

BAB IV

KONSEP PENCIPTAAN

A. Studi Pendahuluan

Ada beberapa tahap dalam proses Seminar Penciptaan Karya Seni Rupa, tahap pertama yaitu melakukan proses observasi sebagai bahan pertimbangan terhadap produk yang akan dibuat. Studi pendahuluan yang akan perupa bahas yaitu studi tren produk sejenis, profil pasar dari segi konsumen, kekuatan dan kelemahan dari produk pesaing, melakukan uji coba pada rancangan awal dan analisis dari rancangan awal, sebagai berikut:

1. Studi Tren Produk Sejenis

Studi trend produk sejenis dilakukan sebagai perbandingan produk yang dibuat di pasaran, dimulai dari segi harga, desain, kualitas, dan fungsi.

Perbandingan produk yang telah ditemui di beberapa pasar industri antara lain:

a. Takumiko Shop

Produk takumiko baby adalah produk print dan jahit. Proses produksi yang dilalui adalah: desain pola – print ke bahan – QC hasil Print – Jahit – QC hasil jahit – Pengemasan / *Packing*. Waktu yang dibutuhkan untuk membuat 1 jenis produk beragam, tergantung pada detail jahitan dan 2 QC yang dilalui sudah lolos. Takumiko Shop menentukan batas PO 15 hari adalah waktu paling lama yang

dibutuhkan apabila dalam proses produksi terdapat masalah yang tidak bisa dihindari. Rata – rata produksi selesai dalam waktu 7 hari.

Takumiko shop menyediakan 4 ukuran Bedcover, ukuran tersedia 4 pilihan yaitu, Baby (0-1 tahun) ukuran 70 x 100 cm dengan harga Rp. 210.000, Toodler (1-4 tahun) ukuran 96 x 130 cm dengan harga Rp. 250.000, Kids (> 4 tahun) ukuran 135 x 170 cm Rp. 350.000, Adult ukuran 150 x 220 cm dengan harga Rp. 600.000.

Toko online ini memiliki beberapa jenis produk lainnya, seperti selimut, topi, tas, ranjang, dll dan juga memiliki berbagai macam bahan kain sesuai dengan minat konsumen.



Gambar 41. Produk dan Logo Takumiko Shop
(Sumber: <http://shopee.co.id/takumikoshop>, 2019)

b. Custom.co.id

Custom.co.id adalah pelopor percetakan kaos pertama di Indonesia, sudah bertahun-tahun Custom.co.id ini berdiri. Custom.co.id mengandalkan fokus, kecepatan, dan kualitas serta selalu meningkatkan stok produk untuk menjaga loyalitas pelanggan yang bertransaksi bersama Custom.co.id. Saat ini Custom.co.id berkembang pesat, mesin yang digunakan cukup banyak serta produksi produk yang beragam. Tidak hanya kaos yang dapat dicetak dan diproduksi oleh Custom.co.id, tetapi juga jaket, sweater, kaos polo, dan banyak varian warna kaos polos yang sudah ada.

Gildan sebagai salah satu merk produsen kaos polos terbesar di dunia sudah mengimpor dan bekerja sama dengan Custom.co.id. Pengembangan percetakan ini tidak hanya berhenti disini, kini Custom.co.id memiliki mesin *Fullprint* yang dapat membuat kemeja *fullprint*, rok, sweater dan jaket serta *home decor*. Harga yang ditawarkan berkisar Rp. 35.000 – Rp. 400.000.



Gambar 42. Produk Custom.co.id.
(Sumber: <http://www.custom.co.id>, 2019)





2. Profil Pasar dan Segmen Konsumen

Dekorasi interior kamar tidur antara lain Sprei dan *Bedcover* yang perupa buat diarahkan kepada target usia remaja awal usia 13-15 tahun khususnya adalah siswa-siswi Sekolah Menengah Pertama (SMP). Tidak hanya sebagai dekorasi interior, visualisasi motif dalam produk yang dibuat oleh perupa mengarah kepada bagaimana identitas diri usia remaja awal di masa sekarang sehingga konsumen dapat melihat keunikan dalam produk tersebut.

Pemasaran produk perupa pasaran melalui media sosial serta situs *online shop* sama seperti produk-produk pasaran lainnya, karena jika dilihat berdasarkan perkembangan teknologi, minat dan antusias konsumen lebih mengarah kepada media sosial serta *online shop*. Berikut harga dekorasi interior kamar tidur yang perupa temui di *online shop* maupun media sosial:

Tabel 6. Tabel Segmen Konsumen

No	Produk	Ukuran	Harga
1.	 <p>Gambar 43. Produk Bedding Set (Sumber: http://www.shopee.co.id/takumikoshop, 2019)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Baby Bedding Set (0-2 tahun) 1 bedcover baby 75x100cm, 1 bantal kepala 36x26cm, 1 bantal peyang 30x22cm, 2 bantal guling 32x43cm - Toddler Bedding Set (1-4 tahun). 1 bedcover baby 96x130cm, 1 bantal kepala 40x50cm, 1 bantal guling 25x70cm - Kids Bedding Set (>4 tahun) 1 bedcover baby 135x170cm, 1 bantal kepala 40x50cm, 1 bantal guling 25x70cm 	<ul style="list-style-type: none"> - Rp. 480.000 - Rp. 500.000 - Rp. 580.000
2.	 <p>Gambar 44. Produk Bedcover. (Sumber: http://www.shopee.co.id/takumikoshop, 2019)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Baby (0-1 tahun) ukuran 70 x 100 cm, - Toodler (1-4 tahun) ukuran 96 x 130 cm - Kids (> 4 tahun) ukuran 135 x 170 cm, - Adult ukuran 150 x 220 cm 	<ul style="list-style-type: none"> - Rp. 210.000 - Rp. 250.000 - Rp. 350.000 - Rp. 600.000

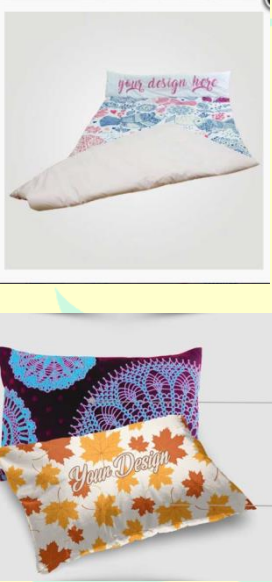
No	Produk	Ukuran	Harga
3.	 <p data-bbox="418 743 802 835">Gambar 45. <i>Single Bed cover.</i> (Sumber: http://www.custom.co.id, 2019)</p>	Single Bedcover 220 x 150 cm	Rp. 400.000,00
4.	 <p data-bbox="418 1222 802 1339">Gambar 46. <i>Fullprint Pillow.</i> (Sumber: http://www.custom.co.id, 2019)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="850 865 1247 949">- Bahan Hipolytex ukuran 70 x 45 cm <li data-bbox="850 970 1247 1054">- Bahan Axtatex ukuran 70 x 45 cm <li data-bbox="850 1075 1247 1159">- Bahan Sthenolid ukuran 70 x 45 cm 	<ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="1276 865 1442 898">- Rp. 70.000 <li data-bbox="1276 970 1442 1003">- Rp. 65.000 <li data-bbox="1276 1075 1442 1108">- Rp. 85.000

3. Kekuatan dan Kelemahan Produk Pesaing

Tabel 7. Tabel Kekuatan dan Kelemahan Produk Pesaing

No.	Produk	Kekuatan	Kelemahan
1.	<p data-bbox="483 527 683 562">Takumiko shop</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li data-bbox="802 527 1115 835">1. Produk yang ditawarkan memiliki banyak varian, khususnya untuk kebutuhan bayi hingga dewasa. <li data-bbox="802 856 1115 1165">2. Produk bisa custom desain, sehingga pengguna dapat membuat produk sesuai dengan keinginan. <li data-bbox="802 1186 1115 1495">3. Ilustrasi dan warna pada produk sesuai dengan karakteristik usia yang dituju yaitu bayi hingga anak-anak. <li data-bbox="802 1516 1115 1656">4. Memiliki banyak varian bahan kain yang disediakan. 	<ol style="list-style-type: none"> <li data-bbox="1143 527 1456 667">1. Proses pengerjaan cukup lama yaitu 7 hari pengerjaan <li data-bbox="1143 751 1456 1165">2. Ilustrasi yang disediakan dalam katalog hanya menyediakan ilustrasi khusus bayi hingga anak-anak saja, sedangkan untuk dewasa sedikit. <li data-bbox="1143 1249 1456 1537">3. Jika untuk ekonomi kalangan menengah dan menengah kebawah, harga yang ditawarkan masih termasuk cukup mahal.

