

BAB III

ANALISA DATA

A. Identifikasi Data

Fashion adalah salah satu kebutuhan pokok masyarakat dalam berpakaian, dalam lingkungannya *fashion* atau yang bisa disebut dengan gaya atau mode memiliki lingkup yang luas yang mencakup tren *fashion* seperti contohnya produk *fashion* yang banyak dibutuhkan oleh masyarakat dan sebagai sarana bisnis yang menguntungkan, dari jaman dahulu hingga sekarang produk *fashion* bisa dibilang berubah dan selalu mengalami perkembangan dalam jangka waktu yang cepat dari berbagai aspeknya, salah satunya tren *fashion* yang selalu berubah dari tahun ke tahun tetapi tidak memungkinkan tren itu akan mati atau hilang tetapi dikemudian waktu dimasa depan tren itu mampu hidup kembali. Tren *fashion* ini juga bisa berbeda diberbagai belahan dunia karena dalam *fashion* aspek seperti budaya, iklim, ekonomi, agama, dan lainnya juga mempengaruhi dalam kegiatan berpakaian, contohnya tren *fashion* musim dingin pasti tersedia didaerah dengan iklim 4 musim sedangkan tidak tersedia di daerah iklim tropis, maka dari itu banyak sekali tren-tren *fashion* terbaru mulai dari model produknya, bahan, dan bahkan sekarang ini dari hiasan, motif, dan ilustrasi. Sama hal nya dengan Interior yang juga memiliki aspek yang luas dan tren yang juga berkembang disetiap tahunnya dari mode nya maupun

dari produk interiornya itu sendiri, dan juga aspek yang mempengaruhi dalam pembuatan produknya.

Produk *fashion* dan interior banyak sekali dari modelnya dan juga bahan dasar pembuatan produknya itu sendiri, untuk *fashion* sampai sekarang masih menggunakan bahan dasar kain sebagai pembuatan produknya, agak berbeda dengan produk interior dimana mulai tahun 2000 baru mulai bermunculan produk interior berbahan dasar kain, dan jaman sekarang sudah mudah ditemukan produk interior dengan model dan fungsinya sendiri, maka dari itu kain pun juga pastinya berkembang dengan adanya berbagai macam kain dan fungsinya, Maka dari itu banyak masyarakat atau konsumen yang membeli produk *fashion* dan interior bukan hanya mempertimbangkan fungsi, model, bahan kainnya saja, tetapi juga dari motif atau gambar yang ada pada produk *fashion* dan interior sebagai cara berpakaian mereka *mix and match* pakaian, untuk memperindah diri dengan motif atau gambar yang ada pada produk dan juga sebagai identitas diri. Produk *fashion* dan Interior di Indonesia sendiri sudah sangat banyak sekali model dan bahannya, tetapi untuk produknya sendiri belum memiliki ciri khas atau pembeda dengan produk *fashion* dan Interior lainnya, di Indonesia produk *fashion* dan interior sendiri masih banyak yang modelnya bisa dibilang hampir sama, maka dari itu produk *fashion* dan interior harus memiliki ciri khas atau identitas untuk produk itu sendiri untuk menciptakan diferensiasi dari produk *fashion* dan interior lainnya. Pembuatan Identitas tersebut menggunakan ilustrasi yang akan

divisualisasikan diatas kain yang akan menjadi kain bergambar ataupun kain bermotif, dengan adanya konsep desain ilustrasi yang dibuat akan mampu memberikan identitas pada produk fashion dan interior yang mampu menghasilkan *value* dan diferensiasi yang akan membenak di calon konsumen dan memberikan daya jual yang tinggi pada produk *fashion* dan interior menggunakan kain berilustrasi.

Tren kain berilustrasi atau bermotif pun sudah mulai ada sejak dahulu kala di Indonesia contohnya adalah kain batik dan kain lurik tetapi karena perkembangan jaman serta kemajuan teknologi kain pun mampu dibuat dengan berbagai macam ilustrasi, motif, dan warna, untuk kain berilustrasi yang banyak di Indonesia adalah kain berilustrasi abstrak, bunga, suatu objek sampai dengan tekstur dan lainnya, untuk kain ilustrasi untuk produk *fashion* dan interior memang ada syarat atau kriteria khusus dalam pembuatannya yang berdasarkan segmentasi dari pasarnya itu sendiri ada desain ilustrasi atau motif yang memang bisa disamakan untuk produk *fashion* dan interior namun juga ada yang memang hanya dikhususkan untuk produk *fashion* seperti motif kontemporer abstrak yang hanya bisa digunakan untuk produk fashion. Ilustrasi yang divisualisasikan keatas kain dengan menggunakan teknologi baru yaitu *digital fabric printing*, sama halnya dengan *digital printing*, namun digital fabric printing mencetak dengan menggunakan kain yang memiliki kelebihan dari teknik mencetak diatas kain lainnya, yaitu menghemat waktu dan sumber daya manusia, dan

hasil cetak yang sangat bagus dengan detail gambar dan warnanya sangat jelas.

