

PERANCANGAN MERCHANDISE EKSKLUSIF UNTUK KOMUNITAS LENTERA MIMPI MENGGUNAKAN TEKNIK BLOCK PRINTING DENGAN INSPIRASI GAMBAR ANAK-ANAK SEBAGAI VISUAL PADA MOTIF

Hanna Yulianty Pratiwi¹, Mochammad Sigit Ramadhan² dan Jeng Oetari³

^{1,2,3} Kriya, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257
hannayuliantyp@student.telkomuniversity.ac.id, sigitrmh@telkomuniversity.ac.id,
ajengoetarii@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Lentera Mimpi adalah komunitas di Kabupaten Bandung yang mendukung anak-anak yatim untuk melanjutkan pendidikan mereka tanpa takut putus sekolah. Masalah yang dihadapi seringkali merupakan kendala finansial. Selain itu, Lentera Mimpi ingin lebih dikenal secara luas. Penelitian problem based dengan metode penelitian kualitatif yang terdiri dari observasi produk merchandise, observasi lingkungan belajar, observasi kegiatan belajar, wawancara, pengambilan gambar anak-anak, eksplorasi, studi literatur pada sumber data yang mendukung penelitian. Gambar anak-anak Lentera Mimpi digunakan sebagai inspirasi visual untuk motif yang diterapkan dengan teknik block printing pada produk merchandise eksklusif berupa kidsweat dengan target market pasangan yang memiliki anak dengan harap dapat menjadi solusi bagi Lentera Mimpi sebagai peluang untuk menarik donatur baru.

Kata kunci: *block printing*, Komunitas Lentera Mimpi, *merchandise*, motif

Abstract: Lentera Mimpi is a community in Bandung Regency that supports orphaned children in continuing their education without the fear of dropping out. The challenges they face are often financial constraints. Additionally, Lentera Mimpi aims to become more widely known. This is a problem-based research study using qualitative methods, which include observations of merchandise products, learning environments, educational activities, interviews, capturing drawing of the children, exploration, and a literature review of supporting data sources. Drawing of the Lentera Mimpi children are used as visual inspiration for designs applied through block printing techniques on exclusive merchandise products in the form of kidsweat. The target market is families with children, with the hope that this initiative will provide a solution for Lentera Mimpi and create an opportunity to attract new donors.

Keywords: *block printing*, Lentera Mimpi Community, *merchandise*, motif

PENDAHULUAN

Komunitas menurut (Ulum & Anggraini, 2020) adalah suatu grup atau kelompok yang terdiri dari individu sebagai anggotanya. Lentera Mimpi merupakan komunitas yang menaungi anak-anak yatim piatu untuk dapat menyambung proses belajarnya tanpa takut untuk putus sekolah. Lentera Mimpi adalah sebuah komunitas belajar anak yang beralamatkan di Kabupaten Bandung Barat, memiliki tujuan untuk membimbing anak-anak yang rendah dalam motivasi belajar. Di Lentera Mimpi ada sekitar 31 anak yatim piatu mulai dari tingkat TK, SD, SMP, dan SMA.

Cucu Mulyati, selaku pembina, bertanggung jawab untuk mendidik disiplin ilmu dasar agama dan tata krama, membantu tugas sekolah, berkreasi juga belajar banyak hal lain seperti menggambar, menari, hingga membuat kerajinan tangan. Dalam mendirikan Rumah Binaan Lentera Mimpi pada tahun 2016, pembina Rumah Binaan Lentera Mimpi mengawali tekadnya dari motivasi dan rasa peduli terhadap anak-anak yatim piatu di lingkungan sekitarnya yang kurang secara finansial agar tetap bisa sekolah dan belajar.

Selama pembina membimbing anak-anak, masalah kerap timbul terutama secara finansial untuk memenuhi kebutuhan akademik yang cukup besar karena kurangnya uluran tangan dari berbagai pihak terkait. Dalam mendukung keberlangsungan belajar anak-anak, pembina Lentera Mimpi mengupayakan kebutuhan finansial anak-anak dari donatur juga menjual makanan hingga minuman kemasan pada *car free day* sebagai pemasukan tambahan. Melalui wawancara, Ibu Cucu Mulyati (2023) juga berkeinginan untuk memperkenalkan Lentera Mimpi secara lebih luas lagi. Dari adanya keinginan tersebut, perancangan *merchandise* eksklusif yang merepresentasikan Lentera Mimpi merupakan salah satu potensi yang dapat diterapkan untuk merealisasikan keinginan Lentera Mimpi.

Merchandise secara harfiah merupakan produk yang dibuat secara terbatas untuk dapat diperjualbelikan. Namun secara khusus, *merchandise* adalah produk yang dibuat untuk promosi dari suatu produk yang bertujuan

dapat menaikkan *image* bisnis (Hartoko, 2011). Menurut KBBI eksklusif yaitu terpisah dari yang lain; khusus. Maka *merchandise* eksklusif adalah *merchandise* yang dibuat secara khusus dengan nilai tersendiri.

