

**TRANSFORMASI DESAIN KEMASAN PRODUK
INDOMIE TAHUN 1972 – 1991 DALAM KEMEJA
BATIK KASUAL**



PENCIPTAAN

Didik Ari Supriyanto

NIM. 1712027022

**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2022

**TRANSFORMASI DESAIN KEMASAN PRODUK
INDOMIE TAHUN 1972 – 1991 DALAM KEMEJA
BATIK KASUAL**



PENCIPTAAN

Oleh :

Didik Ari Supriyanto

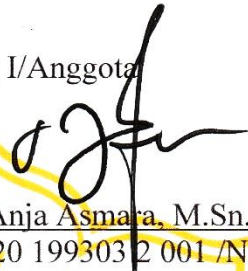
NIM. 1712027022

**Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Kriya
2022**

Tugas Akhir Kriya berjudul :

TRANSFORMASI DESAIN KEMASAN PRODUK INDOMIE TAHUN 1972 – 1991 DALAM KEMEJA BATIK KASUAL diajukan oleh Didik Ari Supriyanto, NIM 1712027022, Program Studi S-1 Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90211), telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 14 Januari 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



Dra. Dwita Anja Asmara, M.Sn.

NIP 19640720 199303 2 001 /NIDN 0020076404

Pembimbing II/Anggota



Dr. Suryo Tri Widodo, S.Sn., M.Hum.

NIP 19730422 199903 1 005 /NIDN 0022047304

Cognate/Anggota



Sugeng Wardoyo, S.Sn., M.Sn.

NIP 19751019 200212 1 003 /NIDN 0019107504

Ketua Jurusan/Program Studi S-1 Kriya
/Ketua/Anggota



Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M.F.A.

NIP 19740430 199802 2 001 /NIDN 0030047406

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Timbul Rharjo, M.Hum

NIP 19691108 199303 1 001 /NIDN 0008116906

PERSEMBAHAN

Laporan Tugas Akhir ini dipersembahkan untuk diri sendiri, kedua orang tua tercinta, keluarga besar, orang-orang baik terdekat yang selalu mendukung sampai saat ini, semua orang dan semesta : terimakasih atas bantuan, doa dan hal baik yang telah diberikan.

MOTO

Mengenal yang lain adalah cerdas,
mengenal dirimu adalah hikmat sejati.

Menguasai yang lain adalah kekuatan,
menguasai dirimu adalah kekuasaan yang sejati.



PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 14 Januari 2022



Didik Ari Supriyanto



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Kuasa, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir penciptaan karya seni yang berjudul “Transformasi Desain Kemasan Produk Indomie Tahun 1972 - 1991 dalam Kemeja Batik Kasual”. Penulisan laporan ini merupakan salah satu syarat untuk meraih gelar Kesarjanaan pada Program Studi Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Selama proses penyusunan laporan tugas akhir penciptaan karya seni ini telah banyak pihak yang ikut terlibat, baik secara langsung maupun tidak langsung dalam proses kreatif dan nonkreatif pada tugas akhir, untuk itu diucapkan terima kasih banyak atas segala keikhlasannya dalam memberikan banyak kemudahan dan juga memberikan banyak ajaran yang tidak ternilai harganya. Dukungan dan bantuan yang diberikan merupakan motivasi untuk mencapai harapan yang lebih baik, sehingga penyusunan Laporan Tugas Akhir ini dapat diselesaikan.

Selanjutnya dengan tulus dan hormat mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
2. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum., Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M.F.A., Ketua Jurusan Kriya, Ketua Program Studi Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Dra. Dwita Anja Asmara, M.Sn., dosen pembimbing I;
5. Dr. Suryo Tri Widodo, S.Sn., M.Hum., dosen pembimbing II;
6. Sugeng Wardoyo, S.Sn., M.Sn., *Cognate*;
7. Alm. Nurhadi Siswanto, M.Phil., mantan dosen wali;
8. Retno Purwandari, S.S., M.A., dosen wali;
9. Seluruh staf pengajar dan karyawan di Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
10. Kedua orang tua dan seluruh keluarga besar penulis;
11. Teman-teman Kriya angkatan 2017;

12. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung hingga terselesaikannya penulisan laporan tugas akhir penciptaan karya seni ini.

Laporan tugas akhir penciptaan karya seni ini masih jauh dari sempurna. Semoga laporan tugas akhir penciptaan karya seni ini bermanfaat.

