

# **BAB I PENDAHULUAN**

## **A. Latar Belakang**

Kaos oblong (T-Shirt) merupakan jenis pakaian yang paling digemari di negara-negara tropis, karena sifatnya sangat fleksibel dan simpel dibanding jenis pakaian lain. Kaos oblong ini digemari karena kesan santai dan terlihat tidak formal untuk kegiatan rutin maupun untuk bekerja khususnya yang membutuhkan keleluasaan bergerak (Indra Yudah Pratama, Skripsi Analisis Ilustrasi Pada Kaos Oblong Produk Jogist Yogyakarta, 2013).

Sejarah kaos sebenarnya belumlah terlalu panjang, kaos baru muncul antara akhir abad ke-19 hingga awal abad ke-20. Kaos berbahan katun biasanya dipakai oleh tentara Eropa sebagai pakaian dalam (dibalik seragam), yang fleksibel dan bisa dipakai sebagai pakaian luar jika mereka beristirahat di udara siang yang panas. Istilah “T-Shirt” baru muncul di Merriam-Webster’s Dictionary pada 1920, dan pada Perang Dunia II menjadi perlengkapan standar dalam pakaian militer di Eropa dan Amerika Serikat.

Kaos oblong mulai dikenal di seluruh dunia lewat John Wayne, Marlon Brando dan James Dean yang memakai pakaian dalam tersebut untuk pakaian luar dalam film-film mereka. Dalam *A Streetcar Named Desire* (1951) Marlon Brando membuat gadis-gadis histeris dengan kaos oblongnya yang sobek dan membiarkan bahunya terbuka. Dan puncaknya adalah ketika James Dean

mengenakan kaos oblong sebagai simbol pemberontakan kaum muda dalam *Rebel Without A Cause* (1955).

Sekitar awal tahun 1970-an, kaos oblong mulai menunjukkan perkembangan yang signifikan hingga merambah ke pelosok pedesaan. Ketika itu modelnya masih sederhana, berwarna putih dengan bahan katun halus tipis yang melekat ketat di badan dan hanya di peruntukam bagi kaum pria. Tren kaos oblong direkan oleh Kartunis GM Sudarta melalui tokoh *Om Pasikom* dan kemenakannya dengan tajuk “Generasi Kaos Oblong” (Harian Kompas, 14 Januari 1978).

Tahun 1980-an, dunia kaos onlong dikuasai oleh industri kreatif. Muncul merek-merek terkenal dengan desainnya yang unik dan menarik. Lalu pada tahun 1990-an, dunia kaos Indonesia diramaikan oleh maraknya insan-insan kreatif yang memproduksi dan menjual kaos desain sendiri serta menjualnya di toko sendiri. Mereka inilah yang dikenal sebagai Distro (Distribution Outlet) Clothing.

Seiring perkembangan teknologi, sekarang ini telah banyak bermunculan berbagai macam desain dan bentuk kaos yang dijual secara online. Baik menggunakan toko-toko online, media sosial maupun website sebagai alat promosinya, terutama di Tsabatkids.

Tsabatkids adalah sebuah perusahaan yang menjual pakaian anak muslim, berbagai macam pakaian anak bertema Islami menjadi ciri khas Tsabatkids. Pakaian tersebut hanya tertuju pada anak-anak saja, di dalam produksi pakaian Tsabatkids sangat minin adanya gambar ilustrasi, desain desain pada kaos Tsabatkids hanya berupa tulisan, dengan adanya gambar ilustrasi yang tepat dapat

menjadi salah satu keunggulan pakaian Tsabatkids. Tsabatkids berada di Dusun Klile Rt 02/Rw 02, Desa Karangasem, Kecamatan Bulu Kabupaten Sukoharjo.

Ilustrasi merupakan suatu hasil penggarapan berbentuk visual dari tulisan ataupun ide yang dimiliki oleh seorang ilustrator yang bertujuan untuk menerangkan sebuah cerita atau fenomena kejadian. Ilustrator adalah seorang seniman yang bergerak dibidang khusus dalam penciptaan sebuah karya ilustrasi berdasarkan ide atau tulisan.

Secara Etimologi, pengertian ilustrasi berasal dari bahasa Latin *Illustrate* yang berarti menjelaskan atau menerangkan. Sedangkan pengertian ilustrasi secara Terminologi adalah suatu gambar yang memiliki sifat dan fungsi untuk menerangkan suatu peristiwa. Dalam bahasa Belanda disebut *Illustratie* yang diartikan sebagai hiasan dengan gambar atau pementasan sesuatu yang jelas.

