidak memberikan izin kepada tanggung jawab tersebut, remaja yang tidak mendapat respon positif merasa terkekang dengan keputusan yang dibuat oleh orang tua namun tidak dapat berbuat apa – apa karena sadar ataupun tidak remaja masih memiliki keterikatan dalam ekonomi dimana remaja masih bergantung pada kehidupan dan fasilitas yang diberikan oleh orang tua, dalam kasus remaja yang tidak sadar akan hal itu mungkin akan melakukan pemberontakan dengan lari dari rumah orang tua, memisahkan diri dari orang tua.

Dalam komunikasi remaja dan sesama terdapat rasa persamaan nasib dan itulah yang membedakan dari komunikasi dengan orang tua. Kedewasaan adalah pengakuan disamping kedewasaan dalam fisik, dan hal yang menentukan dewasa atau tidak adalah lingkungan. Dalam hubungan remaja dengan orang tua juga terdapat hubungan sang penguji dan peserta ujian, peserta harus menunjukkan yang terbaik dalam ujian tersebut. Dan sesama peserta ujian mungkin akan saling membantu untuk mencapai target tujuan yang dimiliki bersama.

Pakaian

Manusia memiliki tiga kebutuhan utama yang harus terpenuhi, yaitu sandang, papan, dan pangan. Untuk sandang sendiri diwakili oleh pakaian yang menutupi tubuh guna melindungi tubuh dari panas, dingin, atau pun goresan, tusukan dan bahaya eksternal lainnya. Namun pakaian dalam perkembangannya bertambah fungsi dengan estetika dan status, dimana pakaian akan memberikan nilai keindahan dan nilai sosial kepada individu yang menggunakan seperti individu yang menggunakan jas resmi akan mendapatkan rasa hormat dan kagum dari orang disekitarnya. Dalam fungsi sendiri pakaian dapat dipisahkan kembali menjadi berbagai macam, misalnya untuk olahraga, kegiatan resmi, santai, dan lain – lain. Untuk pakaian olahraga khusus misalnya untuk olahraga beladiri umumnya memiliki seragam khusus yang didasari dari pakaian dimana beladiri tersebut berasal dan memiliki suatu atribut khusus yang tentu bertujuan untuk menunjukkan status dari individu yang memakainya.

Moralitas

Dalam masyarakat terdapat dua jenis hukum yang mengatur kehidupan dan perilaku individu sehari – hari, yaitu hukum formal dan hukum moral. Hukum formal adalah hukum yang disahkan oleh Negara dengan ganjaran yang kongkret misalnya denda atau pidana penjara, hukum ini tertulis dalam undang – undang dan baku dalam praktiknya sehingga memiliki batasan dan ukuran yang baku pula. Sedangkan

hukum moral merupakan hukum yang tidak tertulis, merupakan kesepakatan masyarakat bersama menentukan kewajaran dalam bertindak dan mengambil keputusan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan moral sebagai hukum yang dianut dalam masyarakat dan bersifat tidak formal. Tidak tertulis dan diteruskan melalui mulut ke mulut. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Moral adalah baik buruk yang diterima umum mengenai perbuatan, sikap, kewajiban, dan sebagainya.

Pahlawan adalah seseorang yang hidup ataupun mati, nyata ataupun khayalan yang memiliki karakteristik yang dihargai dalam budaya dan berperan sebagai contoh sikap perilaku. Bahkan Barbie, Batman, atau Snoopy di US dan Asterix di Perancis.

Ritual adalah kegiatan kolektif, dilakukan untuk kepentingan diri sendiri, misalnya cara menyapa dan menghormati orang lain, sesama dan kegiatan keagamaan. Ritual juga termasuk cara penggunaan bahasa pada tulisan dan percakapan pada interaksi sehari – hari.