Yogyakarta, 14 Januari 2022



Didik Ari Supriyanto



DAFTAR ISI

| | |
|--|-----|
| HALAMAN JUDUL LUAR..... | |
| HALAMAN JUDUL DALAM..... | i |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | ii |
| HALAMAN PERSEMBAHAN/MOTTO | iii |
| HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN | iv |
| KATA PENGANTAR | v |
| DAFTAR ISI | vii |
| DAFTAR TABEL..... | ix |
| DAFTAR GAMBAR | x |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xv |
| INTISARI (ABSTRAK) | xvi |
| BAB I. PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang Penciptaan | 1 |
| B. Rumusan Penciptaan | 3 |
| C. Tujuan dan Manfaat | 3 |
| D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan | 4 |
| BAB II. KONSEP PENCIPTAAN | |
| A. Sumber Penciptaan | 7 |
| B. Landasan Teori | 10 |
| BAB III. PROSES PENCIPTAAN | |
| A. Data Acuan | 14 |
| B. Analisis Data Acuan..... | 15 |
| C. Rancangan Kaya | 17 |
| 1. Sketsa Alternatif..... | 19 |
| 2. Sketsa Terpilih | 31 |
| D. Proses Perwujudan | 40 |
| 1. Bahan dan Alat..... | 40 |
| 2. Teknik Pengerjaan..... | 52 |
| 3. Tahap Perwujudan..... | 53 |
| E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya | 63 |

BAB IV. TINJAUAN KARYA

| | |
|--------------------------|----|
| A. Tinjauan Umum | 67 |
| B. Tinjauan Khusus | 68 |

BAB V. PENUTUP

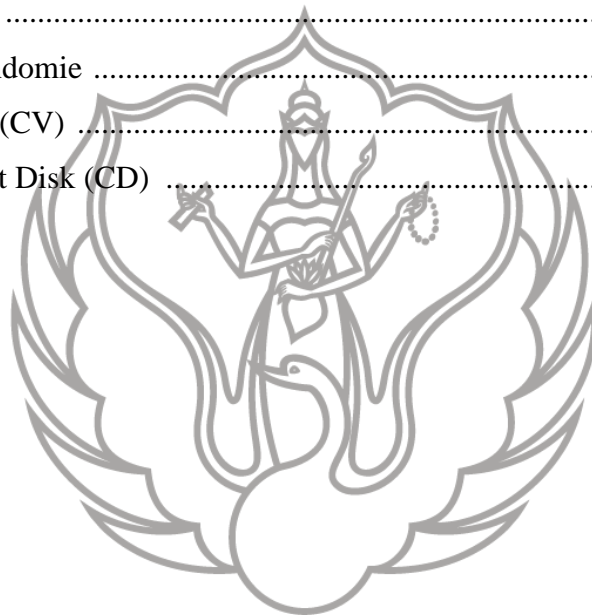
| | |
|---------------------|----|
| A. Kesimpulan | 75 |
| B. Saran | 76 |

| | |
|----------------------|----|
| DAFTAR PUSTAKA | 77 |
|----------------------|----|

| | |
|--------------------|----|
| DAFTAR LAMAN | 78 |
|--------------------|----|

| | |
|----------------|----|
| LAMPIRAN | 79 |
|----------------|----|

| | |
|-------------------------------|-----|
| A. Foto Poster Pameran | 79 |
| B. Foto Situasi Pameran | 80 |
| C. Katalog | 82 |
| D. Email Indomie | 96 |
| E. Biodata (CV) | 97 |
| F. Compact Disk (CD) | 100 |



DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 3.1 Alat | 44 |
| Tabel 3.2 Kalkulasi Biaya Karya 1 | 63 |
| Tabel 3.3 Kalkulasi Biaya Karya 2 | 64 |
| Tabel 3.4 Kalkulasi Biaya Karya 4 | 65 |
| Tabel 3.5 Kalkulasi Biaya Karya 6 | 66 |
| Tabel 3.2 Kalkulasi Keseluruhan | 66 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2.1 Transformasi Desain Indomie | 7 |
| Gambar 2.2 Menikmati Indomie | 8 |
| Gambar 2.3 Varian Indomie tahun 1982 | 8 |
| Gambar 2.4 Kemeja Batik Formal | 9 |
| Gambar 2.5 Produk Tempoe Doeloe | 9 |
| Gambar 2.6 Desain Indomie pada Sepatu | 10 |
| Gambar 2.7 Kemeja Hasil Kolaborasi | 10 |
| Gambar 3.1 Iklan Indomi pada Tahun 1972..... | 14 |
| Gambar 3.2 Kemasan tahun 1980 sampai 1983 | 14 |
| Gambar 3.3 Varian Indomie Pop Mie | 15 |
| Gambar 3.4 Kemeja Gucci | 15 |
| Gambar 3.5 Bentuk Dasar Desain | 18 |
| Gambar 3.6 Penerapan Motif pada Kemeja | 19 |
| Gambar 3.7 Desain Alternatif 1..... | 20 |
| Gambar 3.8 Desain Alternatif 2 | 20 |
| Gambar 3.9 Desain Alternatif 3 | 21 |
| Gambar 3.10 Desain Alternatif 4 | 21 |
| Gambar 3.11 Desain Alternatif 5 | 22 |
| Gambar 3.12 Desain Alternatif 6 | 22 |
| Gambar 3.13 Desain Alternatif 7 | 23 |
| Gambar 3.14 Desain Alternatif 8 | 23 |
| Gambar 3.15 Desain Alternatif 9 | 24 |
| Gambar 3.16 Desain Alternatif 10 | 24 |
| Gambar 3.17 Desain Alternatif 11 | 25 |
| Gambar 3.18 Desain Alternatif 12 | 25 |
| Gambar 3.19 Desain Alternatif 13 | 26 |
| Gambar 3.20 Desain Alternatif 14 | 26 |
| Gambar 3.21 Desain Alternatif 15 | 27 |
| Gambar 3.22 Desain Alternatif 16 | 27 |
| Gambar 3.23 Desain Alternatif 17 | 28 |
| Gambar 3.24 Desain Alternatif 18 | 28 |

| | |
|---|----|
| Gambar 3.25 Desain Alternatif 19 | 29 |
| Gambar 3.26 Desain Alternatif 20 | 29 |
| Gambar 3.27 Desain Alternatif 21 | 30 |
| Gambar 3.28 Desain Alternatif 22 | 30 |
| Gambar 3.29 Desain Karya 1 Berjudul “Indomie Melengkapi #1” | 31 |
| Gambar 3.30 Detail Warna Karya 1 | 31 |
| Gambar 3.31 Detail Motif Karya 1 | 31 |
| Gambar 3.32 Desain Karya 2 Berjudul “Indomie Melengkapi #2” | 32 |
| Gambar 3.33 Detail Warna Karya 2 | 32 |
| Gambar 3.34 Detail Motif Karya 2 | 32 |
| Gambar 3.35 Desain Karya 3 Berjudul “Indomie Melengkapi #2” | 33 |
| Gambar 3.36 Detail Warna Karya 3 | 33 |
| Gambar 3.37 Detail Motif Karya 3 | 33 |
| Gambar 3.38 Desain Karya 4 Berjudul “Selalu Ada Indomie #1” | 34 |
| Gambar 3.39 Detail Warna Karya 4 | 34 |
| Gambar 3.40 Detail Motif Karya 4 | 34 |
| Gambar 3.41 Desain Karya 5 Berjudul “Selalu Ada Indomie #2” | 35 |
| Gambar 3.42 Detail Warna Karya 5 | 35 |
| Gambar 3.43 Detail Motif Karya 5 | 35 |
| Gambar 3.44 Desain Karya 6 Berjudul “POP MIE Dimana Saja #1” | 36 |
| Gambar 3.45 Detail Warna Karya 6 | 36 |
| Gambar 3.46 Detail Motif Karya 6 | 36 |
| Gambar 3.47 Desain Karya 7 Berjudul “POP MIE Dimana Saja #2” | 37 |
| Gambar 3.48 Detail Warna Karya 7 | 37 |
| Gambar 3.49 Detail Motif Karya 7 | 37 |
| Gambar 3.50 Desain Karya 8 Berjudul “POP MIE Dimana Saja #3” | 38 |
| Gambar 3.51 Detail Warna Karya 8 | 38 |
| Gambar 3.52 Detail Motif Karya 8 | 38 |
| Gambar 3.53 Pola Kemeja | 39 |
| Gambar 3.54 Kain Primissima | 40 |
| Gambar 3.55 Malam <i>Klowong</i> | 40 |
| Gambar 3.56 Pewarna Remasol..... | 41 |

