

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Doodling merupakan teknik menggambar atau mencoret secara spontan, dalam menggambarkan bentuk yang ada oleh pikiran kita. Pada dasarnya menggambar *doodle* menghasilkan bentuk-bentuk yang imajinatif dan beragam. Keunikan inilah yang akhirnya banyak digunakan dalam bidang *fashion* sebagai pengaplikasian motif pada busana, baik itu secara digital *printing* maupun manual yang biasa dicoretkan langsung di atas material tekstil. Dalam dunia *fashion* Indonesia, produk yang menggunakan aplikasi teknik *doodling* ini sebagai motif dua dimensi sebagian besar berupa tas atau *pouch* dari material kanvas yang digambar menggunakan pensil dan spidol marker, atau pakaian bentuk kaos, celana polos dan sepatu yang dicoret-coret. Salah satu tema *doodle* yang sering diangkat adalah *doodle* berbentuk sebuah *creatures* fiktif dan memiliki bentuk beragam yang biasa disebut dengan *monster*. *Monster* sendiri identik dengan suatu makhluk hidup yang keberadaannya belum dipastikan nyata atau tidak, membuat *monster* ini memiliki beragam bentuk berdasarkan penjelasan atas penglihatan atau pemikiran seseorang. Karena bentuknya yang variatif ini menjadikan *monster* sebagai bentuk yang sering diangkat pada dunia desain. Dalam perkembangan *fashion design* tema *monster* sering ditemukan dalam gaya berpakaian *street style*.

Gaya *rave* merupakan salah satu *street style* atau gaya berpakaian kalangan remaja yang tergabung dalam suatu *youth subculture* yang menggemari pesta musik besar dengan penampilan *disc jockey* yang biasanya disebut *electronic dance music*. *Ravers style* tergolong dalam gaya *cyber fashion*. Para *ravers* yang sebagian besar adalah generasi muda ini mendukung kemajuan teknologi informatika dan menganggap hal-hal yang maya dan fiktif adalah bagian dari hidup mereka.

Pada tahun 2010 di Amerika Serikat, gaya *rave* menjadi populer dikalangan remaja sehingga gaya ini yang sebelumnya merupakan kultur yang illegal menjadi legal. Adanya legalitas dari gaya *rave* ini membuat banyak brand, retail, maupun website menjual pakaian, kostum dan aksesoris dengan mengangkat gaya *rave* tersebut. Namun perkembangan penjualan pakaian dengan gaya *raver* di Indonesia masih sulit ditemukan.

Membuat busana gaya *raver* di Indonesia memiliki potensi dalam berbisnis, dimana penjualan busana *fashion* gaya *raver* ini masih sulit ditemukan di Indonesia. Orang-orang yang tergolong dalam segmentasi gaya ini biasanya membeli produk *fashion* gaya *raver* melalui web luar negeri. Namun, pembelian produk *fashion* melalui web di luar negeri memiliki beberapa kendala seperti *shipping fee* yang cukup tinggi, pembayaran pajak produk luar dan estimasi waktu yang panjang untuk produk tersebut sampai. Padahal, di Indonesia memiliki material yang mendukung untuk membuat produk *fashion* gaya *raver*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang berkaitan, yaitu:

1. Dalam beberapa hal produk *handmade* dengan aplikasi teknik doodling masih kurang dalam inovasi pengembangan tekniknya. Produk yang dihasilkan diharapkan bisa menjadi produk *handmade* yang memiliki nilai estetika dengan adanya inovasi teknik dan material pendukung.
2. Kepopuleran gaya *rave* yang semakin berkembang dalam kalangan anak remaja memiliki potensi peluang yang tinggi dalam mendesain busana.
3. Adanya potensi pada gaya *rave* dalam berbisnis dengan memaksimalkan material yang sangat mendukung di Indonesia.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengaplikasian gambar *doodling* dalam sebuah produk *handmade* agar menjadi produk yang memiliki nilai estetika dan ekonomi?
2. Bagaimana cara mengolah potensi pengaplikasian gambar *doodling* dalam sebuah produk *handmade* agar menjadi produk yang memiliki nilai produk yang menggunakan teknik *doodling* di Indonesia?
3. Bagaimana memanfaatkan peluang berbisnis dalam melihat potensi dari perkembangan *trend* melalui pengembangan teknik *doodling*?

1.4 Batasan Masalah

Berikut batasan masalah untuk penelitian pengaplikasian teknik *doodling* :

1. Pengaplikasian teknik *doodling* yang dilakukan secara manual menggunakan cat tekstil dengan bermacam bentuk dan hasilnya, seperti cat tekstil cair, cat tekstil datar, cat tekstil timbul, *puff cream*
2. Pengaplikasian teknik *doodling* dengan teknik pendukung seperti *hand embroidery*, dengan menggunakan material berbagai macam benang, *sequins*, *beads*.
3. Dengan batasan wilayah penelitian di kota metropolitan.

1.5 Tujuan Perancangan

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan inovasi desain dalam produk *fashion* dengan aplikasi teknik *doodling* berupa busana kostum gaya *rave*.
2. Menghasilkan produk *fashion* gaya *rave* di Indonesia, sehingga segmentasi tidak perlu lagi membeli produk *fashion* gaya *rave* melalui *website* luar.

1.6 Manfaat Perancangan

Dari tujuan penelitian di atas dapat disimpulkan manfaat perancangan, yaitu :

1. Menghasilkan produk *fashion* dengan inovasi desain dalam mengembangkan pengaplikasian teknik *doodling* pada masyarakat Indonesia, khususnya pada masyarakat yang memiliki *passion* di bidang desain dan *fashion*.
2. Menambah referensi teknik dalam mendesain sebuah produk dengan teknik *doodling*.
3. Mengangkat potensi dari trend gaya *rave* sebagai acuan dalam *style fashion*.
4. Menghasilkan produk *fashion* gaya *rave* di Indonesia, sehingga segmentasi tidak perlu lagi membeli produk *fashion* gaya *rave* melalui web luar.

1.7 Metodologi Penulisan

Berikut metodologi penulisan yang dilakukan dalam penelitian ini :

1. Studi Literatur
Mencari referensi teori tentang menggambar *doodling* yang relevan dengan permasalahan yang ditemukan.
2. Observasi
Pengamatan secara langsung pada pasar yang sesuai.
3. Wawancara

Melakukan wawancara langsung dengan desainer-desainer gambar *doodling*.

4. Eksplorasi

Membuat eksplorasi menggambar *doodling* dengan teknik pendukung lainnya.

1.8 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan permasalahan dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan teori-teori yang mendukung dan digunakan untuk menyelesaikan permasalahan yang ada serta metode-metode yang digunakan dalam analisa.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang metode penelitian dan langkah-langkah yang digunakan dalam pemecahan masalah.

BAB IV PROSES PRODUKSI

Bab ini menjelaskan tentang proses produksi dan tata letak fasilitas produksi.

BAB V KESIMPULAN

Bab ini berisi kesimpulan dari dilakukannya penelitian ini.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian *Fashion*

Thomas Carlyle (1950) mengatakan, "Pakaian adalah perlambang jiwa. Pakaian tak bisa dipisahkan dari perkembangan sejarah kehidupan dan budaya manusia." *Fashion* dimetaforakan sebagai kulit sosial yang membawa pesan dan gaya hidup suatu komunitas tertentu yang merupakan bagian dari kehidupan sosial. Di samping itu, mode juga mengekspresikan identitas tertentu. *Fashion* yang dipilih seseorang bisa menunjukkan bagaimana seseorang tersebut memilih gaya hidup yang dilakukan. Seseorang yang sangat *fashionable*, secara tidak langsung mengkonstruksi dirinya sebagai seseorang dengan gaya hidup modern dan selalu mengikuti tren yang ada. Hal ini menunjukkan bahwa dalam dunia modern, gaya hidup membantu menentukan sikap dan nilai-nilai serta menunjukkan status sosial.

Mode atau *fashion* adalah gaya berpakaian yang populer dalam suatu budaya. Secara etimologi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, mode merupakan ragam cara atau bentuk terbaru pada suatu waktu tertentu (tata pakaian, potongan rambut, corak hiasan, dan sebagainya). Gaya dapat berubah dengan cepat. Mode yang dikenakan oleh seseorang mampu mencerminkan siapa si pengguna tersebut.

