TUGAS AKHIR

RD 141558

PERANCANGAN ENSIKLOPEDIA VISUAL JENIS-JENIS MATERIAL TEKSTIL SEBAGAI PANDUAN DASAR DESAINER FESYEN PEMULA

Dian Yulia Sari

NRP. 3412100141

Dosen Pembimbing:

Kartika Kusuma Wardani, ST., M.Si.

NIP. 19830819 200812 2001

DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN PRODUK INDUSTRI

FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER

SURABAYA

2016

FINAL PROJECT

RD 141558

THE DESIGN OF VISUAL ENCYCLOPEDIA TYPES OF TEXTILE MATERIAL AS A BASIC STARTER GUIDE FOR NOVICE FASHION DESIGNER

Dian Yulia Sari

NRP. 3412100141

Lecturer:

Kartika Kusuma Wardani, ST., M.Si.

NIP. 19830819 200812 2001

VISUAL COMMUNICATION DESIGN STUDY PROGRAM

DEPARTMENT OF INDUSTRIAL PRODUCT DESIGN

FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING

SEPULUH NOPEMBER INSTITUTE OF TECHNOLOGY

SURABAYA

2016

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN ENSIKLOPEDIA VISUAL JENIS-JENIS MATERIAL TEKSTIL SEBAGAI PANDUAN DASAR DESAINER FESYEN PEMULA

TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Teknik (S.T.)

Pada

Bidang Studi Desain Komunikasi Visual

Program Studi S-1 Jurusan Desain Produk Industri

Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh ;

Dian Yulia Sari

NRP: 3412100141

Surabaya, 29 Juli 2016

Periode Wisuda: 114 (September 2016)

Mengetahui
Ketua Jurusan Desain Produk Industri

Ellya Zulaikha, S.T., M.Sn., Ph.D.
NIP. 19751014 200312 2001

Dosen Pembimbing

Kartika Kusuma Wardani, S.T., M.Si.
NIP. 19830819 200812 2001

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS TUGAS AKHIR

Saya mahasiswa Bidang Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain Produk Industri, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya,

Nama Mahasiswa : Dian Yulia Sari
NRP : 3412100141

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis Laporan Tugas Akhir yang saya buat dengan judul **PERANCANGAN ENSIKLOPEDIA VISUAL JENIS-JENIS MATERIAL TEKSTIL SEBAGAI PANDUAN DASAR DESAINER FESYEN PEMULA** adalah :

1) Bukan merupakan duplikasi karya tulis yang sudah dipublikasikan atau yang pernah dipakai untuk mendapatkan gelar sarjana di universitas lain, kecuali pada bagian-bagian sumber informasi dicantumkan sebagai kutipan/referensi dengan cara yang semestinya.
2) Dibuat dan diselesaikan sendiri, dengan menggunakan data-data hasil pelaksanaan riset desain dalam Desain Komunikasi Visual Konseptual.

Demikian pernyataan ini saya buat dan jika terbukti tidak memenuhi apa yang telah dinyatakan di atas, maka saya bersedia laporan Tugas Akhir ini dibatalkan.

Surabaya, 29 Juli 2016

Yang membuat pernyataan,

METERAI TEMPEL
TGL. 20
9B26ADF563335194
6000
ENAM RIBU RUPIAH

Dian Yuliasari

NRP: 3412100141

PERANCANGAN ENSIKLOPEDIA VISUAL JENIS-JENIS MATERIAL TEKSTIL SEBAGAI PANDUAN DASAR DESAINER FESYEN PEMULA

Dian Yuliasari
3412100141

Dosen Pembimbing:
Kartika Kusuma Wardani, ST, M.Si
(NIP. 19830819 200812 2001)

Program Studi Desain Komunikasi Visual - Desain Produk Industri
Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya

ABSTRAK

Pengetahuan seorang desainer pakaian mengenai jenis-jenis material kain sangat penting dalam pengembangan sebuah desain. Pemilihan jenis material kain yang baik, akan menghasilkan desain yang menarik dan nyaman. Di Indonesia, banyak jenis material tekstil yang tersedia dan beragam sehingga desain-desain yang ada dapat dieksplorasi lebih jauh. Perbedaan pendapat dalam menyebutkan nama suatu material tekstil dan kurangnya pemahaman dalam mempelajari jenis-jenis material tekstil dapat mempengaruhi kreatifitas rancangan para desainer pemula. Perkembangan industri fesyen di Indonesia tidak diikuti dengan adanya media yang dapat digunakan sebagai panduan memahami jenis-jenis material.

Perancangan ini pun dibuat untuk memecahkan masalah tersebut. Proses perancangan ini dilakukan dengan menggunakan beberapa metode penelitian yaitu berupa observasi, depth interview, dan data kuisioner untuk mendapatkan hasil data primer. Selain itu, juga dilakukan studi data sekunder melalui buku eksisting, studi komparator, serta buku literatur. Target audiens perancangan ini adalah desainer fesyen pemula yang merupakan siswa SMK tata busana dan mahasiswa desain fesyen serta masyarakat umum yang ingin mempelajari tekstil. Big idea dari perancangan ini adalah *"Compact & fashionable dictionary for everyone"* yang memberikan kesan *compact*, *trendy*, dan struktural. Penentuan konsep untuk perancangan ini mengacu pada beberapa analisis yang telah dilakukan kepada karakter target audiens untuk mendapatkan desain yang tepat sesuai kebutuhan audiens.

Perancangan ini menghasilkan sebuah buku panduan dasar jenis-jenis tekstil berupa ensiklopedia visual yang informatif sehingga dapat membantu para *fashion student* di SMK ataupun mahasiswa desain fesyen dan masyarakat umum yang tertarik di industri fashion. Dengan menggunakan komponen pendukung berupa fotografi dan desain yang modern, terciptalah ensiklopedia visual sehingga dapat menarik minat masyarakat dalam mempelajari jenis-jenis material tekstil.

Keyword: **Ensiklopedia, Fesyen, Kain, Pendidikan Vokasional, Tekstil**

THE DESIGN OF VISUAL ENCYCLOPEDIA TYPES OF TEXTILE MATERIAL AS A BASIC STARTER GUIDE FOR NOVICE FASHION DESIGNER

Dian Yuliasari
NRP: 3412100141

Lecturer:
Kartika Kusuma Wardani, S.T., M.Si.
(NIP. 19830819 200812 2001)

Visual Communication Design – Industrial Product Design
Sepuluh Nopember Institute of Technology Surabaya

ABSTRACT

Knowledge of a clothing designer on the types of fabric material is very important in the development of a design. Good selection of the type of fabric materials, will produce a design that is attractive and comfortable. In Indonesia, many types of textile materials available and a variety of designs so that there could be further explored. Dissent in the name of a textile material and a lack of understanding in studying the types of textile materials can affect the creativity of the novice designer. The development of the fashion industry in Indonesia doesn't have any media which can be used as a guide to understand the types of material.

This design was created to solve the problem. The design process was done using methods of research in the form of observation, depth interview and questionnaire data to get the primary data. Moreover, also conducted a study for secondary data through the book of existing, comparator studies, and literature studies. The target audience of this design is a novice fashion designer vocational students of fashion and fashion design students and the general public who need to study textiles. The big idea of this design is "Compact and fashionable dictionary for everyone" which gives the impression of a compact, trendy, and structural. Determination of concept for this design refers to some analysis has been done to the character of the target audience to get the right design according to the needs of the audience.

This design produces a guidebook basic types of textiles in the form of an informative visual encyclopedia that can help the student in vocational high school or fashion design students and the general public who are interested in the fashion industry. By using visual elements of photography and modern design, creating a visual encyclopedia that can attract people's interest in studying the types of textile materials.

Keyword: **Encyclopedia, Fabric, Fashion, Textiles, Vocational Education**

DAFTAR ISI

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR TABEL

DAFTAR BAGAN

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Fashion merupakan sebuah gaya berbusana yang kini telah menjadi perilaku sosial yang terjadi di masyarakat. Dahulu, fashion memiliki pengertian sebatas kebutuhan primer. Kini *fashion* memiliki artian sebagai pendefinisian jati diri dan sebagai pembeda setiap orang. Dengan gaya berbusana tertentu, *fashion* dapat menjadi sebuah pembeda dari subyek-subyek tertentu, sepeti usia, generasi, agama, sosialisme, dan individualisme[1]. Gaya berbusana bergantung pada era-era tertentu dan kini *fashion* berkembang melalui berbagai media cetak ataupun elektronik, seperti majalah ataupun media sosial.

Industri *fashion* di Indonesia kini sedang berkembang dengan sangat pesat dan kompetitif. Desainer-desainer muda mulai bermunculan dan mulai banyak event dan departement store sebagai *showcase* para desainer muda tersebut, seperti Jakarta Fashion Week 2016 yang diadakan pada tanggal 24-30 Oktober 2015 di Senayan City Jakarta[2], Indonesia Fashion Week, dan masih banyak lagi. Para desainer muda memerlukan pengetahuan mengenai jenis-jenis material tekstil yang digunakan agar dapat menciptakan desain yang nyaman. Jenis-jenis material tekstil yang dapat digunakan sangat beragam dan memiliki tipikal dan tekstur yang berbeda, dan perbedaan ini akan membuat hasil jadinya juga berbeda. Pemilihan jenis bahan/material kain yang baik, akan menghasilkan desain yang menarik dan nyaman. Seiring perkembangan teknologi dan distribusi, banyak jenis material tekstil baru yang tersedia di Indonesia sehingga desain-desain yang ada dapat dieksplorasi lebih jauh dan lebih inovatif.

Surabaya merupakan kota terbesar kedua di Indonesia memiliki potensi untuk menjadi kota yang siap menerima tren yang ada dan siap menjadi wadah perkembangan dunia *fashion*. Surabaya sudah memiliki beberapa event tahunan

---

[1] Simmel, G. (1957). Fashion. *The American Journal Of Sociology , 62* (6), 541-558.

[2] Ikhsania, A. A. (2015, Oktober 24). *Okezone*. Dipetik Nopember 3, 2015, dari http://lifestyle.okezone.com/

dalam mendukung perkembangan *fashion* di Indonesia, seperti Surabaya Fashion Parade dan Ciputra World Fashion Week. Event tersebut merupakan wadah bagi desainer *fashion* dari Surabaya untuk memarken hasil karyanya ke masyarakat luas. Desainer-desainer lokal akan terus bertambah dan berkembang melalui pendidikan *fashion* di kota Surabaya.

Tekstil merupakan salah satu hal yang penting dalam industri *fashion*. Pemilihan tekstil yang baik akan memberikan efek yang sangat nyata dalam sebuah proses desain. Dengan pemilihan material yang tepat, maka akan menghasilkan desain yang baik dan akan membuat pakaian tersebut nyaman dipakai. Namun, menurut Ardistia Dwiasri, setelah menemukan bahan yang dicari, kontinuitas bahan yang sulit. Biasanya dia menemukan kesulitan untuk mencari bahan yang sama dengan kualitas yang sama persis[3]. Selain itu, masih banyak masyarakat Indonesia yang memiliki perbedaan pendapat dalam menyebuatkan suatu jenis material tekstil, baik di toko bahan ataupun para pembeli[4].

Pendidikan *fashion* merupakan subyek pendidikan yang mempelajari tentang teknik pembuatan busana, tata cara berbusana, jenis-jenis busana, dan sebagainya. Pendidikan *fashion* sendiri bertujuan untuk menciptakan desainer-desainer muda berbakat. Di Indonesia, pemerintah mulai memfasilitasi pendidikan ini di tingkat SMK jurusan Tata Busana. Sebanyak 841 sekolah baik negeri maupun swasta yang menyediakan jurusan Tata Busana tersebar di Indonesia[5]. Terdapat tiga SMK negeri di kota Surabaya yang menyediakan subyek pendidikan ini, yaitu SMKN 6 Surabaya dan SMKN 8 Surabaya dengan jurusan Tata Busana, dan SMKS Wahana Karya.

Selain SMK, pendidikan fashion dapat ditempuh dengan jalur diploma pada sekolah yang berbasis kursus dan bersetifikat seperti Arva Shcool of Fashion, LaSalle College, dan Raffles. Ketiga sekolah ini dikenal sebagai sekolah yang

---

[3] http://female.kompas.com, diakses pada 10 September 2015
[4] Observasi dan wawancara Rahmadina Aprilliza, 7 Maret 2016
[5] http://dapo.dikmen.kemdikbud.go.id/portal/web/laman/datapokok

menyediakan jurusan tata busana (*fashion*). Ketiga sekolah tersebut secara spesifik menjuruskan dan menfokuskan siswanya dalam bidang-bidang tertentu.

Perkembangan minat terhadap *fashion* ini tidak disertai dengan pengetahuan lebih jauh mengenai jenis-jenis material tekstil yang ada di Indonesia. Siswa SMK tidak memiliki media pembelajaran berupa buku panduan yang menarik dalam mempelajari jenis-jenis tekstil sehingga membantu dalam proses pembelajaran dan pengembangan desain mereka[6]. Siswa SMK tidak diberi pemahaman mengenai jenis-jenis tekstil yang ada sesuai tren *fashion* saat ini.

Dalam mempelajari buku berbahasa Inggris, hal ini merupakan salah satu kendala untuk mempelajari material tekstil. Siswa akan sulit dan membutuhkan waktu lebih lama untuk menyerap ilmu[7]. Selain itu, banyak istilah yang didapatkan dari Bahasa Inggris dan tidak dapat diterjemahkan dalam Bahasa Indonesia sehingga menambah kesulitan dalam mempelajari jenis-jenis tekstil[8]. Sumber daya manusia pekerja dalam industi fashion saat ini masih banyak yang kurang memahami material tekstil standar global dan membutuhkan buku yang dapat menambah pengetahuan mereka[9]. Selain itu, siswa SMK jurusan tata busana sebagai desainer fesyen pemula memerlukan adanya buku yang dapat memberi informasi mengenai material tekstil karena buku yang digunakan di sekolah saat ini merupakan buku tahun 1980 yang tidak sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan pembelajaran saat ini[10]. Selain itu, teknologi produksi material sudah sangat pesat dan banyak material baru yang tidak tercantum dalam buku pelajaran saat ini.

Hal ini dapat dijadikan peluang untuk menciptakan sebuah media untuk memenuhi kebutuhan informasi pengetahuan tentang jenis-jenis material tekstil. Buku merupakan media yang memuat fakta dan dapat memberi keterangan atau penjelasan secara langsung dan mendasar. Selain itu, buku juga menjadi media yang dapat menunjukkan informasi mengenai penelitan yang sudah dilakukan.

---

[6] Wawancara dengan Yeni Rahayu, 24 September 2015
[7] Wawancara dengan Ibu Ismira,
[8] Wawancara dengan Dina Aprilliza, 7 Maret 2016
[9] Wawancara dengan Anandia Putri, desainer fashion brand IKYK.
[10] Wawancara dengan Pengajar SMK tata busana Ibu Sumiati, November 2015

Buku dapat digunakan untuk siswa SMK dalam mengikuti mata pelajaran tekstil di kelas X. Perancangan ensiklopedia visual ini diharapkan dapat membantu para siswa SMK jurusan tata busana, mahasiswa fashion, dan masyarakat umum dalam mempelajari jenis-jenis material tekstil sebagai upaya pengembangan industri *fashion* di Indonesia.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang tersebut, terdapat beberapa masalah yang dapat diidentidikasi sebagai berikut:

- Banyak orang yang memiliki perbedaan pendapat dalam menyebutkan jenis material tekstil yang ada.
- Belum adanya media buku tentang material tekstil yang lengkap, detail, dan informatif di Indonesia.
- Literatur dalam Bahasa Inggris sulit dipahami oleh masyarakat umum dan banyak istilah yang sulit diterjemahkan dalam Bahasa Indonesia.
- Siswa SMK tidak diberi pemaham mengenai jenis-jenis material tekstil sesuai tren *fashion* saat ini.
- SDM pekerja di industri fashion banyak yang kurang memahami mengenai material tekstil.
- Siswa SMK jurusan tata busana sebagai desainer fesyen pemula memerlukan adanya buku yang dapat memberi informasi mengenai material tekstil karena buku yang digunakan di sekolah saat ini merupakan buku tahun 1980 dan tidak menjelaskan jenis-jenis material tekstil yang sudah berkembang saat ini.

1.3 Rumusan Masalah

Dalam uraian tersebut, maka rumusan masalah untuk diangkat dalam studi penelitian ini, yaitu : “Bagaimana merancang sebuah ensiklopedia visual yang berisi tentang jenis-jenis material tekstil di Indonesia yang informatif untuk memenuhi kebutuhan siswa *fashion* dan desainer pemula?”

1.4 Tujuan

Dalam perancangan ini, peneliti memiliki beberapa tujuan yang menjadi acuannya, yakni sebagai berikut:

1. Memberikan informasi dan pengetahuan kepada pembaca, baik yang membutuhkan informasi tentang material tekstil.
2. Mendokumentasikan jenis-jenis material *basic textiles* sebagai kebutuhan fashion.
3. Menjadi media pendamping pembelajaran untuk fashion student (siswa SMK tata busana dan mahasiswa *fashion design*).
4. Membantu perkembangan industri fashion di Indonesia.

1.5 Batasan Masalah

Perancangan ini berkaitan erat dengan pemahaman siswa SMK jurusan tata busana dan kriya tekstil, adapun masalah-masalah yang akan diselesaikan dibatasi sebagai berikut:

1. Perancangan ini akan menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan pemahaman para *fashion student* dan masyarakat umum terhadap jenis-jenis tekstil melalui media ensiklopedia visual
2. Perancangan ini hanya akan membahas konten yang berkaitan dengan jenis-jenis *basic textiles* yang bisa didapatkan di Indonesia dan tidak membahas material tekstil tradisional Indonesia.
3. Fokus media yang digunakan adalah berupa ensiklopedia visual dalam bentuk cetak.

1.6 Manfaat

1. Manfaat bagi Dinas Pendidikan

Hasil dari penelitian ini dapat menjadi panduan guru dan siswa SMK khususnya jurusan tata busana dan kriya tekstil agar lebih mudah dalam memahami jenis-jenis material tekstil dalam proses pembelajaran.

2. **Manfaat bagi *fashion student***

   Hasil dari penelitian ini dapat menjadi buku panduan/*textbook* dalam proses belajar tentang jenis-jenis material tekstil sehingga para siswa dapat lebih mudah menyerap materi yang disampaikan di sekolah.

3. **Manfaat bagi pelaku industri *fashion* secara umum**

   Dapat menjadi buku panduan sehingga dapat mengembangkan sebuah desain untuk memajukan industri *fashion* di Indonesia.

4. **Manfaat bagi instansi**

   Proses penelitian dapat digunakan untuk bahan acuan perbaikan perancangan baru berikutnya. Untuk menciptakan sebuah media yang inovatif dan efektif.

5. **Manfaat bagi mahasiswa**

   Sebagai media pembelajaran pembuatan ensiklopedia visual dan sebagai prasyarat mahasiswa dalam menyelesaikan studi dan mendapat gelar sarjana.

1.7 Ruang Lingkup

1.7.1 Ruang Lingkup Studi

Studi yang dilakukan meliputi:

1. Analisis mengenai jenis-jenis material tekstil di Indonesia meliputi perkembangan fashion, sejarah perkembangan material tekstil, struktur material tekstil, dan manfaat tekstil.
2. Studi mengenai jenis-jenis material tekstil berdasarkan penggolongan asal serat bahan beserta saran pengembangan tiap material.
3. Studi tentang layout, warna, tipografi, gaya gambar ilustrasi, fotografi hingga material yang akan digunakan.
4. Studi karakteristik target audiens yaitu siswa tata busana dan *fashion design*.

1.7.2 Output

Output dari perancangan ini akan berupa sebuah ensiklopedia visual jenis-jenis material tekstil di Indonesia dengan teknik ilustrasi dan fotografi yang akan menjadi panduan belajar siswa *fashion,* khususnya jurusan tata busana dan *fashion design*, dan desainer pemula.

1.8 Metode Penelitian

Variabel Penelitian

a. Profil Masalah

   Melakukan pencarian data melalui fenomena-fenomena yang berkaitan dengan masalah pengetahuan siswa SMK jurusan tata busana tentang jenis-jenis tekstil baik langsung maupun tidak langsung.

b. Profil Sistem dan Materi Pembelajaran

   Melakukan pencarian data tentang bagaimana sistem pembelajaran yang diterapkan di sekolah dan materi-materi yang diberikan kepada para siswa terkait dengan pengetahuan siswa SMK tentang pengetahuan tekstil.

c. Profil *fashion student*

   Melakukan pencarian data mengenai siswa SMK jurusan tata busana dan mahasiswa *fashion design* dalam mempelajari pengetahuan tekstil di sekolah.

Metode perancangan yang akan saya lakukan yaitu dengan cara:

1. Metode pengumpulan data

   Pengumpulan data dilakukan untuk mendapatkan data primer dengan cara berikut:

   a. Melakukan observasi di industri fesyen terkait dengan pentingnya material tekstil.
   b. Melakukan *depth interview* kepada guru-guru pengampu mata pelajaran tekstil di sekolah yang mengajarkan tata busana.
   c. Melakukan *depth interview* kepada *fashion designer*.

d. Melakukan *depth interview* kepada mahasiswa *fashion design*.
e. Melakukan metode *depth interview* dan kuisioner untuk melihat bagaimana siswa SMK merespon tentang mata pelajaran tekstil.

Selain itu, diperlukan pula data sekunder untuk memdapatkan konten dari media ini. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara berikut:

a. Data jumlah sekolah SMK yang memiliki jurusan tata busana di Indonesia.
b. Melakukan studi terhadap pengetahuan dasar yang perlu dipahami mengenai material tekstil.
c. Studi literatur buku-buku mengenai pengetahuan tekstil secara umum maupun melalui literatur belajar di sekolah.

2. Metode analisis data dan permasalahan

1.9 Sistematika Penelitian

BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan latar belakang masalah yang mendasari perancangan ini, mengidentifikasi masalah, batasan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II STUDI LITERATUR

Berisi landasan teori dan definisinya, serta studi eksisting yang digunakan sebagai acuan dan landasan yang diterapkan dalam perancangan ensiklopedia visual jenis-jenis material tekstil, serta mengurangaikan media buku yang membahas mengenai material tekstil sebagai komparator.

BAB III METODE PENELITIAN

Berisi tahapan dan logika berpikir dalam proses perancangan yang dilakukan. Selain itu memaparkan dan menentukan metode atau cara yang tepat untuk meriset perancangan terhadap target audience beserta protokol penelitian.

BAB IV ANALISIS HASIL PENELITIAN

Berisi data-data hasil penelitian yang telah dilakukan dalam proses perancangan. Data-data hasil penelitian tersebut di analisis untuk mendapatkan konsep perancangan.

BAB V KONSEP DESAIN

Penentuan konsep desain ensiklopedia visual yang akan digunakan berdasarkan penelusuran masalah yang didapatkan dari penelitian. Konsep desain dimulai dari perancangan analogi visualisasi konsep hingga penentuan kriteria desain yang sesuai dengan target audience, yang kemudian dilanjutkan dengan pembuatan alternatif desain hingga terpilih desain final.

BAB VI IMPLEMENTASI DESAIN

Visualisasi konsep desain ke dalam media yang telah dipilih berdasarkan kesesuaian dengan target audiens serta tujuan yang ingin dicapai.

BAB VII PENUTUP BERISI

Kesimpulan berupa jawaban terhadap permasalahan yang ditemukan, serta saran untuk proyek desain selanjutnya sebagai hasil pemikiran atas keterbatasan yang dilakukan.

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB II
STUDI LITERATUR

2.1 Tinjauan Material Tekstil

Berikut ini merupakan teori-teori tentang material tekstil dalam industri fashion yang berasal dari beberapa kajian literatur.

2.1.1 Definisi Material Tekstil

Tekstil adalah kain yang diproduksi dengan cara *weaving* ataupun *knitting* (Farlex, Inc.). Tekstil merupakan material yang digunakan dalam pembuatan sebuah pakaian. Dalam perkembangannya, kain memiliki peranan dalam perkembangan sejarah manusia dan juga perkembangan seni dan budaya. Pemilihan jenis material tekstil yang tepat dapat mengembangkan sebuah desain yang sudah dirancang. Desain akan nampak lebih menarik dan lebih nyaman digunakan dengan material yang tepat.

Proses produksi untuk membuat sehelai kain memerlukan berbagai teknik. Proses pembuatan material tekstil dimulai dari serat fiber, baik sintetis maupun serat alami, kemudian disusun menjadi sebuah benang. Kemudian benang-benang tersebut disusun hingga membentuk sebuah kain. Menurut Phill Shauman, sebagian kain diproses dengan teknik *weaving* berasal dari benang yang diimpor dari Cina, kemudian diwarna dan finishing di Italia, kemudian kain-kain tersebut dikirim ke pabrik-pabrik di Asia untuk mulai dijahit menjadi sebuah pakaian[11].

2.1.2 Jenis-jenis Kain

Perkembangan material kain dan tekstil mencerminkan sejarah perkembangan manusia. Berbagai perkembangan material kain yang diikuti dengan perkembangan teknologi yang terjadi pada masa ke masa menunjukkan berbagai fungsi tertentu.

Seiring perkembangan teknologi dan minat *fashion* masyarakat Indonesia, material kain yang tersedia di Indonesia sangatlah beragam. Kain dapat dibuat

[11] Phil Shauman, 2015.

dengan cara *weaving* dan *knitting*. Selain itu, pembagian kain juga dapat dibagi berdasarkan asal serat dari pembuatan kain tersebut[12].

a. Cotton/Katun
b. Linen
c. Wool
d. Knit/Rajut
e. Sutra

2.2 Tinjuan Target Audiens

SMK merupakan kepanjangan dari sekolah menengah kejuruan. SMK adalah sebuah pendidikan vokasional yang dibawahi oleh Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan. Pendidikan menengah kejuruan mengutamakan hal dalam menyiapkan siswa untuk memasuki lapangan kerja dan mengembangkan sikat professional. Pendidikan ini adalah pendidikan jenjang menengah yang setara dengan Sekolah Menengah Atas tetapi memiliki program-program pendidikan yang disesuaikan dengan lapangan kerja.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu bentuk satuan pendidikan formal sebagai lanjutan dari SMP, MTs, atau bentuk lain yang sederajat. Sekolah di jenjang pendidikan dan jenis kejuruan dapat bernama Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) atau Madrasah Aliyah Kejuruan (MAK), atau bentuk lain yang sederajat. (Undang-undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003). SMK memiliki banyak program pendidikan keahlian. Salah satunya bidang studi keahlian Tata Busana. Sebanyak 58141 siswa SMK di Indonesia yang mempelajari studi ini[13].

2.3 Tinjauan Kurikulum Pembelajaran

Sekolah memiliki sistem yang diterapkan dalam sebuah sistem pembelajaran. Sistem pembelajaran ini disebut kurikulum. Saat ini kurikulum

---

[12] Mood Designer Fabric & Tim Gunn, *The Mood Guide To Fabric and Fashion* (New York: Steward, Tabori & Chang, 2015)

[13] *Data Pokok Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan*, Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, 2015

yang digunakan di setiap sekolah, baik SD, SMP, SMA, hingga SMK di Indonesia adalah KTSP 2013.

KTSP merupakan kepanjangan dari kurikulum tingkat satuan pendidikan. Sistem pembelajaran KTSP oleh sekolah dilaksanakan pada tahun ajaran 2007/2008 dan dikenal sebagai kurikulum 2006. KTSP adalah sebuah sistem pembelajaran/kurikulum yang dirancang, dibuat, dan dilaksanakan oleh tiap-tiap satuan pendidikan, dalam hal ini adalah sekolah masing-masing. Perancangan penyusunan sistem KTSP oleh sekolah didasarkan pada Standar Isi (SI) dan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) yang ditetepkan oleh Dinas Pendidikan terkait.

Penyusunan KTSP dibuat dengan tujuan menyesuaikan lingkungan belajar agar sesuai dengan sekolah tersebut. Mulai dari segi siswa, fasilitas, perkembangan lingkungan industri yang terkait dengan subyek pembelajaran itu sendiri. Setiap sekolah membuat Rancangan Prelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan silabus sebagai panduan mengajar untuk para guru setiap pelajaran tertentu.

Sistem pembelajaran KTSP diperbaruhi pada tahun 2009. Kemudian KTSP diberlakukan kembali dan dilakukan pembaruhan pada tahun 2013 sebagai pengganti Kurikulum 2013 (K-13) oleh tiap sekolah berdasarkan keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Anies Baswedan, Ph.D.

Dalam sistem pembelajaran ini, dibutuhkan sebuah silabus pembelajaran tiap subyek yang dipelajari. Silabus adalah rencana pembelajaran suatu kelompok pelajaran yang mencakup standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pembelajaran, indikator, penelitian, alokasi waktu secara sistematis yang saling berkaitan untuk penguasaan kompetensi dasar yang disusun oleh pengajar-pengajar di sekolah. Para tim pengajar mata pelajaran tekstil menyusun sebuah silabus yang memiliki berbagai materi pokok yang akan dijelaskan di tahun pertama SMK, yaitu kelas X selama satu semester.

Dalam silabus mata pelajaran tekstil, terdapat beberapa hal yang disampaikan yaitu kompetensi dasar, materi pokok, pembelajaran, penilaian, alokasi waktu, dan sumber belajar.

Materi pokok terdapat pada silabus digunakan sebagai acuan pembelajaran setiap proses belajar mengajar berlangsung. Sistem penilaian yang dilakukan selama satu tahun adalah dengan portofolio dan tes tertulis. Berikut merupakan materi pokok yang disampaikan dalam mata pelajaran tekstil[14]:

1. Asal serat bahan tekstil. Materi yang disampaikan adalah asal serat bahan tesktil yang berasal dari alam seperti serat tumbuhan (cellulosa), serat hewan (protein). Selain itu disampaikan juga serat buatan, serat bahan kimia, serat campuran yang berasal dari serat buatan dan alam. Materi ini disampaikan selama enam jam pelajaran.
2. Konstruksi tenunan bahan tekstil. Materi yang disampaikan adalah tenunan silang polos, tenunan silang kepar, dan tenunan silang satin. Materi ini disampaikan selama delapan jam pelajaran dengan sistem penilaian berdasarkan portfolio siswa dan tes tertulis.
3. Macam-macam alat tenun. Materi yang disampaikan adalah alat tenun bukan mesin (ATBM), alat tenun mesin (ATM), proses menenun, produk tenunan ATBM dan ATM. Materi ini disampaikan selama delapan jam pelajaran.
4. Sifat karakteristik bahan tekstil. Materi yang disampaikan adalah berdasarkan asal seratnya seperti serat tumbuh-tumbuhan (katun, rayon, linen, dan sebagainya), serat dari hewan (wool, sutra), serat buatan (shanwosh, chiffon, dan sebagainya). Materi ini disampaikan selama sembilan jam pelajaran.
5. Pengujian serat bahan tekstil. Materi yang disampaikan adalah uji pembakaran dengan mempersiapkan alat dan bahan, dan langkah pengujian. Materi ini disampaikan selama 12 jam pelajaran.
6. Macam-macam benang berdasarkan konstruksi. Materi yang disampaikan adalah benang pintal, benang gintir, benang filament, benang hias, dan benang jahit. Materi ini akan disampaikan selama enam jam pelajaran.

[14] Silabus Mata Pelajaran Tekstil, Tim Tata Busana SMKN 8 Surabaya, 2015

7. Proses pemintalan benang tekstil dengan alat kincir dan mesin. Materi ini disampaikan selama delapan jam pelajaran.
8. Konstruksi rajutan. Hal-hal yang dipelajari dalam materi ini adalah pengertian rajutan, jenis rajutan, jenis konstruksi rajutan lungsi. Materi ini disampaikan selama empat jam pelajaran.
9. Macam-macam alat membuat rajutan/kaitan, macam-macam bahan untuk membuat rajutan, prosedur membuat rajutan. Materi ini dilaksanakan selama 17 jam pelajaran.
10. Bahan utama. Materi yang disampaikan adalah pengertian bahan utama, macam-macam bahan utama, memilih bahan utama berdasarkan bentuk tubuh, waktu, dan usia. Materi ini dilaksanakan selama delapan jam pelajaran.
11. Bahan tambahan. Hal-hal yang dipelajari adalah pengertian dan fungsi bahan tambahan, dan cara memilih bahan tambahan berdasarkan bahan utama desain. Materi ini disampaikan selama delapan jam pelajaran.
12. Bahan pelengkap. Materi yang dipelajari adalah pengertian dan fungsi bahan pelengkap, macma-macam bahan pelengkap, dan cara memilih bahan pelengkap. Materi ini disampaikan selama delapan jam pelajaran.
13. Penyempurnaan bahan tekstil. Materi yang dipelajari adalah penegrtian, tujuan, dan penyempurnaan bahan tekstil, macam-macam cara penyempurnaan, dan prosedur penyempurnaan. Materi ini disampaikan selama enam jam pelajaran.
14. Pengertian dan tujuan pemeliharaan bahan tekstil. Materi ini disampaikan selama 12 jam pelajaran.
15. Mengidentifikasi kriteria mutu bahan tekstil. Hal-hal yang dipelajari adalah pengertian dan tujuan, kriteria mutu, dan cara mengidentifikasi bahan tekstil. Materi ini disampaikan selama enam jam pelajaran.