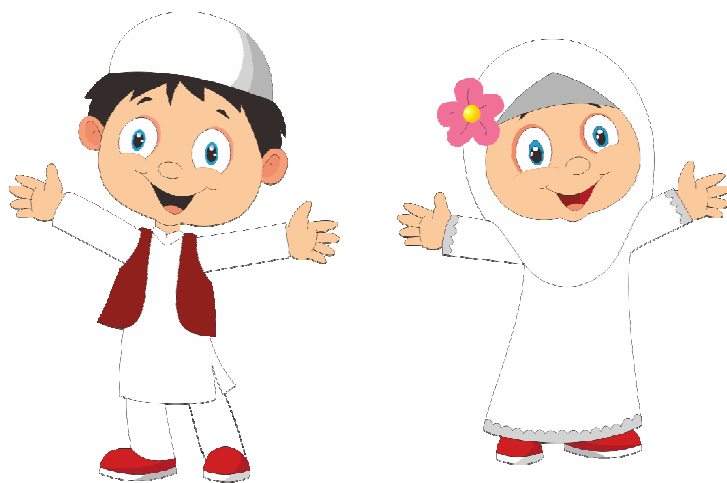
Ilustrasi sebagai sebuah seni rupa yang memiliki peran atau tujuan dalam menyampaikan suatu maksud tertentu untuk menerangkan peristiwa. Demikian pula bahwa ilustrasi memiliki fungsi yang penting dalam perkembangan dunia seni, terdapat beberapa fungsi ilustrasi secara umum. Adapun fungsi-fungsi ilustrasi adalah sebagai berikut (Arifin dan Kusrianto, 2009 : 70-71).

1. Fungsi Deskriptif. Fungsi deskriptif dari ilustrasi adalah menggantikan uraian mengenai sesuatu secara verbal dan naratif dengan menggunakan kalimat panjang. Ilustrasi dapat dimanfaatkan untuk melukiskan sehingga dapat lebih cepat dan lebih mudah dipahami.

2. Fungsi Ekspresif. Fungsi ilustrasi dalam memperlihatkan dan menyatakan sesuatu gagasan, perasaan, maksud, situasi ataupun konsep yang abstrak menjadi yang nyata sehingga mudah dipahami.
3. Fungsi Analitis atau Struktura. Ilustrasi dapat menunjukkan rincian bagian demi bagian dari suatu benda ataupun sistem atau proses secara detail, agar lebih mudah dipahami.
4. Fungsi Kualitatif. Fungsi ini sering digunakan untuk membuat daftar, tabel, grafik, kartun, foto, gambar, sketsa, dan simbol.

Islam mencela dengan keras adanya gambar dan yang memuja serta menyembahnya karena pembuatan patung menjurus kepada kesyirikan. Dan sabdanya Shollallahu ‘alaihi wassalam :

*“Sesungguhnya para pembuat gambar-gambar ini akan disiksa pada hari kiamat, kepada mereka akan dikatakan, ”Hidupkanlah apa yang kamu ciptakan itu.” (HR. Bukhari, Muslim dan Ash Habus Sunan)*



**Gambar 1.** Contoh ilustrasi yang dicela  
<https://www.pngwing.com/id/free-png-zuere> (19 Januari 2021)

Abu Zur'ah ia berkata, "Aku masuk bersama Abu Hurairah di rumah Marwan bin Hakam, di rumah itu Abu Hurairah melihat gambar-gambar sedang dibangun, kemudian dia berkata, "Aku mendengar Rasulullah Shollallahu 'alaihi wassalam bersabda :

قَالَ اللَّهُ عَزَّ وَجَلَّ وَمَنْ أَظْلَمُ مِمَّنْ ذَهَبَ بِخَلْقٍ يَخْلُقُ فَلْيَخْلُقُوا ذَرَّةً أَوْ فَلْيَخْلُقُوا حَبَّةً أَوْ فَلْيَخْلُقُوا شَعِيرَةً

*"Allah Maha Perkasa lagi Maha Jaya berfirman, "Siapakah orang yang lebih zhalim dari orang yang membuat sesuatu yang menyerupai ciptaan-Ku, cobalah mereka menciptakan sebiji dzarrah atau sebiji benih atau sebiji gandum." ( HR.Bukhari, Muslim dan Ahmad)*

