

PERANCANGAN MOTIF UNTUK DIAPLIKASIKAN PADA AKSESORIS FASHION SEBAGAI MERCHANDISE UNTUK YAYASAN MATAHARIKECIL

Rezky Amalia ¹ | Widia Nur Utami Bastaman ²

¹Kriya, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Bandung

²Kriya, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Bandung

rezkyamalia@student.telkomuniversity.ac.id¹ | widianur@telkomuniversity.ac.id²

ABSTRACT

Nowdays Bandung is stated as on of the city that care about creativity in the world. To reach that thing the community is needed to be used as a place for distributing public activities. One of community in Bandung is called Mataharikecil Community. But ini 2019, Mataharikecil community changed into a foundation so they are wants to introduce Mataharikecil through promotion or branding. This can be solve by develop merchandise products so writers finds out to design accessories fashion merchawatendise product which is considered interesting as promotion media to introduce Mataharikecil more broadly in the community.

This research uses qualitative method where the data is obtained through literature studies, observations, interviews, and also exploration. In this study, writer uses surface design in the form screen printing because this technique allows to show Mataharikecil characteristic. The purpose of this research is to produce fashion merchandise product that matches for Mataharikecil.

Keywords: Mataharikecil Foundation, pattern, surface design, screen printing.

ABSTRAK

Saat ini Bandung dinyatakan sebagai salah satu penggagas kota kreatif yang ada di Dunia. Untuk mencapai hal tersebut diperlukan komunitas agar dapat dijadikan wadah penyaluran aktivitas masyarakat. Salah satu komunitas yang ada di Bandung yaitu Komunitas Mataharikecil. Komunitas Mataharikecil merupakan komunitas yang bergerak dalam bidang pendidikan yang ada di Bandung. Namun pada tahun 2019, komunitas Mataharikecil berubah menjadi sebuah yayasan sehingga yayasan tersebut ingin memperkenalkan Mataharikecil melalui promosi atau branding. Hal ini dapat dilakukan dengan pengembangan produk *merchandise* sehingga penulis menemukan adanya peluang untuk merancang produk aksesoris *fashion merchandise* yang dinilai menarik sebagai media promosi dalam mengenalkan Mataharikecil lebih luas pada masyarakat.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dimana data diperoleh melalui studi literatur, observasi, wawancara dan juga eksplorasi. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik rekalarat berupa sablon karena teknik ini memungkinkan untuk menunjukkan ciri dari Mataharikecil. Tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu menghasilkan produk *fashion merchandise* yang sesuai dengan Mataharikecil

Kata kunci: Yayasan Mataharikecil, motif, teknik rekalatar, sablon.

PENDAHULUAN

Kota Bandung merupakan penggerak kota kreatif di Indonesia. Untuk menjadi kota kreatif diperlukan dukungan atau peranan dari berbagai pihak yaitu komunitas, pemerintah, perguruan tinggi, swasta, dan media. Komunitas sendiri menjadi elemen terpenting dalam mengembangkan Bandung sebagai kota kreatif karena dapat dijadikan wadah masyarakat untuk menyalurkan aktivitas kegemarannya, inovasi dan kreasinya (Sunarso, 2014). Salah satunya adalah Komunitas Mataharikecil yang ada di Arcamanik, Bandung.

Komunitas Mataharikecil ini merupakan komunitas yang terbentuk pada tahun 2015 oleh Yasser Muhammad Syaiful. Komunitas ini berawal dari Karang Taruna Kompleks Gading *Regency* Seokarno Hatta Kota Bandung sebagai wujud keprihatinan terhadap anak-anak dari keluarga kurang mampu yang berkeliaran di jalan saat anak-anak lainnya sedang berada pada jam sekolah. Anggota dari Komunitas Mataharikecil sendiri juga merupakan mayoritas anak-anak muda Bandung yang memiliki kepekaan sosial tinggi melalui program-programnya untuk berbagai dan berkontribusi khususnya dalam bidang pendidikan. Komunitas Mataharikecil

memiliki motto “*Spreading Goodness*” yang dapat dilihat dari program-program yang mereka lakukan. Hingga pada awal tahun 2019 Komunitas Mataharikecil ini kemudian dibentuk menjadi sebuah yayasan dengan nama “Mataharikecil *Foundation*”.