Materi pokok poin 1-7 disampaikan pada semester ganjil. Kemudian materi 8-15 disampaikan pada semester genap. Proses pembelajaran yang dilakukan tidak hanya berupa teori di dalam kelas, namun juga dengan cara

praktikum, diskusi kelompok dan presntasi. Praktikum dilakukan pada materi-materi seperti proses pembakaran, proses menganyam, dan sebagainya agar siswa lebih memahami apa yang disampaikan oleh guru di kelas.

2.4 Tinjauan Buku Visual

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, buku adalah lembar kertas yang berjilid, baik berisi tulisan ataupun kosong, sedangkan visual memiliki definisi dapat dilihat dengan indra pengelihatan (mata). Selain itu, kata visual memiliki definisi yang berasal dari Bahasa Inggris yaitu merupakan elemen gambar, fotografi, slides, film, bagan, atau materi visual lain, khusunya yang digunakan sebagai ilustrasi atau promosi; semua materi atau elemen yang dapat dirasakan oleh indra pengelihatan.

Dari berbagai definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa visual handbook merupakan sebuah media yang terbentuk dari lembaran kertas berjilid yang didalamnya dilengkapi dengan elemen-elemen visual seperti, gambar, fotografi, bagan sebagai penjelas informasi dan memuat keterang-keterangan tentang suatu pembahasan dalam bentuk yang praktis.

2.5 Tinjauan Teori tentang Elemen Visual

Desain yang baik adalah desain yang selalu dapat mengkomunikasikan sebuah pesan yang ingin disampaikan[15]. Dalam menyusun sebuah desain, diperlukan elemen-elemen visual yang membantu dalam mengko-munikasikan pesan dan tujuan dari sebuah perancangan.

Desain memiliki prinsip-prinsipi tertentu. Prinsip-prinsip yang perlu diperhatikan dalam komposisi yaitu: *unity, balance, emphasis, rythm, scale and proportion*[16]. Prinsip-prinsip dasar tersebut akan sangat berpengaruh dalam pengembangan desain yang nantinya akan menghasilkan karya yang dapat dinikmati secara visual.

---

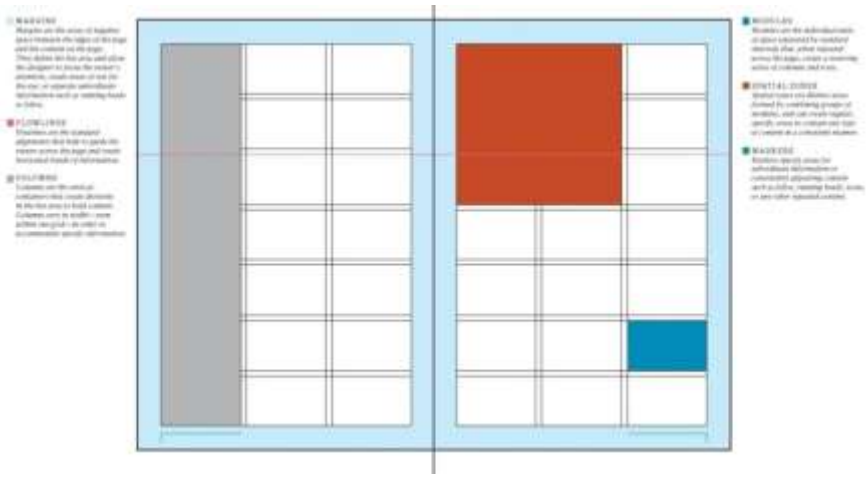
[15] S. Hay, *The Design Funnel.* (ChangeThis, 2015)

[16] David A. Lauer dan Stephen Pentak, *Design Basics (6th Ed.)* (Belmont: Thomnson Learning, Inc., 2015), hlm

2.5.1 *Grids*

Salah satu proses dalam mendesain adalah memecahkan sebuah permasalahan yang harus diselesaikan menggunakan elemen-elemen visual. Grid adalah salah satu pendekatan untuk menggabungkan elemen-elemen visual seperti gambar, simbol, teks, headlines, grafik yang merupakan bahan untuk mengkomunikasikan sebuah desain[17]. *Grid system* dalam sebuah desain grafis digunakan sebagai perangkat untuk mempermudah penciptaan sebuah komposisi visual secara sistematis, baik vertikal maupun horizontal[18].

Grid system sendiri memiliki elemen-elemen penyusun dimana setiap bagian memiliki fungsi yang spesifik. Serumit apapun grid yang digunakan, akan memiliki elemen penyusun yang sama di setiap sistem grid. Elemen-elemen penyusun tersebut adalah margin, kolom, flowlines, spatial zones, modul, dan marker[19].



Gambar 2.1. Elemen Penyusun Grid

(Sumber: Graver & Jura, 2012)

Sistem grid dalam layout membantu dalam membedakan setiap informasi

---

[17] Timothy Samara. *Making and Breaking The Grid.* (Gloucester: Rockport Publisher, Inc., 2002)

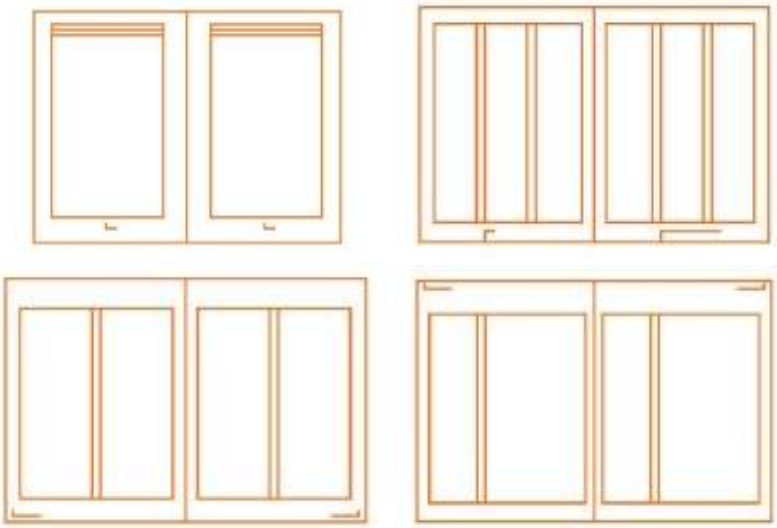
[18] Danton Sihombing, M. *Tipografi dalam Desain Grafis.*(Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2015)

[19] Amy Graver dan Ben Jura, *Best Practices For Graphic Designers, Grids and Page Layouts: An Essentials Guide for Understanding and Applying Page Design Principles.* (Beverly: Rockport Publishers, Inc., 2012)

yang nantinya dapat mempermudah pembaca untuk memahami informasi yang disampaikan[20]. Ada beberapa macam sistem grid, yaitu:

- Column Grid

  Sistem column grid adalah sistem grid yang mebagi sebuah halaman berdasarkan kolom-kolom secara vertikal pada jumlah tertentu. Penggunaan grid dengan sistem kolom biasanya untuk layout teks secara terus menerus, seperti essai, laporan atau buku. Jenis kolom grid yang sering dijumpai adalah *single column grid* dan *multicoloumn grid*. Sistem *column grid* lebih fleksibel untuk berbagai elemen penyusun layout dengan berbagai ukuran lebar tertentu.

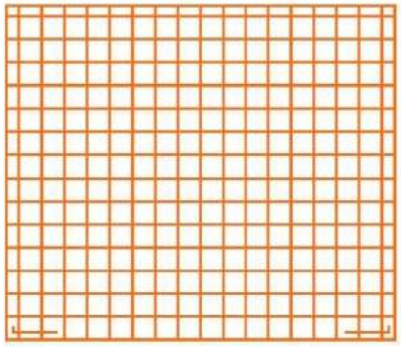


Gambar 2.2. Column Grid pada buku Layout Essentials
(Sumber: Tondreau, 2011)

- *Modular Grid*

  Modular grid adalah sistem grid yang berupa modul-modul dengan elemen horizontal dan vertikal. Sistem ini cocok digunakan untuk layout yang berisi banyak informasi sehingga bersifat kompleks seperti koran, kalender, *charts*, tabel.

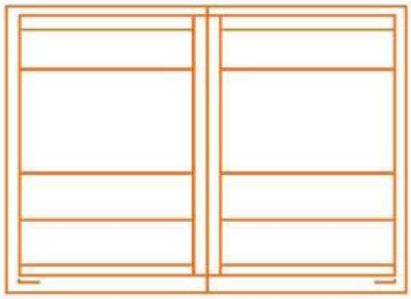
[20] Beth Tondreau. *Layout Essentials: 100 Design Principles of Using Grid* (Massachusetts : *Rockport Publishers*, 2011)



Gambar 2.3 Modular Grid pada Buku Layout Essentials
Sumber: Tondreau, 2011

- *Hierarchical Grid*

  Berbeda dengan *column grid, hierarchical grid* membagi halaman dalam kolom-kolom secara horizontal. *Hirarachical grid* membuat halaman dalam bentuk zona-zona tertentu untuk tiap elemen.



Gambar 2.4 Hierarchical Grid pada Buku Layout Essentials
Sumber: Tondreau, 2011

2.5.2 Anatomi Konten

Konten buku yang bersifat editorial memiliki struktur-struktur dasar sebuah konten buku agar buku tersebut memiliki fungsi yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan utama. Dalam mengkomunikasi konten buku, diperlukan sebuah tinjuan struktur dasar konten media cetak. Berikut merupakan isi struktur anatomi dari sebuah buku atau majalah[21].

[21] Cath Caldwell & Yolanda Zappaterra. *Editorial Design: Digital and Print.* (London: Laurence King Publishing, 2014), 78-86

A. *Cover*

Cover merupakan halaman depan yang dilihat pertama kali oleh audiens. *Cover* berisi mengenai nama brand dari sebuah media publikasi. *Cover* harus menarik untuk menarik sehingga media tersebut dibaca oleh audiens.

Gambar 2.5 Halaman cover sebuah buku

(Sumber: behance.net)

B. *Content Page*

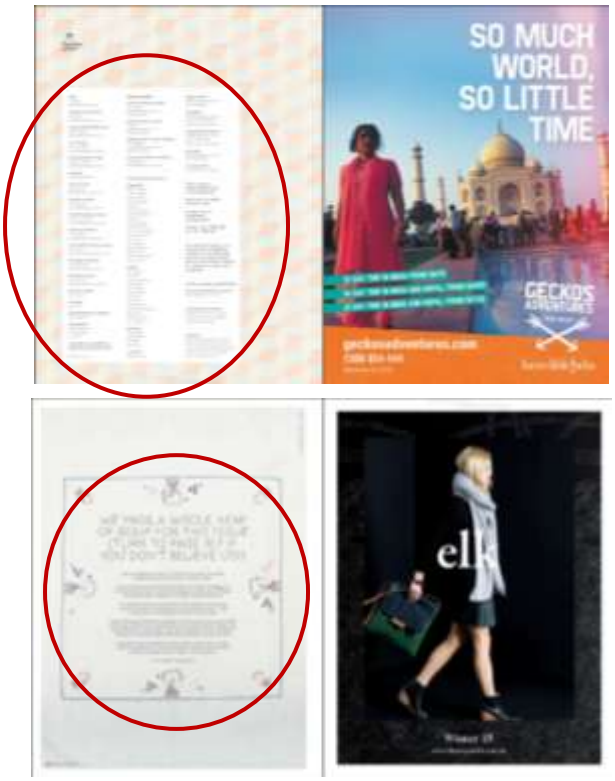
Content page merupakan halaman daftar isi yang selalu ada pada setiap bentuk publications, baik buku ataupun majalah. Dalam mendesain sebuah content page, harus jelas dibaca oleh target audiens dan mengandung informasi yang beresensi.

Gambar 2.6 Halaman Content

(Sumber: pinterest.com)

C. *Front Section*

Front section dalam sebuah buku dapat berupa kata sambutan penulis. Selain itu, *front section* pada majalah mencantumkan nama-nama kontributor dalam majalah tersebut. *Front section* ditempatkan sebelum audiens memasuki halaman konten utama.



Gambar 2.7 Elemen dalam Halaman Layout
(Sumber: frankie magazine Jul-Aug 2015)

D. *Back Sections*

Dalam susunan majalah, biasanya berbentuk surat pembaca atau kontributor dan sebagainya. Sedangkan dalam buku, back sections dapat berupa glossarium, index, atau photo credit.

Gambar 2.8 Back section dalam buku
(Sumber: Buku Fabric For Fashion The Complete Guide)

E. *Section Opener*

Section opener merupakan bagian pembuka dalam tiap bab pada buku. Dalam merancang section opener, harus mengandung suatu elemen yang mebuat audiens tertarik dan bersifat eye-catching dan sedikit menggunakan elemen tipografi.

Gambar 2.9 Section Opener
Sumber: pinterest.com

2.5.3 Elemen Penyusun Layout

Penyusunan sebuah layout buku membutuhkan beberapa elemen penting secara visual. Elemen ini digunakan dalam menyusun sebuah layout buku yang nyaman untuk mengkomunikasikan isi sebuah buku kepada target audiens. Elemen-elemen tersebut memiliki fungsi yang berbeda-beda. Fungsi dari eleme-elemen ini tidak hanya untuk kenyamanan terhadap target audiens, tetapi juga memiliki fungsi dari navigasi dan estetika.

Gambar 2.10 Elemen dalam Halaman Layout
(Sumber: Caldwell & Zappatera, 2014)

Dalam sebuah penyusunan desain editorial, terdapat beberapa elemen yang menyusun sebuah layout untuk media publikasi[22]:

A. *Headline* dan *heading*

Headline dan *heading* merupakan sebuah judul dari suatu subyek yang disampaikan pada sebuah bagaian dari buku. Penulisan judul biasanya menggunakan ukuran tipografi yang paling besar dibandingkan elemen lain yang ada pada layout tersebut untuk mempengaruhi ketertarikan pembaca terhadap bagian tersebut. Pemilihan kata yang digunakan pada judul juga berpengaruh dalam menarik minat audiens.

Gambar 2.11 Heading pada buku
(Sumber: behance.net)

[22] Ibid, 113-121

B. *Standfirst*

Standfirst adalah gambaran singkat mengenai topik yang dibahas dalam bagian tersebut. *Standfirst* juga biasa disebut dengan intro atau *deck*. Elemen ini sangat berhubungan dengan headline dan ditulis sebanyak 40 hingga 50 kata. Selain itu, berguna untuk memberikan informasi kepada audiens mengenai topik yang akan dibahas dan sebagai jembatan, baik secara visual atau tekstual, sebelum membaca *body copy*.

Gambar 2.12 Pengaplikasian deck dalam buku
(sumber: pinterest.com)

C. *Body copy*

Body copy merupakan teks utama yang berisi mengenai pembahasan dari topik yang disampaikan. Penulisan body copy perlu dipertimbangkan karena dengan body copy merupakan hal yang sangat penting dalam membangun hubungan membaca dengan target audiens (*readership*). Pemilihan bahasa, penggunaan kolom, dan pemilihan huruf yang digunakan adalah aspek-aspek yang akan mempengaruhi *readership*.

Gambar 2.13 Bodycopy dalam buku

(sumber: behance.net)

D. *Crossheads* atau *subheads*

Subheads adalah judul dari sebuah sub pembahasan dalam bab pembahasan yang ada. *Subheads* berfungsi sebagai pemisah antar subbab untuk pembahasan yang sangat panjang, sehingga dapat membantu pembaca jika ingin mencari bagian tertentu dan tidak ingin membaca seluruh isi bab. Subheadings terletak di antara *body copy* sebelum memasuki subbab tersebut. Biasanya diberi pembeda melalui aturan warna, uppercase, ukuran yang berbeda dengan desain *body copy*.

Gambar 2.14 Subheads dalam buku

(sumber: pinterest.com)

E. *Quotes atau pull quotes*

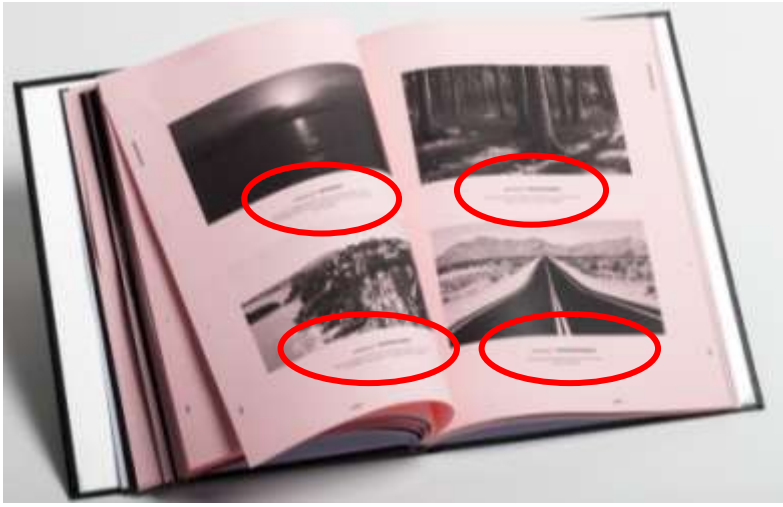
Quotes dan pull quotes merupakan cara lain seorang desainer dalam mengarahkan pembaca dalam memahami suatu artikel. Quotes merupakan kata dari seseorang yang berhubungan dengan topik bahasan yang diangkat. Sedangkan konten untuk pull quotes diambil langsung dari body copy yang merupakan informasi penting atau berupa rangkuman dari artikel tersebut.

Gambar 2.15 Pullquotes dalam buku

(sumber: pinterest.com)

F. *Caption*

Caption adalah keterangan yang berfungsi sebagai jembatan dari elemen visual terhadap *body copy*. *Caption* berisi penjelasan terkait dengan elemen visual seperti foto atau ilustrasi dan diletakkan dekat dengan gambar. Biasanya caption menggunakan ukuran huruf yang lebih kecil dibandigkan dengan *bodycopy*, hal ini mencegah pembaca kehilangan fokus terhadap informasi yang disampaikan.



Gambar 2.16 Penggunaan Caption dalam desain buku

(sumber: behance.net)

G. *Folios*

Folios adalah bagian yang terdiri atas nomor halaman, judul buku, dan terkadang menampilkan judul bab. *Folios* membantu audiens dalam navigasi sebuah media publikasi dalam mencari informasi yang dibutuhkan. Penulisan *folios* biasanya menggunakan huruf lebih kecil dari konten dalam sebuah halaman.

Gambar 2.17 Penggunaan Folios

(sumber: behance.net)

H. *Box copy, panel, atau sidebar*

Panel adalah bagian dalam editorial yang berisi mengenai data pendukung seperti statistik, infografis, *case-studies*, atau elemen lain yang masih relevan dengan fokus pembahasan pada *body copy*. Panel biasanya bersifat lebih tajam dan fokus seperti menggunakan list poin-poin informasi dan kalimat yang singkat.

Gambar 2.18 Penggunaan sidebar dan panelbox dalam desain buku (sumber: behance.net)

I. *Images* (gambar)

Gambar merupakan elemen visual pendukung dalam sebuah layout editorial. Gambar yang ada dalam sebuah halaman layout harus berkaitan erat dengan topik pembahasan yang disampaikan. Gambar

dapat berupa illustrasi atau pun fotografi. Dengan adanya gambar yang berkualitas dan menarik, akan menarik perhatian pembaca lebih dalam terhadap topik yang akan disampaikan.

Gambar 2.19 Penggunaan gambar dalam desain buku
(sumber: behance.net)

2.5.4 Tipografi

Tipografi merupakan salah satu elemen sebuah proses komunikasi verbal yang direpresentasikan secara visual dan menitik beratkan pada pengaturan huruf. Pemilihan tipografi yang benar akan mempengaruhi dan membantu dalam proses penyampaian informasi yang ingin disampaikan.

Dalam penulisan sebuah buku, naskah yang terdapat dalam buku merupakan naskah panjang yang berupa paragraf-paragraf penjelasan dari konten buku tersebut. Teks dalam buku harus memiliki *legibility* dan *readibility* yang baik agar. Naskah yang panjang dalam teori tipografi selayaknya menggunakan

huruf light atau regular karena ketebalan memberi pengaruh besar dalam readibility dan keindahan rancangan[23].

Legibility adalah aspek kemudahan pembaca dalam mengenali dan membedakan masing-masing karakter/huruf. Hal yang mempengaruhi legibility adalah pemilihan jenis huruf yang digunakan dalam desain sebuah buku. Tingkat keterbacaan huruf bergantung pada tiap hurufnya, seperti ketebalan, tinggi x-height, dan proporsi huruf. Faktor pengkombinasian jenis-jenis huruf yang digunakan juga berpengaruh terhadap legibility[24]. Readibility adalah aspek kualitas kemudahan dan kenyamanan dibacanya huruf-huruf pada sebuah layout.

Gambar 2.20 Penggunaan tipografi pada layout buku
(Sumber: pinterest.com)

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menyusun naskah panjang dalam bentuk paragraf. Aspek-aspek tersebut adalah sebagai berikut:

a. Jenis-jenis huruf

Dalam memilih huruf untuk diaplikasikan pada layout sebuah buku, pertimbangkan banyaknya jenis huruf yang akan digunakan. Penggunaan jenis huruf dalam sebuah layout tidak perlu terlalu banyak. Sebaiknya meminimalisir penggunaan huruf karena jika terlalu banyak,

---

[23] Sihombing, Danton. *Tipografi dalam Desain Grafis.* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2015)

[24] Saltz, Ina. *Typography Essentials: 100 Design Principles for Working with Type*. (Massachusetts: Rockport Publishers, 2009)

akan mempengaruhi estetika. Selain itu, juga akan membuat pembaca bingung akan informasi yang disampaikan karena desain tidak terfokus. Jenis-jenis huruf diklasifikasikan untuk mempermudah melihat perbedaan setiap gaya karakter masing-masing jenis huruf. Dengan memahami setiap perbedaan, maka akan mudah untuk mengevaluasi jenis huruf untuk memberikan kesan dan informasi tertentu. Tipografi diklasifikasikan menjadi beberapa jenis tipografi yaitu Oldstyle, Transistional, Modern, Sans serif, Slab serif, dan Graphic[25].

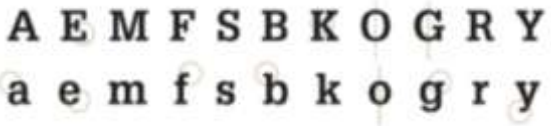
Gambar 2.21 Tipografi Old Style
(Sumber: Samara, *The Type Style Finder*. 2006)

Gambar 2.22 Tipografi Transistional
(Sumber: Samara, *The Type Style Finder*. 2006)

Gambar 2.23 Tipografi Modern
(Sumber: Samara, *The Type Style Finder*. 2006)

Gambar 2.24 Tipografi Sans Serif
(Sumber: Samara, *The Type Style Finder*. 2006)

[25] Timothy Samara. *Type Style Finder: The Busy Designer's Guide To Type*. (Massachussets: Rockport Publishers, 2006).



Gambar 2.25 Tipografi Slab Serif
(Sumber: Samara, *The Type Style Finder*. 2006)

Gambar 2.26 Tipografi Graphic
(Sumber: Samara, *The Type Style Finder*. 2006)

Berbagai jenis huruf dapat memberikan sebuah informasi yang ingin disampaikan oleh desainer. Setiap jenis huruf dapat memberikan berbagai suasana (moods), konsep, dan juga dapat menjelaskan tren waktu, dan usia audiens sehingga informasi akan lebih mudah disampaikan oleh desainer. Sebagai contoh, jenis tipografi dengan konsep elegan sangat populer digunakan sebagai kebutuhan *fashion marketing* karena memberikan kesan bersih dan klasik.

b. Penggunaan ukuran huruf

Penggunaan tipografi pada sebuah buku teks (textbook) berbeda dengan tipografi yang digunakan sebagai display. Naskah teks dalam desain buku, surat kabar, atau majalah umumnya menggunakan ukuran huruf dengan kisaran 9pt dan 10pt. Apabila huruf terlalu kecil, maka mata pembaca akan mudah lelah dan sulit untuk dibaca, dan jika dicetak terlalu besar, akan mempengaruhi estetika. Pemilihan ukuran huruf juga bergantung pada pemilihan jenis huruf. Setiap jenis huruf memiliki karakteristik yang berbeda sehingga ukuran yang sama pada dua jenis huruf yang berbeda, akan memiliki readibility dan legibility yang berbada.

Times New Roman	**Calibri**
Wol sering digunakan oleh desainer pakaian untuk koleksi musim dingin karena terasa hangat saat dipakai. Setiap tahun dalam koleksi *Autumn/Winter*, sebagian besar material tekstil yang digunakan oleh para desainer di dunia adalah wol.	Wol sering digunakan oleh desainer pakaian untuk koleksi musim dingin karena terasa hangat saat dipakai. Setiap tahun dalam koleksi *Autumn/Winter,* sebagian besar material tekstil yang digunakan oleh .

Gambar 2.27 Penggunaan dua jenis huruf dengan ukuran huruf 9 pt
(Sumber: Sari, 2016)

Wol sering digunakan oleh desainer pakaian untuk koleksi musim dingin karena terasa hangat saat dipakai. Setiap tahun dalam koleksi *Autumn/Winter*, sebagian besar material tekstil yang digunakan oleh para desainer di dunia adalah wol.	Wol sering digunakan oleh desainer pakaian untuk koleksi musim dingin karena terasa hangat saat dipakai. Setiap tahun dalam koleksi *Autumn/Winter,* sebagian besar material tekstil yang digunakan oleh para desainer di dunia adalah wol.

Gambar 2.28 Penggunaan dua jenis huruf dengan ukuran huruf 10 pt
(Sumber: Sari, 2016)

c. Mekanisme spasial

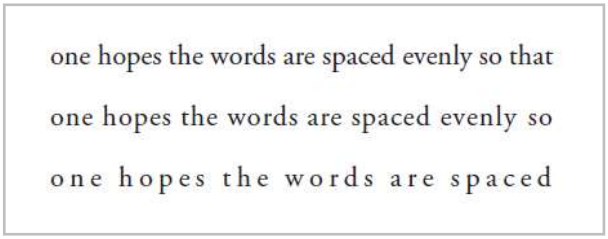
Naskah yang panjang sebaiknya menggunakan huruf *light* atau regular. Jika menggunakan huruf bold dalam naskah yang panjang, maka akan mengurangi readibility huruf tersebut dan membuat mata audiens mudah lelah.

Desain editorial menggunakan elemen tipografi dengan paragraf yang cukup banyak dalam pengaplikasian. Paragraf dapat diatur dalam berbagai kebutuhan mulai dari sempit, lebar, teratur, atau tidak teratur. Ukuran lebar sebuah paragraf bergantung pada ukuran huruf, jarak antar huruf, dan jarak antar baris.[26]

[26] Samara, Timothy. *Typography Workbook: A real guide to using type in graphic design*. (Massachussets: Rockport Publisher, 2006)

- Jarak antar kata (*wordspace*)

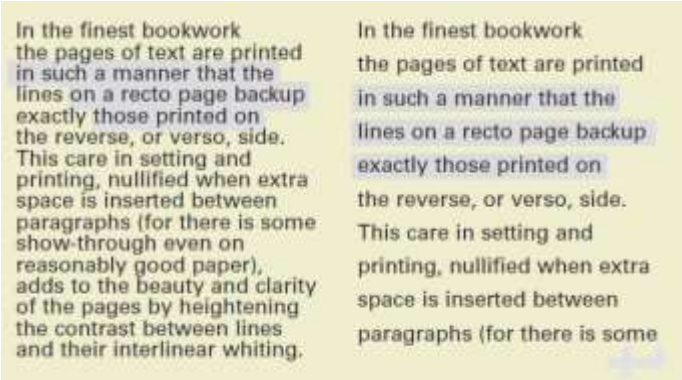
  Jarak antar huruf berasar dari jenis huruf yang digunakan. Faktor yang berpengaruh pada jarak antar huruf adalah ketebalan huruf dan letterspacing dari huruf tersebut. Jarak antar kata akan lebih kecil saat ukuran huruf dibuat lebih rapat melalui pengaturan *tracking* dan begitu pula sebaliknya. Jarak antar kata sebaiknya bersifat minimum untuk memisahkan antar kata.



Gambar 2.29 Penggunaan berbagai ukuran space yang berbeda
(Sumber: Samara, Typography Workbook, 2006)

- Jarak antar barisan huruf (*leading*)

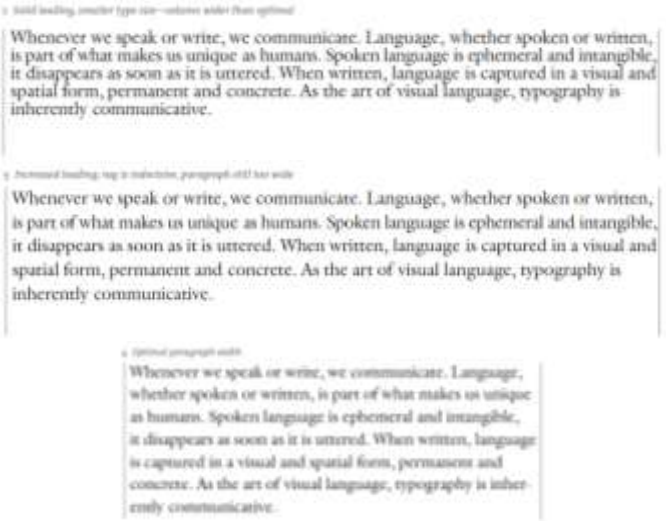
  Leading adalah pengukuran vertikal pada tipografi antar baseline dalam sebuah paragraf. Leading akan sangat berpengaruh terhadap legibility sebuah paragraf dan mempengaruhi tekstur visual yang dihasilkan. Hal yang dapat mempengaruhi ukuran leading teks adalah tinggi hari huruf lowercase, tinggi dan kedalaman ascenders dan descenders.



Gambar 2.30 Penggunaan berbagai ukuran leading
(Sumber: Samara, Typography Workbook, 2006)

- Lebar Paragraf

  Ukuran lebar dari sebuah kolom paragraf bergantung pada ukuran yang digunakan dan berapa karakter yang dapat dimuat dalam satu baris. Terlepas dari usia pembaca dan ukuran huruf, dalam satu baris paragraf terdapat kira-kira delapan hingga 12 kata. Dengan teori ini, dapat ditentukan lebar paragraf. Jarak antar baris sebaiknya dapat terlihat dengan jelas lebih besar dibandingkan ukuran optical height. Semakin sempit paragraf, ukuran leading harus semakin besar. Karena jika tidak, pembaca akan menangkap beberapa baris secara bersamaan.



Gambar 2.31 Perbandingan ukuran lebar paragraf
(Sumber: Samara, Typography Workbook, 2006)

2.5.5 Fotografi

Fotografi merupakan salah satu aspek visual dua dimensi yang sangat berperan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan melihat gambar, audiens akan lebih memahami dan laudiens akan lebih mudah mengingat aspek visual yang diserap oleh indra pengelihatan (mata).

Fotografi atau photography berasal dari kata *photo* dalam bahasa Yunani yang artinya terbentuk dari cahaya. Fotografi dapat diartikan sebagai gambar yang dihasilkan oleh cahaya. Fotografi adalah ilmu, seni dan praktek menciptakan

gambar tahan lama dengan merekam cahaya atau radiasi elektromagnetik lainnya, baik secara elektronik melalui sebuah sensor gambar, atau secara kimia dengan cara bahan peka cahaya seperti film fotografi.[27] Fotografi digunakan di berbagai bidang ilmu pengetahuan, manufaktur dan bisnis, serta kegunaannya lebih langsung untuk seni, film dan produksi video, tujuan rekreasi, hobi, dan komunikasi massa.

A. *Fashion Photography*

Fotografi merupakan salah satu hal yang sangat membantu dalam menyampaikan komunikasi dalam industri *fashion*. *Fashion* photography adalah fotografi yang berfokus dan memiliki tujuan untuk kepentingan *fashion*. Fotografi *fashion* dapat berupa editorial photography yang memiliki cerita dan dapat berbentuk *fashion* spread seperti pada majalah. Fotografi *fashion* merupakan bagian dari fotografi still life. Fotografi *still life* biasanya digunakan untuk kebutuhan komersil seperti iklan dan katalog. Dalam proses fotografi *fashion*, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam merencanakan. Hal-hal tersebut adalah cerita yang ingin disampaikan, konsep, fotografer, model, makeup artist dan stylist, dan lokasi pengambilan gambar.