Ibnu Abbas Radiyallahu 'anhu bahwa seorang laki-laki berkata kepadanya, "Saya melukis lukisan-lukisan ini, berilah fatwa mengenai pekerjaan saya ini !" Ibnu Abbas berkata kepadanya, "Mendekatlah kepadaku !". Orang itu mendekat tetapi Ibnu Abbas masih berkata lagi, "Dekatlah lagi kepadaku !". Orang itu lebih mendekat lagi sampai Ibnu Abbas dapat meletakkan tangannya di atas kepala orang itu lalu berkata, "Aku akan memberi tahu apa yang aku dengar dari Rasulullah Shollallahu 'alaihi wassalam , aku telah mendengar beliau bersabda :

كُلُّ مُصَوِّرٍ فِي النَّارِ يُجْعَلُ لَهُ كُلُّ صُورَةٍ صَوَّرَهَا نَفْسٌ فَيُعَذِّبُهُ فِي جَهَنَّمَ

*"Setiap pelukis akan masuk neraka, dan setiap lukisan yang ia lukiskan akan diberi nyawa, lalu lukisan itu akan menyiksanya di neraka jahanam."*

Kemudian Ibnu Abbas berkata, “Kalau anda terpaksa harus melukis, maka lukislah pohon atau benda lain yang tidak bernyawa !” (HR. Bukhari, Muslim dan An-Nasa’i)

Dalam riwayat yang lain disebutkan bahwa Ibnu Abbas berkata, ”Aku telah mendengar beliau Shollallahu ‘alaihi wassalam bersabda :

مَنْ صَوَّرَ صُورَةً فَإِنَّ اللَّهَ يُعَذِّبُهُ حَتَّى يُنْفَخَ فِيهَا الرُّوحَ وَلَيْسَ بِنَافِخٍ فِيهَا أَبَدًا

“*Barang siapa melukis suatu lukisan, maka Allah akan menyiksanya (di hari kiamat) hingga ia meniupkan ruh ke dalam lukisan itu tetapi ia tidak akan dapat sama sekali meniupkan ruh dalam lukisan itu* “. Lalu Ibnu Abbas berkata sebagaimana di atas.

Para Imam *madzhab* bersepakat akan keharaman pembuatan gambar dan lukisan. Motif dari pengharaman tersebut adalah adanya peniruan dan penjiplakan ciptaan Allah SWT. Di samping hal itu pengharaman lukisan juga terdapat hikmah yang terkandung berupa menjauhkan diri dari perlambangan *watsaniyah*, serta memelihara akibat dari syirik dan menyembah patung. Namun ada beberapa gambar yang diperbolehkan diantaranya adalah :

1. Lukisan atau patung bukan dalam bentuk orang atau benda bernyawa seperti pohon dan lain-lain. Sebagaimana hadits Ibnu Abbas di atas.
2. Semua lukisan yang menggambarkan tubuh tetapi tidak utuh seperti tangan dan lainnya.
3. Dikecualikan dari hukum haram ini adalah boneka. Sebagaimana peristiwa yang dialami oleh ibunda ‘Aisyah ra, yaitu bahwasanya ia dipinang oleh Nabi

sedang ia berumur tujuh tahun dan dinikahkan pada usia sembilan tahun sedangkan pada masa itu ia masih senang bermain boneka, ketika Rasulullah wafat ia berumur 18 tahun (HR. Bukhari). Aisyah berkata, “Aku sering main boneka di hadapan Nabi Shollallhu ‘alaihi wassalam aku mempunyai teman-teman yang bermain denganku. Apabila Rasulullah shollallahu alaihi wasallam masuk mereka berlarian keluar karena malu kepada beliau, beliau lalu mengirim mereka kembali untuk bermain-main lagi denganku. (HR.Muslim)

4. Para ulama memperbolehkan boneka, karena boneka itu tidak tetap (akan rusak) dan agar anak-anak perempuan terbiasa berlatih mengasuh anak-anak di kemudian hari.

Di balik pengharaman lukisan ini ada juga sebagian ulama yang memperbolehkan lukisan dengan syarat ia bukan yang berdimensi 3 atau memiliki bayangan atau patung.

Sebagaimana yang disebutkan oleh Ibnu Hajar dalam *fathul barri* dan beliau juga memberi keterangan mengenai *aqwal* dalam hal gambar ini :

1. Ulama yang memperbolehkan secara mutlak, berdasarkan hadits :

إِلَّا مَا كَانَ رَفْمًا فِي ثَوْبٍ

“Kecuali corak atau motif pada kain baju.”