Dari hasil observasi, wujud yang muncul dari kegiatan kreatifitas yang dilakukan anak-anak Lentera Mimpi seperti halnya hasil gambar merupakan salah satu dari potensi yang dapat membangun *image* representasi Lentera Mimpi dengan divisualisasikan melalui teknik *block printing* sebagai *merchandise* eksklusif. Maka dari itu, *merchandise* eksklusif ini muncul dari adanya kebutuhan untuk mendapatkan produk yang dapat dijual untuk menambah pemasukan Lentera Mimpi. Penggunaan teknik *block printing* merupakan salah satu dari potensi teknik yang dapat digunakan untuk menyalurkan *image* gambar anak-anak pada media kain. Hasil pengolahan gambar yang akan diterapkan dengan teknik *block printing* pada *merchandise* eksklusif Lentera Mimpi ini akan dijual kepada masyarakat yang berstatus sebagai orangtua dan memiliki anak sebagai target marketnya.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan berupa metode kualitatif yang digunakan untuk pengumpulan data selama melakukan penelitian dengan cara studi literatur, pengumpulan data melalui buku dan jurnal, juga jurnal-jurnal sebagai data terkait fenomena, masalah hingga landasan teori yang akan digunakan pada penelitian. Kemudian melakukan wawancara kepada narasumber utama yaitu Cucu Mulyati selaku pembina yang terlibat secara langsung dalam mendidik anak-anak Lentera Mimpi. Observasi, mengumpulkan data dengan mengamati kegiatan belajar anak-anak secara langsung ke lokasi rumah binaan komunitas Lentera Mimpi di Jl. H. Gofur, Ngamprah, Kabupaten Bandung Barat, dan eksplorasi, proses mengembangkan hasil gambar anak-anak menjadi menjadi modul-modul yang akan digunakan sebagai plat cetak untuk menjadi motif dengan adanya pengembangan pada bentuk, warna hingga komposisi terlebih dahulu.

HASIL DAN DISKUSI

Hasil

Melalui hasil pengumpulan data dari studi literatur bahwa *block printing* adalah teknik memotong dan mengukir desain pada balok kayu atau logam yang dilapisi bahan pewarna diatas permukaannya agar dapat mencetak desain di atas kertas, kain, atau media lain secara berulang kali (Bone, 2021). Motif merupakan serangkaian bentuk identik atau serupa yang diulang untuk membangkitkan kesan dan emosi dalam sebuah desain motif pada produk *fashion* (Clarke, 2011). *Merchandise* secara harfiah merupakan produk yang dibuat secara terbatas untuk dapat diperjualbelikan. Namun secara khusus, *merchandise* adalah produk yang dibuat untuk promosi dari suatu produk yang bertujuan dapat menaikkan *image* bisnis (Hartoko, 2011). Desain partisipatif merupakan pendekatan pihak partisipatoris bertindak sebagai fasilitator yang memangku kepentingan untuk kelompok partisipan. Pihak partisipatoris sebagai kelompok ahli akan mengatur kreativitas individu dalam melakukan pemecahan masalah yang juga mencakup konfigurasi masalah yang akan dipecahkan (Freire dkk, 2011).

Setelah proses pengumpulan studi literatur, tahap selanjutnya yaitu wawancara dan observasi. Wawancara dilakukan kepada narasumber yaitu Ibu Cucu Mulyati sebagai pembina untuk mendapatkan informasi lebih terkait Lentera Mimpi. Selanjutnya yaitu observasi untuk mengetahui secara langsung kegiatan anak-anak dan pengambilan gambar menggunakan pendekatan partisipatif kepada anak-anak Lentera Mimpi untuk membebaskan keinginan mereka dalam menggambar. Dari hasil pengambilan gambar tersebut kemudian muncul tema salah satunya yaitu cita-cita.

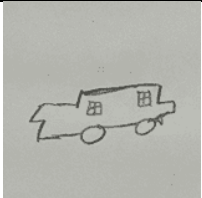
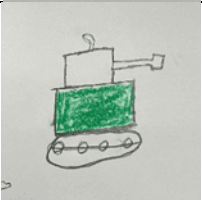
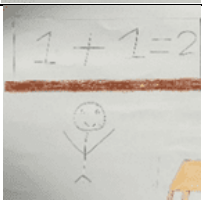
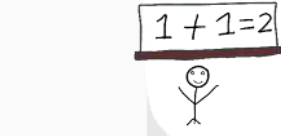
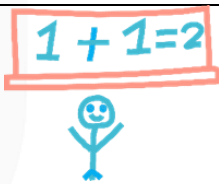
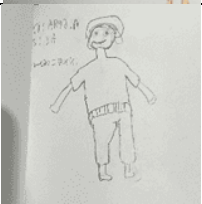
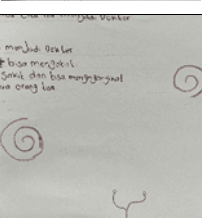
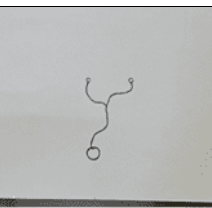
Kemudian hasil yang telah didapat tersebut dilakukan penggambaran *outline* secara *digital* pada gambar anak-anak Lentera Mimpi untuk digunakan sebagai modul objek pada eksplorasi komposisi motif. Selain untuk digunakan sebagai modul objek pada eksplorasi komposisi motif, hasil penggambaran *outline* secara *digital* tersebut digunakan pula sebagai plat cetak untuk *block*

