

ABSTRAK
PENGENALAN KAIN TENUN SONGKE MANGGARAI LABUAN
BAJO MELALUI BRANDING LINI FASHION TACIK

Oleh

Fellicia Lukman

NRP 1464011

Kain Tenun Songke Manggarai, merupakan kain tenun yang berasal dari Labuan Bajo, Nusa Tenggara Timur. Proyek ini mengumpamakan Tenun Songke sebagai produk lini kedua dari IKAT Indonesia oleh perancang Didiet Maulana dengan nama Tacik. Website merupakan media utama promosi brand Tacik. Berdasarkan hasil kuisisioner, target audience yang akan disasar lebih memilih menggunakan situs resmi. Pada halaman website terdapat cerita sejarah mengenai Labuan Bajo, Jenis-jenis kain dan motif kain songke manggarai. Diharapkan dengan ini, masyarakat Indonesia dapat menghargai dan bangga menggunakan produk lokal.

*Kata kunci : Labuan Bajo, NTT, motif kain tenun, Kain Tenun Songke Manggarai.
Brand fashion lokal, produk lokal.*

ABSTRACT

***INTRODUCTION OF MANGGARAI LABUAN BAJO SONGKE
WOVEN FABRIC THROUGH FASHION BRANDING TACIK***

Submitted By

Fellicia Lukman

NRP 1464011

The songke from Manggarai is an original woven fabric from Labuan Bajo, east Nusa Tenggara. This Project likens the weaving songke as a second-line product from IKAT Indonesia by designer Didiet Maulana, named Tacik. The website is the main media for Tacik brand promotion. Based on the results of the questionnaire, the target audience to be targeted would prefer to use the official site. On the website page there are historical stories about Labuan Bajo, types of fabrics and songke manggarai cloth motifs. Hopefully with this, Indonesian people can appreciate and be proud of using local products.

Keywords: Labuan Bajo, NTT, woven fabric motif, Manggarai songke woven fabric. Local fashion brands, local products.

DAFTAR ISI

COVER DALAM	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR DIAGRAM	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB 1 : PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup	2
1.3 Tujuan Perancangan	3
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data	3
1.5 Skema Perancangan	4
BAB 2 LANDASAN TEORI	5
2.1 Teori Media	5
2.1.1 Fungsi Media Sosial	5
2.1.2 Jenis Media Sosial	5
2.2 Konsep Dasar Website	7
2.3 User interface (UI)	7

2.3.1 Fungsi User interface	7
2.3.2 User interface desain	8
2.4 User Experience (UX)	8
2.5 Teori Promosi	9
2.5.1 AISAS (<i>Attention - Interest - Search – Action - Share</i>).....	10
2.6 Teori Fashion	10
2.6.1 Teori Trend	10
2.7 Brand (Merk)	10
2.7.1 Brand Identity	11
2.7 Ready-to-Wear	11
2.8.1 Second Line.....	11
2.9 Teori Fotografi	11
2.9.1 Fotografi Fashion	12
2.9.2 Teknik Fotografi Model	12
2.9.2.1 Teknik-teknik pencahayaan	12
2.9.2.2 Pemotretan Studio	13
2.10 Wireframe	14
BAB 3 : DATA DAN RUMUSAN MASALAH	15
3.1 Mandatory	15
3.2 Observasi	16
3.3 Wawancara	14
3.4 Hasil Kuisisioner	15
3.5 Tinjauan Terhadap Karya Sejenis	27
3.5.1 Ruma Abit / Abit Kain	27
3.5.2 Part One - Edward Hutabarat	28
3.6 Analisa STP	28
3.7 SWOT	29
BAB 4 : PEMECAHAN MASALAH	38
4.1 Konsep	38

4.2 Konsep Kreatif	38
4.2.1 Moodboard	39
4.2.2 Timeline Promosi	39
4.2.3 Tipografi.....	40
4.2.4 Warna	41
4.3 Konsep Media	41
4.3.1 Media Utama	41
4.3.2 Media Pendukung	41
4.4 Karya	42
4.4.1 Logo	42
4.4.2 Media Pendukung	42
4.4.3 Packaging.....	52
4.4.4 Voucher.....	53
4.4.5 Undangan	54
4.4.6 Gimmick.....	54
4.5 Budgeting	56
BAB 5 : PENUTUP	57
5.1 Simpulan	57
5.2 Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN SKETSA	61

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Skema Perancangan	4
-----------------------------------	---



DAFTAR DIAGRAM

Diagram 3.9 Diagram Hasil Kuisisioner Jenis Kelamin Responden	23
Diagram 3.10 Diagram Hasil Kuisisioner Usia Responden	23
Diagram 3.11 Diagram Hasil Kuisisioner Kota Tinggal Responden	24
Diagram 3.12 Diagram Hasil Kuisisioner Penghasilan / Uang Jajan Responden Selama Satu Bulan	24
Diagram 3.13 Diagram Hasil Kuisisioner Biaya Pengeluaran Responden untuk Berbelanja Pakaian.....	25
Diagram 3.14 Diagram Hasil Kuisisioner Ketertarikan Responden Terhadap Budaya Tradisional	26
Diagram 3.15 Diagram Hasil Kuisisioner Ketertarikan Responden Terhadap Produk Lokal	26
Diagram 3.16 Diagram Hasil Kuisisioner Mengenai Pengetahuan Responden Tentang Tempat Bernama Labuan Bajo	27
Diagram 3.17 Diagram Hasil Kuisisioner Apa yang Responden Ketahui Tentang Labuan Bajo	27
Diagram 3.18 Diagram Hasil Kuisisioner Mengenai Keberadaan kain di Labuan Bajo Pakaian	28
Diagram 3.19 Diagram Hasil Kuisisioner Ketertarikan Responden Terhadap Motif Kain tenun songke	29
Diagram 3.20 Diagram Hasil Kuisisioner Pendapat Responden Tentang Kain tenun songke	30
Diagram 3.21 Diagram Hasil Kuisisioner Pendapat Responden tentang Kain tenun songke	30
Diagram 3.22 Diagram Hasil Kuisisioner Mengenai Pengetahuan Responden Tentang Brand IKAT Indonesia	31
Diagram 3.23 Diagram Hasil Kuisisioner Mengenai Ketertarikan Responden tentang Pakaian dari Kain tenun songke	32