Gambar 2.32 Fashion photography lookbook Organic by John Patrick
(Sumber: www.style.com)

[27] http://en.wikipedia.org/wiki/Photography

Dalam fotografi fashion, terdapat hal-hal yang penting untuk dilakukan mengenai teknik fotografi itu sendiri. Berikut merupakan hal-hal yang perlu diperhatikan dalam fashion fotografi:

1. Fotografi fashion harus menyampaikan sebuah esensi dan dapat menjual produk, sehingga model harus menujukkan rasa percaya diri dengan diarahkan saat photoshoot. Sebelum pemotretan, buat daftar *shot-list* sebelum melakukan *photoshoot* dan menyiapkan komposisi untuk setiap *shot* dalam pikiran Anda. Siapkan lokasi, alat peraga dan pakaian sebelum pemotretan dimulai agar photoshoot berjalan efektif
2. Fotografi fashion merupakan semua tentang pakaian dan keindahan, sehingga semua elemen dalam foto dan model harus memiliki kesatuan untuk mencerminkan sebuah konsep. Dalam fotografi fashion, model perempuan dengan mata besar almond, bibir tebal, dagu kecil dan wajah simetris dianggap "lebih komersial".
3. Menyiapkan beberapa pose untuk model dengan mencari refrensi pada majalah-majalah fashion.
4. Sebuah studio adalah tempat yang ideal untuk melakukan pemotretan model karena fotografer dapat dengan mudah mengontrol pencahayaan dan menstabilkan kondisi.
5. Saat memotret dalam cahaya rendah, fotografer mungkin memerlukan sumber cahaya tambahan menggunakan flash dan dan reflektor. Hal yang perlu diperhatikan dalam pencahayaan adalah memperhatikan bayangan yang tidak diinginkan yang mungkin jatuh di wajah dan tubuh.
6. Pemilihan lokasi yang tepat akan mempengaruhi konsep dari sebuah fashion photography. Pilih lokasi yang sesuai dan dapat memberikan narasi yang tepat dalam fashion photography tanpa menghilangkan fokus pada fashion.
7. Fashion photography dapat menggunakan influence pose dan gunakan semua sisi dari lokasi tersebut. Gerakan pose yang tepat akan

membuat bentukan dan tekstur produk fashion lebih terlihat. Pose dalam foto juga harus sesuai dengan komposisi dan konsep awal.

8. Properti penunjang dapat memperkuat sebuah konsep dari fashion photography. Penggunaan properti tidak terlalu dominan sehingga tidak mengurangi esensi fashion dalam foto tersebut.

B. *Still Life Photography*

Still life photography merupakan salah satu teknik yang digunakan dalam fotografi produk dan makanan seperti pakaian, tas, jam tangan, makanan, dan lain sebagainya. Fotografi still life memiliki definisi menciptakan gambar dari benda atau objek sehingga tampak menjadi hidup, bermakna, artistik dan berbicara yang pada kenyataan merupakan benda tidak bergerak.[28]

Fotografi *still life* biasanya digunakan untuk kebutuhan komersil seperti iklan dan katalog. Fotografi *still life* dapat memperlihatkan fungsional sebuah benda melalui media foto. Kini fotografi still life memiliki berbagai gaya salah satunya adalah *flatlay*.

Flatlay adalah teknik fotografi still life yang meletangan obyek di atas meja atau alas. Pengambilan gambar diambil dari atas ataupun bersudut 45 derajat. Flatlay merupakan teknik fotografi dengan teknik layouting dan menggunakan properti pendukung yang mampu menyampaikan informasi mengenai obyek utama.

Teknik fotografi still life yang dikombinasikan dengan fotografi makro, dapat menunjukkan tekstur sebuah benda pada foto. Dengan penataan yang baik, teknik fotografi still life akan menghasilkan keindahan dan dapat menyampaikan informasi yang ingin disampaikan.

Teknik fotografi still life dapat menggunakan cahaya studio ataupun natural light. Selain itu, teknik fotografi still life dapat diambil dengan beberapa teknik pengambilan foto:

---

[28] http://www.schoolofphotography.com/19-still-life-photography/, diakses pada 27 Desember 2015

a. *Longshot*

Teknik pengambilan longshot adalah teknik pengambilan gambar dimana objek dan ambience terlihat secara keseluruhan. Dalam teknik pengambilan ini, hal yang difokuskan tidak hanya objek utama melainkan objek pendukung yang lain sebagai informasi pendukung.

Gambar 2.33 Flatlay dengan pengambilan longshot
(sumber: www.aconsciouscollection.com & vogue.com)

b. *Medium shot*

Medium shot adalah teknik pengambilan gambar dengan obyek terlihat sebagian namun tetap tampak karakter obyek tanpa terlalu dekat. Selain itu, medium shot biasanya dilakukan untuk object yang berukuran sedang dan tidak terlalu kecil serta tidak menunjukkan detail obyek.

Gambar 2.34 Flatlay dengan pengambilan medium shot
(sumber: www.shinebythree.com)

c. *Closeup*

Pengambilan gambar dengan teknik close up dilakukan dengan cara mengambil gambar dengan sangat dekat dengan obyek. Pengambilan gambar dengan teknik ini tidak menunjukkan ambience disekitarnya. Teknik close up bertujuan untuk menampilkan detail-detail yang ingin disampaikan dan menunjukkan karakter obyek seperti tekstur material.

Gambar 2.35 Flatlay dengan pengambilan closeup
(sumber: www.gatherandfeast.com)

Gambar 2.36 Pengambilan gambar closeup
(sumber: www.parkandcube.com)

2.5.6 Piktogram

Piktogram adalah suatu simbol grafis yang menyampaikan suatu makna melalui gambar yang meniru atau menyerupai keadaan fisik obyek sebenarnya[29]. Ikon, simbol, dan piktogram adalah bentuk termurni dari komunikasi visual yang tidak terpengaruh pada batasan-batasan bahasa ataupun budaya untuk menyampaikan sebuah konsep secara efektif[30].

Piktogram dibuat dalam bentuk yang sederhana dan bersifat universal, sehingga informasi yang disampaikan mudah untuk dipahami oleh audiens. Kemampuan piktogram yang universal dan dapat dipahami tanpa bahasa tertentu membuat piktogram yang ada saat ini bersifat serupa dan sering digunakan sebagai standar global. Satu set standar piktogram didefinisikan dalam standar internasional ISO 7001: Public Information Symbols. Sedangkan set umum lain piktogram yang berupa simbol untuk *care label* dan simbol-simbol bahaya kimia distandarisasi dalam *GHS system*.

Gambar 2.37 Piktogram
(sumber: pinterest.com)

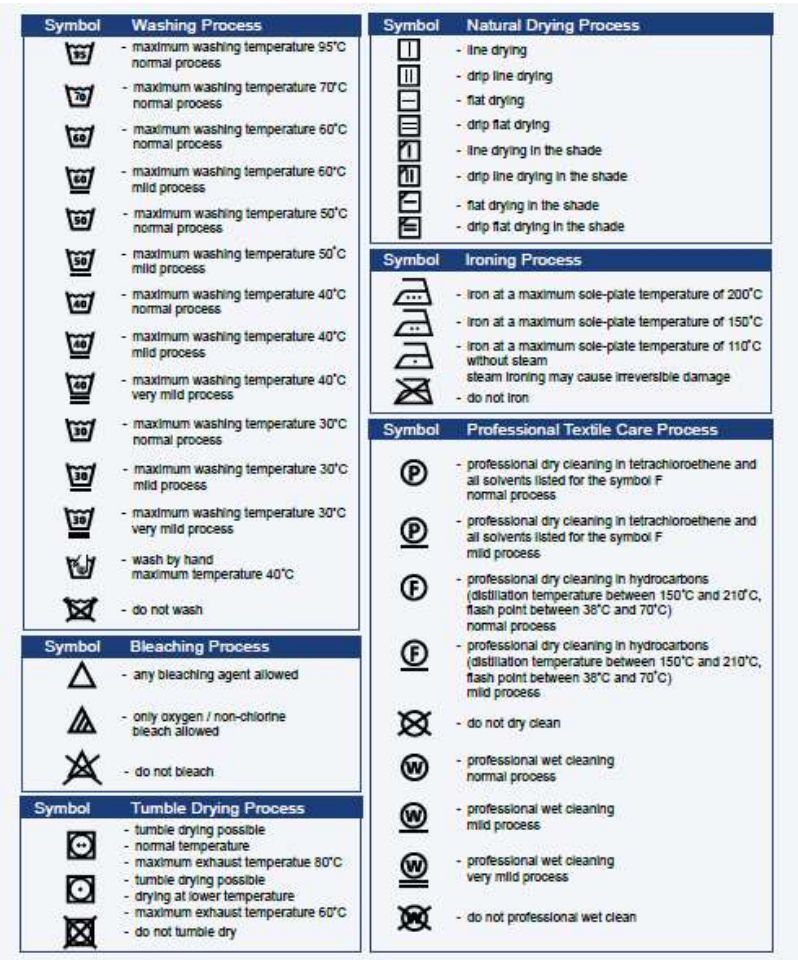
---

[29] Gove, Philip Babcock. (1993). *Webster's Third New International Dictionary of the English Language Unabridged*. Merriam-Webster Inc.

[30] Blackcofee. *1000 Icons, Symbols, Pictograms Visual Communication for Every Language*. (Massachussets: Rockport Publishers, 2009)

Penggunaan piktogram sering dijumpai di berbagai lokasi dan kebutuhan. Beberapa piktogram digunakan dalam *wayfinding system* dalam *signage* di tempat umum, sebagai *laundry label* untuk pakaian, dan juga dapat ditemui di berbagai kardus untuk menyampaikan informasi tertentu.

Piktogram sebagai laundry label memiliki standar yang ditentukan oleh Ginetex. Ginetex merupakan asosiasi internasional untuk care labeling material tekstil. Standar Ginetex digunakan di banyak negara khususnya di Eropa. Care simbol yang digunakan berstandar ISO 3758:2012.



Gambar 2.38 Laundry Symbol yang digunakan di Eropa berstandar ISO 3758:2012 (sumber: intertek.com)

Selain digunakan sebagai laundry label, kini piktogram juga dikenal sebagai icon untuk penggunaan dalam web atau *mobile device*. Hal ini untuk mempermudah sistem navigasi dalam menggunakan perangkat tersebut.

Piktogram dibuat oleh orang dan harus dimengerti secara universal. Selain itu, pictogram juga harus mudah dikenali, mudah dimengerti, dan mudah diingat. Oleh karena itu piktogram terkait dengan beberapa hal yaitu:

- Semiotika terhadap konten simbolik dari suatu bentuk
- Tingkat ikoniksitas dan abstraksi dalam representasi
- Cakupan dari tanda piktorial dan bentuk yang singkat, jelas dan padat.
- Situasi dan kondisi observer (mental, psikologis, kapasitas fisikal)

2.6 Studi Komparator

2.6.1 Fabric For Fashion: The Complete Guide

Gambar 2.39 Halaman cover Fabric For Fashion-The Complete Guide
(Sumber: www.laurenceking.com)

Penulis	: Amanda Johnston dan Clive Hallet
Penerbit	: Laurence King Publisher
Jenis buku	: Ensklopedia / e-book
Tahun Terbit	: 2014
Jumlah halaman	: 273

A. Analisis Konten

Fabric for Fashion adalah buku yang berisi mengenai jenis-jenis material tekstil berdasarkan asal serat material tekstil. Buku ini memiliki pembahasan yang hampir sama dengan perancangan yang penulis lakukan. Pembahasan material tekstil dikelompokkan berdasarkan serat. Penyampaian buku ini lebih mengarah kepada teknologi pembuatan material tekstil tanpa mencantumkan pengembangan desain dan cara perawatan tiap jenis material dengan teknik narasi.

B. Analisis Fotografi dan Ilustrasi

Elemen visual fotografi dan ilustrasi digunakan sebagai pendukung dalam menyampaikan informasi dalam buku ini. Perbandingan penggunaan elemen visual fotografi dan ilustrasi sebanyak 50% dari elemen teks. Fotografi dalam buku ini sebagian merupakan foto yang diambil dari runway ataupun katalog desainer dalam menunjukkan contoh material. selain itu terdapat juga fotografi dokumentasi untuk menunjukkan proses pengolahan.

Gambar 2.40 Tampilan layout buku Fabric for Fashion
(Sumber: laurenceking.com)

Gambar 2.41 Tampilan penggunaan fotografi dalam Fabric for Fashion
(Sumber: laurenceking.com)

C. Analisis Warna

Gambar 2.42 Tampilan penggunaan warna dalam Fabric for Fashion
(sumber: Johnston & Hallet, 2014)

Warna yang digunakan dalam buku ini menggunakan kombinasi warna dingin dan warna panas. Selain itu, warna yang digunakan adalah warna toneless seperti abu-abu, hitam, creme. Penggunaan warna ini menunjukkan kesan fashion terdapat dua musim yaitu *Fall/Winter* yang cenderung *colourless*, dan *Spring/Summer* yang lebih berwarna.

D. Analisis Tipografi

Gambar 2.43 Tampilan penggunaan tipografi dalam Fabric for Fashion
(sumber: Johnston & Hallet, 2014)

Buku Fabric for Fashion: The Complete Guide ini menggunakan tipografi berjenis sans serif atau tidak berkait untuk heading dan caption. Sedangkan untuk bodytext, buku ini menggunakan huruf berjenis serif atau berkait.

2.6.2 The Mood Guide to Fabric and Fashion

Gambar 2.44 Halaman sampul buku The Mood Guide to Fabric and Fashion
(Sumber: www.lacis.com)

Penulis	: Moods Fabric
Penerbit	: Stewart Tabori & Chang
Jenis buku	: Hand Book
Tahun Terbit	: 2015
Jumlah halaman	: 184

A. Analisis Konten

Buku ini ditulis oleh tim yang merupakan bagian dari perusahaan yang menjual berbagai material tekstil ternama di New York bernama Moods Fabric. Pembahasan jenis-jenis material tekstil dalam buku ini terbagi menjadi lima bagian, yaitu *cotton dan linen, wool, knit, silk*, dan *other fabric*. Pembahasan dalam buku ini hingga sejarah umum setiap material tekstil dan cara perawatan tiap jenis material tekstil.

B. Analisis Fotografi

Media visual yang digunakan dalam buku ini adalah fotografi dengan teknik *still life*. *Layout* disusun dengan menggunakan sistem *column grid*. Penggunaan fotografi dalam buku ini adalah fotografi still *life* dengan berbagai angle yang dilakukan di toko Mood Fabrics.

Gambar 2.45 Layout buku The Mood Guide to Fabric and Fashion
(Sumber: csews.com)

Fotografi pada setiap halaman pembabakan buku menggunakan manekin dengan material kain sesuai dengan bab tersebut yang di-drapping pada manekin tersebut. Dalam pembabakan sutera, kain yang digunakan adalah sutera. Dalam bab awal sebelum memasuki pembahasan tiap material, foto yang digunakan adalah foto-foto *runway* sebagai pendukung informasi yang disampaikan.

C. Analisis Warna

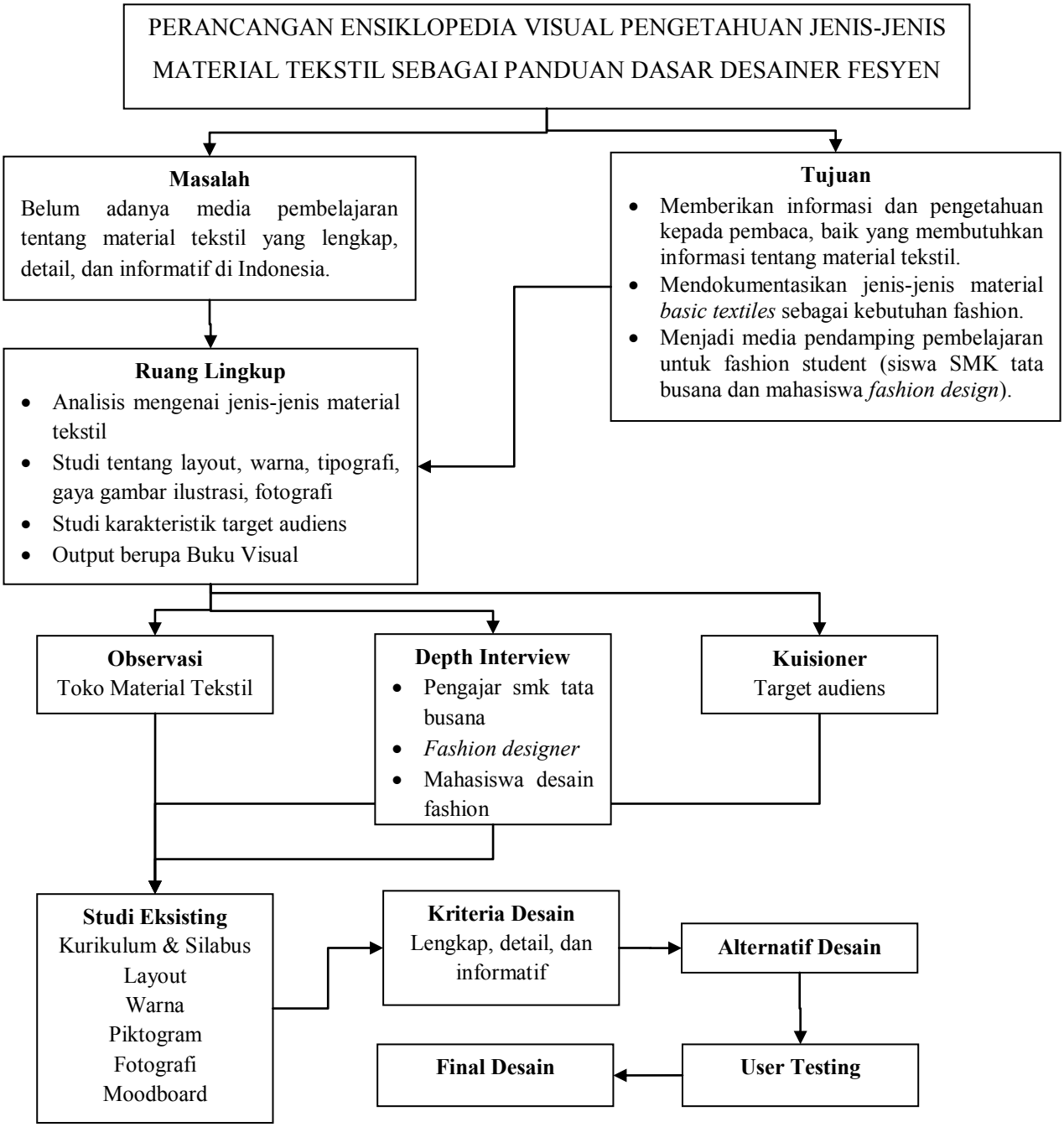
Penggunaan warna dalam buku ini sebagian besar adalah warna dingin dan berkesan gelap. Walaupun sebagian foto ada yang menggunakan teknik lowkey. Warna-warna tipografinya adalah warna dingin. Selain itu tone fotografinya sebagian besar adalah lowkey. Warna-warna yang digunakan dalam buku ini menimbulkan kesan modern.

D. Analisis Tipografi

Pengaplikasian tipografi dalam buku ini menggunakan beberapa jenis huruf sesuai fungsinya. Penggunaan jenis tipografinya dengan mengkombinasikan jenis tipografi sans serif dan serif. Untuk headline, tipografi yang digunakan adalah tipografi serif untuk mengesankan konsep fashion yang klasik dan modern. Penggunaan tipografi serif juga digunakan sebagai *deck/standfirst* dalam bab-bab awal. Pemilihan ukuran huruf sebagai standfirst ini cukup menarik karena ukurannya lebih besar dari ukuran headline. Pemilihan huruf untuk subheads menggunakan huruf berjenis sans-serif untuk menunjukkan kesan modern. Sedangkan untuk bodycopy, menggunakan pemilihan huruf yang berjenis serif dalam pembagian dua kolom grid.

BAB III
METODE PENELITIAN

3.1 Diagram Rencana Penelitian



Bagan 3.1 Diagram rencana penelitian

(Sumber: Sari, 2016)

3.2 Metode Pencarian Data

Metode penulis yang digunakan pada proses perancangan ini adalah metode kualitatif, hal ini dilakukan karena perancangan ini berkaitan dengan target audiens yang harus merespon secara langsung seperti melalui sentuhan yang lebih ditonjolkan sesuai fakta yang ada di lapangan. Proses perancangan ini dilakukan dengan menggunakan beberapa metode penelitian, antara lain:

1. Tahap Pengumpulan Data
   a. Studi Lapangan : yaitu dengan melakukan survei langsung kepada target audiens yang dituju dengan melakukan kuisioner ke anak-anak sekolah pertama hingga mahasiswa dan berdialog dengan mereka untuk menanyakan. Selain itu penulis juga melakukan interview terhadap target audiens pelaku Ludruk guna mendapatkan informasi untuk keperluan data dan desain.
   b. Studi Komparatif : membandingkan semua konten yang dimiliki kompetitor, komparator, dan studi eksisting dengan berbagai media yang mendukung penyempurnaan perancangan ini.
   c. Studi Literatur: mengumpulkan berbagai informasi dan data yaang berasal dari berbagai media yang berkaitan dengan perancangan ini.
2. Tahap Identifikasi Permasalahan

   Identifikasi permasalahan pada perancangan ini berdasar pada survey secara langsung yang dilakukan di beberapa SMK, toko bahan, dan interview kepada target audiens. Setelah mengumpulkan data-data terkait permasalahan, penulis dapat mengidentifikasi permasalahan yang digunakan sebagai penguat alasan perlunya perancangan ini dilakukan.
3. Tahap Analisis Permasalahan

   Berbagai permasalahan yang didapat dianalisis lebih mendalam untuk menentukan solusi desain yang tepat. Dalam tahap ini, juga dilakukan analisis terhadap media-media eksisting yang berkaitan dengan perancangan sehingga dapat memperkuat analisis dari permasalahan perancangan ini.
4. Tahap Pengambilan keputusan

   Tahap Pengambilan keputusan merupakan langkah untuk menentukan hasil akhir dari perancangan ini baik dalam segi pemilihan media ataupun konten.

Segala keputusan perancangan dari aspek media, konsep, hingga konten perancangan yang akan dilakukan untuk kepentingan perancangan ditentukan pada tahap ini.

3.3 Teknik Sampling

Teknik sampling dilakukan agar perancangan ensiklopedia visual ini memiliki sasaran dan konsep yang tepat dengan mempertimbangkan selera dan ketertarikan target audiens, mulai dari segi pemilihan media yang sesuai dan diminati, tampilan visual serta tingkat pemahaman materi yang disesuaikan dengan karakteristik target audiens. Penulis menggunakan teknik sampling melalui survei wawancara, observasi, dan kuisioner.

3.3.1 Populasi

Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian yang ditetapkan dalam karateristik tertentu dalam sebuah penelitian yang akan menghasilkan sebuah kesimpulan. Populasi berhubungan dengan data yang dihasilkan dari objek penelitian. Spesifikasi populasi yang dipilih, yaitu:

a. Segmentasi Demografi
   - Usia : 16-26
   - Jenis kelamin : Laki-laki dan Perempuan
   - Pemasukan : < 5.000.000 per bulan
   - Pekerjaan : siswa SMK jurusan tata busana, mahasiswa fashion desain, desainer fesyen pemula

b. Segmentasi Geografis

   Segmentasi geografis pada perancangan ini adalah remaja hingga dewasa muda yang tinggal di daerah perkotaan. Khususnya kota-kota besar seperti Surabaya, Jakarta, dan Bandung yang memiliki akses dalam studi *fashion design*.

c. Segmentasi Psikografis
   - Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi
   - Menyukai hal-hal yang berkaitan dengan fashion, menjahit,

crafting, dan mendesain pakaian

- Suka melakukan jalan-jalan
- Memiliki motivasi yang cukup tinggi dalam belajar
- Suka membaca buku

3.3.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi terkait. Melalui penelitian sampel maka akan didapatkan suatu karakteristik tertentu. Sedangkan proses pengambilan sampel dinamakan proses sampling. Hasil penelitian karakteristik pada sampel diharapkan dapat menggambarkan karakteristik populasi dari sampel yang cukup. Teknik sampling digunakan untuk mencapai konsep desain dari perancangan ensiklopedia visual ini melalui metode kualitatif dan kuantitatif. Dalam perancangan ini sampel yang dapat mewakili dari anggota populasi di atas adalah siswa siswi sekolah menengah kejuruan jurusan tata busana yang bersekolah di Kota Surabaya dengan rentan usia 16-18 tahun. Selain itu, sampel juga didapatkan dari mahasiswa fashion design yang bersekolah di Kota Surabaya dan Bandung dengan rentan usia 19-24 tahun. Kuesioner disebarkan secara online pada tanggal 26-27 Maret 2016 dan koresponden mencapai 72 orang.

3.4 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan langkah yang dilakukan untuk mendapatkan data dalam rangka proses penelitian dan proses desain. Dalam perancangan ini, peneliti menggunaan beberapa metode pengumpulan data primer dan sekunder.

3.4.1 Data Primer

3.4.1.1 Observasi

Metode obeservasi dilakukan dengan cara mengamati lingkungan dimana tempat fenomena yang terjadi. Fenomena yang didapatkan tersebut dianalisis untuk diangkat dan dianalisis apakah terdapat masalah di dalamnya. Observasi

dilakukan di toko bahan material kain. Toko material tekstil merupakan lokasi aktivitas yang berkaitan dengan subyek penelitian secara nyata.

Gambar 3.1 Observasi di Toko Bahan
(Sumber: Sari, 2015)

3.4.1.2 Kuisioner

Kuisioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien untuk mengetahui variabel dari pertanyaan yang diajukan. Kuisioner juga dapat mengetahui aktivitas dan ketertarikan target audiens terhadap objek perancangan yang diangkat. Kuisioner yang disebarkan merupakan kuisioner visual yang berisi alternatif dan berguna sebagai *user test* objek perancangan.

a. Jumlah Responden

Jumlah total responden mencapai 72 orang

b. Teknik Sampling

Kuisioner visual dilakukan untuk mendapatkan gaya visual yang digunakan untuk perancangan buku dan proses *user test*. pertanyaan yang diajukan dalam kuisioner meliputi:

- Identitas Diri
  - Nama
  - Jenis Kelamin
  - Usia
  - Pendidikan/pekerjaan
  - Domisili & Kota Asal

- Penghasilan rata-rata per bulan
- Minat terhadap obyek perancangan
- Alternatif tipografi dan desain layout

3.4.1.3 Depth Interview

Proses depth interview dilakukan untuk mendapatkan hasil yang mendalam. Depth Interview dilakukan kepada beberapa orang yang memiliki peranan penting dalam penelitian ini, seperti guru-guru pengajar subyek tata busana untuk memahami bagaimana proses belajar para siswa dalam mempelajari material tekstil. Selain itu, hasil dari *depth interview* ini akan ditarik menjadi konten dasar perancangan buku visual ini.

A. *Depth Interview* dengan pengajar mata pelajaran tekstil SMK Negeri 6 Surabaya

Depth interview dilakukan dengan pengajar mata pelajaran tekstil di dua SMK negeri di Surabaya yang memiliki jurusan tata busana. *Depth interview* dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan data-data mengenai konten dasar dalam perancangan ini. Konten tersebut adalah pengetahuan dasar yang perlu dipahami oleh siswa SMK sebagai target audiens untuk buku visual jenis-jenis material tekstil.

Depth interview dilakukan dengan Ibu Ismira yang merupakan guru mata pelajaran tekstil. Kegiatan ini dilakukan pada 2 Nopember 2015 yang berlokasi di SMK Negeri 6 Surabaya. Depth interview juga dilakukan dengan Ibu Sumiati, pengajar SMK Negeri 8 Surabaya.

Berikut merupakan ini wawancara yang diajukan terhadap Ibu Ismira :

Fokus Penelitian	Proses Belajar-Mengajar Mata Pelajaran Tekstil
Jenis Data	Konten Dasar Buku Visual
Pertanyaan	1. Apakah sekolah menyediakan buku pelajaran (textbook) untuk para siswa dalam belajar material tekstil?

	2. Bagaimana anda membantu para siswa dalam mempelajari jenis-jenis material tekstil? 3. Apakah perpustakaan menyediakan buku tentang jenis-jenis material tekstil? 4. Apa hal yang dipelajari tentang jenis-jenis material tekstil? 5. Apa pengetahuan mengenai material bahan yang mendasar yang perlu dipahami oleh siswa SMK? 6. Perlukah sebuah ensiklopedia mengenai material tekstil?

Tabel 3.1 Protokol Depth Interview pengajar SMK tata busana
(Sumber: Sari, 2015)

B. Depth Interview dengan fashion designer

Proses *depth interview* selanjutnya dilakukan kepada orang yang sudah berperan di industri fashion secara langsung. *Depth interview* dilakukan kepada fashion designer I.K.Y.K bertujuan untuk mengetahui hal-hal penting apa saja dalam memahami dan memilih material tekstil untuk mengembangkan desain yang ada.

Depth interview dilakukan kepada Anandia Marina Putri, *creative director* dan *fashion designer* selaku narasumber yang berpengalaman di industri fashion Indonesia. Interview dilakukan di kantor I.K.Y.K di Jakarta Selatan.

Berikut ini merupakan inti pertanyaan depth interview kepada Anandia Putri:

Fokus Penelitian	Tekstil dan Fashion di Indonesia
Jenis Data	Peranan Tekstil dalam Industri Fashion Hal-hal mendasar yang perlu diketahui mengenai tekstil
Pertanyaan	1. Seberapa pentingkah tekstil dalam membantu pengembangan di Indonesia? 2. Sejak I.K.Y.K berdiri, apakah masalah yang anda

	temui dalam memilih bahan tekstil? 3. Di Indonesia, apakah masyarakat sulit dalam memahami bahan tekstil? 4. Apa hal yang mendasar dalam proses pemilihan bahan tekstil? 5. Apa pengetahuan mengenai material bahan yang mendasar yang perlu dipahami oleh siswa SMK? 6. Perlukah sebuah ensiklopedia mengenai material tekstil? 7. Apakah ensiklopedia ini akan membantu pengembangan industri fashion di Indonesia?

Tabel 3.2 Protokol Depth Interview dengan Anandia Putri
(Sumber: Sari, 2016)

C. Depth Interview dengan *fashion student*

Proses *depth interview* juga dilakukan kepada salah satu target audiens sebagai *sampling* untuk mendapatkan informasi yang dapat membantu dalam perancangan ini. *Depth interview* dilakukan kepada mahasiswa *fashion design* bertujuan untuk mengetahui hal-hal yang perlu dipahami oleh *fashion student*.

Narasumber : Rahmadina Putri Apriliza
Pekerjaan : Mahasiswa Kriya Tekstil 2012
Hari/tanggal : Minggu, 7 Maret 2016
Pukul : 10.00 – 11.00

Fokus Penelitian	Belajar Tekstil dan Fashion
Jenis Data	Hal-hal mendasar yang perlu dipahami oleh fashion student mengenai tekstil
Pertanyaan	1. Sebagai mahasiswa fashion design, sejauh apa anda mendapatkan penjelasan tentang material-material tekstil?

	2. Dalam mempelajari jenis-jenis material tekstil, apakah ada mata kuliah tertentu dalam mempelajari hal ini? 3. Sebagai mahasiswa fashion design di kampus anda, apakah anda sudah merasa cukup dengan apa yang anda pelajari mengenai jenis-jenis material tekstil? 4. Dalam belajar mata kuliah ini, sistem apa yang diterapkan? 5. Apakah anda mendapatkan literatur dengan mudah di kampus anda? Jika literatur mengenai jenis-jenis material tekstil tertulis dalam bahasa inggris, apakah anda mudah memahaminya? 6. Apakah kendala anda dalam mencari kain di Kota Bandung? 7. Menurut anda sebagai mahasiswa, hal-hal apa yang perlu anda pelajari dan ketahui mengenai jenis-jenis material tekstil untuk orang yang baru terjun dalam industri ini? 8. Apa harapan anda mengenai masyarakat yang baru terjun di industri fashion Indonesia, seperti anda? 9. Menurut anda, perlukan adanya sebuah perancangan ensiklopedia visual mengenai jenis-jenis kain untuk para pelajar SMK Tata Busana, mahasiswa fashion design seperti anda, atau *home-sewers*?