Inti dari budaya terbentuk dari “nilai” (*Value*). Nilai adalah kecenderungan luas untuk memilih cara tertentu ketimbang yang lain, adalah perasaan yang membedakan sisi kurang lebih. Menentukan baik atau buruk, bersih atau kotor, dan lain – lain. Nilai (*Value*) didapat pada masa awal kehidupan. Tidak seperti hewan, manusia ketika lahir tidak dilengkapi dengan nilai untuk kehidupan. Pada masa awal kehidupan selama sepuluh atau dua belas tahun kita dapat dengan cepat dan tidak sadar menerima informasi penting melalui lingkungan. Termasuk symbol, pahlawan, ritual, dan nilai – nilai dasar

Nilai (*value*) merupakan standar yang digunakan untuk menentukan baik dan buruk suatu hal. Standar ini berbeda pada setiap individu namun biasanya memiliki kesamaan pada setiap orang karena standar ini lebih merujuk kepada kewajaran berperilaku, karena itu seseorang yang berbuat diluar standar ini akan mendapat perlakuan yang berbeda atau hukuman. Nilai sangat sulit berubah karena sudah dibawa dari saat muda namun tetap tidak menutup kemungkinan untuk mengubah hal itu. Namun hal itu harus membuktikan adanya kesalahan pada standar tersebut, dengan katalain ketika standar tersebut dihadapkan kepada kenyataan bahwa standar tersebut salah.

Seluruh yang termasuk kepada budaya akan kembali diproduksi kepada anak dan cucu ketika seseorang menjadi orang tua, jika ditinjau ulang budaya berasal dari orang tua yang mengajarkan baik dan buruk kepada anaknya. Implementasi fungsi – fungsi sosial dasar seperti kesopanan dihadapan orang lain, penggunaan peralatan dasar dalam tata cara makan dan lain – lain akan kembali ditambah dengan figur

pahlawan (*heroes*) seperti idola nasional, religius, idola TV, bahkan teman. Seseorang meniru yang lain dan tentu orang tua dan guru menjadi pihak yang mengontrol dengan cara hukuman dan pujian atau hadiah, dengan demikian individu dapat belajar membedakan baik dan buruk, kesopanan, berbangga diri dan rasa malu. Namun ketika individu memasuki masa remaja perhatian tersebut akan beralih kepada diri sendiri, hubungan kepada sesama dan gender. Tergantung kepada lingkungan individu dapat saja menghabiskan waktu untuk mengeksplor, membangun relasi, dan mengagumi sesama. Setelah itu mungkin seseorang akan memilih pasangan, dan mungkin akan menggunakan kriteria yang mirip dengan sesama umur di sekitar individu tersebut. Dan ketika individu tersebut memiliki anak siklus akan kembali terulang.

Dalam gaya bergaul dan hubungan antar lapisan generasi dan pangkat sosial terdapat jenjang yang menentukan kedekatan antar individu yang berada pada tiap lapisan tersebut misalnya guru dengan murid, anak dengan orang tua, atau bawahan dengan atasan. Jenjang ini merupakan perwujudan dari penghormatan atau sikap terhadap lapisan satu sama lain. Semakin dekat jenjang tersebut menjadikan individu semakin sama rata dalam pergaulan sebaliknya jika jenjang tersebut besar membuat adanya superior dan inferior dalam pergaulan.

Ilustrasi

Ilustrasi adalah gambaran dari suatu konsep, berupa sebuah gambar ketimbang sebuah tulisan. Ilustrasi dapat dinikmati secara penglihatan.

Ilustrasi yang diciptakan dalam tugas akhir ini menggunakan gaya surealisme untuk mendekati kesan yang diinginkan. Surealisme dalam desain ini dapat dilihat dalam proporsi yang dibawa pada model hewan atau benda.

Gerakan yang terbentuk di Paris oleh sekelompok desainer dan penulis yang menyalurkan alam bawah sadar sebagai imajinasi. Berkebalikan dengan realism yang bertumpu pada penginderaan sebagai imajinasi, karya pada surealisme tidak terikat kepada bentuk – bentuk yang ada pada alam. Bentuk yang ada pada karya surealisme kebanyakan merupakan perwujudan murni dari mimpi ke kanvas karena itu objek dapat mengalami distorsi, atau bahkan bergabung dengan benda lainnya membentuk objek gabungan. Surealisme sendiri terbentuk secara resmi pada 1924 ketika Andre Breton mengeluarkan buku berjudul *Le Manifeste du Surréalisme*, mengatakan bahwa artis harus mencari akses kedalam bawah sadar untuk menciptakan seni yang terinspirasi oleh alam tersebut.

