

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Era sekarang ini sering juga disebut sebagai era *modern*, dimana semua hal dipengaruhi oleh perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi mencakup berbagai bidang, seperti pendidikan, ekonomi, dan beberapa industri di Indonesia. Salah satu industri yang mulai berkembang saat ini adalah industri garmen (Andi M. Arief, 2022). Menurut KBBI, kata garmen memiliki arti pakaian. Jadi, yang berarti industri garmen adalah industri yang memproduksi pakaian jadi secara massal atau dalam skala besar. Perkembangan dalam industri garmen secara nasional menurut Kemenperin memiliki pola yang tidak stabil selama beberapa tahun terakhir dikarenakan daya beli semakin menurun. (APSyFI) mencatat realisasi pertumbuhan produksi tekstil masih bergerak di zona merah pada kuartal II-2021 dan kuartal III-2021 secara tahunan, namun pada awal tahun 2022 garmen diperkirakan dapat tumbuh hingga mencapai angka 10,44% yang didorong oleh permintaan masyarakat dalam rangka merayakan Hari Raya Idul Fitri 2022.

Industri garmen tidak dapat berdiri sendiri tanpa disertai oleh *brand* lokal yang menjadi syarat agar industri garmen dapat memasarkan produk yang mereka hasilkan. *Brand* lokal merupakan *brand* atau merek yang berasal atau diproduksi dari dalam negeri. Menurut Kotler dan Keller (2012), merek didefinisikan sebagai kombinasi dari nama dan simbol yang diberikan oleh sekelompok penjual dengan tujuan untuk membedakan produk mereka dengan produk pesaing. Produk yang memiliki banyak pesaing adalah produk yang berkaitan dengan *fashion* atau gaya hidup, salah satunya adalah *t-shirt* atau kaos. Erigo Apparel merupakan salah satu contoh dari banyaknya *brand* lokal yang sangat populer dan banyak digemari, terutama di kalangan anak muda. CEO Erigo Muhammad Sadad (2020), mengutarakan bahwa *brand* lokal miliknya sangat mengutamakan kualitas bahan dan desain yang akan dipakai. Hal ini juga yang menjadikan Erigo sebagai salah satu *brand* lokal yang mempunyai *clothing line* terbaik dengan kualitas tinggi dan ramai di pasaran.

Perkembangan di dunia *fashion* sangat melesat di berbagai daerah maupun beberapa kota besar, salah satunya adalah Kota Malang. Selera *fashion* yang dimiliki oleh masyarakat sangat beragam antara lain, *streetwear*, *vintage*, *retro*, dan juga *back to 90's* (Indiekraf, 2022) Oleh karena itu, kota Malang sering kali menjadi tuan rumah untuk berbagai *event-event* yang berhubungan dengan *fashion*. Hino Kertapati mengutarakan bahwa pada pertengahan tahun 2022 menggelar salah satu event yang bernama *Outfest 2022*. *Event* tersebut meningkatkan *antusiasme* masyarakat dalam bidang *fashion* dikarenakan terdapat lebih dari 10 *both brand clothing* lokal dan juga beberapa bintang tamu yang sangat digemari. Salah satu yang bergerak dibidang tersebut adalah Poka Studio.

Poka Studio merupakan sebuah komunitas yang bergerak dibidang desain dan sablon, Poka Studio pada awalnya merupakan sebuah komunitas yang digunakan sebagai tempat bertemunya para peminat desain, ilustrasi dan sablon di Kota Malang. Berbagai pelatihan sebagai sarana pengembangan skill dan wawasan dari Dinas Pemerintahan Kota Malang ataupun dari lembaga lain telah diikuti. Selain itu Poka Studio juga mengikuti beberapa pelatihan dan *workshop* dari Dinas Koperasi untuk usaha mikro, dalam *workshop* tersebut Poka Studio mengikuti kompetisi dan mendapatkan Juara satu untuk desain *paper art* dan menjadi juara favorit untuk media *Scrapbook 3D Frame*. Seiring berjalannya waktu, Poka Studio berfokus untuk memiliki sebuah studio sablon yang beranggotakan beberapa orang didalam komunitas. Tujuan berdirinya Poka studio adalah mengajak orang-orang yang ingin lebih mendalami bidang desain dan sablon dengan serius untuk bekerja sama dalam menangani sebuah proyek. Poka Studio ini mengerjakan proyek seperti kebutuhan desain kaos dan produksi kaos secara massal ataupun satuan dengan menggunakan teknik manual dan DTF (*Direct Transfer Film*).