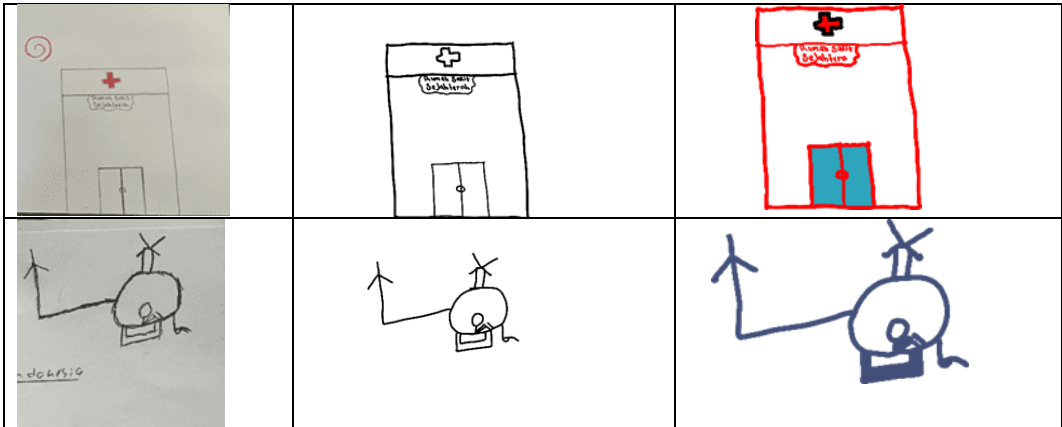
printing menggunakan material *MDF* dengan teknik *laser cut*, dengan tahapan selanjutnya adalah eksplorasi.

Eksplorasi Awal

Eksplorasi awal dilakukan dengan proses penggambaran outline secara digital pada gambar anak-anak *Lentera Mimpi*. Hasil penggambaran secara digital ini disesuaikan dengan colour palette dari *color trend forecast 2024* pada *Pantone New York Fashion Week Spring 2024*.

Tabel 1. Eksplorasi Awal Penggambaran Outline secara Digital

Gambar	Penggambaran Outline secara Digital	Desain Modul Berwarna
		
		
		
		
		
		

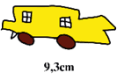


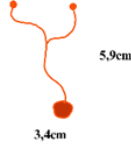
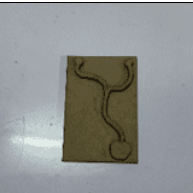
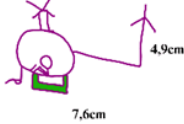
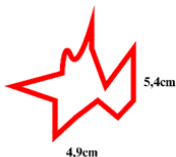
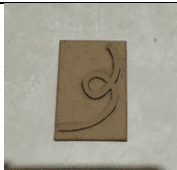
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024

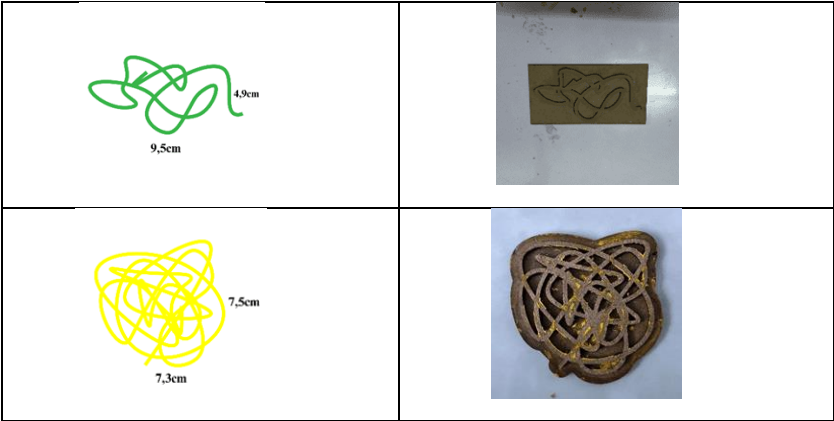
Melalui hasil eksplorasi, penggambaran ulang secara digital dilakukan untuk mempertegas goresan pada gambar anak-anak untuk memperlihatkan objek secara jelas kemudian yang kedua dengan adanya penambahan warna untuk membuat karakter pada gambar.

Kemudian sebagai bagian dari eksplorasi awal, pembuatan plat cetak dengan material *MDF* juga dilakukan dengan adanya penambahan objek gambar yang akan digunakan sebagai pendamping pada modul gambar anak-anak.

Tabel 2. Penggunaan Plat Cetak Material *MDF*

Modul	Plat Cetak
 3,6cm 9,3cm	
 6,5cm 6,3cm	
 8,8cm 7,1cm	

 8,4cm 5,6cm	
 5,2cm 4,6cm	
 5,9cm 3,4cm	
 8,1cm 6,6cm	
 4,9cm 7,6cm	
 5,4cm 4,9cm	
 8,2cm 2,7cm	
 5,9cm 3,8cm	



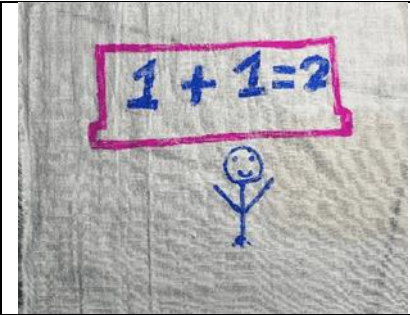
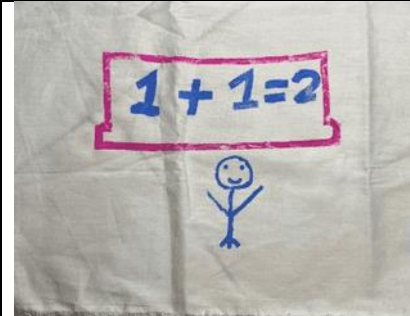
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024

Plat cetak untuk *block printing* menggunakan material *MDF* ini menggunakan *MDF* dengan ketebalan 3mm dan 6mm pada bagian alas.

