



**PERANCANGAN ILUSTRASI *FASHION* SEBAGAI MEDIA  
KOMUNIKASI KAMPANYE ANTI *BODY SHAMING***

**PROYEK STUDI**

Diajukan dalam rangka penyelesaian studi Strata 1 untuk memperoleh gelar  
Sarjana Seni

Oleh :

**Kholifah Syabaniyah**

**2411415074**

**JURUSAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

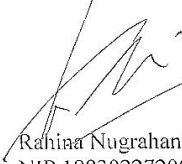
**2020**

## PERSETUJUAN BIMBINGAN

Proyek Studi dengan judul “Perancangan Ilustrasi *Fashion* Sebagai Media Komunikasi Kampanye Anti *Body Shaming*” telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Panitia Sidang Proyek Studi.

Semarang, 27 Januari 2020

Pembimbing



Rahina Nugrahani, S.Sn., M.Ds.  
NIP 198302272006042001

## HALAMAN PENGESAHAN

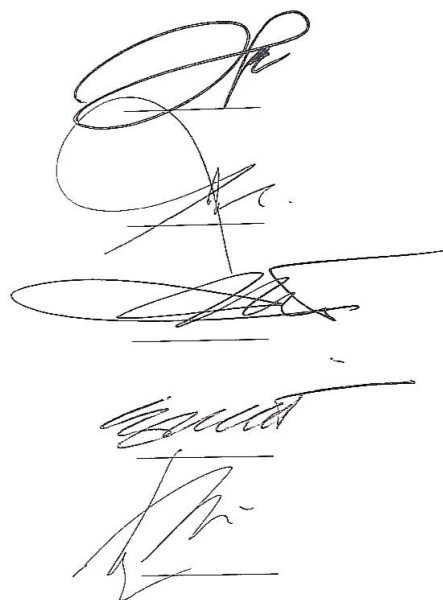
Proyek studi ini telah dipertahankan di hadapan panitia sidang ujian Proyek Studi di Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

Pada hari : Selasa

Tanggal : 4 Februari 2020

### Panitia Ujian Proyek Studi

Ketua :  
Dr. Hendi Pratama, S.Pd., M.A.  
198505282010121006  
Sekretaris :  
Dr. Syakir, M.Sn.  
196505131993031003  
Penguji I :  
Dr. Eko Haryanto, S.Pd., M.Ds.  
197201032005011002  
Penguji II :  
Dr. Eko Sugiarto, S.Pd., M.Pd.  
198812122013091121  
Penguji III :  
Rahina Nugrahani, S.Sn., M.Ds.  
198302272006042001



## SURAT PERNYATAAN

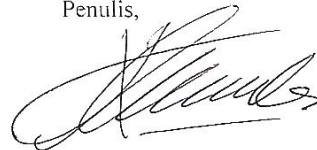
Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kholifah Syabaniyah  
NIM : 2411415074  
Prodi/Jurusan : Desain Komunikasi Visual S1/Seni Rupa  
Fakultas : Bahasa dan Seni

Menyatakan bahwa Proyek Studi dengan judul “**PERANCANGAN ILUSTRASI FASHION SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI KAMPANYE ANTI BODY SHAMING**” beserta seluruh isinya merupakan karya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruh isinya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam Proyek Studi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 4 Februari 2020

Penulis,



Kholifah Syabaniyah  
NIM 2411415074

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### **Motto :**

- “*Know yourself and find your style.*” (Kholifah Syabaniyah)
- “Aku tau persis satu hal ini akan diriku sendiri: aku tidak membiarkan ekspektasi orang lain menentukan dan mengukur betapa berharganya diriku sendiri.” (Sonia Sotomayor)

### **Persembahan :**

Proyek studi ini dipersembahkan kepada:

1. Bapak, ibu, kakak, adik dan seluruh keluarga atas segala doa, dukungan, kepercayaan, serta kasih sayang tulus yang tidak pernah putus diberikan.
2. Seluruh teman Seni Rupa 2015 yang selalu menginspirasi.
3. Teman-teman kos yang selalu mendukung dan memotivasi.
4. Seluruh orang yang saya kenal tanpa kecuali.
5. Almamaterku, Prodi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni.

## **PRAKATA**

Puji syukur kehadirat Allah SWT, atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proyek studi yang disusun untuk memenuhi salah satu syarat akademis untuk memperoleh gelar Sarjana Seni Universitas Negeri Semarang.

Dalam penulisan proyek studi ini penulis telah banyak menerima bimbingan, dorongan, dan bantuan dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

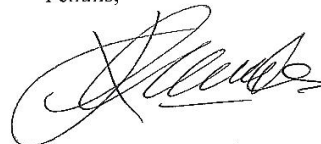
1. Bapak Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh studi dengan segala kebijaksanaanya.
2. Ibu Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum., Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang, yang dengan kebijakannya sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dengan baik.
3. Bapak Dr. Syakir, M.Sn., Ketua Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan fasilitas administratif dalam penyusunan proyek studi ini.
4. Bapak Dr. Muh Iban Syarif, S.Pd., M.Sn., selaku dosen wali penulis atas perhatian dan kepeduliannya sehingga penulis dapat menyelesaikan semua mata kuliah dengan baik.
5. Ibu Rahina Nugrahani, S.Sn, M.Ds., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi.

6. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Semarang yang telah membagikan ilmu yang bermanfaat bagi penulis, juga menjadi inspirasi bagi penulis.
7. Bapak, Ibu, Kakak, Adik dan seluruh keluarga besar penulis yang telah memberikan dukungan, doa dan kasih sayang.
8. Teman-teman Seni Rupa 2015 yang telah menemani, membantu, mendukung, menginspirasi, memotivasi, dan segala pengalaman bersama yang tak terlupakan.
9. Teman sekamar kos Ika Damayanti, serta semua teman kos kak Ayudhia, Cita, dan Febri yang selalu menemani, membantu, mendukung dan memotivasi penulis selama ini.
10. Teman susah senang bersama Syafaatun, Tika, Naomi, dan Nur yang telah melalui semuanya bersama memberikan dukungan dan motivasi.
11. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis berharap proyek studi ini dapat memberikan banyak manfaat bagi berbagai pihak.

Semarang, 4 Februari 2020

Penulis,



Kholifah Syabaniyah  
NIM 2411415074

## SARI

Syabaniyah, Kholifah. 2020. Perancangan Ilustrasi *Fashion* Sebagai Media Komunikasi Kampanye Anti *Body Shaming*. Proyek Studi, Jurusan Seni Rupa. Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing : Rahina Nugrahani, S.Sn, M.Ds.

**Kata Kunci : Perancangan, Ilustrasi, *Fashion*, Media Komunikasi, Kampanye Anti *Body Shaming*.**

*Fashion* selalu saja menjadi bagian yang tidak lepas dari penampilan dan gaya dalam keseharian. Benda-benda seperti baju dan aksesoris yang digunakan bukan lagi hanya memenuhi kebutuhan primer untuk sekedar penutup tubuh, melindungi dari panas matahari dan hiasan. Namun lebih dari itu juga *fashion* digunakan menjadi sebuah media komunikasi untuk menyampaikan karakter, identitas diri dan banyak hal lainnya. Pada dasarnya pengguna *fashion* terbanyak adalah wanita. Keanekaragaman budaya, agama, ras, karakter, dan postur tubuh wanita yang ada menjadi inspirasi dalam pemilihan tema yaitu, pesta sebagai acuan dalam pembuatan ilustrasi *fashion* busana wanita yang ingin ditampilkan dalam sebuah karya. Dengan tema busana pesta, wanita harus selalu dapat menyesuaikan diri, tempat dan waktunya. Aneka gaun pesta yang digunakan figur wanita diilustrasikan dan dipadupadankan agar selaras untuk ditampilkan. Melalui beberapa tahap eksplorasi konsep hingga tahap perancangan, karya dibuat sesuai tema dan tujuan. Adapun maksud dari menampilkan karya seni yaitu, menyampaikan pesan melalui ilustrasi *fashion* dan *quotes* yang terdapat pada setiap karya yang bertujuan sebagai media komunikasi kampanye anti *body shaming* dengan menggunakan media *digital painting* dan kain organdi pada karya. Dengan harapan setiap wanita dapat selalu bersyukur dengan anugerah yang dimiliki dan dapat percaya diri dengan karakter sendiri.



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>PRAKATA</b> .....	vi
<b>SARI</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiv
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xvi
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	xvii
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b>	
1.1 Alasan Pemilihan Tema .....	1
1.2 Alasan Pemilihan Jenis Karya .....	3
1.2.1 Analisis Kebutuhan .....	7
1.3 Tujuan Pembuatan Proyek Studi .....	9
1.4 Manfaat Pembuatan Proyek studi .....	9
<b>BAB 2 LANDASAN KONSEPTUAL</b>	
2.1 Pengertian Perancangan .....	11
2.1.1 Pengertian Desain .....	12
2.1.1.1 Unsur Desain .....	12
2.1.1.2 Prinsip Desain .....	14

2.2 Ilustrasi .....	16
2.2.1 Fungsi Ilustrasi .....	16
2.2.2 Teknik Ilustrasi .....	17
2.2.2.1 <i>Digital Painting</i> .....	18
2.2.2.2 Kain Organdi .....	19
2.3 Pengertian <i>Fashion</i> .....	20
2.3.1 Busana Wanita .....	22
2.4 Media Komunikasi .....	25
2.5 <i>Body Shaming</i> .....	25
 <b>BAB 3 METODE BERKARYA</b>	
3.1 Media Berkarya .....	27
3.1.1 Alat .....	27
3.1.2 Bahan .....	30
3.1.3 Teknik Berkarya .....	31
3.2 Proses Berkarya .....	32
3.2.1 Proses Pra Produksi .....	33
3.2.1.1 Pencarian Ide .....	33
3.2.1.2 Penetapan Tujuan Karya .....	33
3.2.1.3 Riset dan Studi Kepustakaan .....	34
3.2.1.4 Menetapkan Konsep Karya .....	45
3.2.2 Proses Visualisasi .....	46
3.2.2.1 Gambar Manual .....	46
3.2.2.2 <i>Digital Painting</i> .....	47

3.2.3 Proses Produksi .....	49
3.2.3.1 Konsultasi Dosen Pembimbing .....	49
3.2.3.2 <i>Print</i> Kain Kanvas .....	49
3.2.3.3 Spanram dan Bingkai .....	50
3.2.3.4 Pemasangan Kain Organdi Pada Kanvas .....	51
3.2.4 Proses Pasca Produksi .....	53
 <b>BAB 4 DESKRIPSI DAN ANALISIS KARYA</b>	
4.1 Karya 1 .....	54
4.1.1 Spesifikasi Karya 1 .....	54
4.1.2 Deskripsi Karya .....	54
4.1.3 Analisis Karya .....	55
4.2 Karya 2 .....	57
4.2.1 Spesifikasi Karya 2 .....	57
4.2.2 Deskripsi Karya .....	58
4.2.3 Analisis Karya .....	58
4.3 Karya 3 .....	60
4.3.1 Spesifikasi karya 3 .....	60
4.3.2 Deskripsi Karya .....	61
4.3.3 Analisis Karya .....	61
4.4 Karya 4 .....	63
4.4.1 Spesifikasi Karya 4 .....	63
4.4.2. Deskripsi Karya .....	64
4.4.3 Analisis Karya .....	64

4.5 Karya 5 .....	66
4.5.1 Spesifikasi Karya 5 .....	67
4.5.2 Deskripsi Karya .....	67
4.5.3 Analisis Karya .....	68
4.6 Karya 6 .....	69
4.6.1 Spesifikasi Karya 6 .....	70
4.6.2 Deskripsi Karya .....	70
4.6.3 Analisis Karya .....	70
4.7 Karya 7 .....	72
4.7.1 Spesifikasi Karya 7 .....	72
4.7.2 Deskripsi Karya .....	73
4.7.3 Analisis Karya .....	73
4.8 Karya 8 .....	75
4.8.1 Spesifikasi Karya 8 .....	76
4.8.2 Deskripsi Karya .....	76
4.8.3 Analisis Karya .....	77
4.9 Karya 9 .....	79
4.9.1 Spesifikasi Karya 9 .....	79
4.9.2 Deskripsi Karya .....	79
4.9.3 Analisis Karya .....	80
4.10 Karya 10 .....	82
4.10.1 Spesifikasi Karya 10 .....	82
4.10.2 Deskripsi Karya .....	82

4.10.3 Analisis Karya .....	83
<b>BAB 5 PENUTUP</b>	
5.1 Simpulan .....	85
5.2 Saran .....	86
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>87</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>92</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Buku Inspirasi Mode Indonesia .....	35
Gambar 3.2 Buku Desain dan Dunia Kesenirupaan Indonesia dalam Wacana Transformasi Budaya .....	36
Gambar 3.3 Buku Menggambar Busana .....	37
Gambar 3.4 Majalah Eve .....	37
Gambar 3.5 <i>Instagram</i> Ldochev .....	38
Gambar 3.6 <i>Instagram</i> Dianpelangicom .....	39
Gambar 3.7 <i>Instagram</i> <i>Dresses_exclusive</i> .....	40
Gambar 3.8 <i>Instagram</i> <i>Womenpreneur.id</i> .....	41
Gambar 3.9 <i>Youtube</i> <i>Indonesia Fashion Week</i> .....	42
Gambar 3.10 Referensi <i>browsing</i> internet .....	43
Gambar 3.11 Artjog MMXIX .....	44
Gambar 3.12 Ilustrasi Gambar Manual .....	46
Gambar 3.13 Hasil Ilustrasi <i>Digital Painting</i> .....	49
Gambar 3.14 <i>Print</i> Kain Kanvas .....	50
Gambar 3.15 Spanram dan Bingkai .....	50
Gambar 3.16 Hasil Akhir Karya .....	53
Gambar 4.17 Karya 1 .....	54
Gambar 4.18 Karya 2 .....	57
Gambar 4.19 Karya 3 .....	60
Gambar 4.20 Karya 4 .....	63
Gambar 4.21 Karya 5 .....	66

Gambar 4.22 Karya 6 .....	69
Gambar 4.23 Karya 7 .....	72
Gambar 4.24 Karya 8 .....	75
Gambar 4.25 Karya 9 .....	79
Gambar 4.26 Karya 10 .....	82

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Analisis SWOT .....	8
Tabel 3.2 Proses <i>Digital Painting</i> .....	47
Tabel 3.3 Proses Penggabungan Kain Organdi .....	51



## **DAFTAR BAGAN**

Bagan 3.1 Proses Berkarya .....	32
---------------------------------	----

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Alasan Pemilihan Tema

*Fashion* selalu saja menjadi bagian yang tidak lepas dari penampilan dan gaya dalam keseharian. Benda-benda seperti baju dan aksesoris yang digunakan bukan lagi hanya memenuhi kebutuhan primer untuk sekedar penutup tubuh, melindungi dari panas matahari dan hiasan. Namun lebih dari itu juga *fashion* digunakan menjadi sebuah alat komunikasi dan menyampaikan identitas diri. Seperti yang dikatakan Umberto Eco menyatakan “*I speak through my clothes*” (aku berbicara lewat busanaku) (Lestari, 2014:226). *Fashion* menjadi simbol-simbol nonverbal yang ingin disampaikan oleh pemakainya, mode dan pakaian adalah bentuk komunikasi nonverbal karena mereka tidak menggunakan kata-kata lisan atau tulisan (Barnard dalam Trisnawati, 2011:39). Seperti yang dikatakan Barthes yang mengembangkan konsep dalam *fashion* dengan mengatakan bahwa *language* adalah *dress* (pakaian) dan *parole* adalah *dressing* (berpakaian, mengenakan pakaian). *Fashion* sebagai *language* berarti aturan sosial tentang pakaian. Misalnya model-model pakaian, dan aturan-aturan sosial sehingga sesuatu itu disebut pakaian. Sementara itu, *parole* adalah tindakan secara individu dalam hal berpakaian dan bentuk ekspresi individu dalam memilih dan mengenakan pakaian (Hasyim, 2016:4).

Dalam sebuah *fashion*, ada nilai-nilai yang ingin dipromosikan atau dikomunikasikan melalui apa yang ditampilkan. *Fashion* merupakan sebuah bentuk dari ekspresi diri sebagai cara yang digunakan individu untuk membedakan dirinya

sendiri sebagai individu dan menyatakan beberapa keunikannya (Lestari, 2014:226). *Fashion* itu sendiri selalu memiliki ciri khas dan karakter bagi perancangannya maupun penggunaannya. Sering kita lihat di pesta, para wanita tampil 'sama'. Semua orang terlihat sama. Mereka semua cantik, tetapi tentu memiliki karakter yang berbeda. Seharusnya mereka tampil sesuai dengan kepribadiannya sendiri (Damais dalam Daradjatun & Wattimena, 2003:43). Seperti juga yang dikatakan Lina Schultz yang berpendapat mengenai mode yang dikenakan selalu menyesuaikan dengan tempatnya, waktunya, dan dengan siapa (Daradjatun & Wattimena, 2003:193). Dalam perkembangannya, busana juga selalu mengikuti *trend* agar tidak ketinggalan zaman dan terkesan kuno. Pernyataan ini juga disepakati oleh Ghea Panggabean yang mengatakan *up to date* itu harus, dan merupakan sebuah tuntutan dalam mode agar selalu trendi (Daradjatun & Wattimena, 2003:14). *Fashion* juga merupakan salah satu *trend* yang sering kali dipadupadankan dengan kecanggihan teknologi zaman sekarang. Desain yang telah dirancang dapat lebih mudah diaplikasikan pada pakaian yang ingin diberi gambar ataupun warna-warna yang diinginkan. Desainer dapat mendesain melalui komputer, laptop, hp, dan teknologi alat pendukung lainnya untuk membuat desain yang akan diterapkan kemudian mencetaknya pada media yang diinginkan.

Merancang merupakan dasar dalam pembuatan ilustrasi. Proses merancang sebuah ilustrasi *fashion* membutuhkan kreativitas agar terwujud sebuah karya yang indah dan selaras. Seperti yang dikatakan Zainuddin (dalam Sarwono & Lubis, 2007:3) dalam bidang keseni-rupa: desain merupakan upaya mencari inovasi dengan menciptakan produk baru yang memenuhi kriteria (atau kondisi yang

diinginkan), bersifat humaniora. Dalam hal ini bentuk menjadi tujuan. Desain komunikasi visual dapat memberikan ide-ide baru dalam memvisualisasikan dan menyampaikan pesan pada sebuah busana yang dikenakan seseorang dalam bentuk karya *digital painting* menggunakan kain organdi sebagai bahan dasar pembuatan busana pada desain lukisan tersebut.

Umumnya seorang wanita akan menggunakan gaun pada saat acara pesta, layaknya seorang putri pada dongeng yang ingin terlihat cantik, anggun, dan menarik. Beragam wanita dengan keanekaragaman budaya, agama, ras, karakter, dan postur tubuh bersatu dalam suasana pesta. Keberagaman tersebut yang menjadi inspirasi dalam pembuatan proyek studi ini. Dengan mendeskripsikan Perancangan Ilustrasi *Fashion* Sebagai Media Komunikasi Kampanye Anti *Body Shaming*, untuk memberikan motivasi kepada para wanita agar mensyukuri anugerah yang telah diberikan dan tidak mendiskriminasi orang lain dengan melakukan *Body Shaming*.

## **1.2 Alasan Pemilihan Jenis Karya**

Seni adalah sebuah kata yang memiliki makna ganda sebab kata tersebut memiliki banyak arti (1) seni berarti halus, kecil, rumit, atau njelimet; (2) seni berarti kencing; dan (3) seni berarti indah (Rondhi & Sumartono, 2002:4). Melalui seni manusia dapat memenuhi kebutuhan terhadap nilai-nilai keindahan yang diciptakan dan telah diturunkan dari waktu ke waktu melalui proses pembelajaran. Seperti yang dikatakan Rondhi & Sumartono (2002:5) dalam berpakaian atau ketika membangun tempat tinggal, tempat ibadah, membuat alat berburu, alat bercocok tanam, manusia pada zaman dulu sering menyertakan unsur seni. Dengan demikian

seni dapat berfungsi sebagai media ekspresi dan sekaligus sebagai media komunikasi.

