

PENERAPAN GAYA *MEMPHIS* PADA PRODUK AKSESORIS FESYEN MENGGUNAKAN TEKNIK *SURFACE TEXTILE DESIGN*

Fingkan Regina¹, Aldi Hendrawan M.Ds²

fingkanrgn@gmail.com, aldivalc@gmail.com

¹Fakultas Industri Kreatif

²Program Studi Seni Rupa Intermedia, FIK, Universitas Telkom, Bandung

ABSTRACT

Memphis is a part of reaction to modern architecture and design movement which account it's product based on it's function, simplicity, no ornament used, and it should have used corresponding materials for it's usage. Memphis designers experiment with a way of how artists work to change the new way of design. The process are exploring a new and interesting way of using materials, emphasizing on aesthetics, and implementing free and rich element design character on every product. Memphis became popular postmodern style and gave a huge impact in 1980s. Based on that study, researcher has developed explorative and popular Memphis style with exploration of surface textile design which applicates images, motives, or decorative elements on top of the materials. By relying on handmade skills on exploration of Memphis style, this paper has an added value on every side of it. The qualitative method was used to review a characteristic of Memphis, to observe Memphis themed products, and to explore based on design theory. The result will be applied as fashion accessory in the form of bag for teenagers and adults. Hopefully, this paper will give a renewal value on implementing Memphis design into fashion product.

Keywords : Memphis, Fashion Accessories, Surface Textile Design, Handmade, Embroidery

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam buku *Memphis Resource Pack, Design Museum* (2001), *Memphis* adalah bagian dari reaksi terhadap gerakan *modern* dalam arsitek dan desain, yang menganggap produk harus sesuai dengan fungsinya, harus sederhana, tanpa hiasan, dan sebaiknya menggunakan bahan yang paling sesuai dengan tujuannya. *Memphis* memproduksi berbagai macam produk interior dalam berbagai bahan, termasuk tekstil, furnitur, kaca, dan keramik. Desainer *Memphis* bereksperimen dengan cara seniman untuk mengubah bahasa baru untuk desain. Mengeksplorasi cara-cara baru dan menarik dalam menggunakan materi, menekankan estetika, dan karakter elemen desain yang bebas dan kaya pada setiap produknya, seperti bentuk *asymmetric, multi-patterned, colourful, dan playful*. Ketika karya mereka pertama kali dipamerkan di *Milan Furniture Fair* pada 1981, *Memphis* langsung diakui dunia, dan menjadi gaya *postmodern* yang populer dan berpengaruh.

Kepopuleran gaya *Memphis* kembali muncul melalui *Haute Couture Fashion, textile, homewares, streetwears, dan pattern design*. Salah satu anggota *Memphis* bernama *Nathalie Du Pasquier* berkolaborasi dengan menerapkan pola grafisnya dengan inspirasi gaya *Memphis*

pada beberapa *brand* internasional pada koleksinya, yaitu *Christian Dior's Fall collection* (2011), *American Apparel* (2014), *Allesandro Memdini's Supreme Skateboard* (2016). Menurut Kusmayadi (2017), penasihat Indonesia *Fashion Chamber* mengatakan bahwa pengaruh era 70an hingga 80an masih tetap kuat namun akan dikemas lebih *modern*. Khususnya *Memphis Style*, semacam gerakan desain bergaya *Pop Art* yang muncul di Italia pada era 80an.

Dari aspek proses eksplorasi, mahasiswa melihat benang merah antara *Memphis* dan kriya. Berdasarkan definisi yang mahasiswa dapatkan, kriya adalah bidang keilmuan mempelajari pengetahuan, keterampilan, dan kreatifitas berkarya rupa, yang bertolak dari pendekatan medium, kepekaan estetik, kebutuhan keseharian (utilitarian) dan mengandalkan keterampilan manual (*manual dexterity*).

Dalam bidang kriya tekstil, ada yang disebut dengan *surface textile design*. *Surface textile design* merupakan pengaplikasian gambar, motif, ataupun elemen dekoratif diatas permukaan kain. Cara pengaplikasiannya ada berbagai cara, dapat menggunakan *flat* atau teknik dua dimensi ataupun dengan *hand printing* dan *digital printing*, juga dapat

menggabungkan berbagai teknik selain teknik diatas, yaitu *mix media* ataupun kolase. Menjadikan permukaan kain dapat diubah dari satu permukaan ke permukaan yang baru.