Maka dapat disimpulkan bahwa pengertian *fashion* adalah cara atau gaya berpakaian seseorang dalam mengekspresikan gaya hidup yang disukainya dengan meninggalkan identitas yang melekat pada dirinya. Ketika cara dan gaya seseorang tersebut diterima dan disukai di dalam masyarakat luas, maka akan menjadi sebuah trend sehingga banyak orang yang akan mengikuti cara atau gaya berpakaian tersebut.

2.1.1 Perkembangan *Fashion*

Fashion adalah suatu sistem penanda dari perubahan budaya menurut suatu kelompok atau adat tertentu. Bisa juga sebagai strata pembagian kelas, status, pekerjaan dan kebutuhan untuk menyeragamkan suatu pakaian yang sedang merek. Berikut ini adalah daftar urutan *fashion* dari terdahulu hingga terbaru berdasarkan tinjauan matakuliah sejarah seni rupa dan desain :

- Medieval

Sekitar tahun 1000 Masehi, *fashion* dengan gaya Eropa klasik abad ke-16 terlihat memiliki baju yang besar dan tidak minimalis, pada zaman tersebut semua model sangat terkesan sopan.

- 1940 - 1950

Era Perang Dunia II dan Perang Dingin, masa-masa klasikal saat foto mulai marak. Pakaian yang berkerah bundar dan lebar dengan baju luaran mulai populer. Model Pria masih sama dengan era *fashion* sebelumnya, sopan dengan topi dan jas.

- 1970 – 1980

Pada era ini semua orang sudah mengenal *fashion*. Dengan terkenalnya Madonna pada tahun 1980-an, Elvis Presley pada tahun 1970-an, dan perkembangan televisi memulai perkembangan *fashion* secara global. Mulai ada pakaian bernuansa *gothic*. Pakaian berbahan denim mulai sangat populer seiring populernya musik disko.

- 1990 – sekarang

Hampir semua bangsa mempunyai andil dalam menciptakan tren *fashion* di masing-masing negaranya, di setiap negara biasanya memiliki tren tersendiri dan persepsi yang berbeda dalam berekspresi tentang *fashion*, sehingga *fashion* yang tercipta hampir tidak ada batasannya pada era ini.

2.1.2 Klasifikasi *Fashion*

Berdasarkan sumber yang di kutip dari laporan tugas akhir mahasiswa Telkom University program kriya tekstil dan mode, menurut Sandra Burke (2011) produk *fashion* terdapat 4 jenis perbedaan yang ditentukan melalui pasar fashionnya, diantaranya sebagai berikut:

a. Tingkatan Pasar

Fashion dapat dikategorikan berdasarkan dikelompok mana mereka terlihat. *High fashion* mengacu pada desain dan gaya yang diterima oleh kelompok *fashion leaders*, yaitu konsumen yang paling pertama mengadaptasi perubahan *fashion*. *High fashion* biasanya diperkenalkan, di buat, dan di jual dalam jumlah yang terbatas dan dengan harga yang relatif tinggi. Sedangkan *mass fashion* atau *volume fashion* mengacu pada desain dan gaya yang diterima public lebih luas dan diproduksi dengan jumlah

yang banyak dengan harga yang relatif murah. (Solomon “*Consumer Behaviour : European Perspective Fashion*” 2004)

b. Sektor Pasar

Fashion merupakan salah satu sub-sektor industri kreatif Indonesia. Dalam sub-sektor ini *fashion* adalah kegiatan kreatif yang terkait dengan kreasi desain pakaian, desain alas kaki, dan desain aksesoris mode lainnya, produksi pakaian mode dan aksesorisnya, konsultasi lini produk *fashion*, serta distribusi produk *fashion*.

c. Busana dan Produk Kategori

Fashion memiliki banyak macam bentuk busana dan produk lainnya yang termasuk dalam *fashion*, seperti tas, sepatu, aksesoris, dll.

d. Demografis

Demografis merupakan salah satu dasar umum segmentasi pasar. Segmentasi pasar adalah cara yang efektif untuk meningkatkan efektivitas pemasaran. Demografis terdiri dari segmentasi usia, jenis kelamin, pekerjaan dan sebagainya. (Artikel segmentasi pasar dalam desain grafis. <http://dzikryshofwan09.blogspot.co.id/>)

Dalam tingkatan pasar terdapat tiga tingkatan yang berbeda yaitu:

a. *Haute Couture*

Adibusana (bahasa Perancis: *haute couture*) merupakan teknik pembuatan pakaian tingkat tinggi yang dibuat khusus untuk pemesannya, menggunakan bahan-bahan berkualitas terbaik, biasanya dihiasi detail, dikerjakan dengan tangan, dan pembuatannya memakan waktu lama.

b. *Ready-to-Wear*

Busana yang bisa langsung dipakai dengan mudah tanpa harus melakukan pengukuran badan dan memesan desainnya terlebih dulu seperti saat membuat busana couture atau memesan baju ke penjahit. Busana siap pakai juga tidak membutuhkan *fitting* berkali-kali untuk menyesuaikan dengan tubuh.

c. *Mass Market*

Adalah pasar yang luas atau target pasar yang memang untuk masyarakat luas namun tetap sesuai segmen yang telah di targetkan sebelumnya. Produk yang di pasarkan dalam mass market biasanya bersifat umum atau masal, karena sasarannya pun lebih umum namun tetap sesuai segmen yang telah ditetapkan sebelumnya.

Tingkatan tersebut dari *haute couture*, yang paling eksklusif, menawarkan tingkatan tertinggi dalam hal kreatifitas dan kualitas dalam desain serta mempertahankan harga yang tinggi, sampai tingkatan yang paling komersil dan tidak terlalu eksklusif dalam hal desain serta harga yang paling terjangkau dan murah yaitu pasar massal produksi.

Dalam hal sector pasar terdapat tiga perbedaan sektor yang menguasai dunia *fashion*, diantaranya sebagai berikut:

a. *Womenswear* (terbesar)

Merupakan produk *fashion* untuk wanita, mulai dari pakaian, tas, sepatu, aksesoris dan lainnya. *Womenswear* merupakan produk *fashion* terbesar karena kebanyakan perusahaan perusahaan yang menghasilkan produk *fashion* akan selalu membuat produk untuk wanita.

b. *Menswear*

Merupakan produk *fashion* yang diproduksi untuk pria, mulai dari pakaian, tas, sepatu, aksesoris dan lainnya.

c. *Childrenswear*

Merupakan produk *fashion* yang diproduksi untuk anak-anak, baik perempuan maupun laki-laki, mulai dari pakaian, tas, sepatu, aksesoris dan lainnya.

Busana dan kategori produk lainnya terdapat banyak sub-divisi yang dimana tiga kategori yang paling umum adalah untuk pakaian wanita (*womenswear*) yang diantaranya adalah pakaian sehari-hari (*daywear*), pakaian malam (*evening wear*), dan pakaian dalam (*lingerie*)

2.2 Pengertian Tekstil

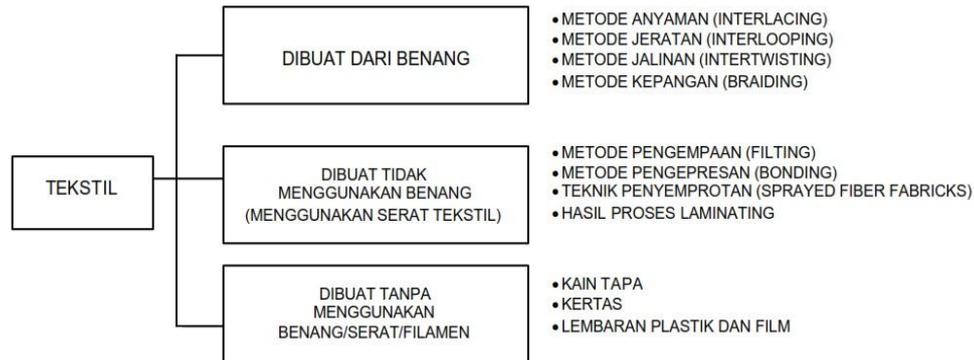
Tekstil berasal dari bahasa latin, yaitu *Texere* yang berarti menenun atau tenunan. Namun secara umum tekstil diartikan sebagai sebuah benda yang berasal dari serat yang kemudian yang dipintal (*spinning*) menjadi benang dan kemudian dianyam/ditenun (*weaving*) atau dirajut (*knitting*) menjadi kain yang setelah dilakukan penyempurnaan (*finishing*) digunakan untuk bahan baku produk tekstil. (Chamroel Djafri : 2003).