Karya seni adalah benda buatan manusia yang mengandung banyak nilai misalnya nilai kegunaan, nilai ekonomi, nilai pendidikan, nilai sosial, nilai historis, dan nilai keindahan (Rondhi & Sumartono, 2002:11). Dalam proses pembuatan karya dibutuhkan media pendukung untuk menciptakan karya seni. Media dalam seni memainkan peran penting untuk membawa ide serta kreativitas masyarakat. Media berasal dari kata *medium* yang artinya ditengah. *Medium* dalam konteks ilmu bahasa berarti zat pengikat yaitu bahan yang berfungsi untuk mengikat bahan yang lain agar menjadi satu (Rondhi & Sumartono, 2002:22). Karya seni dibuat dengan berbagai bahan, alat dan teknik tertentu. Seperti yang dikatakan Rondhi & Sumartono (2002:26) Seniman boleh menggunakan teknologi modern sepanjang tidak mengurangi kebebasan berekspresi. Pelukis sekarang sudah banyak yang mencoba memanfaatkan teknologi modern misalnya komputer untuk berkarya seni.

Teknologi pembuatan karya seni juga berkembang tidak hanya dengan teknologi konvensional tetapi juga dengan teknologi canggih. Kalau dulu orang bangga dengan menggunakan pensil dan kuas dalam melukis, kini seniman merasa bangga dapat menggunakan komputer untuk membuat lukisan atau gambar. Batas antara seniman dan desainer kini juga semakin kabur. Karya desain yang tidak mempunyai nilai keindahan akan mempercepat terjadinya timbunan sampah teknologi yang dapat mengganggu lingkungan. Demikian juga seniman yang tidak memperhatikan teknologi dan aspirasi masyarakat tentu akan ketinggalan dan ia akan terisolir oleh lingkungannya (Rondhi & Sumartono, 2002:46).

Pada awal tahun 90-an ada penemuan sebuah teknologi komputer yang menyebabkan kelahiran *digital painting* ini merupakan perpaduan dari ilmu pengetahuan dan teknologi yang menghasilkan karya seni yang sempurna sebagai bentuk seni yang baru. Penemuan ini menjadi sebuah seni yang sangat diminati di era saat ini. Banyak industri seperti industri perfilman, *packaging*, iklan, komik, animasi, dan juga *games* serta internet juga ikut serta dalam perkembangan *digital painting*. *Digital painting* ini bukan hanya sebuah perubahan yang sederhana dari bentuk tradisional *art* atau seni tradisional dalam lukis tapi juga merupakan sebuah perpaduan yang sangat sempurna dari perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan serta mewakili perkembangan dari awal era baru yang awalnya tidak bisa dibayangkan dengan perkembangan dari teknologi komputer ini yang sebenarnya pada awalnya terjadi pada tahun 1970 telah berubah menjadi *ultra-large-scale integrated circuit technology* atau biasa juga disebut dengan perkembangan skala besar yang mengintegrasikan antara teknologi *micro-processing* dan teknologi komputer. Setelah kasus kejadian ini, *United States Apple Technology Innovation* mengeluarkan sebuah inovasi dengan menemukan *mouse* dan komputer sebagai *software* yang telah dikembangkan dan juga menemukan bentuk revolusioner dari seni gambar yang terus berkembang. Visualisasi manusia dalam ilmu pengetahuan dan teknologi itu tidak pernah berhenti hanya pada visual *art* desain atau desain komunikasi visual tetapi juga terus berkembang menjadi sebuah proses pembuatan gambar yang sangat luar biasa dan berkembang menjadi kemunculan-kemunculan *software* lukis yang terus berkembang dan terus maju yang telah membuat bahasa visual dari komputer itu dapat menjadi sebuah aspek

ataupun *platform* utama dalam proses perubahan dan pertukaran karya seni (Cui, 2017:1430).

Seiring dengan perkembangan tersebut membuat masyarakat semakin ingin berlomba-lomba untuk membuat sebuah desain sekreatif mungkin dengan bantuan teknologi *digital* yang sudah canggih kemudian menjadikannya sebuah inovasi untuk dipublikasikan. Dalam pembuatannya, desain selalu berhubungan dengan sebuah perencanaan berupa gambar abstrak yang mengacu pada sebuah ide untuk gagasan tertentu yang kemudian diwujudkan dalam bentuk yang diinginkan. Perpaduan seni, desain dan teknologi juga semakin berkembang. Perkembangan mutakhir dunia yang semakin kompleks, inklusif dan terbuka, dengan tuntutan kebutuhan hidup yang semakin beragam, menyebabkan aktivitas perancangan dan perencanaan atau desain tidak lagi bertujuan menghasilkan benda-benda kongkret yang bersifat fisik (*tangible*), melainkan juga meluas pada sesuatu yang bersifat konseptual bukan-fisik (*intangible*), antara lain sistem pola kerja, panduan kerja atau *Term of Reference* (TOR), pilihan alternatif kebijakan, dan lainnya (Sarwono & Lubis, 2007).

*Digital painting* pada masa kini sudah dipadupadankan dengan berbagai jenis kreasi dan inovasi. Tidak hanya berupa gambar saja, namun juga dapat berupa produk maupun jenis lainnya. Dengan menggunakan *digital painting* proses visualisasi sebuah desain menjadi lebih mudah dan cepat. Pada umumnya *digital painting* digunakan untuk membuat ilustrasi pada buku, namun seiring perkembangannya *digital painting* juga dapat diterapkan pada barang-barang yang digunakan masyarakat dalam keseharian, mulai dari yang digunakan seperti

pakaian, mug, bantal, hingga sekedar menjadi hiasan seperti *wall decor*. Namun untuk mendekorasi sebuah ruangan juga dapat dilakukan dengan memajang foto, lukisan, dan hiasan lainnya. Pada karya yang dibuat akan lebih mengacu pada sebuah perancangan ilustrasi *fashion* sebagai media komunikasi kampanye anti *body shaming* untuk para wanita, berupa karya *digital painting* dan dipadupadankan dengan kain organdi. Dalam merancang sebuah busana pemilihan bahan juga merupakan suatu hal yang menjadi poin utama untuk membuat busana agar sesuai dengan penerapannya. Ketertarikan untuk membuat suatu inovasi dalam dunia *fashion* membuat media *digital painting* dan kain organdi menjadi mediator dalam pembuatan karya, dikarenakan wanita sebagai pengguna *fashion* terbanyak, kain organdi dirasa cocok dalam pembuatan karya karena bahannya yang semi kaku dan tipis membuat kain organdi dapat lebih mudah dibentuk dan diatur dalam penerapannya.

### **1.2.1 Analisis Kebutuhan**

Sebelum menentukan media apa saja yang akan digunakan pada pembuatan jenis karya ilustrasi *fashion* busana wanita, maka media-media yang akan digunakan sebelumnya diidentifikasi terlebih dahulu melalui analisis SWOT. Analisis SWOT merupakan metode perencanaan strategis yang digunakan untuk mengevaluasi kekuatan (*strength*), kelemahan (*weakness*), peluang (*opportunity*), serta ancaman (*threat*). Segi kekuatan dan kelemahan termasuk dalam faktor internal, sedangkan peluang dan ancaman termasuk dalam faktor eksternal. Berikut tabel matriks analisis SWOT desain *fashion* busana wanita:



Tabel 1.1 Analisis SWOT

	<b>KEKUATAN (STRENGTH)</b>	<b>KELEMAHAN (WEAKNESS)</b>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Inovasi baru dalam pembuatan desain busana.</li> <li>2. Dapat dijadikan miniatur desain bentuk aslinya.</li> <li>3. Menjadi karya untuk penghias ruang.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Belum adanya referensi secara menyeluruh.</li> </ol>
<b>PELUANG (OPPORTUNITIES)</b>	<b>STRATEGI MENGGUNAKAN KEKUATAN UNTUK MEMANFAATKAN PELUANG</b>	<b>STRATEGI MENGURANGI KELEMAHAN UNTUK MEMANFAATKAN PELUANG</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dapat menjadi karya yang tetap mengikuti perkembangan zaman namun tidak meninggalkan sifat tradisional.</li> <li>2. Dapat dikembangkan kembali dan menjadi portofolio bagi diri sendiri dan referensi orang lain.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memanfaatkan kekuatan yang dimiliki untuk membuat karya yang memiliki ciri khas.</li> <li>2. Melakukan proyek studi untuk memperkenalkan karya “Perancangan Ilustrasi <i>Fashion</i> Sebagai Media Komu ikasi Kampanye Anti <i>Body Shaming</i>”.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat desain yang menarik yang dapat disukai masyarakat umum.</li> <li>2. Membuat tampilan yang unik sekaligus dapat menjadi spot berfoto dalam karya.</li> </ol>
<b>ANCAMAN (THREATS)</b>	<b>STRATEGI MENGGUNAKAN KEKUATAN UNTUK MENGHADAPI ANCAMAN</b>	<b>STRATEGI MENGURANGI KELEMAHAN UNTUK MENGHADAPI ANCAMAN</b>

<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jenis karya ini belum umum di masyarakat jadi ketrtarikan dan keingintahuannya belum meluas.</li> <li>2. Kompetitor baru yang menggunakan konsep yang sama akan mulai bermunculan.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berusaha membuat karya dengan kualitas yang baik agar diterima dimasyarakat.</li> <li>2. Membuat desain <i>fashion</i> busana wanita yang unik dan sesuai, namun tetap mengikuti zaman.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Meningkatkan kualitas desain dan pengetahuan terhadap <i>fashion</i> masa kini.</li> <li>2. Menggunakan berbagai macam media yang dapat menunjang karya menjadi lebih baik.</li> </ol>
---	--	--

Berdasarkan analisis SWOT, dapat dirumuskan bahwa merancang karya ilustrasi *fashion* busana wanita dibutuhkan media yang dapat menjadi inspirasi dan inovasi sehingga dapat mempersentasikan pesan yang ingin disampaikan melalui bentuk karya tersebut. Oleh karena itu dibutuhkan konsep dalam pembuatan karya agar pesan dapat tersampaikan dengan paduan Perancangan Ilustrasi *Fashion* Sebagai Media Komunikasi Kampanye Anti *Body Shaming*.

### 1.3 Tujuan Pembuatan Proyek Studi

Proyek studi dengan judul “Perancangan Ilustrasi *Fashion* Sebagai Media Komunikasi Kampanye Anti *Body Shaming*” ini bertujuan untuk menuangkan ide dan gagasan sebagai media komunikasi kampanye anti *body shaming* untuk para wanita berupa karya *digital painting* dan kain organdi.

### 1.4 Manfaat Pembuatan Proyek Studi

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dalam pembuatan karya “Perancangan Ilustrasi *Fashion* Sebagai Media Komunikasi Kampanye Anti *Body Shaming*”, antara lain:

1. Bagi penulis, dapat menjadi dokumentasi dalam meningkatkan kreativitas dan inovasi sebagai acuan pembuatan karya di kemudian hari.

2. Bagi masyarakat, dapat menambah referensi dan termotivasi dalam berpenampilan untuk menjadi lebih percaya diri.
3. Bagi lembaga akademik, karya ini dapat digunakan sebagai penambah wawasan mahasiswa Jurusan Seni Rupa dalam mengembangkan karya ilustrasi *fashion* melalui *digital painting* dan dapat di gunakan sebagai referensi di Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

## **BAB 2**

### **LANDASAN KONSEPTUAL**

#### **2.1 Pengertian Perancangan**

Perancangan adalah suatu kegiatan yang memiliki tujuan untuk merancang sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik (Ladjamudin dalam Faisal, 2017:10). Menurut Nataniel Dengen dan Heliza Rahmania Hatta (dalam Siregar *et al.*, 2018) perancangan didefinisikan sebagai proses aplikasi berbagai teknik dan prinsip bagi tujuan pendefinisian suatu perangkat, suatu proses atau sistem dalam detail yang memadai untuk memungkinkan realisasi fisiknya. Menurut Hasan (dalam Damayanti, 2018:11) perancangan adalah proses, cara, perbuatan merancang, upaya mencari inovasi dengan menciptakan sesuatu yang baru dengan memenuhi kriteria (atau kondisi yang diinginkan). Sedangkan menurut Syafiah (dalam Damayanti, 2018:11) perancangan adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi sebagai perancangan sistem dapat dirancang dalam bentuk bagan alir sistem (*system flowchart*), yang merupakan alat bentuk grafik yang dapat digunakan untuk menunjukkan urutan urutan proses dari sistem.

Dari beberapa pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa perancangan adalah kegiatan perencanaan, penggambaran, proses, dan cara yang memiliki tujuan untuk menyelesaikan masalah-masalah upaya mencari inovasi dengan berbagai teknik untuk menyatukan satu kesatuan yang baru dengan

memenuhi kriteria (atau kondisi yang diinginkan) berdasarkan evaluasi yang telah dilakukan pada kegiatan analisis.

### **2.1.1 Pengertian Desain**

Kata *disegno* sebagai kata *design* (Inggris) yang bermakna sebagai gambar, maka Indonesia pada waktu itu dikenal istilah *tekenen* (Belanda) yang artinya menggambar dalam pengertian luas, meliputi gambar bangunan, iklan, ilustrasi, dan kegiatan menggambar lainnya (Sachari & Sunarya, 2001:18). Desain adalah suatu produk nilai-nilai yang berlaku pada kurun waktu tertentu, oleh karena itu dapat disajikan sebagai objek amatan yang mewakili pergeseran nilai-nilai dalam proses transformasi budaya (Sachari & Sunarya, 2001:241). Sedangkan menurut Beta (dalam Witarsa, 2015:7) desain merupakan suatu proses kreatif dalam memecahkan suatu permasalahan dalam hal yang menyangkut perancangan suatu objek yang bersifat fungsional atau estetis. Yang pada prinsipnya melihat aspek teknis, fungsi, material, tanpa melepaskan unsur warna, garis, tekstur, keseimbangan komposisi, dan bentuk

#### **2.1.1.1 Unsur Desain**

Konsep karya yang akan dibuat menganut pada unsur-unsur desain. Unsur adalah segala bahan terdiri dari satu, dua atau lebih yang diperlukan untuk membuat satu desain. Macam-macam unsur desain terdiri dari : garis, bentuk (dua dimensi dan tiga dimensi), dan warna (Hasanah *et al.*, 2011).

Menurut pendapat Rondhi & Sumartono (2002) karya seni rupa terdiri atas tiga aspek yaitu: konsepsi, operasi, dan sintesis. Aspek konsepsi menunjukkan bahwa suatu karya seni mengandung gagasan dan perasaan, aspek operasi

menunjukkan bahwa karya seni mengandung unsur bahan, media dan teknik. Sedangkan aspek sintesis menunjukkan bahwa bentuk karya seni tidak lain adalah sebuah desain atau struktur visual. Unsur-unsur visual tersebut adalah :

1. Garis, adalah unsur rupa yang hanya memiliki dimensi satu yaitu dimensi panjang. Ada dua jenis garis yaitu garis nyata atau garis grafis dan garis maya atau garis imajinatif. Secara visual garis nyata tersebut memang benar-benar ada. Sedangkan garis maya atau garis imajinatif yaitu garis yang secara visual tidak ada namun keberadaannya dapat kita pahami.
2. Bidang, atau raut merupakan unsur visual yang mempunyai ukuran dua dimensi. Garis yang bertemu kedua ujungnya membentuk raut misalnya: lingkaran, segitiga, bujur sangkar dan lain sebagainya. Raut juga bisa dibentuk oleh pelukis dengan cara melumuri suatu permukaan dengan warna.
3. Warna merupakan unsur visual yang penting karena unsur inilah yang menjadikan orang sadar bahwa diluar dirinya ada sesuatu. Warna mempunyai tiga aspek yaitu: jenis (*hue*), nilai (*value*), dan kekuatan (*intensity*). Jenis warna yaitu kualitas warna yang membedakan antara warna primer, sekunder, tersier, dan lain sebagainya. Nilai warna yaitu gelap terangnya warna. Kekuatan warna yaitu tingkat kecemerlangan warna. Masih ada kategori warna lain misalnya: warna lokal (*local color*), warna komplementer (*complementary color*), warna analogous (*analogous color*), warna panas dan dingin (*warm and cool color*). Warna lokal yaitu warna objek yang kita kenal yang merupakan lawan dari warna yang

sesungguhnya. Warna komplementer artinya adalah warna yang berlawanan, yaitu warna-warna dalam lingkaran warna posisinya berlawanan satu sama lain. Warna-warna analogus adalah warna-warna yang berkaitan atau warna-warna keluarga. Warna hangat dan warna dingin terjadi karena asosiasi kita terhadap darah, api, langit, daun, dan lain sebagainya.

4. Tekstur adalah sifat permukaan. Sering juga disebut nilai raba meskipun tidak harus dikenal atau dihayati melalui rabaan. Tekstur mencakup keduanya yaitu tekstur nyata (*actual*) dan tekstur semu (*visual*). Tekstur nyata yaitu tekstur permukaan suatu material yang jika diraba hasilnya seperti apa yang dilihat. Sebaliknya tekstur semu atau tekstur visual yaitu jenis tekstur yang wujudnya berbeda antara apa yang terlihat dengan kenyataannya.
5. Ruang berarti sesuatu yang kosong yang memungkinkan untuk ditempati atau diisi dengan sebuah bentuk.

Telah disebutkan di atas bahwa bentuk karya seni rupa tidak lain adalah susunan unsur-unsur visual yang membentuk satu kesatuan yang utuh. Susunan unsur-unsur rupa tersebut disebut komposisi atau desain. Desain dengan demikian tidak hanya dipahami sebagai rancangan untuk benda-benda terapan tetapi juga dipahami sebagai sebuah bentuk atau komposisi suatu karya seni.

#### **2.1.1.2 Prinsip Desain**

Penyusunan dalam unsur-unsur visual menjadi bentuk karya seni biasanya berdasarkan prinsip-prinsip tertentu. Prinsip-prinsip penyusunan tersebut antara

lain: kesatuan (*unity*), keseimbangan (*balance*), irama (*rhythm*), dan proporsi (*proportion*). Komposisi yang baik harus memiliki kesatuan. Unsur-unsur visual harus ditata sedemikian rupa sehingga nampak menyatu sesuai dengan tema tertentu. Komposisi yang baik harus seimbang (*balance*). Ada berbagai jenis keseimbangan antara lain: keseimbangan simetris, keseimbangan asimetris, dan keseimbangan radial. Komposisi yang baik juga harus berirama. Unsur-unsur visual yang ditata dengan cara diulang-ulang bisa menimbulkan irama. Pengulangan tersebut dapat dengan cara repetitif, alternatif, progresif dan *flowing*. Prinsip komposisi yang terakhir adalah proporsi (*proportion*). Proporsi mengacu pada perbandingan ukuran antar bagian atau bagian dengan keseluruhan. Dalam konteks ini yang diukur antara lain luasnya area, kedalamannya, tingginya, dan lebarnya (Rondhi & Sumartono, 2002).

Menurut Hasanah *et al.*, (2011) prinsip-prinsip desain adalah pedoman, Teknik atau cara, metode bagaimana menggunakan dan menyusun unsur-unsur untuk menghasilkan efek tertentu. Prinsip-prinsip desain yang penting dalam pembuatan desain adalah :

1. Harmoni, adalah prinsip yang mencerminkan kesatuan melalui pemilihan dan susunan unsur-unsur, ide-ide dan tema.
2. Keseimbangan, adalah prinsip yang digunakan untuk memberikan perasaan tenang dan stabil.
3. Proporsi, adalah suatu prinsip yang digunakan untuk memberi kesan sesuatu kelihatan lebih besar atau kelihatan lebih kecil.



4. Irama, dalam desain dapat diartikan sebagai suatu pergerakan (pengulangan sesuatu secara teratur atau berselingan sehingga tidak membosankan).
5. Pusat perhatian/Aksen, bagian dari desain busana yang dibuat lebih menarik untuk ditonjolkan.

Berkaitan dengan prinsip-prinsip di atas, dalam proses pembuatan karya perancangan ilustrasi *fashion* sebagai media komunikasi kampanye anti *body shaming* akan memadupadankan prinsip desain secara seni dan busana. Pada garis besarnya, prinsip desain seni dan busana itu sama, hanya saja pada busana memiliki prinsip pusat perhatian/aksen tambahan pada pembuatannya agar memiliki titik bagian yang paling akan ditonjolkan pada busana tersebut.

## **2.2 Ilustrasi**

Menurut Yoyok dan Riswandi ilustrasi berasal dari bahasa latin yaitu *illustrare*. Ilustrasi adalah menggambar dengan tujuan untuk memperjelas suatu objek secara visual agar isi bacaan mudah dipahami oleh pembaca, seperti gambar-gambar yang terdapat pada media cetak dan buku-buku pelajaran (Puteri, 2017:29). Sedangkan menurut Alan Male (dalam Puteri, 2017:29) ilustrasi adalah sebuah komunikasi pesan yang disampaikan secara kontekstual tertentu kepada *audience*.