B. Analisa Data

1. Segmentasi

a. Demografi

- 1) Umur : 20 – 30 tahun
- 2) Jenis kelamin : Perempuan
- 3) Pendidikan : Perguruan Tinggi
- 4) Kelas sosial : Menengah ke atas

b. Geografi : Kota-kota besar di Indonesia

c. Psikografi :

- 1) Menyukai mengekspresikan diri dengan *fashion* dan menata ruang.
- 2) Orang yang membuat identitas diri dengan *fashion* dan menata ruang.
- 3) Orang yang senang memakai produk *fashion* yang berbeda dengan orang lain dengan memilih produk *fashion* yang bergambar/ bermotif.
- 4) Orang tersebut menyukai menata ruangan dan mempercantik ruangnya dengan pernik-pernik produk interior.

d. Behaviour :

Perempuan yang suka berbelanja produk *fashion* dari baju dan aksesoris nya dengan tujuan menggunakan sebagai fungsinya

juga produk *fashion* yang mereka beli juga mampu meningkatkan kepercayaan diri mereka bahkan membuat identitas diri mereka dengan berpakaian, dan juga Perempuan yang suka membeli pernak-pernik produk interior yang selain kegunaan fungsinya juga nilai estetis yang terdapat pada sebuah produk interior untuk memperindah ruangan. Perempuan umur 20-30 yang tinggal di seluruh kota-kota besar di Indonesia yang mampu menerima hal-hal yang baru dan dapat menjadi *trensetter* dan juga produk tersebut limited edition sehingga mereka merasa spesial dan elegan mempunyai produk tersebut.

2. *Unique Selling Proposition*

Desain Ilustrasi pada kain sebagai sebuah diferensiasi terhadap kain ilustrasi lainnya, karena ketika kain berilustrasi tersebut menjadi sebuah produk *fashion* dan interior, selain fungsi dan model produk tersebut, ilustrasi yang sudah divisualkan pada kain mampu membuat sebuah identitas pada produk sehingga membuat produk *fashion* dan interior memiliki identitas sendiri yang berbeda dengan produk lainnya.

Identitas tersebut dibedakan melalui ilustrasi yang didesain sebagai sebuah identitas dari produk *fashion* dan interior yang berbahan kain, ilustrasi tersebut diprint dengan menggunakan teknologi bernama *Digital Fabric Printing* dengan hasil print ilustrasi yang sangat detail. Ilustrasi tersebut memiliki gaya yang disesuaikan

dengan selera segmentasi tetapi mampu memberikan identitas pada produk *fashion* dan interior, dengan menggunakan ilustrasi yang bergaya abstrak dan surealis yang berunsur bentuk-bentuk floral dan berbagai jenis *shape* yang nantinya akan menjadi sebuah ilustrasi yang tidak realis, dan juga menimbulkan kesan fantasi yang menyenangkan dengan teknik *coloring*, bentuknya dan pemilihan warna-warna yang akan menjadikan identitas menggunakan ilustrasi ini mudah dikenali dan berdeda dengan produk lainnya. yang akan dijadikan sebagai sebuah *pattern/* motif.

3. Positioning

Desain ilustrasi sebagai identitas dari produk *fashion* dan interior, selain identitas produknya juga sebagai sarana mengekspresikan diri seorang perempuan dalam berpakaian dan juga mengurus tempat tinggalnya dalam sebuah ruang. Ilustrasi didesain dengan menyesuaikan calon konsumen yang menyukai bentuk atau ilustrasi yang bergaya abstrak dan surealis, yaitu

a. Gaya Abstrak

Gambar abstrak menunjuk kepada wujud yang tidak realis atau natural yangn tidak menampilkan rupa yang orang lain kenali sebagai rupa benda atau objek yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Gambar abstrak juga merupakan bentuk imajinasi seni yang dibuat oleh pembuatnya dalam mencari esensi bentuk objeknya sehingga bentuk dari wujudnya menjadi unik, yang

mana bentuknya tidak pernah dikenali, bentuk abstrak tidak pernah berhubungan dengan bentuk apapun yang pernah kita lihat, namun bila diamati akan terlihat seperti sesuatu.

