

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

*Fashion* dan Interior adalah 2 bidang yang selalu memiliki perkembangan disetiap tahunnya. *Fashion* selalu berkaitan dengan mode atau gaya yang digemari, kepribadian seseorang, dan rentang waktu. Sekaligus menjelaskan mengapa sebuah gaya yang sedang menjadi tren pada saat ini bisa dikatakan ketinggalan jaman, setelah lewat beberapa bulan kemudian. *Fashion* selalu dikaitkan dengan cara berpakaian, jadi *fashion* merupakan kegiatan seorang individu atau kelompok masyarakat dalam berpakaian beserta aksesorisnya yang biasanya cara berpakaian berdasarkan kepribadian seseorang dan juga mode atau gaya yang sedang digemari. Sama halnya dengan interior yang adalah perancangan sebuah benda dalam ruang, atau bangunan yang dimana para pelaku interior ini menggunakan kepribadian seseorang ataupun mode atau gaya yang sedang digemari saat ini atau tren dalam merancang sebuah desain interior. *Fashion* dan Interior juga merupakan 2 bidang yang selalu terkait dengan bidang Desain Komunikasi Visual dan salah satu bidang yang paling sering berkaitan dengan *fashion* dan interior adalah Ilustrasi.

*Fashion* dan Interior 2 bidang yang memiliki penampilan berbeda dalam bidang masing-masing. *Fashion* lebih cenderung dengan penampilan berpakaian seorang individu dan interior merupakan menata benda dalam

sebuah ruang atau bangunan. *Fashion* dan Interior dalam setiap desainnya menggunakan banyak bahan, dan salah satu bahan tersebut adalah sebuah bahan/kain, dalam *fashion* kain adalah bahan utama dalam melakukan kegiatan berpakaian karena sampai saat ini pakaian yang dibuat selalu menggunakan kain yang dijahit menjadi sebuah pakaian, namun dalam interior kain juga menjadi salah satu objek yang dibutuhkan, kain biasanya dipakai untuk pembungkus atau penutup suatu benda yang digunakan sebagai pelindung ketika menggunakan benda tersebut dan juga sebagai penambah nilai estetika dalam benda tersebut. Contohnya sarung bantal dimana kain menjadi pembungkus dari dakron yaitu bahan dalam untuk bantal agar dapat digunakan, atau taplak meja dimana kain digunakan sebagai pelindung meja dari debu dan untuk menambah nilai estetika dari meja tersebut. Kain berasal dari tenunan benang, sutra dan bahan sintetis lainnya yang menjadi lempengan tipis halus ataupun kasar. Sebuah kain biasanya memiliki penampilan polos dan dilihat hanya dari jenis bahannya yang halus atau kasar, namun karena zaman yang makin berkembang munculah kain berwarna, bahkan bermotif, dan yang sedang tenar saat ini adalah kain berilustrasi. Ilustrasi sebuah teknik pengwujudan atau visualisasi sebuah konsep, yang berfungsi memperjelas dan mengurai suatu pesan suatu cerita yang berupa tulisan. Ilustrasi juga merupakan sebuah seni yang memiliki nilai estetika yang tinggi biasanya ilustrasi yang memiliki nilai estetika yang tinggi adalah ilustrasi yang mampu menyampaikan sebuah pesan dan dari itu dapat menarik masyarakat untuk melihat pesan

yang tersirat dari ilustrasi tersebut, biasanya ilustrasi digambarkan dalam bentuk manusia, pemandangan, atau sebuah simbol dan objek lainnya. Ilustrasi yang diaplikasikan pada kain, mampu dipakai/ diaplikasikan pada fashion dan interior dan mampu menunjang penampilan serta memiliki nilai estetika dan harga jual yang lebih tinggi, dan dapat menarik perhatian masyarakat.

