

COLOR OF ART FASHION DIGITAL PRINTING DENGAN SUMBER IDE KARAKTER TRESILLO

Ovalin Sitohang¹, Suciati²

^{1,2}Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknologi dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Indonesia

¹ovalinSitohang@upi.edu

²suciati@upi.edu

Abstract

Color has influenced all kinds of aspects including: fashion design, graphic design, advertising, games and many other things. a color can be seen from the perception of each person differently. Research methods using experiments with data collection using literature studies, exploration, and documentation. The purpose of this study is to create high chroma colors that originate from the Tresillo character, to find out the color results produced in digital printing techniques using Polyester fiber fabric, namely maxmara. High chroma can be obtained by means of digital printing for art fashion colors. It is this color that gives a lively and lively effect to art fashion, hue and chroma are important aspects of the color output.

Keywords: Color, Digital Printing, Art Fashion, Tresillo, Hue, Chroma

Abstrak

Warna telah mempengaruhi segala jenis aspek antaranya: desain busana, desain grafis, periklanan, game, dan banyak hal lainnya. sebuah warna dapat dilihat dari persepsi pada setiap orang dengan berbeda-beda. Metode penelitian menggunakan double diamond dengan 4 tahap. Discover, Define, Develop, dan Deliver. Tujuan dari penelitian ini untuk menciptakan warna chroma tinggi yang bersumber karakter Tresillo, mengetahui hasil warna yang dihasilkan pada teknik digital printing menggunakan kain serat Polyester yaitu satin. Chroma tinggi bisa didapat dengan cara digital printing untuk warna busana art fashion. Warna inilah yang memberikan efek ramai dan meriah pada art fashion, hue dan chroma menjadi aspek penting dalam hasil warna.

Kata kunci: Warna, Digital Printing, Art Fashion, Tresillo, Hue, Chroma

PENDAHULUAN

Warna memiliki peranan penting dalam sebuah desain busana yaitu memberikan kesempurnaan serta menentukan nilai dan keindahan. Salah satu aturan yang pada umumnya digunakan oleh seorang desainer yaitu, color theory atau yang disebut sebagai teori warna. Secara umum, sebuah warna dapat

dilihat dari persepsi pada setiap orang dengan berbeda-beda dan melalui warna pun

digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan kepada orang. Teori warna yang dikemukakan oleh Sir Isaac Newton. Telah melakukan sebuah percobaan serta mendapatkan sebuah kesimpulan dimana apabila dilakukan pemecahan pada warna spektrum yang dihasilkan dari sinar matahari, maka akan ditemukan berbagai warna yang beragam. Warna ini sendiri terdiri dari warna merah, jingga, kuning, biru, serta ungu.

Warna	Frekuensi	Panjang gelombang
nila-ungu	668–789 THz	380–450 nm
biru	606–668 THz	450–495 nm
hijau	526–606 THz	495–570 nm
kuning	508–526 THz	570–590 nm
jingga	484–508 THz	590–620 nm
merah	400–484 THz	620–750 nm

Gambar 1. Batas kira-kira warna spektrum
 Sumber: https://id.wikipedia.org/wiki/Spektrum_kasatmata 4 Desember 2022

Berbagai warna yang diungkapkan tersebut juga dapat dilihat pada pelangi. Pentingnya warna ini mempengaruhi segala aspek salah satunya dalam dunia film. Manfaat warna dalam film, mampu menciptakan look (nuansa) dan mood (suasana). Warna juga dapat menjadi komunikasi non verbal untuk menyampaikan suatu pesan. Kemudian berkembang melalui banyak penelitian mengenai eksistensi warna-warna terhadap psikologi manusia. Salah satu film animasi dari Dreamworks Animation pada tahun 2020 yaitu Trolls World Tour. Film Trolls World Tour ini mengisahkan Poppy dan Branch menemukan bahwa terdapat 6 suku troll berbeda yang tersebar di enam negeri yang berbeda. Setiap suku juga dikhususkan untuk enam jenis musik antaranya; Funk, Country, Techno, Klasik, Pop dan Rock. Lalu datang rocker Queen Barb dan King Thrash yang memiliki rencana untuk menghancurkan musik lain. Popy dan Branch memulai misi untuk menyatukan troll dan menyelamatkan beragam melodi agar tidak punah. Film ini menyajikan animasi yang penuh warna dan gemerlap. Setiap warna yang ditampilkan pada setiap tokoh menunjukkan jati diri masing-masing dari karakter animasi tersebut.