Tabel 3.3 Protokol Depth Interview dengan Rahmadina
(Sumber: Sari, 2016)

3.4.2 Data Sekunder

A. *Artifact Analysis*

Artifact Analysis merupakan suatu proses metode kualitatif yang dilakukan dengan cara menganalisis artefak yang sudah ada. *Artifact analysis* dilakukan

untuk mendapatkan data-data sekunder yang diperlukan dalam perancangan ini. Hasil analisis artefak ini akan menjadi acuan evaluasi dalam perancangan ini.

Dalam penelitian ini, artefak tersebut adalah buku-buku textbook yang digunakan oleh para guru pengajar mata pelajaran tekstil untuk menyusun materi yang disampaikan. Buku-buku tersebut adalah buku Pengenalan Barang Tekstil tahun 1980 dan buku Mengenal dan Memilih Bahan Tekstil tahun 1996.

B. Buku Pelajaran dan Literatur

Data sekunder berikutnya adalah buku pelajaran yang digunakan siswa. Dalam penelitian ini, buku pelajaran tersebut adalah *handout* yang disusun oleh guru-guru pengajar sebagai panduan siswa dalam memahami materi ini.

Selain itu, juga dibutuhkan literatur sebagai sumber data penyusunan perancangan ini. Berikut merupakan tinjuan literatur yang berkaitan dengan mempelajari material tekstil:

- Fashion Designer's Textile Directory oleh Gail Baugh diterbitkan oleh Quarto Inc. Publishing tahun 2011
- Fabric for Fashion: The Complete Guide oleh Clive Hallet dan Amanda Johnston diterbitkan oleh Laurence King Publishing 2014
- The Mood Guide To Fabric and Fashion oleh Mood Designer Fabric & Tim Gunn tahun 2015

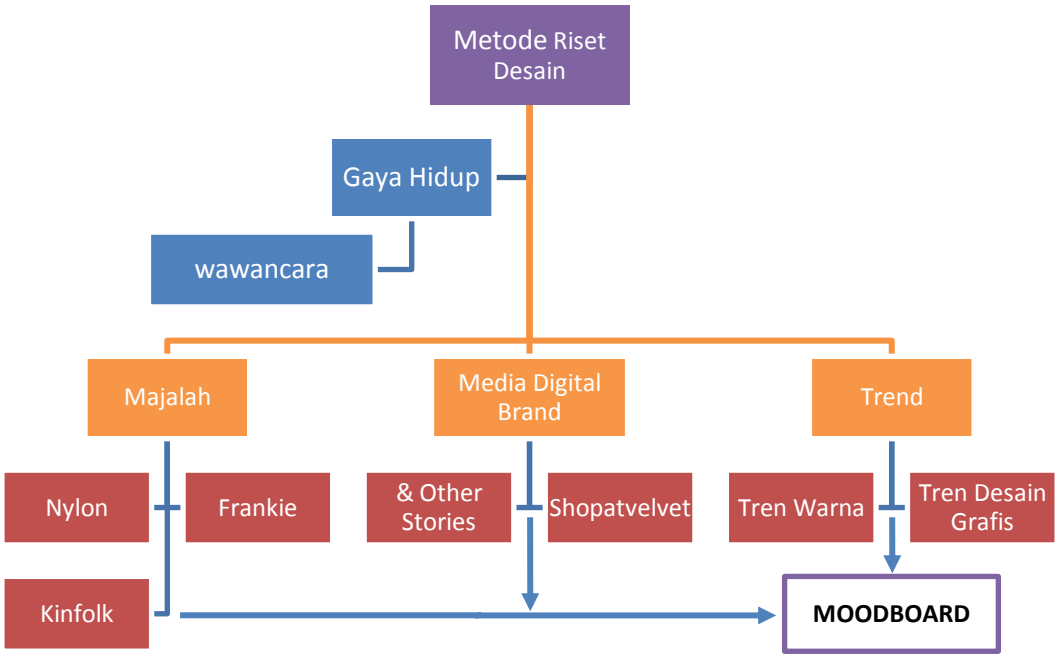
3.4.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan data-data yang kuat sebagai pengembangan desain sebagai sebuah solusi dari masalah yang telah diangkat. Penelitian ini akan menghasilkan sebuah konsep dan jenis konten apa yang akan diangkat sebagai penyelesaian masalah.

3.5 Metode Riset Desain

Untuk mendukung perancangan ini, penulis menggunakan metode analisi refrensi analisis media fashion baik digital maupun cetak sebagai konten yang dibaca dan diperhatikan oleh target audiens yaitu. Selain itu, penulis juga

melakukan analisis melalui wawancara kepada *fashion people* yaitu masyarakat yang menyukai hal-hal fashion dan target audiens. Selain Dari hasil-hasil metode riset desain maka disusun sebuah moodboard sebagai acuan penulis dalam susunan desain perancangan ini.



Bagan 3.2 Metode Riset Desain

(Sumber: Sari, 2016)

3.5.1 Analisis Majalah

Media cetak yang digunakan penulis sebagai refrensi desain adalah majalah frankie, nylon, vogue dan kinfolk. Majalah Vogue dan Nylon merupakan majalah yang menyediakan konten terkait dengan perancangan ini yaitu konten fashion serta tren terkait. Vogue memiliki range audiens usia 21 tahun ke atas. Sedangkan nylon memiliki target audiens yang sesuai dengan perancangan ensiklopedia visual ini yaitu usia 16 tahun hingga 30 tahun. Sehingga desain yang digunakan majalah ini berpengaruh terhadap fashion. Sedangkan majalah Frankie dan Kinfolk dan Frankie adalah majalah yang cenderung menjadi preferensi penyuka *fashion* dan target audiens dari perancangan ini. Penulis mendapatkan analisis dari ketiga majalah tersebut dalam penggunaan layout berupa multicolumn grid. Nylon menggunakan warna-warna yang lebih berani dibandigkan warna dalam majalah

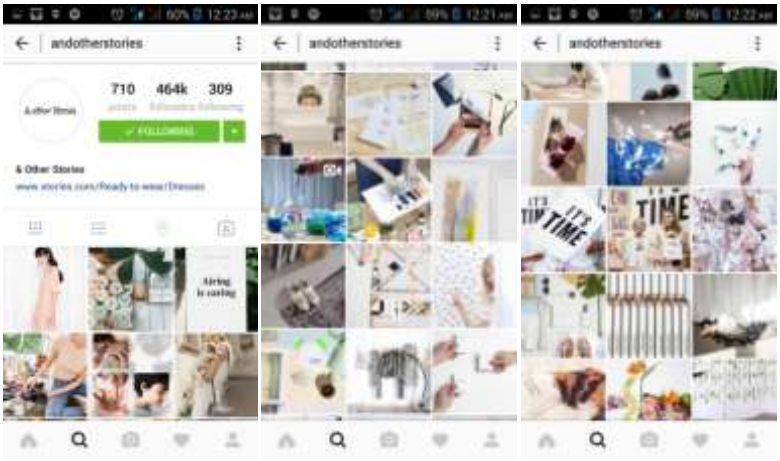
Frankie dan Kinfolk. Kinfolk dan Frankie lebih terkesan halus menggunakan warna-warna yang lembut dan tidak kontras. Layout majalah Kinfolk dan Frankie berkesan bresih atau *clean* karena memiliki banyak ruang kosong dalam layoutnya.

Gambar 3.2 Desain Layout Majalah Kinfolk
(Sumber: Kinfolk The Design Issue)

Gambar 3.3 Desain Layout Majalah Frankie
(Sumber: Frankie Issue 53)

3.5.2 Analisis Media Digital Brand Fashion

Saat ini *fashion* tidak hanya didapatkan melalui media cetak, namun juga didapatkan melalui media digital seperti website dan instagram. Banyak label *fashion* yang menggunakan instagram menjadi media penghubung antara desainer, brand, dengan konsumen yaitu pecinta *fashion*. Media digital yang digunakan oleh beberapa target audiens perancangan ini adalah instagram @andotherstories. Brand & Other Stories adalah label *fashion* yang berasal dari Swedia dengan menggunakan branding yang saat ini menjadi acuan beberapa *fashion brand* di Indonesia dalam segi artistik dalam media sosial digital.



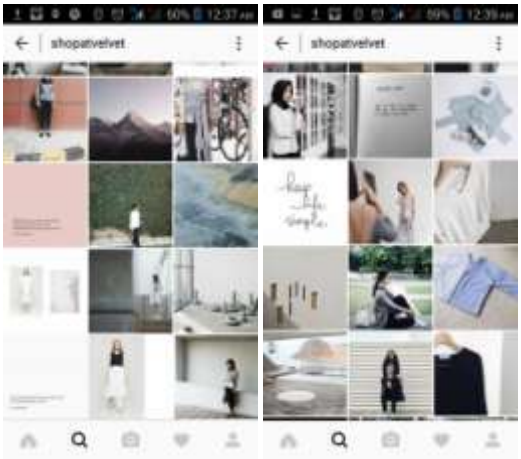
Gambar 3.4 Halaman Instagram & Other Stories

(sumber: instagram.com/andotherstories)

Gambar 3.5 Penggunaan Visual Fotografi Brand & Other Stories

(sumber: instagram.com/andotherstories)

Salah satu brand Indonesia yang memiliki karakter sama dengan & Other Stories adalah Shopatvelvet dengan jumlah pengikut akun lebih dari 60.000. Kedua brand ini menggunakan strategi visual foografi yang hampir sama, yaitu menggunakan fotografi dengan teknik flatlay, yaitu menata obyek dalam bidang datar. Sudut pengambilan gambar menggunakan sudut mata normal dan sudut mata burung dari atas (*bird eye view*).



Gambar 3.6 Halaman instagram Shopatvelvet
(sumber: instagram.com/shopatvelvet)

3.5.3 Analisis Tren

Fashion terkait dengan tren yang ada. *Fashion* merupakan bagian dari gaya hidup seseorang yang berpengaruh terhadap perkembangan zaman. Setiap tahun *fashion* memiliki gaya yang berbeda bergantung pada perkembangan teknologi dan gaya hidup pelaku industri *fashion*. Setiap tahunnya Pantone Color Institute mengeluarkan *fashion* color report. Penggunaan warna pada perancangan ini diambil dari Pantone Fashion Color Report tahun 2015-2016. Fashion Color Report yang digunakan tidak hanya warna spring/summer saja, namun juga warna fall/winter.

Gambar 3.7 Pantone Fashion Color Report 2016
(Sumber: www.pantone.com)

Analisis tren selanjutnya adalah tren desain grafis. Menurut *trend forecasting* oleh designschool.canva.com, beberapa gaya desain yang menjadi tren

pada tahun 2016 yaitu penggunaan warna terang dan berani (bright, bold colors), abstrak dan minimalis. Tren desain penggunaan warna terang dan berani sesuai dengan warna-warna pantone Fashion Color Report 2016. Kedua gaya ini akan digunakan dalam perancangan karena digunakan sebagai acuan perancangan ini.

Gambar 3.8 Trend warna-warna cerah dan berani

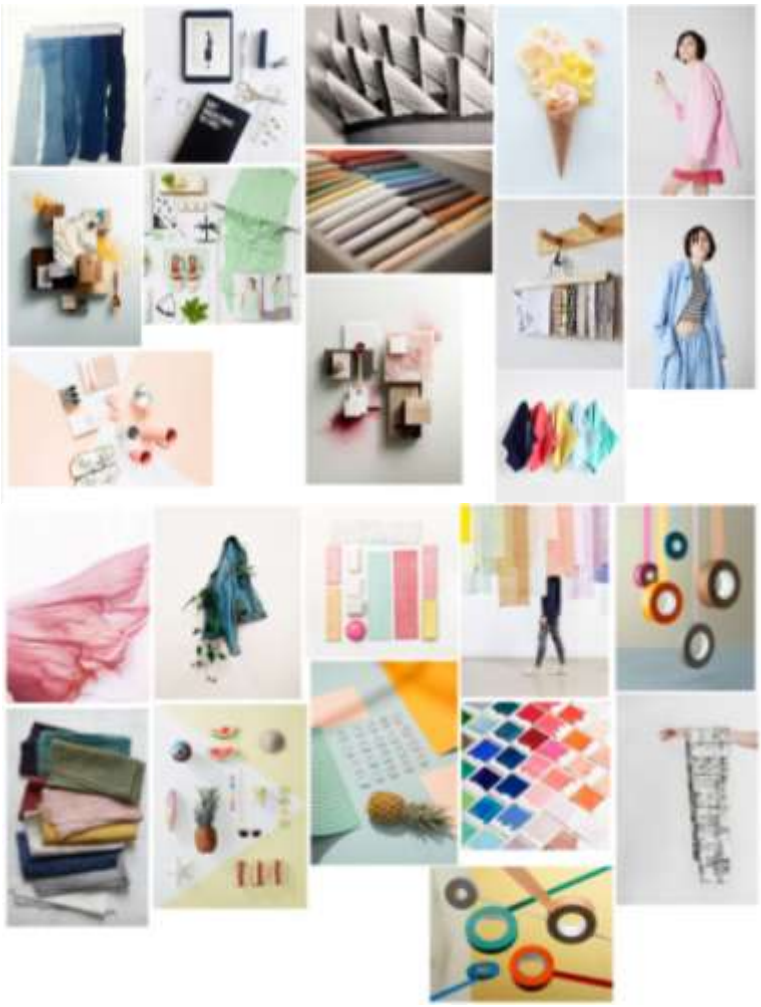
(Sumber: pinterest)

Gambar 3.9 Trend gaya desain minimalis

(Sumber: pinterest)

3.5.4 Moodboard

Setelah melakukan berbagai analisis melalui metode riset desain, hasil analisis tersebut disusun sebagai moodboard yang berfungsi sebagai acuan refrensi desain dalam preancangan ensiklopedia visual ini. Moodboard disusun berdasarkan karakteristik hasil analisis.



Gambar 3.10 Moodboard Perancangan
(Sumber: Sari, 2016)

3.6 Analisis Data

3.6.1 Analisis Observasi

Berdasarkan proses observasi yang telah dilakukan di toko kain, maka didapatkan hasil seperti berikut:

- Ragam kain yang tersedia di toko bahan sangat variatif dan dikenal dalam nama-nama serat dasar seperti katun, sutera atau wol.
- Toko satu dengan yang lain memiliki ragam kain yang berbeda-beda dan dapat memiliki nama jual yang berbeda-beda.

- Masyarakat tidak mengetahui nama sebuah bahan, hal ini mempersulit proses jual beli dan pemilihan bahan sehingga memakan waktu dan tidak efisien.
- Masyarakat memiliki perbedaan nama dalam menyebutkan sebuah material tekstil. Sebagian pula tidak mengerti nama material tekstil.
- Material yang ada di pasaran sebagian disebut berdasarkan nama pabrik produksi material tersebut.

3.6.2 Analisis Kuisioner

Dari hasil kuisioner, kemudian dianalisis dan didapatkan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

- Target audiens pada umumnya mereka mendapatkan uang saku atau pendapatan yang cukup untuk memenuhi kebutuhannya.
- Target audiens dengan usia remaja hingga dewasa awal memiliki sikap yang terbuka terhadap informasi baru dengan rasa ingin tahu yang tinggi.
- Responden sulit menemukan buku mengenai material tekstil dalam Bahasa Indonesia dan sebagian besar buku tekstil merupakan buku mengenai kain tradisional.
- Responden membutuhkan rekomendasai suatu material tekstil cocok digunakan sebagai pakaian apa.
- Visualisasi fotografi dapat menambah ketertarikan dan menjadikan informasi lebih mudah dipahami oleh audiens.
- Kesan minimalis dan modern sangat disukai responden.

3.6.3 Analisis *Depth Interview*

A. *Depth Interview* dengan Pengajar SMK Negeri 6 Surabaya

Gambar 3.11 Ibu Ismira, Pengajar Tekstil SMK Negeri 6 Surabaya
(Sumber: Sari, 2016)

Berikut merupakan hasil dari proses *depth interview* dengan Ibu Ismira, guru mata pelajaran tekstil:

- Kurikulum yang digunakan di sekolah adalah kurikulum KTSP yang disesuaikan dengan Kurikulum 2013.
- Buku sebagai media pembelajaran siswa tidak disediakan oleh pemerintah ataupun pihak sekolah. Pemerintah hanya menyediakan buku untuk guru pengajar yang digunakan dengan cara bergantian anatar guru satu dan yang lainnya.
- Dalam proses belajar jenis-jenis tekstil, siswa melakukan praktikum proses pembakaran dengan mengumpulkan jenis-jenis kain yang dikumpulkan dari sisa-sisa bahan yang didapatkan dari penjahit.
- Siswa membutuhkan media visual untuk mempelajari tekstil agar terlihat lebih menarik dan mudah dipahami.
- Dibutuhkan buku-buku mengenai material tekstil untuk menambah pengetahuan siswa dalam bidang tekstil agar siap terjun ke industri *fashion*.

B. *Depth Interview* dengan Pengajar SMK Negeri 8 Surabaya

Gambar 3.12 Ibu Sumijati, Pengajar Tekstil SMK Negeri 8 Surabaya
(Sumber: Sari, 2016)

Berikut merupakan hasil dari proses *depth interview* kepada pengajar di SMKN 8 Surabaya, Ibu Sumijati:

- Kurikulum yang digunakan di sekolah dalam mata pelajaran tekstil adalah kurikulum 2013.
- Pemerintah tidak menyediakan buku panduan atau buku pembelajaran kepada guru maupun kepada siswa.
- Buku yang menjadi panduan para guru mata pelajaran tekstil di sekolah adalah buku Pengetahuan Barang Tekstil yang diterbitkan pada tahun 1980 dan Mengenal dan Memilih Bahan Tekstil yang diterbitkan tahun 1996.
- Para guru menyusun sebuah *handout* yang digunakan para siswa untuk memudahkan proses belajar yang berupa fotokopi dari yang dimiliki oleh guru. *Handout* ini diberikan setiap pergantian materi pokok.
- Siswa diminta untuk mengumpulkan kain-kain sisa yang didapatkan dari para penjahit untuk dipelajari dikelas.
- Hal-hal visual seperti foto bahan material tekstil sangat membantu proses pembelajaran. Namun untuk saat ini media foto hanya digunakan pada presentasi oleh guru yang mengajar di kelas.

- Hal-hal mendasar yang perlu dipelajari oleh siswa tercantum pada silabus pembelajaran selama satu tahun ajaran yaitu dua semester.
- Siswa membutuhkan buku-buku penunjang mengenai tekstil untuk menambah pengetahuan siswa dan mempermudah siswa dalam mempelajari mata pelajaran tekstil.

Kesimpulan analisis depth interview dengan para guru SMK:

- Elemen visual dapat membantu sistem pembelajaran
- Kebutuhan pembelajaran sesuai dengan kurikulum 2013
- Siswa melakukan praktikum dan mengumpulkan material tekstil untuk memahami material tekstil secara langsung.

C. *Depth Interview* dengan *Fashion Designer*

Gambar 3.13 Depth Interview dengan Anandia Marina Putri
(Sumber: Sari, 2015)

Berikut merupakan hasil dari proses *depth interview* pada tanggal 20 November 2015 kepada Anandia Marina Putri, *Creative Director* dari *fashion* brand IKYK:

- Dibutuhkan ketelitian dalam memilih material bahan tekstil dalam setiap koleksi dan pengembangan desain.

- Polyester termasuk dalam jenis material *eco-friendly* karena daya tahan yang dimiliki oleh polyester lebih lama dan lebih nyaman untuk digunakan. Polyester dapat digunakan secara berulang-ulang kali.
- Polyester memiliki karakteristik bahan yang lebih dingin dibandingkan dengan material 100% *cotton* sehingga dapat mengurangi penggunaan pendingin ruangan.
- Daya tahan sebuah material akan sangat berpengaruh terhadap limbah tekstil dan hal ini dapat mengurangi konsumerisme.
- Penghasil linen tradisional di Indonesia sangat banyak yang menggunakan pewarna dengan *natural dyed* dari bahan-bahan alami.
- Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan sebuah material tekstil adalah warna, keunikan dan tekstur.
- Dalam proses pemilihan jenis material adalah kepekaan dengan indra perasa terhadap tekstur material tekstil dan ketelitian. Hal ini berkaitan dengan pengalaman setiap orang. Berawal dari kepekaan terhadap tekstur, nantinya akan berepengaruh terhadap aspek-aspek lain.
- Cara untuk menambah pengetahuan tekstur kain adalah *feel the fabric live*. Hal ini bisa dilakukan dengan pergi ke toko-toko pakaian seperti untuk merasakan tekstur tekstil.
- *Care instruction* sangat penting untuk material tekstil. Bagaimana menjaga kualitas dari material tekstil tersebut, baik masyarakat umum ataupun pelaku di industri ini, perlu memahaminya.
- Kebanyakan *care fabric* masih konvensional karena pengetahuan masyarakat tentang istilah dasar dalam *care instruction* juga masih kurang. Tektur kain, misalnya seperti *pleats*, akan hilang teksturnya karena kesalahan perawatan.
- Pada dasarnya dalam memilih jenis material tekstil adalah bahan dasar dari material tekstil dan pemakaiannya. Desainer harus memahami jenis tekstil tertentu dapat digunakan untuk apa dan menjadi apa.

- Jenis material tekstil dapat diketahui bukan dari tukang bahan saja. Sementara tukang bahan sendiri memiliki perbedaan bahasa. Diperlukan pengetahuan untuk bahasa bakunya agar tidak membingungkan orang. Hal itu akan sangat membantu saat sudah terjun di industri *fashion* secara langsung.
- Buku pengetahuan mengenai material tekstil penting. Karena dengan buku, informasi dapat terkumpul menjadi satu. Tapi setelah baca buku kita harus berpengalaman sendiri. Melalui buku, dapat menjadi sumber informasi apa yang harus dicari.
- Kurangnya pendidikan di Indonesia sendiri *source* ilmu pengetahuan masih terpaku di buku *textbook* dari pemerintah saja. Seharusnya saat ini materi yang diberikan lebih detail dan mendalam sesuai dengan apa yang dipelajari dan perkembangan tren saat ini.

Kesimpulan analisis dengan *fashion designer*:

- Tekstil perlu dirasakan sehingga observasi langsung merupakan salah satu cara untuk memahami material tekstil.
- Diperlukan pemahaman mengenai perawatan material tekstil untuk menjaga pakaian tetap tahan lama.
- Tren yang perlu dipahami saat ini adalah *eco-fashion* sehingga perawatan yang baik sebuah pakaian merupakan salah satu cara dalam mengurangi limbah tekstil.

D. *Depth Interview* dengan *Fashion Student*

Berikut merupakan hasil dari proses *depth interview* pada tanggal 7 Maret 2016 kepada Rahmadina Apriliza, mahasiswa Kriya Tekstil Telkom University, Bandung:

- Sebagai mahasiswa yang mempelajari desain fashion, pemahaman material tekstil dilakukan dengan melakukan observasi langsung karena jenis-jenis sangat beragam dan perlu disentuh untuk merasakan tekstur sebuah material.

- Buku bacaan yang disediakan oleh kampus berbahasa Inggris dan dalam mempelajarinya, terkadang sedikit bingung karena tidak dapat diterjemahkan dengan jelas sehingga membutuhkan penjelasan lanjutan atau visual.
- Perlu memahami mengenai jenis-jenis materialnya bagaimana, sifat bahan, dan pengaruh terhadap *fabric care* dan kesan saat dipakai. Selain itu, perlu juga diketahui cara pengolahan struktur serat apakah dengan teknik tenun atau lainnya.
- Diperlukan buku yang mencantumkan visual dengan baik sehingga lebih mudah dalam proses belajar dan pemahaman informasi.

Kesimpulan analisis depth interview dengan fashion student:

- Pemahaman material tekstil dimulai dari sifat-sifat bahan hingga perawatan material untuk menciptakan desain yang baik.
- Observasi langsung merupakan cara yang efektif dalam mempelajari material tekstil
- Buku dengan visualisasi yang baik akan lebih mudah untuk dipahami dan lebih menarik untuk dibaca.

3.6.4 Analisis *Artifact Analysis*

A. Analisis Buku Pengetahuan Barang Tekstil

Gambar 3.14 Buku Pengetahuan Barang Tekstil

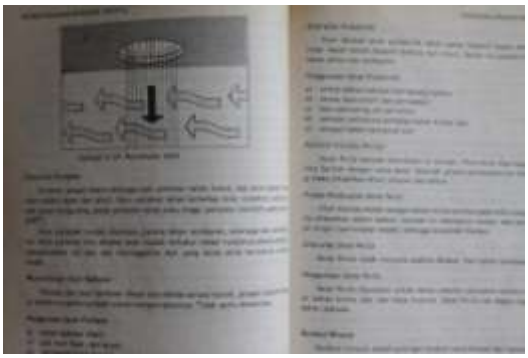
Buku pengetahuan barang tekstil merupakan buku yang digunakan oleh para tim pengajar mata pelajaran tekstil di SMK Negeri 8 Surabaya untuk panduan dan refrensi materi yang disampaikan kepada siswa. Dari buku ini, para tim pengajar mata pelajaran tekstil membuat sebuah *handout* yang diberikan kepada siswa sebagai panduan

Buku ini merupakan buku tua yang diterbitkan oleh Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan pada tahun 1980. Buku ini berisi hal-hal yang mencakup materi-materi mengenai tiga hal yaitu pengenalan bahan tekstil, pembuatan bahan tekstil, dan penyempurnaan bahan tekstil. Ketiga materi tersebut bersifat teknik. Berikut merupakan analisis dari segi konten dan aspek visual:

a. Konten

- Kurikulum yang digunakan dalam penyusunan buku ini adalah kurikulum 1976 dan 1977. Sedangkan saat ini, kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum KTSP 2013.
- Buku ini hanya berisi 3 bab, yaitu pengenalan bahan tekstil, pembuatan bahan tekstil, dan penyempurnaan bahan tekstil.
- Bahasa dan istilah yang digunakan dalam buku masih sangat kuno, tidak terdapat istilah-istilah baru dalam industri *fashion* dan tekstil yang sedang berkembang saat ini.
- Tidak mencantumkan jenis-jenis kain yang sudah jadi untuk dapat dikembangkan menjadi sebuah desain oleh siswa SMK.
- Pembahasan mengenai teknik pembuatan tekstil mendominasi sebagai besar isi buku dan tidak terdapat mengenai jenis-jenis tekstil untuk pengembangan desain dalam pembelajaran tata busana.
- Bahasa yang digunakan sangat berupa ilmiah seperti ditujukan untuk siswa teknik.

b. Elemen Visual



Gambar 3.15 Desain Tampilan Isi Buku Pengetahuan Barang Tekstil
(sumber: Buku Pengetahuan Barang Tekstil)

- Desain tampilan cover menggunakan teknik ilustrasi yang berupa outline.
- Layout buku menggunakan sistem satu kolom, tidak memiliki *grid hierarchy* dan tidak memiliki konsep desain.
- Visual pendukung yang digunakan dalam buku ini sebagai penjelasan materi berupa ilustrasi berwarna hitam putih.

Gambar 3.16 Ilustrasi yang terdapat dalam buku Pengetahuan Barang Tekstil
(sumber: Buku Pengetahuan Barang Tekstil)

- Tipografi yang digunakan adalah jenis huruf sans serif (tidak berkait)
- Bentuk orientasi buku ini adalah potrait dengan dimensi tinggi dan lebarnya 21 cm dan 14 cm.

B. Analisis Buku Mengenal dan Memilih Bahan Tekstil

Gambar 3.17 Bagian Cover Buku Mengenal dan Memilih Bahan Tekstil

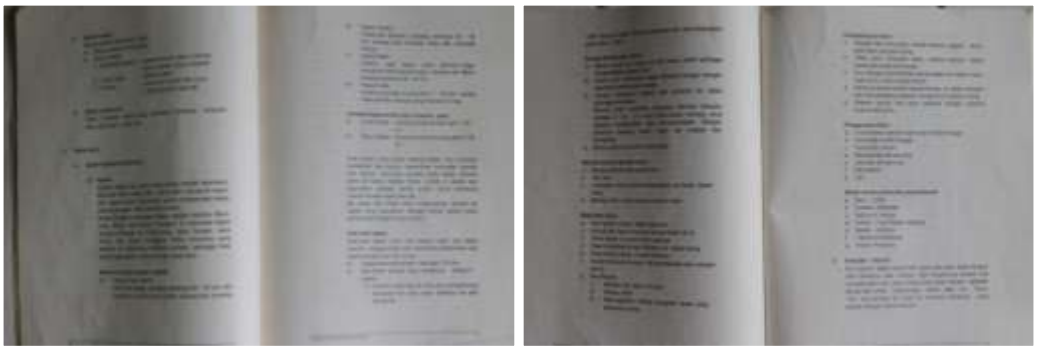
Buku ini merupakan buku yang digunakan oleh tim pengajar mata pelajaran tekstil dari SMK Negeri 6 Surabaya selain buku Pengetahuan Barang Tekstil. Buku ini merupakan buku yang diterbitkan oleh Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan pada tahun 1996.

Seperti sebelumnya, para tim pengajar mata pelajaran tekstil mengambil sebagian konten dari buku ini sebagai litaratur pembuatan *handout*. *Handout* ini diserahkan kepada siswa di kelas untuk mempermudah sistem pembelajaran. Berikut merupakan hasil analisis dari berbagai aspek dalam buku ini:

a. Konten

- Kurikulum yang mendasari pembuatan buku ini merupakan kurikulum tahun 1994 SMK. Kurikulum tidak cocok dengan kurikulum yang digunakan saat ini yaitu KTSP dan Kurikulum 2013.
- Buku ini berisi 3 bab yang membahas jenis-jenis material tekstil. Pada bab I hal yang dibahas adalah bahan utama, bahan penunjang, dan bahan pelengkap, bab ii membahas tentang mengenal macam-macam serat tekstil, kemudian bab terakhir membahas macam-macam benang dan kegunaannya.
- Buku ini tidak mencantumkan teknik dasar pembuatan kain yang merupakan hal-hal yang dipelajari berdasarkan kurikulum saat ini.
- Penjelasan buku ini berupa poin-poin tidak berupa narasi seperti buku pelajaran lainnya.

b. Elemen Visual



Gambar 3.18 Desain Tampilan Isi Buku Mengenal dan Memilih Bahann Tekstil
(sumber: Buku Mengenal dan Memilih Bahan Tekstil)

- Desain cover menggunakan teknik visual fotografi tetapi hasil fotografi tidak merepresentasikan isi buku dengan *font type* serif (berkait).
- Tipografi yang digunakan pada konten buku adalah jenis sans-serif (tidak berkait) agar lebih mudah dibaca.
- Elemen visual seperti gambar yang merupakan hal penting dalam pembelajaran ini tetapi buku ini tidak mencantumkan gambar apapun.
- Layout buku tidak menggunakan sistem grid dan berbentuk poin-poin sehingga kurang menarik.
- Bentuk orientasi buku ini adalah potrait dengan dimensi tinggi dan lebarnya adalah 27,4 cm dan 19 cm

3.7 Teknik Perancangan

Proses perancangan buku jenis-jenis material tekstil ini berdasarkan pada hasil penelitian yang telah dilakukan melalui berbagai metode dan sumber data, serta teori-teori yang ada. Hasil tersebut menjadi acuan dalam proses desain, baik dari segi konsep, penggunaan fotografi, gaya gambar illustrasi, tone warna hingga gaya bahasa yang digunakan dalam teks narasi buku ini.

3.7.1 Perancangan Konsep Desain

Dalam menentukan konsep desain, terlebih dahulu akan ditentukan problematika desain yang diangkat, yaitu ketidakpahaman fashion student (siswa

SMK tata busana dan mahasiswa desain *fashion*) terhadap pengetahuan dasar mengenai jenis-jenis material tekstil hingga pengaplikasian dan perawatan material tekstil. Identifikasi permasalahan dilakukan melalui observasi, kuisioner, *depth interview* dan studi literatur untuk mendapatkan konsep yang sesuai dengan karakter audiens. Sehingga konsep buku ini dapat membuat audiens lebih tertatrik dan menjadikan informasi dapat diterima dengan mudah dalam mempelajari jenis-jenis material tekstil.

3.7.2 Konten Desain

Penentuan konten desain didapatkan dari analisis berbagai kebutuhan pembelajaran, baik dari kebutuhan pembelajaran siswa SMK jurusan tata busana mengenai material tekstil serta kebutuhan dari mahasiswa desain fashion. Selain dari kebutuhan target audiens, analisis juga didapatkan melalui analisis depth interview fashion desainer sebagai narasumber yang berpengalaman di industri fashion mengenai konten perancangan ini. Ketiga hasil tersebut dianalisis dan dibandingkan untuk mendapatkan konten ensiklopedia visual yang tepat guna dan sesuai dengan kebutuhan target audiens.