Menurut Aqila Khanza yang merupakan CFO (*Chief Financial Officer*) dari Mataharikecil adanya perubahan komunitas menjadi yayasan diperlukan langkah-langkah dalam memperkenalkan Yayasan Mataharikecil yang lebih luas pada masyarakat, salah satunya melalui pengembangan produk *merchandise* yang sebelumnya sudah ada dari Yayasan Mataharikecil khususnya produk *fashion*. Hal tersebut menjadi bahan pertimbangan penulis untuk merancang produk *fashion merchandise* yang sesuai dengan Yayasan Mataharikecil itu sendiri.

IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Adanya peluang membuat produk *fashion merchandise* untuk memperkenalkan Yayasan Mataharikecil secara lebih luas
2. Belum optimalnya pengembangan produk *merchandise* Yayasan

Mataharikecil khususnya produk *fashion*

BATASAN MASALAH

Adapun batasan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Yayasan yang menjadi objek penelitian yaitu Yayasan Mataharikecil yang berada di Bandung
2. Produk yang akan dibuat untuk *fashion merchandise* Yayasan Mataharikecil
3. Penelitian ini dibatasi dengan pengoptimalan pengembangan produk *merchandise* Yayasan Mataharikecil khususnya produk *fashion*

METODE PENELITIAN

Dalam penyusunan tugas akhir ini menggunakan metodologi kualitatif, dengan menggunakan pengumpulan data sebagai berikut:

1. Studi Literatur

Metode pengumpulan data dengan mencari informasi yang diperlukan berupa catatan tertulis dan berkaitan dengan tugas akhir.

2. Observasi

Metode pengumpulan data dengan cara mengamati objek secara langsung untuk mendapatkan data yang sesuai dengan keadaan sebenarnya di lapangan.

3. Wawancara

Metode pengumpulan data diperoleh dengan cara bertanya langsung kepada narasumber yang terkait. Seperti bertanya kepada anggota komunitas, guna memahami objek penelitian yang sedang dilaksanakan.

4. Ekplorasi

Melakukan ekplorasi melalui motif yang akan diaplikasikan pada produk *fashion merchandise*.

STUDI PUSTAKA

Jenis Merchandise

Menurut A.J Lamba dalam *The Art Of Retailing*, merchandise memiliki beberapa jenis yaitu:

1. *Staple*, yaitu jenis merchandise berupa barang pokok yang memiliki peminat tinggi. Contohnya staple seperti makanan, kosmetik, dan juga peralatan kantor.



Gambar 1 Staple Merchandise

Sumber: Sribu.com. Diakses tanggal 13 Mei 2020

2. *Fashion*, yaitu jenis merchandise yang dipengaruhi oleh trend yang sedang berlangsung. Jenis merchandise ini biasanya mengalami fase growth, maturity

dan juga decline. Contoh produk dari jenis merchandise ini seperti tas, jaket, pakaian, dll.



Gambar 2 Fashion Merchandise

Sumber: Instagram/tobula.id. Diakses tanggal 10 Mei 2020

3. *Seasonal*, yaitu jenis merchandise berdasarkan event yang dilaksanakan. Contoh produk merchandise ini dapat ditemukan di perayaan festival, pernikahan, dll.



Gambar 3 Seasonal Merchandise

Sumber: Garymanindonesia.com. Diakses pada 13 Mei 2020

4. *Visual*, jenis merchandise ini yaitu perancangan tampilan luar perusahaan baik dalam toko, jendela toko, website maupun sosial media.

Surface Tekstil Design

Teknik cetak sablon merupakan sebuah ilmu yang menjadi bagian dari ilmu grafika terapan yang bersifat praktis yang apabila diuraikan secara verbal, cetak sablon diartikan sebagai kegiatan cetak – mencetak yang dilakukan menggunakan kain gasa (*screen*) pada bidang yang menjadi sasaran cetak yang merupakan gambar acuan cetak untuk menyablon. Istilah cetak sablon juga memiliki pengertian lain yaitu kegiatan cetak – mencetak grafis yang dilakukan secara manual oleh tenaga manusia (Guntur Nusantara, 2004).