Tokoh-tokoh yang ada pada film Trolls. karakter Tresillo dipilih sebagai sumber ide untuk menunjukkan hasil warna digital printing pada art fashion. Tresillo adalah trolls berkulit

Biru tosca dengan hidung berwarna kuning dan rambut berwarna-warni. Tokoh ini tidak mengenakan busana, namun memiliki tanda atau pola berwarna cerah di tubuhnya, memiliki rambut gimbal. Tresillo adalah karakter pendukung dari Trolls World Tour. Tresillo merupakan salah satu pemburu bayaran yang disewa oleh ratu Barb dan tokoh ini pun merupakan pemimpin Troll Reggaeton.



Gambar 2. Tokoh Tresillo
 Sumber: pinterest

Maka dari itu, karakter Tresillo ini dipilih sebagai ikon. Mulai dari warna yang digunakan, tanda atau pola yang ada pada tubuh tokoh, dan rambut warna-warni. Yang akan dijadikan sebagai art fashion atau yang dikenal sebagai sebuah busana kreasi yang dibuat berdasarkan ide dan imajinasi seseorang pada karya di desainnya. Menurut Kyoto (2004:93) art fashion yaitu: “busana yang dibuat berdasarkan ide seseorang yang dibuat dari bahan-bahan yang tidak lazim dipergunakan dalam pembuatan busana. Bahan-Bahan tersebut ada di lingkungan sekitar dan dapat diwujudkan dalam busana yang indah dan menarik.

Art fashion terdiri dari 2 suku kata yaitu art dan fashion yang berasal dari bahasa Inggris. Art merupakan seni sedangkan fashion adalah mode/busana. Menurut Soedarso (1990:1) art (seni) yang dikemukakan oleh ahli filsafat dan budaya, bahwa “seni adalah segala

macam keindahan yang diciptakan oleh manusia”. maka menurut jalan pikiran ini seni merupakan suatu produk keindahan, suatu usaha manusia untuk menciptakan sesuatu yang indah yang dapat mendapatkan kenikmatan, sedangkan fashion adalah busana yang menentukan penampilan seseorang dalam suatu kesempatan tertentu. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan, bahwa art fashion yaitu eksistensi seni busana yang memiliki keterkaitan satu sama lain seakan-akan hal yang tidak dapat dipisahkan.

Pada suatu produk desain yang dibuat menyerupai penggambaran suatu konsep desain yang dibuat oleh desainer, yang memiliki aspek seni, karena selain aspek fungsi dari desain produk yang dibuat desainer juga memiliki konsep-konsep art fashion pada rancangannya. Pada pembuatan art fashion ini, dapat dilakukan juga dengan cara mengadopsi suatu objek baik dari bentuk, warna, model, motif, dan bahan sebagai inspirasi yang dapat diwujudkan pada mode busana. Peran warna pada art fashion sendiri sangatlah berpengaruh dalam pembuatan busana kreasi, warna dan motif kain menjadi perhatian dan bahan pertimbangan, karena berhubungan erat dengan peran dan karakter tokoh yang dijadikan sumber ide. Untuk membuat produk ini perlunya decorative design. Decorative design adalah suatu rancangan gambar yang diciptakan untuk diterapkan sebagai hiasan pada benda pakai atau benda lainnya yang bersifat dekoratif yang membentuk susunan garis, bentuk, warna, tekstur dan ukuran yang berfungsi untuk memperindah penampilan suatu benda. Terdapat tiga cara dalam menyusun Decorative design, yaitu: a. By the colour and pattern; b. By construction detail; c. By decorative trims. Kemudian dijelaskan oleh Davis (1980:19) dalam Suciati yaitu:

a. By the colour and pattern, yaitu hiasan busana yang terbentuk karena warna dan pola busana. Dari warna dan pola atau motif yang ada pada kain, suatu busana telah memiliki desain dekoratif. selain itu desain dekoratif yang terbentuk karena warna dan pola ini dapat berupa rajutan, hand painting atau lukisan yang dibuat langsung di atas kain, dan printing. yaitu

gambar motif yang dicetak langsung dengan sistem printing.