Pengertian tekstil menurut Kamus Mode Indonesia adalah : “1) kain atau bahan yang terbentuk dari benang, berasal dari serat alam maupun serat buatan yang telah dipintal. 2) kain yang terbentuk lewat berbagai cara seperti tenun, rajut, renda, simpul, atau kompresi. Sinonim; bahan, cita, kain.

2.2.1 Tekstil Berdasarkan Pembuatan

Produk tekstil dapat diklasifikasikan menjadi beberapa kategori berdasarkan bahan pembuatan produk tekstil tersebut. Secara garis besar produk tekstil dapat dibedakan menjadi 3 kategori yaitu produk tekstil yang dibuat dari benang, dibuat tidak menggunakan benang (menggunakan serat tekstil) dan dibuat tanpa menggunakan benang/serat/filamen.

Bagan 2.1 Klasifikasi Tekstil Berdasarkan Pembuatannya



Sumber : pustakamateri.web.id, 2016

2.2.2 Mapping Textile

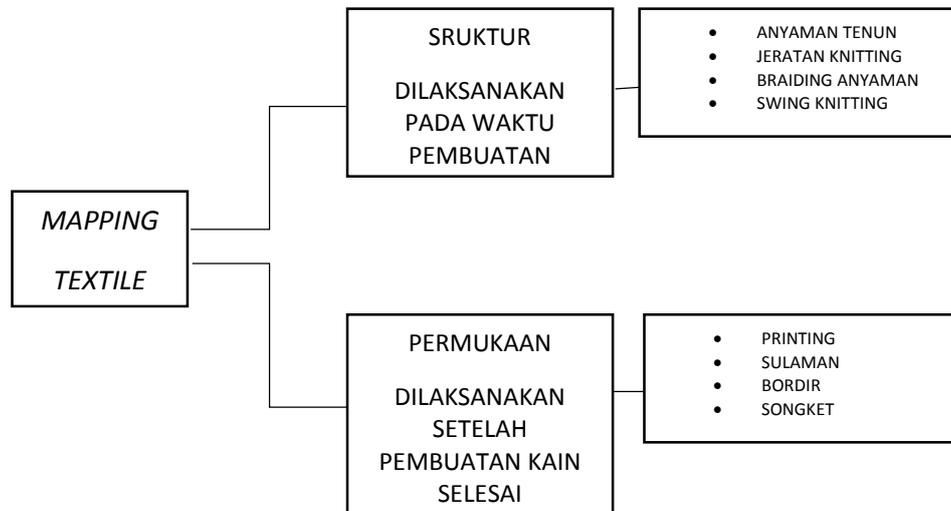
a. Desain Struktur (*structure*)

Desain struktur adalah desain dari konstruksi tekstil itu sendiri, baik yang berujud tekstil polos maupun dalam bentuk tekstil bercorak. Pada tekstil bercorak pembuatan corak dilakukan bersamaan dengan proses pembuatan lembaran tekstil tersebut. Desain struktur meliputi seluruh metode pembuatan tekstil, yaitu meliputi tekstil yang dibuat dari benang, tekstil yang dibuat tidak dari benang, dan tekstil yang dibuat tanpa serat benang maupun filamen.

b. Desain Permukaan (*surface*)

Desain permukaan tekstil merupakan desain yang ditujukan untuk memperkaya corak permukaan kain. Desain tersebut bisa mengambil bentuk dari benda-benda yang ada di sekeliling manusia atau berbentuk abstrak. Yang penting, desainnya berkualitas baik dan tidak monoton sehingga ketika dipandang orang tidak mudah merasa bosan. Biasanya, untuk apa kain itu akan digunakan, hampir selalu merupakan faktor terpenting dalam perencanaan pengembangan desain. Bahan-bahan pelapis atau bahan gorden, misalnya, dapat memiliki pola kain yang lebih lebar dibanding dengan kain untuk pakaian. Pola desain untuk dasi, juga akan berbeda jenisnya dengan desain yang

direncanakan untuk dicetak di atas meja linen. Hiasan pada kain harus dibuat dengan saksama, dan jangan sampai bergulung atau terlipat.



Bagan 2.2 Klasifikasi Desain Tekstil

Sumber : pustakamateri.web.id, 2016

2.3 Pengertian *Doodle*

Doodling adalah gaya menggambar secara spontan dengan cara mencoret dan terlihat abstrak dengan mengembangkan sebuah garis acak menjadi bentuk yang bermakna maupun tidak bermakna sama sekali, bahkan terkadang karya yang dihasilkan tidak memiliki bentuk yang benar namun terlihat unik dan menarik. Seperti kita ketahui tujuan dari kegiatan menggambar adalah untuk melatih proses mental, mengingat, berimajinasi, mengungkapkan emosi, dan meningkatkan kemampuan berpikir. Sebuah karya *doodle* biasanya melukiskan perasaan si pembuatnya, bisa terlihat dari goresan-goresan yang dihasilkan, kadang keluar tanpa disadari oleh pikiran kita. *Doodle art* kadang mampu menenangkan hati si pembuatnya. Semakin di buat dengan sepenuh jiwa dan perasaan, karya yang dihasilkan semakin menarik, unik dan bermakna dalam, dan itu membuat karya *doodle* tidak sekedar jadi hobi corat-coret, tapi juga mempunyai kedalaman makna dan gaya. (<http://www.desainstudio.com/2012>)

2.3.1 Perkembangan *Doodle*

Kata *doodle* pertama kali muncul pada awal abad ke-17 berarti bodoh atau bodoh. Ini mungkin berasal dari Jerman atau Nudeltopf Dusseldorf, berarti bodoh atau mie (harfiah "minum-minum").

Makna "bodoh, bodoh" yang dimaksud dalam judul lagu "*Yankee Doodle*", awalnya dinyanyikan oleh pasukan kolonial Inggris sebelum Perang Revolusi Amerika. Ini juga merupakan asal dari kata kerja abad kedelapan belas ini untuk mencoret-coret, yang berarti "untuk menipu atau membohongi". Arti modern muncul pada 1930-an baik dari makna ini atau dari kata kerja "untuk berlama-lama", yang sejak abad XVII telah memiliki makna membuang-buang waktu atau karena malas. Coret-coretan yang ditemukan dalam gua-gua zaman dulu itu salah satu gaya doodle art tertua, bahkan sebelum orang mengenal tulisan, dimana doodling dijadikan alat untuk menceritakan sebuah kisah turun temurun. (<http://www.desainstudio.com/2012>)

2.3.2 Teknik Menggambar *Doodle Art*

Doodle art adalah teknik menggambar spontan yang bentuknya *Freehand* semua bentuk bisa termasuk kedalam *doodle*. Teknik menggambar *doodle* seperti teknik menggambar pada umumnya yang biasa menggunakan arsir, blok, linear, dusel, pointilis, aquarel, dan plakat. Menurut Lei Melendres, *doodle art* terbagi menjadi 3 yaitu :

- *Unplanned Doodle* atau bisa disebut teknik menggambar *doodle* dengan cara spontan atau tanpa sketsa.
- *Semi Unplanned Doodle* atau bisa disebut Teknik menggambar *doodle* dengan spontan/langsung tetapi menggunakan sketsa.
- *Planned Doodle* atau bisa disebut Teknik menggambar *doodle* dengan rencana atau terlebih dahulu dengan menggunakan sketsa agar hasilnya lebih terkonsep dan terbilang rapi.

Bahan Bahan yang dibutuhkan untuk membuat *doodle* sangat mudah yaitu :

- *Sketchbook*, Buku, Buku Gambar, Atau media lainnya termasuk media menggambar
- Pensil ,Rautan Pensil ,dan Penghapus untuk menggambar sketsa
- *Drawing Pen/Pulpen* Gambar untuk menebalkan gambar sketsa
- Pensil Warna, Spidol Warna, Cat untuk mewarnai gambar agar terkesan ekspresif

2.3.3 Cara Membuat *Doodle*

Berikut langkah-langkah cara membuat *doodle* yang benar adalah sebagai berikut:

- a. Membuat Sketsa

Walaupun sebenarnya *Doodle Art* tidak menggunakan sketsa dan langsung menggambar, tetapi tidak masalah karena kita disini masih pemula dan pembuatan sketsa sangat diperlukan agar tidak terjadi banyak kesalahan/kekeliruan.

b. Menambahkan *Icon* gambar

Menambahkan *icon* gambar sesuai kreatifitas anda seperti gambar gambar karakter dan yang lainnya sesuka anda.

c. Menebalkan Ikon

Jika sudah terlihat bagus tebalkan gambar dengan spidol atau drawing pen agar terlihat jelas.

d. Mewarnai

Yang terakhir adalah mewarnai jika perlu agar gambar terkesan hidup.