2. Terlarang secara mutlak, sesuai dengan hukum umum.
3. Kalau lukisan itu bergambar makhluk yang bernyawa dalam bentuk yang utuh maka hukumnya haram. Akan tetapi kalau lukisan itu berupa anggota tubuh

yang terpisah maka hukumnya boleh dan inilah yang paling *rajih* dan yang kita pegang berdasarkan hadits-hadits di atas.

4. Kalau bergambar pada barang yang tidak berharga hukumnya boleh. Bila tidak demikian maka terlarang.

Perancangan ilustrasi yang tepat pada kaos Tsabatkids adalah dengan tidak membuat gambar yang bernyawa secara utuh, pembutan karakter pada wajah yang tidak diberi mata, hidung, dan mulut. Dengan demikian ilustrasi tersebut tidak menyimpang dari ajaran Islam, dan bisa diterima oleh masyarakat khususnya Islam.



**Gambar 2.** Contoh ilustrasi yang diperbolehkan  
[https://id.pngtree.com/freepng/muslim-and-muslimah-flat-illustration-design\\_5361913.html](https://id.pngtree.com/freepng/muslim-and-muslimah-flat-illustration-design_5361913.html) (19 Januari 2021)

## B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana membuat konsep ilustrasi yang dapat diterima di dalam masyarakat khususnya Islam?
2. Bagaimana cara menentukan ilustrasi yang tepat pada produksi pakaian Tsabatkids?



### **C. Tujuan**

1. Dalam perancangan ini dibuat dengan ilustrasi yang tidak menampilkan gambar manusia secara detail, tetapi hanya beberapa bagian karena itu yang diperbolehkan dalam Islam.
2. Dengan gambar berupa ajakan untuk mengenalkan akidah Islam kepada anak.

### **D. Manfaat**

1. Bagi Mahasiswa bisa mengasah kemampuan dalam dunia ilustrasi dan menerapkan dalam aplikasi berbentuk pakaian.
2. Bagi Universitas laporan ini dapat dijadikan sebagai sarana tambahan referensi di perpustakaan Universitas Sahid Surakarta mengenai permasalahan yang terkait dengan penulisan tugas akhir ini.
3. Bagi Masyarakat menambah wawasan bahwa ilustrasi tersebut diperbolehkan dalam ajaran Islam.

### **E. Tinjauan Pustaka**

Berdasarkan jurnal Bagus Putut Nurtjahjo dan Wayan Setiadarma (Jurnal Pendidikan Seni Rupa, Volume 04 Nomor 03 Tahun 2016, 443–449) yang berjudul Perancangan Desain Kaos Ciri Khas Sidoarjo, pada simpulan Konsep perancangan karya desain kaos Sidoarjo ini mengangkat hal-hal yang berhubungan dengan kota Sidoarjo, seperti bandeng, udang yang merupakan salah satu hasil alam yang terkenal di Sidoarjo. Monumen Jayandaru merupakan monumen baru yang ada di alun-alun Sidoarjo kini menjadi salah satu kebanggaan masyarakat Sidoarjo, karena monumen Jayandaru menggambarkan kekayaan kota

Sidoarjo. Keseluruhan desain kaos bergaya kartun dan simple. Tampilan desain hanya menggunakan satu atau dua ilustrasi gambar serta tipografi.

<http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/va/article/view/17717>

Berdasarkan jurnal Segera Widya, Volume 3, nomor 1, 2015, ISSN: 2352-7154, yang berjudul Eksistensi Ilustrasi Kaos Bertema Bali di Kota Denpasar, Hasil penelitian yang telah diperoleh bahwa di toko oleh-oleh Krisna Nusa Indah, didapati bahwa kaos dengan ilustrasi yang bergambar karikatur/kartun dan ada teks “Bali” lebih laris. Selain itu kaos dengan ilustrasi barong juga banyak dipilih. Namun bagi konsumen terutama untuk pilihan kaos VVIP anak-anak, ilustrasi karakter kartun yang sedang tren seperti minion, angry bird, shaun the sheep, bernard bear, lebih diminati. Sedangkan hasil penelitian di toko oleh-oleh Erlangga 2, kaos dengan teks humor yang mengadaptasi kaos dari Joger lebih banyak dipilih konsumen. Hasil penelitian di Kumala production, kaos yang paling banyak dipesan adalah kaos dengan tema obyek wisata seperti Tanah lot, Besakih Kintamani. Adapun analisa tanda dan makna yang terdapat elemen visual kaos bertema Bali dilakukan melalui pendekatan semiotika diperoleh hasil bahwa dalam sample ilustrasi kaos bertema Bali terdapat tanda dan makna berupa ikon, indeks, simbol, kode kebudayaan dan kode narasi Bali.