II.2.4.1 Teknik Pembuatan Sablon

- a. Alat yang digunakan:

1. Screen Printing (kain monyl dengan bingkainya)

Tabel 1 Nomor Screen

Sumber: Panduan Praktis Cetak Sablon (2014)

| Nomor Screen untuk Beberapa Jenis Bahan | |
|---|--|
| Screen 48T-55T | Untuk Menyablon selimut, handuk dan karung |
| Screen 62T | Untuk mencetak sablon timbul, kaos lem stiker floating |
| Screen 77T | Untuk menyablon kaos dan berbagai jenis spanduk |

| | |
|--------------|---|
| Screen 90 T | Untuk mencetak sablon timbul motif halus, kaca, dan berbagai jenis kain tekstil |
| Screen 120 T | Untuk menyablon karton, seng, kayu, kulit imitasi, dan kertas |
| Screen 150 T | Untuk menyablon kertas motif blok, imitasi, mika atau stiker |
| Screen 165 T | Untuk menyablon plastik, kertas, logam, mika, dan barang barang pecah belah |
| Screen 180 T | Untuk menyablon plastik dan jenis jenis kertas bertekstur halus |
| Screen 200 T | Untuk mencetak raster |

2. Raket (Pembesut) merupakan alat untuk menyapu dan menekan tinta cetak pada screen printing agar mengenai pori pori monyl yang telah terbentuk gambar sehingga dapat menempel pada bahan yang dicetak.



Gambar 4 Raket
Sumber: Fitinline.com. Diakses pada 21 Februari 2020

3. Meja Cetak merupakan meja yang digunakan untuk mencetak sablon di atasnya.
4. Pengering merupakan alat yang digunakan untuk membantu proses pengeringan dalam pengerjaan sablon. Contoh alat pengeringnya dapat berupa heatgun, hairdryer, dan kipas angin.



Gambar 5 Heatgun
Sumber: Bhinneka.com. Diakses pada 21 Februari 2020

5. Takaran merupakan alat untuk menimbang bahan – bahan yang diperlukan untuk menyablon berupa timbangan atau gelas ukur.
6. Alat afdruk merupakan alat yang digunakan dalam proses afdruk. Terdiri dari alat alat

seperti kaca bening tebal 5 mm,
spon karet tebal, papan alas
kayu atau triplex tebal 2 cm,
klise positif (diapositif), screen.

b. Bahan yang digunakan:

1. Klise positif (diapositif)
2. Klise negatif
3. Bahan penghapus screen
4. Bahan cetak

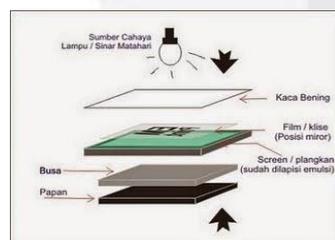
c. Pembuatan Sablon

1. Menyiapkan alat dan bahan



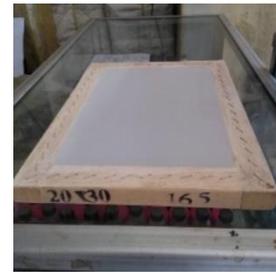
Gambar 6 Alat dan Bahan
Sumber: alatsablon.wordpress.com.
Diakses pada tanggal 2 Maret 2020

2. Proses afdruk



Gambar 7 Proses Afdruk
Sumber: alatsablon.wordpress.com.
Diakses pada tanggal 2 Maret 2020