3.7.3 Kriteria Desain

Dalam perancangan ensiklopedia visual jenis-jenis mterial tekstil meliputi beberapa variabel penelitian yang akan dibahas. Variabel-varaibel tersebut berupa pengetahuan dasar jenis-jenis material tekstil hingga pengembangan material tekstil, aspek estetika, warna, tipografi, ilustrasi dan layout. Proses desain akan melalui proses *sketsa, comprehensive design,* dan *final design.*

Variabel yang muncul dalam perancangan ini adalah sebagai berikut:

a. Layout

Layout diaplikasikan menggunakan sistem grid. Dengan penggunaan grid dalam desain editorial, maka desain akan lebih fleksibel dan lebih tertata. Selain itu dapat memudahkan untuk mempertahankan konsep perancangan yang ingin disampaikan.

b. Gaya Visual

Gaya visual dalam ensiklopedia ini menggunakan elemen fotografi dan piktogram.

1) Fotografi

   Penggunaan elemen fotografi digunakan untuk memperjelas informasi yang ingin disampaikan mengenai material tekstil yang dibahas.

2) Piktogram

   Elemen visual piktogram untuk mempersingkat suatu informasi menjadi lebih mudah dipahami dan dapat terstruktur dengan baik. Piktogram dalam buku ini digunakan pada index jenis-jenis material tekstil yang memberikan informasi tentang jenis konstruksi, sifat-sifat material, hingga teknik perawatan.

c. Penggunaan Warna

Warna adalah elemen penting dalam perancangan ini karena dapat membangun kesan dari konsep yang ingin disampaikan. Warna yang dipilih diambil dari tone warna fashion yang didapatkan dari pantone fashion color trend tahun 2015-2016. Hal ini untuk menyampaikan informasi mengenai fashion yang merupakan hal yang berhubungan dengan material tekstil.

d. Tipografi

Pemilihan jenis huruf dalam perancangan ini menggunakan huruf berjenis sans serif yang tidak berkait. Jenis huruf yang dipilih berkesan modern, clean, dan dinamis dengan ujung-ujung yang tajam untuk menunjukkan kesan fashion yang trendy.

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB IV
KONSEP DESAIN

4.1 Deskripsi Perancangan

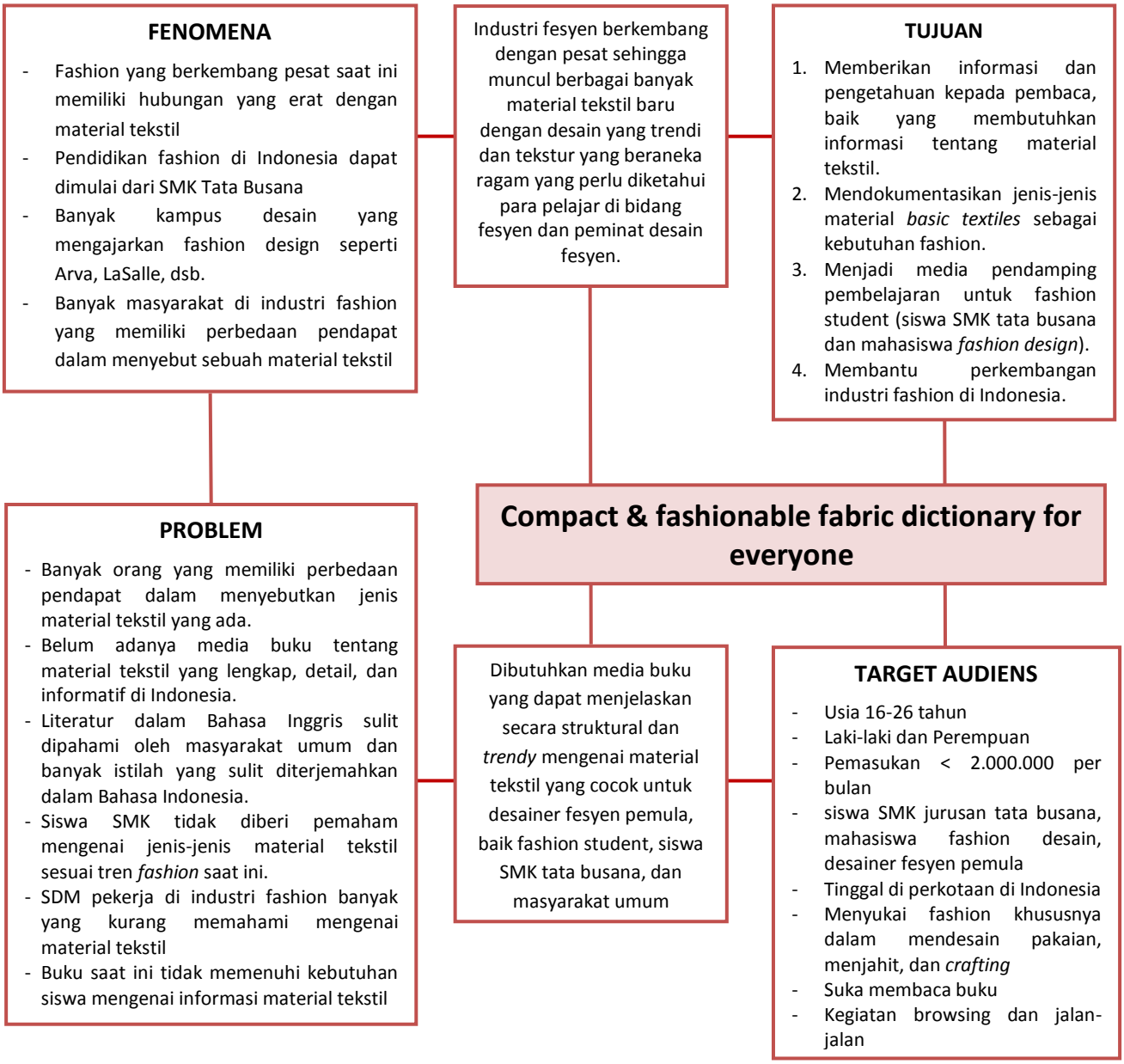
Perancangan ensiklopedia visual merupakan salah satu upaya dalam mendokumentasikan jenis-jenis material tekstil yang berkembang dan tersedia di Indonesia. Buku ini dirancang untuk membantu mahasiswa desain fesyen, siswa SMK Tata Busana, pengajar, ataupun para pelaku industri fashion dalam mempelajari material tekstil yang sesuai dengan kondisi industri fashion saat ini. Masyarakat umum yang baru terjun ke industri fashion juga dapat menggunakan buku ini sebagai panduan dalam mempelajari material tekstil.

Konsep visual untuk perancangan ini ditentukan melalui hasil analisis yang telah ditentukan berdasarkan data-data yang diperoleh seperti analisis depth interview dengan para pengajar siswa SMK tata busana, mahasiswa *fashion*, dan desainer fashion, analisis buku-buku terdahulu yang digunakan dalam proses belajar mengajar, dan studi teori buku-buku yang terkait pada perancangan ini. Kemudian dilakukan pengaplikasian referensi visual yang akan dikembangkan dalam perancangan buku visual jenis-jenis material tekstil.

4.2 Segmentasi Target Audiens

- Usia : 16-26
- Jenis kelamin : Laki-laki dan Perempuan
- Pemasukan : < 5.000.000 per bulan
- Pekerjaan : siswa SMK jurusan tata busana, mahasiswa fashion desain, desainer fesyen pemula
- Tinggal di perkotaan di Indonesia
- Menyukai fashion khususnya dalam mendesain pakaian, menjahit, dan *crafting*
- Suka membaca buku

4.3 Konsep Desain



Bagan 4.1 Bagan konsep Big Idea Ensiklopedia visual Jenis-jenis Material Tekstil (Sumber: Sari, 2016)

4.3.1 *Big Idea*

Konsep visual untuk perancangan ini ditentukan melalui hasil analisis yang telah ditentukan berdasarkan data-data yang diperoleh seperti analisis depth interview narasumber, analisis karakteristik target audiens melalui *depth interview*

dan kuisioner, serta studi literatur, eksisting, dan komparator buku-buku yang berkaitan dengan perancangan ini. Dari hasil analisis tersebut dapat ditarik *big idea* yang menjadi dasar utama dalam perancangan ini yang sesuai dengan kebutuhan.

Big idea dari perancangan ini adalah "*Compatible fabric dictionary for everyone*". Konsep ini akan menjelaskan mengenai sejarah material tekstil, konstruksi material hingga jenis-jenis material kain berdasarkan serat secara struktual yang cocok untuk berbagai kalangan masyarakat mulai dari siswa SMK, mahasiswa desain fesyen, ataupun masyarakat umum yang hobi menjahit atau ingin membuka usaha *fashion brand*. Dari buku ini diharapkan pembaca akan memahami hal-hal dasar dan jenis-jenis material tekstil sehingga akan membantu dalam pemilihan bahan serta efisiensi waktu dalam pemilihan material serta dapat industri fashion di Indonesia dapat berkembang. Dari *big idea* tersebut, audiens akan merasakan kesan *compact*, *trendy*, dan struktural.

4.3.2 Output Perancangan

Produk dari perancangan ini adalah sebuah buku berisi informasi mengenai berbagai jenis material tekstil yang berupa ensiklopedia visual. Buku ini membahas tentang pengenalan umum dan sejarah tentang material tekstil, cara produksi material tekstil, pengembangan desain material tekstil, kemudian penjelasan mengenai jenis-jenis material tekstil yang meliputi; material katun (*cotton*), linen, wol (*wool*), sutra (*silk*), dan material dengan serat buatan. Konten pembahasan tersebut terbagi ke dalam bab (*chapter*) berdasarkan sistematika urutan yang tepat mulai dari pengenalan hingga jenis-jenis material tekstil tersebut. Informasi pada buku ini disampaikan dengan penyertaan gambar berupa fotografi, ilustrasi dan infografis yang ditentukan berdasarkan kebutuhan informasi.

4.3.3 Konsep Media

Konsep media yang digunakan untuk perancangan ensiklopedia visual jenis-jenis material tesktil adalah:

- Elemen Visual

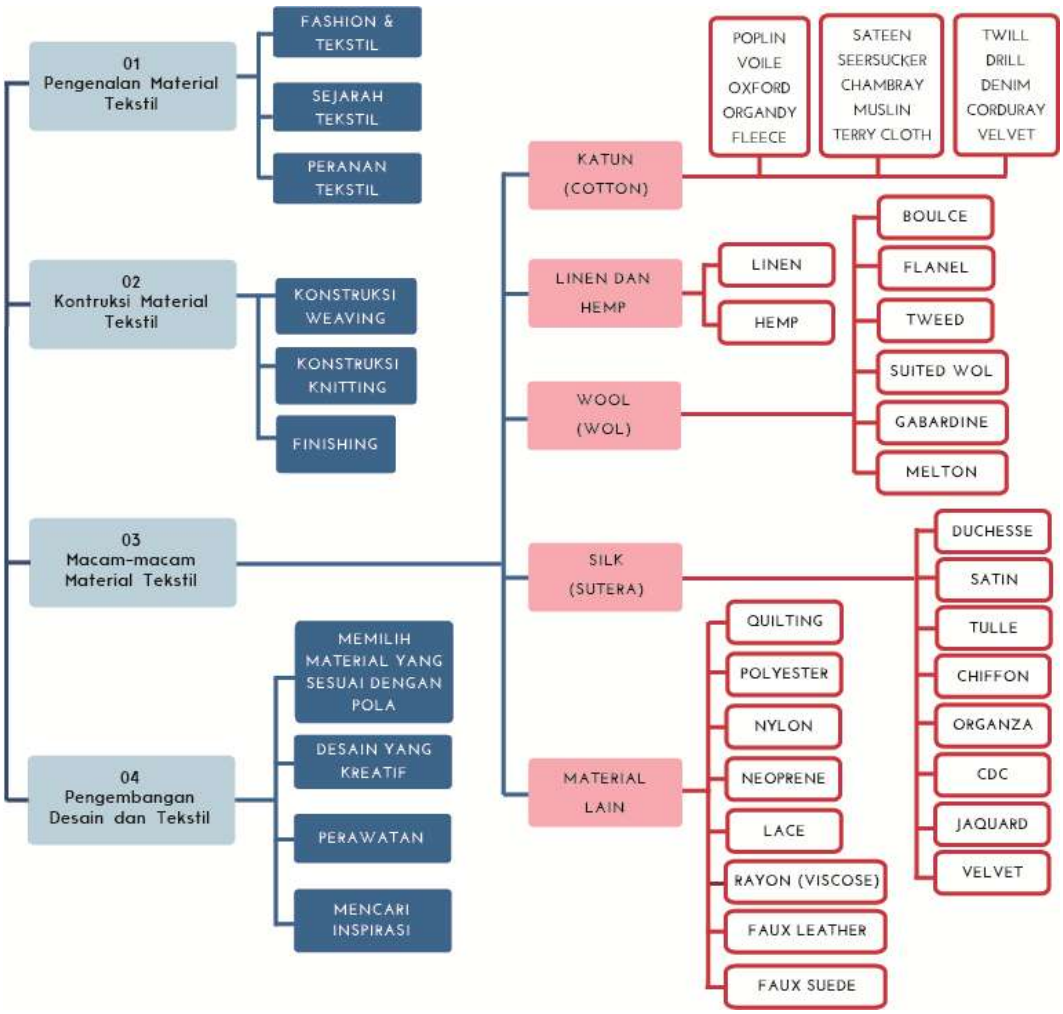
  Dari hasil analisis target audiens serta depth interview kepada narasumber, didapatkan data bahwa dalam proses memahami material tekstil dibutuhkan sebuah elemen visual yang dapat merepresentasikan tiap tekstur material kain. Sehingga buku ini dirancang dengan menyertakan setiap contoh material tekstil atau berupa material tekstil saat digunakan sebagai pakaian jadi dalam bentuk fotografi.
- Informatif dan struktural

  Pembaca perlu dengan mudah memahami isi buku maka diperlukan buku yang informatif dan runtut. Buku ini akan dirancang dengan bahasa semi formal yang mudah dipahami target audiens yang merupakan siswa SMK, mahasiswa fashion, dan masyarakat umum yang ingin belajar mengenai material kain. Buku ini disusun dengan struktural berdasarkan sistem grid serta menggunakan *info box*, piktogram sebagai index agar pembaca lebih efektif dalam menyerap informasi sehingga terlihat lebih rapi dan mudah dipahami oleh pembaca.

4.4 Kriteria Desain

4.4.1 Struktur dan Konten Buku Visual

Struktur dan konten dari buku visual ini ditentukan berdasarkan alur dari berbagai hasil analisis data depth interview dan menyesuaikan dengan kebutuhan kurikulum di sekolah.



Bagan 4.2 Diagram konten buku visual

(Sumber: Sari, 2016)

Konten buku visual terbagi atas empat bab dengan konten utama adalah bab 3, yaitu bab Jenis-jenis Material Tekstil. Berikut merupakan penjelasan dari diagram struktur dan konten dari perancangan buku visual jenis-jenis material tekstil.

A. Cover Buku

B. *Masthead*

C. Daftar Isi

D. *Foreword* (Kata Sambutan)

E. Chapter 1: Pengenalan Material Tekstil (halaman 4 – 15)

Sub-bab: Fashion & Tekstil (halaman 6 – 7)

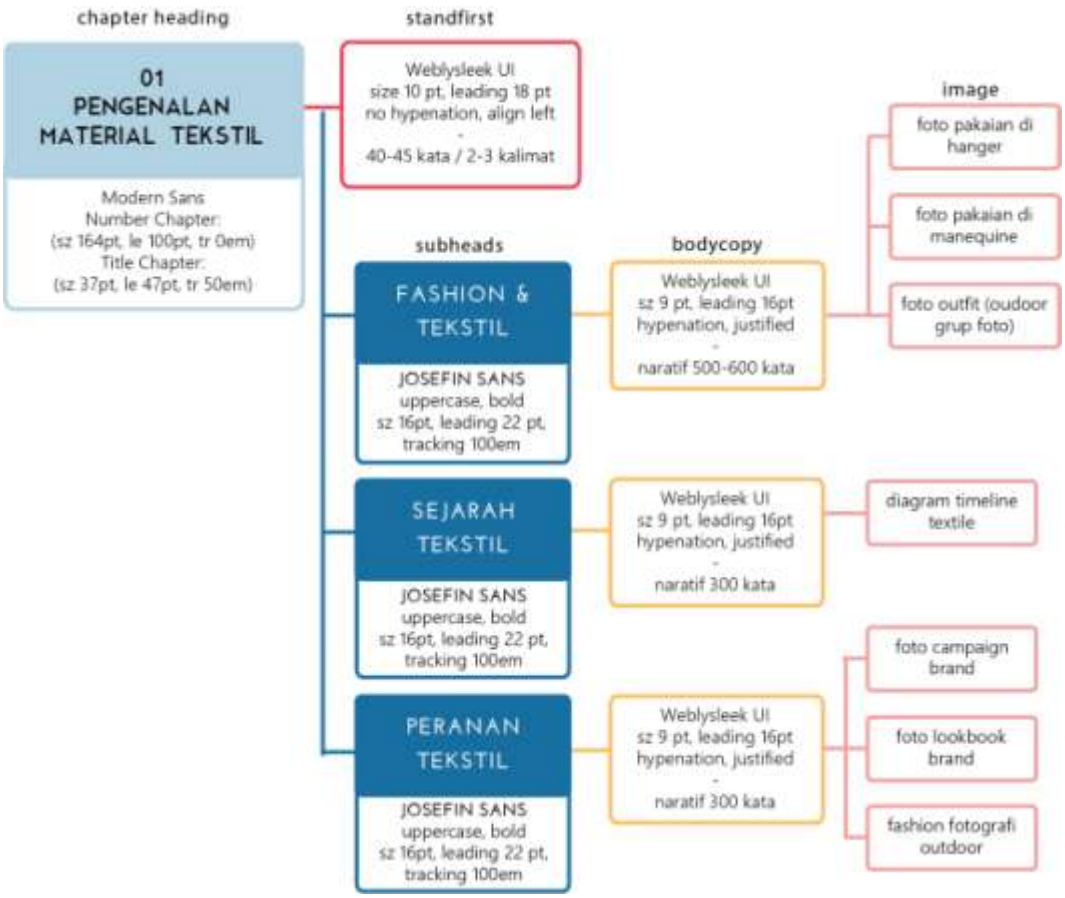
Fashion dan material tekstil berkembang secara bersama-sama. Kedua hal tersebut memiliki keterkaitan satu sama lain. Teknologi material tekstil yang berkembang memperangaruhi perkembangan fashion di Indonesia. Munculnya berbagai material tekstil baru yang dihasilkan oleh berkembangnya teknologi pembuatan tekstil memberikan ruang untuk para desainer sehingga mereka dapat mewujudkan material-material tersebut dalam sebuah pakaian yang sangat menarik, memiliki daya seni tinggi, dan memiliki daya jual.

Sub-bab: Sejarah & perkembangan tekstil (halaman 8 – 11)

Perkembangan material tekstil yang sangat pesat membuat fungsi fashion mulai berkembang lebih dari sekedar kebutuhan primer manusia. Material tekstil yang diproduksi mengalami berbagai perubahan fungsi dan sudut pandang. Sejarah dan perkembangan tekstil seiring peradaban manusia mulai dari jaman pra-sejarah hingga pada sekitar tahun 2000.

Sub-bab: Peranan Tekstil (halaman 12 – 15)

Peranan tekstil dalam kehidupan manusia sangat besar. Tekstil memiliki fungsi sebagai banyak hal, tidak hanya sebagai pakaian tetapi lebih dari itu. Tekstil digunakan sebagai pembeda identitas setiap individu. Setiap masanya tekstil memiliki peranan yang besar dalam perkembangan sejarah manusia. Tidak hanya sebagai pakaian, tetapi juga memiliki esensi dan nilai-nilai tertentu.



Bagan 4.3 Kriteria Desain Konten Buku Bab 1

(Sumber: Sari, 2016)

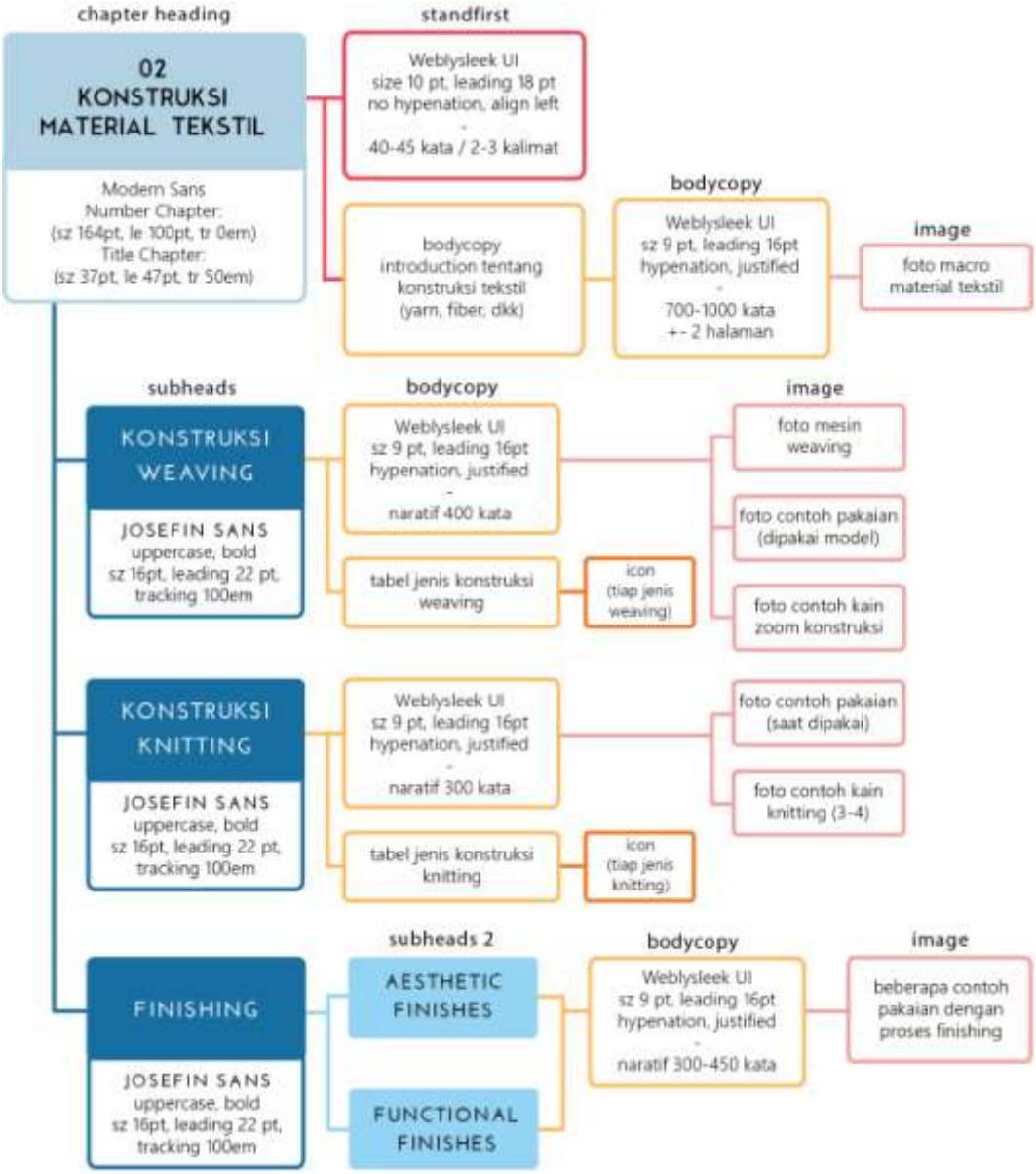
F. Chapter 2 : Kontruksi Material Tekstil (halaman 16 – 35)

Material tekstil yang digunakan oleh masyarakat menjalani sebuah proses produksi. Proses produksi ini menggunakan teknik dan benang tertentu. Pembuatan material tekstil yang berasal dari benang yang disusun dan disatukan. Susunan benang dipersilangkan atau serabut yang disusun melalui proses penjepitan (felt). Proses penyusunan benang dalam pembentukan kain adalah *weaving* dan *knit*. Sedangkan untuk proses felt, biasanya berupa wool, disusun melalui proses pembuatan dasar kain yang tidak memiliki aturan tenun.

Weaving Construction (halaman 17 – 24)

Knitting Construction (halaman 25 – 32)

Finishing (halaman 32 – 35)



Bagan 4.4 Kriteria Desain Konten Buku Bab 2

(Sumber: Sari, 2016)

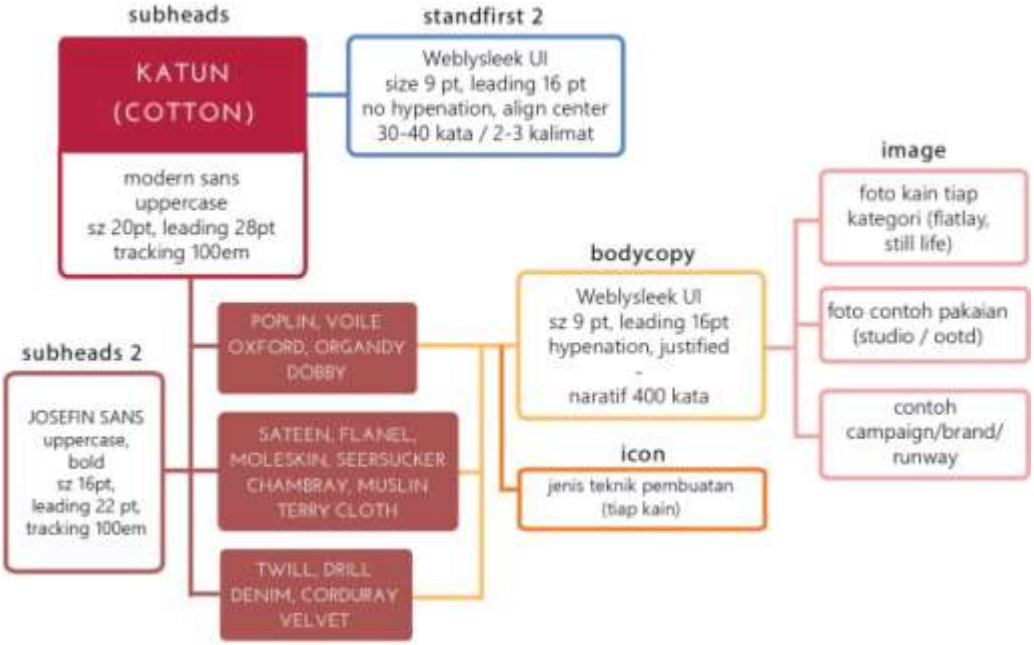
G. Chapter 03 : Macam-macam tekstil (halaman 36 – 125)

Material tekstil merupakan bahan dasar dalam pembuatan pakaian. Material tekstil terus bertambah jenis-jenisnya seiring perkembangan teknologi pembuatan tekstil. Material-material tekstil tersebut dapat digolongkan menjadi berbagai macam jenis berdasarkan asal serat material kain tersebut.

Sub-bab: KATUN (COTTON)

Katun merupakan material tekstil yang mendominasi sebagian besar pakaian yang digunakan sehari-hari. Sifatnya yang lembut, ringan, dan bisa diaplikasikan di berbagai jenis pakaian membuat material ini mudah ditemukan di pasaran dan merupakan serat yang paling populer di dunia. Katun memiliki berbagai macam jenis, ada yang bersifat hangat atau dingin, lembut ataupun crisp, dapat berkesan elegan dan formal atau pun bersantai, mudah rusak atau tahan lama. Pembahasan pada bab ini diurutkan sesuai alfabet nama material kain.

• Poplin • Voile • Oxford • Organdy • Dobby	• Sateen • Flannel • Moleskin • Seersucker • Chambray • Muslin (blacu) • Terry cloth	• Twill / chino • Drill • Denim • Corduroy • Velvet



Bagan 4.5 Bagan Kriteria Desain Konten Bab 3 Subbab Katun

(Sumber: Sari, 2016)

Sub-bab: LINEN DAN *HEMP*

Linen dan *hemp* merupakan jenis material tekstil yang seratnya berasal dari serat tumbuhan seperti material katun. Hal ini menyebabkan kedua material ini disebut juga sebagai sepupu dari katun. Sifat material linen dan *hemp* memiliki banyak kesamaan dengan material katun.

a. Linen

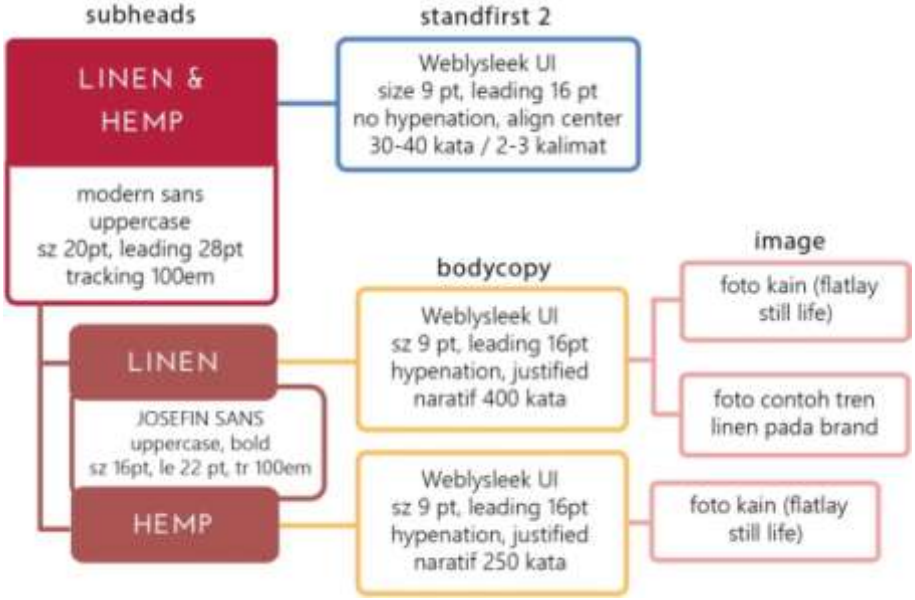
Linen merupakan material tesktil yang berasal dari serat Linum Lisitatissimum atau tanaman vlas (flax plant). Serat linen berasal dari bagian batang kulit pohon. Hal ini menyebabkan tekstur pada linen yang berubeda-beda dan tidak berpola. Linen telah dikenal sejak jaman pra sejarah atau sekitar 6000 tahun yang lalu di daerah Timur Tengah. Dahulu, masyarakat Mesir menganggap linen sebagai simbol penerangan, kesucian dan kejayaan. Selain itu linen digunakan untuk sistem mata uang dan sebagai pembungkus jasad mumi. Linen memiliki serat-serat yang cukup panjang sehingga dapat memiliki sifat yang sejuk di cuaca yang panas dan cukup tahan lama.

Dalam merawat linen, perlu diperhatikan bahwa linen memiliki karakteristik seperti katun. Dalam mencuci material linen, prosesnya sama dengan kain katu. Pakaian berbahan linen sebaiknya dijemur secara alami dibawah terik matahari tetapi linen akan lebih tahan lama jika disetrika pada keadaan sedikit lembab.

a. *Hemp*

Hemp fabric dikenal sejenis dengan serat rami yang berasal dari tumbuhan *Cannabis*. Henep merupakan nama lain dari material *hemp* dalam Bahasa Indonesia. *Hemp* merupakan salah satu material tekstil yang memiliki daya tahan tinggi dan bermanfaat untuk lingkungan karena *hemp* tidak membutuhkan banyakpestisida untuk tumbuh. Tekstur yang dimiliki oleh material *hemp* mirip dengan tekstur linen. *Hemp* memiliki tekstur yang lebih kasar dan biasaya susanan serat seperti herringbone atau kanvas.

Material *hemp* memiliki kekuatan serat yang tinggi sehingga kaku dan tidak elastis. Hal ini membuat material *hemp* digunakan sebagai bahan dasar totebag, outerwear, atau celana. Biasanya *hemp* dipasaran berwarna abu-abu pucat kekuning-kunungan hingga coklat. Sedikit matrial *hemp* yang dijual dalam setelah proses pewarnaan.



