

AKTIVITAS MASYARAKAT DAN KULINER
JAJANAN PASAR KHAS SOLO SEBAGAI SUMBER
IDE PENCIPTAAN DESAIN TEKSTIL



Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan
Guna Melengkapi Gelar Sarjana Program Studi Kriya Tekstil
Fakultas Seni Rupa Dan Desain

Disusun Oleh :

Senja Ari Nur Dewanti
C0916045

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA

commit to user
2021

PERSETUJUAN

AKTIVITAS MASYARAKAT DAN KULINER JAJANAN PASAR KHAS SOLO SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN DESAIN TEKSTIL



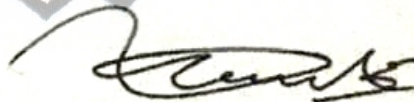
Disusun Oleh

Senja Ari Nur Dewanti

C0916045

Telah disetujui untuk dihadapkan pada sidang Tugas Akhir oleh:

Pembimbing




Darwoto, S.Sn, M.Hum

NIP. 197012272005011002

Mengetahui,

Ketua Program Studi Kriya Tekstil



Dr. Theresia Widiastuti, M.Sn

commit to user

NIP. 195909231986012001

PENGESAHAN**AKTIVITAS MASYARAKAT DAN KULINER JAJANAN PASAR KHAS SOLO
SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN DESAIN TEKSTIL.**

Disusun Oleh

Senja Ari Nur Dewanti

C0916045

Telah Disetujui Oleh Tim Penguji Tugas Akhir

Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Sebelas Maret

Pada Tanggal

Jabatan

Nama

Tanda Tangan

Ketua

Darwoto S.Sn, M.Hum

NIP. 197012272005011002

Penguji I

Ir. Adji Isworo Josef M.Sn

NIP. 195709261988111001

Penguji II

Ratna Endah Santoso S.Sn., M.Sn

NIP. 197610112003122001

Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Universitas Sebelas Maret Surakarta



Dr. Rahmanu Widayat, M.Sn

NIP. 196212211992011001

commit to user

PERNYATAAN

Nama : Senja Ari Nur Dewanti

NIM : C0916045

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Pengantar Karya Tugas Akhir yang berjudul **Aktivitas Masyarakat dan Kuliner Jajanan Pasar Khas Solo Sebagai Sumber Ide Penciptaan Desain Tekstil** benar-benar merupakan hasil karya sendiri, dan bukan merupakan plagiasi atau tulisan orang lain yang saya sadur atau aku sebagai hasil tulisan saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa Pengantar Karya ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Surakarta, 12 Januari 2021

Yang membuat pernyataan



Senja Ari Nur Dewanti

MOTTO

Laughter is timeless, imagination has no age, dreams are forever

-Tinker bell-



commit to user

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini penulis persembahkan untuk :

1. Diri saya sendiri,
2. Ayah, Ibu, dan Keluargaku tersayang yang menjadi support sistem pertama dan selalu memberi semangat, doa dan tekanan untuk menyelesaikan Skripsi ini.
3. Ocic yang selalu mengajarkanku untuk bersabar.
4. Kawan-Kawan tekstil yang sudah membantu dan mengharuskan sidang bersama.
5. Bapak/Ibu Dosen Kriya Tekstil tercinta yang telah membimbing dan memberikan ilmu
6. Almamaterku Universitas Sebelas Maret

commit to user

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya serta kebahagiaan sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan lancar. Pengantar karya ini disusun untuk memenuhi sebagai persyaratan guna melengkapi gelar sarjana seni prodi Kriya Seni/Tekstil Fakultas Seni Rupa dan Desain.

Setelah mengalami proses panjang dan penuh dengan rintangan pembuatan karya dan penyusunan pengantar karya tugas akhir ini akhirnya dapat terselesaikan berkat bantuan orang-orang baik disekitar saya juga. Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini tidak dapat selesai dengan baik tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak yang membantu sampai selesai. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Dr. Rahmani Widayat, M.Sn, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Sebelas Maret Surakarta.
2. Dr. Theresia Widiastuti, M.Sn, selaku Ketua Program Studi Kriya Tekstil Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Sebelas Maret Surakarta.
3. Darwoto, S.Sn, M.Hum selaku pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu, pikiran, dan tenaganya untuk memberi arahan, bimbingan, dan semangat kepada penulis hingga Tugas Akhir dapat terselesaikan.
4. Ir. Adji Isworo Josef, M.Sn, selaku penguji I yang telah memberikan banyak masukan untuk perancangan ini.
5. Ratna Endah Santoso S.Sn., M.Sn selaku penguji II yang telah memberikan banyak masukan untuk perancangan ini.