Ilustrasi yang akan divisualisasikan keatas kain dapat menggunakan berbagai teknik seperti, *screen printing* atau yang dikenal dengan sablon, lalu menggunakan *paper transfer*, teknik cap, dan melukis diatas kain dengan menggunakan bahan-bahan khusus. Namun dengan perkembangan teknologi yang sudah maju memvisualisasikan ilustrasi diatas kain sudah dapat dilakukan dengan mudah tanpa menyita waktu yang banyak serta sumberdaya manusia yang banyak juga, teknologi ini disebut *Digital Fabric Printing* atau Print Kain *Digital*. *Digital Fabric Printing* awalnya diciptakan sebagai jalan keluar untuk menimalisir limbah cair yang dihasilkan dari teknik *screen printing* dan teknik rol, tetapi pada saat itu *Digital Fabric Printing* belum berhasil dikarenakan masih memiliki banyak kekurangan seperti harga tinta yang masih mahal, kecepatan mencetak yang masih lama 10 meter/jam dan harga mesin *Digital Printing* yang masih terbilang sangat mahal. Namun perkembangan teknologi dari tahun ketahun *Digital Printing* mampu melakukan print kain 100 meter/jam dengan hasil ilustrasi sesuai dengan yang didesain di computer dan tidak perlu bingung memilih pilihan warna karena dengan *Digital Fabric Printing* mampu mencetak sesuai

warna yang sudah didesain dengan harga yang relatif murah. Sama halnya dengan proses *digital* lainnya tahapan proses desain ilustrasi untuk *Digital Fabric Printing* ini bisa menggunakan aplikasi seperti *CorelDraw*, *AdobePhotoshop* ataupun *AdobeIllustrator*, dengan begitu tanpa memerlukan sumber daya manusia yang banyak tanpa harus memakan waktu yang banyak ilustrasi yang sudah didesain di komputer langsung dapat di cetak diatas kain. Keuntungan *Digital Fabric Printing* tentu sangat berpengaruh besar dalam pengaplikasian ilustrasi pada bidang *Fashion* dan Interior karena dengan begitu kedua pelaku di bidang tersebut mampu membuat desain dan dapat langsung diaplikasikan tanpa memerlukan banyak waktu, juga mengurangi harga jual yang tinggi dan ramah lingkungan karena mengurangi limbah cair.

*Fashion* dan Interior merupakan 2 bidang yang digunakan banyak pebisnis sebagai salah satu produk dengan nilai jual yang tinggi, karena 2 bidang tersebut sangat dibutuhkan dalam kehidupan masyarakat, namun dalam bisnis didalam kedua bidang ini masih mempunyai kendala biasanya pelaku dalam bidang *fashion* dan interior belum memiliki perbedaan atau ciri khas pada produk *fashion* dan interior mereka cenderung lebih mengikuti tren dari pada membuat sebuah identitas pada produk mereka, maka dari itu jika sebuah konsep desain ilustrasi divisualkan dalam kain, ilustrasi yang berkaitan dengan identitas visual yang menggunakan bahasa visual untuk menyampaikan pesan dengan gaya. Ilustrasi yang memiliki identitas yang kuat pasti memiliki citra, ciri khas produk itu sendiri dan

memiliki diferensiasi dari produk *fashion* dan interior lainnya, yang mampu menghasilkan nilai pada desain ilustrasi yang akan diterapkan pada produk *fashion* dan interior, dan juga menghasilkan *awarness* atau ketertarikan konsumen pada produk sehingga produk *fashion* dan interior tersebut memiliki daya jual yang tinggi.

#### B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana perancangan ilustrasi yang akan digunakan dalam memvisualisasikan ilustrasi diatas sebuah kain ?
2. Bagaimana pengaplikasian produk untuk kain berilustrasi dalam bidang *fashion* dan interior ?

#### C. Tujuan Perancangan

Perancangan ilustrasi dengan menggunakan *Digital Fabric* bertujuan untuk:

1. Membuat perancangan ilustrasi yang akan divisualisasikan diatas kain.
2. Membuat produk *fashion* dan interior menggunakan kain berilustrasi yang memiliki identitas visual yang kuat.

#### D. Manfaat Perancangan

##### 1. Bagi Penulis

Penulis mampu membuat konsep ilustrasi yang tepat untuk bidang *Fashion* dan Interior, dan mampu mengetahui teknologi terbaru tentang *Digital Fabric Printing*.

## 2. Bagi Lembaga

Dapat digunakan sebagai acuan mahasiswa lain dalam pengaplikasian ilustrasi dalam suatu objek

## 3. Bagi Dunia Desain

Ilustrasi desain komunikasi visual mampu diterapkan kepada bidang desain lainnya yaitu Fashion dan Interior.