Gambar 2.1 Cara Membuat *Doodle*

Sumber : <http://www.desainstudio.com/2012>

2.4 Ragam Gambar Berbeda Seni

Sepintas semua gambar corat coret di dinding nyaris sama tetapi jika diteliti ternyata corat coret memiliki banyak ragam. Ada doodle, mural, zentangle dan graffiti. Berikut perbedaan seni tersebut :

•**Mural**

Mural itu dalam bahasa indonesia berarti lukisan dinding atau media yang luas dan bersifat permanen lainnya. jadi, mural tidak bisa dilepaskan dari dinding untuk mendukung arsitektur. Biasanya, mural berisi lukisan untuk mengkritik sesuatu. Contohnya, mengkritik kerja pemerintah, dll. Biasanya, mural menggunakan cat minyak, cat tembok, ataupun cat kapur.

•**Grafiti**

Grafiti itu adalah coretan pada dinding yang menggunakan komposisi warna, garis, bentuk, volume, untuk menuliskan kata, simbol, atau kalimat tertentu. Grafiti

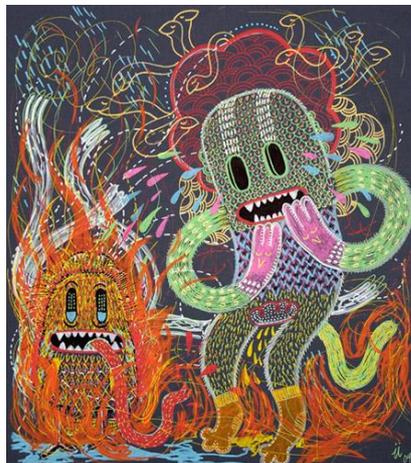
menggunakan alat cat semprot kaleng, sebelumnya grafiti dibuat menggunakan kuas / cat kapur lainnya.

•**Zentangle**

Zentangle adalah hasil seni yang menciptakan gambar indah dari pola-pola berulang. hampir mirip batik gitu.

•**Doodle**

Doodle art dalam bahasa indonesia berarti mencoret. Doodle art juga bisa disebut freehand art dan bersifat Abstract. Doodle Art ada yang berwarna dan ada yang tidak. walaupun tidak berwarna dan tidak memiliki bentuk yang benar, namun terlihat menarik. Doodle art sangat simple, dengan hanya menggunakan pulpen lalu kita mencoret-coret, itu semua termasuk doodle art. ciri utama doodle art adalah spontan. Q: kenapa doodle art identik dengan objek monster? A: tidak ada penjelasan mendetail mengenai itu. Mungkin itu hasil dari seni Doodle Art yang terus berkembang, agar terlihat menarik. seperti yang kita ketahui, ada tiga tipe doodle art. 1. unplanned -> tanpa sketch dasar 2. semi unplanned -> melalui pembuatan sketch dasar yang hanya sekedar 3. planned -> melalui pembuatan sketch dasar terlebih dahulu tidak masalah jika kita menggunakan salah satu dari type tersebut. karena yang terpenting adalah hasilnya. (<http://www.desainstudio.com/2012/04/mengenal-doodle-art.html>)



Gambar 2.2 Doodle Art Uberkraft (Matt Williams) UK, Master of Doodle Art

Sumber : www.hautstyle.co.uk/matt-williams-aka-uberkraft



Gambar 2.3 Doodle Art Jim Bradshaw, New Jersey, Master of Doodle Art
Sumber : www.mutantSPACE.com/jim-bradshaw-illustrations-doodle



Gambar 2.4 Doodle Art James Clapham, UK, Master of Doodle Art
Sumber : www.jamesclapham.com/Cliche-2016

2.5 Perbedaan Menggambar dengan Melukis

Menggambar (drawing) adalah kegiatan membentuk imajinasi, dengan menggunakan banyak pilihan teknik dan alat. Bisa pula berarti membuat tanda-tanda tertentu di atas permukaan dengan mengolah goresan dari alat gambar.

Kebanyakan karya dengan cara menggambar adalah representasi dari ingatan atau imajinasi seorang juru gambar secara spontan. Subjek ini bisa berupa tampilan realistis dalam kehidupan sehari-hari seperti potret. Atau yang setengah realistis seperti karya-karya sketsa atau yang benar-benar mementingkan gaya gambar seperti kartun, karikatur, atau gambar abstrak.

Seiring perkembangan, teknik menggambar secara umum dapat dibagi dua yaitu:

1. Secara manual (dengan goresan tangan) dan
2. Secara digital (Menggunakan program khusus gambar di komputer).

Melukis (Painting) adalah kegiatan mengolah medium dua dimensi, atau permukaan dari objek tiga dimensi untuk mendapat kesan tertentu. Medium lukisan bisa berbentuk apa saja, seperti kanvas, kertas, papan, dingsing dan bahkan film di dalam fotografi bisa dianggap sebagai media lukisan.

Jadi, lukisan adalah karya seni yang proses pembuatannya dilakukan dengan memoleskan cat dengan alat khusus lukis yaitu: kuas lukis, pisau palet atau peralatan lain, dengan memoleskan berbagai warna dan nuansa gradasi warna.

Proses menggambar dan melukis juga tidak terlalu berbeda. Ada tahap persiapan (ide / tema), lalu dilanjutkan dengan pembuatan rancangan dan terakhir penyelesaian (pembentukan objek dan pemberian warna beserta unsur-unsurnya).

(<http://www.evadollzz.com/2014/08/perbedaan-menggambar-dan-melukis.html>)

2.6 Pengertian *Style*

Gaya (*style*) adalah sebuah karakteristik dalam mempresentasikan sesuatu. Dalam lingkup pakaina, gaya merupakan karakteristik penampilan bahan pakaian, kombinasi fitur-fiturnya yang membuatnya berbeda denganpakaian lain. Contohnya, rok sebagai salah satu cara berpakaian wanita, pilihan lainnya adalah celana. Jas pria adalah salah satu cara berpakaian pria, pilihan lainnya adalah jaket olahraga. Gaya suatu saat bias di terima dan suatu saat bias pergi, namun gaya yang spesifik akan tetap diingat, entah itu dikatakan *fashion* atau tidak. (Dian Savitri, FE UI, 2008)

Gaya berkesinambungan dengan desain. Desain adalah versi spesifik dari suatu gaya. Contohnya rok yang menjadi gaya bepakaian wanita, namun memiliki desain yang berbeda-beda seperti A-line, *high waist*, rok mini, dan lain-lain. Biasanya produsen pakaian membuat beberapa variasi desain dari gaya yang edang digemari saat itu agar konsumen memiliki banyak pilihan. Baik gaya dan desain sama-sama berperan dalam menentukan fashion pada waktu itu.

Para desainer membuat berbagai macam gaya tiap musim berdasarkan dari apa yang menurut mereka akan disukai konsumen. Dari bermacam gaya itu, produsen pakaian akan memilih mana yng kiranya akan sukses dipaar, dan biasanya mereka menolak lebih banyak daripada yang mereka pilih. Penjual memilih mana yang pelanggan mereka mau dari apa yang ditawarkan produsen. Lalu pada akhirnya konsumen yang memegang peranan kunci, mereka memilih satu gaya dan menolak

gaya yang lain, dan hanya mereka yang pada akhirnya menentukan gaya mana yang akan menjadi *fashion*.

