



**Perancangan Handmade Painting Fashion Bergaya Street Art Culture Pada Clothing
Di *Enthusiast. Apparel***

KERJA PRAKTIK



Program Studi

S1 Desain Komunikasi Visual

UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh :

Joshe Adelin T. Marland

17420100004

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2021

**Perancangan Handmade Painting Fashion Bergaya Street Art Culture Pada
Clothing Di *Enthusiast. Apparel***

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Mata Kuliah Kerja Praktek



Disusun Oleh:

Nama : Joshe Adelin T. Marland
NIM : 17420100004
Program : S1 (Strata Satu)
Jurusan : Desain Komunikasi Visual

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2021

LEMBAR MOTTO



UNIVERSITAS
Dinamika

"Jika kamu tidak berhasil pada percobaan yang pertama, berarti kamu memang tidak cocok di terjun payung."

LEMBAR PERSEMBAHAN



UNIVERSITAS
Dinamika

***“Laporan Kerja Praktek ini dipersembahkan kepada keluarga tercinta, serta kepada
semua pihak yang telah membantu selama ini”***

LEMBAR PENGESAHAN

Perancangan *Handmade Painting* Fashion Bergaya Street Art Culture Pada Clothing Di *Enthusiast. Apparel*

Laporan Kerja Praktik oleh :

Joshe Adeline Tesalonica Marland

Nim : 17420100004

Telah diperiksa, diuji, dan disetujui

Surabaya, 13 Januari 2021

Disetujui :

Pembimbing

Digitally signed by Fenty
Fahminnansih
DN: cn=Fenty Fahminnansih,
o=FTI, Undika, ou=DKV,
email=fenty@dinamika.ac.id, c=ID
Date: 2021.01.15 22:30:39 +07'00'

Fenty Fahminnansih, S.T., M.M.T.

NIDN. 0706028502

Penyelia

Antonius Fery F

Managemen

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual

Siswo

Digitally signed by
Siswo Martono
Date: 2021.01.16
12:22:51 +07'00'

Siswo Martono, S.Kom., M.M

NIDN. 0726027101

SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, Saya:

Nama : Joshe Adelin Tesalonica Marland
Nim : 17420100004
Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Teknologi dan Informatika
Jenis karya : Laporan Kerja Praktik
Judul karya : Perancangan Handmade Painting Fashion Bergaya Street Art Culture Pada Clothing Di *Enthusiast. Apparel*

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (Non-Exclusive Royalti Free Right) atas seluruh isi/ sebagian karya ilmiah Saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (database) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan mencantumkan nama Saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat Tindakan Plagian pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar Kesarjaan yang telah diberikan kepada Saya. Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, Januari 2021

Yang menyatakan,



Joshe Adelin T. Marland

NIM. 17420100004

ABSTRAK

Fashion menjadi budaya tak terelakkan sepanjang masa, berbagai macam gaya berubah ubah sesuai dengan jamannya. Berbagai macam gaya dari perpaduan warna baju, bentuk baju, sepatu, celana, dan lain-lain. Hal ini juga yang menjadi trend gaya dari luar semakin populer dari dulu hingga sekarang. Berangkat dari masalah tersebut, untuk membuat motif Indonesia semakin diminati kembali adalah dengan membangun suatu usaha yang dapat memadukan antara motif-motif lama dengan gaya yang baru yaitu dengan *clothing line* bernama *Enthusiast.Apparel*. *Enthusiast. Apparel* adalah salah satu *clothing line* yang menjual *graphic t-shirt* dan *canvas totebag* dengan ilustrasi penggabungan motif khas Indonesia dengan gaya *street art* yang didesain sedemikian rupa agar dapat menarik lagi rasa minat terhadap desain motif Indonesia yang telah sempat tergeser karena adanya desain-desain dari luar yang lebih terlihat menarik dan tidak asal dalam pembuatan *handmade painting*, faktor pembeda *Enthusiast. Apparel*. Setelah customer benar-benar tertarik untuk meng-customkan jaketnya, customer diarahkan kepada designer untuk tahapan lebih lanjut yaitu memulai *briefing* konsep yang diinginkan oleh customer. Karena kondisi saat ini, designer melakukan semua prosesnya melalui digital sampai ke tahap pemilihan warna sebelum ke pengecatan manual pada jaket jeans. Setelah sepakat mulailah tahapan *brainstorming* untuk lebih menata dan menguatkan lagi konsep yang diminta oleh customer, setelah sudah kuat dengan konsep, dilanjutkan dengan tahapan *sketching*, *rough sketch*, *refine sketch*, dan masuk ke tahapan *digital coloring*.

Kata kunci : *Street Art*, *Culture*, *Handmade Painting*, Ilustrasi Manual, *Clothing Line*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Tuhan yang Maha Esa atas segala karunia berkatnya yang melimpah sehingga penulis dapat melaksanakan kerja praktik dan menyelesaikan pembuatan laporan dari kerja praktik ini. Laporan ini di susun berdasarkan kerja praktik serta hasil studi yang di lakukan selama kurang lebih 1 bulan di UMKM *Enthusiast. Apparel* Surabaya.

Kerja praktik ini membahas tentang **Perancangan Handmade Painting Fashion Bergaya Street Art Culture Pada Clothing Di *Enthusiast. Apparel*** yang bergerak di bidang usaha kreatif tepatnya di bidang fashion.

Penyelesaian laporan kerja praktek ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak yang telah memberi banyak masukan, saran, kritik, dan dukungan moral dan materil kepada penulis dalam rangka penulisan laporan untuk menyelesaikan mata kuliah Kerja Praktik Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual Universitas Dinamika.. Oleh karena itu penulis menyampaikan rasa terimakasih kepada :

1. Bapak **Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd.** selaku rektor Institute Bisnis dan Informatika Dinamika Surabaya yang telah mengesahkan dan memberi kesempatan secara resmi dalam melakukan kerja praktik.
2. Bapak **Siswo Martono, S.Kom., M.M.** selaku Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual Institute Bisnis dan Informatika Dinamika Surabaya yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan kerja praktik.
3. Ibu **Fenty Fahminnansih, S.T., M.MT.**, selaku dosen pembimbing yang telah membimbing, memberi pengarahan, hingga memberikan banyak dukungan agar segera terselesaikan laporan kerja praktik ini
4. Kepada team creative *Enthusiast. Apparel* yang telah memberi kesempatan, dukungan serta kesempatan dalam melakukan kerja praktik kepada penulis.
5. Papa dan mama tercinta serta keluarga yang selalu mendukung, dan memberi semangat di setiap aktivitas penulis.
6. Kepada teman-temanku yang memberikan bantuan dan dukungan dalam penyusunan proposal ini.

7. Pihak-pihak lain yang tidak disebutkan satu-persatu yang telah memberi dukungan, bantuan dan kritik kepada penulis.

Semoga Tuhan memberkati dan memberi balasan yang setimpal kepada semua pihak yang membantu, membimbing, dan menasehati serta menyemangati dalam proses kerja praktik ini.

Semoga laporan kerja praktik ini mudah untuk dipahami dan dapat membawa manfaat bagi siapapun yang membacanya, maaf jika dalam penulisan laporan hasil kerja praktik ini terdapat kesalahan kata-kata ataupun penulisan, terimakasih.