Setelah eksplorasi berupa penggambaran ulang *outline* gambar dan pembuatan plat cetak dengan material *MDF*, proses selanjutnya yaitu melakukan eksplorasi pada *sample* kain dan cat untuk mencari material yang paling optimal untuk digunakan dengan pengaplikasian teknik *block printing*.

Tabel 3. Eksplorasi *Block Printing* pada *Sample* Material

Hasil Eksplorasi	Material	Analisa
	- Plat cetak <i>MDF</i> - Linen rayon - Cat <i>offset</i> peony	- Karakteristik kain lembut dengan adanya tekstur unik pada dasar kain. - Hasil cetak pada kain menggunakan cat peony terbilang cukup jelas dengan adanya beberapa bagian yang warnanya tidak <i>transfer</i> secara merata.
	- Plat cetak <i>MDF</i> - Katun poplin - Cat <i>offset</i> peony	- Material kain memiliki karakter lembut dan sejuk. - Hasil cetak pada kain cenderung baik dengan hasil modul yang terlihat jelas walau ada beberapa bagian yang kurang merata.

	- Plat cetak <i>MDF</i> - Linen rayon - <i>Fabric colour</i>	- Material kain tidak mengganggu hasil dari cetak karena kain cenderung lembut walau memiliki tekstur - Hasil <i>transfer</i> warna cukup baik
	- Plat cetak <i>MDF</i> - Katun poplin - <i>Fabric colour</i>	- Permukaan kain mampu menyerap cat dengan baik. - Hasil cetak terlihat lebih jelas

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024

Berdasarkan hasil eksplorasi pada *sample* material bahwa hasil dari *fabric colour* terlihat jauh lebih baik dan dapat disimpulkan tercetak lebih baik dan tekstur dari kain katun poplin cenderung memiliki karakteristik yang baik untuk diaplikasikan pada teknik *block printing*.

Konsep Imageboard

Merupakan konsep yang digunakan sebagai acuan dalam perancangan produk merchandise eksklusif bagi Komunitas Lentera Mimpi.



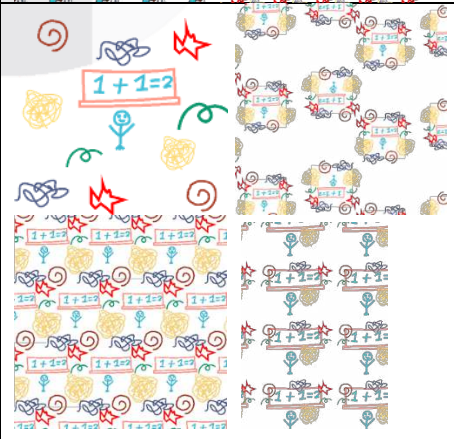
Gambar 1. Konsep Imageboard
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024

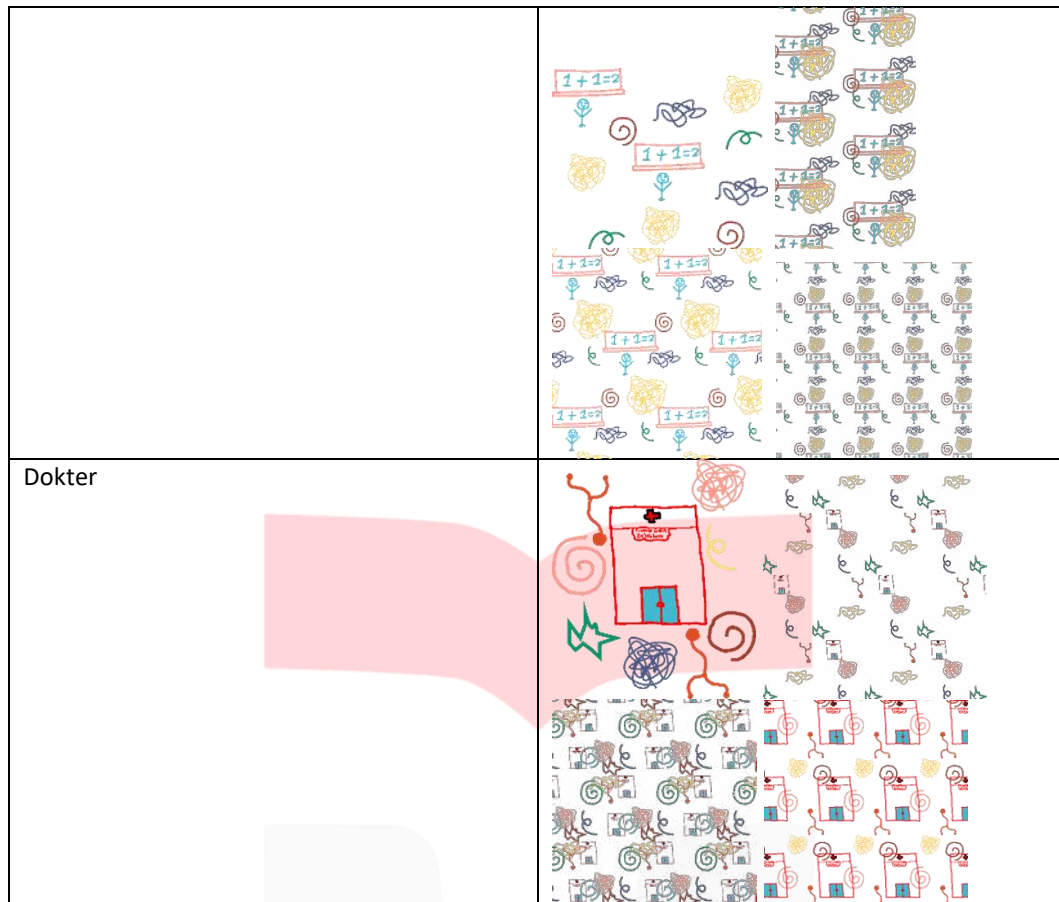
Dream diartikan sebagai mimpi merupakan keinginan, angan-angan, impian hingga cita-cita untuk meraih atau mendapatkan sesuatu. Diangkat dari pengungkapan anak-anak Lentera Mimpi terhadap cita-cita yang ingin mereka raih, karya ini merupakan bentuk “kebebasan” dan “kejujuran” anak-anak dalam mengungkapkan keinginan mereka di masa depan.