| | |
|--|----|
| Gambar 3.57 Cairan Waterglass | 41 |
| Gambar 3.58 Benang | 42 |
| Gambar 3.59 Bubuk Manutek | 42 |
| Gambar 3.60 Kancing | 43 |
| Gambar 3.61 Label Taffeta..... | 43 |
| Gambar 3.62 Kertas | 44 |
| Gambar 3.63 Alat Tulis | 44 |
| Gambar 3.64 Spidol Warna | 44 |
| Gambar 3.65 Penggaris | 45 |
| Gambar 3.66 Wajan untuk Membatik | 45 |
| Gambar 3.67 Kompor untuk Membatik | 45 |
| Gambar 3.68 Canting dan Kuas | 46 |
| Gambar 3.69 Spanram Bambu | 46 |
| Gambar 3.70 Kuas Bulu dan Kuas Spons | 46 |
| Gambar 3.71 Cup / Gelas Plastik | 47 |
| Gambar 3.72 Solder | 47 |
| Gambar 3.73 Kursi Kecil | 47 |
| Gambar 3.74 Ember Plastik | 47 |
| Gambar 3.75 Sarung Tangan | 48 |
| Gambar 3.76 Panci | 48 |
| Gambar 3.77 Gunting Kain & Gunting Kertas | 48 |
| Gambar 3.78 Berbagai Macam Penggaris | 49 |
| Gambar 3.79 Kertas Karbon | 49 |
| Gambar 3.80 Setrika | 49 |
| Gambar 3.81 Alat Penunjang Menjahit | 50 |
| Gambar 3.82 Kertas Karton | 50 |
| Gambar 3.83 Jarum Tangan | 51 |
| Gambar 3.84 Mesin Jahit | 51 |
| Gambar 3.85 Mesin Obras | 51 |
| Gambar 3.86 Mesin Jahit Multi Fungsi | 52 |
| Gambar 3.87 Tahap Perwujudan | 53 |
| Gambar 3.88 Sketsa..... | 54 |

| | |
|--|----|
| Gambar 3.89 Pemindahan Pola | 54 |
| Gambar 3.90 Pemindahan Pola Karya 6..... | 54 |
| Gambar 3.91 Pemindahan Pola Karya 2..... | 55 |
| Gambar 3.92 Pemindahan Pola Lengan | 55 |
| Gambar 3.93 Pemindahan Pola Karya 4..... | 55 |
| Gambar 3.94 Pemindahan Pola Karya 1..... | 55 |
| Gambar 3.95 <i>Nglowong</i> pada Kain | 55 |
| Gambar 3.96 Proses Pencantingan | 55 |
| Gambar 3.97 Penembokan..... | 56 |
| Gambar 3.98 Hasil Pencantingan | 56 |
| Gambar 3.99 <i>Malam</i> yang akan Dihilangkan | 56 |
| Gambar 3.100 Hasil Penghilangan <i>Malam</i> | 56 |
| Gambar 3.101 Pelarutan Pewarna Remasol | 57 |
| Gambar 3.102 Proses Pewarnaan | 57 |
| Gambar 3.103 Proses Pewarnaan Karya 2..... | 57 |
| Gambar 3.104 Proses Pewarnaan Karya 6..... | 57 |
| Gambar 3.105 Proses Pewarnaan Karya 4..... | 57 |
| Gambar 3.106 Pengaplikasian Larutan <i>Warerglass</i> | 58 |
| Gambar 3.107 Mencuci Kain Karya 2..... | 58 |
| Gambar 3.108 Mencuci Kain Karya 4..... | 58 |
| Gambar 3.109 Proses <i>Pelorodan</i> dalam Panci | 59 |
| Gambar 3.110 Proses <i>Pelorodan</i> | 59 |
| Gambar 3.111 Membilas Setelah Dilorod | 59 |
| Gambar 3.112 Membilas Kain Karya 2..... | 59 |
| Gambar 3.113 Menjemur Kain | 59 |
| Gambar 3.114 Pola Kemeja dari Kertas Karton | 60 |
| Gambar 3.115 Meletakkan Pola pada Kain | 60 |
| Gambar 3.116 Pemasangan Jarum | 60 |
| Gambar 3.117 Menggunting Kain | 61 |
| Gambar 3.118 Menggunting Kain Karya 6 | 61 |
| Gambar 3.119 Proses Menjahit | 61 |
| Gambar 3.120 Menjahit Bagian Kerah..... | 61 |

| | |
|--|----|
| Gambar 3.121 Pemasangan Saku dan Label | 62 |
| Gambar 3.122 Membuat Lubang Kancing | 62 |
| Gambar 3.123 Membuat Lubang Kancing Karya 6 | 62 |
| Gambar 3.124 Pemasangan Kancing..... | 62 |
| Gambar 4.1 Karya 1..... | 69 |
| Gambar 4.2 Karya 2..... | 70 |
| Gambar 4.3 Karya 4..... | 71 |
| Gambar 4.4 Karya 6..... | 73 |



DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|----------------------------|-----|
| Foto Poster Pameran | 79 |
| Foto Situasi Pameran | 80 |
| Katalog | 82 |
| Email Indomie | 96 |
| Biodata (CV) | 97 |
| Compact Disk (CD) | 100 |



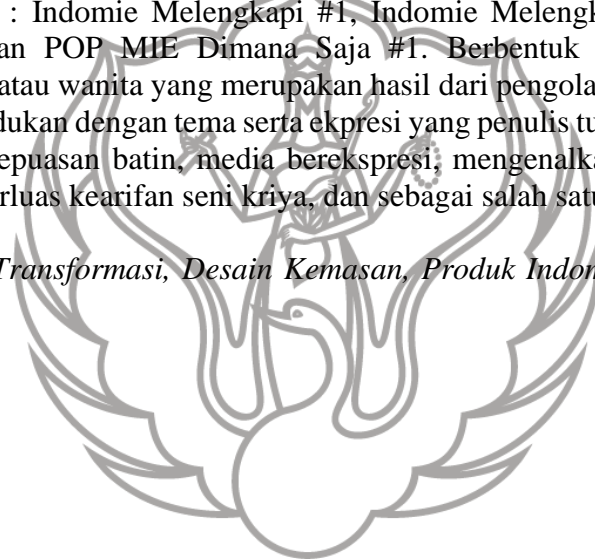
INTISARI

Inspirasi untuk menciptakan karya seni bisa datang dari mana saja dan dengan media apapun. Lewat mengapresiasi desain kemasan Indomie ditemukan inspirasi untuk berkarya. Bentuk visual yang unik dan menarik menjadikan penulis tertarik mengeksplorasi lebih lanjut tentang transformasi bentuk kemasan Indomie pada tahun 1972 sampai tahun 1991 yang telah menemani masyarakat Indonesia, eksistensi Indomie yang panjang dan stabil menjadikan sangat dikenal dibandingkan produk lainnya serta tersebar di Indonesia maupun luar negeri. Penulis menjadikan sebuah konsep dalam kemeja batik kasual. Hal ini lahir dari adanya keinginan meningkatkan kesadaran masyarakat khususnya anak muda untuk mencintai produk dalam negeri, seni batik serta menghargai proses.

Penulis menerapkan pendekatan estetika dan ergonomis. Metode yang dipakai dalam penciptaan oleh SP. Gustami yaitu eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Penciptaan karya ini dimulai dari menyelidiki data desain kemasan Indomie, menuangkan goresan, pengolahan ide ke dalam sketsa rancangan, hingga tahap perwujudan yang dilakukan yaitu proses batik dan jahit.

Karya yang dihasilkan dari penciptaan karya Tugas Akhir ini berjumlah empat berjudul : Indomie Melengkapi #1, Indomie Melengkapi #2, Selalu Ada Indomie #1, dan POP MIE Dimana Saja #1. Berbentuk kemeja yang dapat digunakan pria atau wanita yang merupakan hasil dari pengolahan ide serta konsep yang telah dipadukan dengan tema serta ekspresi yang penulis tuangkan. Diharapkan mendapatkan kepuasan batin, media berekspresi, mengenalkan kesadaran desain produk, memperluas kearifan seni kriya, dan sebagai salah satu wujud kriya retro.

Kata Kunci : *Transformasi, Desain Kemasan, Produk Indomie, Kemeja Kasual, Batik Tulis*