3. Pemeriksaan *screen*



Gambar 8 *Screen*

Sumber: alatsablon.wordpress.com.
Diakses pada tanggal 2 Maret 2020

4. Melapisi *screen* dengan *screen lack*



Gambar 9 Melapisi *Screen* dengan *Screen Lack*

Sumber: alatsablon.wordpress.com.
Diakses pada tanggal 2 Maret 2020

5. Mencetak sablon dengan bahan



cetak

Gambar 10 Pencetakan Sablon dengan Bahan Cetak

Sumber: alatsablon.wordpress.com.
Diakses pada tanggal 2 Maret 2020

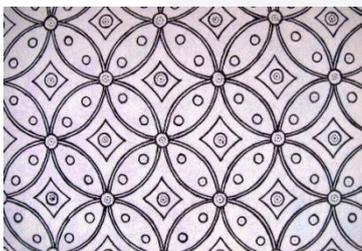
Jenis Motif

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, motif berarti corak. Dimana corak ini menjadi hal paling dasar dengan bantuan desain atau komposisi yang dibuat. Motif sendiri bisa terinspirasi dari alam, budaya, agama, dan kehidupan sosial masyarakat.

Motif sendiri memiliki identitas dalam suatu pola atau desain. Dimana umumnya setiap motif dikembangkan dari bentuk geografis atau kombinasi berbagai bentuk geometris.

II.2.1.1 Klasifikasi Motif

1. Motif Geometris, menurut Pradesh (2012) yang termasuk motif geometris adalah garis-garis yang membentuk sebuah bidang baik secara horizontal, vertical, diagonal ataupun lengkungan.



Gambar 11 Motif Geometris

pesona-craft.blogspot.com. Diakses pada 12 Juni 2020

2. Motif Floral, merupakan motif yang terinspirasi dari tumbuhan atau tanaman.



Gambar 12 Motif Floral

Sumber: ebay.co.uk. Diakses pada 12 Juni 2020

3. Motif Animal, merupakan motif yang terinspirasi dari binatang atau hewan.



Gambar 13 Motif Animal

Sumber: Icollector.com. Diakses pada 12 Juni 2020

4. Motif Figurative, menurut Thabroni (2019) motif figurative adalah motif yang dibuat menyerupai manusia.



Gambar 14 Motif Figurative

Sumber: Magaly Olikea (2016)

5. Motif novelty, menurut Kight (2011) adalah motif yang tercipta karena adanya kebaruan, baik benda, lingkungan, budaya, dan lain sebagainya. Seperti kereta api, teko, topi, pakaian.



Gambar 15 Motif Novelty

Sumber: amazon.com. Diakses pada 12 Juni 2020

6. Motif abstract, merupakan motif yang tercipta dari perpaduan warna, bentuk, dan ukuran dimana tidak terkait dengan benda-benda alami ataupun buatan manusia.



Gambar 16 Motif abstract

Sumber: Russfussuk.com. Diakses pada 12 Juni 2020

Teknik Pengulangan Motif

Pengulangan motif atau riptasi merupakan teknik yang umum digunakan dalam pembuatan motif khususnya motif pada kain. Teknik ini berguna agar motif pada

kain tidak sampai terputus atau tidak saling menyambung saat dicetak. Teknik pengulangan motif terdapat tiga cara yaitu:

1. Pengulangan Motif Persegi (*Square Repeat*) yaitu teknik pengulangan motif block atau pengulangan motif satu langkah. Menurut Kight (2011) teknik pengulangan motif ini adalah yang paling sederhana karena cukup mengulang motif dengan menggeser satu blok atau satu langkah.



Gambar 17 *Square Repeat*

Sumber: Kight (2011)

2. Pengulangan Motif Setengah Langkah (*Half Drop Repeat*) yaitu teknik pengulangan motif ini mengulang motif dengan menggeser 1/2 blok atau setengah langkah ke bawah atau ke atas.



Gambar 18 Half Drop Repeat

Sumber: Kight (2011)

3. Pengulangan Motif Batu Bata (*Brick Repeat*), menurut Kight (2011) teknik pengulangan motif ini yaitu mengulang motif dengan menggeser 1/2 blok atau setengah langkah ke kanan atau ke kiri seperti menyusun batu bata.