### **2.2.1 Fungsi Ilustrasi**

Menurut Alan Male (dalam Puteri, 2017:33-34) ilustrasi merupakan cara visual untuk mengkomunikasikan konteks pada audience dan membaginya menjadi beberapa fungsi, yaitu:

1. Dokumentasi, referensi, dan instruksi

Ilustrasi berfungsi mendokumentasikan, menyediakan referensi, dan juga memberikan instruksi secara kontekstual yang memiliki cakupan sangat luas dalam berbagai tema dan subjek. Secara umum ilustrasi adalah media instruksi yang dapat memudahkan *audience* untuk mencerna informasi yang disampaikan secara visual. Mengkomunikasikan sebuah ide memerlukan sebuah gambar yang naratif.

## 2. Komentar

Hakikat ilustrasi editorial merupakan penjelasan secara visual. Fungsi utama adalah untuk melengkapi jurnalistik yang ada dalam koran atau majalah. Ilustrasi memiliki presensi dalam aspek *publishing* walaupun dengan kompetisi fotografi. Ilustrasi dapat melampaui permukaan literal. Bahasa visual menggunakan ilustrasi secara konten dan estetika memperlihatkan sebuah emosi. Ilustrasi dapat digunakan juga sebagai bukti jurnalistik dan mendokumentasi seperti halnya fotografi.

## 3. Cerita Lisan

Gabungan dan keseimbangan antara teks serta gambar merupakan inti dari menceritakan sebuah cerita. Permainan ilustrasi menggunakan konstruksi gambar yang tepat dapat menyampaikan cerita yang dramatis.

### **2.2.2 Teknik Ilustrasi**

Pemilihan media yang digunakan sangatlah penting sebagai komunikasi melalui karya yang dibuat untuk menyampaikan pesan. Menurut Zeegan (dalam Puteri, 2017:35) menyatakan beberapa teknik ilustrasi, yaitu:

### 1. *Drawing* dan *Painting*

*Drawing* dapat dibuat berdasarkan observasi ataupun interpretative.

*Drawing* dapat mencerminkan *mood*, momen, atau hanya menyampaikan sebuah informasi.

### 2. *Digital Methods*

*Digital methods* meliputi teknik menggunakan vektor, *pattern making*, *collage*, *digital painting* yang menggunakan komputer dan *software* untuk bekerja. Teknik *digital* merupakan teknik yang fleksibel. Menggunakan komputer juga dapat membantu merubah dan menyempurnakan gambar manual.

Dari kedua teknik ilustrasi tersebut, teknik yang digunakan merupakan *digital methods* dengan menggunakan *digital painting* dan penerapan kain organdi pada karya yang dibuat.

#### **2.2.2.1 *Digital Painting***

Media dalam seni memainkan peran penting untuk membawa ide serta kreativitas masyarakat, dari sekian banyak media *digital painting* merupakan salah satunya. *Digital painting* juga merupakan sebuah sistem produksi gambar dari berbagai perspektif. Menurut Paul (dalam Mokhtar, 2013:75) menyatakan bahwa komputer bekerja sebagai media seni. Dimana seniman *digital* ini menggunakan media *digital* sebagai platform untuk memproduksi sebuah presentasi atau sebuah karya pada konteks media keindahan bentuk akan sangat terlihat dari berbagai mode termasuk interaksi, partisipasi dinamika, dan dapat disesuaikan.

Menurut Anjar (dalam Yulianto & Ariatmanto, 2015:1) *Digital painting* adalah menggambar secara *digital* dengan menggoreskan kuas *digital* yang menghasilkan garis, gambar, dan warna yang terbentuk dari titik-titik *digital* monitor. Karena semua bahannya adalah bahan *digital*, otomatis akan lebih menghemat waktu dan biaya. Sedangkan berdasarkan Setiadji (dalam Yulianto & Ariatmanto, 2015:1) Lukisan digital adalah bentuk seni yang muncul di mana teknik melukis tradisional seperti cat air, minyak, impasto, dan lain-lain akan diterapkan dengan menggunakan perangkat *digital* melalui sebuah komputer, sebuah tablet digitalisasi dan *stylus*, dan perangkat lunak.

Dari beberapa pendapat tersebut, di era modern sekarang dalam pembuatan karya seni *digital painting* adalah media yang digunakan untuk memvisualisasikan karya lukis menggunakan komputer dan perangkat lainnya. Data visual yang diterima oleh mata diproses, dimanipulasi, dan disaring oleh pikiran dalam pencarian aktif terhadap struktur dan maknanya. Mata pikiran menciptakan imej dari apa yang kita lihat, dan itulah imej benda yang kita coba gambarkan. Oleh karena itu menggambar lebih dari sekedar keterampilan manual: menggambar adalah proses pemikiran visual yang bergantung pada kemampuan kita, tidak hanya untuk melihat tetapi juga untuk memvisualisasikan (Ching, 2002:10).

#### **2.2.2.2 Kain Organdi**

Menurut Mariana (2017:54), kain organdi merupakan kain ringan, kaku namun mengembang dengan warna yang lembut karena karakter yang transparan, tipis, dan mengkilat dengan *finishing* halus dan rata. Konstruksinya benang pun terlihat jelas dengan hasil akhir yang kaku. Efek kaku bisa sementara atau permanen, yang

permanen biasanya disebut dengan organdi swiss. Sedangkan menurut Brown (2010:166) organdi, yaitu:

1. Kain tenun rencana kaku, tipis, ringan, dengan jumlah benang sedang hingga tinggi. Eandus termasuk blus, gaun, dan tirai / gorden.
2. Dibuat dengan benang *twisted* ketat. Kerenyahan disebabkan oleh *finishing* dengan pati dan kalender yang terhanyut, atau kerenyahan permanen diperoleh dengan bahan kimia. kerutan yang buruk kecuali jika diberi lapisan bebas kerut, dapat diputihkan, dicelup, dicetak, dibekukan, dikerumuni, disulam, atau dipalit.

Menurut Irawan & Tamara (2013:67) bahan merupakan material yang diperlukan untuk mewujudkan benda guna (produk) tersebut. Mengenai bahan ini seorang desainer harus mengetahui bahwa setiap bahan harus mempunyai struktur bahan, karakter, serta kemampuan bahan. Sehingga dalam penggunaannya, desainer dapat memilih bahan yang cocok dengan rancangannya dan bagaimana proses produksinya akan diterapkan.

Berkaitan dengan definisi diatas dapat menegaskan bahwa kain organdi cocok digunakan sebagai bahan material dalam pembuatan karya seni. Sehubungan dengan tema ilustrasi *fashion* busana wanita, kain organdi dapat mewakili gaun yang digunakan saat menghadiri pesta dalam kombinasi bentuk karya seni *digital painting* sebagai media komunikasi kampanye anti *body shaming*.

### **2.3 Pengertian *Fashion***

*Fashion* merupakan ungkapan kata yang seringkali di dengar dan diucapkan di kalangan masyarakat terutama wanita. Menurut Hendariningrum & Susilo

(2008:26) *Fashion* berasal dari bahasa Latin, *factio*, yang artinya membuat atau melakukan. Karena itu, arti kata asli *fashion* mengacu pada kegiatan; *fashion* merupakan sesuatu yang dilakukan seseorang, tidak seperti masa ini, yang memaknai *fashion* sebagai sesuatu yang dikenakan seseorang. Arti asli *fashion* pun mengacu pada ide tentang *fetish* atau obyek *fetish*. Kata ini mengungkapkan bahwa butir-butir *fashion* dan pakaian adalah komoditas yang paling di-fetishkan, yang diproduksi dan dikonsumsi di masyarakat kapitalis. Sedangkan menurut Sutinah & Hasnilda (2006:7) berbagai ahli memberikan definisi berbeda-beda mengenai *fashion*. Akan tetapi, secara garis besarnya *fashion* mempunyai makna gaya pakaian dan aksesoris yang diterima secara luas pada kurun waktu tertentu.

*Fashion* menjadi gaya hidup masyarakat dalam bersosialisasi dan berkegiatan sehari-hari. Setiap individu diminta untuk bisa memainkan dan mengontrol peranan masing-masing. Gaya pakaian, dandanan, serta segala macam aksesoris yang digunakan, atau pilihan-pilihan kegiatan yang dilakukan, adalah bagian dari pertunjukan identitas dan kepribadian diri. Hal tersebut secara tidak langsung membuat masyarakat menjadi bersaing untuk saling memperkenalkan kemampuan diri. Namun *fashion* juga memiliki beberapa persyaratan tertentu untuk dipenuhi menurut Sutinah & Hasnilda (2006), yaitu :

1. Diterima oleh kalangan luas

Gaya pakaian yang sangat inovatif dan mengesankan secara estetis, belum masuk ke dalam arus mode kalau belum diterima dan bersedia dipakai oleh suatu kalangan yang cukup luas.

2. Senantiasa berubah

*Fashion* senantiasa berubah dari waktu ke waktu, kadang cepat dan kadang lambat. Sedangkan *fashion* pakaian wanita kebanyakan mengalami perubahan cepat. Meskipun dalam perubahan arahnya tepat, tetapi kalau belum tiba waktunya masyarakat konsumen juga belum mau menerimanya.

### 3. Mencerminkan zamannya

*Fashion* merupakan pencerminan dari gaya hidup dalam era tertentu. Nilai-nilai moral dari era tertentu sering juga tercermin pada gaya berpakaian yang diterima oleh masyarakat pada zamannya.

Berkaitan dengan definisi diatas, menunjukkan bahwa *fashion* sangatlah berpengaruh dalam kehidupan bermasyarakat. Terutama dalam waktu serta kesempatan tertentu, seperti contohnya sebuah acara pesta dan kegiatan lainnya yang hanya ada pada kesempatan saat itu. Individu satu dengan lainnya pun akan saling bertemu dan menunjukkan kemampuan diri dalam memadupadankan busana berupa gaun bagi para wanita untuk tampil lebih *fashionable*.

#### **2.3.1 Busana Wanita**

Istilah busana berasal dari bahasa sanskerta yaitu *bhusana* dan istilah populer di Indonesia adalah busana dapat diartikan pakaian. Busana dalam arti umum adalah bahan tekstil atau bahan lainnya yang sudah dijahit atau tidak dijahit yang dipakai atau disampirkan untuk penutup tubuh seseorang. Busana dalam arti luas adalah semua yang kita pakai mulai dari kepala sampai dengan ujung kaki. Sedangkan busana dalam arti sempit dapat diartikan bahan tekstil yang disampirkan atau dijahit terlebih dahulu dipakai untuk penutup tubuh seseorang yang langsung menutup kulit. Busana wanita merupakan tekstil yang disampirkan atau dijahit, kemudian

dipakai untuk menutupi tubuh wanita dengan berbagai model busana. Busana yang dipakai oleh seorang wanita mencerminkan kepribadian dan status sosial wanita tersebut. Selain itu, busana yang dipakai juga dapat menyampaikan pesan kepada orang yang melihat. Oleh karena itu, berbusana banyak hal yang perlu diperhatikan dan dipertimbangkan sehingga diperoleh busana yang serasi, indah dan menarik (Porrie dalam Ana, 2015:22).

Menurut Ernawati *et al.*, (2008) dalam memilih busana ada beberapa faktor yang harus diperhatikan, baik faktor individu maupun faktor lingkungan. Adapun yang menyangkut faktor individu seperti : bentuk tubuh, umur, warna kulit, jenis kelamin dan kepribadian. Sedangkan yang menyangkut faktor lingkungan adalah : waktu, kesempatan dan perkembangan mode. Berbusana harus memperhatikan norma-norma yang berlaku dalam masyarakat, seperti norma agama, norma, susila, norma sopan santun, dan juga memahami tentang kondisi lingkungan, budaya dan waktu pemakaian. Dengan demikian baik jenis, model, warna atau corak busana perlu disesuaikan dengan hal tersebut.

Busana wanita yang akan dibuat kali ini akan berfokus pada gaun pesta. Gaun adalah pakaian tersusun yang dapat terdiri dari satu bagian atau dua bagian atas dan bawah yang dijahitkan menjadi satu, siluet gaun bervariasi dapat longgar atau membentuk tubuh dan ukuran panjang gaun juga bervariasi. Berdasarkan ukuran panjang dapat dibedakan antara lain: mini, kini, midi, maxi, dan *long dress* (Hasanah *et al.*, 2011:70). Sedangkan menurut Ernawati *et al.*, (2008) Busana pesta adalah busana yang dipakai untuk menghadiri suatu pesta. Dalam memilih busana pesta hendaklah dipertimbangkan kapan pesta itu diadakan, apakah pestanya pagi,



siang, sore ataupun malam, karena perbedaan waktu juga mempengaruhi model, bahan dan warna yang akan ditampilkan. Selain itu juga perlu diperhatikan jenis pestanya. Hal ini juga menuntut individu untuk memakai busana sesuai dengan jenis pesta tersebut. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan antara lain adalah memilih desain yang menarik dan mewah supaya mencerminkan suasana pesta dan memilih bahan busana yang memberikan kesan mewah serta pantas untuk dipakai ke pesta, misalnya : sutra, taf, beludru dan sejenisnya. Tetapi kita harus menyesuaikan dengan jenis pestanya, apakah pesta ulang tahun, pesta perkawinan dan sebagainya. Disamping itu juga disesuaikan dengan tempat pesta dan waktu pestanya.

Dalam pemilihan waktu pesta, pemilihan model untuk busana pesta malam lebih bebas dari pada untuk siang hari, hampir setiap jenis model yang dapat dipilih seperti rok, blus, gaun, tunik dan celana longgar ataupun busana muslimah, rok dan blus dengan syal, gaun dengan blazer, dan sebagainya. Model busana yang dapat dipilih seperti leher terbuka, blus dengan kerah, hiasan pada dada, rok dengan lipit, draperi dengan bahan yang berkualitas tinggi dan warna mencolok, emas atau perak. Demikian juga aksesoris dan milineris dapat dipilih yang gemerlapan atau warna emas dan perak (Riyanto & Zulbahri, 2009).

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa busana wanita memiliki keberagaman variasi dan makna disetiap pemakaiannya. Bahkan dalam kesempatan tertentu, busana yang wanita kenakan menjadi taraf sosial individu secara penampilan dan kemampuan. Hal tersebut akan diperlihatkan melalui

beberapa karya perancangan ilustrasi *fashion* sebagai media komunikasi kampanye anti *body shaming*.

#### **2.4 Media Komunikasi**

Komunikasi merupakan suatu hubungan yang melibatkan proses ketika informasi dan pesan dapat tersampaikan dari satu pihak (orang, benda atau media) ke pihak lain (Soekanto dalam Aulianto, 2019:150). Menurut Effendy (dalam Ruyadi, 2017:40-41) mendefinisikan komunikasi sebagai, “Proses dimana seseorang (komunikator) menyampaikan perangsang–perangsang (biasanya lambang-lambang dalam bentuk kata-kata) untuk merubah tingkah laku orang-orang lain (komunikate). Sedangkan mengenai pengertian media komunikasi secara sederhana dapat diartikan sebagai media yang digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan dalam komunikasi.

#### **2.5 Body Shaming**

*Body shaming* ialah kegiatan yang mengeritik dan mengomentari secara negatif tentang tubuh diri sendiri maupun orang lain. Korban atas kasus. penindasan tersebut tidak hanya wanita, tetapi pria juga terkadang menjadi korban atas penindasan tentang tubuh tersebut (B.Chandra et al., 2019:2). Istilah *body shaming* ditujukan untuk mengejek mereka yang memiliki penampilan fisik yang dinilai cukup berbeda dengan masyarakat pada umumnya. Contoh *body shaming* adalah penyebutan dengan gendut, pesek, cungring, dan lain sebagainya yang berkaitan dengan tampilan fisik (Fauzia & Rahmiaji, 2019:2).

Secara sederhana, dari beberapa pendapat tersebut *body shaming* dapat diartikan sebagai sikap atau perilaku yang negatif terhadap berat badan, ukuran

tubuh, dan penampilan seseorang. Dengan menampilkan karya berupa ilustrasi *fashion* berupaya untuk menjadikannya sebagai media komunikasi kampanye anti *body shaming*.

## **BAB 3**

### **METODE BERKARYA**

#### **3.1 Media Berkarya**

Media berkarya merupakan semua alat dan bahan yang digunakan dalam proses berkarya. Dalam proses berkarya perancangan ilustrasi *fashion* sebagai media komunikasi kampanye anti *body shaming* dengan menggunakan *digital painting* dan kain organdi dibutuhkan beberapa media, diantaranya:

##### **3.1.1 Alat**

Dalam pembuatan perancangan ilustrasi *fashion* busana wanita dengan media *digital painting* dan kain organdi ini, menggunakan alat-alat untuk mempermudah pembuatannya. Alat yang digunakan yaitu alat gambar manual, perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*), dan perlengkapan jahit.

Alat gambar manual terdiri dari pensil dan penghapus. Alat-alat tersebut digunakan sebagai media pertama untuk melakukan sketsa awal perancangan desain serta eksplorasi konsep desain.

Perangkat keras (*hardware*) adalah komponen komputer yang memiliki wujud atau bentuk secara fisik. *Hardware* memiliki beragam fungsi yang mendukung sistem komputer agar berjalan sesuai dengan semestinya. Berikut adalah *hardware* yang digunakan dalam proses perancangan ilustrasi *fashion* busana wanita :

1. Laptop

Laptop yang digunakan adalah laptop *Asus X550Z*, berikut spesifikasinya :  
*AMD Quad Core FX-7500 Processor (2.1GHz, 4M Cache, Burst Frequency 23.3 GHz), Memori 4GB DDR3 RAM, Storage 1TB SATA HDD, Graphics AMD Radeon R5 M230 2GB DDR3, Display 15.6" 16:9 HD (1366×768)/HD/GL/LED, Optical Drive Super-Multi DVD, Battery 44WHrs, 4 cell Li-ion Battery Pack, Operating system Windows 10 Home, VGA Web Camera, Dimensions 38.0 x 25.1 x 2.51 cm (WxDxH), Weight 2.26 kg (with 4 cell battery).*

2. *Mouse*

*Mouse* yang digunakan adalah merek *Logitech M235*, berfungsi sebagai alat mempermudah dalam pengoperasian laptop untuk pembuatan desain.

3. *Pen tablet*

*Pen tablet* yang digunakan adalah merek *Wacom Intuos Art*, berfungsi sebagai alat penunjang grafis saat proses *digital painting* berlangsung.

4. *Flashdisk*

*Flashdisk* yang digunakan bermerek *Sandisk 32GB*, berfungsi untuk menyimpan data.

5. Kamera DSLR

Kamera DSLR *Nikon D5200* digunakan sebagai sarana dokumentasi dalam pembuatan desain *fashion* busana wanita dengan media *digital painting* dan kain organdi berlangsung dan penerapannya.

Kebalikan dari dari *hardware*, perangkat lunak (*Software*) adalah suatu bagian dari sistem komputer yang tidak memiliki wujud fisik dan tidak terlihat

karena merupakan sekumpulan data elektronik yang disimpan dan diatur oleh komputer berupa program yang dapat menjalankan suatu perintah sesuai kehendak penggunanya. Dalam pembuatan ilustrasi *fashion* busana wanita sistem operasi yang digunakan adalah *Windows 10* dengan menggunakan perangkat lunak (*Software*) grafis sebagai berikut:

1. *Adobe Photoshop CS6*

Digunakan untuk mengolah gambar *digital* desain busana wanita yang dibuat berbasis *bitmap*.

2. *Corel Draw X7*

Digunakan untuk pengolahan *layout* gambar.

3. *Microsoft Office 2010*

Digunakan untuk penulisan data dan laporan perancangan desain.

Perlengkapan jahit dan alat lainnya yang digunakan sebagai alat-alat untuk menunjang proses berkarya ketika penyatuan kain organdi dengan desain yang sudah jadi. Berikut merupakan perlengkapan yang digunakan dalam pembuatan ilustrasi *fashion* busana wanita dengan media *digital painting* dan kain organdi :

1. Mesin jahit *Butterfly JH5832A*

Digunakan untuk menjahit kain organdi pada bagian yang diperlukan.

2. Jarum jahit

Digunakan untuk alat menjahit dengan bantuan benang.

3. Benang jahit

Digunakan untuk menjahit bagian manual pada kain organdi dan juga mengaitkan kain organdi dengan desain yang sudah di *print* pada kanvas.

4. Gunting

Digunakan untuk memotong benang dan juga kain organdi.

5. Jarum pentul

Digunakan untuk mengaitkan kain organdi pada kain kanvas saat proses penggabungan berlangsung.

6. Solder

Digunakan untuk merapikan tepian kain dalam pembuatan pola bunga.

7. Lilin dan korek api

Digunakan untuk merapikan tepian kain dalam pembuatan pola bunga.