- b. By construction detail, yaitu hiasan busana yang terbentuk karena pengolahan permukaan kain. Hiasan busana dengan teknik ini dapat menggunakan teknik smock, membuat lipatan-lipatan pada kain seperti opnaisel, rouleaux, shirring, pin tucks, pleats, frills, border, stitching, quilting, dll.
- c. By decorative trims or fabrics applied, yaitu hiasan busana yang terbentuk karena penempelan material lain di atas permukaan di atas kain atau gambar yang ditempelkan pada permukaan kain. Hiasan ini sering disebut trimming. Trimming merupakan hiasan yang dijahit atau dilem pada permukaan kain atau busana, berupa berbagai bentuk hiasan terbuat dari kain, kaca, batu-batuan, plastik, kayu, dan kristal.

Dari uraian diatas dibuat hiasan melalui warna dan pola busana atau hiasan by colour and pattern. Gambar motif yang dicetak langsung dengan sistem digital printing. Pembuatan desain ini diaplikasikan menggunakan teknologi digital. Dikutip dari Suhersono, (2005) menjelaskan bahwa: “Digital Printing salah satu teknik pencetakan secara digital ke media/bahan kain kain menggunakan printer yang langsung mencetak ke permukaan kain. Ada dua jenis digital printing pada kain polyester dan digital printing pada kain serat alam”. Untuk melakukan printing tekstil terdapat beberapa teknik yang bisa digunakan. Mulai dari sublimasi, disperse, reactive, dan pigment. Dalam proses produksinya, tiap teknik dan cara yang digunakan maka tinta yang digunakan juga berbeda. Terdapat 4 tinta yang biasa digunakan dalam proses printing tekstil, antaranya sebagai berikut:

- a. Sublimasi, teknik sublimasi yakni menggunakan transfer paper dan heat press. Tinta sublimasi ini dikenal sebagai tinta yang mempunyai daya tahan cuci yang cukup baik. Tinta ini biasa digunakan oleh para pebisnis garmen karena kain dapat ditransfer melalui kertas transfer

paper pada kain poliester dengan bantuan heat press atau dicetak langsung pada kain kemudian dipanaskan menggunakan heat press roll. Hasil tinta sublimasi ini sangat tajam dan baik.

- b. Disperse, tinta ini biasanya digunakan pada kain dasar polyester, lycra, acrylic, serta nylon acetate. Namun, tinta ini tidak dapat dicetak atau di transfer melalui tinta transfer sehingga tinta ini dapat digunakan langsung pada kain lalu dipanaskan. Tinta ini dapat digunakan pada teknik direct to tekstil. Tinta ini memiliki kesamaan dengan sublimasi, digunakan pada media polyester namun hasil yang diberikan lebih tajam menggunakan tinta sublimasi. Meskipun demikian, tinta ini terbilang lebih murah karena dalam produksinya tidak menggunakan transfer paper.
- c. Reactive, tinta reactive biasanya digunakan pada jenis kain berbahan dasar serat alami seperti katun, linen, dan rayon. Tinta reactive ini dapat digunakan ada jenis kain berbahan dasar nylon, namun pada proses fiksasi yang dilakukan berbeda. reaksi kimia dan kain harus benar-benar diperhatikan untuk mendapatkan hasil warna yang cerah pada kain. Salah satunya dengan memaksimalkan reaksi kimia pada kain dan tinta, untuk menghilangkan kain kehilangan atom hidrogen dan tinta kehilangan atom chlorine, dengan begitu, kain dan tinta akan menyerap satu sama lain secara alamiah. Tinta ini biasanya digunakan di printer DTG sehingga memerlukan pre treatment agar tinta menempel pada media kain.
- d. Pigment, Tinta pigment dikenal karena tidak mudah luntur dan tahan lama. Namun, tinta ini cenderung lebih kusam karena hanya menempel pada permukaan kain. Tinta ini digunakan pada media katun.