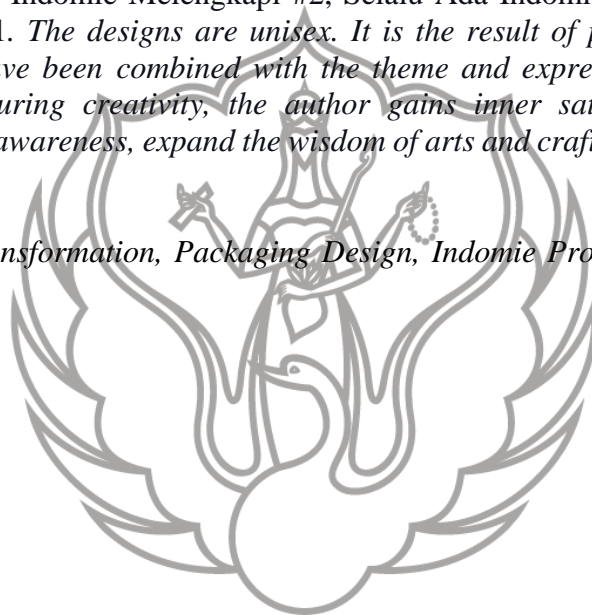
ABSTRACT

Indomie's long and stable existence makes it very well known compared to other instant noodle brands. Nowadays, Indomie has been sold all over Indonesia and abroad. The author found inspiration through appreciating the unique visual of Indomie packaging design. The author is interested in exploring more about the transformation of Indomie packaging from 1972 to 1991 and applied this subject as a concept for casual batik shirts. This idea came from the desire to increase public awareness, especially for the young adults to love domestic products, batik art, and appreciate the process.

The author applied an aesthetic and ergonomic approach. Methods used in creation by SP. Gustami is exploration, design, and embodiment. The creation process of this work starts from investigating Indomie packaging design data, making rough sketches, processing ideas into design sketches, and executing practical work, including the batik and sewing process.

The outcome of this creation is four set of casual batik shirt: Indomie Melengkapi #1, Indomie Melengkapi #2, Selalu Ada Indomie #1, dan POP MIE Dimana Saja #1. The designs are unisex. It is the result of processing idea and concept that have been combined with the theme and expression of the author. Through outpouring creativity, the author gains inner satisfaction, introduce product design awareness, expand the wisdom of arts and craft, and created a form of retro craft.

Keywords: *Transformation, Packaging Design, Indomie Products, Casual Shirt, Batik*



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Seiring dengan maraknya permintaan konsumen akan produk makanan dan minuman yang terus meningkat, muncullah persaingan ketat dalam bisnis kuliner. Setiap kompetitor saling bersaing dalam meraih kualitas produk, seperti bentuk, ukuran, rasa, kemasan, dan harga. Tidak hanya kualitas produk saja yang berpengaruh besar dalam penjualan, aspek kemasan juga mempunyai peran yang sangat penting dalam pemasaran sebuah produk. Setiap bentuk barang yang membungkus suatu benda di dalamnya dapat disebut dengan *packaging* atau kemasan, sejauh ini memang melindungi isinya. Menampilkan *image* dan pandangan terhadap suatu isi produk, maka kemasan biasanya dibentuk atau didesain sedemikian rupa, sehingga pesan yang akan disampaikan akan dapat ditangkap oleh pemakai produk dengan baik. Selain untuk menampilkan pandangan yang baik, dan juga berperan kuat menarik konsumen untuk membeli suatu produk.

Era globalisasi membuat banyak sekali produk asing yang beredar di Indonesia. Sebagai warga negara Indonesia, kita harus mencintai produk dalam negeri alasannya agar pengusaha lokal bisa maju sejajar dengan pengusaha asing, sehingga produk dalam negeri mampu bersaing dengan berbagai merek produk luar negeri. Jika kita lebih banyak menggunakan produk Indonesia maka kemandirian bangsa di bidang ekonomi akan terbangun, serta meningkatkan citra Indonesia di mata internasional. Cinta produk Indonesia atau produk dalam negeri, pastinya akan melahirkan dampak positif bagi Negara Indonesia sendiri.

Pandangan penulis, orang cenderung lebih percaya bila produk yang berasal dari luar negeri mempunyai kualitas yang lebih bagus jika dibandingkan produk Indonesia yang belum semuanya berkualitas internasional. Akan tetapi ada sejumlah produk Indonesia yang telah mendunia karena kualitasnya. Diharapkan adanya kesadaran untuk memperhatikan desain produk yang akan menambah nilai guna, apa bila hal tersebut dilakukan maka bukan tak mungkin

akan banyak produk-produk Indonesia yang dapat menjangkau pasar yang lebih besar lagi.

Bermula dari pengalaman penulis dalam menempuh sekolah kejuruan desain dan pengalaman dalam mengerjakan proyek desain kemasan membuat penulis memiliki ketertarikan dan pengapresiasian terhadap desain kemasan berbagai produk yang menarik untuk diamati. Desain dari suatu kemasan mengaitkan semua bentuk, struktur, material, warna, citra, tipografi, dan sejumlah elemen desain dengan informasi produk. Sangat penting bagi sebuah perusahaan dapat melakukan pengelolaan terhadap mereknya agar dapat menjadi merek yang kuat mengurangi kerentanan tindakan pesaing.