## E. Tinjauan Pustaka

Jurnal Humaniora Universitas Binus Vol.3/ No.2/ Oktober 2012 dengan judul Peran dan Perkembangan Ilustrasi karya Joneta Witabora menjelaskan bahwa manusia berkomunikasi dan salah satu komunikasi yang digunakan manusia adalah komunikasi secara visual. Ilustrasi adalah salah satu disiplin ilmu yang keberadaannya telah lama. Perkembangan ilustrasi tidak lepas dari perkembangan dalam sejarah kehidupan manusia. Dunia sosial budaya, ilmu pengetahuan dan teknologi telah menjadi tempat berkembangnya dunia ilustrasi. Artikel mengupas keberadaan ilustrasi, memetakan fungsi dan peranannya memberikan pengetahuan yang lebih mendalam dalam memanfaatkan karakter pencitraan.

Jurnal Tata Busana Universitas Negeri Surabaya Vol. 07/ No. 01/ Edisi Yudisium Periode Februari 2018 dengan judul Penerapan Tiga Motif Desain *Tropical Watercolor* Pada *Scarf* Menggunakan Aplikasi *Digital Printing* karya Dessi Harli Widyaningrum Penerapan Tiga Motif Desain *Tropical Watercolor* yang ditransformasikan pada kain berupa produk jadi *scarf* melalui teknik *digital printing*. Penelitian ini bertujuan untuk

mengetahui hasil jadi desain dengan tema *Tropical* yang menggunakan desain motif *flora* dan fauna ditinjau dari aspek; irama, aspek kesatuan, aspek proporsi, aspek keseimbangan, dan aspek *center on interest*

*Collected* adalah sebuah proyek kolaborasi Desain Grafis Indonesia bersama dengan *Corse Design Factory* dalam menciptakan sebuah buku kompilasi karya para desainer grafis kontemporer Indonesia, baik yang bekerja di Indonesia maupun luar negeri. Bentuk buku ini adalah sebuah *compendium*, atau karya kumpulan yang telah terseleksi. Lebih dari 40 desainer yang ‘mewakili’ zamannya dihadirkan di buku ini setelah deliberasi tangguh oleh kurator dari dalam dan luar negeri. Buku ini membahas kumpulan karya desain grafis seperti fotografi, tipografi, ilustrasi salah satunya dan juga penerapannya pada suatu produk, buku ini mampu menjadi salah satu acuan dan juga sebagai sumber inspirasi gaya ilustrasi yang akan dirancang dalam melakukan perancangan ilustrasi *digital fabric* dalam tugas akhir ini.

Perkembangan dunia *fashion* yang pesat di Indonesia mendorong kebutuhan akan ilmu dan wawasan mengenai dunia *fashion* termasuk memahami istilah khusus yang digunakan dalam *fashion*, dalam buku *Visual Dictionary of Fashion* oleh Marsha Windriaranim, PT. Elex Media Komputindo cetakan tahun 2016 memuat lebih dari 100 istilah khusus dalam *fashion* disertai dengan penjelasan singkat serta ilustrasi pada masing-masing istilah. Buku ini merupakan salah satu media yang dapat dijadikan pedoman yang setiap saat untuk memahami makna dari istilah

khusus dalam *fashion*, dan juga menunjang pembuatan tugas akhir ini yang akan membuat suatu produk *fashion*.

Interior meliputi pengetahuan tentang cara mendekorasi atau menata objek dalam ruangan, dapat berupa furnitur dan aksesoris pelekap furnitur, seperti lampu, ornamen, pajangan dan sebagainya. Buku inspirasi Desain Interior, oleh Vani Anggres Wita, Penerbit Puspa Swara, cetakan tahun 2013 membahas tentang inspirasi desain interior dengan beberapa gaya dan juga bahan interior yang menggunakan kain. Buku Inspirasi Desain Interior ini mampu menunjang tugas akhir ini yang juga akan membuat produk interior menggunakan bahan kain dengan media ilustrasi.