Demikian tujuan dari penelitian adalah mengembangkan ilmu wawasan, kreativitas dan keterampilan. Penerapan teknik digital printing ini dilakukan melalui proses pencetakan warna motif pada kain polyester yaitu Maxmara. Dengan motif yang terinspirasi

dari karakter Tresillo pada film Trolls untuk diaplikasikan pada art fashion atau busana kreasi.

Manfaat dari penyusunan ini sebagai informasi hasil warna dari penerapan desain pada karakter Tresillo pada busana kreasi dengan teknik digital printing diharapkan setiap individu yang membaca dapat mengambil sisi dari seni trend motif, komposisi warna. Sebagai bentuk karya inovasi kreatif yang terletak pada semangat kebebasan, dan konteks yang berbeda.

METODE

Metode yang digunakan dalam penulisan ini adalah Double Diamond. Double Diamond merupakan salah satu framework design thinking yang membantu perancangan proses user experience. Metode ini digagas oleh Design Council pada tahun 2004. Terdapat dua macam tipe metode ini yaitu:

1. Divergen: proses berpikir secara luas, sehingga melihat suatu kondisi dari berbagai sudut pandang
2. Konvergen: mengerucutkan beragam gagasan dengan memilih ide yang ditemukan melalui prioritas, pilihan, perbaikan, identifikasi, hingga konsolidasi.

Pada metode ini terdapat 4 fase mendesain pada Double Diamond, yang pertama Discover/ Research fase ini menemukan masalah. Output yang dihasilkan adalah hasil penelitian, dokumentasi, dan temuan tidak terstruktur. Kedua, Define/ Synthesis merupakan fase menganalisa masalah. Ketiga, Develop merupakan fase mengemukakan solusi yang memungkinkan, termasuk evaluasi di akhir untuk menentukan solusi terpilih. Keempat, Deliver merupakan fase mengimplementasikan solusi yang cocok untuk mengatasi masalah termasuk proses.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Discover (Menemukan)

Tahap pertama yang dilakukan adalah menggali dan menentukan sumber ide melalui pengamatan film Trolls The World Tour. Tresillo adalah pemimpin Troll Reggaeton yang percaya diri dan lancang, digambarkan pada karakter Tresillo memiliki sikap menghormati bakat menari orang lain, dan kecintaan pada Reggaeton adalah hasrat hidup bagi tokoh ini.



Gambar 3. Tokoh Tresillo Sumber: pinterest

Pada karakter Tresillo dapat dilihat tokoh tersebut memiliki tanda atau pola berwarna cerah dengan tubuh berwarna biru toska. Hal lainnya terdapat tanda notasi musik yang terlihat di bagian dada, dan rambut ikal yang berwarna-warni. Dari analisis yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa karakter Tresillo memiliki berbagai macam warna dan pola geometris pada bagian tubuh karakter.

Identifikasi warna tokoh Tresillo

Berdasarkan sumber ide dengan ikon karakter Tresillo ditemukan berbagai warna yang digunakan diantaranya:

Cyan, shade of gree, neon blue, laser lemon, mustard yellow, medium candy apple red, middle yellow.



Gambar 4. Warna Middle Yellow sumber: encycolorpedia.com

Define (Mendefinisikan)

Tahap Define bertujuan untuk mengidentifikasi dan menentukan prioritas dalam penciptaan busana. Prioritas ini harus sesuai dengan konsep. Konsep pengembangan desain pada busana kreasi ini untuk perancangan kreatif. Dalam hal ini pengembangan produk ini, memiliki nilai fungsi, estetika, dan keunikan.

Berdasarkan pola atau tanda dan warna pada karakter Tresillo dari berbagai inspirasi dihasilkan lah sebuah desain busana kreasi atau art fashion yang merujuk pada sumber ide.