Surabaya, 13 Januari 2021



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR ISI

Halaman

LEMBAR MOTTO	ii
LEMBAR PERSEMBAHAN	3
LEMBAR PENGESAHAN	4
SURAT PERNYATAAN	5
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH.....	5
ABSTRAK	6
KATA PENGANTAR.....	7
DAFTAR ISI.....	9
BAB I PENDAHULUAN.....	12
1.1. Latar Belakang	12
1.2. Rumusan Masalah	14
1.3. Batasan Masalah.....	15
1.4. Tujuan.....	15
1.4.1 Tujuan Umum.....	15
1.4.2. Tujuan Khusus	15
1.5. Manfaat.....	15
1.5.1 Manfaat Teoritis.....	15
1.5.2. Manfaat Praktis	15
1.6. Pelaksanaan	16
1.6.1.Detail pelaksanaan.....	16
1.6.2.Periode	16
1.7. Sistematika Penulisan.....	16
BAB II GAMBARAN UMUM USAHA	18
1.1. Profil dan Perkembangan Usaha	18
1.2. Visi dan Misi Usaha	20
1.2.1.Visi Usaha Enthusiast. Apparel	20
1.2.2.Misi Usaha Enthusiast. Apparel	20
1.3. Alamat dan Kontak Usaha.....	20
1.4. Struktur Organisasi.....	20
1.5. Lokasi Usaha	21
1.6. Fokus Bidang Kerja.....	21
BAB III LANDASAN TEORI.....	22

3.1. Desain Ilustrasi Tradisional.....	22
3.2. Street art.	23
3.3.1. Motif khas Indonesia	25
BAB IV DISKRIPSI PEKERJAAN	28
4.1. Penjelasan Pekerjaan	28
4.2. Ide dan Konsep Desain Painting	30
4.3. Kerangka desain ilustrasi kontemporer pada clothing	31
4.4. Implementasi Karya.....	31
4.5. Product	31
4.5.1. Brief	31
4.5.2. Brainstorming	32
4.5.3. Sketching	33
4.5.4. Rough sketch.....	33
4.5.5. Refine sketch	34
4.5.6. Coloring	35
4.5.7. Detailing.....	36
BAB V PENUTUP.....	37
5.1. Kesimpulan.....	37
5.2. Saran	37
DAFTAR PUSTAKA	39

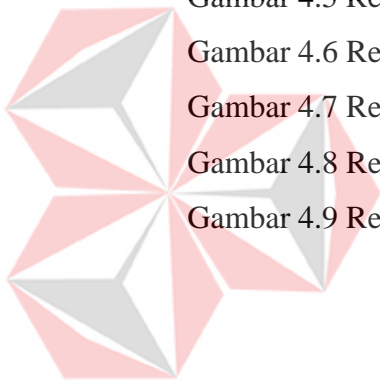


UNIVERSITAS

Dinamika

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Product Enthusiast. Apparel.....	14
Gambar 2.1 Logo Enthusiast. Apparel.....	18
Gambar 2.2 Struktur Organisasi.....	20
Gambar 3.1 Ilustrasi Manual.....	23
Gambar 3.2 Street Art	24
Gambar 3.3 Batik Mega Mendung.....	26
Gambar 3.4 Tokoh Pewayangan Batara Kala	27
Gambar 4.1 Desain Layout Feeds Instagram	28
Gambar 4.2 Desain Konten Promosi Snapgram	29
Gambar 4.3 Realisasi Brief	31
Gambar 4.4 Realisasi Brainstorming	32
Gambar 4.5 Realisasi Sketching	33
Gambar 4.6 Realisasi Rough Sketch.....	33
Gambar 4.7 Realisasi Refine Sketch.....	34
Gambar 4.8 Realisasi Coloring	35
Gambar 4.9 Realisasi Detailing	36



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Fashion menjadi budaya tak terelakkan sepanjang masa, berbagai macam gaya berubah ubah sesuai dengan jamannya. Berbagai macam gaya dari perpaduan warna baju, bentuk baju, sepatu, celana, dan lain-lain. Hal ini juga yang menjadi trend gaya dari luar semakin populer dari dulu hingga sekarang.

Indonesia memiliki kekayaan budaya yang sangat banyak dan perlu dilestarikan, seiring berjalannya waktu, budaya asing mulai mempengaruhi trend di Indonesia, secara perlahan budaya Indonesia mulai teralihkan dan tidak lagi diperhatikan kelestariannya.

Namun, seiring dengan berkembang fashion di Indonesia yang cepat dan dinamis, membuat keberadaan budaya terutama desain motif khas Indonesia semakin kurang diminati oleh masyarakat dalam negeri sendiri. Berangkat dari masalah tersebut, untuk membuat motif Indonesia semakin diminati kembali adalah dengan membangun suatu usaha yang dapat memadukan antara motif-motif lama dengan gaya yang baru yaitu dengan clothing line bernama Enthusiast. Apparel yang membuat handmade painting dengan motif khas Indonesia. Tidak hanya itu, usaha ini juga memiliki produk lain selain handmade painting yaitu graphic t-shirt dan canvas totebag yang dapat langsung dipilih dan digunakan.

Clothing line adalah bisnis yang mengacu pada usaha memproduksi barang itu sendiri dengan desain dan merk sendiri tanpa bekerja sama dengan *major fashion label* lainnya, serta melakukan distribusi produknya melalui toko yang mereka produksi sendiri tanpa campur tangan orang lain.

Clothing line ini merupakan bagian dari subkultur kaum muda khususnya pada kalangan mahasiswa, hal ini terus berkembang menjadi selera, pilihan dan simbol gaya hidup dalam berbusana bagi kalangan muda di mana mahasiswa menjadi target konsumen utama. Perkembangan *clothing line* ini dapat dilihat jelas di kota-kota besar yang salah satunya terdapat di Surabaya.

Enthusiast. Apparel adalah salah satu clothing line yang menjual graphic t-shirt dan canvas totebag dengan ilustrasi penggabungan motif khas Indonesia dengan gaya street art yang didesain sedemikian rupa agar dapat menarik lagi rasa minat terhadap desain motif Indonesia yang telah sempat tergeser karena adanya desain-desain dari luar yang lebih terlihat menarik. Selain dari kedua produk usaha ini juga menjual jasa handmade painting jaket jeans yang mengusung konsep street art culture yang mana customer dapat mengajukan konsep permintaan seperti apa yang mereka harapkan nanti dapat tertuang di atas jaket jeans jaket ini. *Enthusiast. Apparel* tidak asal dalam pembuatan handmade painting, faktor pembeda *Enthusiast. Apparel* dengan jaket painting lainnya adalah adanya konsep.

Jaket jeans ini bisa dibeli melalui kami atau mengirimkannya kepada kami melalui layanan transportasi online jika dalam satu wilayah, atau dengan jasa pengiriman barang jika berbeda wilayah. Pembuatan handmade painting pada jaket ini bermula dari kontak seorang customer yang menyukai motif-motif khas Indonesia tetapi tidak dia dapatkan secara dari produk yang lain sehingga customer ini membutuhkan sesuatu yang bersifat DIY(Do It Yourself) atau handmade dan *Enthusiast. Apparel* ini yang dapat mewujudkan keinginan customer tersebut dengan menghubungi contact person usaha *Enthusiast. Apparel* ini menggunakan aplikasi whatsapp atau direct message di Instagram *Enthusiast. Apparel*.

Setelah customer benar-benar tertarik untuk meng-customkan jaketnya, customer diarahkan kepada designer untuk tahapan lebih lanjut yaitu memulai briefing konsep yang diinginkan oleh customer. Karena kondisi saat ini, designer melakukan semua prosesnya melalui digital sampai ke tahap pemilihan warna sebelum ke pengecatan manual pada jaket jeans. Setelah sepakat mulailah tahapan brainstorming untuk lebih menata dan menguatkan lagi konsep yang diminta oleh customer, setelah sudah kuat dengan konsep, dilanjutkan dengan tahapan sketching, rough sketch, refine sketch, dan masuk ke tahapan digital coloring. Pada tahapan ini designer mempelajari lagi warna yang cocok dengan konsep yang telah disepakati dan melakukan test pemilihan warna pallete agar sesuai dan menarik ketika di aplikasikan pada jaket jeans.