Eksplorasi Lanjutan

Eksplorasi lanjutan merupakan tahap eksplorasi yang dilakukan setelah eksplorasi awal dengan melakukan eksplorasi komposisi motif dengan tema cita-cita.

Tabel 4. Eksplorasi Komposisi Motif

Tema Cita-Cita	Eksplorasi Komposisi Motif
Tentara	
Guru	



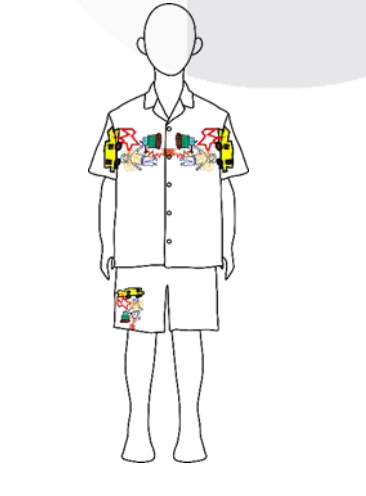
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024

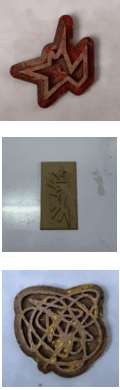
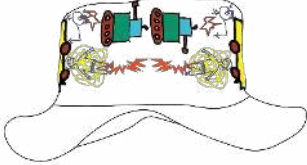
Pada eksplorasi pengkomposisian motif digunakan beberapa jenis repetisi seperti *square repeat*, *brick repeat* dan *half-drop repeat* juga eksplorasi non-repetisi dan dilakukan dengan adanya pertimbangan secara desain sehingga untuk menerapkan produk *merchandise* dengan visual motif yang optimal, diperlukan pengkomposisian secara teknis untuk menyampaikan pesan cita-cita yang ingin anak-anak Lentera Mimpi raih di masa depan.

Sketsa Produk *Merchandise* dan Eksplorasi Komposisi Terpilih

Dari seluruh hasil eksplorasi komposisi motif yang berpotensi digunakan sebagai produk *merchandise* eksklusif untuk Lentera Mimpi, terpilih dua komposisi yang akan digunakan yaitu komposisi modul cita-cita guru dengan *brick repeat* juga komposisi modul cita-cita tentara dengan *non-repeat pattern*.

Tabel 5. Eksplorasi Komposisi Motif Terpilih pada Sketsa Produk Merchandise

Plat Cetak	Komposisi	Keterangan
		Komposisi motif dengan tema cita-cita guru menggunakan repetisi <i>brick repeat</i> ini dipilih berdasarkan pertimbangan pengkomposisian yang dapat menyampaikan makna cita-cita guru. Objek papan tulis dan coretan-coretan mampu menggambarkan kegiatan mengajar seorang guru yang identik dengan coretan-coretan di papan tulis. Pertimbangan lain pada dipilihnya komposisi motif ini adalah komposisi dengan penerapan prinsip kesatuan yang menyatukan beberapa modul hasil gambar menjadi kesatuan secara keseluruhan.
		Komposisi motif terpilih untuk produk setelan anak laki-laki ini merupakan komposisi non-repetisi pada cita-cita tentara. Komposisi ini dipilih dengan adanya pertimbangan secara desain untuk mendapatkan desain produk merchandise berupa setelan yang optimal yaitu penerapan prinsip aksen atau penekanan pada satu titik tertentu sebagai pusat perhatian yang dapat membuat

		mata langsung tertuju pada komposisi motif non-repetisi tersebut.
---	---	---

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024

Eksplorasi pengkomposisian motif terpilih kemudian diaplikasikan pada sketsa desain produk *merchandise* eksklusif Lentera Mimpi. Seluruh eksplorasi komposisi tersebut telah dilihat oleh pihak Lentera Mimpi dengan pertimbangan lain pada penggunaan komposisi motif adalah berdasarkan hasil eksplorasi yang memungkinkan untuk diaplikasikan dengan teknik *block printing*.

Proses Produksi

Berdasarkan hasil eksplorasi komposisi terpilih yang diaplikasikan pada sketsa desain produk merchandise kemudian dilakukan proses produksi.

Tabel 6. Proses Produksi

Proses Produksi	Dokumentasi		Keterangan
Jiplak pola pada kain			Pola kertas yang sudah dibuat oleh penjahit kemudian diletakkan diatas kain untuk proses jiplak menggunakan kapur.
Pengguntingan kain			Kain yang sudah terdapat pola diatasnya kemudian di potong.