### 3.1.2 Bahan

Bahan yang digunakan dalam proses berkarya, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Kertas

Kertas digunakan sebagai bahan untuk pembuatan sketsa desain secara manual sebelum masuk pada proses *digital*. Kertas yang digunakan merupakan kertas HVS ukuran A4. Untuk mencetak stiker menggunakan *sticker cromo coated*, sedangkan untuk mencetak undangan, poster, dan *caption* menggunakan kertas jenis *art carton 260 gsm*. Selain itu untuk mencetak *X-Banner* menggunakan *Flexi China 280 gsm*.

2. Tinta *print*

Tinta warna yang digunakan dalam proses mencetak karya adalah CMYK yang merupakan singkatan dari biru (*Cyan*), merah (*Magenta*), kuning (*Yellow*), dan hitam (*Black*).Warna CMYK merupakan standar industri percetakan saat ini.

### 3. Kain

Kain digunakan sebagai bahan utama untuk menampilkan karya. Kain kanvas berfungsi sebagai bahan *print* hasil desain *fashion* busana wanita yang sudah melalui proses *digital painting*. Kain organdi sebagai bahan untuk memberikan kesan dan tekstur nyata pada desain yang telah dibuat.

### 4. Kayu

Kayu digunakan sebagai bahan utama dalam pembuatan spanram dan bingkai. Spanram adalah kayu yang dibentuk sesuai keinginan desain untuk membentangkan kain kanvas yang sudah di *print* desainnya. Sedangkan bingkai adalah bagian hiasan tepian dekoratif untuk memasang dan melindungi karya.

#### **3.1.3 Teknik Berkarya**

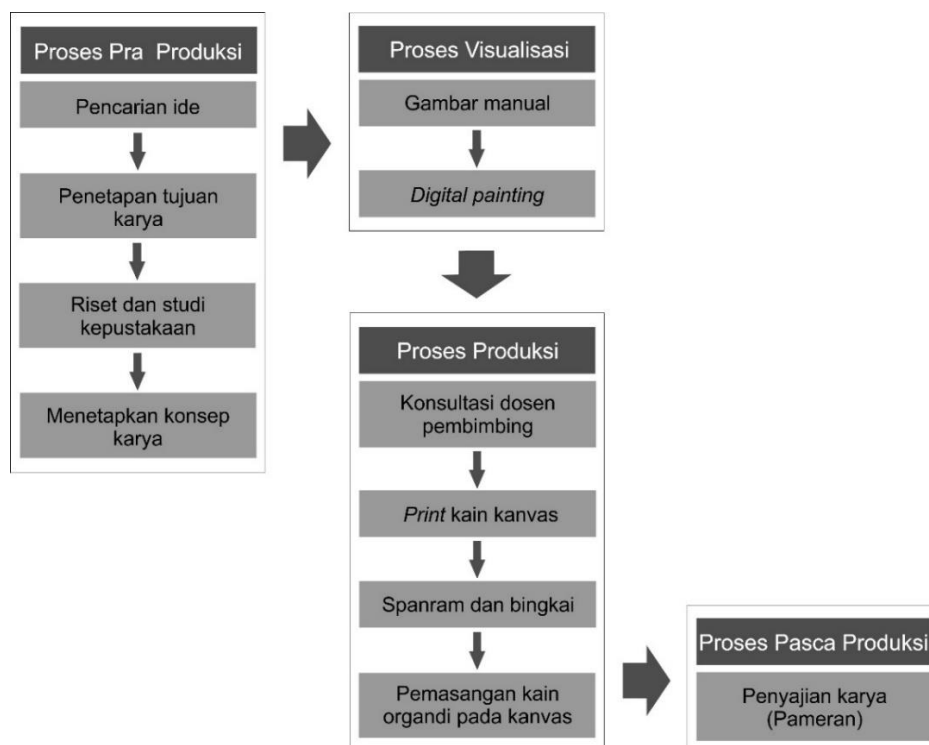
Teknik berkarya ilustrasi *fashion* sebagai media komunikasi kampanye anti *body shaming* untuk wanita menggunakan media *digital painting* dan kain organdi dilakukan melalui beberapa tahapan. Teknik manual merupakan tahap pertama dalam pembuatan ilustrasi, dengan media pensil pada kertas menjadi awal mula ilustrasi dibuat dan dieksplorasi. Setelah mengeksplorasi ilustrasi hingga menemukan kesesuaian pada tema yang ingin dibuat, berlanjut pada proses *digital painting* menggunakan *hardware* laptop sebagai alat penunjang desain yang kemudian dioperasikan dengan *software Adobe Photoshop CS6* untuk memproses



ilustrasi dalam bentuk *digital*. Dibantu dengan *mose* dan *pen tablet* agar pembuatan ilustrasi jadi lebih mudah.

Proses pembuatan ilustrasi pada tahap *digital painting* menggunakan pemilihan warna CMYK agar berguna untuk menghasilkan warna cetak sesuai industri cetak pada umumnya. Ilustrasi yang telah selesai, disimpan pada *flasdisk* untuk kemudian di *print*. Kain kanvas digunakan sebagai bahan untuk *print* ilustrasi yang telah selesai. Setelah ilustrasi sudah di *print*, proses dilanjutkan dengan pemasangan kanvas pada spanram kemudian dibingkai. Setelah semua proses dilalui barulah kemudian mulai untuk menerapkan kain organdi pada setiap ilustrasi *fashion* yang dibuat dengan bantuan mesin jahit, jarum, dan benang untuk menyatukannya.

### 3.2 Proses Berkarya



Bagan 3.1 Proses Berkarya

### **3.2.1 Proses Pra Produksi**

Proses pra produksi merupakan segala kegiatan yang berhubungan dengan persiapan sebelum melakukan produksi. Ada beberapa tahapan sebelum proses produksi dimulai, berikut adalah tahap-tahapannya :

#### **3.2.1.1 Pencarian Ide**

Pencarian ide merupakan tahap dasar awal mula dalam proses berkarya. Dengan menjabarkan landasan konseptual melalui proses pengumpulan berbagai macam gagasan, pengetahuan, pengalaman, referensi dari beragam media, serta fenomena yang terjadi dalam masyarakat sekitar dan berbagi sumber lainnya. Dalam tahapan ini, landasan terkait pencarian ide haruslah dipahami secara mendalam sampai akhirnya proses berkarya dimulai hingga selesai dibuat.

Ketertarikan pada ilustrasi *fashion* busana wanita merupakan awal mula dalam pembentukan konsep karya. Dikarenakan sebagian besar pengguna *fashion* terbanyak merupakan wanita dengan berbagai karakter yang ada membuat pemilihan tema berupa gaun pesta menjadi menarik untuk ditampilkan dalam bentuk karya sekaligus berupaya sebagai media komunikasi kampanye anti *body shaming* dalam bentuk tampilan karya. Dengan ilmu yang telah di pelajari dalam perkuliahan serta pengetahuan terhadap tekstil beserta tekniknya yang telah didapatkan selama SMK Busana Butik sebelumnya, *digital painting* dan kain organdi dipilih sebagai media dalam berkarya.

#### **3.2.1.2 Penetapan Tujuan Karya**

Karya yang dihasilkan bertujuan untuk menuangkan ide dan gagasan sebagai media komunikasi kampanye anti *body shaming* dalam pembuatan ilustrasi *fashion* busana

bagi para wanita berupa karya *digital painting* dan kain organdi. Desain karya ini dapat dijadikan motivasi dan referensi *fashion* berupa gaun pesta bagi para wanita kisaran usia 20-27 tahun. Sedangkan dalam bentuk karya keseluruhan dapat dijadikan sebagai miniatur desain bentuk aslinya dan menjadi karya untuk penghias ruang.

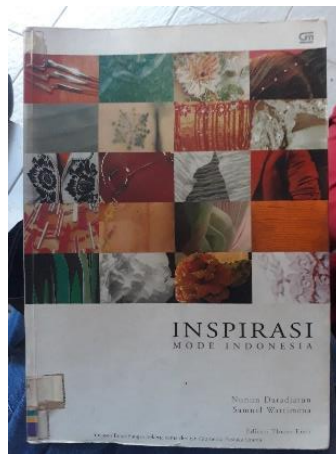
### **3.2.1.3 Riset dan Studi Kepustakaan**

Proses ini termasuk dalam tahapan pencarian sumber gagasan. Dilakukan melalui studi literatur, pengamatan dan pengumpulan informasi terkait dengan tema yang telah dipilih, antara lain dengan :

1. Membaca buku dan majalah

Pencarian sumber gagasan yang didapat dari beberapa buku dan majalah dilakukan untuk menemukan ide berupa pengetahuan tentang seni rupa, desain, inspirasi mode dari beberapa desainer Indonesia, menggambar proporsi dan anatomi tipe tubuh manusia, menggambar bagian-bagian busana, referensi tata letak gambar dan jenis huruf yang digunakan. Melalui sumber buku dan majalah, pencarian referensi menjadi lebih konkret dan terpercaya. Berikut beberapa buku dan majalah yang dijadikan sebagai referensi :

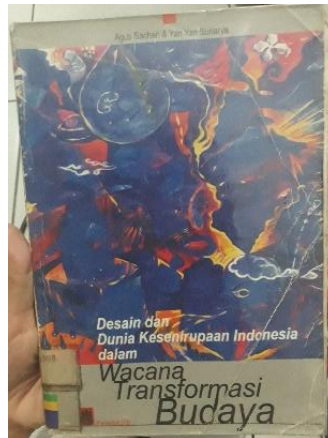
- a) Buku inspirasi mode Indonesia



Gambar 3.1 Buku Inspirasi Mode Indonesia  
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019

Inspirasi mode Indonesia merupakan buku yang berisi wawancara dengan perancang busana, perancang aksesoris, penata rias, dan pengguna *fashion*. Dalam buku ini banyak sekali pengetahuan, ide, teknik, dan trik para narasumber yang dapat dipetik didalamnya. Terdapat pula narasumber sebagai pengguna *fashion* yang dapat memberikan inspirasi pada masyarakat saat waktu pengguna *fashion* mengenakan busana. Sedangkan dalam berkarya, buku ini dapat menjadi referensi dalam penulisan dan pembentukan ide-ide untuk menemukan inspirasi saat pembuatan ilustrasi *fashion* busana wanita.

- b) Buku desain dan dunia kesenirupaan Indonesia dalam wacana transformasi budaya

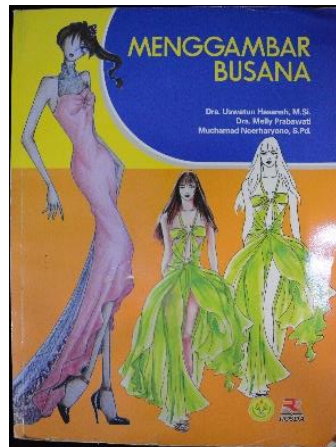


Gambar 3.2 Buku Desain dan Dunia Kesenirupaan Indonesia dalam Wacana Transformasi Budaya

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019

Desain dan dunia kesenirupaan Indonesia dalam wacana transformasi budaya merupakan buku yang berisi tentang desain dan kesenian tak lepas dari sebuah kebudayaan. Proses transformasi pada kebudayaan kesenian maupun desain pada zaman dahulu hingga sekarang dapat dijumpai melalui perkembangan nilai-nilai yang berlangsung di masyarakat. Dengan membaca dan mengetahui perkembangannya dalam buku ini, dapat memberikan referensi dalam penulisan, serta ide sebagai konsep pada karya untuk memadukan ilustrasi *fashion* busana wanita dengan media *digital painting* dan kain organdi.

c) Buku menggambar busana



Gambar 3.3 Buku Menggambar Busana  
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019

Menggambar busana merupakan buku ajar yang berisi tentang proses menggambar manusia dengan proporsi khusus bidang desain busana, menggambar manusia berbusana, serta detail model busana mulai dari macam-macam model kerung leher, kerah, lengan, rok, celana, dan gaun. Melalui buku ini, proses dalam pembuatan ilustrasi *fashion* busana wanita memiliki acuan yang pasti dalam berkarya untuk menggambar proporsi tubuh dan juga busana yang dikenakan.

d) Majalah Eve



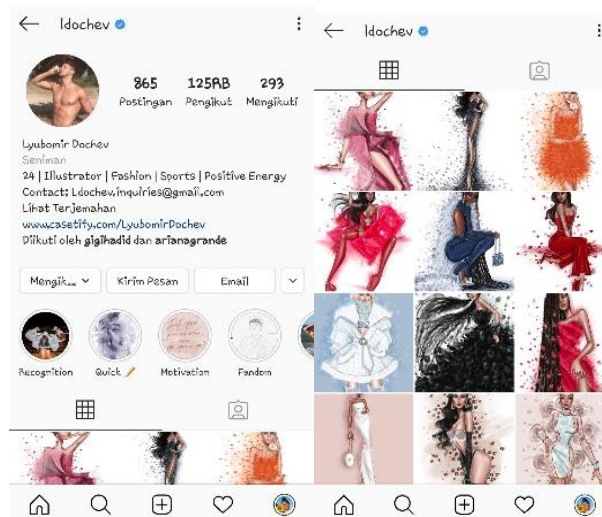
Gambar 3.4 Majalah Eve  
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019

Eve merupakan salah satu majalah wanita yang terdapat di Indonesia. Seperti majalah pada umumnya, eve memiliki beragam informasi tentang gaya hidup, *fashion*, tips dan trik, perkembangan berita dalam masyarakat, dan lainnya. Dengan membaca majalah eve, dapat dijadikan referensi dalam berkarya berupa *fashion* busana wanita, tata letak dengan desain dan *quotes*, tipografi pada jenis huruf, dan ilustrasi pada gambar.

## 2. *Instagram*

Pencarian sumber gagasan yang didapat melalui *Instagram* merupakan ide sebagai referensi ilustrasi *fashion* busana wanita berupa gaun pesta, pemilihan warna desain dan karakter wanita dalam gambar, *fashion* masa kini, dan beberapa kalimat motivasi bagi para wanita. Berikut merupakan beberapa akun yang dijadikan referensi dalam berkarya :

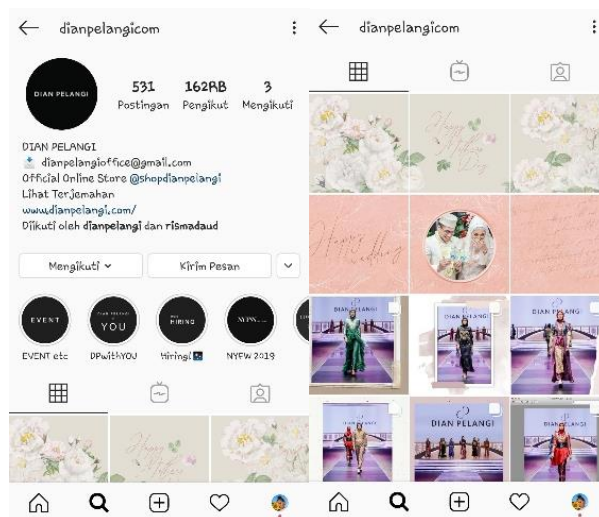
### a) *Instagram* Ldochev



Gambar 3.5 *Instagram* Ldochev  
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019

Ldochev merupakan akun *Instagram* seorang ilustrator, *fashion* dan olahraga seperti yang tercantum pada keterangan profilnya. Pada akun ini terlihat berbagai gambar karya hasil ilustrasi *fashion* busana wanita yang telah dibuat. Dengan melihat akun ini, dapat dijadikan referensi gambar ilustrasi *fashion* busana wanita berupa *digital painting*, proporsi tubuh dan bentuk pose untuk karakter wanita pada gambar.

b) *Instagram* Dianpelangicom



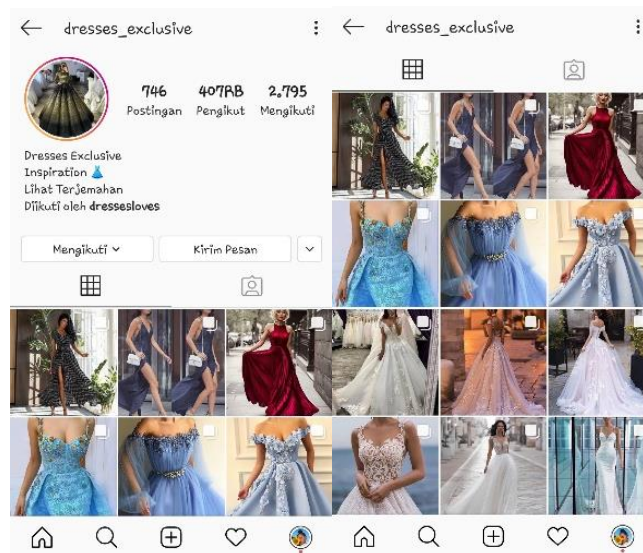
Gambar 3.6 *Instagram* Dianpelangicom  
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019

Dianpelangicom merupakan akun *Instagram* toko *online* resmi milik desainer ternama Indonesia Dian Pelangi. Pada akun ini terlihat berbagai foto busana muslim wanita hasil rancangan desain yang telah dibuat beserta model yang menggunakannya. Melalui tampilan busana yang diperlihatkan dapat memberikan ide dan pengetahuan tentang *fashion* busana muslim saat ini. Dengan melihat akun ini,



dapat dijadikan referensi dalam pembuatan desain busana untuk wanita berhijab dalam berkarya.

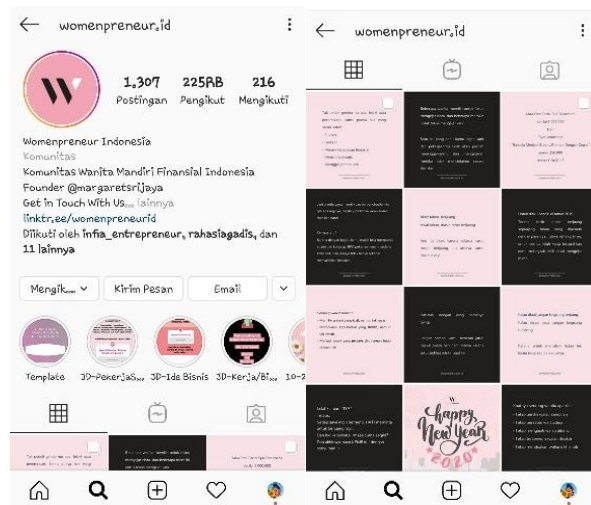
c) *Instagram Dresses\_exclusive*



Gambar 3.7 *Instagram Dresses\_exclusive*  
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019

*Dresses\_exclusive* merupakan akun *Instagram* yang memiliki beragam foto gaun sebagai inspirasi busana wanita. Dengan melihat akun ini dapat menjadi inspirasi untuk mengembangkan ide dan konsep dalam pemilihan busana wanita yang dikenakan oleh karakter wanita pada gambar karya.

d) *Instagram Womenpreneur.id*



Gambar 3.8 Instagram Womenpreneur.id  
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019

*Womenpreneur.id* merupakan akun *Instagram* komunitas wanita mandiri finansial Indonesia seperti yang tercantum pada keterangan profilnya. Akun ini mengunggah beragam motivasi dan *quotes* dari berbagai kalangan wanita hebat di dunia. Dengan melihat akun ini dapat menjadi referensi dalam pemilihan kata dan kalimat untuk membuat *quotes* dalam karya agar pesan yang terdapat dalam gambar dapat tersampaikan kepada *audience*.

### 3. Youtube

Pencarian sumber gagasan yang didapat dari *Youtube* berupa referensi dalam bentuk peragaan busana untuk melihat perkembangan *fashion* busana wanita yang ada sekaligus melihat respon *audience* terhadap karya yang telah dibuat. Dengan mengetahui tanggapan *audience* terhadap karya *fashion* yang sedang ditampilkan, menunjukkan seberapa besar antusias masyarakat khususnya wanita terhadap desainer dan jenis *fashion* yang sedang ditampilkan untuk dijadikan referensi dalam pembuatan karya.



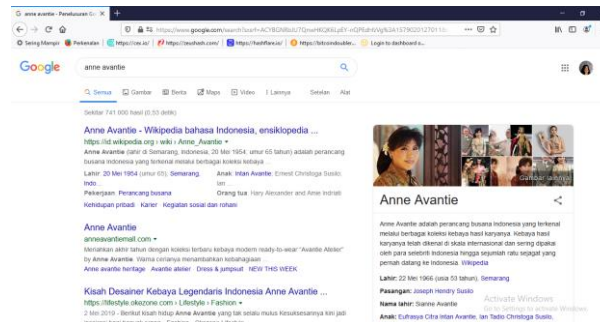
Gambar 3.9 Youtube Indonesia Fashion Week  
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019

Peragaan busana sangatlah beragam, *Indonesia fashion week* merupakan salah satu pekan mode terbesar di Indonesia yang diadakan setiap tahun. Diikuti oleh beragam desainer Indonesia yang diselenggarakan di *Jakarta Convention Center*. Dapat dilihat secara langsung maupun melihatnya melalui *Youtube* sebagai dokumentasi acara yang dapat dilihat secara umum. Dengan melihat peragaan busana dapat menjadi referensi untuk mengamati minat *audience* terhadap *fashion* busana wanita yang ada guna kemudian dapat diterapkan pada karya ilustrasi *fashion* busana wanita dengan media *digital painting* dan kain organdi agar menarik saat dilihat oleh *audience*.