Surealisme dalam seni terapan dapat menjadi bentuk penyampaian pesan secara tersirat. Menciptakan sebuah gambar yang seakan – akan menjadi pesan itu

sendiri secara langsung. Objek yang diciptakan tetap merupakan gabungan dari dua atau beberapa benda, atau bahkan merupakan manipulasi dari benda melalui tahapan tertentu.

Metode Penelitian

Metode pengumpulan data:

Metode pengumpulan data yang digunakan untuk perancangan ini adalah wawancara, pengamatan, dan kajian literatur mengenai remaja. Wawancara dan pengamatan dilakukan pada remaja dengan kelompok yang berbeda untuk mengetahui gaya hidup, bergaul dan keseharian dari beberapa kelompok yang berbeda, dan kajian literatur digunakan untuk mengetahui teori mengenai nilai moral, mentalitas remaja dan komunikasi.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah alat tulis, buku – buku yang bersangkutan, dan internet. Metode yang digunakan untuk menarik kesimpulan adalah metode kualitatif.

Analisis Data

Hasil wawancara :

Nama : Ali dan kawan - kawan

Tanggal : 9 Maret 2014

Pada wawancara kelompok tersebut menyatakan bahwa pada waktu senggang mereka memilih untuk melakukan fitness di gym, sebagian dari mereka memiliki tubuh *body build* dimana otot mereka terbentuk dari latihan di gym. Ketika ditanya mengenai alasan kenapa memilih fitness pada waktu senggang mereka menjawab agar memiliki tubuh yang bagus dan mudah untuk bergaul baik sesama ataupun lawan jenis, meskipun tujuan utama tetap menarik hati wanita.

Mereka mengaku terkadang pergi untuk nongkrong di café bersama – sama jika merasa bosan dan jenuh, café pilihan berkisar antara menengah hingga ke atas. Pilihan sekunder mereka untuk kegiatan tersebut adalah makan, mereka mengaku ketika tidak memiliki uang banyak mereka memilih pergi makan bersama di rumah makan yang dipilih secara acak selama berjalan – jalan.

Nama : David dan kawan - kawan

Tanggal : 22 Maret 2014

Kelompok ini terkumpul karena kesamaan hobi dan minat dalam modifikasi mobil, terkumpul dalam suatu grup dan bersama – sama berdiskusi tentang mobil. Mereka memiliki waktu khusus untuk berkumpul bersama. Untuk waktu senggang mereka memilih untuk makan bersama dan berdiskusi mengenai mobil. Pada malam hari mereka terkadang melakukan test drag di sirkuit kenjeran untuk test kemampuan mobil dan bertemu dengan modifikator lain. Untuk kesempatan lain pada malam hari mereka memilih

untuk pergi ke club malam untuk clubbing. Untuk clubbing sendiri mereka mengatakan tidak terdapat dress code tertentu untuk masuk pada club itu namun umumnya seseorang menggunakan pakaian terbaik untuk menunjukkan status dan gaya, pakaian kemeja dan celana panjang menjadi pilihan favorit karena menunjukkan gaya berkelas.

Nama : Hermansyah dan kawan - kawan

Tanggal : 26 Maret 2014

Remaja yang berkelompok ini tidak mengaku bahwa mereka tergabung dalam organisasi seperti club atau organisasi dan hanya *hang out* bersama saja. Mereka dapat dikelompokkan menjadi menengah kebawah dan tidak memiliki banyak modal untuk bersenang – senang seperti yang terjadi pada kalangan menengah atas.

Mereka memilih untuk pergi ke *fast food* seperti KFC atau McDonal untuk nongkrong karena menurut mereka lebih ekonomis dan menyediakan tempat tidak kalah dengan café dengan harga keatas. Untuk pilihan lain mereka memilih untuk pergi ke tempat seperti Taman Bungkul atau kenjeran untuk melihat pantai bersama pasangan masing – masing.