b. Gaya Surealis

Ilustrasi bergaya surealis adalah gaya yang sudah mengikuti aliran modern namun dari segi teknik penggambarannya lebih mirip ke aliran naturalis realisme. Surealisme adalah gaya dalam seni rupa yang mempunyai ciri-ciri yang sangat menonjolkan objek secara berlebih-lebihan sehingga menjadi super-realisme dan bahkan terkadang gaya ini lebih banyak membawa kesan horror dan fantasi (impian).

Alasan pemilihan dua gaya ilustrasi tersebut karena ilustrasi yang dibuat akan menjadi sebuah ilustrasi yang unik dalam merepresentasikan unsur floral dan *shape* yang juga memberikan makna fantasi yang menyenangkan dengan bentuk dan warna-warna yang menyenangkan yang mampu langsung tertangkap dibenak para konsumen.

4. Strategi Kreatif

1. Konsep Estetis

Ilustrasi yang akan divisualkan keatas kain dan menjadi produk *fashion* dan interior, dan akan menjadi identitas dari produk *fashion* dan interior. Produk yang akan dibuat untuk produk *fashion* adalah, baju (atasan bermodel *blouse*), *outer*, hijab

dan *scarf*, tas, untuk produk interior adalah, taplak meja dan bantal bangku.

a. Ilustrasi

Ilustrasi yang akan didesain bergaya abstrak dan surealis dengan merepresentasikan objek *floral* dengan tidak realis dan bentuk lainnya untuk menunjang bentuk ilustrasi yang surealis.

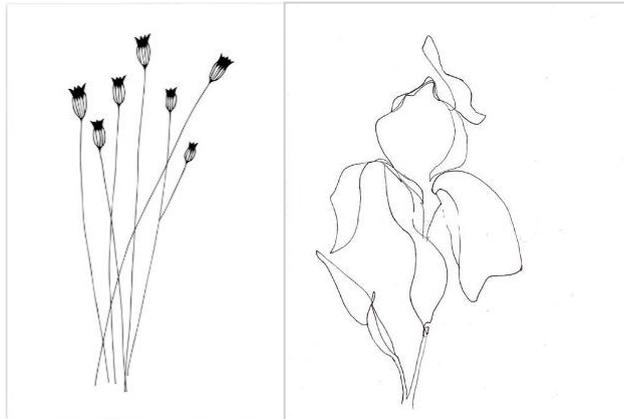
1) Gaya Abstrak

Ilustrasi bergaya ini adalah ilustrasi yang berwujud tidak realis yang mangacu pada suatu bentuk obje
Pada gambar diatas merupakan bunga tulip dan daunnya yang digambarkan secara tidak realis namun masih dapat dilihat sebagai bunga tulip.



Gambar. 1 Bunga Tulip dan Sketsa Bunga Tulip

Sumber : www.google.com (diakses 03 Desember 2018)



Gambar. 2 Sektsa Bunga Abstrak

Sumber : pinterest (diakses 03 Desember 2018)

gaya abstrak juga merupakan sebuah bentuk imajinasi dari pembuatnya contohnya seperti gambar diatas walaupun berbentuk seperti sebuah bunga dan objek *flora* namun tidak dapat diidentifikasi dengan bunga yang ada pada dunia nyata.

2) Gaya Surealis

Ilustrasi bergaya surealis adalah ilustrasi yang menggambarkan suatu objek secara berlebih-lebihan yang biasanya menimbulkan sebuah kesan seram ataupun fantasi,



Gambar. 3 Sketsa Gambar Surrealis

Sumber : pinterest (diakses 03 Desember 2018)

Gambar diatas merupakan salah satu contoh ilustrasi bergaya surrealis dengan menggunakan objek *floral* dan anatomi tubuh manusia, namun dalam perancangan ini



Gambar. 4 Contoh gambar surrealis sederhana

Sumber : pinterest (diakses 03 Desember 2018)

ilustrasi dengan bergaya ilustrasi surrealis ini akan didesain dengan konsep yang lebih sederhana dengan menggunakan tambahan objek-objek sederhana.