Gambar 12. desain busana Sumber: Olahan peneliti, 2022

Model Busana:

Bandana Anting

Hiasan punggung

Hiasan bahu Sheath dress

Sarung tangan jaring

Hiasan belakang busana kaos kaki

Dari desain yang diperoleh ditemukan look, style, dan siluet yang mengaitkan sumber ide yaitu, Quirky Look merupakan gaya fashion yang dianggap tidak biasa. Look ini memadukan outfit dengan cutting yang tidak biasa karena style yang satu ini memang membutuhkan keberanian. Quirky Look identik dengan gaya fashion yang membutuhkan kreativitas dan sering menjadi pusat perhatian karena padu padan yang unik dan eksentrik. Dalam desain yang digunakan menggabungkan beberapa warna kain, jenis kain dan tekstur kain sehingga membentuk suatu busana berupa dress.

Style yang digunakan mengarah kepada style art of beat Style ini punya sifat yang tidak biasa dan tidak terpaku pada aturan, sulit ditebak dan kreatif. Art of beat menjadi gaya berpakaian yang cenderung kreatif, unik, dan juga anti-mainstream. Mulai dari pemilihan kombinasi pakaian, hingga statement item yang digunakan. Pada pemilihan warna yang dipakai juga cukup menarik. Art of beat biasanya menggunakan warna yang cenderung mencolok. Seperti warna metalik, neon, silver dan lain-lain. Art of beat tidak sekedar pakaian warna warni. Namun style art of beat biasanya menciptakan tren dan item fashionnya sendiri dengan cara yang tidak biasa. Seperti pada penggunaan item yang tidak sesuai fungsinya dan perpaduan warna serta motif bertabrakan, yang mengekspresikan kreativitasnya dalam gaya berpakaian. Pada busana yang dibuat terdapat motif geometris di bagian belakang busana dan perpaduan warna yang mencolok pada busana.

Siluet yang dibuat adalah Hourglass Silhouette, siluet ini memiliki bentuk mengecil di bagian pinggang. Siluet ini dikelompokkan menjadi tiga macam kategori yaitu; siluet natural, pegged skirt, dan siluet flare. Pada busana ini siluet yang terbentuk adalah siluet flare dengan bentuk bahu lebar membentuk

dada, mengecil di pinggang dan melebar di bagian rok.

Desain warna dengan intensitas tinggi



Gambar 13. Desain kain
Sumber: Olahan Peneliti, 2022

Desain ini terbentuk karena terinspirasi dari tanda atau pola pada tubuh karakter Tresillo. Warna kulit tokoh dijadikan warna dasar dari kain, dan motif pola atau tanda dibuat tersebar diatas kain.

Berdasarkan pembagian warna sistem Albert H. Munsell (1898) yang dikembangkan oleh Louis Prang, dimensi warna dapat dikaji berdasarkan hue, value, dan intensitas-nya.

Pada hasil printing ini dikaji berdasarkan intensitas. Intensity atau chroma merupakan dimensi warna yang menguraikan tentang kualitas kecerahan warna. Adapun beberapa hal yang akan dikaji.

a. Cerah dan warna suram

Warna cerah adalah warna yang belum tercampur dengan warna komplemennya dan disebut warna yang memiliki intensitas penuh, sedangkan warna suram adalah warna yang telah tercampur dengan warna komplemennya dan disebut juga warna yang memiliki intensitas rendah. Pada warna kain printing

yang dihasilkan untuk warna dasar memberikan ‘intensitas rendah’ yang mengesankan kelembutan, sedangkan warna motif memberikan ‘intensitas penuh’ yang menimbulkan efek cemerlang.

Tabel 1. Warna cerah dan Suram

Warna Cerah	Warna Suram
	
	

b. Merubah intensitas warna

Intensitas warna dapat diubah dengan cara mendekatkan dua warna berkomplemen dan mencampurkan warna yang berkomplemen. Bila dua warna yang berkomplemen didekatkan satu dengan yang lainnya tanpa pemisah atau jarak akan menimbulkan kesan berteriak atau seakan menjerit dan membuat batas tegas antara kedua warna tersebut. Dari desain yang dibuat warna memiliki komplemen yang saling didekatkan sehingga terdapat kesan tegas di antara warna. Dapat terlihat pada warna jingga yang didekatkan dengan warna biru.