2.7 Pengertian Pakaian Kostum

Pakaian adalah bahan tekstil dan serat yang digunakan sebagai penutup tubuh. Pakaian adalah kebutuhan pokok manusia selain makanan dan tempat berteduh/tempat tinggal (rumah). Manusia membutuhkan pakaian untuk melindungi dan menutup dirinya. Namun seiring dengan perkembangan kehidupan manusia, pakaian juga digunakan sebagai simbol status, jabatan, ataupun kedudukan seseorang yang memakainya. Perkembangan dan jenis-jenis pakaian tergantung pada adat-istiadat, kebiasaan, dan budaya yang memiliki ciri khas masing-masing. (<http://eprints.uny.ac.id/>)

Seiring perkembangan zaman, fungsi pakaian pun bertambah selain menjadi perlindungan dan menutupi tubuh manusia, namun juga sebagai simbol status seseorang dan bahkan ekspresi dari diri seseorang. Dikutip dari buku *The Collection of the Kyoto Costume Institute, Fashion, A History from the 18th to the 20th century* bahwa pakaian dalam periode ini mencerminkan perubahan yang penting di dalam struktur sosial zaman modern: munculnya kelas-kelas menengah, pengenalan budaya baru dan revolusi industri, contohnya pada busana kostum. Kostum adalah salah satu pakaian secara umum, atau gaya pakaian tertentu pada orang, kelas masyarakat, atau periode tertentu. Istilah ini juga dapat dikatakan pada pengaturan artistik asesoris pada gambar, patung, puisi, atau lakon, sesuai dengan zaman, tempat, atau keadaan lain yang dideskripsikan. Kostum dapat diartikan juga pada suatu gaya pakaian tertentu yang dikenakan untuk menampilkan si pengguna sebagai suatu karakter atau tipe karakter lain dari karakter biasa mereka pada suatu acara sosial seperti pesta topeng, pesta kostum, *show*, atau pada suatu pertunjukan teatrikal.



Gambar 2.5 Busana Kostum Rave Festival

Sumber : pinterest.com

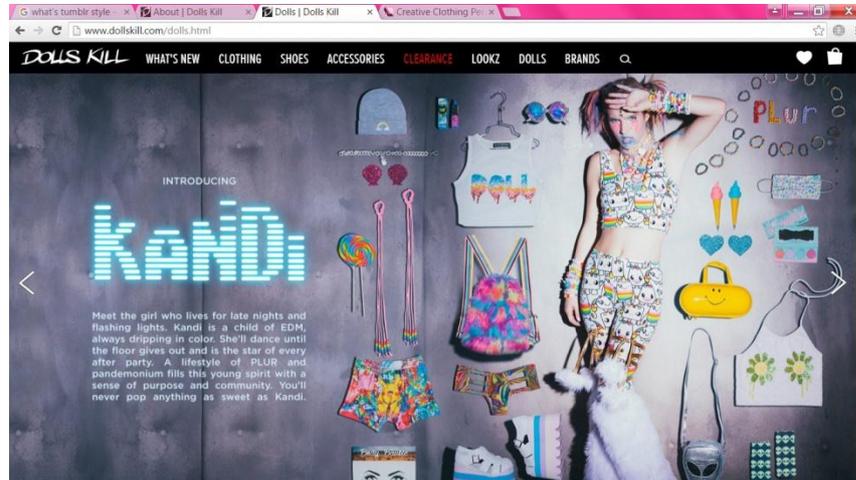
2.8 Pengertian Gaya Rave

Gaya *rave* merupakan salah satu gaya berpakaian kalangan remaja yang tergabung dalam suatu *young subculture* yang menggemari pesta musik besar dengan penampilan *disc jockey* yang biasanya disebut *electronic dance music*. *Ravers style* merupakan gaya alternatif yang tergolong dalam gaya *cyber fashion*. Para *ravers* yang sebagian besar adalah generesi muda yang mendukung kemajuan teknologi informatika dan menganggap hal-hal yang maya dan fiktif adalah bagian dari hidup mereka.

Pada akhir 1950-an di London istilah "rave" digunakan untuk menggambarkan "*wild bohemian party*" dari Soho beatnik set. Pada tahun 1958, Buddy Holly mencatat hits "*Rave on*", yang mmenjelaskan kegilaan dan hiruk-pikuk perasaan dan keinginan untuk suatu hal yang tidak pernah berakhir. Kata "rave" kemudian digunakan oleh para anak muda mod dari awal 1960-an sebagai cara untuk menggambarkan *party animal* pada umumnya. Orang-orang yang menyukai pesta dan suka berkelompok digambarkan sebagai "*ravers*".

Di Amerika Serikat, *rave style* ditandai dengan pakaian warna-warni dan aksesoris yang tak luput dari tato dan tindik, ada juga aksesoris ciri khas dari subkultur ini disebut "*kandi*", perhiasan yang terbuat dari manik-manik warna-warni dan dapat berpendar di bawah sinar ultraviolet. Kebanyakan para *ravers* adalah ilegal dan *homeless*, mereka biasanya bertempat tinggal di luar atau di gudang. Gaya rambut yang populer dikalangan *ravers* adalah gimbal, dengan rambut yang dicat warna-warni, dan juga *mohawks*. Ciri khas berpakaian dengan warna *vibrant*, alternatif dan sering mengambil inspirasi dari *new-age punk* dan gaya *grunge*.

Pada tahun 2010 di Amerika Serikat, gaya *rave* menjadi populer dikalangan remaja sehingga gaya ini yang sebelumnya merupakan kultur yang illegal menjadi legal. Adanya legalitas dari gaya *rave* ini membuat banyak brand, retail, maupun website menjual pakaian, kostum dan aksesoris dengan mengangkat gaya *rave* tersebut.



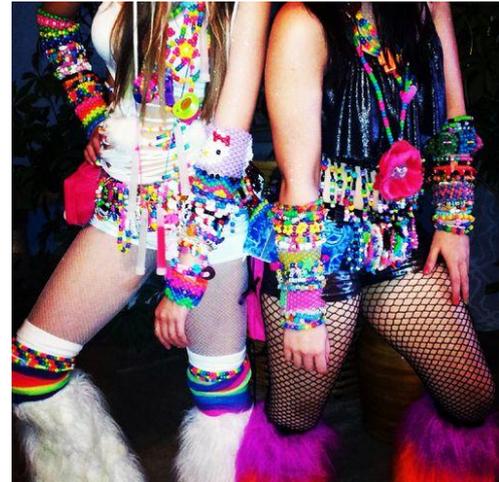
Gambar 2.6 Rave Wear, EDM Costume

Sumber : dollskill.com



Gambar 2.7 Rave Wear Hair Style, Vibrant Color Hair Style

Sumber : instagram.com



Gambar 2.8 Rave Wear Accessories, Vibrant Kandi Accessories

Sumber : dollskill.com

2.9 Pengertian *Monster*

Monster adalah makhluk yang bentuk atau rupanya sangat menyimpang dari yang biasa atau bisa juga makhluk yang berukuran raksasa. Dalam kebanyakan cerita, monster digambarkan sebagai makhluk yang jahat. Seiringnya dengan perkembangan zaman adapula yang menceritakannya sebagai makhluk yang bodoh (*Frankenstein*), *monster* yang baik seperti *Hulk* dan *The Thing*, maupun *monster* imut dan lucu seperti karakter dalam film animasi yang berjudul *Monsters Inc.*, *Pokemon*, dan *Digimon*. Kata “*Monster*” berasal dari bahasa Latin kuno *monstros* atau *monstrum* yang berarti "pertanda", berakar dari kata *moneo*, "mengingatkan", juga dapat berarti "keajaiban". Kata *monster* selalu berkonotasikan sesuatu yang salah atau jahat, contoh: sesosok yang sangat besar sering tidak disetujui keberadaannya, secara fisik dan psikologis sangatlah mengerikan atau sebagai makhluk yang aneh.

Kalimat *monster* kadang-kadang ditujukan kepada sosok yang sangatlah bertentangan norma-norma ekosistem. Seseorang yang disebut sebagai *monster* adalah orang yang sangat jahat, kaku, tidak perhatian, psikopat, dan anti-sosial.

Adapun jenis-jenis *monster* adalah sebagai berikut :

1. Setengah manusia

Monster setengah manusia atau *Demi Human* adalah *monster* yang bentuknya menyerupai manusia, namun memiliki sifat yang kebiasaan yang berbeda dengan manusia. contoh : *Dracula/Vampire, Pan, Minotaur, Werewolf*.

2. Setengah dewa

Monster setengah dewa atau *Demi God* adalah *monster* yang dianggap memiliki kekuatan luar biasa sehingga ditakuti, dipuja dan dihormati sebagaimana layaknya dewa. Contoh: Naga (di Tiongkok) dan *Kali*.

3. Setengah iblis

Monster setengah iblis atau *Demi Devil* adalah *monster* yang memiliki kemampuan gaib dan dapat mengubah bentuk tubuhnya. Contoh: *Nekomata, Malebolgia* dan *Shuma-Gorath*.