Dalam wawancara kepada 3 kelompok yang berbeda menunjukkan bahwa masing – masing kelompok memiliki minat, hobi, dan kemampuan ekonomi yang berbeda. Namun dalam sehari – hari setiap kelompok memiliki persamaan yaitu memiliki kebiasaan bersantai pada suatu tempat sesuai dengan kemampuan ekonomi. Mereka yang tergabung pada kelompok merupakan orang – orang yang memiliki kesamaan dalam minat, baik itu otomotif, *clubbing*, atau hanya sekedar teman bersantai. Keseharian mereka biasanya diisi dengan memenuhi kepuasan mengenai hobi tersebut, terkadang diselingi dengan pergi ke mall atau *café*. Untuk pakaian yang digunakan masing – masing kelompok tidak memiliki pakaian yang wajib untuk dipakai, dan kebanyakan individu yang tergabung lebih memilih untuk menggunakan pakaian yang mudah untuk dipakai dari pada pakaian formal terkecuali untuk acara tertentu yang memang membutuhkan formalitas didalamnya

Remaja yang hidup di Surabaya memiliki gaya hidup bersantai ditempat umum seperti café atau mall untuk kalangan menengah keatas, dalam kegiatan ini remaja umumnya melakukannya bersama teman sebaya. Untuk kalangan menengah kebawah lebih memilih untuk nongkrong di taman bungkul atau warkop dan café dengan harga yang lebih murah, meskipun sebagian mengaku tetap pergi ke mall namun tidak membeli apa – apa. *Fast food* untuk kalangan tertentu menjadi pilihan karena ekonomis dalam harga dan menyediakan tempat tidak kalah dengan café dan waktu yang tidak terbatas untuk duduk di tempat tersebut. Untuk kalangan menengah atas pada malam hari sebagian dari remaja melakukan *clubbing* di club malam tertentu. Café yang menyediakan fasilitas lebih

mejadi pilihan karena kemampuan ekonomi yang mencukupi mendukung untuk duduk ditempat tersebut meskipun diiringi dengan harga yang setimpal.

Remaja biasanya memiliki olahraga yang digeluti secara berkala dan bersama, misalnya basket, futsal, fitness ataupun kegiatan *gaming* pada kalangan gamer. Hobi seperti ini biasanya memiliki biaya tambahan misalnya biaya lapangan futsal atau biaya bulanan untuk peralatan fitness, besar biaya tergantung kelas dari penyedia fasilitas. Kegiatan ini dilakukan dengan alasan kesehatan, pergaulan, dan lain – lain.

Remaja dalam pergaulan mulai memilih dalam kelompok masing – masing dimana mereka yang tergabung dalam kelompok memiliki kesamaan cara piker, hobi, minat, ataupun hal lain. Namun yang dapat dilihat secara jelas adalah rasa cocok satu sama lain membuat adanya keterikatan.

Metode Perancangan

Sesuai dengan gaya yang dimiliki oleh remaja yang memiliki gaya hidup mudah dan santai berpedoman kepada minat dan hobi. Untuk mendekati *target audience* dipilihlah media yang menjadi keseharian mereka yaitu pakaian, dan pakaian yang paling mudah untuk digunakan adalah t-shirt. Disamping memiliki bidang yang luas juga memberikan kemudahan dalam bergerak dan pemakaian.

Seperti yang sudah dibahas penggunaan ilustrasi bertujuan untuk mengurangi dampak balik kepada komunikator yang membawa pesan kepada audience. Ilustrasi yang diciptakan akan memuat pesan kepada audience dengan gaya tertentu agar tetap menarik dan tetap mengandung pesan yang dipilih. Dalam sifat remaja dalam wawancara, menunjukkan bahwa remaja berkelompok dengan alasan pikiran yang sama, dengan kata lain remaja menginginkan dukungan atas kemampuan, perbuatan, dan pikirannya, begitu pula sebaliknya. Tanggapan remaja mengenai kritik dan koreksi kepada dirinya umumnya tidaklah baik, karena itu meskipun menggunakan ilustrasi tetaplah harus diubah penampilannya agar tidak menyinggung audience secara langsung.