Dari latar belakang tersebut, mahasiswa berencana melakukan eksplorasi *surface textile design* dengan konsep gaya *Memphis*. Hasil eksplorasi yang telah dilakukan akan mahasiswa aplikasikan pada produk aksesoris fesyen. Produk aksesoris fesyen dipilih karena salah satu elemen fesyen yang banyak diminati dan memerlukan inovasi baru. Dikutip dari jurnal Susanto & Indrowijoyo (2016), berdasarkan situs *accessories magazine*, para pengguna aksesoris di dunia semakin tahun semakin bertambah. Dengan semakin banyaknya desain dan macam aksesoris yang sesuai dengan kebutuhan menjadi alasan pertambahan konsumen aksesoris.

1.2 Rumusan Masalah

Penulis merumuskan beberapa masalah yang timbul antara lain :

1. Bagaimana mengembangkan karakter elemen gaya *Memphis* yang eksploratif sesuai dengan tren yang sedang populer?
2. Bagaimana cara mengembangkan gaya *Memphis* dengan teknik *surface textile design*?
3. Bagaimana membuat inovasi gaya *Memphis* dalam produk aksesoris fesyen yang banyak diminati?

2. METODELOGI PENELITIAN

Metodologi yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif dengan metode pengumpulan data sebagai berikut:

1. Wawancara

Melakukan wawancara secara tidak langsung dengan narasumber terkait yaitu Megumi dengan hasil wawancara berupa informasi mengenai warna. Hasil wawancara yang penulis dapat simpulkan yaitu dengan pemilihan warna *playful*, dan *colorful* pada sebuah *brand* atau produk yang dibuat, akan memberikan kesan *eye catching*. Dari hasil wawancara tersebut, mahasiswa menerapkan warna *colorful* dan *playful* pada proses perancangan produk. Agar produk yang dihasilkan memberi kesan *eye catching*.

2. Observasi

Melakukan observasi secara tidak langsung melalui internet berupa majalah *online* (*Elle Magazine*, dan *Harper Bazaar*) meliputi data mengenai aksesoris fesyen berupa tas. Hasil yang didapatkan yaitu produk aksesoris fesyen berupa tas wanita seperti *tote bag*, *sling bag*, *barrel bag*, *back pack* dan *waist bag*, menjadi aksesoris fesyen

yang populer hingga saat ini. Dari hasil observasi tersebut, mahasiswa menjadikan produk aksesoris fesyen tersebut pada produk perancangan karya.

3. Studi Literatur

Pengumpulan referensi berupa data mengenai penelitian yang akan dibuat. Referensi yang dicari meliputi data mengenai *Memphis*, aksesoris fesyen, kriya, prinsip desain, unsur desain, dan teknik *surface textile design*.

3. HASIL DAN ANALISIS

3.1 Proses Perancangan

Pada proses perancangan penulis memiliki beberapa dasar yang menjadi pertimbangan dalam perancangan karya tugas akhir. Berawal dari fenomena gaya *Memphis* yang populer, *timeless*, memiliki karakter elemen desain yang kaya, dan menjadi inspirasi bagi beberapa desainer, sehingga membuka peluang bagi penulis untuk mengeksplorasi dan mengembangkan gaya *Memphis* dengan menggunakan teknik *surface textile design*. Eksplorasi menggunakan teknik *surface textile design* dengan inspirasi utama gaya *Memphis* memberikan nilai imajinatif, inderawi, dan nilai estetika pada produk yang diaplikasikan. Warna yang terinspirasi dari produk *Memphis*, memiliki warna yang cerah sehingga memberikan kesan *playful*,

modern, bebas, dan menyenangkan. Dengan mengandalkan keterampilan manual (*handmade*) pada proses eksplorasi gaya *Memphis*, menjadi kekuatan dari perancangan karya tugas akhir ini. Karya produk aksesoris yang dirancang lebih bersifat eksklusif memiliki nilai tambah dari berbagai sisi.

3.2 Konsep Perancangan

Pada penelitian yang berjudul “Penerapan Gaya *Memphis* pada Produk Aksesoris Fesyen menggunakan Teknik *Surface Textile Design*” penulis akan membuat eksplorasi gaya *Memphis* dengan teknik *surface textile design* pada produk aksesoris fesyen. Bentuk eksplorasi mengikuti pendekatan seperti cara desainer *Memphis* membuat produk pada setiap koleksinya. Mengeksplorasi cara-cara baru dan menarik dalam menggunakan materi, sehingga memberikan nilai imajinatif, inderawi, dan nilai estetika pada produk yang diaplikasikan. Eksplorasi gaya *Memphis* yang diangkat penulis terinspirasi dari beberapa bagian koleksi *furniture Memphis* dan karakter gaya *Memphis* seperti bentuk *asymmetric*, *multi-patterned*, *colourful*, dan *playful*. Teknik *surface textile design* yang diaplikasikan pada produk aksesoris fesyen ini seperti *digital printing*, *hand stitches* dan *machine stitches*, dengan menggunakan material berbagai macam benang, *beads*,

dan material pendukung untuk memberikan tekstur pada permukaan kain dan menambah nilai estetika pada elemen *Memphis*.