Gambar 19 *Brick Repeat*

Sumber: Kight (2011)

MATAHARIKECIL

Komunitas Mataharikecil yaitu salah satu komunitas yang ada di Bandung. Komunitas ini didirikan oleh Yasser Muhammad yang berawal dari Karang Taruna Kompleks Gading *Regency* Soekarno Hatta Kota Bandung. Komunitas ini dibentuk sebagai wujud keprihatinan terhadap anak – anak yang berasal dari keluarga kurang mampu, sehingga dibuat sekolah SMP Terbuka Firdaus sebagai wujud dari keprihatinan tersebut (Yasser Muhammad, 2019).



Gambar 20 Logo Mataharikecil
Sumber: [Linkedin.com/ Matahari Indonesia Foundation](https://www.linkedin.com/company/matahari-indonesia-foundation/). Diakses pada tanggal 14 Februari 2020

Komunitas ini merupakan komunitas yang anggotanya mayoritas anak muda Bandung yang ingin berkontribusi dalam bidang sosial khususnya bidang Pendidikan. Komunitas Mataharikecil memiliki motto yaitu “*Spreding Goodness*” yang berarti berbagi kebaikan. Motto ini diterapkan



Gambar 21 Kegiatan Komunitas Mataharikecil

Sumber: [Instagram.com/Mataharikecil_id](https://www.instagram.com/mataharikecil_id). Diakses pada tanggal 5 Maret 2020

melalui program – program yang Komunitas Mataharikecil lakukan. Hingga pada awal tahun 2019 Komunitas

Mataharikecil berubah menjadi Yayasan dengan nama “Mataharikecil *Foundation*”.

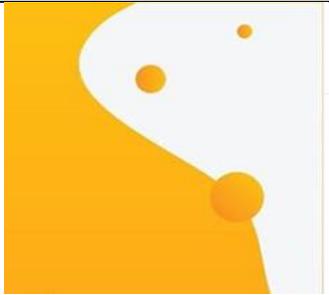
Hasil dan Pembahasan

Stilasi Motif

Stilasi dilakukan dengan menggunakan komputerisasi digital menggunakan Corel draw. Stilasi pada tabel dibawah ini merupakan inspirasi dari visualisasi yang sering digunakan Mataharikecil yang diambil dari media sosial instagramnya.

Tabel 2 Inspirasi Visual Gambar

Sumber: Instagram.com/Mataharikecil_id.
Diakses pada 9 Mei 2020

| Inspirasi Gambar | Visualisasi | Keterangan |
|---|-------------|--|
|  | | Mataharikecil 1 dalam media sosialnya kebanyakan menggunakan figure dalam postingannya |
|  | | Garis lengkung dan juga bentuk bulat juga banyak terdapat di media sosial |

| | |
|--|---|
| | Mataharikecil 1 |
|  | Logo dan juga nama komunitas |
|  | Penggunaan bentuk seperti bintang juga banyak ditemukan dalam instagram Mataharikecil 1 |

Berikut merupakan moodboard yang dibuat sesuai dengan visualisasi yang sering Yayasan Mataharikecil gunakan :



Gambar 22 Moodboard Motif

Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

Berikut merupakan tabel hasil stilasi dari moodboard:

Tabel 3 Bentuk Stilasi Moodboard

Sumber : Dokumen Pribadi, 2020

| Bentuk Awal | STILASI | Keterangan |
|-------------|---------|---|
| | | Merupakan stilasi garis geometris yang terinspirasi dari visualisasi yang sering digunakan Matahari kecil |
| | | Stilasi yang dihasilkan dari bentuk figuratif bagian rambut |
| | | Stilasi yang dihasilkan dari bentuk geometris |
| | | Merupakan stilasi garis geometris yang terinspirasi dari visualisasi yang sering digunakan Matahari kecil |
| | | Stilasi yang dihasilkan dari bentuk bintang yang sering digunakan Matahari kecil |
| | | Stilasi yang dihasilkan dari bentuk geometris lingkaran |
| | | Stilasi yang dihasilkan dari bentuk garis geometris |
| | | Stilasi yang dihasilkan dari bentuk figurasi wajah |