Gaya yang dipilih merupakan gaya yang dapat menggabungkan sisi frontal dan tidak frontal sekaligus, gaya yang dapat menggambarkan pesan yang dipilih secara langsung. Gaya utama yang dipilih adalah surealisme, yang ini dipilih karena dapat menggabungkan beberapa elemen desain yang berdiri sendiri menjadi satu, baik itu manusia, hewan, tumbuhan maupun benda. Penggabungan elemen tersebut dapat menghasilkan dampak yang lebih baik dari pada elemen yang berdiri sendiri, misalnya manusia kambing.

Ilustrasi yang diciptakan diangkat dari pesan moral yang ada dalam peri bahasa atau kalimat tokoh besar seperti Bung Karno, dari pesan tersebut dipilih hewan, benda, atau tumbuhan yang paling mendekati atau ada dalam kalimat tersebut. Dalam penggabungan elemen terkadang ciri khas dari hewan atau benda dapat hilang dan menjadi kabur pengenalannya, dalam hal ini dilakukan gaya visual yang lain agar tetap memiliki kesan tersebut.

Gaya visual alternatif yang dipilih adalah pendekatan melalui tipografi, dalam pendekatan ini pesan yang dipilih akan disusun dengan font tertentu dan ditambahkan hewan atau benda yang diilustrasikan mirip dengan jenis font yang digunakan dalam desain tersebut.

Pembahasan

Ilustrasi yang diciptakan merupakan pesan yang sebelumnya berupa kalimat divisualkan menjadi gambar yang memuat kalimat pesan tersebut. Pesan yang dipilih umumnya panjang, sehingga sulit untuk memuat kalimat dan ilustrasi sekaligus karena itu desain memuat kalimat yang sudah dipersingkat. Kalimat yang dipersingkat kebanyakan akan menjadi sulit menyampaikan pesan yang semula ingin disampaikan, dalam hal ini dilakukan perubahan dalam struktur kalimat pesan tersebut. Beberapa kalimat yang digunakan tidak menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar, karena dalam Bahasa Indonesia yang baik dan benar menuntut struktur yang absolut. Dalam desain ini beberapa bagian struktur kalimat dipotong agar menjadi padat dan lugas. Sebagai gantinya kalimat menjadi tidak baku dan formal.

Proses penyingkatan dan reka ulang isi pesan melalui *copywriting*, kegiatan yang melibatkan font, tulisan, kalimat dan kesan yang ditimbulkan kepada audience sehingga audience mampu menangkap isi pesan yang disampaikan oleh komunikator.

Proses konseptual pengembangan ide, hadir bersama dengan konsep yang menjual. *Copywriting* umumnya dilakukan dalam rangka periklanan, atau *campaign* suatu gerakan untuk menyeragamkan isi pesan yang disampaikan dalam berbagai media, *copywriting* yang baik akan membuat brand atau label dikenal sebagai bagian dari brand atau gerakan yang lebih besar sebagai satu kesatuan mengenai nilai dari brand atau label itu sendiri.

Copywriting berbicara mengenai konsep dan *copy*, dimana *copy* merupakan teks atau kata – kata yang digunakan dalam iklan. *Copy body* adalah paragraph yang mendukung fakta dan bermanfaat bagi *headline* dan ide utama. *Copy body* dapat dikembangkan

menjadi dialog, script, dan lain – lain untuk menciptakan keseragaman.

Copywriting digunakan dalam merangkum pesan menjadi lebih singkat dan padat, dalam desain t-shirt yang diciptakan dapat disadari bahwa media t-shirt memiliki bidang yang tergolong kecil untuk memuat kalimat panjang dan ilustrasi sekaligus karena itu pesan dan kalimat harus melalui penyingkatan agar dapat memaksimalkan ukuran dari ilustrasi dan kalimat dalam desain. Selain itu sebagian desain yang menggunakan *typography* sebagai dasar desain harus memiliki kalimat yang lebih keras dari pada yang mendapat ilustrasi dalam desain, karena setelah mendapat ilustrasi sebuah kalimat mendapat bantuan kesan dari ilustrasi, berbeda dengan yang hanya memiliki tulisan saja. Sehingga dalam desain yang hanya memiliki tulisan saja akan dipikirkan kalimat yang lebih provokatif agar tetap dapat menarik perhatian audience.