Pada tahap pengecatan ini, menggunakan isolasi kertas sebagai alas sketsa sebelum jaket dicat langsung, hal itu mengurangi kerusakan jaket dan posisi gambar yang dikhawatirkan tak seimbang antar sisi. Ketika tahap pengecatan telah selesai, proses pengeringan langsung hingga cat kering seutuhnya kemudian di selesaikan dengan pengaplikasian varnish textile yang mana gunanya agar cat tidak cepat luntur. Hasil akhir dari semua proses itu adalah pengepakan produk agar dapat dikirim kepada customer sebelum customer tersebut telah menyelesaikan pembayarannya di awal.



Gambar 1.1 Product Enthusiast. Apparel

(sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

Pembeli dari *Enthusiast. Apparel* ini rata-rata adalah anak muda berumur 17 – 40 tahun yang suka dengan motif-motif khas Indonesia yang di padukan dengan style street art culture, mereka menyukai produk ini karena unik, dan beda dari yang lain, yang mana hal-hal yang dibuat secara manual ini, di tambah lagi dengan prosesnya yang melibatkan customer sebagai pemilik jaket tersebut untuk ikut menuangkan ide konsep seperti apa yang diharapkan.

Desain Enthusiast. Apparel ini sendiri terinspirasi dari motif- motif budaya seperti batik, ukiran, bentuk bangunan, dan lainnya, lalu digabungkan dengan gaya street art yang menjadikan kesan modern sesuai dengan perkembangan yang sedang populer dikalangan pengguna fashion di Indonesia.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, masalah yang ada pada usaha *Enthusiast. Apparel* ini dapat dirumuskan dengan Bagaimana membuat rancangan desain painting illustration disesuaikan dengan permintaan *client* pada usaha *Enthusiast. Apparel*.

1.3. Batasan Masalah

Adapun Batasan masalah yang di buat dengan rumusan masalah diatas dapat diselesaikan dengan baik dengan cara menggunakan brief sebagai dasar pembuatan *custom painting illustration* pada *clothing* di usaha *Enthusiast. Apparel*.

1.4. Tujuan

1.4.1 Tujuan Umum

Kerja praktek merupakan mata kuliah wajib dan dilaksanakan sebagai persyaratan kelulusan Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual Universitas Dinamika. Kerja praktek diadakan dengan tujuan agar mahasiswa mengetahui dunia kerja serta dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas mahasiswa baik *softskill* maupun *hardskill*. Dengan adanya kerja praktek, mahasiswa dapat langsung menerapkan ilmu yang sudah di pelajari dari kampus ke tempat kerja.

1.4.2. Tujuan Khusus

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, maka tujuan khusus dari kerja praktik ini adalah membuat rancangan desain *painting illustration* disesuaikan dengan permintaan *client* pada usaha *Enthusiast. Apparel* Yang dapat menambah pilihan produk dalam usaha dan menarik perhatian lebih konsumen terhadap usaha.

1.5. Manfaat

Manfaat yang diharapkan sebagai berikut :

1.5.1 Manfaat Teoritis

Hasil Laporan Kerja Praktek ini diharapkan dapat menjadi referensi atau masukan pengetahuan dan tambahan informasi bagi penulisan laporan kerja praktek di masa mendatang khususnya dalam bidang desain layout bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual.

1.5.2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Mahasiswa, diharapkan dapat memperoleh gambaran kerja secara nyata dan sebagai sarana pembelajaran sikap kerja profesional dalam *time management, deadline*, dan kemampun *softskill*.
- b. Bagi Usaha, diharapkan desain motif Indonesia semakin dikenal sehingga bisa meningkat lagi minat anak muda terhadap motif-motif Indonesia.

1.6. Pelaksanaan

1.6.1. Detail pelaksanaan

Pelaksanaan kerja praktik tercantum dalam keterangan dibawah ini :

Periode waktu : 18 Agustus – 18 September 2020

Hari dan Tanggal : Senin – Jumat, 18 Agustus – 18 September 2020

Tempat : Tengger Kandangan 17 blok 60e, Surabaya, Jawa Timur

Email : identhusiast24@gmail.com

Kegiatan yang dilakukan selama melaksanakan kerja praktik di usaha Enthusiast adalah membantu merancang, mendesain media promosi media sosial dan merancang desain *painting illustration* disesuaikan dengan permintaan *client* pada usaha *Enthusiast. Apparel*.

1.6.2. Periode

Periode waktu pelaksanaan dilakukan minimal total waktu 540 menit. Kerja praktik dilakukan pada :

Tanggal pelaksanaan : 18 Agustus – 18 September 2020

Waktu : 08.00 – 17.00

1.7. Sistematika Penulisan

Penyusunan laporan kerja praktik ini berisikan 5 BAB, yang terdiri atas bab dan sub bab. Setiap sub babnya menjelaskan inti pembahasan dalam penyusunan laporan kerja praktik ini.

Adapun sistematika penyusunan laporan kerja praktek sebagai berikut :

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang dari hal-hal yang berhubungan dengan usaha, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan yang ingin dicapai, manfaat yang diperoleh dengan adanya aplikasi yang telah dibuat, serta sistematika penulisan dari proposal.

BAB II

GAMBARAN UMUM USAHA

Bab ini menjelaskan tentang usaha *Enthusiast. Apparel* Surabaya, mulai dari visi dan misi usaha, dan struktur organisasi.

BAB III

LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas tentang teori-teori yang dianggap berhubungan dengan kerja praktik yang dilakukan, dimana teori-teori tersebut akan menjadi acuan untuk menyelesaikan masalah.

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

Bab ini menguraikan tentang Langkah-langkah yang digunakan untuk pembuatan ilustrasi yang digunakan untuk menyelesaikan masalah yang membahas tentang keseluruhan desain ilustrasi, proses, dan hasil produk. Pada bab ini juga membahas tentang pemimplementasi dari membuat rancangan desain painting illustration disesuaikan dengan permintaan client pada usaha *Enthusiast. Apparel*.

BAB V

PENUTUP

Pada bab ini membahas mengenai kesimpulan dari pembuatan rancangan desain painting illustration disesuaikan dengan permintaan client pada usaha *Enthusiast. Apparel* Terkait dengan tujuan dan permasalahan beserta dengan saran yang bermanfaat untuk pengembangan usaha ini.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar Pustaka berisi informasi terkait daftar referensi yang digunakan sebagai acuan dalam penulisan laporan kerja praktik ini berupa buku, jurnal, maupun e-book, website, dan lain-lain.



BAB II


GAMBARAN UMUM USAHA

1.1. Profil dan Perkembangan Usaha

ETHST.

Gambar 2.1 Logo Enthusiast. Apparel

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)



Enthusiast. Apparel Surabaya adalah usaha kreatif yang bergerak di bidang fashion yang mulai dibangun dari tahun 2019. Usaha ini menjual aneka fashion, saat ini baru berjalan dengan kaos dan totebag sebagai ready on stock produk mereka, disisi lain mereka punya jasa handmade painting untuk fashion. Usaha ini berangkat dari pemikiran 2 orang yang bernama Antonius dan Adeline yang berinisiatif kerja sama untuk membuka suatu usaha di bidang kreatif karena menggabungkan kegemaran masing-masing yang awalnya bertujuan untuk belajar, menambah pengetahuan serta memperdalam skill fashion, management, dan desain. Kedua muda mudi ini mencetuskan mendirikan sebuah usaha yang di namakan *Enthusiast. Apparel* yang berdiri di kota Surabaya.