Ilustrasi mampu dirancang dan dapat memberika informasi secara jelas dan dilengkapi dengan media pendukung, kutipan dari karya tugas akhir mahasiswa Universitas Petra, Heni Prasetya yang berjudul Perancangan Buku Ilustrasi *Fashion* Korea untuk anak muda di Surabaya, tugas akhir tersebut membuat perancangan ilustrasi sebagai media informasi mengenai *Fashion* Korea kepada kalangan anak muda di Surabaya, walaupun sama-sama membuat perancangan ilustrasi untuk bidang *fashion* tugas akhir tersebut memiliki perbedaan dengan tugas akhir ini yang berjudul Perancangan Ilustrasi *Digital Fabric* untuk *Fashion* dan Interior dalam tugas akhir ini ilustrasi dirancang bertujuan untuk menciptakan sebuah citra atau identitas pada sebuah produk *fashion* dan Interior.

Karya tugas akhir mahasiswa Universitas Sebelas Maret, Bestari Shinta Sarwindha yang berjudul Pengembangan Desain Motif Mengolah



Visual *Swirl Painting* Untuk Pakaian Wanita Remaja, dia merancang sebuah motif swirl pada kain menggunakan *Digital Fabric* untuk produk *fashion*, namun mengapa kain dengan motif swirl tersebut hanya mampu membuat produk *fashion* padahal kain mampu diaplikasikan pada produk interior dimana salah satu bahan yang dibutuhkan dalam produk interior adalah kain, seperti tugas akhir yang akan dibuat ini menggunakan media kain dengan ilustrasi yang akan diterapkan pada 2 bidang yaitu *fashion* dan interior.

## F. Metodologi Perancangan

### 1. Ide

Gagasan yang tercipta karena munculnya suatu permasalahan, dan ide tersebut tersusun didalam pikiran. Ide terbentuk dari sebuah ide dasar yang nantinya akan menjadi tumpuan untuk pemikiran selanjutnya. Ide pada tugas akhir ini muncul karena permasalahan yang terdapat karena kurangnya identitas/ citra pada banyaknya produk *fashion* dan interior, dengan menggunakan perancangan ilustrasi yang akan membuat sebuah identitas produk dan *digital fabric* sebagai teknologi baru yang memiliki banyak kelebihan dan kemudahan, yang akan diterapkan pada produk baru *fashion* dan interior.

### 2. Survey/Observasi

Survey/ observasi dilakukan untuk melakukan pengumpulan data-data yang mampu untuk mengembangkan dan mewujudkan ide yang sudah ada. Observasi terdiri dari :

#### a. Lokasi Penelitian

Penelitian untuk mendapatkan data-data tentang objek dan media tentang tugas akhir ini yang dilakukan di suatu tempat atau wilayah dimana penelitian tersebut akan dilakukan.

Lokasi penelitian untuk mencari data tentang ilustrasi *digital fabric printing* untuk *fashion* dan interior adalah sebuah perusahaan *digital fabric printing* dan *clothing brand* yaitu Zalmonfabric yang bertempat di Psakal Hyper Square, Ruko B-71, lantai 3, Bandung, 40181. Email: info@zalmonfabric.com website: heyzalmon.wordpress.com. Zalmonfabric ini merupakan perusahaan mencetak ilustrasi menggunakan *digital fabric printing* di Indonesia, perusahaan ini juga menggunakan brand mereka untuk membuat produk *fashion* dan interior.

### 3. Brief/ Identifikasi Produk

Dalam perancangan tugas akhir ini merupakan produk baru yaitu produk *fashion* dan interior yang akan dirancang sesuai dengan segmentasi dan konsep yang akan dibuat.

#### a. Sumber Data

Sumber data penelitian ini untuk mendapatkan data-data tentang objek tugas akhir ini terdiri dari :

- 1) Wawancara dengan pelaku/ ahli ilustrasi dan penerapannya pada produk *fashion* dan interior dan masyarakat untuk melakukan pengumpulan analisa data untuk membuat produk *fashion* dan interior.

