

ABSTRAK

Tampubolon, Lastriany. 2014. Perancangan dan Pengembangan Produk Untuk *Clothing Brand* ‘WHAAM!’ Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain.

Kata-kata kunci: perancangan, *branding*, pengembangan, *brand*, *clothing*, produk, industri kreatif

Jumlah industri kreatif bidang *clothing* ini sangat berkembang pesat di Indonesia. Dalam perkembangan industri kreatif di bidang *clothing* ini tentu saja ada masalah yang dihadapi, seperti *follower* yang asal jiplak desain-desain yang sudah ada. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu pemecahan masalah agar hal tersebut tidak terjadi. Secara khusus, diwujudkan melalui membuat suatu industri kreatif bidang *clothing* baru dengan desain *pop art* Roy Lichtenstein bertema Indonesia bernama ‘WHAAM!’ dengan cara melakukan perancangan dan pengembangan produk.

Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode kualitatif deskriptif, yaitu mulai dari pengumpulan data, kemudian analisa dan dijadikan suatu konsep, yang akhirnya menjadi wujud visual produk. Pengumpulan data diperoleh dengan melakukan studi pustaka, observasi lapangan, kuisisioner dan internet. Dari hasil yang diperoleh, didapati suatu gagasan awal yang dapat dijadikan konsep awal, untuk diterapkan pada media utama dan non utama.

Dari gagasan awal ini kemudian dikembangkan menjadi visual perancangan yaitu dengan produk, pengenalan dan promosi. Tema ini juga akan didukung dengan teori-teori yang sesuai, dan pemecahan dari analisa masalah yang ada. Selain itu dalam perancangan dilakukan berbagai pendekatan strategi, yaitu melalui strategi komunikasi, strategi media, strategi kreatif dan berbagai strategi yang sesuai untuk diterapkan.

Hasil perancangan meliputi media utama berupa produk dan media pendukung yang masing-masing media dipilih sesuai dengan pemecahan masalahnya. Dengan demikian rumusan masalah dapat diperoleh pemecahannya.

ABSTRACT

Tampubolon, Lastriany. 2014. *Design and Product Development for Clothing Brand 'WHAAM!' Visual Communication Design Program, Departement of Design.*

Keywords: design, branding, development, brand, clothing, products, creative industries

Amount of clothing creative industries are growing rapidly in Indonesia. In development of this clothing creative industries certainly have problems to encounter, such as followers doing trace designs that already exist. Therefore, it needs a problem solving so that it does not happen. Expecially, realized from make a new of clothing creative industries called 'WHAAM!' that use Roy Lichtenstein pop art with Indonesia themed by doing design and product development.

The methods used in this design is descriptive qualitative method, starting from data collection, analysis then used as a concept, which eventually became a form of visual product. The collection data is obtained by literature, observation, questionnaires and internet. From the results obtained, was found that early idea can be used as earlt concepts, to be applied to the major and non major media.

From the early idea developed into a visual design the product, the introduction and promotion. This theme will be supported with appropriate theories, analysis and solving of existing problems. In addition, designing strategies for approaches are communication strategy, media strategy, creative strategy and a variety of appropriate.

The results of design include a major media products and supportives media of each media selected according to the problem solving. Thus the problem formulation can be obtained solution.