Warna yang terinspirasi dari produk *Memphis*, memiliki warna yang cerah sehingga memberikan kesan *playful*, *modern*, bebas, dan menyenangkan. Dengan mengandalkan keterampilan manual (*handmade*) pada proses eksplorasi gaya *Memphis*, menjadi kekuatan dari perancangan karya tugas akhir ini. Karya produk aksesoris fesyen yang dirancang lebih bersifat eksklusif memiliki nilai tambah dari berbagai sisi. Produk Aksesoris fesyen ini diperuntukan untuk wanita dengan karakter *attractive*, *playful*, *colourful*, dan *confidence of self expression*.

3.3 Konsep Imageboard



Gambar 3.1 *Imageboard*
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2018)

Tema yang diambil pada karya tugas akhir ini adalah “*attractive, playful, dan colourful Memphis*”. Tema ini sesuai dengan karakter gaya *Memphis*. *Imageboard* mengambil inspirasi dari koleksi produk *furniture* desainer *Memphis*. Warna dari *imageboard* perancangan ini terdiri dari warna-warna yang terdapat pada koleksi produk *furniture Memphis* seperti warna merah, kuning, hijau, biru, oranye, ping, hitam, dan putih.

3.4 Target Market



Gambar 3.2 Diana Rikasari
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2018)



Gambar 3.3 *Sam Ushiro*
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2018)



Gambar 3.4 *Kate Hannah*
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2018)

Produk aksesoris fesyen dengan gaya *Memphis* ini diperuntukkan untuk wanita dengan karakter *attractive, playful, colorful, dan confidence of self expression*.

Berikut merupakan target pasar dari hasil produk aksesoris fesyen ini:

1. Aspek Demografis

Jenis kelamin: Perempuan

Usia: Dewasa muda 13-30 tahun. Umur ini termasuk kategori dewasa awal dimana pada umur ini seseorang sudah objektif dan sudah bisa menentukan pilihan sendiri.

Pekerjaan: *Public figure, fashion blogger, artist*, seperti Diana Rikasari, *Sam Ushiro*, dan *Kate Hannah* yang bekerja dalam bidang tersebut. Mereka berani memilih *style*, khususnya *style colorful*.

2. Aspek Psikografis

Karakter: *Attractive, expressive*, memiliki *passion* dalam *fashion, dan playful*.

Gaya Hidup: Kalangan menengah ke atas, menyukai *travelling, photography*, dan mengoleksi produk fesyen yang *colorful dan playful*.

3. Aspek Geografis

Berdomisili di kota besar seperti Bandung, dan Jakarta. Bandung dan Jakarta merupakan kota di Indonesia yang berpengaruh pada perkembangan industri kreatif, khususnya dalam bidang fesyen.

Target Market diperuntukkan bagi perempuan usia dewasa muda 13-30 tahun. Umur ini termasuk kategori dewasa awal dimana pada umur ini seseorang sudah objektif dan sudah bisa menentukan pilihan sendiri. Dengan pekerjaan sebagai *public figure, fashion blogger, artist*, seperti *Diana Rikasari, Sam Ushiro, dan Kate Hannah* yang bekerja dalam bidang tersebut. Mereka berani memilih *style*, khususnya *style colorful*. Ikon tersebut memiliki karakter *attractive, expressive*, memiliki *passion* dalam *fashion*. Mereka termasuk golongan menengah atas yang memiliki gaya hidup seperti *travelling, photography*, dan mengoleksi produk fesyen yang *colorful dan playful*.

3.5 Konsep *Lifestyle Board*



Gambar 3.5 *Lifestyle Board*
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2018)

Konsep *Lifestyle Board* diperuntukkan sesuai dengan target market, yaitu untuk kalangan atas, yang bekerja sebagai *public figure*, pengusaha muda, dan memiliki lifestyle seperti *shopping* pada butik yang tematik, dan *travelling* pada tempat yang memiliki *spot* foto tematik yang mendukung *lifestyle* target market.