Seperti gambar contoh diatas, ilustrasi surrealis yang akan digunakan dalam perancangan ini, dengan

menggunakan tambahan objek sederhana seperti bentuk geometri ataupun *floral* yang dibuat secara surealis dan objek-objek yang mendukung penciptaan makna surealis yang membuat makna atau kesan fantasi.

b. Layout

Perancangan ilustrasi ini akan ditata menjadi sebuah motif yang berulang karena agar dapat menutupi seluruh permukaan kain, ilustrasi yang sudah dibuat seperti gambar dibawah ini



Gambar. 5 Contoh ilustrasi *pattern*

Sumber : pinterest (diakses 03 Desember 2018)

Ilustrasi tersebut akan ditata secara berulang sehingga membentuk sebuah pola *pattern*/ motif.

Selain membentuk pola ilustrasi juga dibuat dan ditata dengan berbagai unsur dan dibiarkan memenuhi keseluruhan kain, sehingga pola atau motif akan terlihat dari lipatan-liapan alami pada kain yang akan digunakan.

Pemilihan bentuk layout menjadi keseluruhan adalah karena ilustrasi dapat diaplikasikan diseluruh permukaan

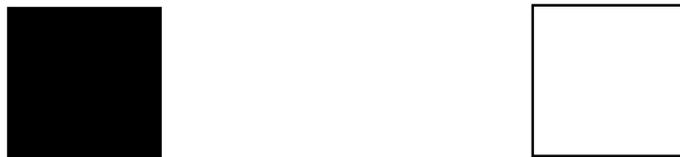
kain, sehingga terlihat dan terpampang ilustrasi yang telah didesain, karena fokus utama dari produk *fashion* dan interior ini adalah ilustrasinya sebagai identitas produk.

c. Warna

Warna untuk perancangan ilustrasi ini adalah warna-warna yang disesuaikan dengan warna yang disukai oleh konsumen dengan segmentasi diatas, warna yang digunakan adalah jenis warna yang biasanya digunakan sebagai warna yang biasanya di gunakan dalam gaya abstrak dan gaya surealis, warna abstrak lebih kepada warna-warna primer dan sekunder, untuk warna surealis karena bertema fantasi warna yang dipilih adalah warna-warna yang lebih lembut seperti warna *soft* dan *pastel*.

Berikut ini adalah warna-warna yang akan digunakan dalam perancangan ilustrasi ini warna hitam dan putih sebagai warna penunjang dan juga campuran *tint* dan *shade* untuk warna abstrak dan surealis.

1) Hitam dan Putih



Gambar. 6 Hitam dan Putih

(Dhaniek Eka : 2019)

Komposisi Hitam R:0 G:0 B:0

Komposisi Putih R:255 G:255 B:255

2) Warna Abstrak

Warna abstrak merupakan warna-warna yang terdiri dari warna-warna primer, sekunder, dan tersier, seperti warna merah, kuning, biru.



Gambar. 7 Warna Biru dan Kuning
(Dhaniek Eka : 2019)

Komposisi Warna Biru R:71 G:58 B:109

Komposisi Warna Kuning R:255 G:206 B:17



Gambar. 8 Warna Merah, Hijau dan Coklat
(Dhaniek Eka : 2019)

Komposisi Warna Merah R: 236 G:36 B:39

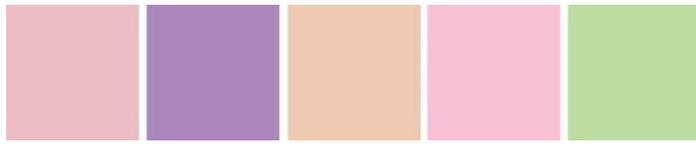
Komposisi Warna Hijau R:255 G:206 B:17

Komposisi Warna Coklat R: 140 G:99 B:57

3) Warna Surrealis

Warna Surrealis memiliki pilihan warna yang lebih banyak lagi tidak hanya terpaku oleh warna sekunder, primer, dan tersier, namun untuk warna surrealis biasanya disesuaikan dengan tema ilustrasi, warna surrealis yang dipilih untuk desain ilustrasi ini

adalah warna-warna lembut yang bertema fantasi yang menyenangkan.