6. Bapak dan Ibu Dosen program studi Kriya Tekstil yang selama ini telah memberikan pengajaran dan dukungan kepada penulis dalam mengenyam pendidikan di bangku perkuliahan.
7. Bapak Abdul Asngadi yang selalu memberikan bantuan administratif selama penulis mengenyam pendidikan di bangku perkuliahan.
8. Bapak, Ibu, Kaka dan seluruh keluarga atas doanya dan selalu mendukung dan menyemangati penulis sampai saat ini.
9. Pacar dan Sahabat yang telah membantu dan mendukung penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir.
10. Dan semua pihak yang telah ikut berperan dalam proses perancangan ini .
Berkat bantuan dan doanya penulis mengucapkan terimakasih dan semoga kebaikan selalu terbalaskan kepada mereka. Semoga Pengantar Karya Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan para pembaca.

Surakarta, 12 Januari 2021

Penulis,

Senja Ari Nur Dewanti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
ABSTRAK.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Studi Pustaka.....	5
C. Fokus Permasalahan.....	19
BAB II METODE PERANCANGAN	
A. Analisi Permasalahan.....	20
B. Strategi Pemecahan Masalah.....	22
C. Pengumpulan Data.....	23
D. Uji Coba.....	35

commit to user

E. Gagasan Awal Perancangan.....	38
----------------------------------	----

BAB III PROSES PERANCANGAN

A. Bagan Pemecahan Masalah.....	40
B. Konsep Perancangan.....	41
C. Kriteria Desain.....	44
D. Pemecahan Visual.....	45

BAB IV VISUALISASI

A. Uraian Deskriptif.....	47
B. Visualisasi Desain.....	48

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	67
B. Saran.....	68

DAFTAR PUSTAKA.....	69
----------------------------	-----------

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Mesin Printing Sublimasi.....	15
Gambar 2. Mesin Printing DTG.....	16
Gambar 3. Lenjongan.....	25
Gambar 4. Kue Jajan Pasar.....	25
Gambar 5. Dawet Selasih.....	25
Gambar 6. Makanan Jajan Pasar.....	26
Gambar 7. Kain Motif Makanan dari BTC.....	27
Gambar 8. Kain Motif Makanan dari toko lain.....	28
Gambar 9. Ilustrasi Makanan <i>Jajan</i> Pasar.....	29
Gambar 10. <i>Indonesian Traditional Food</i>	29
Gambar 11. Contoh Visual Makanan Dengan Konsep Ilustratif.....	29
Gambar 12. Visual motif tekstil yang sudah beredar dipasaran.....	31
Gambar 13. Baju Motif Makanan.....	31
Gambar 14. Baju Rancangan Hannie Hananto pada Acara ISEF.....	32
Gambar 15. Baju Rancangan Hannie Hananto pada Acara ISEF.....	33
Gambar 16. Baju Keluaran Indomie x Goods Dept.....	34
Gambar 17. Kemeja Hasil Kolaborasi Indomie X Good Dept	34
Gambar 18. Launching Produk Keluaran Terbaru Indomie.....	35
Gambar 19. Sketsa Es Cendol.....	35
Gambar 20. Sketsa Kue Putu.....	36
Gambar 21. Sketsa Pukis.....	36
Gambar 22. Penjual Dawet Keliling	36
Gambar 23. Tes Produk 1.....	37
Gambar 24. Tes Produk 2.....	37

commit to user

Gambar 25. Desain 1 <i>Ngadol</i>	49
Gambar 26. Desain 1 Alternatif Warna dan <i>Flat Drawing</i>	50
Gambar 27. Desain 1 Eksekusi Produk.....	51
Gambar 28. Desain 2 Jamuan	52
Gambar 29. Desain 2 Alternatif Warna dan <i>Flat Drawing</i>	53
Gambar 30. Desain 2 Desain Produk	54
Gambar 31. Desain 3 Pasar	54
Gambar 32. Desain 3 Alternatif Warna dan <i>Flat Drawing</i>	55
Gambar 33. Desain 3 Desain Produk	57
Gambar 34. Desain 4 <i>Holiday</i>	58
Gambar 35. Desain 4 Alternatif Warna dan <i>Flat Drawing</i>	59
Gambar 36. Desain 4 Eksekusi Produk.....	60
Gambar 37. Desain 5 <i>Bakulan</i>	61
Gambar 38. Desain 5 Alternatif Warna dan <i>Flat Drawing</i>	62
Gambar 39. Desain 5 Desain Produk.....	63
Gambar 40. Desain 6 Kulineran	64
Gambar 41. Desain 6 Alternatif Warna dan <i>Flat Drawing</i>	65
Gambar 40. Desain 6 Desain Produk.....	66

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Uji Coba Visual Sketsa Objek.....	36
Tabel 2. Uji Tes Produk.....	38

ABSTRACT

Senja Ari Nur Dewanti. C0916045. 2020. Makanan Khas Solo Sebagai Sumber Ide Penciptaan Desain Tekstil. Tugas Akhir : Program Studi Kriya Tekstil Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Sebelas Maret Surakarta.