4. *Humanoid*

Monster ini memiliki bentuk *humanoid* atau seperti manusia. Seiring pada berkembangnya teknologi pada abad ke-19, perkembangan bentuk *monster* setengah manusia juga semakin pesat. Seperti dalam kisah *Frankenstein*, *monster* ini tercipta karena hasil karya penemuan dan penelitian seorang ilmuwan yaitu *Dr. Victor Frankenstein*. Adapula yang menceritakannya sebagai manusia yang mengalami kecelakaan maka tubuhnya berubah menjadi *monster* tetapi masih memiliki hati nurani. Contoh : *Monster Frankenstein, Hulk* dan *Thing* dari *Fantastic Four*.

5. *Alien*

Monster ini biasanya diceritakan berasal dari luar angkasa, berbeda alam, dan tidak diketahui orang. Contoh: tokoh *Mike Wazowski* dalam film *Monsters, Inc.*, *Alien* dan *Predator*.

6. Hewan

Monster yang menyerupai hewan atau binatang purbakala, misalnya burung *phoenix*, *Nessie* di danau *loch ness*, *Kyuubi* si rubah ekor sembilan, *King Kong*, dan *Godzilla*.

7. Tanaman

Monster yang menyerupai tanaman tetapi dapat bergerak dan mengeluarkan suara-suara tertentu. *Monster* jenis ini biasanya digambarkan sebagai pencinta damai dan cenderung menghindari pertikaian. Contoh: *Ras Ent* pada trilogi *Lord of the rings*.

8. Mesin

Monster jenis ini adalah *monster-monster* buatan manusia yang kebanyakan bagian tubuhnya terbuat dari metal dengan intelegensi buatan atau bahkan *alien robot*. *Monster* jenis ini mulai muncul pada akhir abad ke-20 ketika ilmu pengetahuan mulai

berkembang dengan pesat. Contoh: *Terminator*, *Decepticons* dari kisah *Transformers*, *Metal Gear* pada game *Playstation Metal Gear Solid* dan *Android*. (<https://id.wikipedia.org/wiki/Monster>).

BAB III

KONSEP, PROSES PERANCANGAN DAN VISUALISASI KARYA

3.1 Konsep Perancangan

Pada penelitian yang berjudul “Aplikasi Teknik Doodling Dengan Tema Monster Pada Busana Kostum” penulis akan membuat produk *fashion* kostum dengan gaya *rave* dengan aplikasi teknik *doodling* yang bertema *monster*. Bentuk busana yang dibuat mengikuti ciri khas gaya *rave* yang identik dengan EDM (*electrical dance music*) membuat gaya tersebut selalu *dripping in color*, dengan menggunakan bahan-bahan berwarna *vibrant* dan bentuk busana yang identik *crop top* dan *halter neck top* yang memberikan kesan *attractive*. Gaya *rave* merupakan salah satu gaya berpakaian dan *lifestyle* dari sebuah *youth subculture* yang merupakan kedalam *alternative fashion* atau biasa dikenal sebagai *street style*. *Style* ini merupakan pergabungan dari beberapa *street style* seperti, *japan street style*, *bohemian style* dan *new-age punk*, sehingga bentuk busananya terlihat sangat *attractive* dengan sentuhan gaya *gal* atau *gyaru*

Tema *monster* yang diangkat penulis terinspirasi dari orang-orang yang termasuk dalam golongan gaya *rave* ini sering memanggil diri mereka sendiri seperti “*monster freak, alien boy/girl, I’m a real kaiju (monster in Japanese)*”. Bentuk *monster* dari menggambar *doodling* sangat variatif dan membuat busana bertema *monster* ini memiliki kesan imajinatif. Teknik *doodling* yang diaplikasikan pada busana kostum ini diberikan teknik pendukung seperti *hand embroidery*, dengan menggunakan material berbagai macam benang, *sequins*, *beads* dan material pendukung untuk memberikan kesan tiga dimensi dan *attractive* seperti pompom, *confetti*, *spiral toy* dan *hairclip*.

Busana kostum dengan gaya *rave* ini diperuntukan untuk wanita dengan karakter *confidence of self expretion, attractive, playful and colorful*. Berikut merupakan target pasar dari hasil produk *fashion* kostum ini :

- Demografi
 - Jenis kelamin : perempuan
 - Umur : dewasa muda 19-30 tahun
 - Pekerjan : public figure, contohnya fashion blogger, model, penyanyi, artist, disc jockey.
 - Domisili : Metropolitan
- Sifat / Karakteristik

-Karakter : *attractive, expressive*, mudah bergaul, memiliki *passion* dalam *fashion, playful*, hedonisme

-Hobi : *do it yourself, music, collect some quirky stuff, fashion, photography*

-Musik : *electrical dance music, trap music, RnB, hiphop*



Gambar 3.1 Target Market
Sumber : [instagram.com](https://www.instagram.com), 2016

3.1.1 *Imageboard* Perancangan

Judul *imageboard* dari rancangan produk *fashion* ini *Imaginary glowing creatures*. *Imageboard* mengambil inspirasi dari beberapa bentuk karya gambar *monster*, bentuk *make-up* yang seperti *monster*, beberapa produk *fashion* gaya *alternative* dan beberapa tekstur dan warna yang sesuai dengan mencirikhas gaya *raver* tersebut.

Warna dari *imageboard* perancangan ini terdiri dari warna-warna yang *vibrant* seperti kuning, hijau terang, biru, ungu, *pink fuschia*, oranye dan sedikit warna hitam sebagai aksen penebal atau *bold*. Warna-warna ini disesuaikan berdasarkan cirikhas warna dari gaya *raver*. Sedangkan aksen warna hitam digunakan sebagai penebal yang mencirikan garis *bold* pada menggambar *doodling*. Berikut merupakan *imageboard* perancangan :



Gambar 3.2 *Imageboard* Perancangan
Sumber : dokumentasi pribadi, 2016



Gambar 3.3 *Color Chart*
Sumber : dokumentasi pribadi, 2015

3.2 Proses Eksplorasi

3.2.1 Tahap Eksplorasi



Gambar 3.4 Tahap-Tahap Perancangan
Sumber : dokumentasi pribadi, 2015



Gambar 3.5 Alat-Alat Perancangan
Sumber : dokumentasi pribadi, 2015



Gambar 3.6 Material Pendukung
 Sumber : dokumentasi pribadi, 2016

Tabel 3.1 Data Eksplorasi

Tabel 3.1 Material Pendukung
 Sumber : dokumentasi pribadi, 2016

No.	Foto Hasil Eksplorasi	Keterangan
1.		<p>Membuat garis pinggir untuk membentuk suatu bentuk, diwarnai dengan beragam bentuk cat tekstil dan kemudian dihias dengan sulam payet dan beragam material lainnya sehingga terlihat menarik. Setelah selesai digunting sesuai bentuknya.</p>

<p>2.</p>		<p>Tanpa harus membuat garis bentuk, langsung memberikan warna dan bentuk yang diinginkan, lalu dihias dengan menempelkan beberapa material sehingga kelihatan lebih menarik.</p>
<p>3.</p>		<p>Mengandalkan bentuk kain yang bulat yang sedang diregangkan pada midangan sulam dan langsung memberi bentuk wajah dan mulai mewarnai dengan cat, lalu memberikan material lainnya seperti payet dan tambahan material lainnya sehingga terlihat menarik dan unik.</p>

4.		<p>Membentuk garis untuk membuat suatu bentuk dan mulai mewarnai, lalu memberikan aksent aksent tertentu dan material pendukung sehingga terlihat menarik.</p>

3.3 Pertimbangan Perancangan

Dalam proses perancangan karya tentunya ada proses pertimbangan perancangan yang bertujuan untuk membidik konsumen. Ada faktor yang dapat menjadi penentu pertimbangan yaitu faktor internal, seperti mengetahui material, teknik, *style* busana, aspek fungsional, berikut adalah pertimbangan perancangan:

3.3.1 Pertimbangan Faktor Internal

Pertimbangan faktor Internal mencakup :

a. Material

Material yang digunakan adalah bahan *Raspure* dan *fur* (bahan berbulu tebal) untuk dijadikan jaket sesuai dengan ciri khas *style* yang diangkat, bahan dengan *sequins* yang terhampar diseluruh bahan yang mencerminkan kelap-kelip gaya *rave* atau *electrical dance music* (EDM).

b. Teknik

Teknik yang digunakan pada perancangan ini adalah teknik *doodling* sebagai aplikasi gambar pada busana dan dilengkapi dengan teknik sulam payet dan menambahkan material pendukung lainnya untuk mendapatkan hasil yang sesuai dengan *style* yang diangkat.

c. Warna

Warna-warna yang digunakan tak luput dari warna yang biasa digunakan gaya *rave* dalam berpakaian, yaitu warna-warna *vibrant* seperti hijau terang atau biasa disebut dengan warna neon, *shocking pink*, kuning, ungu, *shocking orange*, dan warna warna lainnya yang memiliki warna yang *vibrant* atau terang.

d. Style Busana

Gaya busana rancangan yang diangkat adalah salah satu gaya *street style* yang tergolong dalam sub budaya anak muda yang sedang *hits* yaitu gaya *electrical dance music* atau biasa disebut dengan gaya *rave*.

e. Aspek Fungsional

Busana diperuntukan sebagai busana *costum*, adapun konsumen ingin memakainya sebagai busana *ready to wear* maka aspek kenyamanan juga dipertimbangkan dalam perancangan ini.