#### 4. *Browsing* internet

Pencarian sumber gagasan yang didapat melalui *browsing* internet merupakan segala informasi terkait dalam pembuatan karya desain *fashion*

busana wanita, pencarian referensi buku dan majalah, gambar dan berita, dan lain sebagainya untuk menambah pengetahuan dalam berkarya.



Gambar 3.10 Referensi *browsing* internet  
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019

*Browsing* internet dilakukan sebagai sumber pencarian informasi tercepat melalui *google*. Dengan menggunakan *google* segala informasi terkait profil dan karya desainer menjadi lebih mudah. Segala berita dan gambar yang dibutuhkan untuk dijadikan sebagai referensi juga dapat dengan mudah ditemui. Namun tetap harus bijak dalam penggunaannya, supaya tetap mendapatkan informasi yang benar.

##### 5. Menyaksikan pameran seni

Riset juga dilakukan secara langsung dengan melihat beragam karya seni dan bagaimana sebuah acara seni berlangsung, yaitu dengan menyaksikan sebuah pameran yang merupakan kegiatan berupa penyajian karya seni untuk menyampaikan ide atau gagasan kepada masyarakat luas melalui sebuah media karya seni untuk kemudian dapat diapresiasi. Terdapat banyak sekali jenis pameran seni yang dapat dikunjungi oleh masyarakat umum, mulai dari yang diselenggarakan oleh lingkup pendidikan seni, pameran tunggal seniman, hingga kumpulan seniman dan pameran seni lainnya.



Gambar 3.11 Artjog MMXIX  
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019

Banyaknya pameran seni yang diselenggarakan, *Artjog* merupakan salah satu acara pameran seni kontemporer yang diadakan secara tahunan di kota Yogyakarta dan biasanya berlangsung selama sebulan penuh. Seniman yang terlibat didalamnya pun dari beragam kalangan. Jenis dan media karya yang digunakan juga cukup beragam, karya-karya berupa dua dimensi, tiga dimensi, instalasi, hingga *performance art* dapat dilihat disana. Dengan riset secara langsung menghadiri *Artjog* dapat memberikan wawasan terhadap seni kontemporer yang selalu memiliki inovasi media dalam pembuatan karyanya. Selain itu juga dapat menjadi referensi pada saat dekorasi dan penataan ruang ketika menyelenggarakan pameran untuk menampilkan hasil karya.

## 6. Lingkungan

Pencarian sumber gagasan untuk menemukan ide dapat dilakukan dengan berbagai cara. Selain beberapa cara diatas, ada juga dengan cara mengamati secara langsung kehidupan lingkungan sekitar. Setiap kehidupan memiliki beragam masalah yang ada, keadaan ini sering kali membuat seseorang jadi memiliki fikiran berlebih terhadap diri sendiri yang justru dapat membuat

rasa percaya diri semakin hilang. Masalah seperti ini sering sekali dialami oleh sebagian besar para wanita terutama dalam penampilan diri. Dengan meriset dan mengumpulkan referensi terkait konsep serta tema, barulah semua gagasan yang diperoleh diolah untuk kemudian dijadikan konsep dalam berkarya.

#### **3.2.1.4 Menetapkan Konsep Karya**

Penentuan konsep karya merupakan tahapan awal setelah pencarian ide, memahami tujuan, studi pustaka, dan menganalisis target *audience* hingga menemukan gagasan untuk menentukan topik yang akan dituangkan ke dalam sebuah karya perancangan ilustrasi *fashion* sebagai media komunikasi kampanye anti *body shaming* terhadap wanita dengan menggunakan *digital painting* dan kain organdi pada tampilan karya. Penentuan tersebut bertujuan agar karya yang dihasilkan dapat sesuai dengan tujuan perancangan karya dan target *audience*.

Konsep karya mengacu pada ilustrasi *fashion* busana wanita. Namun banyaknya pilihan jenis busana yang ada, dengan mempertimbangkan tampilan karya, beragam karakter wanita, media yang digunakan, serta sasaran *audience*, menjadikan gaun pesta sebagai pilihan dalam tema ilustrasi yang dibuat. Gaun pesta dirasa cocok dengan konsep ilustrasi *fashion* busana wanita dikarenakan, jenis dan bentuknya yang dapat dikreasikan dengan berbagai model dan gaya unik untuk diterapkan dalam karya sehingga dapat terlihat menarik saat ditampilkan. Dengan tambahan *quotes* pada setiap karya bertujuan untuk memberikan pesan dan kesan yang dapat dipetik dari figur wanita serta ilustrasi busana yang digunakan. Ilustrasi yang sudah ditetapkan mulai dirancang dan dibuat sesuai dengan konsep karya

beserta tema. Dikarenakan sebagian besar pengguna *fashion* merupakan wanita, tema inilah yang dijadikan topik untuk pembuatan karya. Dengan mengungkap perancangan ilustrasi *fashion* sebagai media komunikasi kampanye anti *body shaming*, konsep karya akhirnya dibuat.

### 3.2.2 Proses Visualisasi

Proses ini merupakan tahapan untuk memvisualisasikan desain hasil konsep dan tema karya yang akan dibuat. Melalui tahap manual dan *digital*, berikut penjabarannya :

#### 3.2.2.1 Gambar Manual

Gambar manual merupakan tahap visualisasi pertama yang dilakukan dalam perancangan desain. Dengan menggunakan pensil pada kertas serta penghapus, semua ide dan gagasan mulai dituangkan melalui sketsa gambar ilustrasi *fashion* busana wanita.

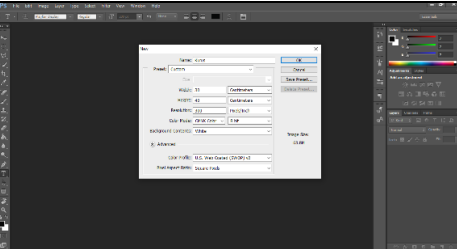
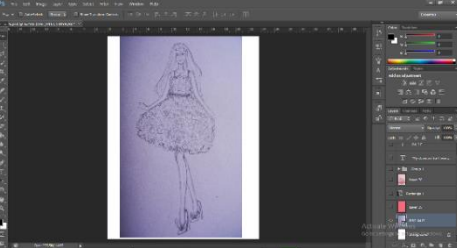

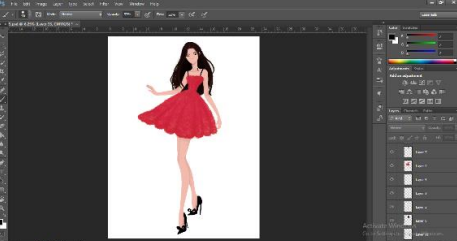


Gambar 3.12 Ilustrasi Gambar Manual  
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019

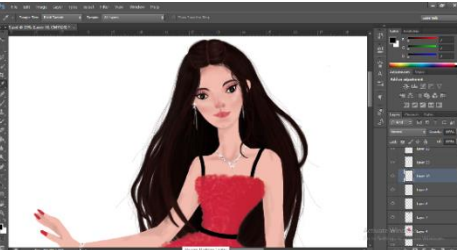
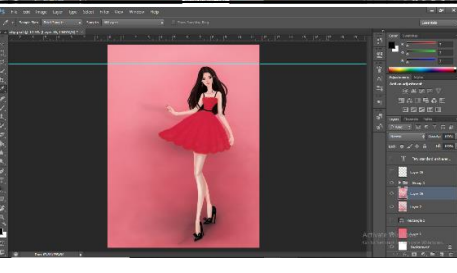
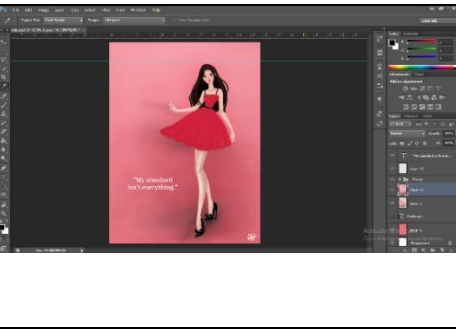
### 3.2.2.2 Digital Painting

*Digital painting* merupakan tahap untuk membuat seni lukisan dalam bentuk *digital* pada *hardware* dan *software* yang digunakan. Dalam proses visualisasi ini, hasil gambar manual yang sudah selesai kemudian diproses kedalam bentuk *digital*. Dengan bantuan laptop dan juga *Adobe Photoshop CS6* gambar manual mulai di proses menjadi *digital painting*, berikut proses pembuatannya :

Tabel 3.2 Proses *Digital Painting*

No.	Gambar	Keterangan
1.		Membuka <i>software Adobe Photoshop CS6</i> , kemudian memilih menu <i>file, new</i> , lalu mengisi spesifikasi lembar kerja sesuai kebutuhan seperti pada gambar.
2.		Memasukkan ilustrasi gambar manual yang sudah dibuat pada lembar kerja yang sudah siap digunakan.
3.		Memberikan warna dasar pada ilustrasi yang sudah dibuat menggunakan <i>brush</i> dan juga bantuan <i>toolbar</i> lainnya yang terdapat pada menu.
4.		Setelah memberi warna dasar, kemudian dilanjutkan dengan merapikan bagian-bagian yang belum rapi agar bentuk desain dapat terlihat jelas.



5.		Bagian-bagian yang sudah dirapikan, dilanjutkan kembali dengan proses pendetailan. Pemberian warna gelap terang, memperhalus seluruh bagian detail serta warna agar semua tampak selaras.
6.		Ilustrasi yang telah selesai dibuat, disesuaikan kembali tata letak penempatannya pada lembar kerja. Kemudian berikan <i>background</i> warna yang sesuai untuk menambah keindahan.
7.		<i>Finishing</i> pada proses akhir pembuatan <i>digital painting</i> yaitu, memberikan <i>quotes</i> yang sekiranya dapat mewakili ilustrasi <i>fashion</i> busana wanita yang terdapat pada gambar untuk menguraikan gagasan. Gunakan jenis huruf yang sesuai dengan tema.

Ilustrasi *fashion* busana wanita yang dibuat sebanyak sepuluh gambar. Dengan penjelasan di atas, seluruh ilustrasi yang sudah dibuat gambarnya secara manual diproses kembali untuk dijadikan *digital painting*. Dalam keseluruhan ilustrasi yang ada, dapat dibuat dengan proses yang sama. Penambahan pemilihan teks berupa *quotes* dilakukan untuk memberikan kesan mendalam terhadap karya melalui setiap pesan yang ingin disampaikan. Dengan demikian karya tetap berfokus pada ilustrasi *fashion* busana wanita sebagai pusat perhatian dalam karya. Berikut merupakan keseluruhan hasil ilustrasi *fashion* busana wanita yang sudah melalui proses *digital painting* :



Gambar 3.13 Hasil Ilustrasi *Digital Painting*  
 Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019

### 3.2.3 Proses Produksi

Proses ini merupakan kegiatan menggabungkan berbagai faktor produksi yang ada dalam upaya menciptakan produk berupa karya. Proses ini berlangsung untuk mengolah gambar ilustrasi *fashion* busana wanita yang sudah melalui proses jadi hasil visualisasi, berikut merupakan tahap-tahapannya :

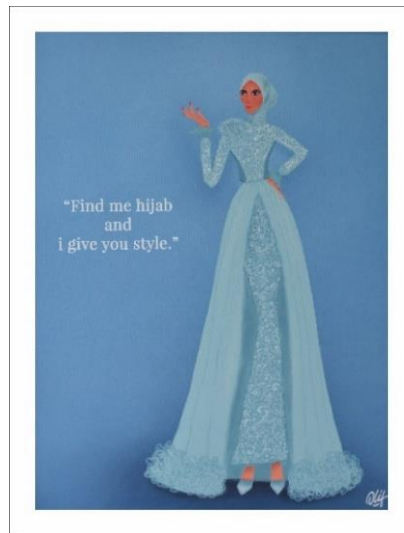
#### 3.2.3.1 Konsultasi Dosen Pembimbing

Konsultasi dilakukan agar ilustrasi yang dirancang dapat sesuai dengan kebutuhan. Arahan dan bimbingan, dapat membuat perancangan ilustrasi *fashion* sebagai media komunikasi kampanye anti *body shaming* menjadi lebih baik dalam berkarya.

#### 3.2.3.2 Print Kain Kanvas

Tahap ini merupakan hasil dari gambar ilustrasi *fashion* busana wanita yang sudah jadi dan siap cetak. Proses *print* dilakukan di sebuah percetakan dengan format *file*

JPG yang sudah diatur penggunaan warna CMYK, ukuran gambar 60 x 80 cm, serta diberi lebih pada setiap sisinya sebanyak 6 cm untuk spanram, barulah gambar siap untuk di *print* menggunakan kain kanvas.



Gambar 3.14 *Print Kain Kanvas*  
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019

### 3.2.3.3 Spanram dan Bingkai

Tahap ini merupakan proses pemberian spanram dan bingkai pada kain kanvas yang sudah di *print*. Kain kanvas dibentangkan pada spanram, kemudian diberi bingkai agar terlihat lebih rapih.



Gambar 3.15 *Spanram dan Bingkai*  
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019

### 3.2.3.4 Pemasangan Kain Organdi Pada Kanvas

Tahap ini merupakan proses penggabungan kain organdi dengan ilustrasi *fashion* yang sudah di *print*, spanram, dan bingkai. Setiap kain yang akan disatukan dengan karya, haruslah menyesuaikan warna, bentuk, dan teknik yang digunakan. Berikut beberapa teknik pembuatan karya dengan kain organdi seperti pada ilustrasi *fashion* dan cara menggabungkannya:

Tabel 3.3 Proses Penggabungan Kain Organdi

No	Gambar	Keterangan
1.		Peralatan yang dibutuhkan saat menerapkan kain organdi pada desain diantaranya yaitu, kain organdi, jarum pentul, jarum jahit, benang, gunting bahan, dan meteran.
2.		Kain organdi dengan variasi warna yang digunakan.
3.		Teknik proses pembuatan kumpulan bunga ini dilakukan dengan cara smok. Membentuk dan mengerutkan kain seperti bunga kemudian dijahit menggunakan jarum dan benang secara manual. Cara ini dapat dilakukan dengan intuisi dan kesabaran untuk mendapatkan hasil yang sesuai.
4.		Teknik proses pembuatan korsase (hiasan berbentuk bunga), dengan cara mensolder kain organdi sesuai pola yang sudah dibuat agar tepian kain menjadi lebih rapih.

5.		<p>Setelah di solder, setiap pola yang sudah dibentuk dijadikan sebagai kelopak bunga yang akan dibuat. Dengan melipat dan menyatukan beberapa kelopak dibantu dengan jarum dan benang jahit, jadilah korsase sebagai hiasan busana pada desain.</p>
6.		<p>Teknik proses merapikan kain organdi dengan cara membakar tepian kain yaitu, cetak pola sesuai ukuran yang diinginkan lalu gunting sesuai cetakan. Nyalakan lilin dengan korek api yang sudah disiapkan, proses pembakaran tepian kain yang sudah dicetak siap dilaksanakan.</p>
7.		<p>Setelah seluruh tepian pola sudah dirapikan melalui proses pembakaran. Cara yang sama seperti membuat korsase yang disolder yaitu, melipat dan menyatukan beberapa kelopak dibantu dengan jarum dan benang jahit, jadilah korsase sebagai hiasan busana pada desain.</p>
8.		<p>Teknik kerut dilakukan dengan cara menjelujur bagian pinggir kain dengan bantuan jarum dan benang jahit, kemudian tarik benang jahit dan kain ke arah berlawanan untuk mendapatkan hasil kerutan.</p>
9.		<p>Teknik menjahit menggunakan mesin jahit yaitu, proses yang dilakukan pada bagian-bagian tertentu yang tidak dapat dilakukan secara manual untuk mendapatkan hasil yang lebih rapi saat menyatukan setiap kainnya.</p>
10.		<p>Proses penerapan kain organdi pada ilustrasi. Dengan bantuan jarum pentul, kain organdi mulai dibentuk menyesuaikan pola ilustrasi <i>fashion</i>. Kemudian mulai menjahit menggunakan jarum dan benang sesuai warna untuk mengkaitkan kain organdi dan ilustrasinya.</p>



Pemberian kain organdi ini merupakan tahap *finishing* dalam pembuatan karya. Seluruh teknik pembuatan sudah dijelaskan dalam gambar diatas. Dalam keseluruhan ilustrasi *fashion* yang dibuat, memiliki berbagai teknik yang berbeda. Namun untuk penerapannya pada kain kanvas adalah sama, yaitu disesuaikan dan dijahit seperti keterangan gambar nomor 10. Berikut merupakan hasil keseluruhan ilustrasi *fashion* yang sudah digabungkan dengan kain organdi :



Gambar 3.16 Hasil Akhir Karya  
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019

### 3.2.4 Proses Pasca Produksi

Proses pasca produksi merupakan tahapan setelah produksi karya selesai. Dengan cara melaksanakan pameran, karya yang sudah dibuat ditampilkan dan dikemas dalam sebuah galeri untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat melalui pameran proyek studi.

## BAB 4

### DESKRIPSI DAN ANALISIS KARYA

#### 4.1 Karya 1



Gambar 4.17 Karya 1  
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019

#### 4.1.1 Spesifikasi Karya 1

Judul : *This Is Me*

Media : *Digital painting* dan kain organdi

Ukuran: 80 cm x 100 cm

Tahun : 2019

#### 4.1.2 Deskripsi Karya

Ilustrasi *fashion* yang berjudul "*This Is Me*" ini menampilkan figur seorang wanita dengan tubuh tinggi langsing yang berpose seolah sedang berjalan dengan rambut panjang terurai berwarna hitam, dikomposisikan pada pinggir kanan bidang kanvas, berwarna kulit cerah, menggunakan gaun pendek penuh bunga berwarna merah muda, *high heels* berwarna hitam, menggunakan perhiasan berupa anting, kalun

dan gelang berwarna putih, cat kuku berwarna merah muda, dan menggunakan riasan pada wajah yang tampak tersenyum tipis. Ilustrasi ini menampilkan salah satu *fashion* busana wanita yang dapat digunakan pada saat akan pergi ke pesta, dan dengan tampilan gambar keseluruhan badan. Serta tambahan *quotes* bertuliskan “*My standard isn’t everything.*” menggunakan huruf *playfair display* yang terdapat pada bagian sebelah kiri bawah gambar berwarna putih dan *background* gradasi berwarna merah muda. Karya ilustrasi *fashion* ini dibuat dengan media *digital painting*, lalu *print* pada kain kanvas, kemudian dispanram dan bingkai kayu, juga penerapan kain organdi sebagai media gaun yang digunakan.

#### **4.1.3 Analisis Karya**

Keserasian pada ilustrasi tercipta dari kombinasi warna yang dipilih berupa warna merah muda dengan intensitas yang berbeda hingga menghasilkan warna monokromatik. Sedangkan warna merah muda pada gaun yang cukup mencolok sebagai pusat perhatian serta keseluruhan gaun berbentuk kumpulan bunga seperti mengisyaratkan seorang wanita dengan kepribadian feminin, penyayang, romantis, sensitif, lembut, ramah, dan menarik yang diserasikan dengan riasan pada wajah, juga pada cat kuku. Ditambah lagi dengan gaya rambut hitam panjang terurai dan menggunakan *high heels* berwarna hitam menjadikan figur seorang wanita yang benar-benar feminin namun tetap terlihat dewasa dengan tambahan perhiasan seperti anting, gelang dan kalung berwarna putih. Dengan tubuh tinggi langsing berwarna kulit cerah, figur wanita berpose anggun seperti menatap sambil tersenyum kepada setiap orang yang melihatnya. Ilustrasi pada karya ini dibuat



dengan teknik smok pada keseluruhan gaun yang melekat pada tubuh dan mekar pada bagian bawah. Gaun dibuat pendek dan berwarna merah muda yang tampak mencolok telah disesuaikan dengan karakter dan warna kulit figur wanita pada gambar.