Ada banyak sekali produk dari perusahaan besar di Indonesia yang telah dikenal masyarakat luas, salah satunya yaitu Indomie. Dipilihnya Indomie karena lekat dengan keseharian masyarakat Indonesia, serta eksistensi produk Indomie yang panjang dan cenderung stabil menjadikan produk ini sangat dikenal masyarakat luas dibandingkan produk mie lainnya. Produk ini sudah banyak tersebar di Indonesia maupun luar negeri. Di Indonesia, Indomie sangat mudah didapatkan hampir di seluruh toko atau supermarket di seluruh penjuru kota. Hal ini menjadikan kesadaran konsumen dan ketertarikan akan produk Indomie pun semakin besar.

Sebagai produk yang berhasil bertahan sampai saat ini, Indomie melakukan berbagai upaya untuk menjaga kestabilan penjualannya. Salah satu upaya yang dilakukan perusahaan Indofood ini yaitu melakukan transformasi kemasannya. Bentuk visual yang unik membuat penulis mencoba menuangkan imaji dalam bentuk lain, yaitu ke dalam kemeja batik casual (Kemeja Hawaii) karena pada umumnya kemeja batik bersifat formal dan sebagai salah satu upaya untuk mengenalkan batik kepada kaum muda. Nantinya karya seni batik ini menampilkan *image* dan pandangan terhadap transformasi kemasan Indomie. Dari sisi visual, dalam semua karya kemeja yang penulis ciptakan ini mengekspresikan keunikan kemasan Indomie yang telah menemani masyarakat Indonesia.

Indonesia saat ini mengalami bonus demografi ditandai dengan banyaknya jumlah penduduk usia produktif, yaitu Gen Z dan Milenial yang beberapa tahun

belakangan ini menyita banyak perhatian. Generasi ini dianggap memiliki karakter yang unik dan berbeda dari generasi-generasi sebelumnya, di mana hal ini jelas akan sangat mempengaruhi perilaku sehari-hari. Dari fenomena-fenomena itulah penulis tertarik mengkombinasikan bentuk masa lalu dengan fungsi masa kini tentang transformasi desain kemasan produk Indomie yang akan dicipta diharapkan dapat memberikan pengalaman estetika dan juga meningkatkan kesadaran masyarakat khususnya anak muda untuk mencintai produk dalam negeri dengan media pakaian ini digemari kaum pria ataupun wanita.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana konsep transformasi desain kemasan produk Indomie tahun 1972 - 1991 dalam kemeja batik casual ?
2. Bagaimana proses dan hasil penciptaan karya kemeja batik casual dengan tema transformasi desain visual kemasan produk Indomie tahun 1972 - 1991 ?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Menjelaskan konsep dan memahami transformasi desain kemasan produk Indomie tahun 1972 - 1991 dalam kemeja batik casual.
- b. Mewujudkan dan menghasilkan karya kemeja batik casual dengan tema transformasi desain kemasan produk Indomie tahun 1972 - 1991.

2. Manfaat

Hasil penciptaan ini diharapkan dapat menghasilkan manfaat sebagai berikut :

- a. Mengolah kreativitas dan keterampilan penulis dalam merancang dan menciptakan karya kemeja batik casual.
- b. Memberi wacana baru pada masyarakat, bahwa kemasan produk Indomie dapat dijadikan motif kemeja batik casual.

- c. Menjadi media pembelajaran bagi mahasiswa untuk menciptakan karya-karya baru agar lebih inovatif dan kreatif.
- d. Menanggapi persoalan konsumsi pada masyarakat dalam karya kriya tekstil.
- e. Memberi sumbangan pemikiran bagi lembaga pendidikan agar mampu memberikan semangat baru dalam dunia seni khususnya seni kriya tekstil.
- f. Sebagai bahan kajian untuk mahasiswa Pendidikan Seni Rupa dan Kriya.
- g. Menghadirkan nostalgia masa lalu melalui karya kemeja batik casual.
- h. Menambah pengapresiasian terhadap proses.
- i. Memperkenalkan batik terhadap kaum muda.