Sablon manual atau screen printing adalah teknik mencetak sebuah desain dalam berbagai media seperti kaos, plastik, kertas, kaca, kayu dan sebagainya dengan menggunakan alat bantu berupa *screen* sablon (atau sering juga disebut film sablon). Sablon manual adalah teknik membuat gambar atau tulisan yang dicetak menggunakan mesin yang bertujuan mencetak grafis menggunakan kain

screen pada bidang. (hallomonogram, 2018). Sedangkan sablon DTF (*Direct Transfer Film*) merupakan metode sablon yang menggunakan komputer dan printer dengan tinta khusus untuk transfer gambar dengan kertas film oleh bantuan tepung atau bubuk perekat sablon sebagai perekat di kaos dengan metode dipress dengan temperatur tertentu untuk menghasilkan sablon dengan maksimal.

Penulis memilih Poka Studio sebagai tempat untuk melaksanakan PKL dikarenakan Poka Studio memiliki cara kerja dan gaya gambar ilustrasi yang sama dengan apa yang penulis tekuni di bidang Ilustrasi. Penulis akan membahas mengenai desain kaos secara digital khususnya di bagian ilustrasi. Laporan ini nantinya akan berfokus pada Poka Studio yang memiliki relevansi dibidang yang ditekuni yaitu ilustrasi, terutama mengenai proyek yang ditangani penulis.

1.2. Batasan Masalah

Berikut merupakan batasan-batasan masalah yang penulis kerjakan dalam melaksanakan PKL di Poka Studio:

- a) Penulis melaksanakan PKL di Poka Studio selama 3 bulan mulai tanggal 26 Juli - 26 Oktober 2022.
- b) Penulis diposisikan sebagai desainer dibawah pengawasan pemilik Poka Studio.
- c) Penulis membuat proyek desain ilustrasi yang ditugaskan oleh pemilik Poka Studio dalam bentuk Vector maupun Bitmap.

1.3. Tujuan Praktik Kerja Lapangan

Tujuan dari penulis laporan praktik kerja lapangan di Poka Studio sebagai berikut :

- a) Mahasiswa mendapat wawasan terkait lingkup dunia kerja sesungguhnya.
- b) Mahasiswa mendapat ilmu pengetahuan dalam merancang suatu konsep kreatif dalam ilustrasi.

- c) Menerapkan ilmu pengetahuan yang telah didapatkan selama belajar di Universitas Ma Chung serta menguji kemampuan mahasiswa sebagai bahan evaluasi.
- d) Melaksanakan PKL untuk memenuhi syarat mata kuliah Praktik Kerja Lapangan.
- e) Melaksanakan PKL untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan di Universitas Ma Chung.

1.4. Manfaat Praktik Kerja Lapangan

Melalui Praktik Kerja Lapangan yang telah dilaksanakan diharapkan mampu memberi manfaat sebagai berikut:

1.4.1. Bagi Mahasiswa

- a) Mahasiswa mendapat wawasan dan pengalaman baru terkait sistem kerja, komunikasi, dan hubungan antar anggota studio.
- b) Berkesempatan memperdalam ilmu desain kaos yang dapat berguna dalam bidang ilustrasi.
- c) Mahasiswa mempelajari kode etik sekaligus melihat secara langsung proses cara kerja dilingkungan Poka Studio.

1.4.2. Bagi Universitas Ma Chung

Manfaat bagi Universitas Ma Chung yang didapatkan selama PKL di Poka Studio adalah sebagai berikut:

- a) Universitas Ma Chung memiliki koneksi baru yang dapat berkelanjutan.
- b) Memperkenalkan Universitas Ma Chung pada dunia industri.
- c) Sebagai bahan referensi bagi Universitas Ma Chung untuk mengembangkan kurikulum pengajaran demi memajukan pengetahuan mahasiswa sebagai sumber daya dalam dunia kerja.

1.4.3. Bagi Poka Studio

Manfaat bagi studio yang didapatkan selama PKL di Poka Studio yaitu:

- a) Menjalin kerjasama dengan mahasiswa dan relasi dengan pihak universitas untuk membangun koneksi yang baik.
- b) Memiliki referensi gaya desain kaos baru yang dibuat oleh mahasiswa.
- c) Melaksanakan proses pengerjaan pesanan dengan lebih cepat dengan bantuan mahasiswa.