Tabel 7. Tabel Kekuatan dan Kelemahan Produk Pesaing

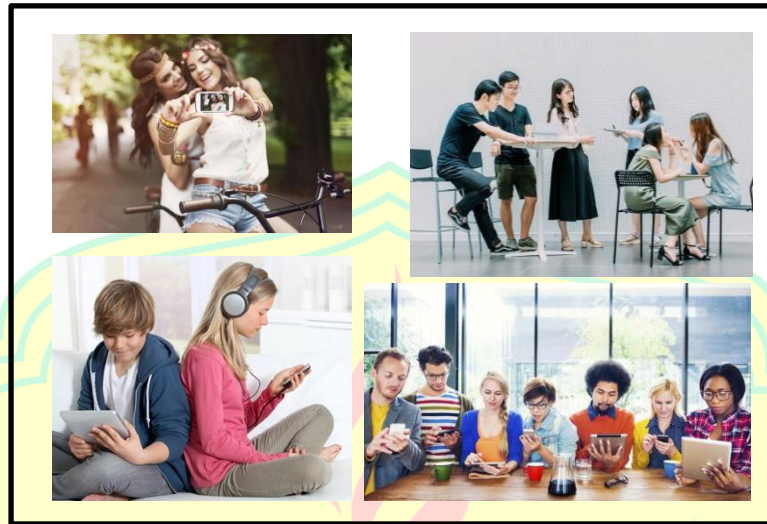
No.	Produk	Kekuatan	Kelemahan
1.	<p data-bbox="483 457 654 489">Custom.co.id</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li data-bbox="805 457 1110 762">1. Menyediakan jasa custom desain sehingga pengguna dapat membuat produk sesuai keinginan. <li data-bbox="805 783 1110 919">2. Warna yang dihasilkan cerah dan detail. <li data-bbox="805 940 1110 1203">3. Tersedia berbagai macam produk yang ditunjukkan kepada segala karakter usia pengguna. <li data-bbox="805 1224 1110 1413">4. Harga yang ditawarkan cukup terjangkau untuk semua kalangan. 	<ol style="list-style-type: none"> <li data-bbox="1143 457 1448 846">1. Hanya menyediakan sedikit jenis bahan kain, sehingga pemilihan bahan kain untuk pengguna sangat terbatas <li data-bbox="1143 888 1448 1077">2. Hanya menyediakan 1 ukuran saja (tidak bisa <i>request</i> ukuran)

4. Alternatif Rancangan Awal

Proses penciptaan karya dalam membuat sebuah produk membutuhkan beberapa alternatif rancangan awal sesuai dengan konsep yang diangkat. Rancangan awal dalam pembuatan ilustrasi karakter berawal dari perupa mengambil mata kuliah Studio Desain lalu melanjutkan mata kuliah seminar penciptaan Karya Seni Rupa.

Perupa terinspirasi dari masalah-masalah cukup rumit dalam perkembangan identitas diri remaja Generasi Z yang rentan akan krisis identitas dan belum dapat menemukan jati diri, permasalahan tersebut dapat dilihat dengan adanya artikel, sosial media atau pemberitaan mengenai aktivitas sehari-hari remaja pada masa sekarang.

Maka dari itu perupa ingin memberikan gambaran mengenai aktifitas-aktifitas apa saja yang membuat remaja menjadi kehilangan identitas diri mereka dengan berfokus pada kategori remaja awal usia 13-15 tahun yang termasuk ke dalam generasi Z yang disebut-sebut sebagai generasi “melek teknologi”.



Gambar 47. *Moodboard* aktifitas yang dilakukan oleh remaja Generasi Z
 (Sumber: <http://www.idntimes.com>, 2019)

Berikut adalah Alternatif rancangan awal saat mata kuliah Studio Desain:



Gambar 48. Alternatif Rancangan Awal Mata Kuliah Studio Desain.
 (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)

Alternatif rancangan awal pada saat mata kuliah studio desain diterapkan dalam produk dekorasi interior yaitu Sprei, Bedcover, dan bantal tidur dengan menggunakan bahan kain polyester yaitu Hipolycon, BSY, dan Axtatex dengan ukuran kasur *Twin Bed* (120x200cm).



Gambar 49. (a) Visualisasi Produk Mata Kuliah Studio Desain. (b) Visualisasi Produk Mata Kuliah Seminar.
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)

Alternatif ilustrasi karakter dari mata kuliah Studio Desain dan Seminar Penciptaan Karya Seni Rupa mengalami pengembangan ide penciptaan, semula kategori usia yang di ambil yaitu secara umum remaja awal dan remaja akhir, namun lebih dispesifikasikan kepada kategori usia remaja awal yaitu 13-15 tahun, dalam kategori tersebut di sesuaikan dengan tahun kelahiran remaja awal pada masa sekarang, generasi remaja awal ini masuk kedalam generasi Z (1995-2010).

MOODBOARD



Gambar 50. Moodboard aktifitas yang sering dilakukan Remaja Generasi Z.
(Sumber: <http://www.pinterest.com>, 2019)

5. Uji Coba Rancangan Awal

a. Studi Kebutuhan Produk

Pembuatan produk diperuntukan kepada pengguna ekonomi kelas menengah serta menengah keatas, dengan target tersebut perupa merancang produk yang inovatif dan sesuai karakteristik pengguna. Rancangan yang akan dibuat yaitu perlengkapan tempat tidur untuk seperti sprei, bedcover, dan sarung bantal menggunakan motif visualisasi pencerminan identitas diri dari target pengguna yang telah ditentukan. Tabel dibawah merupakan rekapitulasi hasil kuisioner dengan jumlah 20 responden remaja awal usia 13-15 tahun:

Tabel 8. Studi Kebutuhan Produk 1

No.	Pertanyaan	Jawaban	Persentase
1.	Apakah kamu menyukai kebebasan?	1. Ya 2. Tidak	1. 90 % 2. 10 %
2.	Apakah kamu mengikuti kegiatan organisasi/ekstrakurikuler disekolah?	1. Ya 2. Tidak	1. 100 % 2. 0 %
3.	Bisakah kamu menceritakan apa saja usaha yang kamu lakukan untuk pencarian ciri khas diri?	1. Ya 2. Tidak	1. 70 % 2. 30 %
4.	Apakah sosial media penting untuk memperkenalkan siapa diri kamu?	1. Ya 2. Tidak	1. 5 % 2. 95 %

Tabel 8. Studi Kebutuhan Produk 1

No.	Pertanyaan	Jawaban	Persentase
8.	Apakah kamu termasuk ke dalam generasi Z?	1. Ya 2. Tidak	1. 100 % 2. 0 %
9.	Apakah kamu merasa mampu dalam bidang teknologi dan informasi?	1. Ya 2. Tidak	1. 55 % 2. 45 %
10.	Setujukah kamu jika generasi Z dikatakan sebagai generasi “melek teknologi”?	1. Ya 2. Tidak	1. 100 % 2. 0 %

Tabel 9. Studi Kebutuhan Produk 2

No.	Pertanyaan	Jawaban	Persentase
5.	Aktifitas apa saja yang sering kamu lakukan saat sedang menghabiskan waktu luang seorang diri?	1. Bermain Gadget 2. Baca Buku 3. Menonton Tv 4. Tidur	1. 70% 2. 5% 3. 15% 4. 10%
6.	Aktifitas apa saja yang sering kamu lakukan saat sedang menghabiskan waktu luang dengan teman-teman?	1. Mengobrol, bercerita, bertukar pendapat 2. Bermain Gadget 3. Bercanda	1. 50% 2. 25% 3. 25%
7.	Aktifitas apa saja yang sering kamu lakukan saat sedang menghabiskan waktu luang dengan keluarga?	1. Makan Bersama 2. Bercerita 3. Bermain bersama	1. 90% 1. 10% 2. 0%

Tabel 9. Studi Kebutuhan Produk 2

No.	Pertanyaan	Jawaban	Persentase
11.	Sosial media apa saja yang kamu miliki?	1. Instagram 2. WhatsApp 3. Line 4. Twitter 5. Facebook	1. 25% 2. 45% 3. 10% 4. 5% 5. 15%
12.	Game online apa saja yang kamu miliki?	1. Freefire 2. PUBG Mobile 3. Mobile Legend	1. 30% 2. 25% 4. 45%
13.	Ruangan apa yang tepat untuk pencerminan ciri khas diri atau identitas diri pada remaja?	1. Kamar Tidur 2. Ruang tamu	1. 100 % 2. 0 %
14.	Jika kamu memilih tempat tidur, warna apa yang kamu pilih untuk desain kamar tidur mu?	1. Fullcolor 2. Monochrome	1. 65 % 2. 35 %
15.	Kain yang diinginkan untuk dijadikan spreng, bedcover, dan sarung bantal?	1. Kain katun (lembut, halus, serat tidak terurai) 2. Kain Hipolytex (lembut, halus, memberi kesan rapi)	1. 25 % 2. 75 %
16.	Pilih salah satu jenis ilustrasi yang kamu sukai!	1. Kartun 2. Realis (terkesan nyata)	1. 60 % 2. 40 %

b. Hasil Uji Coba Rancangan Awal

Berdasarkan hasil yang didapat, dilihat dari beberapa indikator antara lain; identitas diri, dari 20 responden dengan persentase 70% dari 100% bisa menceritakan bagaimana jati diri atau identitas diri mereka masing-masing dan menganggap sosial media tidak terlalu penting dalam pembentukan identitas diri mereka. Hal ini dibuktikan dalam hasil survei sebesar 95% dari 100% siswa remaja SMP .