Diagram 3.24 Diagram Hasil Kuisisioner Mengenai Lebih Tertarik Berbelanja Online atau secara Langsung33

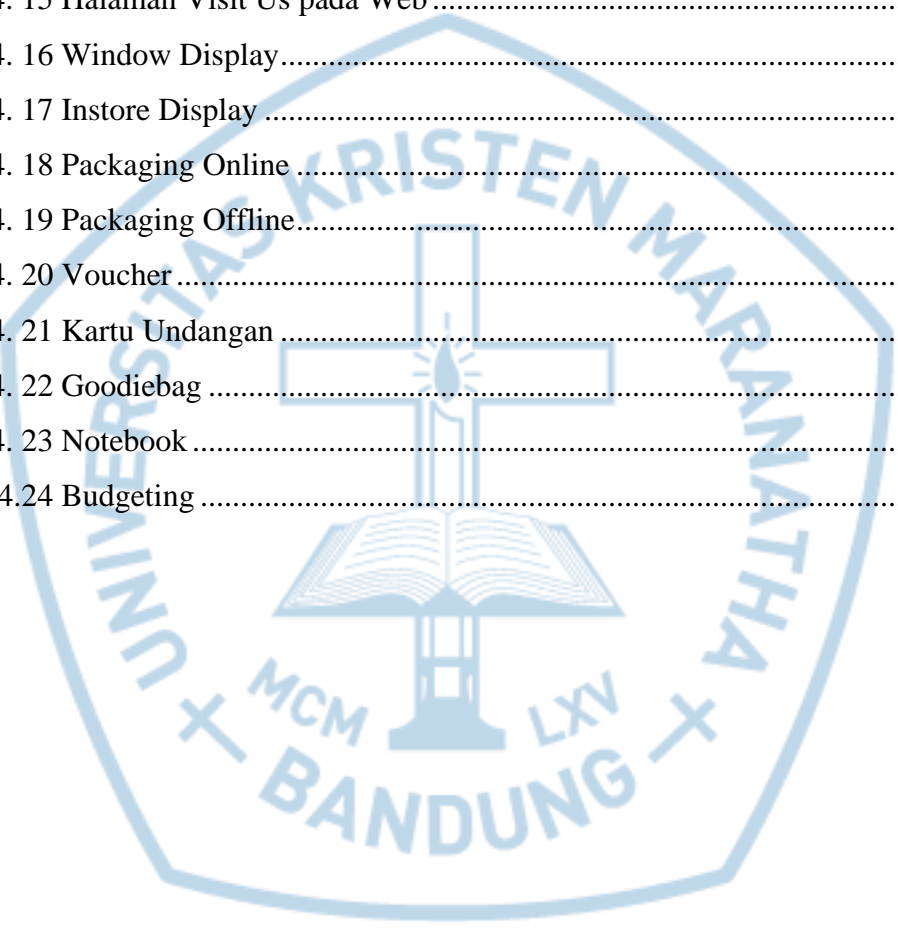


DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Logo IKAT Indonesia by Didiet Maulana	15
Gambar 3.2 Motif Jok	17
Gambar 3.3 Motif Wela Kaweng	18
Gambar 3.4 Motif Wela Ranggong	18
Gambar 3.5 Motif Su'I.....	19
Gambar 3.6 Motif Ntala	19
Gambar 3.7 Motif Wela Runu	19
Gambar 3.8 Motif Mata Manuk	20
Gambar 3.25 Salah Satu Hasil dari Ruma Abit.....	34
Gambar 3.26 Salah Satu Koleksi Edward Hutabarat	35
Gambar 4.1 Moodboard	39
Gambar 4. 2 Timeline Promotion AISAS	40
Gambar 4. 3 Font yang digunakan	41
Gambar 4. 4 Pantone warna yang digunakan.....	41
Gambar 4. 5 Logo	43
Gambar 4. 6 Instagram Story	44
Gambar 4. 7 Instagram Posting.....	44
Gambar 4.8 Facebook Page	45
Gambar 4.9 Halaman Home pada Web	46
Gambar 4. 10 Chart button pada Web.....	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 11 Halaman Collection Women pada Web	48
Gambar 4. 12 Quick View pada Web	48
Gambar 4. 13 Halaman Lookbook pada Web	49
Gambar 4. 14 Halaman Costumer Care pada Web	50
Gambar 4. 15 Halaman Visit Us pada Web	50
Gambar 4. 16 Window Display	51
Gambar 4. 17 Instore Display	52
Gambar 4. 18 Packaging Online	52
Gambar 4. 19 Packaging Offline	53
Gambar 4. 20 Voucher	53
Gambar 4. 21 Kartu Undangan	54
Gambar 4. 22 Goodiebag	54
Gambar 4. 23 Notebook	55
Gambar 4.24 Budgeting	56



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Sketsa Logo	61
Lampiran 2 Sketsa Stationery	62
Lampiran 3 Sketsa Web Desain	63
Lampiran 4 Sketsa Media Social	64
Lampiran 5 Sketsa Gimmick	65