Enthusiast. Apparel. adalah usaha yang berjalan secara online, sehingga merasa belum membutuhkan toko. Disaat ini masih berpikir untuk mengembangkan usaha melalui online dulu karena bagian stock barang, sortir barang, proses pembuatan, pengemasan, dan pengiriman dapat dilakukan disalah satu rumah dari 2 orang pendiri usaha ini. Walaupun hanya dikerjakan 2 orang usaha ini masih terus berkembang, sampai saat ini mereka masih mengandalkan sosial media dan e-commerce sebagai media penjualan dan promosi produk mereka.

Berasal dari Bahasa Inggris yang berarti semangat, Antusiasme. Enthusiast. Apparel berhadap dapat menciptakan rasa antusiasme dari sebuah jiwa muda. Dimana *Enthusiast. Apparel* ini mengusung konsep tema motif street art culture yang menggabungkan motif Indonesia dengan style street art yang beragam, *Enthusiast. Apparel* mereka dapat memberikan angin segar kepada para peminat fashion street art untuk menunjukkan sisi kecintaan mereka terhadap motif Indonesia dan menciptakan rasa bangga pada orang yang menggunakannya.

Enthusiast. Apparel tidak sembarang mengilustrasikan, melainkan memanfaatkan pikiran calon customer bagaimana mereka harapkan ketika jaketnya dicustom, alasan menggunakan handmade painting adalah keunikan masing-masing hasil akhir pembuatan yang mana jika konsep sama mungkin hasil akhirnya bisa berbeda satu sama lainnya, hal itulah yang menjadikannya memiliki fashion statement limited edition dikarenakan hasil handmade painting itu sendiri dari pada sablon, tetapi sablon tetap ada hanya saja menjadi pilihan tambahan saja.

Enthusiast. Apparel memiliki inovasi tentang desain dari penggabungan motif khas Indonesia yang dipadukan dengan gaya street art, yang kita ketahui bahwa street art berawal dari “street” berarti jalanan, sedangkan art yang berarti seni. *Enthusiast. Apparel* terinspirasi untuk membuat desain ilustrasi yang terinspirasi dari desain-desain motif khas seperti motif kain batik, ukiran, bentuk bangunan, dan lain-lain, yang mana desain hasil gabungan antara motif khas dengan street art culture yang terlihat berbeda dan terlihat menarik seperti pada contohnya Jepang menggunakan oversized t-shirt dan menempatkan ilustrasi yang berkonsep dari kultur mereka. *Enthusiast. Apparel* ingin mewujudkan jika konsep yang asli dari Indonesia itu sendiri bisa mengedukasi dan menjadi angin segar bagi pandangan customer, jika yang berbau negara sendiri tidak semua ketinggalan jaman.

Pembeli dari *enthusiast. Apparel* ini kebanyakan anak-anak muda yang suka hal unik dan beda dari yang lainnya. Yang suka dengan gambar berkonsep yang tidak sembarangan digambar yang penting terlihat karena julukan “artsy”. Umur mereka rata-rata mulai dari sekitar 17- 30 tahun.

1.2. Visi dan Misi Usaha

1.2.1. Visi Usaha Enthusiast. Apparel

Mitra dan solusi bagi generasi muda untuk memberikan pelayanan dan kebutuhan dalam hal fashion bergaya street art culture agar memberikan pengalaman berbeda.

1.2.2. Misi Usaha Enthusiast. Apparel

Mengedukasi customer agar lebih mencintai motif- motif budaya Indonesia dan membuka lapangan pekerjaan bagi orang- orang kreatif.

1.3. Alamat dan Kontak Usaha

Lokasi : Tengger Kandangan 17 60e, Surabaya, Jawa Timur.

Waktu operasional : Senin sampai Minggu, 08.00 – 21.00

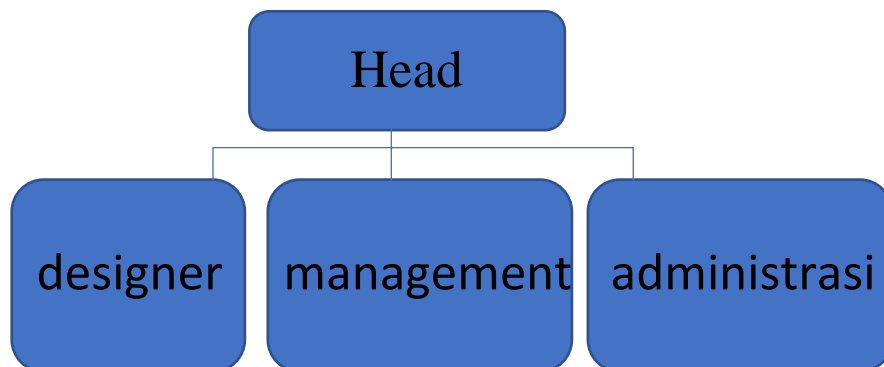
Phone/ fax : 082264491354

Website : Instagram, ETHST_id

Email : identhusiast24@gmail.com

1.4. Struktur Organisasi

Struktur organisasi pada usaha *Enthusiast. Apparel* adalah sebagai berikut :



Gambar 2.2 Struktur Organisasi

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

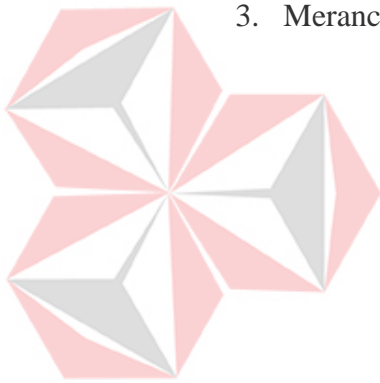
1.5. Lokasi Usaha

Usaha *Enthusiast. Apparel* belum memiliki tempat khusus dan masih menggunakan rumah dari salah satu team untuk dijadikan tempat penampungan untuk memasok produk, *packing*, rapat, dan lain-lain.

1.6. Fokus Bidang Kerja

Usaha *Enthusiast. Apparel* memiliki 2 divisi, yaitu management dan *design creative*. Dalam praktek kerja lapangan penulis menjadi bagian dari tim desain dengan fokus pengerjaan pada bagian layout dan desain ilustrasi. Dengan beberapa pekerjaan sebagai berikut :

1. Membuat desain *layout feeds Instagram*
2. Membuat desain media promosi
3. Merancang sketsa desain ilustrasi kontemporer manual untuk jaket denim



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1. Desain Ilustrasi Tradisional

Ilustrasi berasal dari kata ilusi. Pengertian ilustrasi dapat memberikan arti ilusi sebagai gambaran suatu angan-angan yang menyerupai suatu hiasan belaka. Hal ini menjadi pengantar atau pelengkap suatu tujuan yang dapat membantu seseorang supaya lebih cepat dan mudah mengerti suatu tujuan yang disampaikan ilustrasi tersebut.

Gambar-gambar ilustrasi adalah suatu karya seni rupa 2 dimensi yang mempunyai tujuan guna memperjelas suatu pengertian. Pengertian ilustrasi adalah visualisasi dari suatu tulisan yang memakai teknik drawing, lukisan, fotografi, ataupun dengan teknik serupa yang lainnya yang ada hubungannya dengan subjek dan tulisan yang dimaksud.

Dalam penciptaannya, untuk membuat suatu gambar terlihat indah, seseorang harus mengetahui unsur-unsur yang diperlukan dalam menggambar. Menurut Sachari (2007:65), unsur-unsur gambar dapat dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu: (1) Titik, (2) Garis, (3) Bidang, (4) Citra. Apriyanto (2004:4) menambahkan, selain titik, garis, bidang dan juga citra, unsur lain yang terdapat dalam gambar adalah arsir dan repetisi.