Selanjutnya dilihat berdasarkan indikator remaja awal, aktifitas yang sering dilakukan anak remaja SMP ini saat waktu senggang adalah bermain gadget, menonton tv, membaca buku, tidur, serta mengobrol atau bertukar cerita dengan teman. Jika dilihat dari indikator generasi Z, 100% responden setuju dengan istilah generasi Z merupakan generasi yang melek teknologi, lalu sosial media yang digunakan adalah instagram, whatsapp, line, twitter, facebook. Selain sosial media, game online juga sangat digemari remaja generasi Z antara lain *PUBG Mobile*, *Mobile Legend*, dan *FreeFire*.

Indikator selanjutnya ialah desain teksti, warna yang dipilih remaja generasi Z yaitu 65% dari 100% memilih warna fullcolor. Warna tersebut sesuai dengan karakteristik remaja yang cenderung ceria dan bersemangat. Serta jenis kain yang dipilih remaja usia 13-15 tahun ini adalah bahan kain polyester hipolytex dengan hasil survei sekitar 75% dari 100%. Ilustrasi yang dipilih oleh remaja SMP usia

13-15 tahun ialah ilustrasi berbentuk kartun dibandingkan dengan karakter ilustrasi dengan bentuk realis. hal ini berdasarkan hasil survei sekitar 60% responden memilih karakter kartun.

B. Rancangan Detail

1. Definisi Rancangan Karya

Karya yang dibuat merupakan pencerminan identitas diri remaja usia 13-15 tahun yang masuk ke dalam generasi Z. Pencerminan identitas diri tersebut difokuskan kepada aktifitas-aktifitas yang dilakukan remaja usia 13-15 tahun, lalu dikembangkan menjadi ilustrasi karakter. Ikon-ikon pendukung dalam ilustrasi karakter tersebut antara lain ikon sosial media, ikon dekorasi, game online dan bahas gaul yang memperkuat pencerminan identitas diri remaja di generasi Z. Penguatan konsep telah diuji berdasarkan kuisioner, eksplorasi, serta pencarian referensi karakter maupun bahan untuk hasil yang baik.

Selanjutnya ilustrasi karakter tersebut diimplementasikan ke dalam produk dekorasi interior kamar tidur berupa spreng dan bedcover dengan menggunakan warna-warna yang terkesan ceria. Teknik yang digunakan ialah teknik *digital printing* dengan menggunakan bahan yang tidak panas dan tidak mudah kusut yaitu kain BSY dan Hipolytex ukuran twin bed yaitu 120 cm x 200 cm. Pembuatan ilustrasi ini menggunakan teknik *digital*

drawing menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator* dan *Adobe Photoshop* dengan alat berupa *Wacom Intuos Draw SmallPen Tablet*.

2. Spesifikasi Pengguna

Produk dekorasi kamar tidur Sprei dan Bedcover merupakan dekorasi interior yang memvisualisasikan pencerminan identitas diri remaja generasi Z. Menurut perupa ini merupakan waktu yang tepat dalam pembuatan produk tersebut karena mengikuti perkembangan generasi Z. Target utama pengguna adalah:

- a. Segi Geografis, target utama yaitu konsumen produk seperangkat sprei dan bedcover yang tinggal di kota-kota besar khususnya DKI Jakarta.
- b. Segi Demografis, jenis kelamin yang difokuskan perupa yaitu laki-laki dan perempuan remaja dengan rentang usia 13-15 tahun, jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) serta kategori konsumen menengah sampai menengah keatas.
- c. Segi Psikografis, target utama yaitu remaja generasi Z yang senang mengekspresikan diri di kamar tidurnya.

3. Spesifikasi Visual dan Pemaknaan

a. Bentuk

Penggunaan bentuk garis dibuat secara fleksibel mengikuti bentuk proporsi tubuh manusia. Penggunaan bentuk geometris pun menjadi

dasar dalam pembuatan desain karakter. Pembuatan sketsa bentuk dasar menggunakan aplikasi software *Adobe Illustrator*, berikut visualisasinya:

b. Warna

Pemilihan warna pada desain mengacu pada teori Brewster. Teori Brewster ialah teori yang menyederhanakan warna menjadi 4 kelompok warna. Keempat warna tersebut adalah warna primer, sekunder, tersier, dan warna netral. Teori ini pertama kali dinyatakan pada tahun 1831 (David Brewster, 1831).



Gambar 51. Lingkaran Warna
(Sumber: <http://mmnovita.blogspot.com>, 2015)

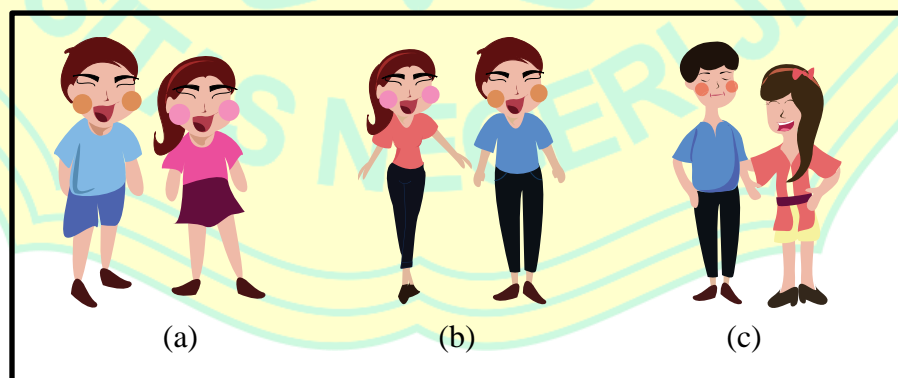
Berdasarkan teori Brewster tersebut pemilihan warna pada produk desain berfokus pada lingkaran warna, Warna yang digunakan adalah warna tersier, yaitu percampuran antara warna primer dan warna sekunder. Serta warna primer untuk bagian dasar dalam pembuatan digital printing.

Sedangkan untuk kelompok warna perupa memilih warna *triadic* yaitu jika sebuah segitiga sama sisi ditarik diatas roda warna, sudut yang menyentuh 3 warna itulah yang disebut warna *triadic*, alasan perupa memilih kelompok warna *triadic* ini karena tipe warna seperti ini sangat serba guna dan dapat dengan mudah diaplikasikan pada karya desain perupa, serta warna tersebut memberikan kesan warna yang ceria sesuai dengan karakteristik remaja awal generasi Z.



Gambar 52. Kombinasi Warna.
(Sumber: <http://canva.com>, 2019)

Berikut adalah hasil pewarnaan objek karakter:




Gambar 53. (a). Eksplorasi 1, (b). Eksplorasi 2, (c). Eksplorasi 3.
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)

c. Pemaknaan


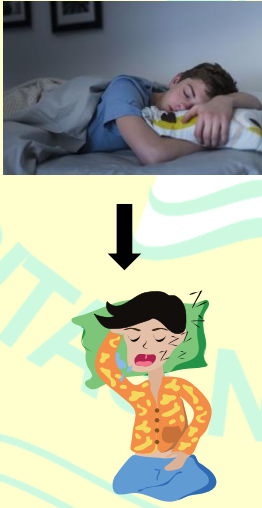
1) Ilustrasi Karakter


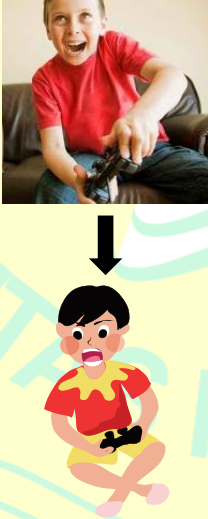
Setelah penentuan warna dalam desain karakter, selanjutnya perupa membuat beberapa objek karakter sesuai dengan aktifitas yang sering dilakukan remaja awal usia 13-15 tahun berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan perupa. Berikut adalah visualisasinya:

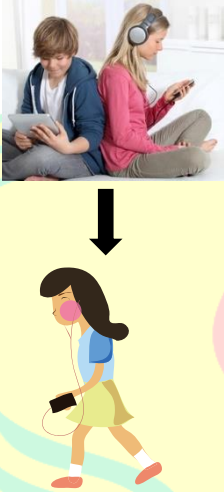

Tabel 10. Ilustrasi Motif Karakter

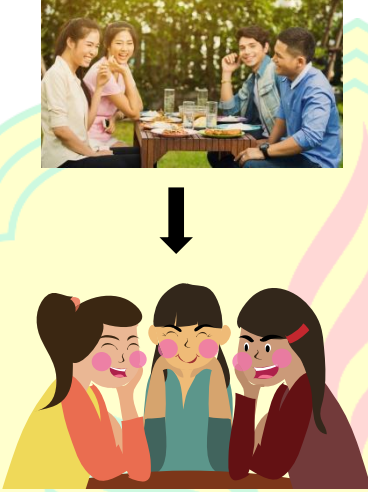

No.	Visualisasi Objek	Kode Warna	Keterangan
1.	 <p data-bbox="511 1491 852 1617">Gambar 54. Karakter 1 remaja sedang bersantai (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 1D120B ■ CBDD6A ■ E9B693 ■ CBCB2B ■ AD2149 ■ 90908C ■ E96C4F ■ 8AA73C ■ 6C8237 	<p>Karakter ini menggambarkan aktifitas remaja yang sedang bersantai.</p>