Mengaplikasikan cat pada plat cetak		Plat cetak yang sudah dibuat sebelumnya kemudian diolesi cat pada permukaannya menggunakan roller.
Block printing pada kain		Plat cetak yang sudah terdapat cat dipermukaan platnya kemudian di cap pada kain, kemudian kain ditunggu sampai cat kering sepenuhnya.
Menunggu kain kering dan melakukan step block printing pada pola lainnya		Kain yang sudah selesai proses block printing kemudian di biarkan melebar agar tidak ada cat yang menempel satu sama lain pada kain.
Proses jahit oleh vendor		Proses jahit dilakukan oleh vendor.

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024

Proses produksi yang diuraikan pada tabel diatas adalah proses secara garis besar dengan tahapan-tahapannya seperti menggunting pola diatas

kain, pengaplikasian *block printing* pada kain yang sudah digunting pola hingga proses jahit oleh vendor.

Hasil Akhir Produk



Gambar 2. Hasil Akhir Produk Merchandise
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024



Gambar 3. Produk Merchandise berupa Kidswear
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024

Produk *merchandise* berupa *kidswear* dengan *output dress, headscarf, setelan* dan *bucket hat* ini merupakan *kidswear* untuk anak usia 7-8 tahun sebagai *merchandise* eksklusif untuk Lentera Mimpi dengan inspirasi gambar anak sebagai visual pada motif menggunakan pengaplikasian teknik *block printing*.

Merchandise Kit



Gambar 4. Merchandise Kit
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024

Penggunaan modul sebagai icon utama pada desain *merchandise kit* ini merupakan gambar seorang Tentara yang digambarkan oleh Arya (7 tahun). Gambar ini memiliki potensi sebagai *image* yang dapat menarik calon pembeli dengan menggunakannya pada kemasan paling luar produk *merchandise* juga sebagai salah satu visual yang digunakan pada produk *merchandise* sehingga dapat mewakili produknya sendiri.

Harga Pokok Produksi

HARGA POKOK PRODUKSI (HPP)					
		Jumlah	Kebutuhan	Harga	Total Harga
Plat Cetak					
Material MDF					
	Pcs	14		Rp. 7.650	Rp. 107.100
TOTAL KEBUTUHAN PLAT CETAK					Rp. 107.100

HARGA POKOK PRODUKSI (HPP)					
		Jumlah	Kebutuhan	Harga	Total Harga
Dress					
Material					
Katun Poplin Putih	Meter	3		Rp. 25.000	Rp. 75.000
Furing	Meter	2		Rp. 10.000	Rp. 20.000
Resleting	Pcs	1		Rp. 2.500	Rp. 2.500
Fabric Colour	Pcs	7		Rp. 13.000	Rp. 91.000
TOTAL MATERIAL PER ITEM					Rp. 188.500
Jasa Produksi					
Pola	Per Item			Rp. 50.000	Rp. 50.000
Jahit	Per Item			Rp. 30.000	Rp. 30.000
TOTAL PRODUKSI PER ITEM					Rp. 85.000
Merchandise Kit					
Label Baju	Pcs	1		Rp. 150	Rp. 150
Hang Tag	Pcs	1		Rp. 417	Rp. 417
Kartu Terima Kasih	Pcs	1		Rp. 938	Rp. 938
Stiker Logo	Pcs	1		Rp. 600	Rp. 600
Stiker Seal	Pcs	1		Rp. 1.500	Rp. 1.500
Mini Book	Pcs	1		Rp. 10.000	Rp. 10.000
Pin	Pcs	1		Rp. 2.000	Rp. 2.000
Box	Pcs	1		Rp. 9.500	Rp. 9.500
Paper Bag	Pcs	1		Rp. 10.000	Rp. 10.000
TOTAL MERCHANDISE KIT					Rp. 35.105
JUMLAH TOTAL KEBUTUHAN					Rp. 308.605
Harga Pokok Produksi	Pcs				Rp. 308.605
Harga Jual	Pcs				Rp. 617.210
Profit (100%)	Pcs				Rp. 308.605

HARGA POKOK PRODUKSI (HPP)					
		Jumlah	Kebutuhan	Harga	Total Harga
Head Scarf					
Material					
Katun Twill Sweding	Meter	1	Rp. 25.000	Rp. 25.000	
Fabric Colour	Pcs	7	Rp. 13.000	Rp. 91.000	
TOTAL MATERIAL PER ITEM				Rp. 116.000	
Jasa Produksi					
Jahit	Per Item		Rp. 10.000	Rp. 10.000	
TOTAL PRODUKSI PER ITEM				Rp. 10.000	
Merchandise Kit					
Label Baju	Pcs	1	Rp. 150	Rp.	150
Hang Tag	Pcs	1	Rp. 417	Rp.	417
Kartu Terima Kasih	Pcs	1	Rp. 938	Rp.	938
Stiker Logo	Pcs	1	Rp. 600	Rp.	600
Stiker Seal	Pcs	1	Rp. 1.500	Rp.	1.500
Pin	Pcs	1	Rp. 2.000	Rp.	2.000
Mini Book	Pcs	1	Rp. 10.000	Rp.	10.000
Box	Pcs	1	Rp. 9.500	Rp.	9.500
Paper Bag	Pcs	1	Rp. 10.000	Rp.	10.000
TOTAL MERCHANDISE KIT				Rp. 35.105	
JUMLAH TOTAL KEBUTUHAN				Rp. 161.105	
Harga Pokok Produksi	Pcs			Rp. 161.105	
Harga Jual	Pcs			Rp. 322.210	
Profit (100%)	Pcs			Rp. 161.105	