Gambar 14. Hasil printing kain
Sumber: Olahan Peneliti, 2022

 hue 184° (*degrees*) ntensitas warna sebesar 90%

 hue 109° (*degrees*), intensitas warna sebesar 97%

 hue 64° (*degrees*), intensitas warna 98%

 hue 38° (*degrees*), intensitas warna 99%

 hue 350° (*degrees*), intensitas warna 95%

Develop (Mengembangkan)

Tahap develop merupakan langkah selanjutnya dari tahap define. Berdasarkan analisis yang telah selesai dilakukan, desain kemudian dibuat dan dikembangkan. Pembuatan desain harus dilengkapi dengan aksesoris dan milineris. Unsur-unsur dan prinsip desain seperti kesatuan, keseimbangan, proporsi, irama, kontras, harmoni, dan penekanan juga perlu diperhatikan.

Pembuatan busana kreasi bernuansa cerah (penuh warna) menggunakan bahan utama dari kain satin, kain katun, dan kain sequin. Headpiece, sepatu boots, dan hiasan punggung yang dikombinasikan dari berbagai macam warna.

Hasil warna yang dihasilkan melalui teknik digital printing untuk art fashion memberikan hasil warna yang lebih tajam dan pekat daripada desain yang telah dibuat bila dilihat secara langsung. Dikarenakan printing kain menggunakan teknik sublimasi. Hasil tinta sublimasi ini sangat tajam dan baik. Adapun penyebab dari perbedaan pada hasil cetak dengan tampilan dalam layar monitor adalah dalam gambar sistem RGB yang dicetak dengan menggunakan printer dengan sistem CMYK. Hal lainnya adalah efek dari kain satin itu sendiri, pada desain ini kain satin

membantu memberikan hasil visual yang baik. Karena salah satu ciri khas yang paling terlihat adalah kilauan kain. Kain satin sendiri memiliki tekstur lebih halus dan nyaman saat dipakai. Selain itu kain satin merupakan kain yang tidak panas, dan sifat kain yang diberikan jatuh, licin dan tipis namun tidak menerawang. Maka dapat disimpulkan kain satin cocok untuk dijadikan salah satu pilihan material cetak berkualitas.

Deliver (Menyampaikan)

Deliver menjadi tahap terakhir dalam metode Double Diamond. Menurut Indaryati (2020), pada tahap ini masukan dikumpulkan, desain dipilih dan disetujui, produk kemudian diselesaikan, serta diakhiri dengan evaluasi dari pembuatan busana. Berdasarkan masukan dari ahli, busana kreasi pada bagian punggung ditambahkan lebih banyak lagi hiasan panggung berupa bunga kering, dan pada headpiece ditambahkan hiasan payet.

Persiapan alat dan bahan mulai dilakukan setelah desain selesai. Busana kreasi menggunakan ukuran standar S (small). Sepatu boots yang digunakan sebagai pelengkap busana merupakan model knee boots. Boots disesuaikan dengan desain busana yaitu berwarna kuning. Hiasan punggung terbuat dari kawat dan bunga kering. Headpiece dibuat dari kain katun dengan model bandana pada bagian depan diberi rantai bulat kecil, pada bagian sisi diberi payet emas berbentuk bambu. Hasil kain printing dipakai pada bagian atas pinggang yang diberi kancing kait sehingga dapat dilepas pasang, hal ini memberikan fungsi fleksibilitas dalam penggunaanya

Setelah melewati proses yang terdiri dari 4 fase, yang dimulai dari menentukan sumber ide, pengembangan produk yang didalamnya memuat desain berdasarkan sumber ide dan penggunaan warna yang akan dipakai dilihat dari chroma, selanjutnya pembuatan busana menggunakan hasil kain printing yang telah dibuat, dilengkapi dengan berbagai aksesoris dan milineris dan yang terakhir pemberian masukan pada hasil produk yang telah diselesaikan. Maka dari itu terciptalah busana kreasi yang terinspirasi dari karakter Tresillo.