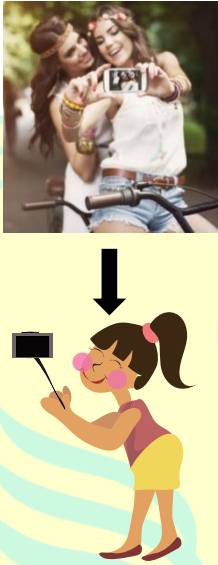

Tabel 10. Ilustrasi Motif Karakter

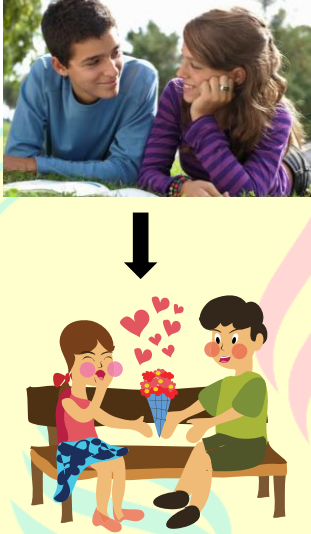
No.	Visualisasi Objek	Kode Warna	Keterangan
2.	 <p data-bbox="511 976 852 1102">Gambar 55. Karakter 2 remaja sedang bermain game online (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)</p>	<ul style="list-style-type: none"> 33271A 90908C E9B693 D3AF8D AD2149 C39461 E96C4F B62D2C F2CF70 711211 FFFFFF CFDBE5 0A0C0D 287BBF 609AD3 BC653F 	<p>Karakter ini menggambarkan aktifitas remaja yang sedang bermain game online.</p>
3.	 <p data-bbox="511 1669 852 1795">Gambar 56. Karakter 3 remaja sedang tidur bermalas-malasan (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)</p>	<ul style="list-style-type: none"> 120E0A 229346 E4BFA7 609AD3 AD2149 2F6AB3 E96C4F F1718E F28B46 F2D95E 815421 C67037 7CC577 	<p>Karakter ini menggambarkan aktifitas remaja yang sedang tidur bermalas-malasan</p>

No.	Visualisasi Objek	Kode Warna	Keterangan
4.	 <p data-bbox="511 987 852 1092">Gambar 57. Karakter 4 remaja yang ceria dan bersemangat (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 120E0A ■ 5D5D5D ■ EEBA77 ■ E96C4F ■ BA5C5D □ FFFFFFFF ■ 7F3D3D ■ F1718E ■ AD2149 ■ E8A55A ■ 9E7046 ■ 792416 ■ 6A3B16 	<p data-bbox="1153 388 1429 640">Karakter ini menggambarkan aktifitas remaja yang ceria dan semangat.</p>
5.	 <p data-bbox="511 1648 852 1774">Gambar 58. Karakter 5 remaja sedang bermain game. (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 120E0A ■ EE3331 ■ F1AE94 ■ C52026 ■ E96C4F ■ 060404 □ FFFFFFFF ■ F8D2D2 ■ F1718E ■ AD2149 ■ F1DD64 	<p data-bbox="1153 1113 1429 1438">Karakter ini menggambarkan aktifitas remaja yang sedang bermain game.</p>

No.	Visualisasi Objek	Kode Warna	Keterangan
6.	 <p data-bbox="511 892 852 1003">Gambar 59. Karakter 6 remaja sedang mendengarkan musik (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)</p>	<ul style="list-style-type: none"> 33271A E8EB8E EEBA77 D3B965 F071A7 E96C4F FFFFFFFF BA5C5D B3DAF4 609AD3 2F6AB3 	<p data-bbox="1153 384 1429 777">Karakter ini menggambarkan aktifitas remaja yang sedang asik mendengarkan musik.</p>
7.	 <p data-bbox="511 1627 852 1743">Gambar 60. Karakter 7 remaja sedang sibuk dengan gadget. (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)</p>	<ul style="list-style-type: none"> 3B2612 E96C4F EEBA77 B83D3D F071A7 6D6464 FFFFFFFF 1F2513 BA5C5D CBCB2B 	<p data-bbox="1153 1024 1429 1344">Karakter ini menggambarkan aktifitas remaja yang sedang sibuk dengan gadgetnya.</p>

No.	Visualisasi Objek	Kode Warna	Keterangan
8.	 <p data-bbox="511 919 852 1039">Gambar 61. Karakter 8 remaja sedang kumpul bersama. (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)</p>	<ul style="list-style-type: none"> 3B2612 40635C E9B693 33271A AD2149 C3262D F1718E CB9A79 E96C4F FFFFFFFF EFD959 621112 33271A 723939 000000 BB8A68 A03232 7B3618 CBCB2B F071A7 D6A46E 5B958A 	<p data-bbox="1156 384 1425 703">Karakter ini menggambarkan aktifitas remaja yang sedang <i>nongkrong</i> bersama.</p>
9.	 <p data-bbox="511 1696 852 1816">Gambar 62. Karakter 9 remaja sedang sibuk dengan gadget (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)</p>	<ul style="list-style-type: none"> 3B2612 609AD3 E9B693 6ECCDD AD2149 E96C4F F071A7 B83D3D F1718E 1F2513 	<p data-bbox="1156 1064 1425 1383">Karakter ini menggambarkan aktifitas remaja yang sedang sibuk dengan gadgetnya.</p>

No.	Visualisasi Objek	Kode Warna	Keterangan
10.	 <p data-bbox="511 961 852 1075">Gambar 63. Karakter 10 remaja sedang selfie. (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)</p>	<ul style="list-style-type: none"> 060404 6D6464 3B2612 F37979 A03232 E2A161 CB8C61 A05757 BC6262 EFD658 7F3434 F071A7 	<p data-bbox="1153 382 1425 634">Karakter ini menggambarkan aktifitas remaja yang sedang selfie.</p>
11.	 <p data-bbox="503 1690 860 1816">Gambar 64. Karakter 11 remaja yang sedang sibuk dengan gadget (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)</p>	<ul style="list-style-type: none"> 7C572E 6D6464 3B2612 F37979 A03232 E2A161 CB8C61 A05757 BC6262 EFD658 7F3434 F071A7 	<p data-bbox="1153 1087 1425 1411">Karakter ini menggambarkan aktifitas remaja yang sedang sibuk dengan gadgetnya.</p>




No.	Visualisasi Objek	Kode Warna	Keterangan
12.	 <p>Gambar 65. Karakter 12 remaja sedang mengalami <i>cinta monyet</i> (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)</p>	<ul style="list-style-type: none"> 763E19 EEBA77 3B2612 F071A7 C3262D B72042 E2545F 1B2D5A 47C5E5 E96C4F ED242A F6D115 609AD3 33271A A6B538 7A913A 505429 33271A 	<p>Karakter ini menggambarkan aktifitas remaja yang sedang mengalami cinta monyet.</p>

2) Ilustrasi Ikon Pendukung

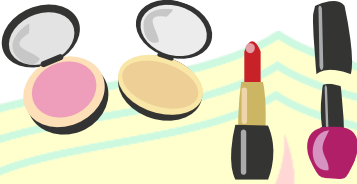

Perupa menambahkan beberapa ikon pendukung karakter. Ikon tersebut bertujuan agar gambaran konsep yang perupa buat dapat tersampaikan dengan baik dan informatif. Penambahan ikon antara lain adalah beberapa dekorasi dan gadget yang digunakan remaja awal usia 13-15 tahun saat beraktifitas, ikon sosial media dan game, serta beberapa bahasa gaul yang digunakan sehari-hari. Berikut visualisasi ikon tersebut.

a) Ikon Gadget dan Aksesoris

Tabel 11. Tabel Ikon Aksesoris dan Gadget





No.	Ikon	Keterangan
1.	 <p>Gambar 66. Ikon <i>Smartphone</i> (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)</p>	Ikon <i>Smartphone</i>
2.	 <p>Gambar 67. Ikon <i>Laptop</i> (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)</p>	Ikon <i>Laptop</i>
3.	 <p>Gambar 68. Ikon <i>Headphone</i>. (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)</p>	Ikon <i>Headphone</i>

Tabel 11. Tabel Ikon Aksesoris dan Gadget

4.	 <p>Gambar 69. Ikon <i>Make Up</i>. (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)</p>	<i>Ikon Make Up</i>
6.	 <p>Gambar 70. Ikon <i>Microphone</i>. (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)</p>	<i>Ikon Microphone</i>

b) Ikon Sosial Media dan Game Online

Tabel 12. Tabel Ikon Sosial Media dan Game Online

No.	Ikon	Keterangan
1.	 Gambar 71. Ikon Instagram (Sumber: http://pngimg.com , 2019)	Ikon Sosial Media Instagram
2.	 Gambar 72. Ikon WhatsApp (Sumber: http://pngimg.com , 2019)	Ikon Sosial Media WhatsApp
3.	 Gambar 73. Ikon Twitter (Sumber: http://pngimg.com , 2019)	Ikon Sosial Media Twitter
4.	 Gambar 74. Ikon Line (Sumber: http://pngimg.com , 2019)	Ikon Sosial Media Line

Tabel 12. Tabel Ikon Sosial Media dan Game Online

No.	Ikon	Keterangan
5.	 <p data-bbox="607 709 935 800">Gambar 75. Ikon Game Online <i>Mobile Legends</i> (Sumber: pngimg.com, 2019)</p>	<p data-bbox="992 457 1328 489">Ikon Game Online <i>Mobile Legends</i></p>
6.	 <p data-bbox="607 1119 935 1209">Gambar 76. Ikon Game Online <i>PUBG Mobile</i> (Sumber: pngimg.com, 2019)</p>	<p data-bbox="992 835 1328 867">Ikon Game Online <i>PUBG Mobile</i></p>
7.	 <p data-bbox="581 1392 967 1482">Gambar 77. Ikon Game online <i>Free Fire</i> (Sumber: pngimg.com, 2019)</p>	<p data-bbox="992 1213 1360 1245">Ikon Game Online <i>Free Fire</i></p>

c) Ikon Bahasa Gaul

Perupa menambahkan ikon bahasa gaul berdasarkan hasil diskusi dengan dosen pembimbing dan narasumber magang. Tujuan menambahkan bahasa gaul karena bahasa tersebut sangat awam dikalangan anak remaja hingga sudah menjadi kebiasaan umum menggunakan bahasa-bahasa tersebut.