- 2) Pustaka seperti buku, jurnal, tesis, skripsi, majalah, sebagai sumber tertulis yang relevan untuk mendukung teori dari penelitian untuk perancangan tugas akhir ini.
- 3) Dokumentasi seperti foto, video dan angket sebagai bahan referensi.

b. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan teknik atau cara yang dilakukan untuk melakukan pengumpulan data yang terdiri dari :

- 1) Observasi atau pengamatan dilapangan tentang objek dan dengan melakukan dengan wawancara dengan narasumber yang ahli pada bidangnya dan masyarakat dengan mengajukan beberapa pertanyaan tentang objek penelitian untuk penelitian perancangan tugas akhir ini. Jawaban dan identitas narasumber tersebut dipakai sebagai sumber data penelitian perancangan tugas akhir ini.
- 2) Pustaka sebagai teknik pengumpulan data tertulis seperti buku, jurnal, majalah, dan dokumen-dokumen tertulis lainnya yang terdapat di perpustakaan maupun tempat yang menyediakan data tertulis, dan data yang tersimpan pada server seperti website yang mampu dilihat ataupun diunduh dengan menggunakan jaringan internet.
- 3) Dokumentasi yang berisi foto, video, atau karya terdahulu dari seseorang yang merupakan hasil *scanner* gambar,

mendokumentasikan sendiri dengan mempotret dengan kamera ataupun mengunduhnya dari sebuah server dengan menggunakan jaringan internet.

#### 4. Creatif Brief

- a. Ilustrasi akan dibuat dengan teknik manual sebagai pembuatan sketsa ilustrasi yang menggunakan pensil, *drawingpen*, dan cat air, dan dilanjutkan dengan proses ilustrasi menggunakan komputer/digital yang hasil jadinya berupa gambar/jpg yang siap untuk di print diatas kain.
- b. Software pendukung pembuatan desain ilustrasi *digital* adalah adobe illustrator, adobe photoshop dan Paint tool SAI.
- c. Desain ilustrasi akan didesain menyesuaikan dengan segmentasi dan aspek lainnya yang akan ditentukan melalui observasi yang telah dijalankan
- d. Desain Ilustrasi akan diaplikasikan ke atas kain yang akan dibuat menjadi sebuah produk *fashion* dan interior.
- e. Pembuatan media pendukung produk ilustrasi digital fabric berupa *packaging* produk, katalog dan lainnya.

#### 5. Final Desain

Perwujudanan karya desain ilustrasi *digital fabric* berdasarkan analisa data strategi kreatif yang sudah dibuat dan diwujudkan kedalam produk *fashion* dan interior guna membuat identitas/ citra pada produk tersebut.

## 6. Evaluasi

Evaluasi merupakan hasil dari kesimpulan yang didapat dari penelitian perancangan untuk tugas akhir ini yang melalui tahapan perancangan yang sudah dilakukan.

### G. Sistematika Penulisan

**BAB I.** Bab ini memuat tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Perancangan, Manfaat Perancangan, Tinjauan Pustaka, dan Metodologi Perancangan. Bab ini berfungsi sebagai pendahuluan dan acuan pengertian dan permasalahan dari objek dan media yang dipilih sebagai perancangan tugas akhir ini.

**BAB II.** Bab ini memuat Landasan Teori yang berisi tentang teori-teori yang bersangkutan dengan tugas akhir ini yaitu tentang perancangan/ desain, ilustrasi, *digital fabric printing*, *fashion*, dan ilustrasi sebagai acuan teori dan pengertian untuk membuat perancangan ilustrasi tugas akhir ini. Bab ini berfungsi sebagai legitimasi data penciptaan karya.

**BAB III.** Bab ini berisi tentang identifikasi data, hasil survey/ observasi yang sudah terkumpul mengenai perancangan ilustrasi *digital fabric* untuk *fashion* dan interior. Analisa data yang terdiri dari segmentasi, usp, dan positioning. Strategi kreatif berisi tentang konsep perencanaan ilustrasi yang akan diterapkan pada kain dengan menggunakan *digital fabric printing*. Bab ini berfungsi sebagai informasi data analisa karya yang sudah dirancang.

**BAB IV.** Bab ini berisi tentang perwujudan karya yaitu, perancang ilustrasi *digital fabric* kedalam produk fashion dan interior berdasarkan dengan identifikasi data, analisa data, dan strategi kreatif yang telah ditentukan pada bab sebelumnya. Bab ini berfungsi sebagai penjabaran bentuk karya yang sudah divisualkan dalam bentuk gambar/ 2 dimensi.

**BAB V.** Bab ini berisi tentang kesimpulan dari hasil analisa sampai perwujudan karya tentang tugas akhir ini dan saran untuk perancangan berikutnya. Bab ini berfungsi sebagai penutup serta kesimpulan pokok keseluruhan pembuatan karya ini, dan saran untuk pembacanya atau perancangan berikutnya.