Menurut Dimiyati & Mudjiono (2006), evaluasi merupakan sebuah proses pemberian atau penentuan nilai kepada suatu objek berdasarkan kriteria tertentu.

Wujud Karya





Gambar 14. Hasil printing kain
Sumber: Olahan Peneliti, 2022

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Hasil dari warna desain alternatif pada busana kreasi dengan teknik digital printing, memiliki perbedaan, dapat dilihat dari warna yang dihasilkan. Material yang digunakan pada busana kreasi menggunakan bahan Katun Toyobo, Kain Sequin, dan kain Maxmara (sebagai material printing kain). Hasil cetak printing sublim pada bahan maxmara sudah memuaskan karena kain yang digunakan telah memenuhi kriteria syarat printing kain pada tinta sublim. Produk yang dihasilkan dalam pembuatan penelitian ini adalah art fashion yang terinspirasi dari karakter Trolls.

Saran

Berdasarkan hasil pembahasan, peneliti menyadari terdapat banyak kekurangan dalam proses hasil warna digital printing pada art fashion, jauh dari kata sempurna. Beberapa saran untuk meningkatkan agar lebih baik yaitu:

1. Dalam perancangan desain perlunya perhatian lebih dalam pemberian warna sehingga busana yang dihasilkan tidak jauh dari sumber ide yang dipakai
2. Melakukan survei terlebih dahulu pada jasa printing kain sebelum benar benar akan diprint sehingga warna yang diinginkan sesuai.
3. Mempersiapkan alat dan sebelum memulai proses pembuatan busana produk

DAFTAR PUSTAKA

Saharja, K., & Siti, A. (2020). Efektivitas digital printing (percetakan digital) dalam menghasilkan produk cetak dan pengaruhnya terhadap konsumen. *Jurnal binawaluya*. <https://ejurnal.binawakya.or.id/index.php/MBI/article/view/617>

Nuraliyah, D., & Suciati (2013). Corsage Pada Art Fashion. *Jurnal Fesyen Perspektif*. <https://ejournal.upi.edu/index.php/fesyen/article/view/9847>

Pracihara, M., M. (2016). Warna Sebagai Look dan Mood pada Videografi Film Televisi "Pancer". *Jurnal Penciptaan dan Pengkajian Seni*. <https://journal.isi.ac.id/index.php/invensi/article/view/1585>

Nopiyani., & Winwin (2020). Desain Aplikasi Seni Pop Art pada Busana Ready To wear dengan teknik digital printing. *jurnal TANRA*. 7(2).

Pakpahan. M., dkk. (2022). *Metodologi Penelitian*. Medan: Yayasan Kita Menulis

Koseoglu, A.U., Yusuf Gungor., dan Yucel Devirm Arik. (2019). Innovations and Analysis of Textile Digital Printing Technology. *International Journal of science, Technology and Society*. 7(2): 38-43

Said, A.A., (2006). *Dasar Desain Dwimatra*. Makassar: UNM Makassar

Sumber dari internet

Warna diakses pada tanggal 4 Desember 2022 dari <https://encycolorpedia.com/f90630>

Fitline diakses pada tanggal 12 Februari 2023 dari <https://fitinline.com/article/read/10-jenis-aesthetic-fashion-style-dan-ciri-khas-masing-masing/>

Fitline diakses pada tanggal 12 Februari 2023 dari <https://fitinline.com/article/read/6->

macam-style-fashion-menurut-
kepribadian-pemakainya/

Textile Learner diakses pada tanggal 14
Februasi 2023 dari [https://textilelearner-
net.translate.goog/silhouette-in-fashion-
design/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_t
r_hl=id&_x_tr_pto=tc](https://textilelearner-net.translate.goog/silhouette-in-fashion-design/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_hl=id&_x_tr_pto=tc)