Menurut hasil diskusi, hal tersebut menjadi bagian yang cukup menarik untuk memperkuat konsep yang telah perupa tetapkan, tidak hanya memvisualisasikan pencerminan identitas diri seperti aktifitas sehari-hari, bahasa sehari-hari anak remaja pun menjadi suatu aspek yang cukup penting.

Berdasarkan penjelasan diatas, perupa melakukan observasi melalui sosial media maupun secara langsung memperhatikan perkembangan bahasa yang dipakai sehari-hari oleh anak remaja di sekitar. Beberapa jenis huruf digunakan untuk memvisualisasikan bahasa gaul sehari-hari tersebut agar terlihat lebih menarik. Berikut visualisasinya:

Tabel 13. Tabel Ikon Bahasa Gaul

No.	Visualisasi Huruf	Nama Huruf	Jenis Huruf	Keterangan
1.	MAGER	<i>Happy Markers</i>	<i>Sans Serif</i>	MAGER (Malas gerak atau suatu kegiatan seseorang yang tidak ingin melakukan kegiatan.)
2.	SANTUY	<i>Happy Markers</i>	<i>Sans Serif</i>	SANTUY (Santai atau suatu keadaan bebas dan senggang.)
3.	MANTUL	<i>Kid From Hell</i>	<i>Cartoon</i>	MANTUL (Mantap Betul suatu keadaan ketika ada hal yang menakjubkan biasanya orang mengucapkan kata Mantap Betul.)
4.	NARSIS	<i>Hogfish DEMO</i>	<i>Cartoon</i>	NARSIS (Sifat seseorang yang suka membanggakan diri sendiri secara berlebihan.)

Tabel 14. Tabel Ikon Bahasa Gaul

No.	Visualisasi Huruf	Nama Huruf	Jenis Huruf	Keterangan
5.	kzL	<i>Courier New</i>	<i>Typewriter</i>	KZL (Kesal atau mendongkol)
6.	NONGKT	<i>Kid From Hell</i>	<i>Cartoon</i>	NONGKI (Nongkrong atau duduk berkumpul ria bersama teman-teman.)
7.	MOLOR	<i>Happy Markers</i>	<i>Sans Serif</i>	MOLOR (Tidur atau keadaan berhenti (mengaso) badan dan kesadarannya.)
8.	ALIG	<i>MisterEarl BT</i>	<i>Cartoon</i>	ALIG (Gila)

3) Pemilihan Bahan Kain

Selanjutnya adalah pemilihan bahan kain, tahap ini merupakan tahap yang cukup sulit menurut perupa karena pemilihan bahan sangat penting dari segi hasil printing sampai kenyamanan bahan. Observasi bahan dilakukan dengan berbagai jenis bahan dasar kain katun hingga kain campuran polyester.

Setelah melakukan observasi bahan, dilanjutkan pada proses *Test Print* tahap ini bertujuan untuk mengetahui hasil print desain yang telah dibuat dari aspek warna, kejelasan objek, serta tekstur kain.

Berikut bahan kain yang dilakukan eksplorasi:

Tabel 15. Tabel Eksplorasi Kain

No	Hasil Printing pada Kain	Nama Bahan	Keterangan
1.	 <p>Gambar 78. Bahan Kain BSY. (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)</p>	BSY	Memiliki fitur halus, lembut, tidak panas, dan tidak mudah kusut. Eksplorasi yang dihasilkan pada kain BSY yaitu warna cerah, gambar terlihat detail (sesuai resolusi) warna sesuai dengan desain.

Tabel 14. Tabel Eksplorasi Kain

No	Hasil Printing pada Kain	Nama Bahan	Keterangan
2.	 <p data-bbox="505 919 846 1037">Gambar 79. Bahan Kain Hipolytex. (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)</p>	Hipolytex	<p>Hasil eksplorasi untuk kain Hipolytex menghasilkan warna yang solid, gambar yang dihasilkan detail, dan sesuai dengan desain yang dibuat dengan format CMYK. Tekstur kain yaitu bagian depan halus, belakang halus dan sedikit berbulu juga tidak mudah kusut</p>
3.	 <p data-bbox="505 1520 846 1638">Gambar 80. Bahan Kain Katun Ima. (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)</p>	Katun Ima	<p>Kain ini memiliki serat yang halus, rapat dan rapi. Hasil eksplorasi untuk katun ima pada warna sedikit naik sehingga warna pada motif terlihat lebih gelap, namun detail gambar cukup bagus.</p>

Tabel 14. Tabel Eksplorasi Kain

No	Hasil Printing pada Kain	Nama Bahan	Keterangan
4.	 <p data-bbox="508 867 846 989">Gambar 81. Bahan Kain Katun Jepang. (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)</p>	Katun Jepang	Eksplorasi pada katun jepang ini menghasilkan warna yang sangat tidak jelas dan tidak tercetak dengan baik, karena kebanyakan bahan yang berbahan dasar 100% tidak dapat melakukan proses digital printing.
5.	 <p data-bbox="508 1394 846 1516">Gambar 82. Bahan Kain Katun Kahatex. (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)</p>	Katun Kahatex	Eksplorasi pada kain katun Kahatex sedikit lebih baik daripada katun jepang, warna yang dihasilkan terlalu kontras tidak sesuai dengan desain. Gambar yang dihasilkan pun sedikit buram. Tekstur kain sedikit kasar dan kaku.

Tabel 14. Tabel Eksplorasi Kain

No	Hasil Printing pada Kain	Nama Bahan	Keterangan
6.	 <p data-bbox="506 898 850 1018">Gambar 83. Bahan Kain Katun TC. (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)</p>	Katun TC	Sama seperti eksplorasi di kain katun kahatex warna yang dihasilkan sedikit mengecewakan karena sangat tidak sesuai dengan desain yang dibuat. Tekstur kain sedikit lembut.
7.	 <p data-bbox="506 1423 850 1543">Gambar 84. Bahan Kain Katun Vinette. (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)</p>	Katun Vinette	Eksplorasi pada kain ini menghasilkan warna yang cukup baik, namun pada gambar motif terlihat sedikit naik sehingga warna pada motif yang dihasilkan sedikit tua. Tekstur bahan lembut dan halus serta tidak panas.

Pemilihan bahan dalam produk ini menjadi salah satu nilai jual utama, karena menggunakan bahan dengan tekstur halus, tidak panas dan tidak mudah kusut, penggunaan bahan polyester BSY dikombinasikan dengan bahan katun ima bertujuan agar sprei yang digunakan selalu terkesan rapi dan tidak panas karena dalam karakteristik remaja generasi Z menyukai hal yang bersifat tidak menyusahkan serta simpel.

Desain motif pada eksplorasi produk berupa kain ukuran 150 cm x 250 cm (sprei), 65 cm x 45 cm (sarung bantal), 220 cm x 150 cm (Bed cover). Bahan yang digunakan yaitu polyester BSY dikombinasikan bahan katun ima polos dengan teknik *textile digital printing* menampilkan gambaran pencerminan identitas diri remaja usia 13-15 tahun yang masuk ke dalam generasi Z.

4. Spesifikasi Fungsi

a. Kegunaan Bagi Konsumen

Kegunaan bagi konsumen antara lain sebagai perlengkapan interior tempat tidur guna memperkuat estetika dalam kamar tidur remaja khususnya remaja awal generasi Z, selain itu memvisualisasikan gambaran identitas diri atau jati diri remaja masa kini sehingga produk desain tekstil yang serupa dapat sebagai media penyampaian pesan juga sebagai media ekspresi diri.

b. Fungsi-fungsi bagian produk

1) Bantal

Kegunaan produk bantal pada awalnya hanya berfungsi sebagai alas kepala. Kini fungsi tersebut sudah meluas, bantal dapat digunakan untuk beberapa hal, seperti alas duduk, aksesoris, dan sebagainya. Bantal memiliki beberapa macam, ada bantal kepala, bantal guling, bantal leher, bantal sofa, bantal duduk, dll.