HARGA POKOK PRODUKSI (HPP)					
		Jumlah	Kebutuhan	Harga	Total Harga
Setelan					
Material					
Katun Poplin Putih	Meter	2,5		Rp. 25.000	Rp. 62.500
Kancing Baju	Pcs	5		Rp. 1.500	Rp. 1.500
Kancing Celana	Pcs	1		Rp. 375	Rp. 375
Resleting	Pcs	1		Rp. 2.000	Rp. 2.000
Fabric Colour	Pcs	6		Rp. 13.000	Rp. 78.000
TOTAL MATERIAL PER ITEM					Rp. 144.375
Jasa Produksi					
Pola	Per Item			Rp. 50.000	Rp. 50.000
Jahit	Per Item			Rp. 60.000	Rp. 60.000
TOTAL PRODUKSI PER ITEM					Rp. 110.000
Merchandise Kit					
Label Baju	Pcs	1		Rp. 150	Rp. 150
Hang Tag	Pcs	1		Rp. 417	Rp. 417
Kartu Terima Kasih	Pcs	1		Rp. 938	Rp. 938
Stiker Logo	Pcs	1		Rp. 600	Rp. 600
Stiker Seal	Pcs	1		Rp. 1.500	Rp. 1.500
Mini Book	Pcs	1		Rp. 10.000	Rp. 10.000
Pin	Pcs	1		Rp. 2.000	Rp. 2.000
Box	Pcs	1		Rp. 9.500	Rp. 9.500
Paper Bag	Pcs	1		Rp. 10.000	Rp. 10.000
TOTAL MERCHANDISE KIT					Rp. 35.105
JUMLAH TOTAL KEBUTUHAN					Rp. 289.480
Harga Pokok Produksi	Pcs				Rp. 289.480
Harga Jual	Pcs				Rp. 578.960
Profit (100%)	Pcs				Rp. 289.480

HARGA POKOK PRODUKSI (HPP)				
	Jumlah	Kebutuhan	Harga	Total Harga
Bucket Hat				
Material				
Katun Twill Swedling	Meter	1	Rp. 25.000	Rp. 25.000
Fabric Colour	Pcs	6	Rp. 13.000	Rp. 78.000
TOTAL MATERIAL PER ITEM				Rp. 103.000
Jasa Produksi				
Pola	Per Item		Rp. 20.000	Rp. 20.000
Jahit	Per Item		Rp. 15.000	Rp. 15.000
TOTAL PRODUKSI PER ITEM				Rp. 35.000
Merchandise Kit				
Label Baju	Pcs	1	Rp. 150	Rp. 150
Hang Tag	Pcs	1	Rp. 417	Rp. 417
Kartu Terima Kasih	Pcs	1	Rp. 938	Rp. 938
Stiker Logo	Pcs	1	Rp. 600	Rp. 600
Stiker Seal	Pcs	1	Rp. 1.500	Rp. 1.500
Mini Book	Pcs	1	Rp. 10.000	Rp. 10.000
Pin	Pcs	1	Rp. 2.000	Rp. 2.000
Box	Pcs	1	Rp. 9.500	Rp. 9.500
Paper Bag	Pcs	1	Rp. 10.000	Rp. 10.000
TOTAL MERCHANDISE KIT				Rp. 35.105
JUMLAH TOTAL KEBUTUHAN				Rp. 173.105
Harga Pokok Produksi	Pcs			Rp. 173.105
Harga Jual	Pcs			Rp. 346.210
Profit (100%)	Pcs			Rp. 173.105

Gambar 4. Harga Pokok Produksi
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024

Profit dari penjualan *merchandise* eksklusif ini seluruhnya akan menjadi milik Lentera Mimpi. Harga Pokok Produksi yang telah tercantum pada tabel diatas tentunya akan disesuaikan kembali dengan kesepakatan bersama Lentera Mimpi agar profit yang dihasilkan dapat berjumlah sebesar mungkin. Selain dari hasil penjualan *merchandise* eksklusif ini, Lentera Mimpi juga bisa mendapatkan donatur baru melalui produk *merchandise* eksklusif yang merepresentasikan Lentera Mimpi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pada Laporan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan *Merchandise* Eksklusif untuk Komunitas Lentera Mimpi Menggunakan Teknik *Block Printing* dengan Inspirasi Gambar Anak-Anak sebagai Visual pada Motif” dapat disimpulkan bahwa:

Keinginan Lentera Mimpi untuk dikenal oleh masyarakat secara lebih luas lagi melalui sesuatu yang dapat merepresentasikan Lentera Mimpi untuk menjangkau donatur baru bagi kelangsungan anak-anak Lentera Mimpi, salah satu solusi yang hadir dalam mengupayakan kebutuhan Lentera Mimpi tersebut yaitu *merchandise*. *Merchandise* sendiri merupakan produk yang dibuat secara terbatas untuk diperjualbelikan sebagai bentuk promosi yang dapat menaikkan *image* dengan nilai tersendiri untuk dapat menarik donatur

baru. Produk *merchandise* akan berupa *kidswear* yang bertarget market masyarakat dengan berstatus sebagai orang tua yang sudah memiliki anak.