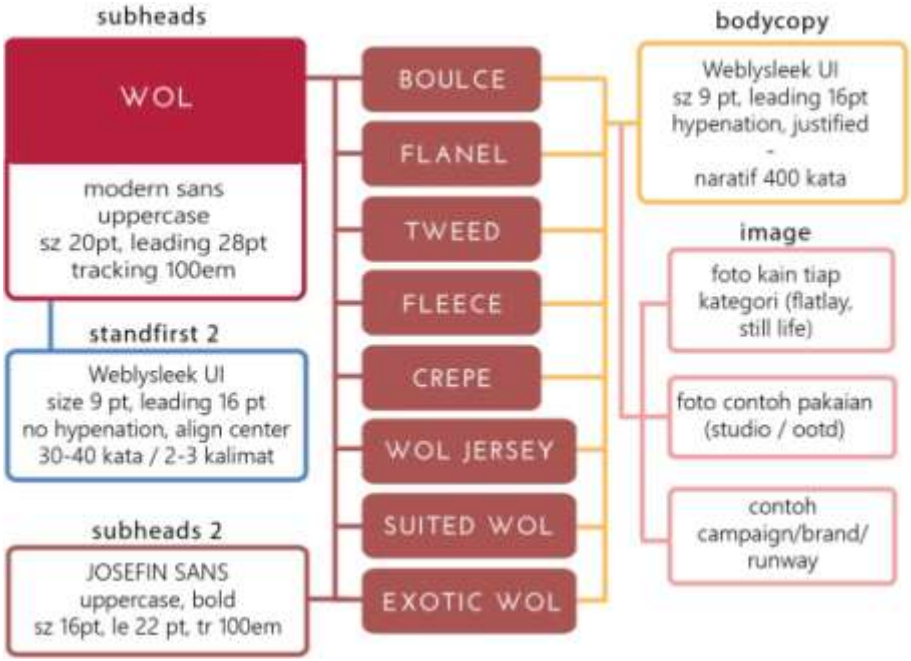
Bagan 4.6 Bagan Kriteria Desain Konten Bab 3 Subbab Linen dan Hemp
(Sumber: Sari, 2016)

Sub-bab: WOL (WOOL)

Sepanjang peradaban manusia, hewan dan manusia hidup berdampingan. Wol merupakan jenis material tekstil dengan serat yang berasal dari protein hewani. Wool terbuat dari rambut-rambut yang diperoleh dari domba, biri-biri, dan binatang berambut lainnya. Material wol memiliki sinonim yaitu kehangatan saat musim dingin (*winter*). Banyak para desainer yang menggunakan material ini dalam koleksi *fall/winter*.

a. Boulcé
b. Flanel
c. Tweed
d. Fleece
e. Crepe

f. Wool Jersey
g. Suiting Wool
h. Exotic Wool (Cashmere, Mohair, Angora, Alpaca, Vicuna)



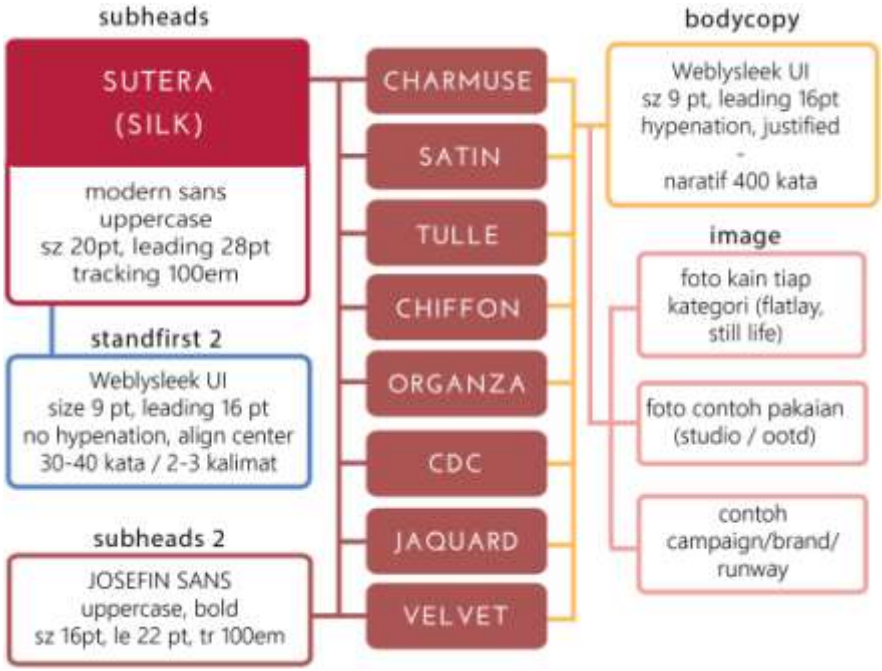
Bagan 4.7 Bagan Kriteria Desain Konten Bab 3 Subbab Wol
(Sumber: Sari, 2016)

Sub-bab: SUTERA (SILK)

Sutera merupakan satu-satunya serat alam yang berbentuk filamen yang diperoleh dari sarang kepompong ulat sutera. China merupakan negara yang pertama kali memproduksi sutra pada zaman pra sejarah yang digunakan untuk para petinggi kerajaan. Peternakan ulat sutera di Indonesia terdapat di wilayah Sulawesi Selatan dan Jawa Barat. Di Sulawesi, sutera diolah menjadi sarung Bugis. Walaupun selama berabad-abad sutera merupakan luxury fabric, kini sutera dapat diperolah dimanapun sejak menjadi mass fashion, dan sebagian memiliki harga yang dapat dijangkau oleh masyarakat tertentu.

a. Charmeuse
b. Satin
c. Chiffon
d. Tulle

e. Organza
f. Crepe De Chine
g. Jaquard
h. Velvet

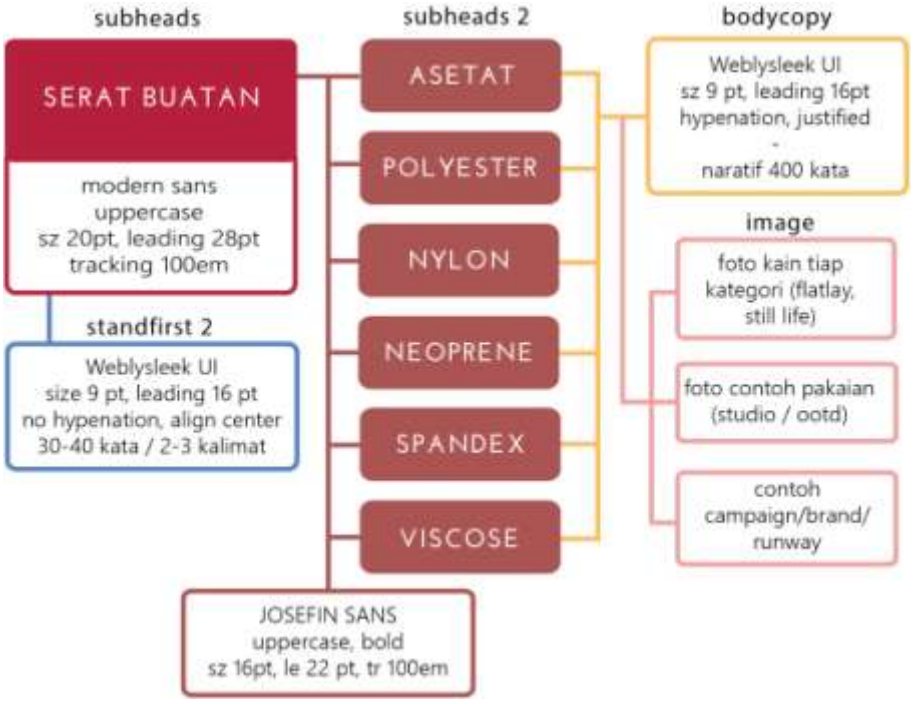


Bagan 4.8 Bagan Kriteria Desain Konten Bab 3 Subbab Sutera
(Sumber: Sari, 2016)

Sub-bab: SERAT BUATAN

Selain dari serat yang bersifat alami seperti serat tumbuhan dan hewani, material tekstil juga dibuat menggunakan serat buatan. Kini banyak di toko bahan material tekstil yang mejual material tekstil dengan serat campuran dari serat alam dan buatan. China merupakan negara yang mengawali produksi tekstil menggunakan serat buatan.

a. Asetat
b. Polyester
c. Polyamide (Nylon)
d. Neoprene
e. Rayon (viscose)
f. Spandex



Bagan 4.9 Bagan Kriteria Desain Konten Bab 3 Subbab Serat Buatan

(Sumber: Sari, 2016)

H. Chapter 04 : Pengembangan Desain dan Tekstil (halaman 126 – 137)

Terkadang sebagian dari masyarakat mengunjungi toko material tekstil dengan sudah memiliki rencana dalam membuat sebuah desain, sebagian pula ada yang hanya sekedar ingin mencari inspirasi dengan melihat bahan secara langsung dan kemudian terfikir untuk membuat sesuatu. Dalam memilih material tekstil, hal yang perlu diperhatikan adalah model pakaian dan pemakainya. Sebaik apapun materialnya, jika tidak sesuai dengan fungsi dasar dan karakteristik dari material kain tekstil tersebut maka desain tidak dapat digunakan. Artinya, dalam memilih material kain tekstil untuk pola desain yang sudah ada atau sebaliknya, pemahaman setiap material diperlukan sama pentingnya dengan inpirasi desain dari pakaian nantinya.

Sub-bab: Identifikasi mutu bahan

Material tekstil yang terdapat di pasaran tersedia dalam berbagai jenis tekstur, serat bahan, hingga merk. Sebelum membeli sebuah material tekstil, masyarakat perlu mengidentifikasi mutu bahan. Cara pengidentifikasian mutu

bahan ini dapat dengan meraba-raba material tersebut atau dengan membaca label jika pada produk tekstil yang sudah berbentuk pakaian. Hal yang penting dalam identifikasi mutu bahan adalah serat tekstil, ketebalan dan berat dari material tersebut, dan yang terakhir adalah *drape* atau sifat jatuh bahan nantinya sehingga berpengaruh pada bentuk silhouet.

Sub-bab: Bahan Utama

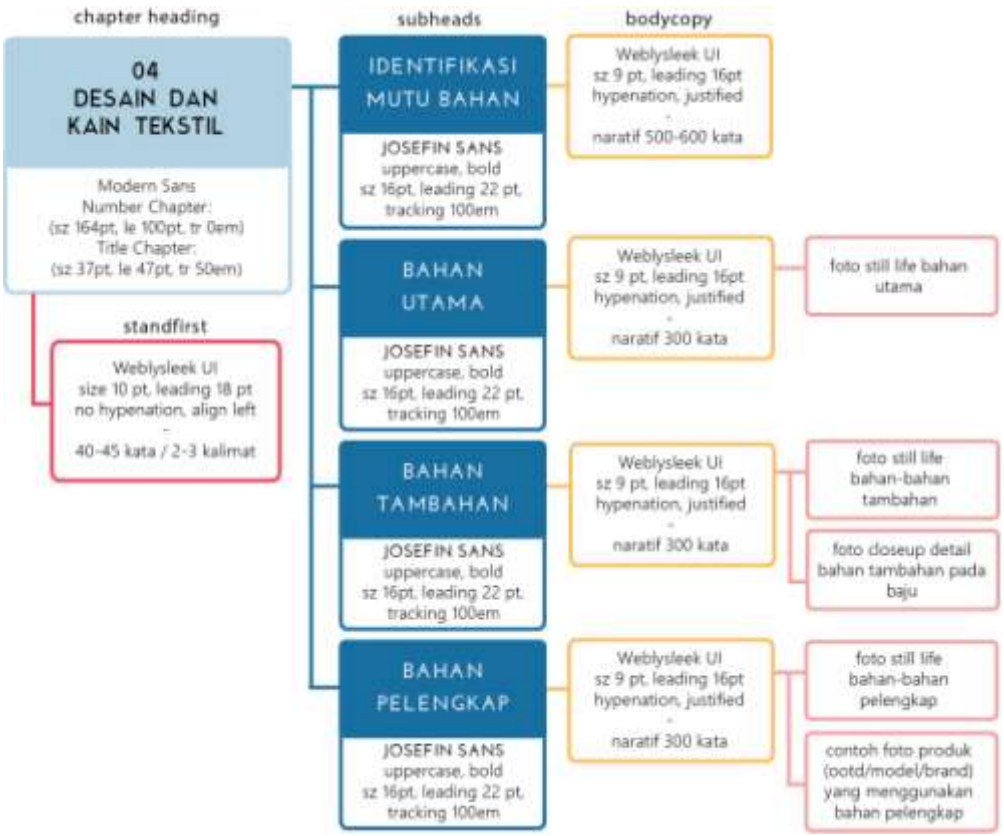
Bahan utama dalam pembuatan produk tekstil adalah material kain baik berupa tenunan, rajutan, atau bukan keduanya. Setiap bahan memiliki peranan dan harus menyesuakan dengan desain yang akan dibuat.

Sub-bab: Bahan Tambahan

Bahan tambahan/penunjang memiliki peranan yang sama penting dengan bahan utama pada pembuatan pakaian. Desain dari sebuah pakaian akan terlihat sangat baik bila disertai dengan bahan tambahan. Bahan tambahan ini adalah berupa bahan pelapis dan bahan pengisi. Bahan pelapis dapat berupa underlining, interfacing, interlining, dan lining. Bahan pengisi digunakan untuk memberi bentuk tertentu pada desain pakaian.

Sub-bab: Bahan Pelengkap

Bahan pelengkap biasa disebut dengan bahan garnitur harus dipilih dengan tepat untuk menghasilkan sebuah pakaian dengan desain yang baik. Pemilihan bahan pelengkap disesuaikan dengan desain yang diinginkan. Bahan pelengkap ini dapat berupa kancing (button), renda (lace), benang, ataupun aksesoris lainnya sesuai dengan desain yang ingin dibuat.



Bagan 4.10 Bagan Kriteria Desain Konten Bab 4

(Sumber: Sari, 2016)

I. Index / glossarium (halaman 138 – 140)

4.4.2 Gaya Bahasa

Buku visual jenis-jenis material tekstil ini memiliki elemen narasi. Penyampaian informasi dalam buku ini berupa narasi deskriptif. Gaya bahasa yang digunakan dalam narasi buku visual ini adalah gaya bahasa yang berisfat *educational* (pembelajaran) namun sangat ringan. Pemilihan gaya bahasa ini disesuaikan dengan target audiens yang merupakan siswa SMK berusia 16 tahun. Pemilihan bahasa dalam buku ini juga menyesuaikan dengan kondisi tren industri fashion saat ini dan istilah-istilah yang ada di masyarakat. Sehingga audiens dapat menggunakan istilah ini dalam kegiatan sehari-hari baik untuk keperluan belajar ataupun sebagai pengetahuan.

Diksi yang digunakan adalah bahasa yang lugas dan mudah dipahami oleh audiens. Hal ini mendifinisikan kata modern dimana dengan adanya modernisasi

bahasa yang kini digunakan adalah bahasa yang lugas. Selain itu, diksi dalam buku ini menggunakan kata serapan dan sebagian menggunakan kata bahasa inggris. Hal ini mempertimbangkan bahwa tidak semua istilah fashion ada dalam Bahasa Indonesia, seperti arti *weaving* adalah kata tenun dalam pemahaman masyarakat adalah kain tenun. Sedangkan yang dimaksud adalah teknik pembuatan yaitu *weaving*.

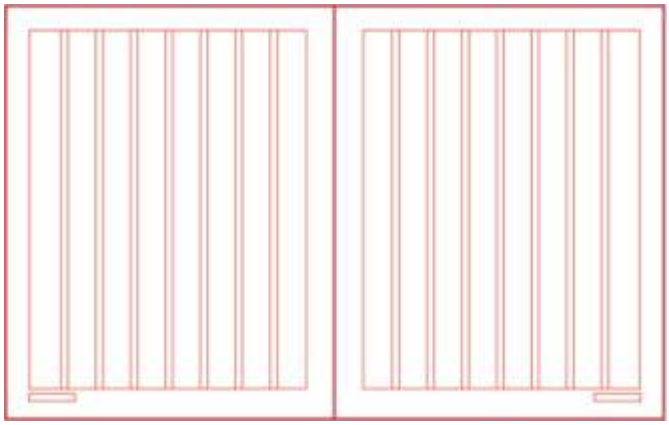
4.4.3 Judul Buku

Pemilihan judul ensiklopedia visual berdasarkan dengan konsep desain yang telah diputuskan berdasarkan hasil analisa berbagai data yang didapatkan. Judul buku merupakan sebuah media untuk menyampaikan secara singkat apa informasi yang ada di dalam ensiklopedia mengenai jenis-jenis material tekstil.

Judul ensiklopedia ini adalah "Fabrictionary". Judul ini sesuai dengan *big idea* perancangan yaitu "*compact and fashionable dictionary for everyone*". Fabrictionary merupakan gabungan dari kata fabric dan dictionary yang berarti kamus kain. Penyusunan konten jenis-jenis material tekstil diurutkan berdasarkan alfabet di setiap penggolongan serat. Hal ini juga mempermudah pembaca untuk mencarai nama material. Selain itu dalam buku ini juga terdapat bahasa-bahasa lokal dalam menyebutkan suatu material sehingga masyarakat juga dapat memahami dengan baik dan menghindari perbedaan dalam menyebutkan suatu material.

4.4.4 Layout

Penggunaan layout dalam buku ini adalah layout dengan menggunakan sistem *multicolumn grid*. Sistem penataan grid ini diapalikasikan untuk membuat buku terkesan *clean* dan modern. Grid yang digunakan adalah terbagi sebanyak delapan kolom grid. Dengan menggunakan *multicolumn grid*, penataan elemen layout akan lebih fleksibel dengan elemen-elemen visual seperti illustrasi dan fotografi.



Gambar 4.1 Multicolumn Grid Buku Visual
(Sumber: Sari, 2016)

Berikut merupakan kriteria desain untuk sistem grid dalam perancangan buku visual ini:

- Margin atas : 18 mm
- Margin bawah : 15 mm
- Margin dalam : 18 mm
- Margin luar : 15 mm
- Jumlah kolom : 8
- Gutter : 4,3 mm
- Folios : di bagian bawah ujung kanan dan kiri

4.4.5 Fotografi

Buku visual ini dilengkapi dengan gambar berupa fotografi untuk menunjukkan material-material tekstil dan menjelaskan berbagai macam informasi yang terdapat dalam buku ini. Fotografi yang digunakan adalah jenis fotografi still life, yaitu fotografi yang menggunakan penataan komposisi untuk menunjukkan jenis-jenis material tekstil. Jenis fotografi still life yang digunakan memiliki kesan aethetic dan modern sehingga sebagian besar merupakan flatlay dengan pengambilan sudut birdview dan sekitar 45 derajat.

Gambar 4.2 Refrensi still life photography
(Sumber: ikyk)

Dalam buku visual ini juga digunakan teknik fotografi model dalam fashion fotografi. Fotografi ini digunakan untuk menyampaikan informasi mengenai produk-produk tekstil yang telah diproduksi menjadi pakaian jadi. Di setiap elemen fotografi memiliki banyak *negative space*/ruang kosong. Tone yang foto yang digunakan adalah tone foto *white*, *soft* dan *bright*. Hal ini memberi kesan modern dan clean saat diaplikasikan pada layout buku visual.

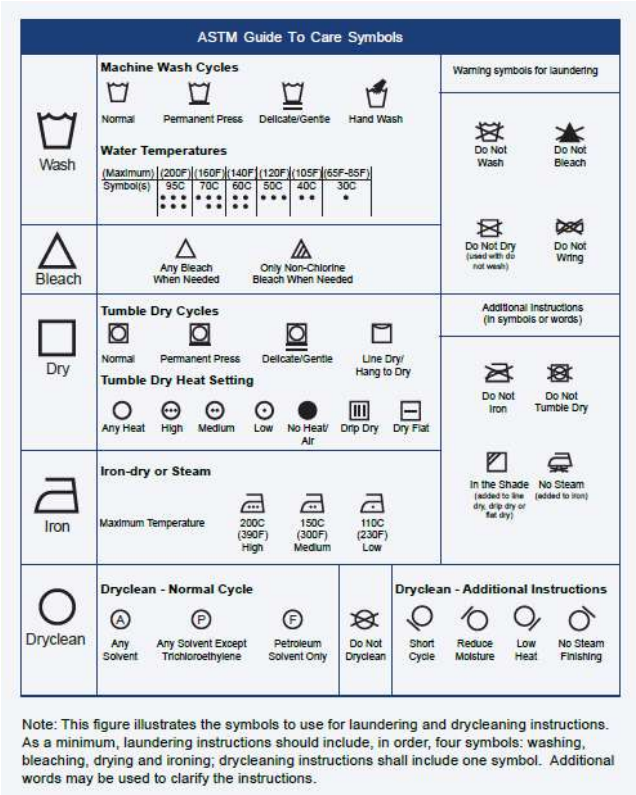
Gambar 4.3 Refrensi fashion photography
(Sumber: Pinterest)

Jenis fotografi yang digunakan dalam perancangan ini adalah fotografi *highkey*. *Highkey* merupakan teknik pengambilan gambar yang menghasilkan cahaya terang. Hal ini disesuaikan dengan tone foto *white*, *soft*, dan *bright*. Fotografi *highkey* akan memperlihatkan sifat-sifat material kain yang ditampilkan

dalam perancangan ini, mulai dari jatuhnya bahan hingga detail material sehingga audiens dapat melihat dengan jelas tekstur material dan dapat membayangkan bagaimana tekstur material saat disentuh.

4.4.6 Piktogram

Selain menggunakan teknik fotografi, dalam buku ini juga menggunakan elemen gambar dengan teknik piktogram. Piktogram ini dapat berguna sebagai index dalam memeahmi informasi suatu jenis material. Dalam mendesain piktogram perlu memperhatikan standar yang digunakan secara global karena piktogram merupakan bahasa universal yang dikenali masyarakat luas dan tanpa dibatasi oleh pengaruh budaya. Piktogram untuk laundry label menggunakan standar Ginetex. Amerika memiliki standar yang sedikit berbeda dengan Eropa. Standar laundry label yang digunakan di Amerika, keterangan suhu menggunakan tanda titik. Walaupun ada sedikit perbedaan, namun standar ini juga termasuk dalam standar internasional.



Gambar 4.4 American Care Labelling

(sumber: intertek.com)

Piktogram yang digunakan dalam buku ini berupa informasi mengenai laundry, jenis konstruksi, dan beberapa sifatnya. Gaya piktogram yang digunakan dalam perancangan ini menyesuaikan konsep tanpa menghilangkan standar piktogram yang ada sehingga pembaca juga dapat memahami informasi yang disampaikan secara langsung. Eksplorasi piktogram didapatkan berdasarkan acuan standar tersebut. Gaya piktogram yang digunakan menyesuaikan dengan konsep desain yaitu besifat modern yang menggunakan *solid outline* dan warna yang cerah.

Gambar 4.5 Refrensi gaya piktogram
(Sumber: Pinterest)

4.4.7 Tipografi

Tipografi dalam buku visual jenis-jenis material tekstil menggunakan tipografi yang dapat menimbulkan kesan modern dan clean. Selain itu, tipografi dalam buku ini dapat menimbulkan kesan bahwa buku ini berkaitan dengan industri fashion. Jenis tipografi yang digunakan dalam buku ini adalah jenis sans serif dan serif. Kedua jenis font ini dikombinasikan untuk mencapai konsep yang diinginkan. Font jenis sans serif mendominasi penggunaan dalam buku visual ini.

Berikut merupakan kriteria desain untuk elemen tipografi dalam perancangan ini:

	Jenis Huruf	Ukuran	Style
Chapter heading	Modern Sans	37 pt	Uppercase leading 47pt, tracking 50em
Standfirst	Weblysleek UI Seemibold	10 pt	Align left, no hypenation leading 18pt
Standfirst 2	Weblysleek UI Semilight	9 pt	Hypenation, align center leading 16pt
Subchapter heading 1	Josefin Sans	16 pt	Uppercase, bold leading 22pt, tracking 100em
Subchapter heading 2	Modern Sans	20 pt	Uppercase leading 28 pt, tracking 100 pt
Subheads chapter	Josefin Sans	16 pt	Uppercase, bold leading 22pt, tracking 100em
Bodycopy	Weblysleek UI	9 pt	Hypenation, justified leading 16pt
Panel	Josefin Sans	9 pt	Align left, hypenation leading 12 pt
Pull quotes	**Caslon CP**	14 pt	Bold, leading 20 pt
Caption	Josefin Sans	7 pt	leading 10 pt
Page number	Josefin Sans	10 pt	Small caps, bold leading 28 pt
Folios	Josefin Sans	9 pt	Small caps, leading 28pt, tracking 100em

Tabel 4.1 Tabel kriteria desain untuk elemen tipografi

(Sumber: Sari, 2016)

Typeface pertama yang digunakan adalah typeface Modern Sans. Typeface ini merupakan typeface jenis sans serif yang tidak memiliki kait. Typeface ini memiliki kesan modern sesuai konsep Typeface ini digunakan untuk Judul Bab dengan ukuran 37 pt dengan menggunakan huruf kapital (*all-caps*). *Leading* font memiliki ukuran 47 pt dan jarak antar huruf (*tracking*) berukuran 50 em.

Gambar 4.6. Typeface Modern Sans
(Sumber: Sari, 2016)

Untuk bagian sub-judul, typeface yang digunakan adalah typeface Josefin Sans. Typeface ini juga digunakan sebagai caption gambar dalam buku visual jenis-jenis material tekstil. Josefin Sans dipilih karena memiliki karakter yang clean, memiliki ketebalan garis yang modern dan *stylish*. Penggunaan typeface ini pada bagian sub judul dan caption adalah bold dan berukuran 16 pt. Sedangkan untuk jarak tiap karakter (tracking) berukuran 100 em.

Gambar 4.7. Typeface Josefin Sans
(Sumber: Sari, 2016)

Typeface untuk bodytext adalah typeface yang berjenis sans serif. Typeface yang dipilih adalah typeface Weblysleek UI. Typeface ini dipilih karena tidak terlalu tebal sehingga memiliki readibility dan legibility yang tinggi. Selain itu font ini tidak menyebabkan mata pembaca menjadi lelah dalam membaca teks narasi yang panjang. Ukuran bodytext sebesar 9 pt dan leading sebesar 16 pt. Sedangkan untuk ukuran perpindahan paragraf, leading berukuran 22 pt agar dapat dibedakan.

Gambar 4.8. Typeface Weblysleek UI
(Sumber: Sari, 2016)

Dalam buku visual jenis-jenis material tekstil ini terdapat elemen pull quote. Elemen pull quote ditulis menggunakan typeface Caslon CP. Typeface ini memiliki kesan elegan sekaligus modern.

Gambar 4.9. Typeface Caslon CP
(Sumber: Sari, 2016)

4.4.8 Warna

Perkembangan fashion tren juga mempengaruhi tren warna setiap tahunnya. Pada buku visual ini, pemilihan elemen warna mempertimbangkan tren dan target audiens. Elemen warna yang digunakan dalam buku visual ini adalah warna-warna yang modern dan memiliki range yang luas. Warna-warna yang dipilih berdasarkan tren warna pantone untuk fashion tahun 2015 dan 2016.

Pemilihan warna bersifat ceria dan colorful yang memiliki kesan youth disesuaikan dengan pembaca buku visual ini yang merupakan siswa SMK Tata Busana tanpa meninggalkan tren fashion. Selain itu, warna-warna yang digunakan merupakan warna modern sehingga dapat diaplikasikan pada layout modern. Warna-warna yang dipilih tidak seluruhnya merupakan warna feminim karena

mempertimbangkan hal bahwa pembaca bukan hanya perempuan, tetapi juga laki-laki.

Gambar 4.10. Color palette untuk buku visual
(Sumber: Sari, 2016)

4.4.9 Teknis Buku

Dalam proses pembuatan teknis buku, ada hal yang perlu diperhatikan yaitu durability atau daya tahan buku tersebut. Ensiklopedia visual ini dapat digunakan sebagai pendamping bagi pengajar dan siswa SMK sehingga perlu diperhatikan ukuran dan berat buku. Ensiklopedia ini juga bersifat *compact* dan dapat dibawa oleh pembaca. Berikut merupakan spesifikasi dari ensiklopedia ini:

Ukuran	: 20 cm x 25 cm (potrait)
Jumlah halaman	: 140 halaman
Penggunaan warna	: full color
Kertas isi	: Matt paper, 150 gsm & 200 gsm
Cover	: Artpaper, 120 gsm Laminasi doff panas
Binding	: Hardcover

Finishing buku visual berupa hardcover. Hal ini memungkinkan akan berat untuk dibawa oleh siswa ke sekolah, namun jika menggunakan finishing softcover, buku ini lebih tahan lama. Buku ini dijilid menggunakan teknik jahit untuk menjaga ketahanannya.

4.5 Perkiraan Harga Produksi dan Harga Penjualan

Ensiklopedia visual jenis-jenis material tekstil ini bertujuan untuk dipasarkan kepada siswa SMK Tata Busana, mahasiswa jurusan fashion design para pelaku industri yang baru terjun, dan masyarakat awam yang ingin membangun bisnis fashion. Maka diperkirakan biaya produksi massal sebanyak 1000 buku sebagai berikut:

Biaya Riset dan Desain Rp 5.000.000

Biaya Cover

- Biaya kertas

  1 plano (65 cm x 100 cm) memuat 5 cover (20 cm x 50 cm)

  1000 / 5 = 200 plano

  Biaya kertas *Art paper* = 200 x Rp 2.000,- **= Rp 400.000,-**

- Biaya cetak

  Harga plat = Rp 40.000,- x 4 = Rp 160.000,-

  jumlah plat cetak x oplah cetak x harga ongkos cetak per lintasan

  4 x Rp 70,- x Rp 120,- = Rp 33.600,-

  Rp 160.000,- + Rp 33.600,- **= Rp 193.600,-**

- Biaya finishing

  Laminasi doff Rp 0,18 /cm^2

  Rp 0,18 x 200 (65 cm x 100 cm) **= Rp 234.000,-**

  Biaya total cover

  = Rp 827.600,-

Biaya Konten

- Biaya kertas

  Perkiraan buku sebanayak 200 halaman

  1 plano (65 cm x 100 cm) memuat 12 lembar (20 cm x 25 cm)

  1000 eksemplar = 200000 halaman

  200000/24 = 8335 plano (pembulatan)

  Biaya kertas Lassebo = 8335 x Rp 5.100,- **= Rp 42.508.500,-**

- Biaya cetak

  Harga plat = Rp 40.000,- x 4 x 4 gambar **= Rp 640.000,-**

jumlah plat cetak x oplah cetak x harga ongkos cetak per lintasan

4 x 8335 plano x Rp 120,- **= Rp 4.000.800,-**

Biaya total konten

= Rp 47.149.300,-

Biaya Potong

1000 x Rp 1.000,- **= Rp 1.000.000,-**

Biaya Jilid

1000 x Rp 8.000,- **= Rp 8.000.000,-**

Jumlah Total Biaya Produksi

• Biaya Riset & Desain	Rp 18.000.000,-
• Biaya Cover	Rp 827.600,-
• Biaya Konten	Rp 47.149.300,-
• Biaya Potong	Rp 1.000.000,-
• Biaya Jilid	Rp 8.000.000,- +
	Rp 74.976.900,-
• Biaya Markup Penjualan 30%	Rp 22.493.070,- +
Total	Rp 97.469.970,-
	Rp 97.500.000,-

Total per 200 halaman = Rp 97.500.000,- x 3 = 292.500.000,-

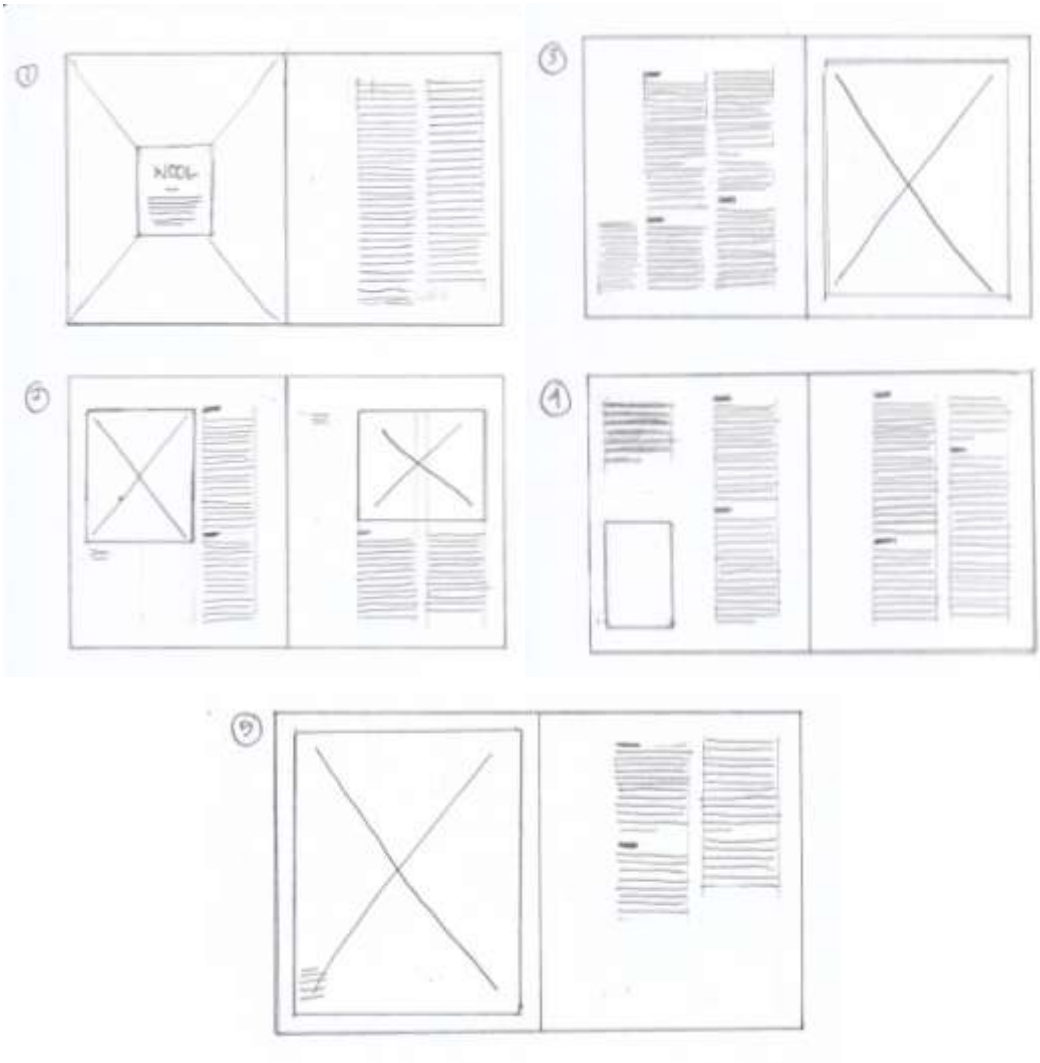
Harga jual perbuku = Rp 292.500.000,- / 1000 = **Rp 292.500,-**

4.6 Proses Desain

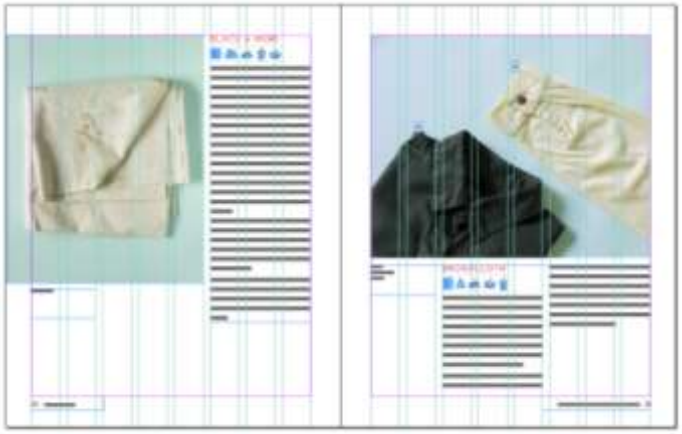
Proses desain dilakukan setelah berbagai kriteria desain ditentukan. Kriteria desain diaplikasikan secara visual melalui proses eksekusi dan produksi yang nantinya akan muncul pada bentuk akhir ensiklopedia visual jenis-jenis material tekstil. Proses desain melalui berbagai tahap mulai dari sketsa, rough desain, hingga komperhensif.