Menurut Sachari (2007:54), segala sesuatu yang dapat dipakai untuk menulis dapat pula digunakan untuk menggambar, misalnya pensil, spidol, rapido, pena, ballpoint, pewarna (pensil gambar/cat air/cat minyak, cat poster, cat akrilik, cat semprot, pastel). Untuk menuangkan ide dan pemikiran dan mewujudkannya sebagai suatu gambar, diperlukan media gambar sebagai wadahnya. Napsirudin (2000:13) berpendapat bahwa media dasar gambar terdiri atas kertas, kanvas, kain, kulit, kayu dan triplek.

Fungsi Ilustrasi terdapat juga beberapa fungsi ilustrasi secara umum. Adapun fungsi dari ilustrasi sebagai berikut :

1. Fungsi deskriptif ilustrasi adalah menggantikan uraian mengenai sesuatu secara verbal dan naratif dengan menggunakan kalimat yang panjang.

Ilustrasi tersebut bertujuan guna melukiskan sehingga dapat lebih cepat serta lebih mudah untuk dipahami.

2. Fungsi ekspresif ilustrasi adalah menyatakan dan memperlihatkan sesuatu perasaan, maksud, situasi, gagasan, ataupun konsep yang sifatnya abstrak menjadi sesuatu yang nyata sehingga lebih mudah untuk dipahami.
3. Fungsi analitis ilustrasi yaitu suatu ilustrasi dapat menunjukkan rincian bagian-bagian dari suatu sistem ataupun benda atau suatu proses dengan detail, agar lebih mudah dipahami.
4. Fungsi kualitatif ilustrasi sering dipakai untuk membuat kartun, foto, daftar, tabel, simbol, gambar, sketsa, dan grafik.



Gambar 3.1 Ilustrasi Manual

(Sumber : www.senibudayaku.com, 2020)

3.2. Street art.

Dalam Bahasa Inggris adalah seni jalanan. Seni Jalanan itu sendiri adalah seni rupa yang dibuat di tempat-tempat public, biasanya karya-karya seni ini dibuat diluar konteks tempat-tempat seni tradisional. Kita akrab dengan street art dengan kata graffiti atau mural. Biasanya cara yang mereka gunakan tergantung bahan yang mereka gunakan, umumnya adalah dengan wall spray color, ada lagi Teknik yang menggunakan stencil, poster, atau stiker, ada juga yang menggunakan patung yang ditempelkan ke dinding jalanan dan ini disebut sebagai seni jalanan modern.

Kultur jalanan seperti musik hip-hop, punk, olahraga aksi skateboard dan surfing hingga seni jalanan (street art) seperti graffiti ikut mempengaruhi dan menjadi inspirasi bagi berkembangnya streetwear. Kebebasan berekspresi dengan slogan “Do It Yourself” menjadi pijakan bagi kebanyakan brand-brand streetwear untuk menarik penggemar terutama dari kalangan muda. Lewat produk-produk fashion mereka menanamkan pesan-pesan yang cenderung mendobrak kemapanan dan menggelorakan budaya perlawanan (counter culture) khas anak muda yang bisa saja bersifat provokatif dan subversif.

Sejarah dari streetwear ini terhitung belum terlalu lama. Akarnya ada di skena skate, surf, dan hip-hop di East dan West Coast Amerika sepanjang kurun 1980an hingga 90an. Bagi orang-orang yang memakainya, streetwear merupakan tanda bahwa mereka terlibat dalam suatu gerakan yang berada di luar industri fashion, jauh dari pakaian retail yang diproduksi secara massal maupun pakaian yang diproduksi oleh label-label desainer papan atas. Pada saat itu, streetwear berada di area abu-abu yang berada di antara keduanya.

Di Indonesia sendiri, tren ini mulai tampak pada tahun 90an saat era Distro mulai berjaya. Label-label produksi dalam negeri yang menjual kaos, jaket, hoodies, yang belum berani menjual labelnya sendiri, tetapi sekarang sudah mulai marak label-label streetwear yang inovatif. Dilihat dari sisi pemakainya, generasi Z ini menjadi konsumen utama produk streetwear dan kebanyakan dari pemakainya memilih streetwear karena nyaman dan memiliki karakter.



Gambar 3.2 Street Art

(Sumber : www.kompas.com, 2020)

3.3.1. Motif khas Indonesia

Identitas kultural merupakan konstruksi sosial dan dapat diekspresikan melalui berbagai bentuk representasi yang dapat dikenali oleh orang lain. Sehingga identitas dapat dimaknai melalui tanda-tanda seperti selera, kepercayaan, sikap, gaya hidup, bahkan keterlibatan politis.

Bagi sebuah negara modern seperti Indonesia, bukan hanya berwujud sebuah unit geopolitik semata, namun dalam kenyataannya senantiasa mengandung keragaman kelompok sosial dan system budaya yang tercermin pada keanekaragaman kebudayaan suku bangsa. Melalui perjalanan sejarah, berbagai proses kehidupan manusia telah melahirkan ciri keanekaragaman bentuk budaya.

Kearifan lokal adalah semua bentuk pengetahuan, keyakinan, pemahaman, atau wawasan serta adat kebiasaan atau etika yang menuntun perilaku manusia dalam kehidupan. Semua kearifan lokal ini dihayati, dipraktekkan, diajarkan, dan diwariskan dari geerasi kegenerasi, sekaligus membentuk pola perilaku manusia terhadap sesama manusia, alam maupun gaib. (Keraf, 2002). Kesenian merupakan salah satu dari 7 (tujuh) unsur kebudayaan, dimana unsur tersebut terbagi lagi kedalam beberapa sub, yaitu antara lain seni rupa (seni lukis), seni ukir dan pahat, seni bangunan (arsitektur), seni suara / seni musik, seni tari, seni sastra dan dramatik. Semuanya ini selalu menonjolkan sifat dan cirri khas kebudayaan suatu etnik / suku bangsa atau negara. Setiap kelompok etnis (suku bangsa) atau negara memiliki kesenian yang mempunyai ciri khas tersendiri menajadikan hal yang menarik untuk dikembangkan mengikuti jaman tanpa harus merusak dan merusak aspek yang bisa menjadi edukasi.

Batik tulis atau tradisional sangat beragam jenisnya, masing-masing memiliki corak dan filosofi sesuai daerah asalnya. Contohnya seperti batik yang berasal dari keraton memiliki warna yang cenderung gelap. Pemakaian warna seperti hitam, merah tua, coklat menjadi warna yang mendominasi. Ciri ini yang kemudian membedakan batik Keraton dengan batik daerah pesisir. Batik daerah pesisir memiliki warna dasar yang cerah, seperti biru, hijau, dan merah.

Cirebon merupakan kota yang telah terbentuk sejak abad ke-15. Mega mendung merupakan batik yang menjadi cirikhas kota Cirebon dengan bentuk

gumpalan awan yang merupakan pengaruh kebudayaan China. Dalam sejarahnya Sunan Gunung Jati menyebarkan agama Islam di Cirebon pada abad ke-16. Benda-benda seni yang dibawa dari China seperti keramik, piringm dan kain berhiaskan bentuk awan.



Gambar 3.3 Batik Mega Mendung

(Sumber : www.disbudparpora.cirebonkab.go.id, 2020)

Selain batik, pewayangan juga termasuk dalam salah satu motif budaya Indonesia contohnya seperti tokoh Bataarakala dalam ajaran Hindu, Kala adalah putra Dewa Siwa, Kala bergelar sebagai penguasa waktu alias dewa waktu. Dewa Kala sering disimbolkan sebagai rakshasa yang berwajah menyeramkan, hampir tidak menyerupai seorang Dewa.