3.6 Hasil Eksplorasi

Eksplorasi dilakukan melalui 4 tahap, yaitu:

1. Eksplorasi Awal Komposisi

Eksplorasi dilakukan dengan mengkomposisikan beberapa modul dengan berbagai ukuran. Proses pembuatan komposisi motif pada eksplorasi awal ini menggunakan *software photoshop*. Hasil komposisi yang didapat menggunakan *software photoshop* cenderung sedikit monoton.

Dikarenakan *photoshop* merupakan suatu program editing gambar yang dipergunakan untuk membuat, mengolah, dan menghasilkan suatu gambar (*image*) *digital*. Sehingga untuk proses ilustrasi atau pembuatan motif masih belum eksploratif.

Mahasiswa harus melakukan komposisi gaya *Memphis* dengan menggunakan *software* lain yaitu *adobe illustrator* untuk menghasilkan motif *Memphis* yang lebih eksploratif. *Adobe illustrator* merupakan *software* yang cocok untuk pembuatan ilustrasi atau motif. Kelebihan dari *software adobe illustrator* ini antara lain mempunyai kemampuan, fasilitas yang dapat diandalkan untuk memudahkan kreatifitas pembuatan ilustrasi atau motif, fitur lengkap, proses lebih cepat, dan warna yang dihasilkan saat proses *print* berkualitas baik.

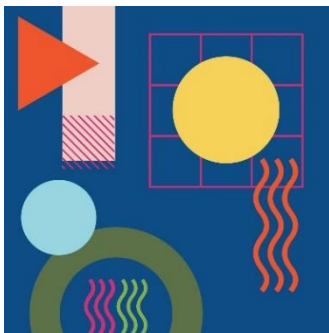
Selain menggunakan *software*, untuk membuat *Memphis* menjadi lebih eksploratif maka mahasiswa melakukan pendekatan eksplorasi komposisi *Memphis* berdasarkan teori rupa desain, dan juga menggabungkan beberapa jenis teknik *surface textile design* seperti *digital printing*, *embroidery*, *beading* dan *stitching*.



Gambar 3.6 Eksplorasi Awal komposisi 1
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2018)



Gambar 3.9 Eksplorasi Awal komposisi 4
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2018)



Gambar 3.7 Eksplorasi Awal komposisi 2
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2018)



Gambar 3.10 Eksplorasi Awal komposisi 5
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2018)



Gambar 3.8 Eksplorasi Awal komposisi 3
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2018)

2. Eksplorasi Awal komposisi dan Aplikatif

Komposisi motif yang telah melalui tahap *digital printing*, selanjutnya dilakukan proses pemasangan aplikatif dengan menggunakan berbagai macam benang, *beads*, teknik *stitching* dan *beading*. Hasil yang didapatkan melalui proses ini yaitu memberikan *volume* dan tekstur, sehingga memperkaya permukaan dan inovasi pada elemen *Memphis*. Dan menambah nilai estetika pada komposisi motif atau permukaan kain. Hasil eksplorasi yang dilakukan mencakup komposisi warna, dan

bentuk geometris belum optimal atau eksploratif.

Dari hasil analisa keseluruhan, dan untuk mendapatkan komposisi yang eksploratif, maka mahasiswa perlu melakukan eksplorasi lanjutan dengan pendekatan warna yang terinspirasi dari koleksi produk *furniture* desainer *Memphis*, dan juga menambah beberapa elemen *Memphis* dengan pendekatan teori rupa desain. Diharapkan dengan eksplorasi lanjutan akan membentuk komposisi *Memphis* yang lebih eksploratif.



Gambar 3.11 Eksplorasi Awal Komposisi dan Aplikatif 1
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2018)



Gambar 3.12 Eksplorasi Awal Komposisi dan Aplikatif 2
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2018)



Gambar 3.13 Eksplorasi Awal Komposisi dan Aplikatif 3
(Sumber: Dokumen pribadi, 2018)



Gambar 3.14 Eksplorasi Awal Komposisi dan Aplikatif 4
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2018)



Gambar 3.15 Eksplorasi Awal Komposisi dan Aplikatif 5
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2018)

3. Eksplorasi Lanjutan Komposisi

Pada eksplorasi lanjutan ini, komposisi *Memphis* dibuat kontras dan eksploratif, dengan menggunakan *software Adobe Illustrator (AI)*. *Software* ini mempermudah mahasiswa untuk mengeksplorasi elemen gaya *Memphis* sehingga menghasilkan komposisi yang eksploratif. Komposisi elemen *Memphis* dari warna dan bentuk dirancang dengan pendekatan teori rupa desain yaitu harmoni, proporsi, *balance*, irama, aksen, kesatuan, garis, arah, bentuk tiga dimensi, ukuran, dan warna. Sehingga komposisi lanjutan ini berbeda dengan eksplorasi awal.