<http://jurnal.isi-dps.ac.id/index.php/segarawidya/article/view/215>

Pemaparan dari dua jurnal di atas setiap kaos memiliki sebuah ciri khas sendiri, seperti Perancangan Desain Kaos Ciri Khas Sidoarjo yang mengangkat hal-hal yang berhubungan dengan kota Sidoarjo, dan jurnal Eksistensi Ilustrasi Kaos Bertema Bali di Kota Denpasar, yang mengangkat hal-hal yang

berhubungan dengan kota Denpasar, dengan adanya sebuah ciri khas tersebut maka konsumen akan lebih mudah mengingat dan menganal produk tersebut.

Berdasarkan hasil tugas akhir dari Diyah Ayu Pradapa Ningrum (2011) tentang Desain Grafis Kartunal pada T-Shirt sebagai Media Kampanye Penanggulangan HIV/AIDS, berisi tentang terciptanya karya desain grafis kartunal T-Shirt yang menjadi promosi kampanye penanggulangan HIV/AIDS, sehingga kaos tersebut dapat menjadi media informasi kepada masyarakat luas terutama remaja mengenai bahaya HIV/AIDS..

Berdasarkan hasil tugas akhir dari Danoe Jalu Ariswandy (2017) tentang Perancangan Grafis Kaos Bergambar Tokoh Wayang, Perkembangan teknologi dan informasi sangat mempengaruhi industri fashion khususnya industri kaos. Pengaruh tersebut terlihat jelas pada munculnya beragam desain kaos dari segi desain bentuk, hingga desain ilustrasi yang dicetak dengan media kaos. Berbagai softwarepun digunakan untuk menunjang proses pembuatan desainnya sehingga lebih desain lebih menarik. Namun, kebanyakan desain kaos yang ada di pasaran bertemakan pahlawan super atau kata-kata yang berasal dari luar negeri, sedangkan bangsa kita adalah bangsa yang kental dengan budaya serta kesenian yang menarik untuk diangkat menjadi tema kaos. Menjawab tantangan diatas, kaos yang mengangkat tema tokoh wayang diproduksi.

Pemaparan dari dua tugas akhir diatas dapat disimpulkan bahwa perbedaanya adalah tugas akhir dari Diyah Ayu Pradapa Ningrum untuk Media Kampanye Penanggulangan HIV/AIDS dan tugas akhir dari Danoe Jalu Ariswandy mengangkat tentang kebudayaan yaitu wayang sedangkan tugas akhir

dari penulis adalah untuk menganalkan ilustrasi bernyawa yang diperbolehkan dalam Islam dan dapat diterima dalam masyarakat.

## **F. Landasan Teori**

### **1. Perancangan**

Al-Bahra Bin Ladjamudin dalam bukunya yang berjudul Analisis & Desain Sistem Informasi (2005:39), menyebutkan bahwa :

”Perancangan adalah suatu kegiatan yang memiliki tujuan untuk mendesign sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik.”

My Earth dalam makalahnya yang berjudul Perancangan sistem dan Analisis, menyebutkan bahwa:

”Perancangan adalah suatu kegiatan membuat desain teknis berdasarkan evaluasi yang telah dilakukan pada kegiatan analisis.” Berdasarkan definisi di atas, penulis menarik kesimpulan bahwa perancangan merupakan suatu pola yang dibuat untuk mengatasi masalah yang dihadapi perusahaan atau organisasi setelah melakukan analisis terlebih dahulu.

Soetam Rizky (2011:140), mendefinisikan bahwa : “Perancangan adalah sebuah proses untuk mendefinisikan sesuatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta didalamnya melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail mengenai komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya”.

Roger S. Pressman (2010:291), mendefinisikan bahwa : “Perancangan yang sesungguhnya merupakan suatu aktivitas rekayasa perangkat lunak yang

dimaksud untuk membuat keputusan-keputusan utama seringkali bersifat struktural”.

Joseph Mansueto dalam buku pengurusan teknologi (2005:5), menyatakan bahwa : “Perancangan adalah suatu proses untuk membuat keputusan tentang apa yang perlu dilakukan oleh organisasi”.

Kesimpulan dari beberapa teori perancangan diatas adalah suatu proses pembuatan karya atau sesuatu yang baru untuk mencapai tujuan tertentu dengan cara yang sudah teratur.