Hikayat tentang Dewa Kala memiliki berbagai sumber, berdasarkan Kitab Kala Tattwa, Dewa Kala lahir dari air mani dewa Siwa yang menetes ke air laut. Saat itu Dewa Siwa tengah berjalan-jalan di pantai bersama Dewi Uma, air mani Dewa Siwa menetes saat ia melihat betis Dewi Uma, dari situlah lahir raksasa yang menggeram-geram menanyakan siapa orangtuanya. Atas petunjuk dari Dewa Brahma dan Dewa Wisnu, raksasa itu mengetahui bahwa Dewa Siwa dan Dewi Uma adalah orangtuanya. Dewa Siwa pun mengakui raksasa itu sebagai anaknya dan memberikannya gelar Batara Kala.

Batara Kala dikenal sebagai raksasa rakus yang gemar memakan manusia, dan membuat kenonaran di muka bumi. Hingga saat ini masyarakat Jawa, ketika fenomena gerhana matahari terjadi maka wanita hamil harus masuk rumah. Anak-

anak kecil diharuskan masuk rumah untuk menghindari murka Batara Kala. Di beberapa wilayah di Jawa, mitos ini masih dipegang teguh. Untuk itu Batara Kala harus dilawan agar tidak memakan matahari, masyarakat Jawa biasanya membunyikan kentongan, peralatan dapur dan sebagainya agar bising dan menakuti Batara Kala. Hal ini adalah satu keunikan dari dasar motif budaya Indonesia dalam kisah pewayangan yang menjadikannya alasan keunikan tradisi disebagian wilayah yang masih memegang teguh tradisi itu.



Gambar 3.4 Tokoh Pewayangan Batara Kala

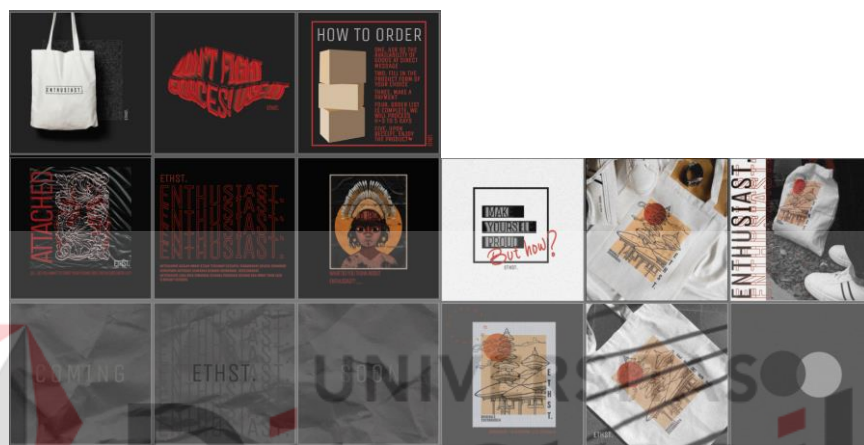
(Sumber : www.digilib.isi.ac.id, 2020)

BAB IV

DISKRIPSI PEKERJAAN

4.1. Penjelasan Pekerjaan

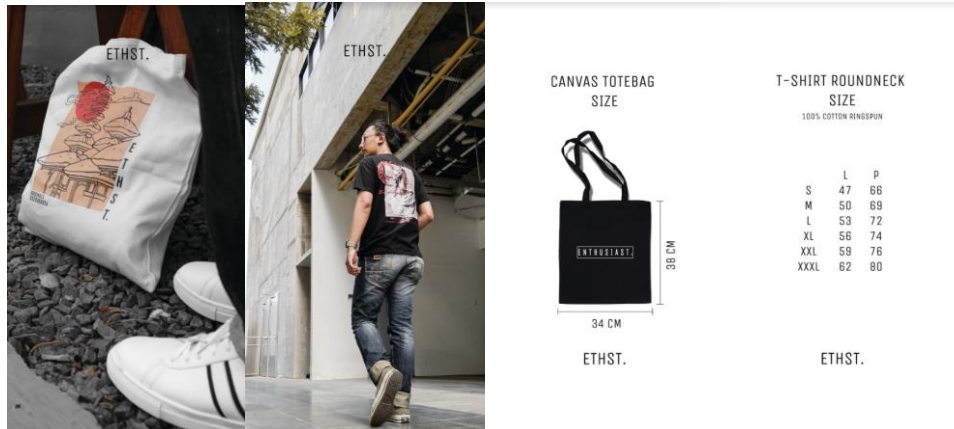
Pada awal pengenalan desain usaha Enthusiast. Apparel ini, penulis juga mengerjakan pembuatan layout untuk Feeds pada Instagram yang bertujuan untuk lebih mengenal lagi cirikhas desain yang telah dibangun oleh usaha ini, sebelum pada akhirnya di percayakan untuk belajar ke pembuatan handmade painting concept bergaya street art culture :



Gambar 4.1 Desain Layout Feeds Instagram

(sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

Juga penulis mengerjakan pembuat desain media promosi, yang mana dalam setiap penjualan harus ada promosi untuk membuat customer mengetahui usaha Enthusiast. Apparel. Disini penulis mendapat tugas mengedit konten promosi untuk highlight snapgram pada Instagram usaha Enthusiast. Apparel, berikut hasilnya :



Gambar 4.2 Desain Konten Promosi Snapgram

(sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

Tahapan pengerjaan perencanaan ilustrasi kontemporer dalam menggabungkan motif indonesia dengan style jaman sekarang sendiri pada clothing di usaha *Enthusiast. Apparel* di awali dengan brief yang di berikan oleh klien *Enthusiast. Apparel* berkaitan dengan pekerjaan yang akan dilakukan selama periode kerja praktek ini. Seperti yang telah disetujui pada awal pengajuan proposal kerja praktek di usaha *Enthusiast. Apparel*, penulis akan membuat Perancangan Handmade Painting Fashion Bergaya Street Art Culture Pada Clothing Di *Enthusiast. Apparel* sendiri pada clothing.

Dalam brief tersebut *Enthusiast. Apparel* menjelaskan secara singkat latar belakang ciri khas desain dari *Enthusiast. Apparel* yang akan dituang kedalam desain handmade painting yang menggabungkan motif indonesia dengan style street art. Jaket jeans ini bisa dibeli melalui kami atau mengirimkannya kepada kami melalui layanan transportasi online jika dalam satu wilayah, atau dengan jasa pengiriman barang jika berbeda wilayah. *Enthusiast. Apparel* ini yang dapat mewujudkan keinginan customer tersebut dengan menghubungi contact person usaha *Enthusiast. Apparel* ini menggunakan aplikasi whatsapp atau direct message di Instagram *Enthusiast. Apparel*.

Setelah customer benar-benar tertarik untuk meng-customkan jaketnya, customer diarahkan kepada designer untuk tahapan lebih lanjut yaitu memulai briefing konsep yang diinginkan oleh customer. Karena kondisi saat ini, designer

melakukan semua prosesnya melalui digital sampai ke tahap pemilihan warna sebelum ke pengecatan manual pada jaket jeans. Setelah sepakat mulailah tahapan brainstorming untuk lebih menata dan menguatkan lagi konsep yang diminta oleh customer, setelah sudah kuat dengan konsep, dilanjutkan dengan tahapan sketching, rough sketch, refine sketch, dan masuk ke tahapan digital coloring. Pada tahapan ini designer mempelajari lagi warna yang cocok dengan konsep yang telah disepakati dan melakukan test pemilihan warna pallete agar sesuai dan menarik ketika di aplikasikan pada jaket jeans.