Gambar. 9 *Pallete* Warna Surealis 1

(Dhaniek Eka : 2019)

Komposisi Warna 1 R: 235 G:190 B:196

Komposisi Warna 2 R: 170 G:137 B:190

Komposisi Warna 3 R: 237 G:202 B:178

Komposisi Warna 4 R: 247 G:195 B:212



Gambar. 10 *Pallete* Warna Surealis 2

(Dhaniek Eka : 2019)

Komposisi Warna 5 R: 189 G:221 B:161

Komposisi Warna 1 R: 194 G:225 B:189

Komposisi Warna 2 R: 191 G:169 B:191

Komposisi Warna 3 R: 149 G:184 B:183

Komposisi Warna 4 R: 70 G:140 B:133

Komposisi Warna 5 R: 236 G:241 B:290



Gambar. 11 *Pallete* warna Surealis 3

(Dhaniek Eka : 2019)

Komposisi Warna 1	R:45 G:135 B:99
Komposisi Warna 2	R:211 G:232 B:172
Komposisi Warna 3	R:255 G:246 B:225
Komposisi Warna 4	R:158 G:83 B:67
Komposisi Warna 5	R:243 G:199 B:255

d. Tipografi

Huruf yang digunakan pada perncangan ini adalah sebagai media tulis untuk media pendukung produk seperti katalog, *packaging* dan lainnya, jenis huruf yang dipilih adalah jenis huruf sans serif yang sederhana namun tetap elegan, yaitu

Calibri

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

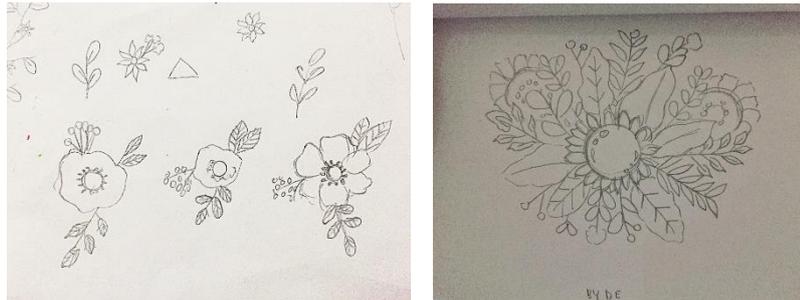
2. Konsep Teknis

Perancangan ini juga membutuhkan beberapa alat menggambar sebagai alat untuk membuat sketsa gambar dan warna, dan *software* dikomputer sebagai pembuat gambar dengan proses digital.

Pembuatan sketsa ilustrasi menggunakan alat sebagai berikut :

- Kertas ambar A5 dan A4
- Pensil 2b

- Penghapus
- Penggaris
- Pensil warna
- Cat air.



Gambar. 12 Sketsa untuk Produk *Fashion* dan Interior
(Sketsa oleh Dhaniek Eka : 2019)



Gambar. 13 Sketsa untuk *Scarf* dan *Totebag*
(Sketsa oleh Dhaniek Eka : 2019)

Sketsa yang telah dibuat lalu siap untuk didigitalkan menggunakan alat sebagai berikut :

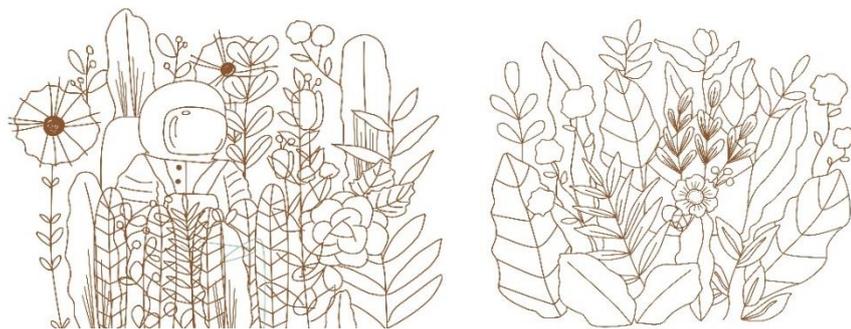
- Laptop
- *Pen tablet*
- *Mouse*

- *Paint tool sai*
- *Adobe Illustrator*
- *Adobe Photoshop*

Sketsa yang sudah jadi, lalu didigitalkan menggunakan laptop, *pen tablet*, dan *mouse*. Pertama pembuatan *line art* berdasarkan sketsa manual yang telah dibuat dan dikembangkan.