Manfaat untuk penulisan tugas akhir ini sebagai landasan teori yang memperkuat laporan tugas akhir bagi penulis, dan sebagai acuan bahwa setiap pembuatan karya harus menempuh cara yang sudah diatur sejak dini.

## 2. Ilustrasi

Rohidi (1984:87) yang berpendapat bahwa pengertian gambar ilustrasi berkaitan dengan seni rupa adalah pengamaran sesuatu melalui elemen rupa untuk lebih menerangkan, menjelaskan atau pula memerindah sebuah teks, agar pembacanya dapat ikut merasakan secara langsung melalui mata sendiri, sifat-sifat gerak, dan kesan dari cerita yang disajikan.

Martha Thoma (Sofyan, 1994:171) bahwa definisi ilustrasi dalam hubungannya dengan lukisan berkembang sepanjang alur yang sama dalam sejarah dan dalam banyak hal, keduanya sama. Secara tradisional keduanya mengambil inspirasi dari karya-karya kesusastraan; hanya saja lukisan dibuat untuk menghiasi dinding atau langit-langit, sedangkan ilustrasi dibuat untuk

menghiasi naskah, untuk membantu menjelaskan cerita atau mencatat peristiwa.

Pengertian ilustrasi menurut KBBI adalah gambar (foto, lukisan) untuk membantu memperjelas isi buku, karangan, dan sebagainya; gambar, desain atau diagram untuk penghias (halaman sampul dsb);(pen-jelasan) tambahan berupa contoh, bandingan, dsb untuk lebih memperjelas paparan (tulisan dsb).

Soedarso (1990:01), ilustrasi adalah seni gambar atau seni lukis yang diabadikan untuk kepentingan lain, yang memberikan penjelasan atau mengiringi suatu pengertian, umpamanya cerita pendek di majalah.

Fariz (2009:14), ilustrasi adalah suatu ekspetasi dari ketidakmungkinan dan tak berbeda jauh dengan angan-angan, bersifat maya atau virtual. Ilustrasi bekerja hadir dalam berbagai diverikasi.

Kesimpulan dari beberapa teori ilustrasi diatas adalah bahwa ilustrasi sebagai sarana untuk memperjelas keadaan sesuatu, bentuk, suasana agar pembaca atau penerima pesan tau apa yang dimaksud dalam suasana tersebut.

Manfaat untuk penulisan tugas akhir ini adalah ilustrasi digunakan untuk memperjelas suasana saat akan berangkat mengaji atau beribadah ke masjid.

### 3. Pakaian

Idi Subandi Ibrahim (peneliti media dan kebudayaan pop dalam pengantar buku Malcolm Barnard, fashion dan komunikasi: 2007): Thomas Carlyle mengatakan, "pakaian adalah perlambang jiwa". Masih menurut Idi: "pakaian tak bisa di pisahkan dari perkembangan sejarah kehidupan dan budaya manusia".

Islam mengajarkan, berpakaian adalah mengenakan pakaian untuk menutupi aurat, dan sekaligus perhiasan untuk memperindah jasmani seseorang. Sebagaimana ditegaskan Allah SWT, dalam firman-ya:

يَبْنَى ٓ اءَمٓ قءَا نَزَّلْنَا عَلَیْكُمْ لِبَآئِیْوَ اری سَوَاتِیْكُمْ وَرِیْشَا وِلْبَاسِ النَّقْوَی  
ذَلِیْ خَیْرٌ طُذَلِیْكَ مِّنَا یٰٓءِیْتِ اللّٰهُ لَعَلَّهُمْ یَذَّكُرُوْنَ ﴿الْءِءَاف : ٢٦﴾

Artinya:

*“Wahai anak Adam! Susungguhnya Kami telah menyediakan pakaian untuk menutupi auratmu dan untuk perhiasan bagaimu tetpi takwa itulah yang lebih baik. Demikianlah sebagian tanda-tanda kekuasaan Allah, mudah-mudahan mereka selalui ingat.”* (Q.S. Al-A’raf:26)

Kesimpulan dari beberapa teori pakaian diatas adalah bahwa pakaian tidak hanya untuk mempercantik atau berhias diri tapi juga untuk menutupi aurat, serta pakaian tidak bisa lepas dari kehidupan manusia.

Manfaat untuk tugas akhir ini adalah sebagai media untuk pembuatan ilustrasi dan sebagai sarana bisnis yang menguntungkan, karena pakaian akan terus berkembang seiring mangikuti perkembangan jaman.