Pada tahap pengecatan ini, menggunakan isolasi kertas sebagai alas sketsa sebelum jaket dicat langsung, hal itu mengurangi kerusakan jaket dan posisi gambar yang dikhawatirkan tak seimbang antar sisi. Ketika tahap pengecatan telah selesai, proses pengeringan langsung hingga cat kering seutuhnya kemudia di selesaikan dengan pengaplikasian varnish textile yang mana gunanya agar cat tidak cepat luntur. Hasil akhir dari semua proses itu adalah pengepakan produk agar dapat dikirim kepada customer sebelum customer tersebut telah menyelesaikan pembayarannya di awal.

4.2. Ide dan Konsep Desain Painting

Desain ilustrasi handmade painting bergaya street art culture sendiri pada usaha *Enthusiast. Apparel* menggunakan referensi dari motif- motif yang terdapat dalam negeri sendiri yakni keanekaragaman bentuk dan budaya yang di kreasikan dengan gaya yang sedang digemari sekarang dengan pembuatan gambar secara manual.

Penggunaan warna disesuaikan dengan kesepakatan dengan client dan di aplikasikan pada gambar ilustrasi kontemporer yang menggabungkan motif indonesia dengan style jaman sekarang sendiri dengan kombinasi 60% warna primer, 30% warna sekunder, 10% warna tersier, namun tetap warna putih dan hitam menjadi warna yang paling sering digunakan sebagai warna netral dalam desain ilustrasi kontemporer pada clothing. Proporsi ini membantu memadukan keseluruhan tema desain, serta memberikan kontras dan daya tarik visual yang tepat.

4.3. Kerangka desain ilustrasi kontemporer pada clothing

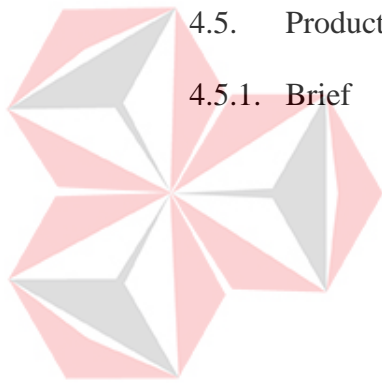
Dalam proses pembuatan desain ilustrasi kontemporer pada clothing, ada 4 tahapan, yakni : 1) informasi kebutuhan untuk pembuatan desain, 2) membuat kerangka kerja, agar tidak ada kemunduran atau pengulangan konsep dan sesuai dengan kesepakatan antara desainer dan klien seperti kebutuhan desain, tema, data yang dibutuhkan, dan batas waktu. 3) mencari ide kreatif seperti sketsa-sketsa ide, brainstorming. 4) visualisasi pada produk.

4.4. Implementasi Karya

Berdasarkan kerangka desain ilustrasi kontemporer pada clothing, proses pembuatannya menghasilkan beberapa proses berdasarkan konsep yang telah direncanakan sehingga tercipta desain kontemporer pada Usaha Enthusiast. Apparel yang dapat menarik minat customer.

4.5. Product

4.5.1. Brief



Gambar 4.3 Realisasi Brief

(sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

Customer memberikan konsep yang telah direncanakan kepada designer agar menciptakan visual yang diinginkan oleh customer. Pada bagian ini ditentukan juga segala aspek yang menjadi pertimbangan adanya pengukuran kerja dari karyawan yang menjalankan proses produksi. Karena salah satu faktor berhasilnya produk dibuat adalah tenaga kerjanya. Pengukuran kerja adalah penetapan waktu

yang diperkirakan diperlukan untuk melaksanakan sebuah pekerjaan (Joko,2004). Pemilihan warna, dan kesepakatan konsep visual yang akan diproses.

4.5.2. Brainstorming

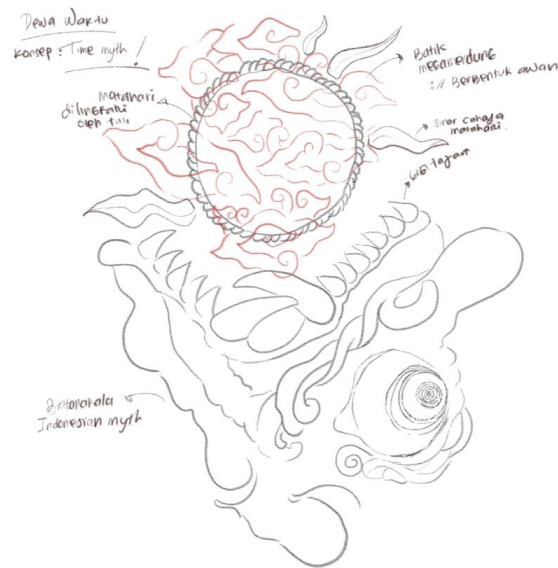


Gambar 4.4 Realisasi Brainstorming

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

Brainstorming merupakan kelanjutan dari hasil brief yang telah disepakati oleh customer. Pada bagian brainstorming ini desainer menentukan hasil visual dalam bentuk yang akan menjadi bahan untuk pembuatan visual yang menarik dan sesuai dengan konsep yang telah di buat. Memadukan symbol dan garis, serta bentuk yang mendasari agar konsep lebih matang.

4.5.3. Sketching



Gambar 4.5 Realisasi Sketching

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

Bagian sketching adalah bagian awal pepaduan dari tahap brainstorming dan sketching. Pada bagian ini masih belum jelas seperti apa karena masih dalam penataan posisi.