Unsur garis nyata terdapat pada setiap goresan bentuk ilustrasi hasil *digital painting*, sedangkan garis imajinatif juga dapat dirasakan keberadaannya. Bentuk-bentuk raut juga dapat terlihat dari proporsi tubuh dan busana wanita yang dikenakan ini seperti, lingkaran, persegi, persegi panjang, dan bentuk lainnya yang tertutup oleh warna. Adapun unsur tekstur yang dapat dilihat dan dirasa keberadaannya, yaitu pada kain kanvas terasa tebal dan tidak mudah kusut, serta halus pada permukaan yang sudah terdapat *print* ilustrasinya. Kemudian tekstur juga terdapat pada kain organdi yang diterapkan pada ilustrasi *fashion*, permukaannya yang tipis dan menerawang memberikan efek transparan untuk detail manis dan siluet gaun yang mewah berbentuk bunga. Sedangkan karya jadi pada ilustrasi *fashion* ini memiliki *background* polos dengan hanya diberi gradasi warna merah muda untuk meyelaraskan warna dengan desain yang ada. Ruang kosong pada *background* diisi dengan *quotes* yang bertuliskan “*My standard isn't everything.*” Dengan mengacu pada jenis huruf *serif* dalam tipografi, serta memperhatikan prinsip-prinsip desain seperti, harmoni, keseimbangan, proporsi, irama, dan pusat perhatian, karya 1 dapat tervisualisasikan.

Secara keseluruhan karya berjudul “*This Is Me*” ini mencerminkan sosok figur seorang wanita berparas cantik dengan proporsi dan kriteria yang ada pada gambar tersebut merupakan idaman para kebanyakan wanita pada umumnya untuk

menjadi seperti itu. Dengan menggunakan ilustrasi *fashion* yang digunakan berupa gaun, menambah penampilan figur wanita menjadi lebih menarik ketika sedang berada di pesta. Melalui *quotes* “*My standard isn’t everything.*” yang dituliskan pada karya terdapat pesan yang ingin disampaikan, bahwa setiap wanita memiliki standarnya masing-masing. Maka ukuran pencapaian seseorang tidak dapat dipastikan dengan apa yang sudah dimiliki. Jika taraf standar belum juga tercapai, cobalah merubah cara berfikir untuk mensyukuri segala sesuatu yang telah dimiliki, begitu juga pada figur wanita dalam karya.

## 4.2 Karya 2



Gambar 4.18 Karya 2

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019

### 4.2.1 Spesifikasi Karya 2

Judul : *It's Okay*

Media : *Digital painting* dan kain organdi

Ukuran: 80 cm x 100 cm

Tahun : 2019

#### 4.2.2 Deskripsi Karya

Ilustrasi *fashion* yang berjudul “*It’s Okay*” ini menampilkan figur seorang wanita menggunakan hijab bertubuh tinggi langsing yang sedang berpose berdiri menghadap depan dengan tangan kiri berada dipinggang dan tangan kanan seperti sedang mengisyaratkan sesuatu dikomposisikan pada pinggir kanan bidang kanvas, menggunakan gaun berwarna toska atau biru pirus, dengan paduan brokat sebagai motif, kulit berwarna sawo matang, dan menggunakan cat kuku berwarna merah muda yang disesuaikan dengan tampilan riasan pada wajah sambil tersenyum tipis. ilustrasi ini menampilkan salah satu *fashion* busana wanita hijab yang dapat digunakan pada saat akan pergi ke pesta dengan tampilan gambar keseluruhan badan. Serta tambahan *quotes* bertuliskan “*Find me hijab and I give you style.*” Menggunakan huruf *playfair display* yang terdapat pada bagian sebelah kiri tengah gambar berwarna putih dan *background* gradasi berwarna biru. Karya ilustrasi *fashion* ini dibuat dengan media *digital painting*, lalu *print* pada kain kanvas, kemudian dispanram dan bingkai kayu, juga penerapan kain organdi sebagai media gaun yang digunakan.

#### 4.2.3 Analisis Karya

Kombinasi warna toska atau biru pirus yang merupakan warna dingin dapat membuat objek terlihat terang dan segar, dengan intensitas yang berbeda menghasilkan warna monokromatik untuk mencapai keserasian. Figur wanita hijab menggunakan gaun berwarna biru pirus seperti mengisyaratkan seorang wanita dengan kepribadian melankolis dan tenang. Menggunakan sentuhan motif bunga pada brokat, korsase pada bahu dan smok pada bagian bawah gaun membuat

ilustrasi *fashion* terlihat anggun. Riasan wajah dan warna cat kuku saling selaras. Dengan menggunakan hijab bergaya sederhana paduan warna biru pirus terasa menambah ketenangan bagi figur wanita dan juga orang lain yang melihatnya. Berwarna kulit sawo matang, bertubuh tinggi langsing, subjek berpose anggun. Ilustrasi *fashion* pada karya ini dibuat dengan teknik smok pada bagian luar bawah gaun, teknik korsase pada bagian bahu gaun, teknik kerut pada bagian pergelangan lengan, menjadi kesatuan pada desain gaun. Ilustrasi *fashion* dibuat menjadi dua bagian, yaitu dalam dan luar. Pada bagian dalam dibuat mengikuti bentuk tubuh menggunakan brokat untuk memberikan kesan motif pada gambar dan bagian luar sebagai tambahan pada gaun, serta hijab yang disesuaikan dengan warna gaun.

Goresan yang membentuk ilustrasi *fashion* hasil *digital painting* menunjukkan keberadaan unsur garis nyata dan imajinatif yang tertutup oleh warna. Terdapat unsur lainnya juga yang dapat terlihat seperti raut pada proporsi dan ilustrasi *fashion*, serta tekstur pada setiap permukannya. Kain kanvas terasa halus saat diraba dan kain organdi yang melekat pada ilustrasi *fashion* memiliki permukaan tipis menerawang hingga memberikan efek transparan pada gaun membuat detail manis dan mewah. Sedangkan karya jadi pada desain ini memiliki *background* polos dengan hanya diberi gradasi warna biru untuk meyelaraskan warana dengan desain yang ada. Ruang kosong pada *background* diisi dengan *quotes* yang bertuliskan “*Find me hijab and I give you style..*” Dengan mengacu pada jenis huruf *serif* dalam tipografi, serta memperhatikan prinsip-prinsip desain seperti, harmoni, keseimbangan, proporsi, irama, dan pusat perhatian, karya 2 dapat tervisualisasikan.

Secara keseluruhan karya berjudul “*It’s Okay*” ini mencerminkan sosok figur seorang wanita berparas cantik menggunakan hijab, berwarna kulit sawo matang dengan proporsi tinggi langsing. Menggunakan ilustrasi *fashion* berupa gaun berpadukan warna biru pirus terlihat anggun dan tenang ketika menghadiri pesta. Melalui *quotes* “*Find me hijab and I give you style.*” yang dituliskan pada karya terdapat pesan yang ingin disampaikan kepada para wanita khususnya yang menggunakan hijab bahwa, tidak sulit untuk menemukan penampilan dengan gaya hijab. Bagaimanapun penampilanmu, semua pasti dapat teratasi. Selalu berfikir positif terhadap apa yang sudah dikenakan selama tidak menyalahi aturan.

### 4.3 Karya 3



Gambar 4.19 Karya 3  
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019

#### 4.3.1 Spesifikasi Karya 3

Judul : *Proud*

Media : *Digital painting* dan kain organdi

Ukuran: 80 cm x 100 cm

Tahun : 2019

### 4.3.2 Deskripsi Karya

Ilustrasi *fashion* berjudul “*Proud*” ini menampilkan figur seorang wanita dengan tubuh tinggi langsing yang berpose menghadap samping kiri membelakangi *quotes* seolah sedang menatap sesuatu sambil tersenyum, dikomposisikan pada pinggir kiri bidang kanvas, berwarna kulit gelap, menggunakan gaun panjang berbentuk duyung berwarna *maroon*, berambut keriting pendek terurai berwarna coklat dengan menggunakan 2 hiasan jepit berwarna jingga dan putih, menggenggam tas berwarna jingga pada tangan kiri, menggunakan perhiasan kalung dan gelang berwarna kombinasi jingga-putih, serta menggunakan riasan pada wajah dengan tampilan gambar keseluruhan badan. Ilustrasi ini menampilkan salah satu *fashion* busana wanita yang dapat digunakan pada saat akan pergi ke pesta. Serta tambahan *quotes* bertuliskan “*I know my true color and I am proud of it.*” Menggunakan huruf *playfair display* yang terdapat pada bagian sebelah kanan tengah gambar berwarna hitam dan *background* berwarna *peach*. Karya ilustrasi *fashion* dibuat dengan media *digital painting*, lalu *print* pada kain kanvas, kemudian dispanram dan bingkai kayu, juga penerepan kain organdi sebagai media gaun yang digunakan.

### 4.3.3 Analisis Karya

Karya ilustrasi *fashion* busana wanita ini menggunakan teknik *digital painting* sebagai media berkarya. Warna yang digunakan merupakan unsur warna hangat yaitu *maroon* pada gaun yang digunakan. Gaun dengan warna *maroon* yang digunakan dapat terlihat mencolok dalam keramaian dan mampu memusatkan perhatian dengan cepat. Sedangkan ilustrasi *fashion* pada gambar seperti

menunjukkan figur seorang wanita dengan kepribadian berani, tegas, tekun, energik, kuat, dan menarik. Warna ini juga sering kali dikaitkan dengan cinta, kehangatan, dan kenyamanan. Dengan kulit berwarna gelap, berambut terurai keriting pendek berwarna cokelat, memiliki tubuh tinggi langsing, riasan pada wajah diselaraskan dengan perhiasan serta tas yang digunakan, subjek berpose dengan tampil berani menggunakan gaun berwarna *maroon* tampak terlihat dewasa dan elegan. Ilustrasi *fashion* pada karya ini dibuat dengan tampilan membentuk lekuk tubuh lalu mekar pada bagian bawah. Dengan cara menggunakan teknik kerut, kemudian menumpuk setiap bagian membentuk lapisan demi lapisan hingga menjadi seperti ekor duyung.

Goresan ilustrasi *fashion* hasil *digital painting* terlihat sangat nyata dan juga garis-garis imajinatif dapat dirasa keberadaannya yang tertutup oleh warna. Terdapat bentuk-bentuk raut yang dapat terlihat dari gambar desain yang telah dibuat. Adapun tekstur pada ilustrasi *fashion* juga tampak terlihat jelas dan terasa keberadaannya pada permukaan kanvas yang halus saat diraba, kemudian juga pada kain organdi yang terlihat seperti kaca tipis transparan memberikan kesan mewah pada gaun. Sedangkan *background* pada ilustrasi hanya polos dengan diberi warna *peach* untuk menyelaraskan gambar. Ruang kosong pada *background* diisi dengan *quotes* yang bertuliskan “*I know my true color and I am proud of it.*” dengan mengacu pada jenis huruf *serif* dalam tipografi, serta memperhatikan prinsip-prinsip desain seperti, harmoni, keseimbangan, proporsi, irama, dan pusat perhatian, karya 3 dapat tervisualisasikan.

Secara keseluruhan karya berjudul “*Proud*” ini terinspirasi dari wanita wilayah papua dan juga ras negroid, dengan mencerminkan sosok figur seorang wanita berwarna kulit gelap, berambut keriting, bertubuh tinggi langsing dengan bangga menggunakan gaun berwarna *maroon* untuk tampil pada pesta. Melalui quotes “*I know my true color and I am proud of it.*” yang dituliskan pada karya terdapat pesan yang ingin disampaikan bahwa banggalah dengan apa yang telah dimiliki. Warna kulit gelap bukanlah suatu penghalang dalam berpenampilan, dengan memahami pada setiap anugerah yang telah dimiliki cobalah untuk percaya diri dan tampil berani.

#### 4.4 Karya 4



Gambar 4.20 Karya 4

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019

##### 4.4.1 Spesifikasi Karya 4

Judul : *Spread Out Warmness*

Media : *Digital painting* dan kain organdi

Ukuran: 80 cm x 100 cm

Tahun : 2019



#### 4.4.2 Deskripsi Karya

Ilustrasi *fashion* yang berjudul “*Spread Out Warmness*” ini menampilkan figur seorang wanita bertubuh gemuk dan tidak terlu tinggi yang berpose menghadap kanan sambil membentangkan tangan menggenggam dompet dan bunga, dikomposisikan pada tengah bidang kanvas, rambut dengan tatanan cepol, kulit berwarna sawo matang, menggunakan gaun hitam pendek dengan bunga-bunga berwarna-warni, selendang berwarna hitam dengan bunga-bunga berwarna-warni, cat kuku berwarna *maroon*, *high heels* berwarna hitam, menggunakan perhiasan berupa anting berbentuk bunga berwarna putih dan 2 gelang berwarna kombinasi putih-ungu-merah muda, menggenggam dompet ditangan kanan berwarna hitam dan menggenggam seikat bunga di tangan kiri, serta riasan diwajah sambil tersenyum lebar dengan tampilan gambar keseluruhan badan. Ilustrasi ini menampilkan salah satu *fashion* busana wanita yang dapat digunakan pada saat akan pergi ke pesta. Serta tambahan *quotes* bertuliskan “*Warm hug to welcome all of you.*” menggunakan *font playfair display* yang terdapat pada bagian sebelah kiri atas gambar berwarna hitam dan *background* gradasi berwarna hijau. Karya ilustrasi *fashion* dibuat dengan media *digital painting*, lalu *print* pada kain kanvas, kemudian dispanram dan bingkai kayu, juga penerepan kain organdi sebagai media gaun yang digunakan.

#### 4.4.3 Analisis Karya

Ilustrasi *fashion* pada karya ini menggunakan gaun berwarna hitam dengan hiasan bunga berwarna-warni dan membawa selendang. Warna hitam memang sering kali menjadi warna favorit seseorang terlebih pada wanita dalam dunia *fashion*. Dengan

tampilan yang dikenakan figur wanita dalam gambar mengisyaratkan kepribadian misterius namun atraktif. Dengan sentuhan bunga berwarna-warni pada setiap gaun dan selendang yang digunakan, tatanan rambut cepol, riasan pada tampilan wajah, serta *high heels* berwarna hitam tampak terlihat feminin dan elegan. Berwarna kulit sawo matang, bertubuh gemuk dan tidak terlalu tinggi sambil tersenyum lebar, serta menggenggam erat bunga sambil berpose merentangkan tangan seolah siap menyapa setiap orang yang ditemuinya. Ilustrasi *fashion* pada karya ini dibuat dengan teknik korsase pada setiap bagian bunga yang terdapat pada gaun. Sedangkan warna hitam dipilih untuk menambah kepercayaan diri. Gaun dibuat pendek, mekar dan berlapis, serta sentuhan bunga berwarna-warni untuk memberi kesan ceria pada penggunanya.

Media *digital painting* yang digunakan dalam berkarya terdapat unsur-unsur desain seperti garis yang terlihat pada setiap goresan desain. Bentuk-bentuk raut juga dapat terlihat pada proporsi tubuh dan busana yang digunakan dalam gambar. Selain itu juga terdapat unsur tekstur yang dapat terlihat dan dirasakan saat diraba yaitu, kain kanvas terlihat tebal, tidak mudah kusut, dan terasa halus permukaannya yang sudah terdapat *print* desain dan pada kain organdi yang diterapkan pada ilustrasi *fashion* busana wanita yang digunakan terlihat tipis dan transparan namun memberikan kesan mewah pada gaun. Sedangkan karya jadi pada ilustrasi *fashion* ini memiliki *background* polos dengan hanya diberi warna hijau, hingga hijau kekuningan membentuk warna analogus untuk meyelaraskan warna dengan ilustrasi yang ada. Ruang kosong pada *background* diisi dengan *quotes* yang bertuliskan “*Warm hug to welcome all of you.*” Dengan mengacu pada jenis huruf

*serif* dalam tipografi, serta memperhatikan prinsip-prinsip desain seperti, harmoni, keseimbangan, proporsi, irama, dan pusat perhatian, karya 4 dapat tervisualisasikan.

Secara keseluruhan karya berjudul “*Spread Out Warmness*” ini mencerminkan sosok figur seorang wanita berwarna kulit sawo matang, dengan tubuh gemuk dan tidak terlalu tinggi, menggunakan gaun hitam serta membawa bunga dalam genggamannya dengan menebar keceriaan dalam menghadiri pesta. Melalui *quotes* “*Warm hug to welcome all of you.*” yang dituliskan pada karya terdapat pesan yang ingin disampaikan bahwa kepribadian diri seseorang dapat terpancar melalui penampilan. Pembawaan yang penuh semangat, ceria, humanis, dan menyenangkan akan menarik orang lain untuk lebih mendekat. Memang tidak semua orang dapat menjadi pribadi seperti itu, namun jadilah pribadi yang baik, berusaha untuk percaya diri, dan mulailah mendekatkan diri pada orang-orang disekitar.

#### 4.5 Karya 5



Gambar 4.21 Karya 5  
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019

#### 4.5.1 Spesifikasi Karya 5

Judul : *Beautiful In Their Own Way*

Media : *Digital painting* dan kain organdi

Ukuran: 80 cm x 100 cm

Tahun : 2019

#### 4.5.2 Deskripsi Karya

Ilustrasi *fashion* yang berjudul “*Beautiful In Their Own Way*” ini menampilkan figur seorang wanita bertubuh gemuk tinggi yang berpose menghadap depan dengan tangan kiri dipinggang, dikomposisikan pada tengah bidang kanvas, berwarna kulit cerah, rambut panjang berwarna hitam terurai dengan bando berwarna ungu, menggunakan gaun panjang yang terdapat belahan pada bagian depan bawah gaun dengan kombinasi warna ungu-*baby pink* pada bagian bunga dan mutiara pada kalung gaun, *high heels* berwarna ungu, cat kuku berwarna ungu, perhiasan berupa gelang berwarna putih, dan menggunakan riasan pada wajah yang menatap sambil tersenyum dengan tampilan gambar keseluruhan badan. Ilustrasi ini menampilkan salah satu *fashion* busana wanita yang dapat digunakan pada saat akan pergi ke pesta. Serta tambahan *quotes* bertuliskan “*Plus is beauty.*” Menggunakan huruf *playfair display* yang terdapat pada bagian sebelah kiri atas gambar berwarna putih dan *background* gradasi berwarna ungu. Karya ilustrasi *fashion* ini dibuat dengan media *digital painting*, lalu *print* pada kain kanvas, kemudian dispanram dan bingkai kayu, juga penerepan kain organdi sebagai media gaun yang digunakan.

### 4.5.3 Analisis Karya

Ilustrasi *fashion* pada karya ini memberikan kesan manis, warna ungu yang digunakan pada gaun seperti mengisyaratkan figur wanita dengan kepribadian ambisius dan bijaksana dengan tampilan yang terkesan mewah serta elegan menarik perhatian. Bertubuh gemuk tinggi, berwarna kulit cerah, berambut hitam terurai panjang, menggunakan *high heels* berwarna ungu, berpose seolah sedang berjalan dengan penuh percaya diri menebar senyum kepada setiap orang yang melihatnya. Gaun pada bagian bawah dipenuhi dengan bunga berwarna ungu kombinasi dengan warna *baby pink* menambah kesan manis. Sedangkan hiasan berupa kalung mutiara yang terdapat pada kerung leher menambah kesan mewah pada gaun. Ilustrasi *fashion* pada karya ini dibuat dengan ukuran sesuai bentuk tubuh figur wanita untuk memperlihatkan lekukan pada tubuh. Ditambah dengan teknik korsase pada bagian bawah gaun untuk membentuk bunga-bunga yang dijadikan pusat perhatian pada gaun.

Goresan-goresan ilustrasi *fashion* pada *digital painting* yang dibuat dalam karya menunjukkan adanya unsur garis nyata dan imajinatif yang keberadaannya dapat dirasa meskipun tertutup oleh warna. Terdapat bentuk-bentuk raut juga yang dapat dilihat pada bagian proporsi dan desain gaun. Adapun unsur tekstur yang dapat dilihat melalui permukaan kain kanvas dan kain organdi. Kain kanvas yang terlihat tebal, tidak mudah kusut, dan halus pada permukaan yang sudah terdapat *print* desainnya dan kain organdi yang terlihat tipis namun dilapis supaya tidak terlihat menerawang memberikan efek detail manis dan mewah pada gaun. Sedangkan karya jadi pada desain ini memiliki *background* polos dengan hanya

diberi warna ungu untuk meyelaraskan warna dengan desain yang ada. Ruang kosong pada *background* diisi dengan *quotes* yang bertuliskan “*Plus is beauty.*” Dengan mengacu pada jenis huruf *serif* dalam tipografi, serta memperhatikan prinsip-prinsip desain seperti, harmoni, keseimbangan, proporsi, irama, dan pusat perhatian, karya 5 dapat tervisualisasikan.