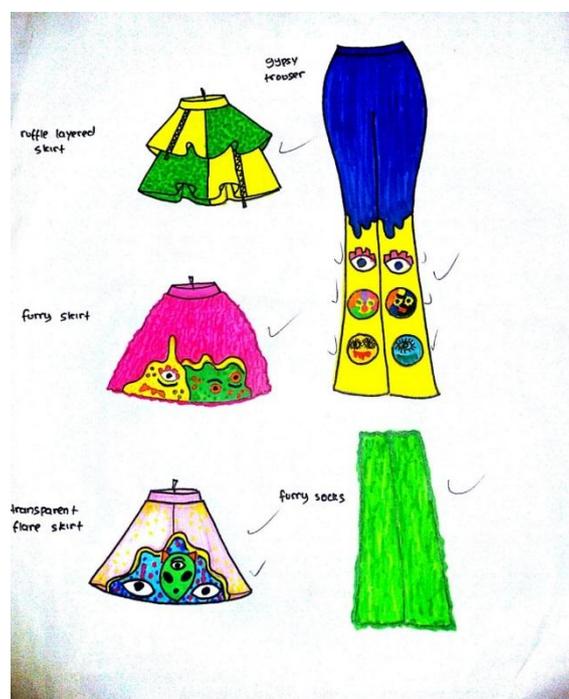
3.4 Proses Perancangan

Setelah melakukan berbagai proses dasar perancangan menentukan konsep, tema, persiapan perancangan, eksplorasi dan pertimbangan perancangan maka dari itu tahap selanjutnya yaitu menentukan produk *fashion* yang tepat. Produk yang dipilih yaitu produk kostum yang terdiri dari berbagai jenis *outerwear, top, skirt, pants, legs warmer*.

3.5 Desain

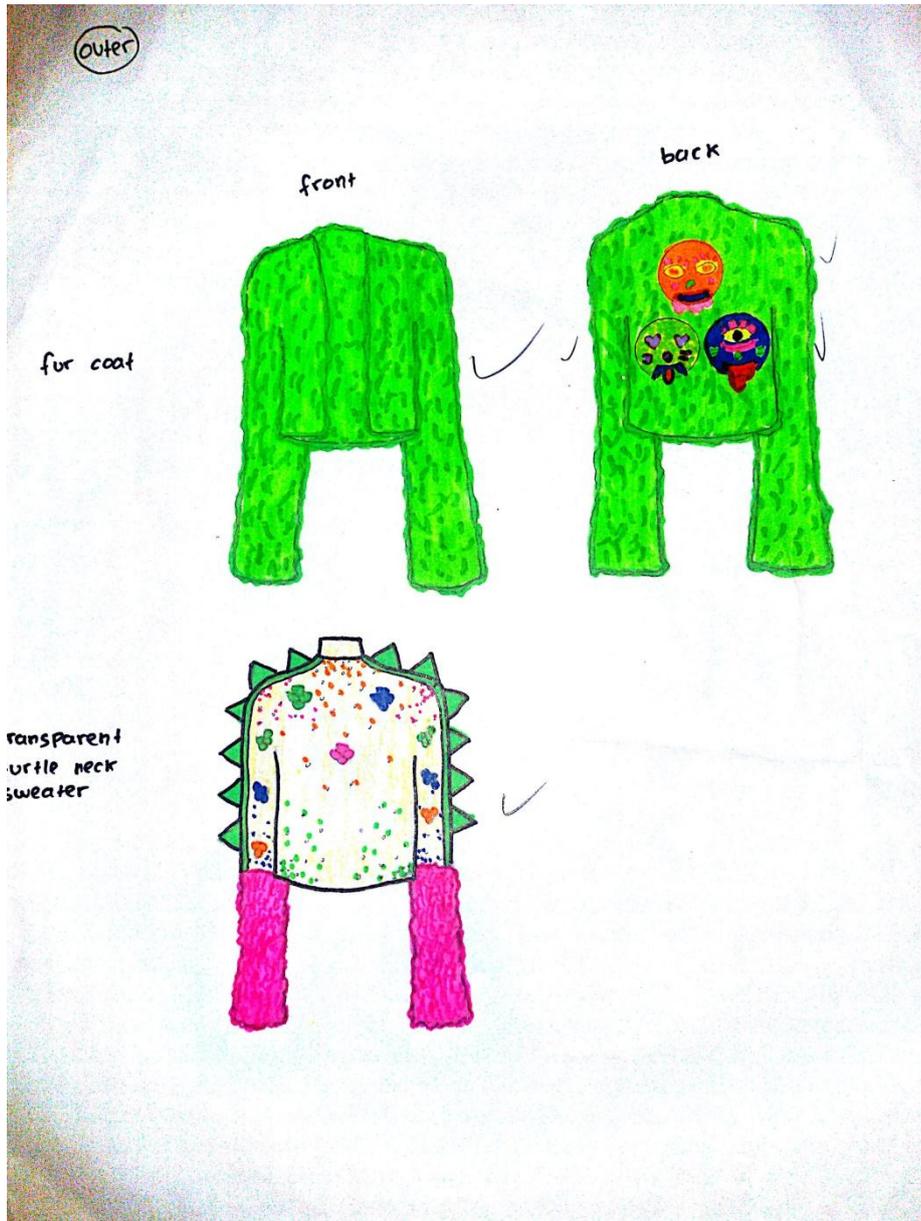
Dalam perancangan desain produk, desain yang dibuat mengacu pada konsep *imageboard* dengan mengambil tema “*Moster*” dengan gaya *Rave* . Berikut adalah desain busana kostum :

- 1. *Bohemian Wide Leg Pant, Ruffle Skirt, Furry Flare Skirt, Mini Flare Skirt*



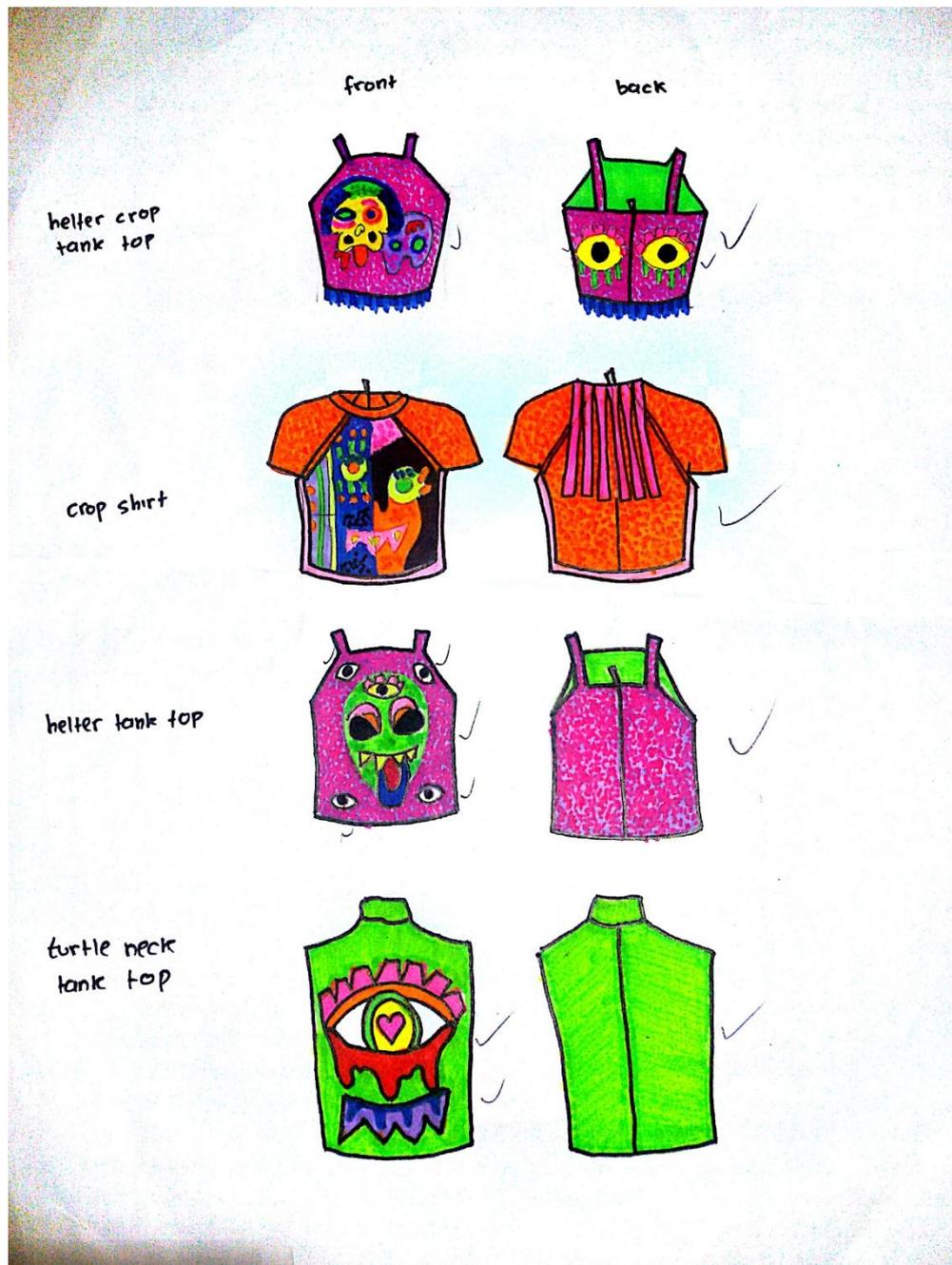
Gambar 3.7 Sketsa Gambar 1
Sumber : dokumentasi pribadi, 2016