The background of designing this product is to create innovation in visual textile design, especially for surface design with traditional Solo traditional food visuals (Jajan pasar) which is contained in an atmosphere where the food is located with the intention of conveying a message so that the millennial generation will know more and want to preserve something traditional, and it can be started from the most common thing, namely getting to know traditional food from Solo. This work will later explore the form of traditional food, especially Solo traditional snacks and the atmosphere where the food is located which will be visualized into designs on the textile surface.

This work came about because of the problem of traditional food, which is now being displaced by external foods such as junk food, fast food, and western food. Apart from that, the modernization style of the teenagers is arguably westernized which also affects their diet in their daily interactions. In order to support their existence and match the lifestyle of other friends.

The results of this design can be concluded into a number of things: (1) exploring the visual form of digital design with the source of the idea of "Typical Solo Market Snack Food" with illustrative styling with food visuals that resemble its original form in which a selling and buying story is written, as well as placing objects food itself into people's daily lives. (2) The design is intended for media promotion of typical Solo food to teenagers. (3) The design is realized with digital printing techniques which will later be transformed into unisex clothing for ages 17-25 years (late teens). In addition, this design will produce products that are different from clothing products with other digital printing techniques, namely the addition of elements of food use and the position of food in everyday human life which of course prioritizes elasticity, besides this product can later convey messages and can be a special attraction. for millennial generation children to better preserve and love something traditional, as well as a new style campaign in maintaining the existence of a traditional thing which is one of the cultures, namely by making this product as a souvenir which will later be processed into clothing products favored by millennial children.

Kata kunci : *Jajan Pasar Typical of Solo, Digital Printing, Promotion Media*

ABSTRAK

Senja Ari Nur Dewanti. C0916045. 2020. Makanan Khas Solo Sebagai Sumber Ide Penciptaan Desain Tekstil. Tugas Akhir : Program Studi Kriya Tekstil Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Latar belakang perancangan produk ini ialah menciptakan inovasi pada visual desain tekstil khususnya untuk desain permukaan dengan visual makanan tradisional khas Solo (*Jajan* pasar) yang tertuang dalam suasana dimana makanan itu berada dengan maksud menyampaikan pesan agar generasi milenial lebih mengenal dan mau melestarikan suatu hal yang tradisional, dan dapat dimulai dari hal yang paling awam yaitu mengenal makanan tradisional yang berasal dari kota Solo. Karya ini nantinya akan mengeksplorasi wujud dari makanan tradisional khususnya jajan pasar khas Solo dan suasana dimana makanan itu berada yang akan divisualkan kedalam desain pada permukaan tekstil.

Karya ini hadir karena adanya permasalahan makanan tradisional yang kini mulai tergeser oleh makanan-makanan luar seperti *junk food*, *fast food*, dan *western food*. Selain itu juga gaya modernisasi para remaja yang bisa dibilang menjerumus kebarat-baratan yang juga mempengaruhi pola makan mereka dalam pergaulan sehari-hari. Demi untuk menunjang eksistensi dan menyamai gaya hidup teman-teman yang lain.

Hasil perancangan ini dapat disimpulkan menjadi beberapa hal: (1) mengeksplorasi wujud visual desain digital dengan sumber ide dari “Makanan *Jajan* Pasar Khas Solo” dengan pengayaan ilustratif dengan visual makanan yang menyerupai wujud aslinya yang didalamnya tertuang sebuah cerita *selling and buying*, serta menempatkan objek makanan sendiri kedalam kehidupan sehari-hari manusia. (2) Desain ditujukan untuk media promosi makanan khas Solo kepada kaum remaja. (3) Desain diwujudkan dengan teknik digital printing yang nantinya diwujudkan kedalam pakaian *unisex* untuk usia 17-25 tahun (remaja akhir). Selain itu perancangan ini akan menghasilkan produk yang berbeda dari produk pakaian dengan teknik digital printing lainnya, yaitu penambahan unsur kegunaan makanan dan kedudukan makanan di kehidupan manusia sehari-hari yang tentunya mengutamakan keestetisan, selain itu produk ini nantinya bisa menyampaikan pesan dan dapat menjadi daya tarik khususnya untuk anak generasi milenial agar lebih melestarikan dan mencintai sesuatu yang tradisional, serta menjadi kampanye gaya baru dalam mempertahankan keeksistensian suatu hal yang tradisional yang merupakan salahsatu budaya, yaitu dengan menjadikan produk ini sebagai souvenir yang nantinya akan diolah menjadi produk pakaian yang digemari anak milenial.--

Kata kunci : *Jajan Pasar Khas Solo, Digital Printing, Media Promosi.*