#### 4. Anak

Pengertian Anak menurut Undang-undang Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak yang berbunyi:

”Anak adalah seorang yang belum berusia 18 Tahun termasuk anak yang masih dalam kandungan. Perlindungan Anak adalah segala kegiatan untuk menjamin dan melindungi anak hak-haknya agar dapat hidup, tumbuh berkembang, dan berpartisipasi, secara optimal sesuai dengan harkat dan

martabat kemanusiaan, serta mendapat perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi.”

Sobur (1988), mengartikan anak sebagai orang yang mempunyai pikiran, perasaan, sikap dan minat berbeda dengan orang dewasa dengan segala keterbatasan. Haditono (Damayanti, 1992), berpendapat bahwa anak merupakan makhluk yang membutuhkan pemeliharaan, kasih sayang dan tempat bagi perkembangannya. Selain itu anak merupakan bagian dari keluarga, dan keluarga memberi kesempatan bagi anak untuk belajar tingkah laku yang penting untuk perkembangan yang cukup baik dalam kehidupan bersama.

Jhon Locke (Gunarsa, 1986) anak adalah pribadi yang masih bersih dan peka terhadap rangsangan-rangsangan yang berasal dari lingkungan.

Augustinus (Suryabrata, 1987) yang dipandang sebagai peletak dasar permulaan psikologi anak, mengatakan bahwa anak tidaklah sama dengan orang dewasa, anak mempunyai kecenderungan untuk menyimpang dari hukum dan ketertiban yang disebabkan oleh keterbatasan pengetahuan dan pengertian terhadap realita kehidupan, anak-anak lebih mudah belajar dengan contoh-contoh yang diterimanya dari aturan-aturan yang bersifat memaksa.

Kasiram (1994), mengatakan anak adalah makhluk yang sedang dalam taraf perkembangan yang mempunyai perasaan, pikiran, kehendak sendiri, yang kesemuanya itu merupakan totalitas psikis dan sifat-sifat serta struktur yang berlainan pada tiap-tiap fase perkembangannya.

Kesimpulan dari teori anak diatas, bahwa anak adalah makhluk yang masih mudah terpengaruh terhadap lingkungan, mudah meniru perilaku seseorang yang baru mereka lihat.



Manfaat teori mengenai anak yaitu agar karya tugas akhir ini tepat sasaran, dimana akan mendapat informasi atau data mengenai anak, mulai dari karakteristiknya dan yang lainnya, sehingga nantinya dalam pembuatan konsep tidak jauh menyimpang dari karakteristik anak-anak.

#### 5. Pakaian anak

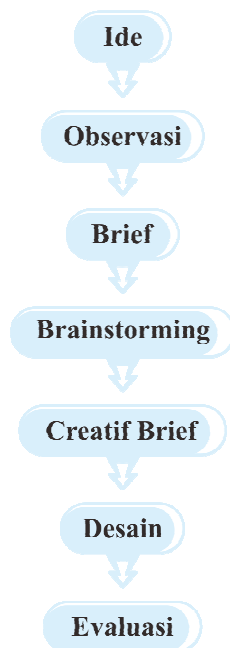
Wikipedia, pakaian anak-anak adalah pakaian yang dibuat untuk anak-anak yang belum tumbuh tinggi secara penuh. Pakaian anak-anak sering bergaya lebih kasual dari pakaian dewasa, yang cocok untuk bermain dan beristirahat.

Busana anak atau pakaian anak adalah segala pelengkap busana yang dikenakan anak seperti bando, topi, sepatu, tas merupakan busana (Hasanah, 2011: 3). Seiring dengan perkembangan mode busana yang selalu berubah membuat busana anak mengikuti tren busana dewasa, sehingga ada kesan bahwa busana anak merupakan busana dewasa dalam bentuk kecil.

Kesimpulan dari teori pakaian anak adalah bahwa pakaian anak harus dibuat dengan nyaman mungkin agar anak-anak dapat leluasa untuk bermain dan melakukan aktifitas lainnya.

Manfaat pakaian anak bagi penulis adalah penulis bisa tahu bahwa tidak orang dewasa saja yang perlu pakaian yang berbeda atau tren dimasanya, anak-anakpun juga perlu diperhatikan dalam pembuatan pakaian.

## G. Metodolgi Perancangan



**Gambar 3.** Metode perancangan  
Abdul Jalil (19 Januari 2021)

### 1. Ide

Ide merupakan latar belakang permasalahan dalam sebuah perancangan. Ilustrasi yang akan diterapkan adalah dengan memberi cerminan sesuatu yang baik kepada anak agar mereka dapat meniru kebiasaan baik dalam akidah Islam.