Perupa memilih bantal kepala sebagai salah satu produk desain tekstil untuk dekorasi interior kamar tidur. Fungsi dari bantal kepala lazimnya sebagai alas kepala yang digunakan saat akan tidur. Isian dari bantal tersebut ada beberapa pilihan, yaitu kapuk, dacron, atau busa. Tampilan bantal ini biasanya tidak memiliki banyak variasi.

2) *Bedcover*

Bedcover merupakan sebuah perangkat yang ada di tempat tidur yang biasanya digunakan seperti halnya selimut. Fungsi dari *bedcover* ini adalah untuk menutupi juga melindungi kasur dari debu. Selain untuk melindungi, *bedcover* juga bisa mempercantik tempat tidur dengan tampilan yang menarik, bahkan *bedcover* bisa digunakan sebagai selimut karena bahan yang dibuat sangat tebal.

3) Sprei

Sprei merupakan suatu perangkat yang digunakan untuk melapisi kasur agar pemakaian kasur tidak bersentuhan langsung dengan penggunanya. Fungsi sprei yaitu tentunya untuk melindungi kasur, juga sangat cocok untuk mencegah debu dan kotoran mengenai langsung pada kasur.

c. Kenyamanan

Rancangan produk tekstil dekorasi interior ini memiliki nilai dalam segi kenyamanan, pemilihan bahan kain yang disesuaikan dengan karakteristik pengguna yaitu remaja usia 13-15 tahun, perupa telah melakukan observasi serta eksplorasi terhadap bahan kain yang berbahan dasar katun maupun polyester. Bahan kain yang dipilih adalah kain berbahan dasar polyester dengan karakter tidak panas, lembut, juga tidak mudah berantakan sehingga memberi kesan nyaman terhadap pengguna.

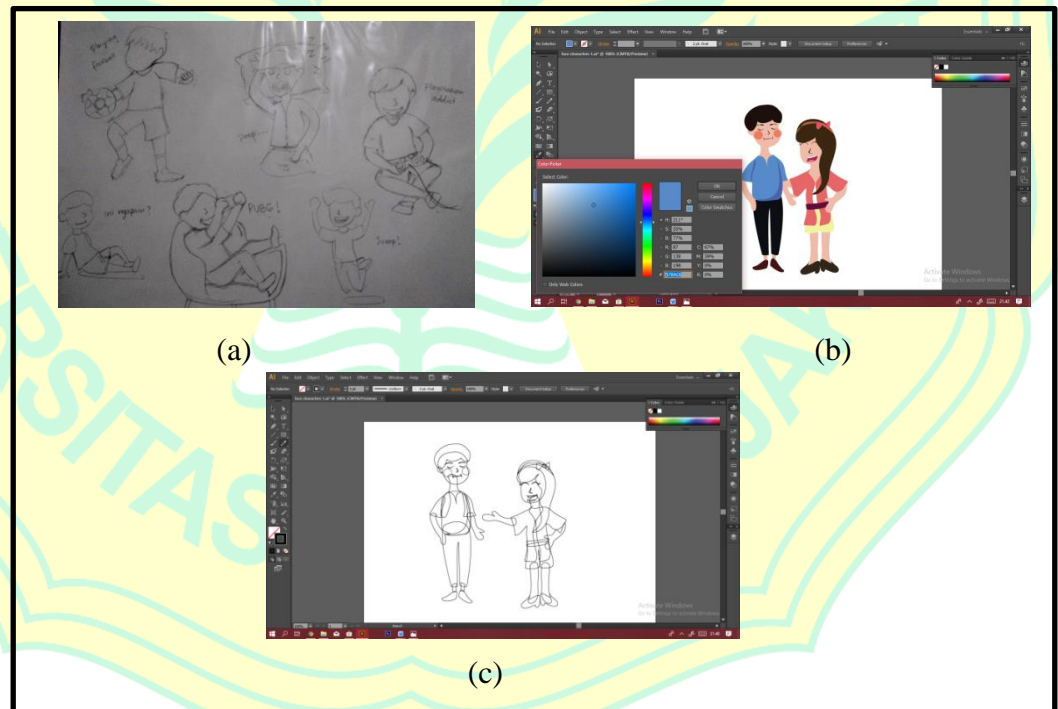
Rancangan produk Sprei dan Bedcover ini merupakan salah satu media penyampaian pesan yang unik berbahan dasar kain dengan tujuannya untuk kaum remaja. Kain yang banyak ditemukan di pasaran umumnya memiliki banyak fungsi antara lain untuk produk *fashion*, *home decoration*, dan sebagainya. Melalui produk ini remaja dapat mengetahui bagaimana pencerminan identitas diri mereka jika

divisualisasikan sekaligus diimplementasikan ke dalam dekorasi interior kamar tidur.

5. Spesifikasi Teknis

a. Teknik *Drawing*

Tahap ini memakan waktu cukup lama saat eksplorasi, karena harus memilih beberapa jenis karakter yang dibuat oleh perupa. Setelah menemukan jenis karakter yang telah disetujui, perupa membuat lagi beberapa karakter dengan jenis yang sama. Penggambaran dilakukan menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator* dengan media alat *Pen Tablet*.



Gambar 85. (a). Eksplorasi Sketsa Karakter Manual, (b). Sketsa dalam Digital, (c). Tahap Pewarnaan.

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)

b. Penempatan Pola/Pattern, Repeat, dan Pola Jahit

Penetapan pola pada kain menggunakan beberapa ikon pendukung, pola tersebut terdiri dari beberapa motif karakter juga ada yang dipadukan dengan beberapa bentuk geometris yaitu lingkaran.

1) Pola/Pattern

a) Sarung Bantal



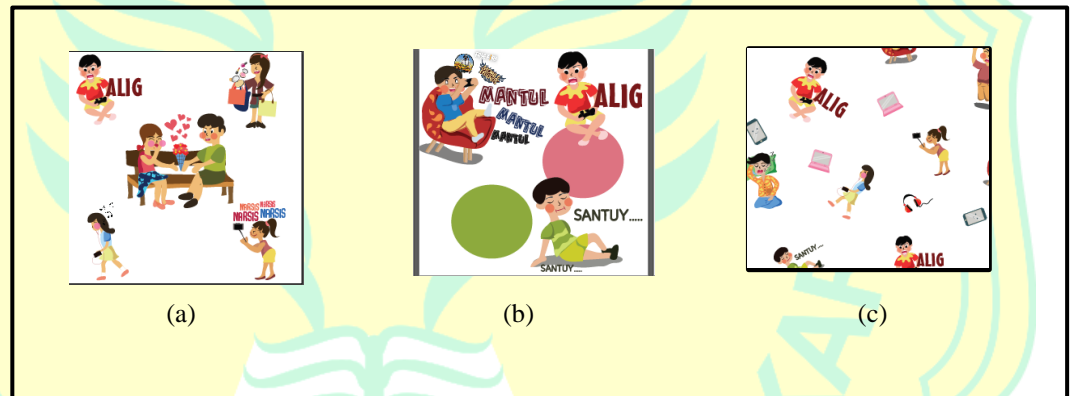
Gambar 86. (a). Eksplorasi Sarung Bantal 1, (b). Eksplorasi Sarung Bantal 2.
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)

Eksplorasi rancangan pola sarung bantal pada gambar (a) dalam 1 pola memiliki 5 motif yang berbeda dengan penyusunan teratur membentuk persegi. Lalu pada eksplorasi gambar (b) pola yang digunakan berbeda, yaitu berbentuk *random* atau 1 motif yang disusun secara tidak teratur. Ukuran yang digunakan adalah sebagai berikut:



Gambar 87. Ukuran motif Sarung Bantal
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)

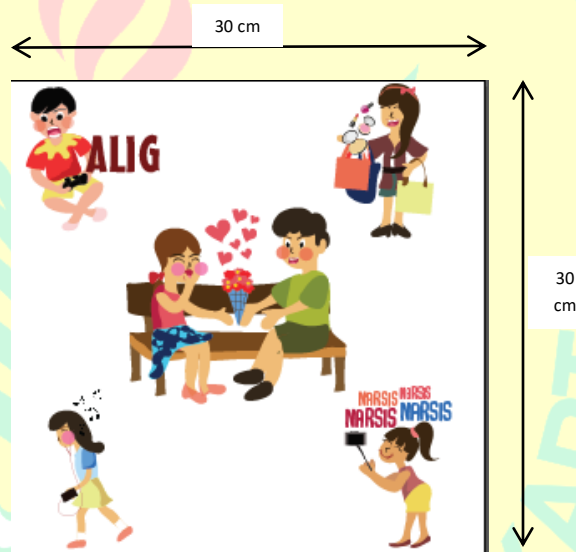
b) Sprei



Gambar 88. (a). Eksplorasi Pola Sprei 1, (b). Eksplorasi Pola Sprei 2. (c)
Eksplorasi Pola Sprei 3.
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)