PROSES PERANCANGAN MOTIF

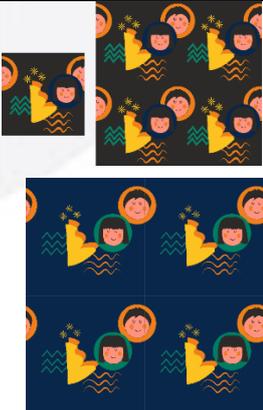
pengembangan stilasi yang dilakukan berupa motif yaitu mengembangkan motif terakhir atau kelima yang dianggap paling sesuai dengan Mataharikecil dan juga moodboard yang menampilkan visual dari Mataharikecil. Selanjutnya pada motif ini akan dilakukan pergantian warna background menjadi biru pada eksplorasi selanjutnya sehingga lebih cocok untuk diaplikasikan pada *fashion merchandise*

yang *unisex* dengan menggunakan teknik rekalarat berupa sablon.

Tabel 4 Eksplorasi Lanjutan 2

Sumber: Dokumen pribadi, 2020

| N o | Pengembangan Motif | Analisa |
|-----|--------------------|--|
| 1. | | <p>Warna: Mengganti background sebelumnya menjadi warna navy.</p> <p>Teknik: Menggunakan teknik square repeat dengan dua arah cetakan (two way).</p> <p>Jenis motif: figurative wajah, geometris dan novelty. Dimana komposisi motifnya tetap sama dengan eksplorasi lanjutan 1 sebelumnya</p> |
| 2. | | <p>Warna: Komposisi warna tidak sesuai dengan moodboard</p> <p>Teknik: Menggunakan teknik square repeat dengan dua arah cetakan (two way)</p> |

| | | | | | |
|----|--|--|--|--|---|
| | | Jenis motif: figurative wajah, geometris dan novelty | | | menggunakan cetakan satu arah atau <i>one way</i> |
| 3. |  | Warna: Komposisi warna terlalu banyak menggunakan warna kuning sehingga tidak balance. Teknik: Menggunakan teknik pengulangan <i>square repeat</i> dengan arah cetakan satu arah (<i>one way</i>) Jenis motif: figurative wajah, geometris dan novelty | | | Jenis motif: figurative wajah, geometris dan novelty |
| 4. |  | Warna: Komposisi warna terlalu banyak menggunakan warna kuning sehingga tidak balance Teknik: Menggunakan teknik pengulangan <i>brick repeat</i> dengan menggeser 1/2 langkah ke arah kanan. Dan juga | | | |
| 5. |  | | | | Warna: Terlalu banyak menggunakan warna navy pada motif Teknik: Menggunakan teknik <i>square repeat</i> dengan dua arah cetakan (<i>two way</i>). Jenis Motif: figurative wajah, geometris dan novelty |
| 6. |  | | | | Warna: Warna hitam terlalu banyak sehingga diganti menjadi warna navy agar sesuai dengan porsi terbanyak pada moodboard Namun saat pengaplikasian pada produk merchandise elemen |

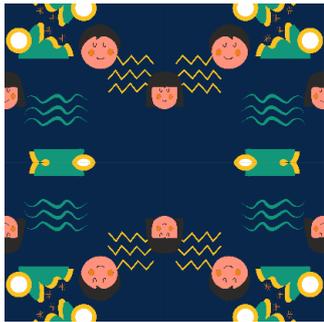
| | | |
|----|---|---|
| | | <p>elemen pada motif ini terlihat terlalu besar.</p> <p>Teknik: Menggunakan teknik pengulangan <i>square repeat</i> dengan arah cetakan satu arah (<i>one way</i>)</p> <p>Jenis Motif: figurative wajah, geometris dan novelty</p> |
| 7. |  | <p>Warna: Komposisi warna orange terlalu banyak sehingga tidak seimbang dengan warna lain</p> <p>Teknik: Menggunakan teknik <i>square repeat</i> dengan dua arah cetakan (<i>two way</i>).</p> <p>Jenis Motif: figurative wajah, geometris dan novelty</p> |

Motif yang akan diaplikasikan pada produk yaitu motif pertama karena komposisi dan juga warna sesuai dengan moodboard motif yang telah dibuat untuk Mataharikecil. Selanjutnya motif terpilih ini akan diaplikasikan pada produk *fashion merchandise* seperti totebag, lanyards, tempat tumblr, notebook, pouch, dan juga bucket hat secara digital terlebih dahulu untuk melihat penempatan motif yang baik pada produk *fashion merchandise* kemudian nantinya akan menggunakan teknik rekalarat salon pada produk yang akan terpilih saat proses produksi.