Dari kegiatan belajar anak-anak Lentera Mimpi, mereka mempelajari banyak hal selain di bidang akademik salah satunya menggambar. Kegiatan menggambar bagi anak-anak Lentera Mimpi merupakan salah satu kegiatan yang dapat mengasah kreatifitas anak. peneliti kemudian mendapati bahwa gambar anak-anak Lentera Mimpi berpotensi sebagai inspirasi pada motif dengan ciri khas gambar pada masing-masing anak. Anak-anak Lentera Mimpi kemudian menggambar sesuai keinginan mereka dengan menggambarkan objek-objek yang sudah mereka tahu dan muncul dua tema yang cenderung di gambar oleh anak-anak seperti lingkungan rumah dan cita-cita. Peneliti kemudian mengangkat tema cita-cita berdasarkan pada hasil yang muncul pada gambar anak-anak. Hasil gambar tersebut diterapkan pada perancangan produk *merchandise* eksklusif sebagai motif dengan menggunakan teknik *block printing*.

Teknik *block printing* sendiri digunakan oleh peneliti karena teknik ini dapat diterapkan oleh Lentera Mimpi dalam jangka waktu yang panjang karena sebagian besar prosesnya dilakukan dengan tangan. Perancangan produk *merchandise* eksklusif dengan inspirasi gambar anak-anak sebagai visual pada motif menggunakan teknik *block printing* merupakan sebuah upaya untuk menarik calon donatur baru dengan kalangan target *market* yang lebih luas. Produk *merchandise* eksklusif ini juga memiliki makna yang menarik sebab visual motifnya merupakan penyampaian cita-cita yang ingin anak-anak Lentera Mimpi raih di masa depan melalui sebuah gambar dengan *output* produk berupa *kidswear* dengan target market orangtua atau pasangan yang sudah memiliki anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, R., Nur, W., & Bastaman, U. (2020). *Perancangan Motif untuk Diaplikasikan pada Aksesoris Fashion sebagai Merchandise untuk Yayasan Mataharikecil.*
- Anwar, M. A., & Yunia Sekar, A. (2023). *Pengembangan Produk Merchandise Brand Mamibelle Nursingwear dengan Pengaplikasian Gambar Anak Menggunakan Teknik Block Printing.*
- Chika Devi, A., Yunia Sekar, A., & Marissa Cory Agustina Siagian, dan. (2023). *Pengolahan Motif dari Gambar ODGJ dengan Tema “Kekerasan dalam Rumah Tangga” Menggunakan Teknik Block Printing.*
- Freire, K., Borba, G., & Diebold, L. (2011). Participatory Design as an Approach to Social Innovation. *Design Philosophy Papers*, 9(3), 235–250. <https://doi.org/10.2752/144871311x13968752924950>
- Ganguly, D., & Amrita. (2013). *A brief studies on block printing process in India.* www.fibre2fashion.com
- Gianina, E. T., Yunia Sekar, A., & Ramadhan, M. S. (2023). *Perancangan Produk Merchandise dengan Inspirasi Motif Hasil Gambar Anak Berkebutuhan Khusus Menggunakan Teknik Batik Cap (Studi kasus untuk Sekolah Khusus Pelita Bunda, Samarinda).*
- Natali, R. G., & Yunia Sekar, A. (2023). *Perancangan Motif Terinspirasi dari Karya ODGJ sebagai Pemenuh Kebutuhan Desain Merchandise Darmabakti Yayasan ODGJ “EFATA” dengan Teknik Block Printing.*
- Nurhayani, R., Yunia, A., Fardhani, S., Cory, M., & Siagian, A. (2023). *Pengolahan Motif yang Terinspirasi dari Gambar Anak Usia 2-4 Tahun dengan Teknik Block Printing pada Produk Fashion.*

Daftar Pustaka dari Buku:

- Bone, C. D. (2021). *Linoleum Block Printing for Amateurs - The Beacon Handicraft Series.* Readbooks. Ltd.
- Graff, J. (2004). *Block Printing.*
- Hartoko, A. (2011). *Desain Merchandise Pilihan.* Elex Media Komputindo.

Hendriyana, S. (2019). *Rupa Dasar Nirmana*. Penerbit ANDI.

Kight, K. (2011). *A Field Guide to Fabric Design: Design, Print, & Sell Your Own Fabric; Traditional & Digital Techniques; For Quilting, Home Dec and Apparel*. C&T Publishing.

Nurhidayah, R. E., Setyawan, W. H., Purwadinata, S., Dhiani Henartiwi, T., Ratnaningtyas, M., Wibawanti, N., Amina, R., Lestari, P., & Setyowidodo, A. (2022). *Membangun Komunitas Dalam Pengembangan Masyarakat*.

Salam, S. B. S., Hasnawati, & Muaemin, M. (2020). *Pengetahuan Dasar Seni Rupa*. Badan Penerbit UNM.

Ulum, M. C., & Anggraini, N. L. V. (2020). *Community Empowerment*. UB Press.

Daftar Pustaka dari Situs Internet (Website):

DotActiv. (2023, August 25). *Mastering Types of Merchandise: Usage, Display & Software Solutions*.

Hibrkraft. (2023, February 13). *Merchandise Eksklusif: Faktor Populer di Kalangan Konsumen*.

Hill, H. (2010). *Linoleum/Printmaking*.

Pullen K. (2020, June 5). *How to Stamp Without Rubber Stamps*.