- 2. *Fur Coat Outer dan Turtle Neck Mesh Outer*



Gambar 3.8 Sketsa Gambar 2
Sumber : dokumentasi pribadi, 2016

- 3. Helter neck crop tank top, Shirt, Tank top, Turtle Neck Tank top



Gambar 3.9 Sketsa Gambar 3
 Sumber : dokumentasi pribadi, 2016

4. Final Design



Gambar 3.10 Sketsa Gambar 4
Sumber : dokumentasi pribadi, 2016

5. Final Design



Gambar 3.11 Sketsa Gambar 5
Sumber : dokumentasi pribadi, 2016

3.5.1 Proses Produksi

Berikut merupakan proses produksi *Costume* dengan aplikasi *doodle* :

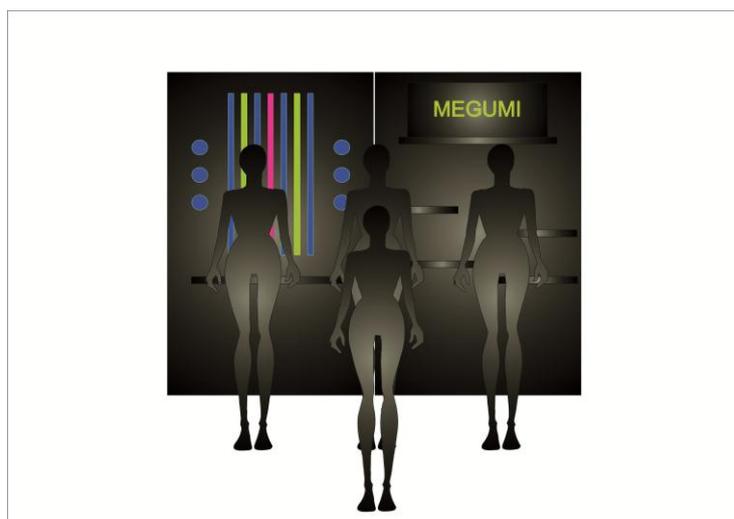
- Siapkan bahan kain yang akan digunakan
- Buat pola busana
- Cetak pola busana pada kain, lalu potong bahan
- Susun pola-pola yang sudah dipotong di manekin untuk melihat tampilan busana
- Jahit busana
- Susun aplikasi *doodle* yang telah jadi pada busana lalu jahit
- *Finishing* tampilan akhir

3.6 Visualisasi Karya

Berikut merupakan visualisasi karya dari penelitian berdasarkan desain :

- Desain 1
- Desain 2
- Desain 3
- Desain 4

Berikut merupakan visualisasi *display* untuk karya penelitian ini :



Gambar 3.12 Design Visualisasi Display
Sumber : dokumentasi pribadi, 2016

3.7 Merchandise

Hangtag



Front

Back

Acrylic Hangtag



Business Card



Front

Back

Acrylic Business Card



Care labels



Gambar 3.13 Design Merchandise
Sumber : dokumentasi pribadi, 2016

BAB IV

KESIMPULAN & SARAN

IV. 1 Kesimpulan

Melalui berbagai proses dalam pembuatan Tugas Akhir ini dapat ditarik kesimpulan, yaitu :

1. Untuk menghadirkan karya yang inovatif, dilakukan sebuah eksplorasi dan didapat berbagai eksplorasi dengan *doodling* dan menjadikan aplikasi *doodling* untuk pengembangan perancangan busana. Permainan berbagai macam warna menimbulkan kesan yang sesuai dengan *style* yang diangkat, yaitu *rave style* dan menjadikan produk desain yang memiliki nilai jual tinggi.
2. Pemanfaatan material bahan di Bandung yang mendukung untuk pembuatan produk *fashion raver style*, sehingga menghasilkan produk *fashion raver style* di Indonesia supaya segmentasi tidak perlu lagi membeli produk yang sama melalui situs luar negeri.
3. Melalui berbagai proses dalam pembuatan koleksi berjudul “*Kaiju Gals*” ini, maka telah tercapai tujuan awal yaitu sebagai busana kostum *ravewear* sebagai visualisasi eksplorasi aplikasi *doodling* dengan memberikan berbagai unsur desain seperti; warna, tekstur, ukuran, bentuk dan garis.
4. Busana pada koleksi ini sesuai dengan wanita yang hidup diperkotaan, yang memiliki kepercayaan diri untuk tampil beda, menyukai detail dari sebuah busana, *stylish*, *attractive*, *expressive*, mudah bergaul dan memiliki *passion* dalam *fashion*, *open minded*, dan khususnya untuk wanita yang menyukai gaya hidup yang berdampingan dengan musik EDM. Dengan target market berusia 19-30 tahun.

IV.2 Saran

1. Pada saat proses eksplorasi aplikasi *doodling* diperlukan kesabaran dan ketelitian, karena memerlukan waktu untuk mengeringkan cat dan tinta spidol sebelum akhirnya masuk dalam proses pemanasan yang di *press* dengan alat setrika baju, lalu di hias menggunakan teknik lainnya seperti sulam dan pemasangan aplikasi payet.
2. Inovasi dalam proses berkarya khususnya di bidang industri *fashion design* membutuhkan dukungan dari konsumen atau masyarakat untuk itu diperlukan pertimbangan faktor segmentasi yang dituju.

3. Perawatan produk menggunakan teknik aplikasi *doodling (handmade)* disarankan mencuci dengan *professional dry cleaning* atau mencuci dengan tangan secara berhati-hati, melakukan proses pengeringan secara manual, diharapkan tidak menyetrika diatas aplikasi payet dan menyimpan pakaian digantung (diberi kain pelapis).

DAFTAR PUSTAKA

Gunnington,c.w,2007,The Dictionary of Fashion History,UK,The MPG Books Group

Taschen,2002,Fashion a History From The 18th to the 20 th century, China

Charlotte Seeling,2010,Fashion Couturiers Designers Labels,China,Tandem Verlag GmbH

SUMBER INTERNET

Definisi demografis, Artikel segmentasi pasar dalam desain grafis.
<http://dzikryshofwan09.blogspot.co.id/>

Klarifikasi tekstil, pustakamateri.web.id, 2015

Pengertian doodle, <http://www.desainstudio.com/2012>

Perbedaan menggambar dan melukis, <http://www.evadollzz.com/2014/08/perbedaan-menggambar-dan-melukis.html>

Pengertian kostum, <http://eprints.uny.ac.id/>

Pengertian monster, <https://id.wikipedia.org/wiki/Monster>