Secara keseluruhan karya berjudul “*Beautiful In Their Own Way*” ini mencerminkan sosok figur seorang wanita bertubuh gemuk dan tinggi, berwarna kulit cerah tampil dengan percaya diri menggunakan gaun yang membentuk lekuk tubuh untuk menghadiri pesta. Melalui *quotes* “*Plus is beauty.*” yang dituliskan pada karya terdapat pesan yang ingin disampaikan bahwa segala sesuatu yang telah dimiliki merupakan anugerah. Bertubuh gemuk bukanlah masalah untuk tampil percaya diri di depan umum. Jika setiap kekurangan pada diri yang dirasa tidak sesuai keinginan cobalah untuk tetap menjadi diri sendiri dan mulai tunjukkan diri pada setiap kesempatan yang ada bahwa gemuk juga dapat terlihat cantik.

#### 4.6 Karya 6



Gambar 4.22 Karya 6  
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019

#### 4.6.1 Spesifikasi Karya 6

Judul : *Simple*

Media : *Digital painting* dan kain organdi

Ukuran: 80 cm x 100 cm

Tahun : 2019

#### 4.6.2 Deskripsi Karya

Ilustrasi *fashion* yang berjudul "*Simple*" ini menampilkan figur seorang wanita dengan tubuh tinggi langsing yang berpose menghadap sepertiga kiri, dikomposisikan pada pinggir kanan bidang kanvas, berwarna kulit cokelat, berambut hitam pendek terurai menggunakan poni dan bando berwarna cokelat, menggunakan busana atasan dan bawahan berupa celana balon berwarna cokelat, *high heels* berwarna hitam, menggunakan perhiasan berupa gelang dan anting berwarna putih, serta dengan tampilan gambar keseluruhan badan. Ilustrasi ini menampilkan salah satu *fashion* busana wanita yang dapat digunakan pada saat akan pergi ke pesta. Serta tambahan *quotes* bertuliskan "*Party? Okay, miss simplicity.*" Menggunakan huruf *playfair display* yang terdapat pada bagian sebelah kiri tengah gambar berwarna hitam dan *background* gradasi berwarna *peach*. Karya ilustrasi *fashion* dibuat dengan media *digital painting*, lalu *print* pada kain kanvas, kemudian dispanram dan bingkai kayu, juga penerepan kain organdi sebagai media gaun yang digunakan.

#### 4.6.3 Analisis Karya

Keserasian pada ilustrasi *fashion* tercipta dari kombinasi warna yang dipilih berupa cokelat. Pada *fashion* busana yang digunakan figur wanita terdapat dua bagian

atasan dan bawahan yang berupa celana balon. Warna coklat merupakan warna hangat. Busana yang digunakan pada gambar ilustrasi *fashion* seolah memberi kesan wanita dengan kepribadian sederhana, ramah, peka, terus terang, kuat, dan berkualitas. Dengan tubuh tinggi langsing, berwarna kulit coklat, menggunakan riasan berupa lipstik berwarna gelap, rambut berwarna hitam terurai pendek dan poni, serta menggunakan bando dan juga menggunakan *high heels* berwarna hitam berpose santai namun tetap terlihat tegas dan elegan. Ilustrasi *fashion* pada karya ini dibuat dengan menggunakan teknik *smok* pada bagian bawah busana yang dikenakan, sedangkan pada bagian bawah celana balon menggunakan teknik kerut.

Unsur garis dapat terlihat jelas pada setiap goresan-goresan hasil ilustrasi *fashion* pada *digital painting* berupa garis nyata maupun imajinatif yang dapat dirasakan keberadaannya. Terdapat juga bentuk-bentuk raut yang dapat terlihat pada gambar desain yang tertutup oleh warna. Ada juga unsur warna yang dapat terlihat dan dirasakan keberadaannya, yaitu pada tekstur kain kanvas yang terlihat tebal dan halus saat diraba permukaannya yang sudah terdapat *print* hasil gambar desain, sedangkan tekstur lainnya dapat terlihat pada kain organdi yang tampak tipis dan transparan namun memberikan kesan mewah pada busana yang dikenakan. Sedangkan karya jadi pada ilustrasi *fashion* ini memiliki *background* polos dengan hanya diberi gradasi warna *peach* untuk menyelaraskan warna dengan desain yang ada. Ruang kosong pada *background* diisi dengan *quotes* yang bertuliskan “*Party? Okay, miss simplicity.*” Dengan mengacu pada jenis huruf *serif* dalam tipografi, serta memperhatikan prinsip-prinsip desain seperti, harmoni, keseimbangan, proporsi, irama, dan pusat perhatian, karya 6 dapat divisualisasikan.



Secara keseluruhan karya berjudul “*Simple*” ini mencerminkan sosok figur seorang wanita berkulit sawo matang, bertubuh tinggi langsing, berambut pendek dengan poni, berpenampilan unik untuk datang ke sebuah pesta dengan gaya sederhana namun tetap terlihat elegan. Melalui *quotes* “*Party? Okay, miss simplicity.*” yang dituliskan pada karya terdapat pesan yang ingin disampaikan, bahwa pesta bukanlah sebuah acara yang selalu membuat setiap wanita bingung dalam berpenampilan. Tetap menggunakan busana pilihan dengan nyaman, namun tetap menyesuaikan.

#### 4.7 Karya 7



Gambar 4.23 Karya 7

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019

##### 4.7.1 Spesifikasi Karya 7

Judul : *Right Place*

Media : *Digital painting* dan kain organdi

Ukuran: 80 cm x 100 cm

Tahun : 2019

#### 4.7.2 Deskripsi Karya

Ilustrasi *fashion* yang berjudul “*Right Place*” ini menampilkan figur seorang wanita berhijab dengan tubuh langsing tidak terlalu tinggi yang berpose menghadap depan dengan tangan kiri di pinggang, dikomposisikan pada pinggir kanan bidang kanvas, berwarna kulit sawo matang, menggunakan busana atasan berwarna hitam dengan *turtleneck* dan rok berlapis berwarna biru tua, menggunakan selendang bulu berwarna biru tua, *booth* berwarna biru tua, menggunakan perhiasan berupa kalung mutiara dan anting berwarna putih, menggunakan riasan wajah sambil memandang tegas, dan dengan tampilan gambar keseluruhan badan. Ilustrasi ini menampilkan salah satu *fashion* busana wanita yang dapat digunakan pada saat akan pergi ke pesta. Serta tambahan *quotes* bertuliskan “*Ordinary is extraordinary in the right place.*” Menggunakan huruf *playfair display* yang terdapat pada bagian sebelah kiri atas gambar berwarna hitam dan *background* gradasi berwarna biru. Karya ilustrasi *fashion* ini dibuat dengan media *digital painting*, lalu *print* pada kain kanvas, kemudian dispanram dan bingkai kayu, juga penerepan kain organdi sebagai media gaun yang digunakan.

#### 4.7.3 Analisis Karya

Karya pada ilustrasi *fashion* busana ini memiliki 2 warna yaitu, biru dan hitam. Secara keseluruhan figur seorang wanita hijab dalam gambar terlihat tampil elegan dan *glamour*, mengenakan selendang bulu, perhiasan berupa anting berlian dan kalung mutiara, serta *boots* yang berkilau. Warna biru sering kali mengisyaratkan kepribadian seseorang yaitu stabil, cerdas, dan dapat dipercaya. Sedangkan dalam hal lain, warna biru mewakili warna langit dan laut yang memberikan ketenangan,

luas, dan terbuka. Ada pula warna hitam pada bagian baju dengan *turtleneck* dan celana legging. Hitam merupakan warna yang mengisyaratkan misterius namun atraktif. Busana dan riasan pada tampilan di selaraskan dan bersatu dalam balutan busana pesta. Figur wanita terlihat cantik, dengan tubuh langsing dan tidak terlalu tinggi berpose dengan balutan busana pesta. Ilustrasi *fashion* pada karya ini dibuat dengan menggunakan teknik kerut pada bagian rok yang ditumpuk hingga membuat beberapa lapisan.

*Digital painting* yang merupakan media yang digunakan sebagai berkarya. Unsur desain seperti garis tampak terlihat jelas pada setiap goresan-goresan pada gambar. Garis nyata pada setiap gambar proporsi hingga busana yang dikenakan, serta keberadaan garis imajinatif dapat dirasakan keberadaannya yang tercipta oleh warna. Bentuk-bentuk raut juga dapat terlihat dari proporsi tubuh seperti lingkaran, persegi dan persegi panjang yang tertutup oleh warna. Adapun unsur tekstur yang dapat dilihat dan dirasakan pada permukaannya. Terdapat kain kanvas yang terlihat tebal dan tidak kusut, sedangkan pada permukaan terasa halus karna sudah terdapat hasil *print* ilustrasinya. Ada juga kain organdi yang tampak tipis dan transparan seperti kaca, dan kain bulu yang terasa halus saat diraba. Sedangkan karya jadi pada ilustrasi *fashion* ini memiliki *background* polos dengan hanya diberi gradasi warna biru untuk meyelaraskan warna dengan ilustrai yang ada. Ruang kosong pada *background* diisi dengan *quotes* yang bertuliskan “*Ordinary is extraordinary in the right place.*” Dengan mengacu pada jenis huruf *serif* dalam tipografi, serta memperhatikan prinsip-prinsip desain seperti, harmoni, keseimbangan, proporsi, irama, dan pusat perhatian, karya 7 dapat tervisualisasikan.

Secara keseluruhan karya berjudul “*Right Place*” ini mencerminkan sosok figur seorang wanita berparas cantik menggunakan hijab dengan tampilan yang menarik perhatian membawa selendang bulu terlihat cukup heboh, namun tetap terlihat elegan dan mewah pada pesta. Melalui *quotes* “*Ordinary is extraordinary in the right place.*” yang dituliskan pada karya terdapat pesan yang ingin disampaikan, bahwa percaya dirilah dengan apaun yang kalian kenakan. Dengan menyesuaikan diri pada tempat dan waktunya, sesuatu yang terlihat biasa akan menjadi luar biasa. Begitu juga sebaliknya, bahwa sesuatu yang luar biasa digunakan pada tempat dan waktu yang tidak sesuai maka akan terlihat berlebihan dan menjadi tidak biasa. Diri sendiri adalah cerminan bagaimana orang lain akan beranggapan terhadap apa yang digunakan. Jadilah bijak, tetap menyesuaikan diri dan kemampuan.

#### 4.8 Karya 8



Gambar 4.24 Karya 8  
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019

#### 4.8.1 Spesifikasi Karya 8

Judul : *Brave*

Media : *Digital painting* dan kain organdi

Ukuran: 80 cm x 100 cm

Tahun : 2019

#### 4.8.2 Deskripsi Karya

Ilustrasi *fashion* yang berjudul “*Brave*” ini menampilkan figur seorang wanita dengan tubuh gemuk tinggi yang berpose sepertiga hadap kiri, tangan kanan di pinggang dan tangan kiri seperti mengisyaratkan sesuatu, dikomposisikan pada pinggir kanan bidang kanvas, berwarna kulit gelap, rambut panjang terikat berwarna ungu, menggunakan gaun putih panjang dengan belahan pada bagian depan berwarna putih, *high heels* berwarna putih, menggunakan perhiasan berupa anting, kalung, dan gelang berwarna putih, cat kuku berwarna ungu, menggunakan riasan pada wajah yang tampak tersenyum tipis, dan serta dengan tampilan gambar keseluruhan badan. Ilustrasi ini menampilkan salah satu *fashion* busana wanita yang dapat digunakan pada saat akan pergi ke pesta. Serta tambahan *quotes* bertuliskan “*My opposite color isn’t my enemy.*” Menggunakan huruf *playfair display* yang terdapat pada bagian sebelah kiri atas gambar berwarna hitam dan *background* gradasi berwarna abu-abu. Karya ilustrasi *fashion* dibuat dengan media *digital painting*, lalu *print* pada kain kanvas, kemudian dispanram dan bingkai kayu, juga penerepan kain organdi sebagai media gaun yang digunakan.

### 4.8.3 Analisis Karya

Ilustrasi *fashion* tercipta dari kombinasi warna netral. Pada gaun berwarna putih yang digunakan figur wanita tampak kontras dengan warna kulit yang cenderung gelap, serta warna rambut dan kuku yang menggunakan warna ungu. Warna putih memberikan arti kesucian, kepolosan, cahaya, kelembutan, ketulusan, kesempurnaan, bersih, dan lain sebagainya. Namun warna putih pada gaun yang digunakan pada figur wanita seperti mengisyaratkan kepribadian yang terbuka, mandiri, fleksibel, rapi, kritis, hati-hati, cermat, adil dan tidak memihak. Dengan gaya rambut panjang terikat berwarna ungu, perhiasan berupa anting, kalung, dan gelang berwarna putih, membuat figur wanita tampil sederhana, anggun, dan elegan. Berpose sambil menatap setiap orang yang melihatnya dan tersenyum tipis, figur wanita tampak tampil berani. Desain pada karya ini dibuat dengan teknik mengerutkan pada bagian atas gaun untuk menghasilkan lipatan-lipatan pada gaun.

Ilustrasi *fashion* hasil *digital painting* terdapat unsur-unsur yang dapat terlihat. Unsur garis yang tampak nyata disetiap goresan pada ilustrasi dan garis imajinatif juga dapat dirasakan keberadannya. Terdapat juga bentuk-raut yang tertutup oleh warna yang terdapat pada gambar desain. Adapun unsur tekstur pada karya yang terdapat pada permukaan yaitu kain kanvas dan kain organdi. Kain kanvas yang tampak halus pada permukaan dan kain organdi yang terlihat tipis dan transparan memberikan efek mewah pada gaun. Sedangkan karya jadi pada ilustrasi *fashion* ini memiliki *background* polos dengan hanya diberi gradasi warna abu-abu untuk meyelaraskan warna dengan desain yang ada. Ruang kosong pada

*background* diisi dengan *quotes* yang bertuliskan “*My opposite color isn’t my enemy.*” dengan mengacu pada jenis huruf *serif* dalam tipografi, serta memperhatikan prinsip-prinsip desain seperti, harmoni, keseimbangan, proporsi, irama, dan pusat perhatian, karya 8 dapat tervisualisasikan.

Secara keseluruhan karya berjudul “*Brave*” ini mencerminkan sosok figur seorang wanita dengan tubuh gemuk, tidak terlalu tinggi, berwarna kulit gelap, tampil dengan berani menggunakan gaun berwarna putih pada pesta. Melalui *quotes* “*My opposite color isn’t my enemy.*” yang dituliskan pada karya terdapat pesan yang ingin disampaikan bahwa cobalah untuk tampil berani di depan umum. Dengan tetap menjadi diri sendiri, percaya diri, dan bangga terhadap anugerah yang telah dimiliki, merupakan kunci untuk tampil berani. Karya ini terinspirasi dari seorang penyanyi bernama Lizzo yang mengajak seluruh penonton pada konsernya untuk bangga pada diri sendiri, mencintai diri sendiri, dan sama-sama untuk mengucapkan mantra kecil bersamanya yaitu, “*I love you, you are beautiful, and you can do anything!*”. Lizzo percaya bahwa kita bisa melakukannya untuk menyelamatkan diri kita terlebih dahulu dan kemudian bisa mengubah dunia.

## 4.9 Karya 9



Gambar 4.25 Karya 9  
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019

### 4.9.1 Spesifikasi Karya 9

Judul : *This Is Not Complicated*

Media : *Digital painting* dan kain organdi

Ukuran: 80 cm x 100 cm

Tahun : 2019

### 4.9.2 Deskripsi Karya

Ilustrasi *fashion* yang berjudul “*This Is Not Complicated*” ini menampilkan figur seorang wanita hijab dengan tubuh tinggi gemuk yang berpose menghadap sepertiga kanan, tangan kanan berada dipinggang dan tangan kiri seolah sedang mengisyaratkan sesuatu, dikomposisikan pada tengah bidang kanvas, berwarna kulit cerah, menggunakan gaun berwarna *baby pink*, bolero brokat serta pita berwarna *dusty pink*, hijab berwarna hitam, cat kuku berwarna hitam, menggunakan riasan pada wajah, dan serta dengan tampilan keseluruhan badan. Ilustrasi ini



menampilkan salah satu *fashion* busana wanita yang dapat digunakan pada saat akan pergi ke pesta. Serta tambahan *quotes* bertuliskan “*Easy, I got things covered.*” Menggunakan huruf *playfair display* yang terdapat pada bagian sebelah kanan atas gambar berwarna putih dan *background* gradasi berwarna *dusty pink*. Karya ilustrasi *fashion* ini dibuat dengan media *digital painting*, lalu *print* pada kain kanvas, kemudian dispanram dan bingkai kayu, juga penerepan kain organdi sebagai media gaun yang digunakan.

#### **4.9.3 Analisis Karya**

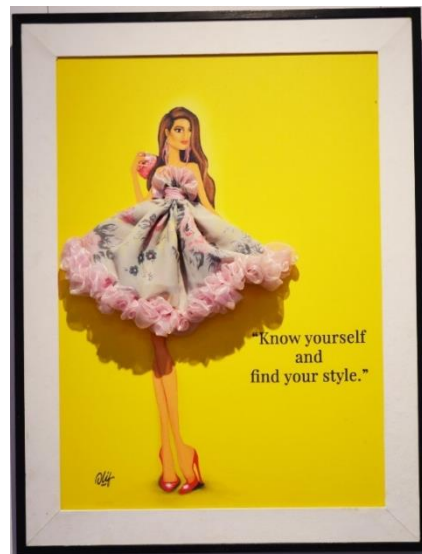
Karya pada ilustrasi *fashion* ini memiliki kombinasi warna magenta dan *baby pink* pada gaun. Warna magenta memiliki arti semangat, kuat dan energi. Sedangkan warna *baby pink* memiliki arti feminin, romantis, dan cinta. Keserasian warna desain tercipta dengan intensitas warna yang tepat hingga dapat menyelaraskan warna. Figur wanita berwarna kulit cerah, bertubuh gemuk tinggi, menggunakan hijab berwarna hitam, mengenakan gaun sederhana untuk tampil dalam pesta sambil berpose santai. Ilustrasi *fashion* pada karya ini menggunakan teknik kerut pada bagian bawah gaun, kemudian dijahit menggunakan mesin jahit supaya terlihat lebih rapih. Sedangkan pada bagian atas menggunakan balero berlapis brokat dengan sentuhan pita pada bagian depan untuk memberikan kesan manis.

Unsur garis pada karya ini dapat terlihat nyata pada setiap goresannya dan juga garis imajinatif yang dapat dirasakan keberadaannya pada ilustrasi *fashion*. Terdapat juga bentuk-bentuk raut yang terlihat pada proporsi dan ilustrasi *fashion* pada gambar yang tertutup oleh warna. Adapun tekstur yang dapat dilihat dan dirasakan pada permukaan karya. Kain kanvas yang terlihat tebal dan tidak mudah

kusut terasa halus pada permukaan yang sudah tertutupi oleh print ilustrasinya, serta kain organdi yang terlihat tipis dan transparan memberikan efek sentuhan manis pada desain. Sedangkan karya jadi pada ilustrasi *fashion* ini memiliki *background* polos dengan hanya diberi gradasi warna merah muda untuk meyelaraskan warna dengan desain yang ada. Ruang kosong pada *background* diisi dengan *quotes* yang bertuliskan “*Easy, I got things covered.*” Dengan mengacu pada jenis huruf *serif* dalam tipografi, serta memperhatikan prinsip-prinsip desain seperti, harmoni, keseimbangan, proporsi, irama, dan pusat perhatian, karya 9 dapat tervisualisasikan.

Secara keseluruhan karya berjudul “*This Is Not Complicated*” ini mencerminkan sosok figur seorang wanita hijab dengan tubuh gemuk tinggi berpenampilan sederhana namun anggun untuk menghadiri pesta. Melalui *quotes* “*Easy, I got things covered.*” yang dituliskan pada karya terdapat pesan yang ingin disampaikan, bahwa untuk berpenampilan anggun tidaklah serumit seperti yang ada dalam pikiran. Justru terkadang terlalu banyak berfikir juga akan menimbulkan pikiran berlebih yang membuat semakin tidak percaya diri. Cukup menyesuaikan tempat dan waktu, menjadi pribadi sendiri, maka segala sesuatu yang digunakan akan terasa nyaman.