D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan

1. Metode Pendekatan

a. Pendekatan Estetika

Pendekatan estetika pada dasarnya dilakukan guna mencari titik keindahan pada objek estetis dan kemudian apa yang dapat dilakukan oleh subjek estetis untuk menemukan nilai estetika. Pendekatan estetika dalam penciptaan karya seni mutlak diperlukan sebagai sebuah pedoman dalam perupaannya karya. Untuk itu, seorang seniman perlu mengetahui karakteristik, elemen, atau unsur apa saja yang diperlukan untuk menciptakan suatu karya seni. Keterkaitan antara subjek estetika dan objek estetis ini dapat diimplikasikan pada penulis. Dalam pendekatan estetika ini penulis mempelajari setiap garis, warna dan bentuk dari desain kemasan produk Indomie dan batik yang diamati guna menciptakan karya dengan nilai estetika yang tinggi. Dari hasil pengamatan, penulis memahami bahwasanya keindahan suatu karya batik juga dapat terbentuk dari kesatuan warna, detail kerumitan garis canting, makna motif, dan kualitas batik itu sendiri.

Pendekatan menggunakan teori penciptaan estetika dipilih sebagai pendekatan dalam penciptaan karya kemeja batik kasual untuk memberikan pedoman bagaimana suatu karya seni dibuat dalam teori penciptaan estetis dapat dicapai. Pada penciptaan karya ini penulis memahami berbagai aspek estetika dalam sebuah karya, maka dengan demikian dalam penciptaan karya ini sudah mengandung sifat-sifat penunjang estetis dalam setiap karya.

b. Pendekatan Ergonomis

Ergonomis berhubungan dengan berbagai hal yang bersifat fisiologis beserta jabarannya, meliputi berbagai hal yang ada hubungannya dengan tubuh manusia, ergonomi, kemampuan, ketrampilan, kekuatan, keterbatasan, dan sebagainya. Serta berkaitan erat dengan kenyamanan benda saat digunakan dan bagaimana suatu produk akan digunakan. Pendekatan ergonomis ini digunakan dalam penciptaan karya berupa kemeja batik kasual, karena harus mempertimbangkan proporsi tubuh, kenyamanan, hingga bahan yang digunakan dalam pembuatan karya.

2. Metode Penciptaan

Metode Penciptaan guna memberikan referensi pada tahapan dasar dalam pembuatan sebuah karya agar penciptaan karya tersebut sesuai. Pada pengerjaan tugas akhir ini, metode yang dipakai dalam penciptaan karya ini menuju pada metode penciptaan oleh SP. Gustami (2004:31) dari aspek sebagai berikut :

a. Eksplorasi

Metode ini digunakan untuk menyelidiki data desain kemasan Indomie. Data yang dicari berupa gambar visual, pengertian, sejarah dan perkembangannya. kemudian data digunakan untuk mencari bentuk dalam proses penciptaan karya. Penulis mencari berbagai acuan dari segi teori maupun visual dan tempat yang dituju untuk menemukan buku yang membahas batik dan desain kemasan. Acuan gambar, penulis mencari dari internet dan aplikasi sosial media untuk tambahan

pengumpulan data agar lebih lengkap. Hal ini dilakukan sebagai sumber ide inspirasi dan kreativitas dalam penciptaan karya, sehingga cara proses eksplorasi tidak terbatas dan mengacu pada satu pengumpulan data saja.

b. Perancangan

Perancangan karya dilaksanakan setelah sumber ide dan data acuan didapatkan. Tahap awal mengerjakan desain busana yaitu bentuk baju kemeja kasual. Tahap kedua yaitu membuat beberapa desain alternatif hingga didapatkan desain yang telah ditentukan dan dipilih paling baik dan tepat lalu diterapkan dalam media perwujudan.

c. Perwujudan

Dalam perwujudan karya dilakukan dengan tahapan yang runtut agar tidak terjadi keliruan ekspresi atau karya keluar dari tema sebelumnya, yaitu mulai dari pengumpulan data, analisis, pembuatan desain, persiapan alat dan bahan, proses pengerjaan atau perwujudan karya serta *finishing*. Dalam metode ini lebih menuju pada teknis proses penciptaan karya berupa pengolahan data acuan, yang diawali dari proses membuat pola, memindahkan pola pada kain, dilanjutkan dengan proses *nglowong* dan pemberian *isen-isen*, tahap pertama pewarnaan, kemudian *pelorodan*. Setelah kain selesai dibatik, proses selanjutnya adalah menjahit busana. Dalam proses ini, diawali dengan pembuatan pola dasar busana, pecah pola, pemindahan pola ke kain, penjahitan dan *finishing*.