PROSES PEMILIHAN MOTIF DAN PERANCANGAN PRODUK

motif terpilih yang akan diaplikasikan pada produk *fashion merchandise*. Motif ini terpilih karena dinilai paling optimal dan sesuai dengan moodboard motif yang dapat menunjukkan Mataharikecil dari warna, motif (figurative, geometris, dan novelty) dan juga dari komposisi yang ada.

Kesimpulan :



Gambar 23 Eksplorasi Terpilih

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020

Selanjutnya motif terpilih tersebut akan diaplikasikan pada produk *fashion merchandise* yaitu lanyards, sarung tumblr, totebag, pouch, bucket hat, notebook. Disamping itu beberapa produk ada penambahan nama yayasan dan juga motto yayasan Mataharikecil yaitu “*spreading goodness*”.

Tabel 5 Eksplorasi Motif Terpilih

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020

| No | Jenis Produk | Pengaplikasian Motif Terpilih |
|----|-----------------|---|
| 1. | <i>Lanyards</i> |  |
| 2. | Tempat Tumbler |  |

| | | |
|----|----------------|---|
| 3. | <i>Totebag</i> |  |
| 4. | <i>Pouch</i> |  |
| 5. | Bucket Hat |  |
| 6. | Notebook |  |

Motif terpilih yang diaplikasikan pada item - item produk *fashion merchandise* telah sesuai dengan Mataharikecil. Selanjutnya akan dipilih satu produk dari masing

masing items produk *fashion merchandise* dengan memperhatikan penempatan motif, penggabungan warna, dan juga desain pada produk yang paling sesuai dengan produk *fashion merchandise* untuk Mataharikecil yang kemudian akan diproduksi dengan menggunakan pengaplikasian teknik rekatar berupa sablon.

SKETSA DESAIN



Gambar 24 Sketsa Desain

Sumber: Dokumen Pribadi

Keseluruhan garis rancang *fashion merchandise* ini berada pada motif yang diaplikasikan dalam items produk *fashion merchandise* yang terpilih. Dimana motif dan warna yang ada mencerminkan Yayasan Mataharikecil.

Keseluruhan koleksi perancangan *fashion merchandise* ini terdiri dari lanyard, sarung tumbler, pouch, notebook, bucket hat dan juga totebag. Untuk pengaplikasian motif pada saat produksi akan menggunakan teknik rekalar sablon yang

dapat memaksimalkan munculnya ilustrasi yang ada pada motif yang telah diaplikasikan pada items produk *fashion merchandise* untuk Mataharikecil.

KESIMPULAN

Setelah melakukan penelitian mengenai “Perancangan Motif Untuk Diaplikasikan Pada Aksesoris *Fashion Merchandise* Untuk Yayasan Mataharikecil” dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat peluang perancangan untuk membuat dan juga melakukan pengembangan dalam motif yang diaplikasikan pada produk aksesoris *fashion merchandise*. Dimana perancangan ini dilakukan melalui eksplorasi motif yang sesuai dengan Mataharikecil kemudian diaplikasikan pada produk aksesoris seperti notebook, lanyard, totebag, sarung tumblr, bucket hat, dan juga pouch.
2. Pada perancangan ini, penulis melakukan pengembangan produk *fashion merchandise* melalui eksplorasi motif dengan menggunakan teknik rekalar sablon sehingga gambar motif yang ada dapat muncul secara optimal. Pengembangan produk dilakukan karena belum optimalnya produk *merchandise* khususnya *fashion*

pada merchandise dari Mataharikecil, sementara produk *fashion* sangat menarik untuk lebih dikembangkan lagi menjadi produk *merchandise*.