## 4.10 Karya 10



Gambar 4.26 Karya 10  
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019

### 4.10.1 Spesifikasi Karya 10

Judul : *Find You*

Media : *Digital painting* dan kain organdi

Ukuran: 60 cm x 80 cm

Tahun : 2018

### 4.10.2 Deskripsi Karya

Ilustrasi *fashion* yang berjudul "*Find You*" ini menampilkan figur seorang wanita dengan tubuh tidak terlalu tinggi langsing yang sedang berpose menghadap depan dengan kepala mengarahkan pandangan ke sepertiga kanan, dikomposisikan pada pinggir kiri bidang kanvas, berwarna kulit sawo matang, dengan rambut panjang terurai berwarna coklat, tangan kanan menggenggam dompet berwarna merah muda, menggunakan gaun pendek bermotif bunga kombinasi warna abu-abu dan

*baby pink*, cat kuku berwarna *baby pink*, *high heels* berwarna merah muda, menggunakan perhiasan berupa anting bulu berwarna merah muda, menggunakan riasan pada wajah yang tampak tersenyum tipis, dan serta dengan tampilan gambar keseluruhan badan. Ilustrasi ini menampilkan salah satu *fashion* busana wanita yang dapat digunakan pada saat akan pergi ke pesta. Serta tambahan *quotes* bertuliskan “*Know yourself and find your style.*” Menggunakan huruf *playfair display* yang terdapat pada bagian sebelah kanan bawah gambar berwarna hitam dan *background* berwarna kuning. Karya ilustrasi *fashion* ini dibuat dengan media *digital painting*, lalu *print* pada kain kanvas, kemudian dispanram dan bingkai kayu, juga penerepan kain organdi sebagai media gaun yang digunakan.

#### **4.10.3 Analisis Karya**

Ilustrasi *fashion* pada karya ini menggunakan warna yang tidak terlalu mencolok pada gaun yang digunakan figur wanita. Dengan kombinasi warna *baby pink* dan abu-abu bermotifkan bunga memberikan kesan *girly*. Menggunakan *high heels* berwarna merah muda, rambut panjang terurai, memegang dompet kecil, dan anting bulu-bulu, membuat figur wanita pada gambar terlihat semakin *girly* sambil berpose anggun dalam pesta. Figur wanita dalam gambar memiliki proporsi tubuh tidak terlalu tinggi dan kurus, pada umumnya wanita yang memiliki proporsi seperti ini sering kali disebut bertubuh mungil. Ilustrasi *fashion* berupa gaun pendek yang digunakan figur wanita pada gambar menggunakan smok pada bagian bawah gaun, dan motif bunga dibuat menyesuaikan dengan tampilan figur wanita.

Unsur garis dan bentuk-bentuk raut dapat dilihat dalam gambar. Garis yang terlihat dari setiap goresan yang dihasilkan *digital painting*, serta bentuk seperti

lingkaran dan persegi yang tertutup oleh warna juga dapat dirasakan keberadaannya. Adapun tekstur yang dihasilkan oleh kain yang terdapat pada karya, yaitu kain organdi yang terlihat tipis dan transparan namun terasa halus dipermukannya yang memberikan kesan mewah pada gaun. Sedangkan karya jadi pada ilustrasi *fashion* ini memiliki *background* polos dengan hanya diberi warna kuning untuk memberikan kontras warna yang jelas untuk menunjukkan kesan ceria dan segar pada gambar. Ruang kosong pada *background* diisi dengan *quotes* yang bertuliskan “*Know yourself and find your style.*” Dengan mengacu pada jenis huruf *serif* dalam tipografi, serta memperhatikan prinsip-prinsip desain seperti, harmoni, keseimbangan, proporsi, irama, dan pusat perhatian, karya 10 dapat tervisualisasikan.

Karya ini merupakan hasil karya pertama penggunaan media *digital painting* dan kain organdi. Secara keseluruhan karya berjudul “*Find You*” ini mencerminkan pencarian jati diri sosok figur seorang wanita berparas cantik bertubuh mungil menggunakan gaun pendek dengan tampilan rambut panjang terurai dan menggunakan *high heels* berpose anggun namun terlihat *girly* secara tampilan dalam menghadiri pesta. Melalui *quotes* “*Know yourself and find your style.*” yang dituliskan pada karya terdapat pesan yang ingin disampaikan, bahwa dalam berpenampilan baiknya kenali diri sendiri terlebih dahulu, barulah kemudian memilih *fashion* sesuai penampilan diri. Karena menjadi diri sendiri tetaplah cara ternyaman untuk tampil percaya diri di depan umum.

## **BAB 5**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Proyek studi ini menghasilkan karya berupa perancangan ilustrasi *fashion* sebagai media komunikasi kampanye anti *body shaming* dengan menggunakan *digital painting* dan kain organdi pada tampilan karya. Dengan mempertimbangkan konsep ide, tampilan karya, alat dan bahan, target *audience*, dan ilustrasi *fashion* busana wanita yang digunakan, tema pesta dijadikan acuan sebagai pilihan dalam pembuatan karya untuk menampilkan beragam figur wanita dengan upaya dapat mewakili beberapa karakter wanita yang ada serta menggunakan desain gaun pesta yang juga telah disesuaikan. Dalam setiap karya memiliki *quotes* dengan tujuan menyampaikan pesan yang dapat mewakili karakter dan ilustrasi yang terdapat pada gambar sebagai kampanye anti *body shaming*.

Terdapat 10 karya yang telah dibuat menggunakan teknik *digital painting* yang kemudian digabungkan dengan kain organdi sebagai gaun yang digunakan pada karakter wanita dalam gambar. Target *audience* untuk karya ini merupakan para wanita kisaran usia 20-27 tahun. Dengan 9 karya berukuran 80 x 100 cm dan 1 karya berukuran 60 x 80 cm, karya ini dapat dijadikan sebagai refreansi ilustrasi *fashion* berupa gaun pesta dan menjadi karya penghias ruang.

Karya jadi hasil proyek studi ini telah dipamerkan pada tanggal 9 - 13 Desember 2019, di Galeri 3 gedung B9, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. *Audience* yang datang dan turut serta mengapresiasi karya mayoritas merupakan sesama mahasiswa, tamu undangan dan beberapa masyarakat

umum sekitar. Pameran proyek studi ini juga mendapat apresiasi oleh seorang jurnalis untuk mereportase pameran dan menjadikannya berita pada media *online halosemarang.id*. Beberapa dari *audience* wanita juga berkomentar bahwa gambar dan *quotes* pada karya telah mewakili dirinya. Pameran dan karya proyek studi ini masih jauh dari sempurna, namun niat dan tujuan dalam berkarya telah tersampaikan pada target *audience*.

## 5.2 Saran

Bagi penulis dengan adanya proyek studi ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak dan menjadi portofolio untuk dijadikan bekal setelah lulus dari Universitas Negeri Semarang. Sebagai mahasiswi Desain Komunikasi Visual jurusan Seni Rupa seharusnya dapat mengembangkan minat dan kemampuan melalui ilmu pengetahuan yang telah didapat selama perkuliahan.

Bagi masyarakat diharapkan dengan adanya pameran proyek studi ini dan telah turut serta hadir mengapresiasi karya, dapat menjadi motivasi untuk lebih menyayangi diri sendiri dengan apa yang telah dimiliki dan selalu bersyukur atas segala sesuatu yang telah diberi dengan menjadikannya anugerah untuk tampil lebih percaya diri dan tetap menjadi diri sendiri.

Bagi institusi lembaga Pendidikan, diharapkan dapat menjadi referensi karya dengan menggunakan media *digital painting* dan kain organdi untuk menambah wawasan bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ana, Nur. 2015. *Efektivitas Bahan Ajar Manajemen Busana Wanita untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Prodi Tata Busana*. Skripsi. Semarang: FT Universitas Negeri Semarang.
- Aulianto, D.R. 2019. *Watsapp Sebagai Media Komunikasi (Studio Fenomenologi Motif Pengaturan Privasi Chatting Pengguna Watsapp dalam Komunikas Antarpribasi)*. Jurnal Komunikasi dan Media, Volume 3: 150. Tersedia di <http://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/commed/article/view/1031> [diakses 8-2-2020].
- B, Chandra.O. *et al.* 2019. *Perancangan Komunikasi Visual Social Campaign Media "Body Shimming" Pada Anak 13-18 tahun Pemakai Media Sosial*. Surabaya: Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra.
- Brown, Mason. 2010. *A Comprehensive Dictionary of Textile*. India: Abhishek Publications.
- Ching, Francis.D.K. 2002. *Menggambar Suatu Proses Kreatif*. Jakarta: Erlangga.
- Cui, Jingtao. 2017. *Research on Digital Painting Art and Its Diversified Performance*. College of Jilin University, volume 119: 1429-1432. Tersedia di <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=2ahUKEw1o3Nn5bjAhWB63MBHaJEBE8QFjAAegQIARAC&url=http%3A%2F%2Fdownload.atlantis->



press.com%2Farticle%2F25880939.pdf&usg=AOvVaw3GBTCbhk0NjNbZy  
zQwr86F [diakses 17-3-2019].

Damayanti, N.T. 2018. *Perancangan Ulang Identitas Visual dan Aplikasinya Pada Media Promosi Toko Aksesoris Ratu Paksi Semarang*. Skripsi. Semarang: FBS Universitas Negeri Semarang.

Daradjatun, N. dan Samuel Wattimena. 2003. *Inspirasi Mode Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Ernawati, *et al.* 2008. *Tata Busana Jilid 1 untuk Sekolah Menengah Kejuruan*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.

Faisal, M.A. 2017. *Perancangan Media Promosi Visual Blub Photography Jepara*. Skripsi. Semarang: FBS Universitas Negeri Semarang.

Fauzia, T.F. dan Rahmiaji, L.R. 2019. *Memahami Pengalaman Body Shaming Pada Remaja perempuan*. Semarang: Ilmu Komunikasi Universitas Diponegoro.

Hasanah, U. *et al.* 2011. *Menggambar Busana*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.

Hasyim, M. 2016. *Fashion Sebagai Komunikasi: Analisis Semiotis Atas fashion Jokowi Pada Pemilihan Presiden 2014*. Makassar: Universitas Hasanuddin.

Hendrariningrum, R. dan M. Edy Susilo. 2008. *Fashion dan Gaya Hidup : Identitas dan Komunikasi*. Jurnal Komunikasi, volume 6: 26. Tersedia di

<https://media.neliti.com/media/publications/103100-ID-fashion-dan-gaya-hidup-identitas-dan-kom.pdf> [diakses 22-6-2019].

Irawan, Bambang dan Priscilla Tamara. 2013. *Dasar-dasar Desain*. Jakarta: Griya Kreasi.

Lestari, S.B. 2014. *Fashion sebagai Komunikasi Identitas Sosial di Kalangan Mahasiswa*. Jurnal Pengembangan Humaniora, volume 13: 226. Tersedia di <https://jurnal.polines.ac.id/index.php/ragam/article/view/514> [diakses 8-2-2020].

Mariana, Yuda. 2017. *Pembuatan Hiasan Tas dengan Teknik Bordir Aplikasi Seruni Tiga Dimensi dari Kain Chiffon, Organdi dan Satin*. Jurnal Penelitian Busana dan Desain, volume 1: 54. Tersedia di <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpbd/article/view/1324/919> [diakses 24-6-2019].


Mokhtar, Mumtaz. 2013. *A Conceptual and Technical Discussion on Digital Painting as New Media Art: Introducing Some Malaysian Works*. University Technology MARA, volume 4: 75. Tersedia di [https://www.researchgate.net/publication/286165885\\_A\\_Conceptual\\_and\\_Technical\\_Discussion\\_on\\_Digital\\_Painting\\_as\\_New\\_Media\\_Art\\_Introducing\\_Some\\_Malaysian\\_Works](https://www.researchgate.net/publication/286165885_A_Conceptual_and_Technical_Discussion_on_Digital_Painting_as_New_Media_Art_Introducing_Some_Malaysian_Works) [diakses 21-6-2019].

- Puteri, T. 2017. *Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Cerita Rakyat Aceh "Puteri Pukes" Untuk Anak Usia 10-12 Tahun*. Skripsi. Tangerang: Universitas Multimedia Nusantara Tangerang.
- Riyanto, A.A. dan Liunir Zulbahri. 2009. *Modul Dasar Busana*. Bandung: Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan UPI.
- Rondhi, M. dan Anton Sumartono. 2002. *Tinjauan Seni Rupa 1*. Semarang: FBS Universitas Negeri Semarang.
- Ruyadi, I. *et al.* 2017. *Media Komunikasi dan Informasi Dalam Menunjang Kegiatan Penyuluhan Pertanian*. *Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan*, Volume 5: 40-41. Tersedia di <http://journal.unpad.ac.id/jkip/article/view/11522> [diakses 8-2-2020].
- Sachari, A. dan Yanyan Sunarya. 2001. *Wacana Transformasi Budaya*. Bandung: Penerbit ITB.
- Sarwono, J. dan Hary Lubis. 2007. *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: ANDI.
- Siregar, H.F. *et al.* 2018. *Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia*. *Jurnal Teknologi Informasi*, volume 2: 113. Tersedia di <http://jurnal.una.ac.id/index.php/jurti/article/view/425> [diakses 8-2-2020].
- Sutinah, C. dan Hasnilda. 2006. *Mengawasi Mutu Busana jilid 7*. Bandung: Acarya Media Utama.

- Trisnawati, T.Y. 2011. *Fashion Sebagai Bentuk Ekspresi Diri Dalam Komunikasi*. The Messenger, volume III: 39. Tersedia di [https://www.researchgate.net/publication/321215400\\_Fashion\\_sebagai\\_Bentuk\\_Ekspresi\\_Diri\\_dalam\\_Komunikasi](https://www.researchgate.net/publication/321215400_Fashion_sebagai_Bentuk_Ekspresi_Diri_dalam_Komunikasi) [diakses 8-2-2020].
- Witarsa, V. A. 2015. *Eksplorasi Aplikasi Alas Kaki yang Terinspirasi dari Kelom Geulis*. Skripsi. Bandung: Fakultas Pendidikan Seni dan Desain UPI.
- Yulianto, F. dan Dhani. A. 2015. *Penerapan Digital Painting dalam film animasi 2D "Maju Komik Indonesia"*. Yogyakarta: STMIK AMIKOM Yogyakarta.

# LAMPIRAN

## Surat Pengangkatan Dosen Pembimbing



**UNNES**

**KEPUTUSAN**  
**DEKAN FAKULTAS BAHASA DAN SENI**  
**UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**  
**Nomor: 823/UN37.1.2/DK/2019**

**Tentang**  
**PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER**  
**GASAL/GENAP**  
**TAHUN AKADEMIK 2018/2019**

Menimbang : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Seni Rupa/Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Seni Rupa/Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni UNNES untuk menjadi pembimbing.

Mengingat : 1. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)  
 2. Peraturan Rektor No. 21 Tahun 2011 tentang Sistem Informasi Skripsi UNNES  
 3. SK. Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;  
 4. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;

Menimbang : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Seni Rupa/Seni Rupa Tanggal 16 Januari 2019

**MEMUTUSKAN**

Menetapkan :  
 PERTAMA : Menunjuk dan menugaskan kepada:  
 Nama : RAHINA NUGRAHANI, S.Sn, M.Ds.  
 NIP : 198302272006042001  
 Pangkat/Golongan : III/d  
 Jabatan Akademik : Lektor  
 Sebagai Pembimbing  
 Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :  
 Nama : KHOLIFAH SYABANIYAH  
 NIM : 2411415074  
 Jurusan/Prodi : Seni Rupa/Seni Rupa  
 Topik : Desain Fashion Busana Wanita dengan Media Digital  
 Painting dan Kain Organdi

KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

DITETAPKAN DI : SEMARANG  
 PADA TANGGAL : 17 Januari 2019

DEKAN



Dr. Muhammad Jazuli, M.Hum  
 NIP.196107041988031003


Tembusan

1. Pembantu Dekan Bidang Akademik
2. Ketua Jurusan
3. Petinggal



2411415074

..... FM-03-AKD-24/Rev. 00 .....



UNNES  
 FAKULTAS BAHASA DAN SENI

**Biodata Penulis**

Nama : Kholifah Syabaniyah  
NIM : 2411415074  
Prodi : Desain Komunikasi Visual, S1  
Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni (FBS)  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat, Tanggal Lahir : Jakarta, 26 Desember 1996  
Agama : Islam  
Alamat Rumah : Jl. Puskesmas RT 003/RW 011, Pondok Aren  
Tangerang Selatan, Banten  
*Phone* : 081310659626 / 081392437620  
*Instagram* : Olif\_sya  
*Facebook* : Kholifah Sya'baniyah  
*Email* : kholifahsyabaniyah@gmail.com

## Konsep Karya



### KONSEP KARYA

Busana merupakan salah satu kebutuhan primer bagi masyarakat, selain untuk menutupi aurat, melindungi dari panas matahari dan kotoran, busana juga membuat masyarakat dengan beragam kalangan menjadikannya sebagai identitas diri dalam kehidupan sehari-hari dan situasi tertentu. Sedangkan *fashion* pada busana sendiri, selalu berubah-ubah mengikuti *trend* setiap masanya agar terlihat tidak ketinggalan zaman dan selalu *up to date* setiap harinya.

Pada dasarnya pengguna *fashion* busana terbanyak adalah seorang wanita. Namun beberapa dari wanita merasa bahwa dirinya memiliki suatu kekurangan dibanding wanita lain. Hal tersebut membuat munculnya fikiran berlebih terhadap kekurangan yang dimiliki hingga merasa tidak percaya diri. Akan tetapi alangkah baiknya kekurangan yang dimiliki justru menjadi suatu kelebihan yang tidak dimiliki wanita lain dan menjadikan motivasi untuk tampil sesuai kepribadiannya sendiri.

Konsep desain *fashion* busana wanita tersebut sebagai gambaran bagi wanita untuk tetap bangga pada apa yang dimiliki. Dengan bermaksud menyatukan beragam wanita dengan keanekaragaman budaya, agama, ras, karakter, dan postur tubuh bersatu dalam suasana pesta. Menjadi inspirasi dalam pembuatan desain untuk dijadikan sebuah karya seni. Keterarikan dalam dunia *fashion* membuat media *digital painting* dan kain organdi menjadi mediator dalam pembuatan karya. Kain organdi dirasa cocok dalam pembuatan karya

## Poster Pameran



9-11  
Desember  
2019

Galeri 3  
Gedung B9  
Seni Rupa  
FBS, UNNES  
10.00 - 16.00 WIB

### PAMERAN PROYEK STUDI

Desain Fashion Busana Wanita  
dengan Media Digital Painting  
dan Kain Organdi.

Oleh :  
Kholifah Syabaniyah  
2411415074





## Undangan Pameran

### UNDANGAN Pameran Proyek Studi



Dengan hormat,

Saya Kholifah Syabaniyah, mahasiswi Seni Rupa (DKV) S1 Universitas Negeri Semarang mengundang Bapak /Ibu untuk menghadiri pembukaan dan mengapresiasi pameran "Desain Fashion Busana Wanita dengan Media *Digital Painting* dan Kain Organdi".

Pembukaan :  
9 Desember 2019  
pukul 10.00 WIB

Tempat :  
Gedung B9 Lt.1  
Galeri 3 FBS UNNES

Schubung dengan hal tersebut saya berharap Bapak /Ibu berkenan untuk menghadiri pameran tersebut, atas perhatian Bapak/Ibu saya ucapkan terimakasih.

Semarang, 3 Desember 2019  
Penyelenggara Pameran

  
Kholifah Syabaniyah

## Banner Pameran



### PAMERAN PROYEK STUDI

Desain Fashion Busana  
Wanita dengan Media  
Digital Painting dan  
Kain Organdi.

9 - 11

Desember 2019  
10.00 - 16.00 WIB  
Galeri 3 Gedung B9

Oleh :  
Kholifah Syabaniyah  
2411415074

## Dokumentasi pameran







### Artikel Halosemarang.id

Keindahan Desain Fashion Busana Wanita dengan Media Digital Painting dan Kain Organdi

Tulisan ini kiriman Wahyu Lucky Pramesthi, Mahasiswa Jurusan Teknologi Pendidikan Unnes.

Oleh Halo Semarang — pada 10 Des 2019

Bagikan

Partai Gelora Kota Semarang Bentuk Pengurus di Tingkat Kecamatan

Hypemet di Jateng Tumbuh Signifikan, Sumbang Kontribusi Sebesar 10...

Dewan Dorong Pemanfaatan Aset Mangkrak

Ratusan Buruh Demo Tolak RUU Cipta Lapangan Kerja di Balai Kota...

Disetujui Dewan, Ganjar Siap Gaspol Pengelolaan Migas di Jateng

Ganjar Lantik 11 Pejabat Setahan Tidak Performe Langsung Copot