### 2. Observasi

Observasi adalah pengamatan langsung kepada suatu objek yang akan diteliti. Dalam metode ini dilakukan peninjauan, pencarian data dan pengamatan secara langsung dan segala hal yang berhubungan masalah yang dibahas. Dengan melakukan survey lapangan langsung yaitu menuju ke Tsabatkids. Melihat kondisi pembuatan desain kaos secara langsung ,

mengambil data-data statistik, rencana strategis, dan upaya yang akan dilaksanakan dalam pembuatan ilustrasi untuk desain kaos Tsabat kids.

### **3. Brief**

#### **a. Sumber data**

##### **a. Observasi**

Melakukan diskusi kepada pemilik Tsabatkids untuk mendapatkan referensi dan konsultasi bahwa ilustrasi yang akan dibuat seperti diatas.

##### **b. Pustaka**

Pengumpulan data mengenai teori yang dibutuhkan dalam perancangan desain kaos tersebut. Teori tersebut sebagai referensi yang dipergunakan untuk pembuatan tugas akhir ini.

##### **c. Dokumentasi**

Pengumpulan data tentang bagaimana membuat ilustrasi yang dianjurkan dalam Islam, dan mengambil foto melengkapi data yang ada. Data tersebut digunakan untuk memperkuat dan mendukung pembuatan tugas akhir ini.

#### **b. Teknik pengumpulan data**

a. Observasi atau pengamatan dilapangan tentang objek penelitian dan melakukan wawancara dengan pengurus atau pemilik Tsabatkids mengenai desain ilustrasi yang akan diterapkan

b. Pustaka sebagai teknik pengumpulan data tertulis seperti buku, jurnal dan dokumen tertulis lainnya, dan data yang tersimpan pada website yang mampu diakses menggunakan jaringan internet.

- c. Dokumentasi berisi foto atau karya dari seseorang dengan memotret dengan kamera ataupun mengunduhnya dari sebuah server dengan menggunakan jaringan internet.

#### **4. Brainstorming**

Brainstorming merupakan suatu kegiatan yang bertujuan untuk mendapatkan ide ide kreatif untuk memecahkan masalah. Perancangan ini brainstorming akan dilakukan dengan dosen pembimbing Tugas Akhir, teman mahasiswa, dan pihak dari Tsabatkids itu sendiri.

#### **5. Creatif Breif**

- a. Ilustrasi akan dibuat dengan teknik digital dengan menggunakan software Adobe Illustrator.
- b. Desain ilustrasi yang akan dibuat berupa gambar untuk memperkenalkan akidah Islam kepada anak.
- c. Desain ilustrasi akan diaplikasikan ke atas kain dan siap untuk dipasarkan.
- d. Media pendukung produk ilustrasi kaos Tsabatkids berupa stiker, gantungan kunci dan lain-lain.

#### **6. Desain**

Desain merupakan visualisasi ide kreatif yang telah ditentukan sebelumnya. Perancangan ini akan mewujudkan desain kaos yang berbeda dari desain sebelumnya.

## **7. Evaluasi**

Evaluasi dilakukan untuk memberikan kesimpulan terhadap hasil perancangan untuk tugas akhir ini.

## **H. Sistematika Penulisan**

### **BAB I**

Bab ini berisi tentang latar belakang, perumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, tinjauan pustaka, metodologi perancangan dan sistematika penulisan. Bab ini berfungsi sebagai pendahuluan, pengertian, dan permasalahan dari perancangan tugas akhir ini

### **BAB II**

Bab ini berisi tentang pembahasan secara terperinci mengenai metode maupun teori-teori yang digunakan sebagai landasan untuk pemecahan masalah. Bab ini berfungsi sebagai patokan dan referensi dalam penciptaan karya.

### **BAB III**

Bab ini berisi tentang sejarah Tsabatkids, struktur organisasi, omset, promosi yang pernah dilakukan dan data segmentasi. Bab ini berfungsi sebagai informasi detail dari Tsabatkids.

### **BAB IV**

Bab ini berisi tentang pembahasan rancangan desain kaos Tsabatkids serta menjelaskan dan memastikan karya yang dibuat sesuai dengan ketentuan yang ada di bab sebelumnya. Bab ini berfungsi untuk menampilkan karya yang akan dirancang.

## **BAB V**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran, penulis menjelaskan tentang kesimpulan berdasarkan dari Bab I sampai dengan Bab IV, serta mengemukakan saran yang sekiranya dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi perusahaan.