

LAMPIRAN

INTERVIEW GUIDE

Pertanyaan diajukan kepada *Owner* dan Tim kreatif Qimojapara

1. Apakah arti atau makna kreatif menurut anda?
2. Apa yang harus diperhatikan dalam membentuk ide yang kreatif?
3. Apa yang sudah anda terapkan dalam mencari konsep yang kreatif?
4. Kenapa mengangkat konsep dengan tema sejarah dan kebudayaan?
5. Kenapa mengangkat konsep dengan tema isu-isu dan kondisi yang ada di Jepara?
6. Apakah dalam pencarian suatu konsep terdapat proses didalamnya?
7. Bagaimana proses kreatif yang dilakukan oleh Qimojapara?
8. Membutuhkan waktu berapa lama dalam melakukan sebuah riset?
9. Kenapa sebuah riset harus dilakukan?
10. Apa manfaat dari proses merangkum?
11. Bagaimana proses pembuatan sketsa yang dilakukan oleh Qimojapara?
12. Kenapa sketsa yang telah dibuat kemudian diolah dengan menggunakan *software* desain?
13. Apa tujuan dan manfaat menggunakan *software* dalam proses pembuatan desain?
14. Warna apa yang sering digunakan pada desain kaos Qimojapara?
15. Berapa lama waktu yang dibutuhkan pada tahap produksi kaos?
16. Kenapa menggunakan bentuk visual dalam konsep kaos Qimojapara?
17. Apa yang ingin disampaikan dalam visual yang dibuat?

18. Bagaimana bentuk visual yang diterapkan oleh Qimojapara?
19. Apakah setiap desain terkandung pesan didalamnya?
20. Apa yang membedakan desain kaos Qimojapara dengan desain kaos yang lainnya?

TRANSKRIP WAWANCARA

Informan 1

Nama : Afif Isyarobbi

Jabatan : *Owner Qimojapara*

1. Apakah arti atau makna kreatif menurut anda?

Jawab: Kreatif itu, kita dapat memunculkan suatu ide yang baru atau memperbaharui ide yang telah ada, dan kita bentuk dalam sebuah karya seni.

2. Apa yang harus diperhatikan dalam membentuk ide yang kreatif?

Jawab: Berani mencoba mengangkat suatu tema yang jarang dilakukan oleh orang lain dan mengekspresikannya lewat desain tanpa meninggalkan ciri khas yang kita miliki.

3. Apa yang sudah anda terapkan dalam mencari konsep yang kreatif?

Jawab: Kita mengangkat tema tentang sejarah dan kebudayaan Jepara dan mengangkat isu tentang keadaan sosial yang terjadi di Jepara.

4. Kenapa mengangkat konsep dengan tema sejarah dan kebudayaan?

Jawab: Kami ingin memperkenalkan kebudayaan, kesenian, dan sejarah kota Jepara, serta memperkenalkan tokoh penting yang ada di Jepara di pada masa lalu yaitu R.A. Kartini yang divisualisasikan lewat desain kaos yang dibuat secara unik dan berbeda dengan yang lainnya. Sesuai dengan ciri khas kami yang mengangkat konsep tentang Jepara.

5. Kenapa mengangkat konsep dengan tema isu-isu dan kondisi yang ada di Jepara?

Jawab: Melihat dari kegelisahan masyarakat tentang apa yang terjadi di kota Jepara, kami mencoba mengangkatnya dalam bentuk visual dan menjadi suatu pesan atau sebuah kritikan yang harus di sadari oleh masyarakat bahkan pemerintahan Jepara.

6. Apakah dalam pencarian suatu konsep terdapat proses didalamnya?

Jawab: Iya. Dalam mencari suatu konsep dan mengembangkannya sampai ke tahap produksi memerlukan sebuah proses yang tidak singkat, karena konsep yang baik tidak dilakukan secara instan

7. Bagaimana proses kreatif yang dilakukan oleh Qimojepara?

Jawab: Kami melakukan riset dan membahasnya bersama beberapa orang dari anggota komunitas Rumah Kartini dan setelah di evaluasi, membuat sketsa, masuk ke tahap proses pemberian warna dengan komputer dan selanjutnya di sablon.

8. Membutuhkan waktu berapa lama dalam melakukan sebuah riset?

Jawab: Tiap desain waktu nya berbeda-beda, ada yang satu minggu, dua minggu bahkan ada yang setahun di karenakan kesibukan anggota yang susah mengatur waktu.

9. Kenapa sebuah riset harus dilakukan?

Jawab: Setiap desain yang ingin dibuat selalu dilakukan dengan cara riset terlebih dahulu dalam mengangkat suatu permasalahan yang ingin di

visualisasikan, yang berguna untuk mendapatkan informasi secara nyata.

10. Apa manfaat dari proses merangkum?

Jawab: Hasil dari riset kami rangkum dan dievaluasi untuk memahami fenomena yang mana akan kami angkat sebagai konsep dalam pembuatan desain kaos Qimojapara agar dapat di pertanggung jawabkan.