Gambar. 14 *Line art* untuk ilustrasi produk *Fashion* dan Interior
(*Line art* oleh Dhaniek Eka : 2019)



Gambar. 15 *Line art* untuk ilustrasi *scarf* dan *totebag*
(*Line art* oleh Dhaniek Eka : 2019)

Proses selanjutnya dengan pewarnaan menggunakan alat yang sama, dan *software* yang sama dan pemilihan warna sesuai dengan warna yang sudah dipilih.



Gambar. 16 *Final Design* untuk produk Fashion dan Interior
(Ilustrasi oleh Dhaniek Eka : 2019)



Gambar. 17 Ilustrasi untuk ilustrasi *scarf* dan *totebag*
(Ilustrasi oleh Dhaniek Eka : 2019)

Setelah membuat unsur ilustrasi yang dibutuhkan, ilustrasi dilayout menjadi sebuah kesatuan menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator* dan siap untuk dicetak diatas kain. Ilustrasi tersebut menjadi final desain dari ilustrasi yang akan diterapkan pada kain lalu dibuat menjadi produk *fashion* dan

interior. Berikut ini merupakan gambaran ilustrasi pada kain dan salah satu produk *fashion*.

3. Media Plan

a. *Roll Banner*

Roll up banner atau sering disebut *roll banner* adalah sebuah *banner* yang dapat digulung dan cara pemasangannya dapat berdiri tegak secara vertical dan membentuk sudut 90 derajat. *Roll up banner* ini terlihat kokoh karena stand tempat *banner* dipasang terbuat dari aluminium dan stainless yang jauh lebih baik dan berat dibanding stand pada jenis *banner* yang lain. Kegunaan *Roll Banner* ini sebagai media promosi ketika akan menawarkan produk yang berfungsi untuk menarik calon konsumen.

b. *Label Tag*

Label Tag adalah salah satu bagian dari produk berupa keterangan baik gambar maupun kata-kata yang berfungsi sebagai sumber informasi produk dan penjual. Label umumnya berisi informasi berupa nama atau merek produk.

c. *Shopping Bag*

Shopping Bag adalah pembungkus dari produk yang akan dijual, selain sebagai pembungkus *Shopping Bag* juga dibuat sebagai salah satu media untuk mempromosikan identitas produk *fashion* dan interior.

d. Katalog

Katalog yang berisi penjelasan tentang produk-produk *fashion* dan interior yang kegunaannya untuk menginformasikan produk detail, dan sebagai media promosi produk.

e. Instagram

Instagram adalah sebuah aplikasi berbagi foto dan video yang memungkinkan pengguna mengambil foto, mengambil video, menerapkan *filter digital*, dan membagikannya ke berbagai layanan jejaring sosial, selain itu instagram merupakan platform media promosi yang jaman ini hampir seluruh masyarakat menggunakannya oleh karena itu instagram merupakan media sosial yang dapat digunakan sebagai media promosi menggunakan foto dan video.

f. Youtube

Youtube merupakan salah satu platform media sosial yang menggunakan video banyak pengguna youtube juga menjadi youtube sebagai media promosi dengan video yang berdurasi lebih dari 1 menit hingga 5 jam.

g. Poster

Pengumuman atau iklan berbentuk gambar atau tulisan yang ditempelkan di dinding, tembok, atau tempat-tempat umum yang strategis agar mudah diketahui banyak orang.

Pengertian yang lain, poster adalah ajakan atau imbauan untuk melakukan sesuatu. Jadi, sebuah poster berisi imbauan yang biasanya disertai gambar/ foto berwarna yang mudah diingat. Poster dibuat bertujuan untuk menarik perhatian banyak orang berpartisipasi memenuhi imbauan yang disampaikan dalam poster. Selain ditempel poster ini juga akan diunggah melalui situs media sosial sebagai media promosi.

h. *Stiker*

Stiker adalah media promosi yang aplikasinya ditempelkan pada media dan objek apapun sebagai identitas sebuah merk agar mudah dikenali oleh target market, dan menjadi salah satu media promosi temple.

i. *Gantungan Kunci*

Gantungan Kunci adalah gantungan kecil yang digunakan untuk mengaitkan suatu benda kecil dengan lubang kunci. Gantungan kunci biasanya terbuat dari logam, plastik, atau bahkan karet. Sebuah gantungan kunci juga dapat dihubungkan dengan beberapa gantungan kunci lainnya. Gantungan kunci ini sebagai media promosi yang akan diberikan juga membeli salah satu produk fashion dan interior yang berkesinambungan.