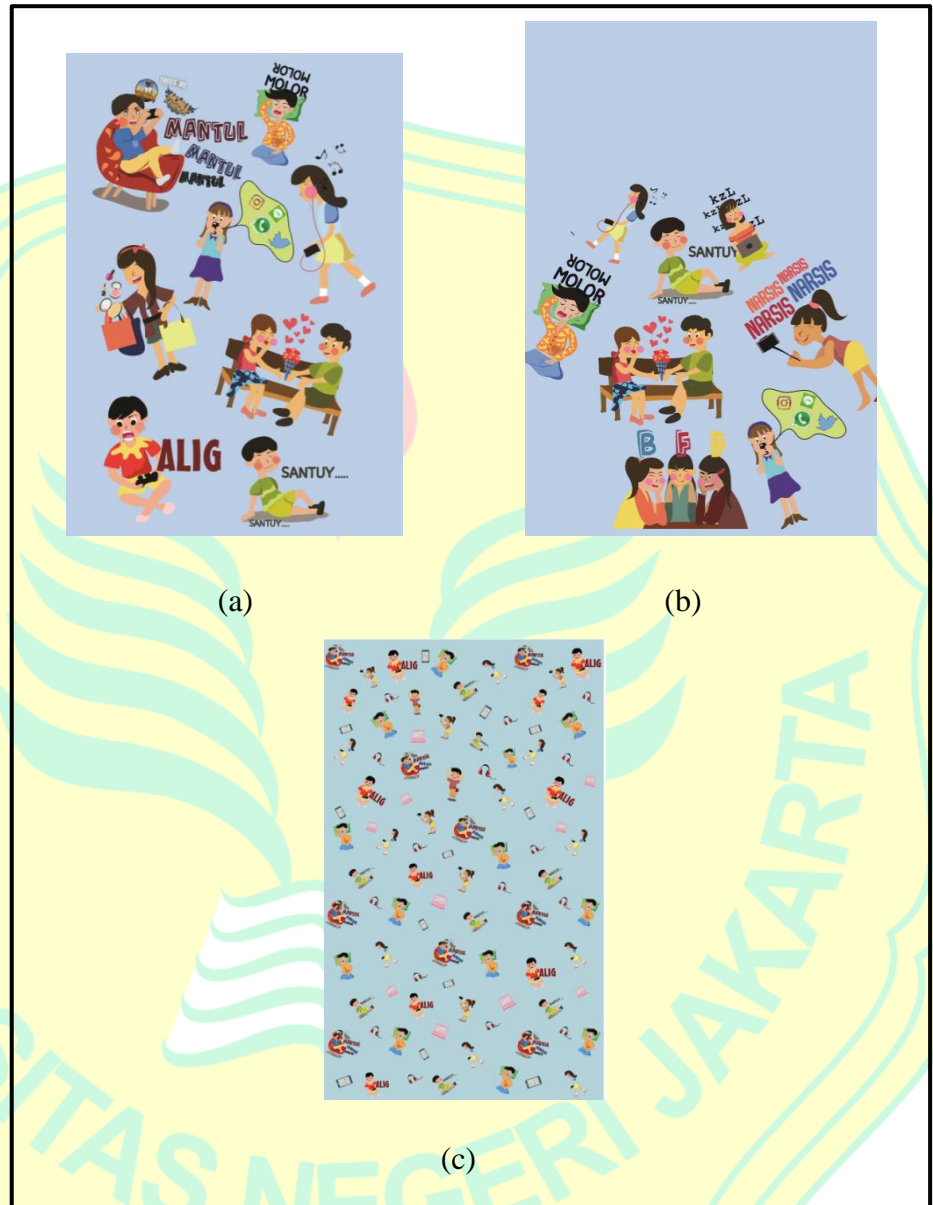
Eksplorasi rancangan pola motif sprei pada gambar (a) menggunakan pola yang hanya memakai 1 motif yang berbeda-beda dalam 1 kain sama dengan pola motif pada sarung bantal, namun dalam pola sprei tidak menggunakan motif lingkaran sebagai batas antara motif satu dengan lainnya.

Selanjutnya untuk pola (b) menggunakan tambahan bentuk geometris yaitu bentuk bulat dengan dipadukan 3 motif yang disusun secara *random*. Lalu pada gambar c yaitu beberapa motif yang disusun secara acak dalam 1 pola atau disebut juga *Random*. Ukuran yang digunakan adalah sebagai berikut:



Gambar 89. Ukuran pola motif pada Sprei
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)

c) Bedcover



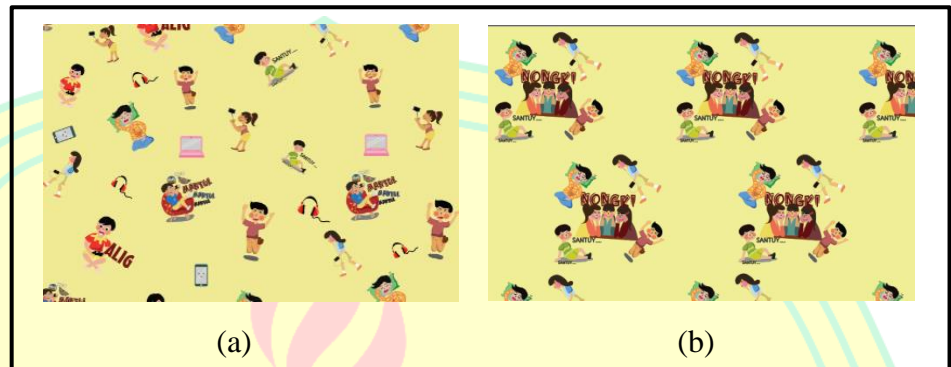
Gambar 90. (a).Ukuran dan Eksplorasi Pola Bedcover 1. (b). Eksplorasi Pola Bedcover 2. (c). Eksplorasi Pola Bedcover 3.
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)

Rancangan pola motif spreï pada gambar (a), (b), dan (c) menggunakan pola yang hanya memakai 1 motif yang berbeda-beda dalam 1 kain sama dengan pola motif pada sarung bantal dan spreï, namun dalam pola bedcover tidak menggunakan motif lingkaran sebagai batas antara motif satu dengan lainnya.

Setiap gambar berbeda posisi penempatan pola, gambar (a) penempatan pola disusun secara random dengan ukuran motif yang besar, gambar (b) penempatan pola disusun mendekati bentuk geometris yaitu segitiga, serta gambar (c) disusun secara *random* namun ukuran motif dibuat lebih kecil. Ukuran motif yang diterapkan berbeda, dari ukuran 10 cm sampai 60 cm.

2) *Repeat* (Pengulangan)

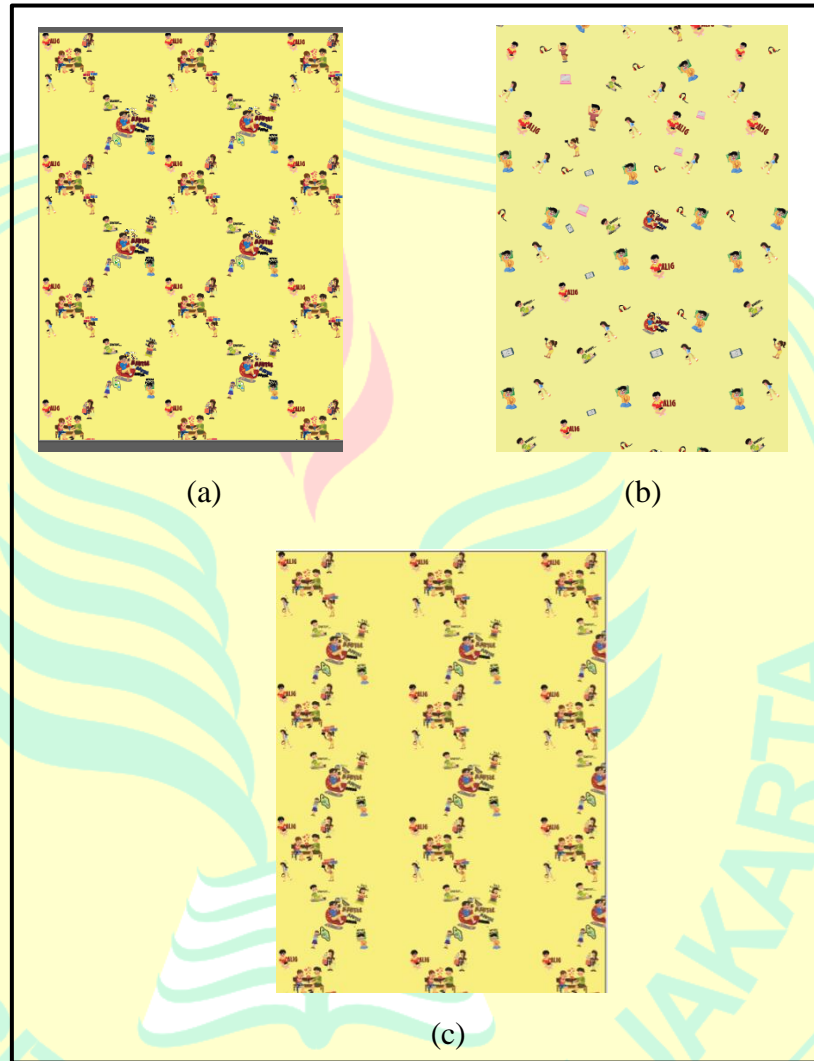
a) *Repeat* pada Sarung Bantal



Gambar 91. (a) Sarung Bantal 1, (b) Sarung Bantal 2.
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)

Gambar (a) serupa menggunakan teknik pengulangan yang disebut teknik random yaitu penyusunan pola secara acak dalam selembar kain. Lalu pada gambar (b) penggunaan teknik *Interval* namun hanya menggunakan 1 jenis pola saja, dengan perbandingan 1 : 1/2 pada selembar kain. Ukuran dalam kain adalah 60 cm x 45 cm disesuaikan dengan ukuran bantal leher pada umumnya.

b) *Repeat* pada Sprei



Gambar 92. (a). Eksplorasi *Repeat* Sprei 1.(b). Eksplorasi *Repeat* Sprei 2. (c).
Eksplorasi *Repeat* Sprei 3.
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)

Eksplorasi (a) menggunakan pengulangan dengan *teknik Interval* yaitu disebut teknik penyusunan motif dengan menempatkan motifnya secara selang-seling menggunakan dua motif berbeda, pengulangan tersebut memiliki perbandingan 1 : 1

bentuk yang dihasilkan yaitu bentuk belah ketupat. Selanjutnya pada eksplorasi (b) menggunakan teknik *random* yaitu penyusunan pola secara acak dan tidak beraturan.