Permainan unsur dan prinsip desain banyak diterapkan pada komposisi keseluruhan, seperti harmoni, proporsi, *balance*, irama, aksen, kesatuan, garis, arah, bentuk tiga dimensi, ukuran, dan warna. Komposisi elemen dan warna, erat kaitannya dengan produk yang dihasilkan oleh para desainer *Memphis*, yaitu dengan menggabungkan salah satu ikon produk seperti *Tahiti Lamp*, dan juga warna kontras yang desainer *Memphis* aplikasikan pada setiap produk yang dirancang. Dengan melakukan eksplorasi komposisi berdasarkan teori rupa desain, memberikan nilai eksploratif pada perancangan komposisi *Memphis*. Untuk menambah nilai eksploratif pada komposisi *Memphis* ini, maka diperlukan

teknik seperti *surface textile design*, berupa teknik *stitching* dan *beading*, agar memberikan nilai estetik dan tekstur pada komposisi.



Gambar 3.16 Eksplorasi Lanjutan Komposisi 1
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2018)



Gambar 3.17 Eksplorasi Lanjutan Komposisi 2
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2018)



Gambar 3.18 Eksplorasi Lanjutan
Komposisi 3
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2018)



Gambar 3.21 Eksplorasi Lanjutan
Komposisi 6
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2018)



Gambar 3.19 Eksplorasi Lanjutan
Komposisi 4
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2018)



Gambar 3.22 Eksplorasi Lanjutan
Komposisi 7
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2018)



Gambar 3.20 Eksplorasi Lanjutan
Komposisi 5
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2018)



Gambar 3.23 Eksplorasi Lanjutan
Komposisi 8
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2018)

4. Eksplorasi Lanjutan Komposisi dan Aplikatif

Pada tahap ini, komposisi motif yang telah melalui tahap *digital printing*, dan dilakukan proses pemasangan aplikatif seperti teknik *stitching* dan *beading* menggunakan berbagai macam benang, *beads*, teknik *stitching* dan *beading*. Pengaplikasian material *flanel* menjadi salah satu pembeda pada eksplorasi sebelumnya.

Hasil yang didapatkan melalui proses ini memberikan volume dan tekstur pada komposisi dan permukaan kain, juga menambah nilai estetik. Perawatan menggunakan teknik *surface textile design (handmade)* disarankan untuk tidak di cuci, dan disetrika. Karena adanya pengaplikasian benang dan *beads*.



Gambar 3.24 Eksplorasi Lanjutan Komposisi dan Aplikatif 1
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2018)



Gambar 3.25 Eksplorasi Lanjutan Komposisi dan Aplikatif 2
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2018)



Gambar 3.26 Eksplorasi Lanjutan Komposisi dan Aplikatif 3
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2018)



Gambar 3.27 Eksplorasi Lanjutan Komposisi dan Aplikatif 4
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2018)



Gambar 3.28 Eksplorasi Lanjutan Komposisi dan Aplikatif 5 (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2018)



Gambar 3.29 Eksplorasi Lanjutan Komposisi dan Aplikatif 6 (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2018)



Gambar 3.30 Eksplorasi Lanjutan Komposisi dan Aplikatif 7 (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2018)

3.7 Desain Produk

Pembuatan desain terdiri dari 5 produk tas yaitu *waist bag*, *tote bag*, *barrel bag*, *sling bag*, dan *back pack*.

1. *Waist Bag*



Gambar 3.31 Sketsa *Waist Bag* (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2018)

2. *Tote Bag*



Gambar 3.32 Sketsa *Tote Bag* (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2018)

3. *Barrel Bag*



Gambar 3.33 Sketsa *Barrel Bag*
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2018)

4. *Sling Bag*



Gambar 3.34 Sketsa *Sling Bag*
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2018)

5. *Back Pack*



Gambar 3.35 Sketsa *Back Pack*
(Sumber: Dokumentasi pribadi,
2018)

3.8 Visualisasi Produk

Adapun visualisasi produk akhir pada penelitian ini, sebagai berikut:



Gambar 3.36 *Back Pack*
(Sumber: Dokumen pribadi, 2018)