Gambar 1. Ilustrasi 1

Ilustrasi yang dibuat dengan pendekatan tipografi akan mendapat penyesuaian dengan font yang digunakan seperti buaya yang ada pada gambar 1. Dilakukan pendekatan dengan permainan line yang dilakukan font seperti tulisan tangan. Ornamental pun dilakukan dengan pendekatan serupa yaitu pendekatan *handwriting*. Pada sisi kanan dan kiri tidak diberikan ornament serupa karena akan memotong ukuran dari desain setelah dimasukkan ke dalam t-shirt dengan pertimbangan ukuran font yang sudah terlampaui kecil dan tipis membuat desain akan pudar pada jarak jauh.

Pendekatan lain yang dilakukan adalah pendekatan ikonik seperti rambu – rambu lalu lintas. Pendekatan ini didasari dengan pesan “Buaya darat, bikin melarat, katanya cinta, tapi khianat” pada gambar 1. yang dipersingkat kembali menjadi “Awas buaya darat, cinta khianat” saja. Pengambilan rambu – rambu lalu

lintas didasari oleh banyaknya wanita remaja yang terbuai akan kemewahan, tampan, atau rayuan dari laki – laki yang jika ditinjau dengan niat lelaki tersebut hanya ingin bermain – main saja. Pendekatan ini lebih memiliki warna yang padat dari pada pendekatan tipografi saja karena memiliki bidang yang jelas dan lebar dari pada font.



Gambar 2. Ilustrasi 2



Gambar 3. Ilustrasi 3

**MENCARI
KAMBING HITAM**



**ADALAH PERBUATAN
YANG
IBADAB**

Gambar 4. Ilustrasi 4

**SEGNAS - GANAS
ORANG TUA**



**TIDAK AKAN
MENCELAKAI ANAK SENDIRI**

Gambar 5. Ilustrasi 5

SIPUT NGEBUT



**LAMBAT ASAL SELAMAT
CEPAT JUGA SELAMAT**

Gambar 6. Ilustrasi 6

Telat



Waktu menjerat

Gambar 7. Ilustrasi 7

I'VE MORALITY

Gambar 8. Label belakang



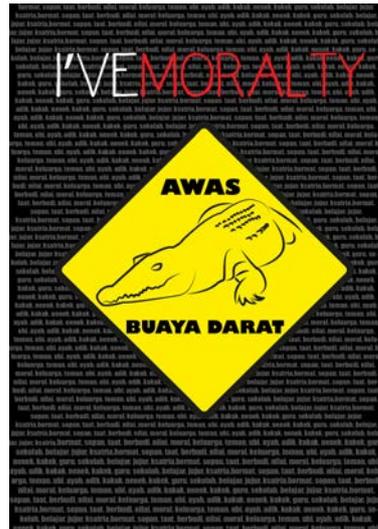
Gambar 9. Contoh t-shirt

Desain yang dimasukkan kedalam t-shirt memuat ukuran A4 pada bagian dada dan label pada bagian punggung. 7 desain yang diciptakan juga diaplikasikan kepada merchandise seperti gantungan kunci, pin, dan lain – lain sesuai ukuran barang tersebut.

Pembuatan ilustrasi diawali dengan proses manual menggunakan sketsa pensil dan dilanjutkan dengan proses digital melalui *scan* dan dilanjutkan melalui photoshop untuk pewarnaan dan tracing ulang pada komputer.



Gambar 10. Salah satu sketsa



Gambar 14. Contoh notes



Gambar 12. Contoh layout mug



Gambar 13. Contoh gantungan kunci dan pin

Ucapan Terima Kasih

Dalam tugas akhir ini penulis menerima banyak sekali bantuan dari berbagai pihak, yakni:

Prof. Drs. A. J. Soehardjo, selaku dosen pembimbing I yang telah meluangkan banyak waktu, tenaga, dan pikiran untuk membantu penyelesaian tugas akhir ini