4.6.1 Layout

Alternatif layout menggunakan struktur column grid sebanyak delapan kolom. Dengan kolom untuk bodytext utama adalah enam kolom dengan spesifikasi tiga kolom untuk setiap bodytext dan mengarah ke arah kanan. Sisi kiri tersisa dua kolom yang dapat berfungsi sebagai panel box atau quotes.

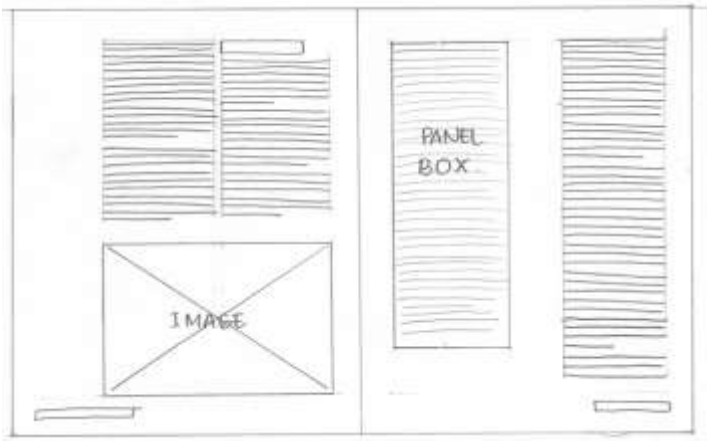


Gambar 4.11 Sketsa layout bab Jenis-jenis Material Tekstil
(Sumber: Sari, 2016)



Gambar 4.12 Bentuk pengaplikasian layout Jenis-jenis Material Tekstil

(Sumber: Sari, 2016)

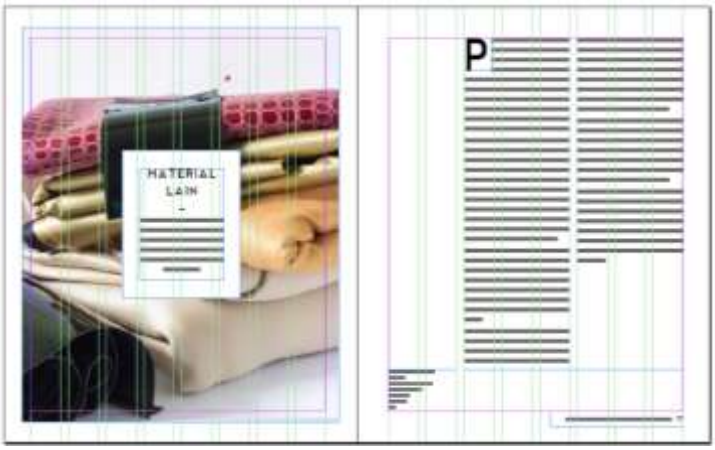


Gambar 4.13 Sketsa layout bab 4

(Sumber: Sari, 2016)

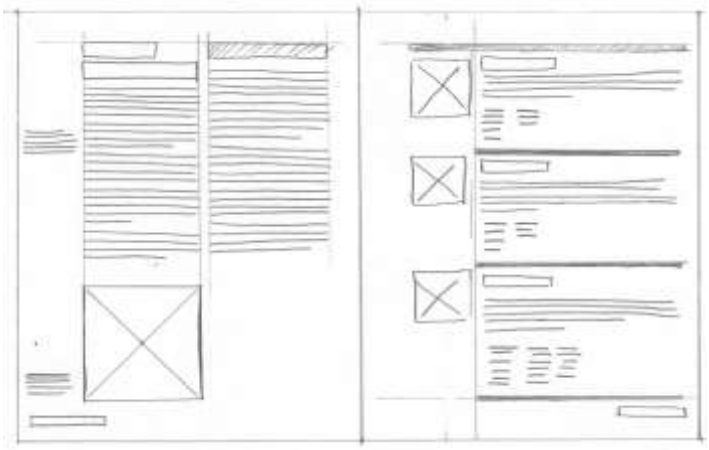
Gambar 4.14 Bentuk pengaplikasian layout bab 4

(Sumber: Sari, 2016)



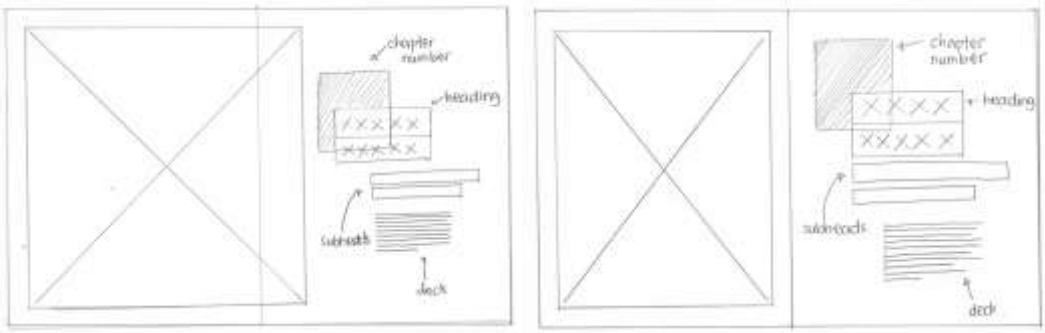
Gambar 4.15 Bentuk pengaplikasian layout pembatas sub-bab jenis material

(Sumber: Sari, 2016)



Gambar 4.16 Sketsa layout bab 2

(Sumber: Sari, 2016)



Gambar 4.17 Sketsa alternatif layout pembatas bab

(Sumber: Sari, 2016)

4.6.2 Piktogram

Piktogram dalam perancangan ini sebagai informasi visual yang singkat dan menyampaikan tata cara perawatan, sifat-sifat material, dan jenis konstruksi material melalui elemen visual. Konsepnya bersifat tegas melalui *outline* untuk meberikan kejelasan informasi walaupun piktogram digunakan dalam ukuran yang kecil.

Pengambilan keputusan piktogram mempertimbangkan standar *laudry label* yang berlaku. Standar laundry label yang berlaPiktogram tersebut kemudian dianalisa dan diadaptasi serta melakukan eksplorasi untuk mendapatkan gaya yang baru dan sesuai dengan konsep trendy dan informatif dari perancangan ini.

Gambar 4.18 Sketsa piktogram
(Sumber: Sari, 2016)

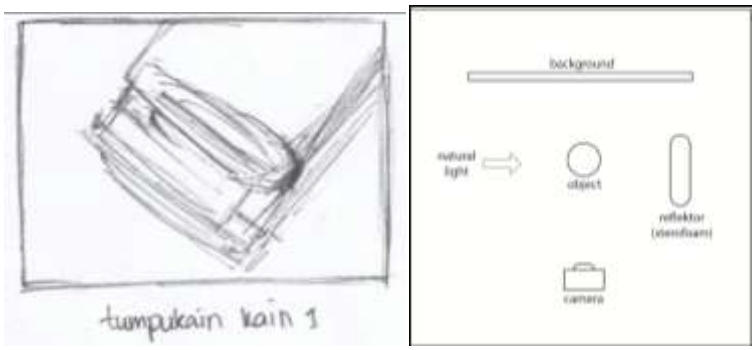
Gambar 4.19 Sketsa piktogram

(Sumber: Sari, 2016)

4.6.3 Fotografi

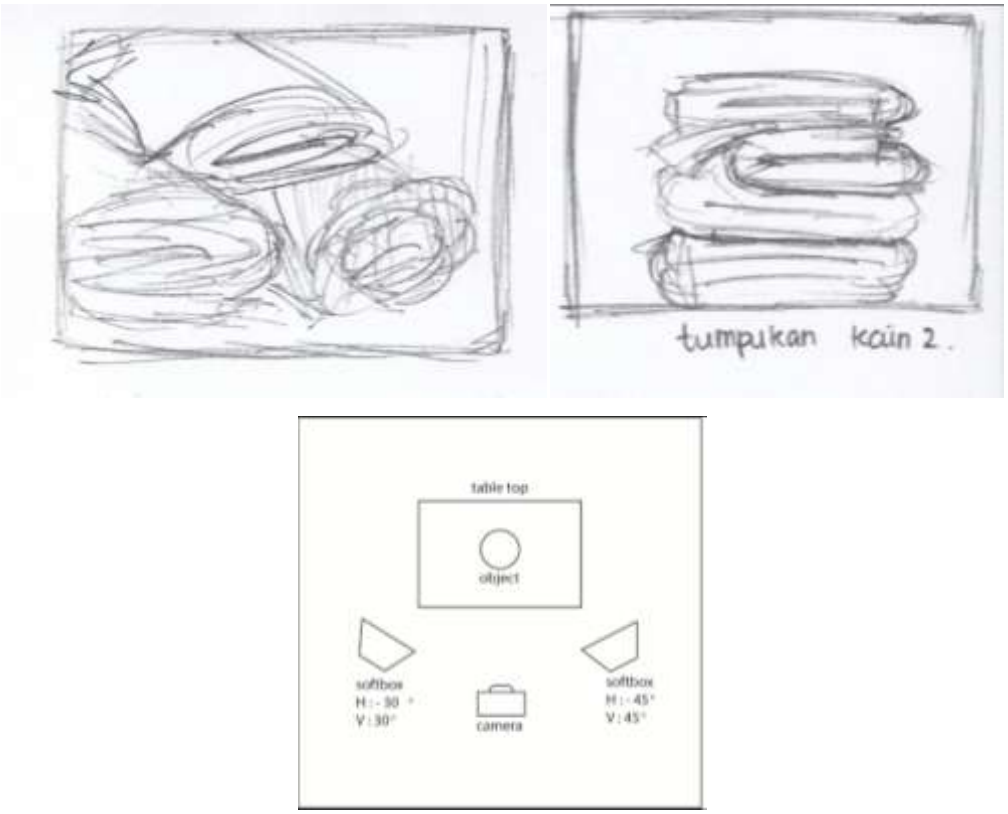
A. Still Life & Macro Photography

Still life photography bertujuan untuk mengekspos material-material kain sebagai objek utama. Fotografi ini digunakan untuk menunjukkan tekstur kain sehingga melalui fotografi audiens dapat merasakan tekstur material tekstil. Selain itu, still life fotografi menggunakan aksesoris penghias terkait dengan objek fotografi seperti jarum dan benang.



Gambar 4.20 Sketsa & skema fotografi 1

(Sumber: Sari, 2016)



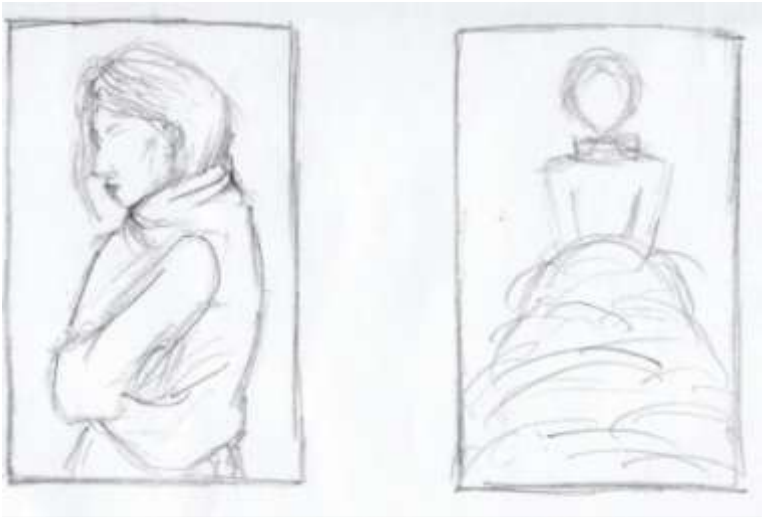
Gambar 4.21 Sketsa fotografi 2

(Sumber: Sari, 2016)

B. Fashion Photography

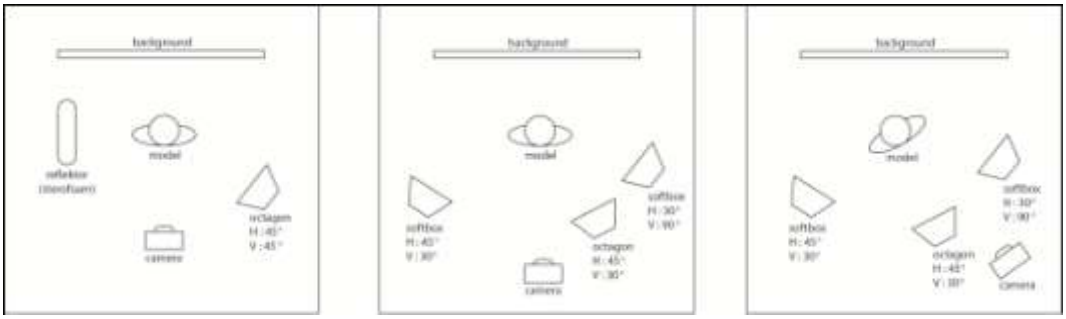
Fotografi fashion dalam perancangan ini digunakan dengan tujuan sebagai bentuk pengaplikasian sebuah material tekstil dalam pakaian. Selain itu, digunakan untuk menunjukkan bagaimana sifat *drape* suatu material saat dipakai dan sudah menjadi garmen. Konsep dari fashion fotografi adalah fotografi studio dengan menggunakan bantuan pencahayaan *softbox* dan *octagon lamp*. Sehingga foto yang dihasilkan bersifat *highkey*.

Konsep dari fotografi adalah bersifat katalog dengan menggabugkan unsur *editorial photography* dan tidak terlalu banyak berpose namun tetap menyampaikan kesan dari pakaian yang digunakan oleh model. Talent merupakan perempuan dengan tubuh proporsional untuk menunjukkan baju dengan baik.



Gambar 4.22 Sketsa fotografi 3

(Sumber: Sari, 2016)



Gambar 4.23 Skema teknik fotografi model

(Sumber: Sari, 2016)

C. *Tone* pada fotografi

Tone fotografi akan mempengaruhi audiens dalam merasakan suasana dan konsep yang ingin disampaikan penulis. Dalam proses editing fotografi, selain melakukan retouching, proses color grading juga dilakukan dengan pengaturan hue dan saturasi*, brightness, contrast*, hingga pewarnaan menggunakan *gradient map*.

Gambar 4.24 Alternatif Tone Fotografi Fashion

Gambar 4.25 Alternatif Tone Fotografi Still Life

4.7 Alternatif Desain

4.7.1 Layout Konten

Gambar 4.26 Alternatif 1 Pembabakan Buku

Gambar 4.27 Alternatif 2 Pembabakan Buku

Gambar 4.28 Alternatif 1 Daftar Isi

Gambar 4.29 Alternatif 2 Daftar Isi Buku

Gambar 4.30 Alternatif 1 Konten Bab III

Gambar 4.31 Alternatif 2 Konten Bab III

Gambar 4.32 Alternatif Konten Buku

4.7.2 Tipografi Judul Buku

Elemen cover sangat berpengaruh pada judul buku yang menggunakan elemen tipografi sebagai penanda atau logo untuk mengenali ensiklopedia visual ini. Perancangan tipografi untuk judul buku menyesuaikan dengan konsep desain yang memberikan kesan *trendy*. Terdapat empat alternatif tipografi untuk judul buku untuk dipilih oleh target audiens. Target audiens lebih banyak memilih alternatif desain A yang dapat memberikan kesan *trendy* sekaligus merepre-sentasikan fashion.

Gambar 4.33 Alternatif Tipografi untuk judul buku

BAB V
IMPLEMENTASI DESAIN

5.1 Desain Final

Desain final perancangan ini terdiri dari beberapa elemen-elemen grafis yang terdapat didalam perancangan buku Fabrictionary. Elemen grafis yang terdapat pada buku terdiri dari elemen pendukung seperti elemen grafis judul buku, dan nomor halaman serta elemen utama seperti desain cover buku, desain layout daftar isi dan desain beberapa layout halaman buku dan tampilan *mock-up* dari buku Fabrictionary.

5.1.1 Elemen Grafis

a. Judul Buku

Tipografi pada judul buku menggunakan huruf Modern Sans. Untuk deskripsi singkat buku menggunakan huruf Josefin Sans. Warna untuk judul buku "Fabrictionary" menggunakan gradien yang diambil dari warna kain sekaligus untuk menjaga sifat keterbacaan huruf.

Gambar 5.1 Tipografi Judul Buku

b. *Folios*

Folios sebagai penunjuk halaman diletakkan pada bagian bawah halaman. Keterangan judul ensiklopedia ditulis pada sebelah kiri halaman dan judul pembahasan di sebelah kanan. Nomor halaman

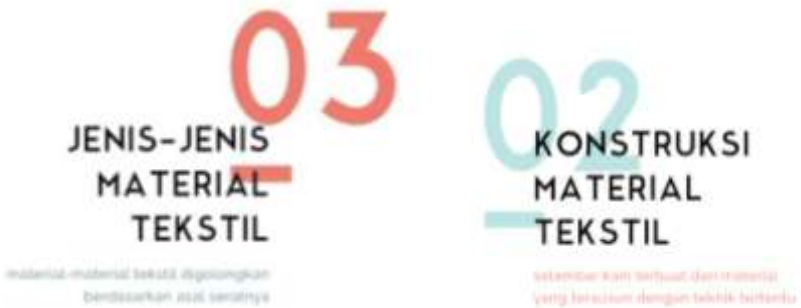
mengikuti posisi halaman. Jenis huruf yang digunakan adalah Josefin Sans.

Gambar 5.2. Tipografi Folios halaman kiri

Gambar 5.3. Tipografi Folios halaman kanan

c. Judul bab (Heading 1 & Subheading)

Pada pembatas bab, selain menggunakan elemen fotografi, elemen tipografi juga digunakan sebagai informasi mengenai apa yang akan dibahas pada halaman berikutnya. Terdapat elemen heading dan subheading. Elemen heading sebagai judul bab dengan menggunakan huruf Modern Sans ukuran 37pt. Jenis huruf Modern Sans juga digunakan sebagai nomor bab yang berukuran lebih besar dari judul bab. Untuk *subheading* pada pembatas bab, tipografi yang digunakan adalah Weblysleek UI dengan ukuran 25pt.



Gambar 5.4 Tipografi judul bab beserta subheading

d. Judul Sub bab (heading 2)

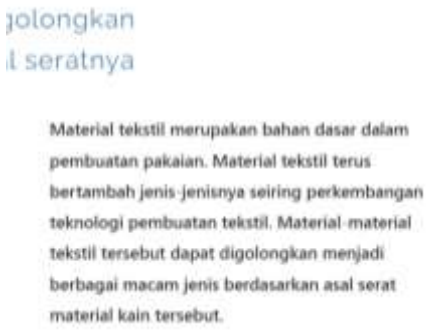
Tipografi yang digunakan pada sub bab jenis-jenis material tekstil adalah Modern Sans sesuai dengan jenis huruf yang digunakan pada *heading* bab. Namun, dalam heading sub bab, menggunakan ukuran

yang lebih kecil yaitu. Penataan heading sub bab diikuti dengan *standfirst* di bagian bawah sebagai penjelasan singkat mengenai sub bab yang dibahas.

Gambar 5.5 Tipografi Sub bab 3

e. Deck

Agar berbeda dengan *body text*, penulisan deck menggunakan huruf bold dengan jenis huruf yang sama yaitu Webly Sleek UI.



Gambar 5.6 Tipografi Sub bab 2

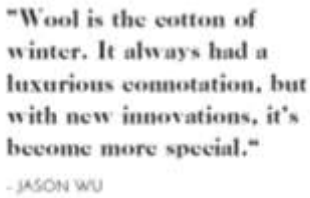
f. Bodytext

Typeface Weblysleek UI Semilight digunakan sebagai bodycopy atau bodytext dengan ukuran 9 pt dan leading sebesar 16 pt. Ukuran leading lebih besar dari ukuran normal untuk meningkatkan *legibility* teks yang cukup panjang.

Gambar 5.7 Tipografi Bodytext

g. Quotes

Quotes sebagai elemen teks pendukung untuk memberikan kesan klasik dari fashion melalui kutipan para pelaku industri fashion ternama yang menyesuaikan dengan informasi yang disampaikan. Jenis font yang dipilih adalah font Caslon CP untuk menonjolkan kesan klasik sekaligus membedakan antara teks utama yang menggunakan tipografi berjenis sans serif. Ukuran huruf sebesar.

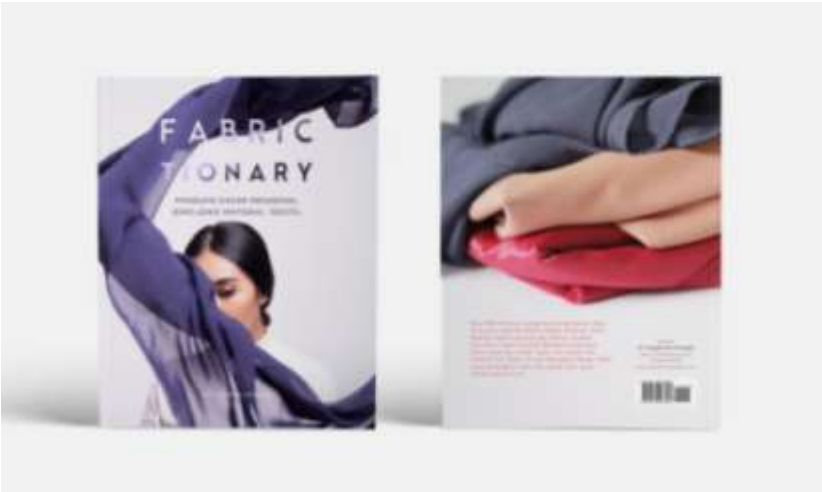


Gambar 5.8 Tipografi Quotes

5.2 Konten Buku

5.2.1 Cover

Cover ensiklopedia ini menggunakan elemen visual fotografi dengan kesan *fine art* dan modern. Material chiffon karena material ini memiliki *drape* yang sangat baik sehingga dapat menonjolkan material testil dibandingkan model. Warna yang dipilih merupakan warna dingin yang sesuai dengan konsep warna perancangan ensiklopedia ini.



Gambar 5.9 Cover

5.2.2 Daftar Isi

Penulisan daftar isi diletakkan di sisi kanan buku dengan halaman di sisi kiri menggunakan fotografi dengan kain berkibar dan bermotif. Pemilihan fotografi yang diletakkan di sebelah kanan ini, untuk menyeimbangkan sisi kiri yang berlatar putih polos dan berisi layout tulisan. Fotografi dengan kain berkibar yang diselendangkan pada pundak model untuk memperlihatkan kain yang halus dan dapat bermotif dalam berbagai macam rupa dan warna.

Gambar 5.10 Daftar Isi Fabrictionary

5.2.3 Pembabakan Buku

Pada setiap bab, diperlukan sebuah pembatas bab atau pebabakan buku. Desain pembabakan buku menggunakan elemen fotografi yang dapat mewakili informasi yang ingin disampaikan di setiap bab. Penulisan heading bab pada sisi sebelah kiru. Hal ini mempertimbangkan bahwa mata manusia saat membuka buku cenderung melihat ke sisi kanan. Sehingga saat membuka halaman ini, pembaca dapat langsung melihat informasi apa yang disampaikan dalam bab ini. Elemen visual fotografi diletakkan di sisi kiri halaman sebagai pendukung.

Gambar 5.11 Pembatas bab I – Pengenalan Material Tekstil

Gambar 5.12 Pembatas bab 2 – Konstruksi Material Tekstil

Gambar 5.13 Pembatas bab 3 – Jenis-jenis Material Tekstil

Gambar 5.14 Pembatas bab 4 – Desain dan Kain Tekstil

5.2.4 Pembatas Sub Pembahasan

Dalam buku ini, terdapat bab yang memiliki sub pembahasan secara luas. Pada bab 3 — jenis-jenis material tekstil, pembahasan dilakukan dalam sub-sub katun, linen, wol, sutera, dan material lain. Sehingga dibutuhkan sebuah pembatas untuk sub bab tersebut.

Gambar 5.15 Pembatas Sub-bab 3 – Katun

Gambar 5.16 Pembatas Sub-bab 3 – Linen

Gambar 5.17 Pembatas Sub-bab 3 – Wol

Gambar 5.18 Pembatas Sub-bab 3 – Sutera

Gambar 5.19 Pembatas Sub-bab 3 – Material Lain

5.2.5 Desain Layout Bab I

Bab I berjudul Pengenalan Jenis-jenis Material Tekstil. Dalam bab ini, terdapat tiga sub pembahasan kecil yaitu fashion & tekstil, sejarah tekstil, dan peranan tekstil.

Gambar 5.20 Desain Layout Bab I

5.2.6 Desain Layout Bab II

Pembahasan pada bab II menggunakan tabel untuk mempermudah pembaca dalam mendaptkan informasi. Dalam bab II juga menggunakan elemen visual fotografi untuk menunjukkan contoh hasil dari proses finishing yang juga dibahas dalam bab ini.

Gambar 5.21 Desain Layout Bab II

5.2.7 Desain Layout Bab III

Bab III merupakan pokok bahasan dari buku ensiklopedia ini. Dalam bab ini, pembahasan material dikelompokkan berdasarkan serat. Selain itu, pada setiap akhir pembahasan bab terdapat tabel yang merupakan rangkuman dari pembahasan material dan contoh material asli.

Gambar 5.22 Desain Layout Bab III

5.2.8 Desain Layout Bab IV

Pembahasan yang diulas dalam bab ini yaitu mengenai pengembangan desain material tekstil. Dalam bab ini, hal-hal yang dibahas merupakan tips-tips bagaimana membuat sebuah desain sesuai dengan

Gambar 5.23 Desain Layout Bab IV

5.3 Definisi Piktogram

Penggunaan piktogram dalam perancangan ensiklopedia visual ini berfungsi sebagai index informasi singkat mengenai setiap jenis bahan. Informasi yang disampaikan merupakan informasi mengenai jenis konstruksi yang dibuat, teknik perawatan material, dan sifat-sifat material tersebut.

Gambar 5.24 Penggunaan piktogram pada Bab III

Piktogram diletakkan pada setiap nama-nama material yang dibahas pada Bab III dan dibatas oleh *dotted lines* sebagai pemisah antara judul, piktogram, dan *bodytext*. Piktogram ini dibuat dengan gaya modern menggunakan outline serta warna yang cerah agar dapat menarik perhatian audiens.

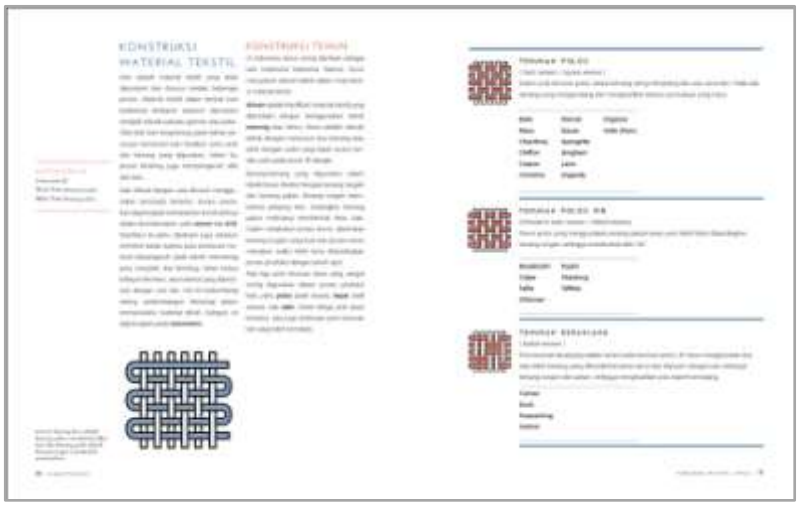
Gambar 5.25 Detail piktogram

5.4 Pembahasan Layout

5.4.1 Pembahasan Jenis-jenis Konstruksi

Ensiklopedia visual Fabrictionary juga membahas mengenai pengetahuan dasar yang perlu dipahami mengenai material tekstil salah satunya adalah pengenathuan mengenai konstruksi kain. Pemahaman ini perlu diberikan kepada audiens karena jenis konstruksi juga akan mempengaruhi bagaimana sifat sebuah bahan. Hal ini dibahas pada Bab II.

Pembahasan jenis konstruksi menggunakan desain tabel untuk mempermudah pemahaman informasi yang disampaikan disertai dengan ilustrasi berupa piktogram. Pada tabel juga terdapat nama-nama material yang termasuk dalam jenis konstruksi tersebut.



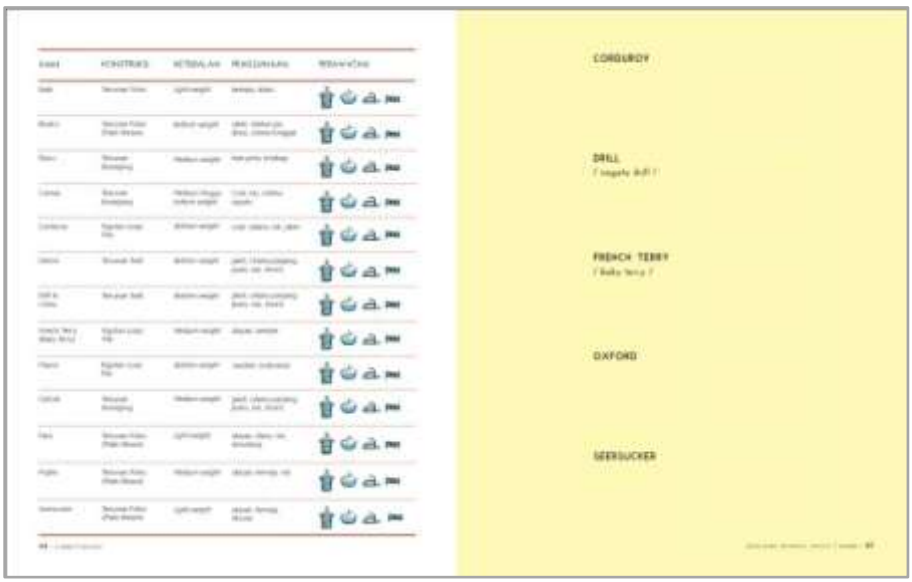
Gambar 5.26 Layout halaman 17-18

Gambar 5.27 Detail tabel jenis-jenis konstruksi

5.4.2 Rangkuman Pembahasan Jenis-jenis Material

Pembahasan mengenai topik utama dari ensiklopedia visual Fabrictionary terdapat dalam bab Jenis-jenis Material Tekstil dengan pembagian sub pembahasan tiap golongan serat asal bahan. Dalam masing-masing sub pembahasan, di bagian akhir terdapat sebuah rangkuman mengenai jenis-jenis material tekstil yang dibahas menggunakan sebuah tabel pada bagian kiri halaman.