Gambar 3.37 *Tote Bag*
(Sumber: Dokumen pribadi, 2018)



Gambar 3.38 *Barrel Bag*
(Sumber: Dokumen pribadi, 2018)



Gambar 3.39 *Sling Bag*
(Sumber: Dokumen pribadi, 2018)



Gambar 3.40 *Back Pack*
(Sumber: Dokumen pribadi, 2018)

4. KESIMPULAN

Melalui berbagai proses dalam pembuatan Tugas Akhir ini dapat ditarik kesimpulan, yaitu:

1. Karakter elemen gaya *Memphis* yang eksploratif sesuai dengan tren yang sedang populer, dapat dilakukan melalui eksplorasi menggunakan teknik *surface textile design*. Teknik ini memberikan nilai imajinatif,

inderawi, dan nilai estetika pada produk yang diaplikasikan. Dengan menggunakan unsur dan prinsip desain pada penerapan warna dan bentuk, menjadikan karakter elemen *Memphis* eksploratif. Warna yang terinspirasi dari produk *Memphis*, memiliki warna yang cerah sehingga memberikan kesan *playful*, *modern*, bebas, dan menyenangkan.

Dengan mengandalkan keterampilan manual (*handmade*) pada proses eksplorasi gaya *Memphis*, mengubah unsur budaya yang terkandung didalamnya dan menerapkannya ke dalam produk fesyen agar masyarakat umum mengetahui bentuk dari tato Dayak Iban.

2. Mengembangkan gaya *Memphis* dapat dilakukan dengan melakukan eksplorasi komposisi. Permainan unsur dan prinsip desain banyak diterapkan pada komposisi keseluruhan seperti harmoni, proporsi, *balance*, irama, aksentuasi, kesatuan, garis, arah, bentuk tiga dimensi, ukuran, dan warna. Komposisi elemen dan warna, erat kaitannya dengan produk yang dihasilkan oleh para desainer *Memphis*, yaitu dengan menggabungkan salah satu ikon produk seperti *Tahiti Lamp*, dan juga warna kontras yang desainer

Memphis mengaplikasikan pada setiap produk yang dirancang. Dengan melakukan eksplorasi komposisi berdasarkan teori rupa desain, memberikan nilai eksploratif pada perancangan komposisi *Memphis*. Untuk menambah nilai eksploratif pada komposisi *Memphis*, maka diperlukan teknik seperti *surface textile design*, berupa teknik *digital printing*, *stitching* dan *beading*, agar memberikan nilai estetik dan tekstur pada komposisi.

3. Membuat kebaruan pada produk aksesoris fesyen tas dengan inspirasi gaya *Memphis* dapat dilakukan dengan menggunakan teknik *surface textile design*. Mengandalkan keterampilan manual (*handmade*) pada proses eksplorasi gaya *Memphis* yang diterapkan pada produk tas menjadi kekuatan dari perancangan karya tugas akhir ini sehingga memberi nilai kebaruan, bersifat eksklusif memiliki nilai tambah dari berbagai sisi.

5. REFERENSI

Arumsari, A. (2015). *Contemporary Jewelry Trend as a Result of People Lifestyle's Changes and Fashion Industries Development in Indonesia*. School of Creative Industries. Telkom University.

Brown, P. (2004). *The Encyclopedia of Embroidery Techniques*. London.

Chintya, P. (2017). Eksplorasi Material Limbah Sedotan Plastik pada Aksesoris Fesyen. Telkom University.

Education Department. (2001). *Memphis Resource Pack*. London: Design Museum.

Kriya, diperoleh melalui: <https://fsrd.itb.ac.id/program-studi/kriya-s-1/>. Institut Teknologi Bandung. Diunduh pada tanggal 20 April 2018.

Market Brief Fashion Aksesoris di Italia, diperoleh melalui situs internet: <http://Dpjen.kemendag.go.id/mebership/data/files/560d0-akseseori-fashion---italia.Pdf>. Diunduh pada tanggal 28 April 2018.

Putri, L, K, U. (2017). Aplikasi Olahan Limbah Tekstil menggunakan Teknik *Tapestry* dan *Tuffing* pada Produk Tas Wanita. Telkom University.

Susanto, Indrojarwo. (2016). Desain Aksesoris Fashion Wanita Urban Dengan Eksplorasi Material Kaca. Institut Teknologi Sepuluh November.

Wen, T, M. (2016). Pengolahan Baju Bekas untuk Produk *Fashion* dengan Teknik *Surface Textile Design*. Telkom University.