- Budi Prasetyadi, S.Sn , Selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan banyak waktu, tenaga, dan pikiran untuk membantu penyelesaian tugas akhir ini
- Aristarchus Pranayama. K., BA, MA , selaku Ketua program desain komunikasi visual Fakultas seni dan desain Universitas Kristen Petra
- DR. Bing BedjoT.,M.Si selaku penguji sidang tugas akhir
- Maria Nala Damajanti.,S.Sn selaku penguji sidang tugas akhir
- Staf pengajar Universitas Kristen Petra
- Keluarga yang tidak hentinya memberi dukungan secara mental dan finansial
- Teman – teman kelompok yang bersama bertukar informasi dan semangat untuk mencapai akhir yang maksimal
- Pihak yang bersedia untuk diminta keterangan wawancara dan sejenisnya untuk menjadi data masukan tugas akhir

Kesimpulan

Dalam perancangan ini terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi individu untuk bereaksi terhadap ilustrasi, yaitu: pengalaman, keadaan sekarang, dan kebiasaan yang dilakukan. Dalam pengalaman individu mungkin saja pernah melakukan perilaku yang sama dengan ilustrasi pesankan, dan ketika individu pernah melakukan individu tersebut umumnya merenungkan kembali perbuatan yang dulu

pernah dilakukannya. Keadaan sekarang dan kebiasaan mengacu kepada masa sekarang dimana individu berkegiatan, dalam keadaan seperti ini umumnya seseorang akan merasa tersindir karena melakukan hal seperti yang disindir dalam ilustrasi ataupun mungkin marah dan mengejek atas dasar perlindungan diri dari ide luar.

Pada saat desain hadir di hadapan audience, desain sendiri mampu untuk menarik perhatian dan membuat seseorang membaca sekilas. Pesan yang dimuat dalam t-shirt pun mampu terbaca jelas pada jarak tertentu meskipun tidak pada jarak jauh sekali. Tanggapan dari audience mengenai t-shirt ini cukup menarik karena audience sendiri cenderung malu untuk mengakui mereka berada dalam keadaan yang sama atau sedang melakukan hal yang sama, reaksi audience besar antara hanya membaca sambil mengangguk hingga tersenyum malu.

Namun kebanyakan audience tetap melakukan perilaku serupa, alasan yang mereka keluarkan ketika mereka ditanya mengenai hal itu adalah kebiasaan. Kebiasaan memang tidak dapat diubah dengan sangat mudah apa lagi sekilas seperti berpapasan. Perancangan ini mampu untuk menyampaikan pesan dengan baik, namun untuk sikap dan tindakan tidak dapat banyak berubah dari sebelumnya karena merupakan kebiasaan yang sudah sering untuk dilakukan dan pastinya sulit untuk diubah.

Tujuan dari perancangan terpenuhi, karena tujuan dari perancangan ini adalah mengingatkan kembali bahwa perilaku menyimpang seperti yang ada dalam ilustrasi tidak baik. Namun jika tujuan akhirnya mengubah sikap dari yang buruk menjadi baik, perancangan seperti ini membutuhkan gerakan yang lebih nyata dan lugas, misalnya kampanye atau sejenisnya agar dapat menggerakkan orang lain untuk melakukan kegiatan perbaikan.

Dalam desain t-shirt memiliki bidang yang luas dan sifat yang mudah bergerak. Sangat ideal untuk menyebarkan pesan padat dan singkat. Perancangan ini memuat kalimat yang cukup panjang dan profokatif, sekaligus memuat ilustrasi. Dalam desain terlihat cukup padat dan sumpek karena elemen yang banyak dan panjang. Dapat lebih maksimal jika hanya memuat satu elemen saja sehingga ukuran dan *white space* dapat lebih luas dan lebar.

Daftar Pustaka

Carr, Alan. (1999). *Handbook of Child and Adolescent Clinical Psychology: Contextual approach*. Florence, KY, USA: Routledge.

Hofstede, Geert dan Gert Jan Hofstede. (2005). *Culture and Organization Software of The Minde*. McGraw-Hill.

M.A., Morrison, dkk. (2010). *Teori Komunikasi Massa*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.

Powell, Marvin. (1963). *The Psychology of Adolescence*. New York: The Bobbs – Merrill Company. Inc.

Santrock, W John. (2003). *Adolescence: Perkembangan Remaja*. Penerbit Erlangga.

Thekaospolos. (2012). Sejarah T-Shirt. Diunduh 6 Maret 2014. Dari <http://thekaospolos.blogspot.com/2012/02/sejarah-t-shirt.html>