Tabel pada pembahasan ini terdapat kolom nama material, jenis konstruksi, ketebalan material, penggunaan akhir bahan, dan kolom perawatan. Penyusunan diurutkan berdasarkan alfabet dari nama material kain. Kolom perawatan dijelaskan menggunakan piktogram.



Gambar 5.28 Halaman akhir sub-bab katun

Untuk bagian kanan halaman, digunakan sebagai halaman contoh kain yang ditampilkan secara vertikal. Pada halaman ini juga mencantumkan nama lokal atau nama sebutan yang biasa dikenal di toko-toko bahan oleh orang awam. Hal ini mempertimbangkan aspek efisiensi yang dapat dicapai oleh audiens saat membeli material tekstil sehingga tidak terkendala pemahaman nama material. Pewarnaan halaman pada sisi kanan berbeda setiap sub-bab. Warna kuning

merepresentasikan sub-bab katun dan linan untuk serat tumbuhan dan biasa digunakan untuk pakaian musim panas. Warna biru muda digunakan untuk sub-bab wol dan sutera sebagai serat hewani. Pembahasan mengenai material lain menggunakan warna *soft pink*.

Gambar 5.29 Halaman akhir sub-bab Wol

Gambar 5.30 Halaman akhir sub-bab Material lain

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

LAMPIRAN

Hasil Interview dengan Rahmadina Putri Aprilliza
Mahasiswa Kriya Tekstil, Telkom Univeristy, Bandung

1. Sebagai mahasiswa fashion design, sejauh apa anda mendapatkan penjelasan tentang material-material tekstil?
"Kalo untuk penjelasan material tekstil, awalnya dijelasin dan dikasih beberapa referensi tapi dari awal sampe sekarang kalo mau lebih tau tentang material tekstil aku lebih banyak melakukan survey, eksplor bahkan sampe eksperimen sendiri karena macam2 tekstil itu banyak banget dan banyak banget karakteristiknya, jadi harus kita sendiri yang terjun langsung untuk caritau."

2. Dalam mempelajari jenis-jenis material tekstil, apakah ada mata kuliah tertentu dalam mempelajari hal ini?
"Ada, karena jurusan aku kriya tekstil dan mode, di beberapa semester ada matkul tentang tekstil, misalnya surface textile design, aplikasi imbuh, tapi kalo itu matkul nya lebih menghasilkan tekstur untuk tekstil yang baru. Ada juga matkul serat dan pewarna alam buat mengetahui tekstil2 bahan alami. Ada juga tentang struktur tekstilnya, kalo untuk mata kuliah yang berhubungan dengan tekstil dan fashion di mata kuliah studio kriya tekstil mode /SKTM"

3. Sebagai mahasiswa fashion design di kampus anda, apakah anda sudah merasa cukup dengan apa yang anda pelajari mengenai jenis-jenis material tekstil?
"Tidak cukup, karena ya itu tadi, tekstil banyak banget dan karakteristiknya bermacam-macam, jadi harus sering survey, eksplor dan banyak baca buat caritau lebih banyak lagi."

4. Dalam belajar mata kuliah ini, sistem apa yang diterapkan? Misalnya seperti dosen menjelaskan, atau membaca literatur sendiri, atau bagaimana?

"Sistemnya awalnya diajarin tapi abis itu diserahkan ke masing masing, jadi kalo untuk mengetahui tekstil awalnya kita disuruh survey, bikin sampel trs nentuin jenis tekstil nya misalnya dengan dibakar atau dicoba pakai bahan kimia dll. Setelah itu kita caritahu sendiri, eksplor sendiri dan review."

5. Apakah anda mendapatkan literatur dengan mudah di kampus anda? Jika literatur mengenai jenis-jenis material tekstil tertulis dalam bahasa inggris, apakah anda mudah memahaminya?

"Mudah, tapi kalo untuk studi literatur aku gak hanya liat dikampus tapi juga banyak nyari2 diebook tentang tekstil. Kadang mudah kadang engga sih haha, karena istilah2 fashion dan textile ada yang gabisa ditranslatein ada juga yang bisa. Tapi lebih ngerti kalo istilahnya itu ada visual gambarnya jadi kebayang maksudnya gimana hehe."

6. Apakah kendala anda dalam mencari kain di Kota Bandung? Apakah sebagian besar toko bahan tekstil mengetahui nama-nama kain?

"Kendalanya itu kalo mau cari beberapa jenis tekstil tertentu tempatnya beda2 dan berjauhan misalnya mau cari tekstil bahan alam tempatnya beda sama bahan kulit beda juga sama bahan wool, beda sama denim dan bahan2 lainnya. Kadang juga kalo misalnya mau minta bahan A mereka gak tau itu bahan apa karena ditempat mereka disebutnya beda. Mereka gak semua tau nama2 bahan jadi kalo misalnya mau cari bahan maxmara mereka nyebutnya beda dan kadang malah minta diliatin satu2 biar tau jatohnya yang pas itu kain apa namanya kalo beli di toko yang berbeda."

7. Menurut anda sebagai mahasiswa, hal-hal apa yang perlu anda pelajari dan ketahui mengenai jenis-jenis material tekstil untuk orang yang baru terjun dalam industri ini?Misalnya apakah tekstur kain, teknik pembuatan, cocok untuk pakaian seperti apa, atau care label.

"Kalo untuk yang baru belajar tekstil menurut aku awalnya harus tau jenis-jenis tekstil itu gimana, contohnya bahan2 dengan serat alam atau polyester atau

campuran. Macam-macam teksturnya, apakah delicate atau rough karena berpengaruh sama fabric care dan kesan pakaiannya. Karakteristiknya juga perlu tahu karena berpengaruh sama pembuatan desain misalnya bahan2 wool cocok buat trenchcoat karena bahannya tebal dan hangat dll. Pengolahan teknik-teknik pembuatannya juga perlu tahu misalnya serat rami cocoknya ditenun atau dengan teknik struktural lainnya, misalnya mau pake teknik pleats pake bahan apa aja yang cocok, dll."

8. Apa harapan anda mengenai masyarakat yang baru terjun di industri fashion Indonesia, seperti anda?

"Harapan aku untuk masyarakat yg baru terjun di bidang fashion, semoga dengan hadirnya banyak talent di bidang fashion, fashion di indonesia semakin beragam, kreatif, berkembang dan bisa semakin kompetitif di skala internasional."

9. Menurut anda, perlukan adanya sebuah perancangan ensiklopedia visual mengenai jenis-jenis kain untuk para pelajar SMK Tata Busana, mahasiswa fashion design seperti anda, atau *home-sewers*?

"Perlu! Buat nambah ilmu pengetahuan tentang macam2 bahan kalo pake visual juga lebih kebayang sama tekstur kainnya hehe"

LAMPIRAN

Hasil Interview dengan Anandia Marina Putri
Creative Director Fashion Brand IKYK

1. **Seberapa pentingkah tekstil dalam membantu pengembangan di Indonesia?**
    - Dibutuhkan ketelitian dalam memilih material bahan tekstil dalam setiap koleksi dan pengembangan desain.
    - Tiap tekstil yang dipilih terkait dengan karakteristik dari setiap brand itu sendiri.
    - Polyester termasuk dalam eco-friendly karena daya tahan yang dimiliki oleh polyester lebih lama dan lebih nyaman untuk digunakan. Dan bisa digunakan secara berulang-ulang kali. Bahan lebih adem daripada full katun. Dan dapat mengurangi penggunaan pendingin ruangan.
    - Katun tuh gampang cepat pudar. Dan menimbulkan konsumerisme.

2. **Sejak I.K.Y.K berdiri, apakah masalah yang anda temui dalam memilih bahan tekstil?**
    - Pemilihan bahan untuk I.K.Y.K adalah bahan yang nyaman dipakai dan unik.
    - Banyak penghasil linen di Indonesia sangat banyak dengan natural *dyed* dengan bahan-bahan alami, IKYK menggunakan banyak material linen untuk Koleksi Spring Summer 2016.
    - Warna, keunikan dan tekstur menjadi pertimbangan pemilihan bahan yang digunakan di IKYK.
3. **Apa hal yang mendasar dalam proses pemilihan bahan tekstil?**
    - Harus peka dengan indra perasa terhadap tekstur. Hal ini berkaitan dengan pengalaman yang dimiliki dalam industri sendiri. Mau belajar langsung. Terlihat dimata itu sama padahal engga. Harus

jeli. Kepekaan itu penting. Berawal dari kepekaan terhadap tekstur, nantinya akan berepengaruh terhadap aspek-aspek lain. Cara melatih hal tersebut dapat menggunakan cara manual seperti feel the fabric life, pergi ke toko-toko.

4. **Apa pengetahuan mengenai material bahan yang mendasar yang perlu dipahami oleh siswa SMK?**
    - Sangat penting care instruction. Setiap jenis bahan rata-rata ada yang benar-benar 100% katun. Gimana cara care yang bener dalam merawat, mencuci, dan menyimpan.
    - Kebanyakan care fabric masih konvensional. Seperti direndem aja, keringinnya di gantung. Kadang cara yang sudah disampaikan dalam care instruction. Dry clean. Pleats Cuma direndem, trs dikeringin. Hal ini dapat menyebabkan tektur kain, misal seperti pleats, akan hilang karena kesalahan perawatan.
    - Di IKYK, finishing ditentukan oleh desainer karena SDM di Indonesia untuk masalah finishing yang bagus seperti apa dan baik masih blank. Dimana bahan yang satu dengan yang lain itu harusnya berbeda. Sehingga dari IKYK harus menyiapkan contoh agar tidak terjadi kesalahan pada proses finishing sendiri.
    - Finishing suatu bahan bergantung pada desain yang kita inginkan. Teknik finishing dapat dipelajari melalui buku tertentu.
    - Basicnya. Pemakaian harus memahami bisa digunakan untuk apa. Dan teknik-teknik selanjutnya. Harus memahami ingredientsnya. Bisa diolah menjadi apa.

5. **Perlukah sebuah ensiklopedia mengenai material tekstil?**
    - Buku pengetahuan mengenai material tekstil penting. Karena dengan buku, informasi dapat terkumpul menjadi satu. Tapi setelah baca buku kita harus berpengalaman sendiri. Melalui buku, dapat menjadi sumber informasi apa yang harus kita cari. Menurutku

kurangnya pendidikan di Indonesia sendiri source ilmunya masih terpaku di buku textbook pemerintah saja. Lebih detail.

6. **Apakah ensiklopedia ini akan membantu pengembangan industri fashion di Indonesia?**
    - Ilmu itu penting. Jadi kita bisa tau bukan dari tukang bahan saja. Sementara tukang bahan sendiri memiliki perbedaan bahasa. Diperlukan pengetahuan untuk bahasa bakunya agar tidak membingungkan orang. Hal itu sangat membantu saat sudah terjun di industri fashion secara langsung.

LAMPIRAN

Kuisioner Kepada Target Audien

Responden yang terhormat,

Saya, Dian Yulia Sari, mahasiswa Desain Komunikasi Visual ITS, bermaksud untuk melakukan polling desain layout untuk ensiklopedia visual tentang jenis-jenis material tekstil berdasarkan persepsi responden. Adapun logo yang kami polling-kan adalah alternatif logo perusahaan yang bergerak di bidang: fashion dan tekstil.

Nama :

Jenis Kelamin :
a. Laki-laki
b. Perempuan

Pekerjaan :
a. Pelajar/mahasiswa
b. Pegawai Swasta/Negeri
c. Wirausaha
d. Masyarakat umum
e. Lainnya _____

Deskripsi Singkat Pekerjaan:
_____
_____
_____
_____

Penghasilan/uang saku perbulan:
a. 1.000.000 – 2.000.000
b. 2.000.000 – 3.000.000
c. 3.000.001 – 4.000.000
d. 4.000.001 – 5.000.000
e. > 5.000.000

Kota Asal
a. Surabaya
b. Jakarta
c. Bandung
d. Bali
e. Lainnya_____

Apakah anda tertarik dengan dunia fashion & tekstil?
a. Ya
b. tidak

Apakah anda pernah membaca buku tentang jenis-jenis material tekstil yang bisa didapatkan di Indonesia dan berbahasa Indonesia?
a. Pernah
(judul buku:_____)
b. Tidak pernah

Fabrictionary adalah sebuah ensiklopedia yang berisi mengenai jenis-jenis material tekstil. Ensiklopedia ini disupport dengan visual berupa fotografi yang diharapkan membuat para pembaca lebih mudah memahami jenis-jenis material tekstil. Buku ini dicetak dalam full color printed.

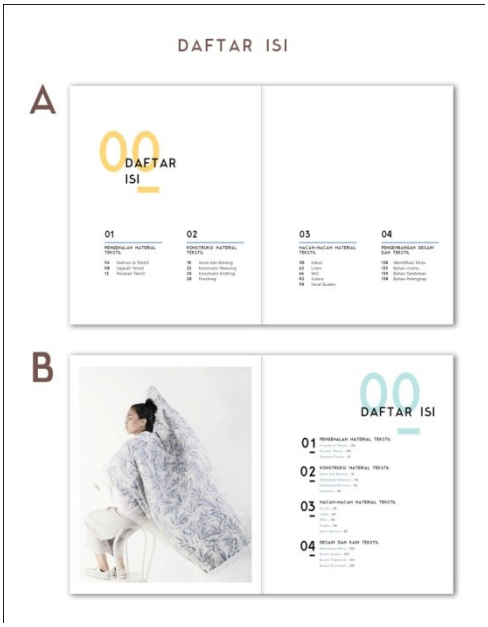
Buku terdiri atas:
BAB I : Pengenalan Material Tekstil
BAB II : Konstruksi Material Tekstil
BAB III : Jenis-jenis Material Tekstil (Katun, Linen, Wol, Sutera, Serat Buatan)
BAB IV : Pengembangan desain dan tekstil

Buku ini dilengkapi dengan mini booklet bahan. setiap jenis terdapat 2-3 jenis bahan yang akan dijual bersamaan dengan buku ini sehingga pembaca akan merasakan secara langsung tekstur dan konstruksi bahan.

KUISIONER DESAIN

Tipografi Judul

1. Desain font manakah yang cocok sebagai judul buku dan menarik perhatian anda?
   a. Desain A
   b. Desain B
   c. Desain C
   d. Desain D



2. Desain daftar isi mana yang menarik menurut anda?
   a. Desain A
   b. Desain B

3. Berikan pendapat anda terhadap layout di atas

   _____

   _____

   _____

   _____

4. Jika fabrictionary di produksi secara massal, berapa harga buku yang sedia untuk anda beli?
   a. < 100.000
   b. 100.000 – 250.000
   c. 250.000 – 400.000
   d. 400.000 – 500.000
   e. > 500.000

5. Saran dan harapan untuk desain buku ini secara berkelanjutan

   _____

   _____

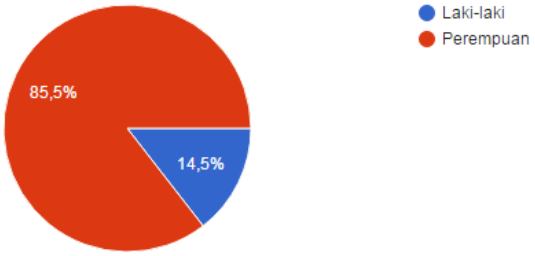
   _____

   _____

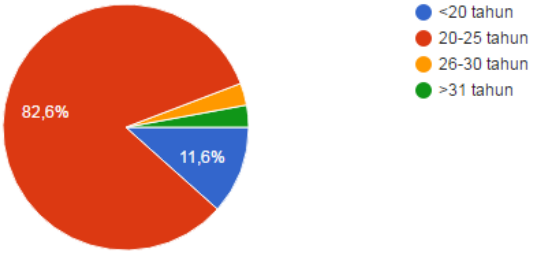
LAMPIRAN

Hasil Kuisioner

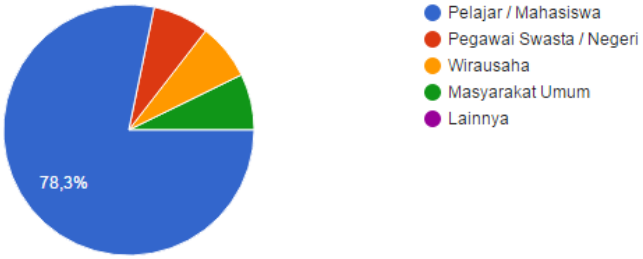
Jenis Kelamin



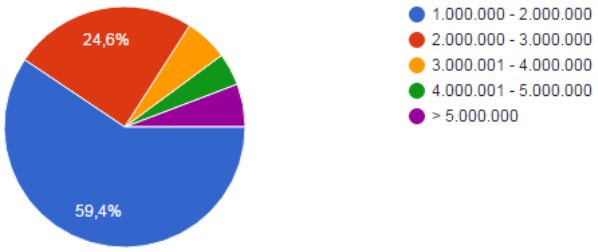
Usia (69 tanggapan)



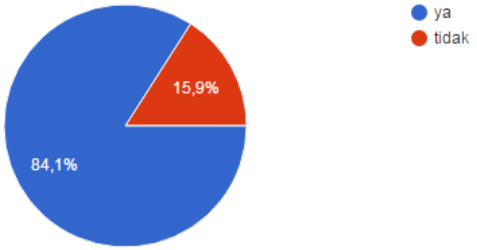
Pekerjaan: (69 tanggapan)



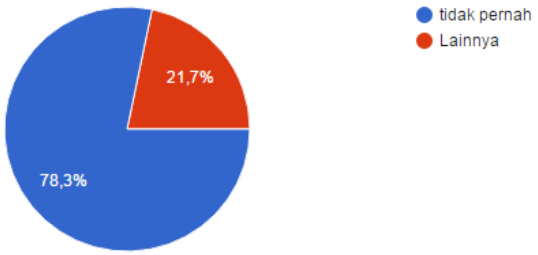
Penghasilan/uang saku perbulan (69 tanggapan)



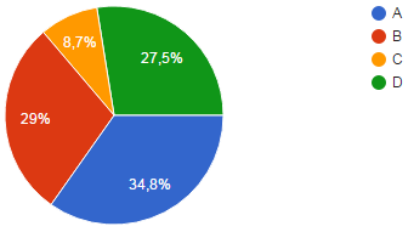
Apakah anda tertarik dengan dunia fashion & tekstil? (69 tanggapan)



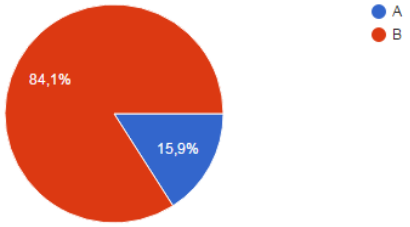
Apakah anda pernah membaca buku tentang jenis-jenis material tekstil yang bisa di dapatkan di Indonesia dan berbahasa Indonesia?
(69 tanggapan)



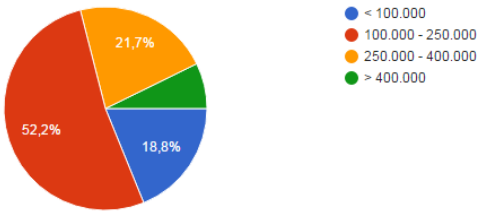
Desain font manakah yang cocok sebagai judul ensiklopedia jenis-jenis material tekstil dan berkesan contemporer?
(69 tanggapan)



Menurut anda, desain daftar isi manakah yang anda suka? (69 tanggapan)



Jika fabrictionary di produksi secara massal, berapakah harga buku yang anda prediksi dan anda sedia untuk membeli buku ini?
(69 tanggapan)



Tabel Perbandingan Kebutuhan

Kebutuhan SMK Tata Busana	Materi Fashion Student	Kebutuhan Desainer
• Asal serat bahan tekstil. Materi yang disampaikan adalah asal serat bahan tesktil yang berasal dari alam seperti serat tumbuhan (cellulosa), serat hewan (protein). Selain itu disampaikan juga serat buatan, serat bahan kimia, serat campuran yang berasal dari serat buatan dan alam. • Konstruksi tenunan bahan tekstil. Materi yang disampaikan adalah tenunan silang polos, tenunan silang kepar, dan tenunan silang satin. • Macam-macam alat tenun. • Sifat karakteristik bahan tekstil. Materi yang disampaikan adalah berdasarkan asal seratnya seperti serat tumbuh-tumbuhan (katun, rayon, linen, dan sebagainya), serat dari hewan (wool, sutra), serat buatan (shanwosh, chiffon, dan sebagainya).	• Ada beberapa semester mengenai tekstil *surface textile design,* aplikasi imbuh (finishing), untuk pengetahuan meng-hasilkan tekstur untuk tekstil yang baru. • Ada matkul serat dan pewarna alam buat mengetahui tekstil-tekstil bahan alami, struktur tekstilnya, dan untuk pengembangan dalam fashion ada di studio kriya tekstil mode • Pemahaman jenis-jenis material berdasarkan bahan-bahan serat material, seperti bahan alami atau poliester. • Karakteristiknya perlu tahu karena berpengaruh sama pembuatan desain misalnya bahan-bahan wool cocok buat trenchcoat karena bahannya tebal dan	• Dibutuhkan ketelitian dalam memilih material bahan tekstil dalam setiap koleksi dan pengembangan desain. • Desainer saat ini perlu mempertimbangkan sifat eco-friendly sebuah bahan. Seperti pemilihan daya tahan sebuah material akan sangat berpengaruh terhadap limbah tekstil dan hal ini dapat mengurangi konsumerisme. • Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan sebuah material tekstil adalah warna, keunikan dan tekstur bahan. • Dalam proses pemilihan jenis material adalah kepekaan dengan indra perasa terhadap tekstur material tekstil dan ketelitian. • Cara untuk menambah pengetahuan tekstur kain adalah *feel the fabric live*. • *Care instruction* sangat

• Pengujian serat bahan tekstil. • Macam-macam benang berdasarkan konstruksi. • Proses pemintalan benang tekstil dengan alat kincir dan mesin. • Konstruksi rajutan. Hal-hal yang dipelajari dalam materi ini adalah pengertian rajutan, jenis rajutan, jenis konstruksi rajutan lungsi. • Macam-macam alat membuat rajutan/kaitan, macam-macam bahan untuk membuat rajutan. • Bahan utama. Materi yang disampaikan adalah pengertian bahan utama, macam-macam bahan utama, memilih bahan utama berdasarkan bentuk tubuh, waktu, dan usia. • Bahan tambahan. Hal-hal yang dipelajari adalah pengertian dan fungsi bahan tambahan, dan cara memilih bahan tambahan berdasarkan bahan utama desain. • Bahan pelengkap. Materi yang dipelajari adalah pengertian dan fungsi bahan pelengkap,	hangat. • Pengolahan teknik-teknik pembuatannya juga perlu tahu misalnya serat rami cocoknya ditenun atau dengan teknik struktural lainnya. • Mempelajari tentang fabric care dan karakteristik sifat-sifat bahan. • Ada materi pengujian serat menggunakan bahan kimia atau dibakar.	penting untuk material tekstil. Bagaimana menjaga kualitas dari material tekstil tersebut, baik masyarakat umum ataupun pelaku di industri ini, perlu memahaminya. • Memahami sedikit dasar tentang proses finishing suatu bahan bergantung pada desain yang kita inginkan. • Pada dasarnya dalam memilih jenis material tekstil adalah bahan dasar dari material tekstil dan pemakaiannya. Desainer harus memahami jenis tekstil tertentu dapat digunakan untuk apa dan menjadi apa. • Desainer juga harus bisa memahami sifat-sifat dari material tersebut, apakah drape, panas, dan sifat-sifat kain yang lain. • Jenis material tekstil dapat diketahui bukan dari tukang bahan saja. Sementara tukang bahan sendiri memiliki perbedaan bahasa. Diperlukan pengetahuan untuk bahasa bakunya

macma-macam bahan pelengkap, dan cara memilih bahan pelengkap. • Penyempurnaan bahan tekstil. • Pengertian dan tujuan pemeliharaan bahan tekstil. • Mengidentifikasi kriteria mutu bahan tekstil.		agar tidak membingungkan orang.

BAB VI
KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Perkembangan industri fashion di Indonesia yang semakin meningkat didukung dengan adanya berbagai instansi pendidikan sebagai upaya pengembangan minat remaja terhadap industri fashion. Keterkaitan kebutuhan tekstil dengan perkembangan industri berbanding lurus terhadap perkembangan teknologi tekstil dunia. Sayangnya, perkembangan ini tidak sejalan dengan perkembangan media sebagai panduan dasar yang sesuai dengan kondisi teknologi pembuatan tekstil saat ini. Perancangan ensiklopedia visual jenis-jenis material tekstil yang berjudul "Fabrictionary" ini dibutuhkan sebagai panduan dasar jenis-jenis material tekstil untuk siswa SMK jurusan tata busana dan mahasiswa yang mempelejari desain fashion serta masyarakat yang ingin belajar atau membuka usaha di industri fashion.

Ensiklopedia visual Fabrictionary dirancang berdasarkan kebutuhan siswa sekolah menengah kejuruan jurusan tata busana dan mahasiswa desain fashion dengan melakukan uji coba kepada audiens melalui dua tahapan. Tahap pertama menggunakan *mockup* book dengan presentase proses empat puluh persen. Dari proses user testing ini didapatkan beberapa respon positif yang membangun, baik dari segi konsep perancangan hingga aspek visual. Tanggapan-tanggapan tersebut dianalisis dan digunakan untuk mengembangkan desain dalam perancangan ini.

Proses uji coba terhadap target audiens tahap kedua dilakukan setelah ensiklopedia telah selesai dirancang dan dicetak dalam bentuk buku. Uji coba dilakukan kepada beberapa desainer fashion pemula. Berbagai tanggapan didapatkan terhadap perancangan ensiklopedia visual ini dan didapatkan beberapa kesimpulan.

6.1.1 Kesimpulan dari Segi Konsep Perancangan

Kesimpulan didapatkan dalam berbagai aspek salah satunya konsep perancangan sebagai berikut:

- Dengan adanya perancangan ensiklopedia visual ini, para siswa dan mahasiswa yang menggeluti dunia fesyen dapat memahami jenis-jenis material tekstil dengan lebih mudah karena elemen visual yang menarik dan informatif.
- Target audiens merasa bahwa buku ini bermanfaat bagi para desainer pemula yang ingin mempelajari tentang berbagai macam-macam bahan, karakteristik, serta pengaplikasian bahan ketika akan mendesain sebuah rancangan.
- Gaya bahasa dalam ensiklopedia visual ini mudah dipahami oleh target audiens.
- Pengetahuan audiens bertambah mengenai beberapa kain yang sebelumnya mereka tidak memahami nama material tersebut.

6.1.2 Kesimpulan dari Segi Perancangan Visual

Perancangan ensiklopedia ini menggunakan berbagai aspek visual dalam bentuk fotografi, piktogram, ataupun elemen-elemen tipografinya. Sehingga didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

- Adanya potongan-potongan contoh material dalam buku ini membantu para audiens dalam memahami karakteristik suatu bahan.
- Elemen visual fotografi dapat menunjukkan tekstur dan dapat membantu dalam memahami informasi material tekstil.

6.2 Saran

Perancangan ensiklopedia visual jenis-jenis material tekstil sebagai panduan dasar desainer fesyen pemula ini masih banyak yang perlu dikembangkan, baik dalam segi konsep perancangan dan konten, hingga aspek visual dari ensiklopedia.

Beberapa aspek dari segi konsep dan konten perancangan perlu dikembangkan sebagai berikut:

- Perancangan ini bergantung pada ketersediaan material tekstil yang belum lengkap dan dapat diakses di kota Surabaya seperti pada pasar pucang dan pasar atom. Sehingga perlu didapatkan di kota lain seperti Jakarta salah satunya di Pasar Tanah Abang blok A. Sehingga perancangan ensiklopedia ini dapat ditambahkan beberapa material yang belum diulas pada buku.
- Perlu ditambahkan mengenai bab yang menjelaskan beberapa desainer tertentu yang menggunakan material-material tekstil tertentu dalam koleksi rancangannya sebagai rekomendasi lebih jauh untuk para audiens.
- Perlu adanya pengembangan seri lanjutan seperti pengetahuan mengenai kain-kain tradisional Indonesia ataupun mengenai teknik jahitan yang belum terdapat dalam ensiklopedia ini.
- Perlu adanya seri lanjutan dari perancangan Fabrictionary, yaitu seri Stich-onary sebagai panduan tentang jenis-jenis jahitan dan pola jahit.

DAFTAR PUSTAKA

Blackcofee. 2009. *1000 Icons, Symbols, Pictograms Visual Communication for Every Language*. Massachussets: Rockport Publishers.

Caldwell, C., & Zappaterra, Y. 2014. *Editorial Design: Digital and Print.* London: Laurence King Publishing.

Danton Sihombing, M. 2015. *Tipografi dalam Desain Grafis.* Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Graver, A., & Jura, B. 2012. *Best Practices For Graphic Designers, Grids and Page Layouts: An Essentials Guide for Understanding and Applying Page Design Principles.* Beverly: Rockport Publishers, Inc.

Gove, Philip Babcock. 1993. *Webster's Third New International Dictionary of the English Language Unabridged*. Merriam-Webster Inc.

Hay, S. 2008. *The Design Funnel.* ChangeThis.

Lauer, D. A., & Pentak, S. 2005. *Design Basics (6th Ed.).* Belmont: Thomnson Learning, Inc.

Mood Designer Fabric & Tim Gunn. 2015. *The Mood Guide To Fabric and Fashion.* New York: Steward, Tabori & Chang.

Saltz, Ina. 2009. *Typography Essentials: 100 Design Principles for Working with Type*. Massachusetts: Rockport Publishers.

Samara, Timothy. 2002. *Making and Breaking The Grid.* Gloucester: Rockport Publisher, Inc.

Samara, Timothy. 2006. *Type Style Finder: The Busy Designer's Guide To Type*. Massachussets: Rockport Publishers.

Samara, Timothy. 2006. *Typography Workbook: A real guide to using type in graphic design*. Massachussets: Rockport Publisher.

Simmel, G. (1957). Fashion. *The American Journal Of Sociology , 62* (6), 541-558.

Tondreau, Beth. 2011. *Layout Essentials: 100 Design Principles of Using Grid*. Massachusetts : Rockport Publishers

Website:

http://www.schoolofphotography.com/19-still-life-photography/, diakses pada 27 Desember 2015

Data Pokok Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, 2015

Ikhsania, A. A. (2015, Oktober 24). Okezone. Dipetik Nopember 3, 2015, dari http://lifestyle.okezone.com/

www.stories.com

http://catesthill.com/2013/03/26/the-story-behind-other-stories/

http://www.ginetex.net/labelling/care-labelling/

BIODATA PENULIS

Dian Yulia Sari atau lebih akrab dipanggil Dian atau Badia, lahir di Surabaya pada 24 Juli 1994. Anak pertama dari dua bersaudara, dari pasangan Suparman dan Soenarmi. Pernah menempuh pendidikan sekolah dasar di SDN Pradah Kalikendal I Surabaya, lalu di SMP Negeri 2 Surabaya. Kemudian melanjutkan SMA di SMAN 15 Surabaya. Penulis memiliki hobi *styling*, fotografi, dan sangat menyukai hal-hal *fashion*. Perancangan ensiklopedia visual "Fabrictionary" merupakan judul tugas akhir yang diambil oleh penulis sekaligus menyalurkan hobinya dalam hal *fashion* dan ingin berkontribusi secara tidak langsung serta memajukan industri *fashion* di Indonesia

Untuk kemudahan dalam mengirimkan kritik dan saran mengenai judul perancangan yang diambil oleh penulis, maka penulis dapat dihubungi melalui alamat dibawah ini.

Email : diaaan.yuliasari@gmail.com

Instagram : dianyuliasari

Website : www.cupofscarf.com

Atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.