SARAN

Untuk kedepannya agar lebih banyak lagi yang dapat mengembangkan *fashion merchandise* karena potensi dalam pengembangan produk *fashion merchandise* sangat banyak seperti item produk dan juga motif.

Pada desain motif sendiri lebih menyesuaikan dengan visualisasi dari yayasan Mataharikecil agar dapat merepresentasikan yayasan. Selain itu, pemilihan warna juga harus diperhatikan agar menyesuaikan dengan warna yayasan. Untuk komposisi motifnya sendiri sebaiknya lebih mempertimbangkan komposisi motif dan juga logo agar menjadi kesatuan yang baik dan juga menarik. Selain itu, dalam perancangan produk merchandise lebih memperhatikan kebutuhan target market dengan lebih memperdalam lagi dalam mengobservasi target market yang sesuai dengan produk *merchandise* yang dibuat.

Untuk lebih mengetahui target marketnya sendiri, penulis melakukan validasi pada yayasan Mataharikecil mengenai perancangan motif yang diaplikasikan pada

produk aksesoris *fashion merchandise* (terdapat pada lampiran). Setelah melakukan validasi, diharapkan untuk penelitian selanjutnya dapat memperhatikan:

1. Pemilihan warna yang belum terlalu mewakili Yayasan Mataharikecil.
2. Memperhatikan brand guideline Yayasan Mataharikecil agar dapat dijadikan sebagai *merchandise original* dari Mataharikecil.
3. Memperhatikan motif terutama dalam motif figur yang dikembangkan.
4. Memperhatikan penempatan logo dari Mataharikecil pada produk *aksesoris fashion merchandise*.

REFERENSI

- [1] Arini, Asti M. & Ambar B. (2011). Batik: Warisan Adiluhung Nusantara. Yogyakarta: Andi Offset
- [2] Barker, Chris. (2004). Cultural Studies, Teori dan Praktik. Yogyakarta: Kreasi Wacana
- [3] Danarti & Suryo Sukendro. (2008). Mompreneurship 160 Ide Bisnis Paling Laris. Yogyakarta: Andi Offset
- [4] Dameria, Anne (2013). Digital Printing Handbook: Panduan Dasar Digital Printing Large Format / Wide

- Format / Print on Demand / Digital Imaging / Digital Proofing.
- [5] Guntur, Nusantara (2004). Panduan Praktis Cetak Sablon. Jakarta: PT. Kawan Pustaka
- [6] Kight, Kimberly. 2011. A Field Guide to Fabric Design. Stash Books.
- [7] Barnard, Malcolm. (2007). Fashion Sebagai Komunikasi. Yogyakarta: Jalasutra
- [8] Poespo, G (2005). Panduan Membuat Ragam Hias Motif Bordir. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- [9] Putu, Desak A.N, S. Pd & Wulandari Dini, S.Pd. (2016). Teknik Dasar Bordir Level 1. Jakarta: Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan
- [10] Suhersono. H. (2005). Desain Bordir Motif Fauna. Jakarta: Graha Pustaka Utama
- [11] Tate. L. Sharon. (1997). Inside Fashion Design
- [12] Fitriyana, Freska. (2012): Pengembangan Bandung Kota Kreatif Melalui Kekuatan Kolaboratif Komunitas. Arsitektur/ ITB
- [13] Indriyani, Diah. (2014): Konstruksi Identitas Community Fresh Reptile (COFER) Surabaya Dalam Membangun Image di Masyarakat. Fakultas Dakwah dan Komunikasi
- [14] Praningrum. (2012): Management Insight: Analisis Penilaian Konsumen Terhadap Penerapan Atribut Merchandise, Atmosfir Dalam Gerai, dan Pelayanan Ritel Pada Retailer Katulistiwa Bengkulu Vol. 7. Nomor 2. Fakultas Ekonomi/ Universitas Bengkulu
- [15] Sunarso, Aris Puji. (2014). Tahapan Kota Bandung Menuju Kota Kreatif, Tesis. Fakultas Teknik/Univesitas Gadjah Mada Yogyakarta
- [16] Tristantie, Nining. (2013) Majalah ilmiah bina teknik. Fakultas Teknik/ Universitas Negeri Medan