Lalu untuk eksplorasi (c) menggunakan pengulangan dengan teknik yang sama yaitu *Interval* namun perbedaannya antara lain perbandingan pola 1 : ½ dan menghasilkan bentuk zigzag. Bentuk dari teknik yang digunakan yaitu bentuk belah ketupat. Ukuran kain yang digunakan yaitu 150 x 200 disesuaikan dengan ukuran *Twin Bed*.

c) *Repeat* pada Bedcover



Gambar 93. Pengulangan pada Bedcover.
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)

Perupa menggunakan pengulangan atau *Repeat* dengan pola *single* yaitu hanya menggunakan 1 motif berbeda-beda dalam rancangan sarung bantal ini, dengan teknik pengulangan *random* yaitu pola yang disusun secara acak dalam 1 kain. Ukuran dalam kain adalah 240 cm x 140 cm disesuaikan dengan ukuran bantal leher pada umumnya. Ukuran yang ditentukan ialah untuk ukuran kasur *single bed* atau *twin bed*.

c. Pola Jahit

a) Sarung Bantal



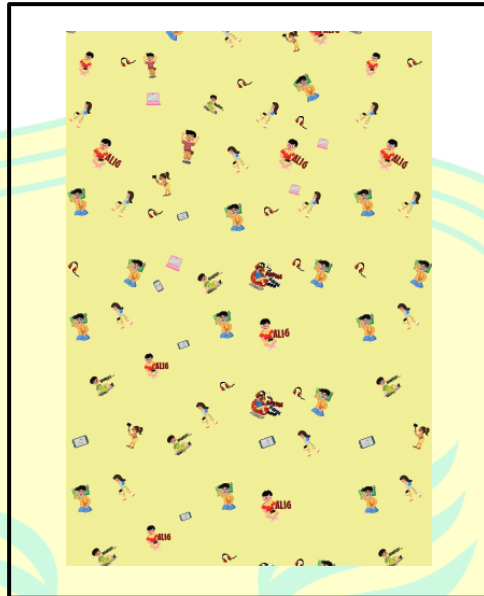
Gambar 94. Pola Jahit Sarung Bantal.
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)

Rancangan pola jahit pada kain untuk sarung bantal ini perupa buat untuk 1 sarung bantal bagian depan belakang terbagi

menjadi 3 potongan. Ukuran yang digunakan dalam 1 kain yaitu 90 x 100 cm yang dibagi potongan untuk bagian depan dan belakang sarung bantal yaitu 70 x 45 cm, lalu bagian lipatan penutup yaitu ukuran 45 x 20 cm dengan disisakan sekitar 2-3 cm untuk batas jahitan. Bahan yang digunakan yaitu kain berbahan dasar polyester antara lain Hipolytex, kain ini bertekstur halus, agak sedikit kaku dan tidak mudah kusut serta tidak panas.

Ilustrasi karakter yang digambarkan dalam sarung bantal ini tidak memiliki pengulangan bentuk antara lain pola *Single*. Penggunaan warna pada rancangan pola tersebut yaitu pada sarung bantal 1 dan sarung bantal 2 menggunakan warna yang cerah tetapi masih terkesan soft agar tidak terlalu menimbulkan efek warna yang terlalu terang sehingga nyaman untuk dilihat.

b) Sprei



Gambar 95. Pola Jahit Sprei.
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)

Selanjutnya rancangan pola untuk sprei, ukuran kain yang digunakan yaitu 150 x 200 cm. *Finishing* untuk sprei tersebut yaitu penggunaan karet pada tiap bagian ujung kain agar sprei dapat terpasang dengan baik pada kasur. Bahan yang digunakan yaitu kain berbahan dasar polyester antara lain kain BSY, kain tersebut memiliki tekstur halus, tidak mudah kusut, serta tidak panas.

Ilustrasi karakter pada sprei dibuat oleh perupa menggunakan pola single dengan perbandingan pengulangan yaitu 1 : 1, teknik pengulangan yang digunakan yaitu teknik *random*. Penggunaan

warna pada Sprei yang dibuat yaitu warna yang ceria tetapi tidak dibuat terlalu kontras agar terlihat nyaman dipandang.

c) Bedcover



Gambar 96. Pola Jahit Bedcover.
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)

Rancangan pola jahit pada bedcover ini serupa buat di dalam 4,5 x 1,5 meter kain dengan jumlah 4 potongan pola diberi jarak per potongan kain antara 2-3 cm untuk jahit. Hasil produk jadi berukuran 220 x 150 cm yang termasuk ke dalam ukuran bedcover untuk jenis kasur *single bed* atau *twin bed*.

Bahan yang digunakan yaitu kain berbahan dasar polyester BSY sama dengan bahan kain yang digunakan pada sarung bantaldan Sprei. Ilustrasi karakter diletakkan dengan teknik pola *random* atau tidak beraturan, juga diberi aksan *border* yang berbentuk geometris yaitu lingkaran. Penggunaan warna pada

bedcover yang dibuat yaitu warna yang ceria yaitu warna biru tetapi tidak dibuat terlalu kontras agar terlihat nyaman di pandang.

6. Spesifikasi Produksi

Proses produksi ini harus melalui beberapa tahap agar hasil produk sesuai dengan konsep yang diangkat. Tahapan-tahapannya sebagai berikut:

- a. Tahap pertama dilakukan proses studi pasar serta mencari referensi untuk produk yang akan dibuat.
- b. Melakukan analisis hasil dari studi pasar dan berbagai referensi mengenai produk yang akan dibuat.
- c. Membuat desain motif untuk sprei, bedcover, dan sarung bantal pada kain.
- d. Membuat beberapa alternatif motif, pola, dan pengulangan.
- e. Menerapkan motif, pola, dan pengulangan pada desain sprei, bedcover, dan sarung bantal.
- f. Membuat pola jahit pada kain yang sudah melalui tahap desain.
- g. Print hasil desain pada kain sesuai dengan pola ukuran yang ditentukan
- h. Menjahit produk sesuai dengan desain.
- i. Finishing dan uji coba produk.

8. Perkiraan Biaya

Perkiraan biaya produksi dibagi menjadi menjadi 3 bagian, yaitu biaya cetak, biaya transportasi, dan biaya jasa. Berikut rinciannya:

Tabel 15. Tabel Perkiraan Biaya

Keterangan	Kebutuhan	Harga Satuan	Jumlah
Biaya Cetak			
Print Kain BSY (Sprei)	250 x 150 cm	Rp. 105.000/m	Rp. 262.500
Print Kain BSY (Bedcover)	250 x 150 cm	Rp. 105.000/m	Rp. 262.500
Print Kain BSY (Bantal)	100 x 150 cm	Rp. 90.000/m	Rp. 90.000
Print Kain BSY (Guling)	100 x 150 cm	Rp. 105.000/m	Rp. 105.000
Print Bantal Boneka	30 x 30 cm	Rp. 85.000/pcs	Rp. 85.000
Kain Katun Catra Kuning	3 meter	Rp. 45.000/m	Rp. 135.000
Kain Katun Catra Biru	2 meter	Rp. 45.000/m	Rp. 90.000
Total			Rp. 1.030.000
Biaya Transportasi			
Ongkos kirim kain	1 kg	Rp. 18.000/kg	Rp. 18.000
Ongkos kirim boneka	1 kg	Rp. 9.000/kg	Rp. 9.000
Total			Rp. 27.000
Biaya Jasa			
Jahit Sprei + Bedcover + bantal 3 + guling 1	6 pcs	Rp. 210.000	Rp. 210.000
Total			Rp. 210.000

Keterangan:

Perkiraan Harga Jual sebagai berikut:

- Harga jual satu = Biaya Produksi + Profit (15% dari biaya produksi)
- Jadi, Rp. 1.267.000,- x 1 = Rp. 1.267.000,- (Rp 1.267.000,- + Rp. 190.050,-
= Rp.1.457.050,-)