4.5.4. Rough sketch

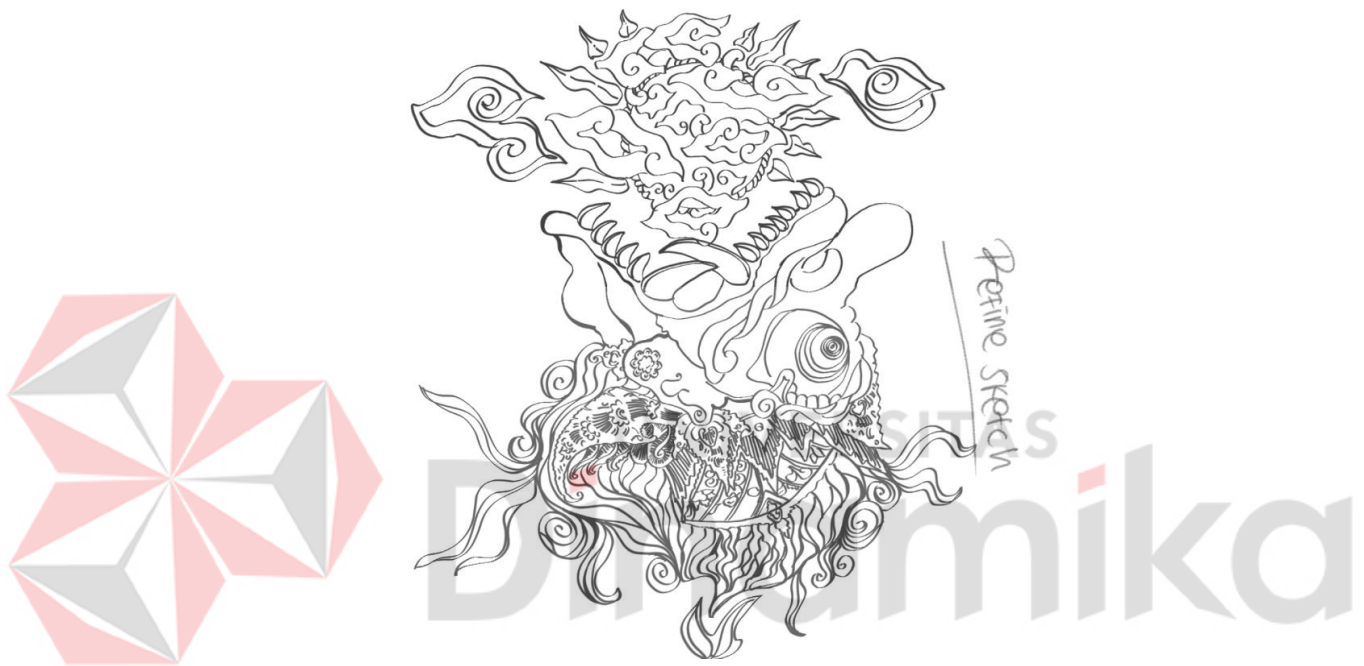


Gambar 4.6 Realisasi Rough Sketch

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

Pada bagian rough sketch sudah mulai terlihat tata penempatan dan dipertegas lagi garisnya dan menghapus bagian yang tidak penting, sehingga menciptakan bentuk yang dapat dilihat jelas walau masih berantakan.

4.5.5. Refine sketch



Gambar 4.7 Realisasi Refine Sketch

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

Dibagian refine sketch ini sudah terlihat bentuk yang akan digambarkan di atas produk dan sudah dengan detailnya. Terlihat jelas dengan bantuan dihapusnya bagian-bagian yang kurang rapi dan diperbaiki sehingga terlihat pasti dan mudah untuk dipahami.

4.5.6. Coloring



Gambar 4.8 Realisasi Coloring

(sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

Pada bagian coloring ini menjadi hal yang cukup sensitive karena selain konsep dari bidang garis, motif, dan bentuk, warna juga berperan dalam visual konsep yang paling mempengaruhi daya citra pandangan orang. Designer menggunakan warna earth tone guna mendasari konsep warna khas pewayangan dan tidak menggunakan warna pop atau retro.

Earth tone menggabungkan unsur warna bumi seperti cokelat, oranye, putih, hitam, dan hijau gelap. Warna earthy digunakan untuk membangun nuansa tradisional. Karena karakter warna ini sangatlah kuat dan memunculkan sifat keunikan suatu desain. Warna earthy sangatlah cocok untuk digunakan oleh siapapun karena warna ini cenderung lembut, hangat juga tidak mempertegas bentuk tubuh.

Sesudah mengetahui warna palette yang akan digunakan, tahap selanjutnya adalah sketsa pada jaket menggunakan nachi tape atau yang sering di kenal dengan isolasi kertas. Setelah tahap skething selesai mulai

lubangi isolasi kertas dengan cutter atau cutterpen, setelah itu masuklah ke tahap coloring.

4.5.7. Detailing



Gambar 4.9 Realisasi Detailing

(sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

Setelah melewati proses yang Panjang, pada bagian detailing ini bagian-bagian yang telah dipinta secara khusus mulai di cek dan membenahan langsung pada warna , produk, dan lain-lain

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Dalam laporan kerja praktik yang berjudul “Perancangan Handmade Painting Fashion Bergaya Street Art Culture Pada Clothing Di *Enthusiast. Apparel* ” guna meningkatkan daya Tarik konsumen terhadap brand local yang tidak kalah kerennya, maka dapat ditarik kesimpulan:

1. Tujuan dari perancangan ini adalah merancang pembuatan desain handmade painting bergaya street art culture pada clothing di *Enthusiast. Apparel* guna mengasah skill agar customer tertarik.
2. Berdasarkan tahapan proses perancangan pembuatan desain handmade painting bergaya street art culture pada clothing di *Enthusiast. Apparel* kerangka proses desain sangat diperlukan untuk membantu menciptakan karya yang proporsional dan menarik.
3. Dalam pembuatan Perancangan pembuatan desain handmade painting bergaya street art culture pada clothing di *Enthusiast. Apparel* diperlukan adanya brief secara jelas mengenai konsep yang ingin dibuat atau diubah. Hal tersebut terkait dengan visi misi usaha, customer insight, dan konsep desain yang diinginkan.

5.2. Saran

Setelah menyelesaikan laporan kerja praktek ini, penulis memiliki saran, diantaranya:

1. Dalam bekerja secara professional time management waktu sangat diperlukan untuk meminimalisir adanya kesalahan selama proses pengerjaan.
2. Dalam proses pembuatan sebaiknya lebih berani dalam pencampuran warna.
3. Komunikasi yang baik sesama tim dapat meningkatkan kinerja dan menciptakan lingkungan yang nyaman.

4. Evaluasi dini oleh tim grafis berupa saran dan kritik dari tim akan sangat membantu memperbaiki kesalahan yang terjadi. Hal ini dapat juga mempererat solidaritas kerja tim semakin solid.



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Laporan

Makna Produk Indie Clothing Pada Kalangan Mahasiswa Urban di Kota Surabaya. Surabaya: Repository UNAIR Surabaya.

Witabora, Joneta(2012). *Peran dan perkembangan ilustrasi*. Jakarta Barat: Jurusan Desain Komunikasi Visual

Wardana, Pramudya Dwi,dkk. (2015). *Hubungan Kemampuan Menggambar Ilustrasi Secara Manual Dengan Kemampuan Menggambar Ilustrasi Secara Digita*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.

Darmaputri, Gabriela Lordy. *Representasi Identitas Kultural Dalam Simbol-Simbol Pada Batik Tradisional Dan Kontemporer*

Brata, Ida Bagus(2016). *Kearifan Budaya Lokal Perekat Identitas Bangsa*. Denpasar: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Hakim, Muhamad Ardan Zia(2019). *Corak Batik Mega Mendung Sebagai Warisan Budaya Cirebon Dalam Fashion Photography*. Yogyakarta: Fakultas Media Rekam ISI.

Sumber website :

<https://www.bikin.co/blog/4-tips-untuk-memulai-bisnis-clothing-line-anda/#:~:text=Clothing%20line%20adalah%20bisnis%20yang,simak%20tips%20penting%20berikut>. Pada tanggal 1 Januari 2020, jam 11.00 pm

<http://staffnew.uny.ac.id/upload/131764494/pendidikan/pengertian-or-kontemporer.pdf>. pada tanggal 9 Januari 2021, jam 10.58 pm

<https://serupa.id/seni-rupa-kontemporer/> . pada tanggal 9 Januari 2021, jam 11.02 pm

<http://eprints.umm.ac.id/38055/3/jiptummpp-gdl-liqnasaria-48225-3-babii.pdf> pada tanggal 11 Januari 2021, jam 01.06 pm

<https://blog.tuneeca.com/fashion-tips/warna-earthly/> pada tanggal 12 Januari 2021, jam 12.15 am.

<https://www.realizm87.com/apa-itu-streetwear/> pada tanggal 13 Januari 2021, jam 17.48 WIB

<https://www.vice.com/id/article/yw5gz7/alasan-streetwear-yang-dulunya-cuma-digemari-skater-kini-jadi-buruan-abg-tajir> pada tanggal 13 Januari 2021, jam 17.54 WIB.

<https://merahputih.com/post/read/mengenal-buto-kala-raksasa-penyebab-gerhana-matahari#:~:text=Dalam%20filsafat%20Hindu%2C%20Kala%20merupakan,pula%20Kala%20akan%20datang%20menjemputnya.&text=Dewa%20Siwa%20pun%20mengeku%20raksa sa,dan%20memberikannya%20gelar%20Batara%20Kala>. Pada 15 Januari 2021, jam 13.09 WIB.



UNIVERSITAS
Dinamika