11. Bagaimana proses pembuatan sketsa yang dilakukan oleh Qimojapara?

Jawab: Dalam pembuatan desain, tahap awalnya adalah membuat sketsa dan kami membuatnya secara manual atau menggunakan gambar tangan dengan berbagai teknik menggambar yang saya dapatkan sewaktu kuliah di ISI Yogyakarta.

12. Kenapa sketsa yang telah dibuat kemudian diolah menggunakan *software* desain?

Jawab: *Software* berguna untuk melengkapi atau memperbaiki desain secara detail dan menambahkan ruang kosong dan pewarnaan.

13. Apa tujuan dan manfaat menggunakan *software* desain dalam proses pembuatan desain?

Jawab: Sebagai penyempurnaan bentuk dan warna agar terlihat lebih jelas.

14. Warna apa yang sering digunakan pada desain kaos Qimojapara?

Jawab: Menggunakan warna klasik seperti coklat, hitam dan lainnya.

15. Berapa lama waktu yang dibutuhkan dalam tahap produksi kaos?

Jawab: Seluruh proses sekitar satu bulan.

16. Kenapa menggunakan bentuk visual dalam konsep kaos Qimojapara?

Jawab: Kaos Qimojapara sebagai sarana penyampaian informasi-informasi atau sebagai media memperkenalkan yang berkaitan dengan Jepara kepada masyarakat luas baik luar kota sampai internasional.

17. Apa yang ingin disampaikan dalam visual yang dibuat?

Jawab: Kaos Qimojapara bisa dibilang kaos bercerita, jadi tiap desainnya menceritakan atau menyampaikan suatu informasi yang belum banyak di ketahui orang lain.

18. Bagaimana bentuk visual yang diterapkan oleh Qimojapara?

Jawab: Dengan menampilkan ilustrasi pada tiap desain, Qimojapara ingin desain tersebut sebagai media dalam memperkenalkan Jepara kepada masyarakat luar yang belum tau tentang sejarah Jepara.

19. Apakah setiap desain terkandung pesan didalamnya?

Jawab: Iya. Mulai memperkenalkan tradisi, tokoh, kondisi sosial yang ada di Jepara

20. Apa yang membedakan desain kaos Qimojapara dengan desain kaos yang lainnya?

Jawab: Mulai dari konsep tema yang diangkat telah membedakan kaos Qimojapara dengan yang lain. Selain itu visual yang dibuat dengan menggunakan gambar tangan, dan jenis typografi yang digunakan berbentuk ukiran yang menjadi ciri khas kota Jepara.

TRANSKRIP WAWANCARA

Informan 2

Nama : Oky

Jabatan : *Tim kreatif Qimojapara*

1. Apakah dalam pencarian suatu konsep terdapat proses didalamnya?

Jawab: Sebelum kita memulai unruk membuat desain hal yang harus dilakukan adalah mencari konsepnya dan didalamnya terdapat beberapa proses.

2. Bagaimana proses kreatif yang dilakukan oleh Qimojapara?

Jawab: melakukan riset, membahas hasil riset, membuat sketsa proses olah digital dan mencetak melalu media kaos.

3. Membutuhkan waktu berapa lama dalam melakukan sebuah riset?

Jawab: Sekitar satu minggu atau dua minggu bahkan bisa lama dari itu, tergantung tema yang kita angkat.

4. Kenapa sebuah riset harus dilakukan?

Jawab: Untuk mencari informasi-informasi secara langsung dan sesuai dengan faktanya. .

5. Apa manfaat dari proses merangkum?

Jawab: Untuk menyimpulkan hasil informasi yang kita dapat agar dapat dikembangkan kedalam menjadi konsep desain kaos.

6. Bagaimana proses pembuatan sketsa yang dilakukan oleh Qimojapara?

Jawab: Dibuat dengan menggunakan kertas putih dan alat melukis seperti pensil, spidol dan lain sebagainya menggunakan teknik gambar yang dikuasi oleh mas Apeep.

7. Kenapa sketsa yang telah dibuat kemudian diolah menggunakan *software* desain?

Jawab: Sketsa yang telah dibuat kemudian diolah menggunakan *software* desain yang tujuannya untuk memberikan warna, mengisi kekosongan bidang gambar, kemudian mewarnai dengan pemilihan warna standart internasional.

8. Apa tujuan dan manfaat menggunakan *software* desain dalam proses pembuatan desain?

Jawab: Untuk menyempurnakan desain dalam hal warna agar terlihat detail dan menarik.

9. Warna apa yang sering digunakan pada desain kaos Qimojapara?

Jawab: Membuat desain yang menarik tidak harus menggunakan seluruh warna yang ada di *color chart*, ada baiknya memilih dua atau 3 warna yang dominan pada saat proses pemberian warna, dan Qimojapara dominan menggunakan warna-warna klasik seperti coklat, hitam, emas.

10. Berapa lama waktu yang dibutuhkan dalam tahap produksi kaos?

Jawab: kurang lebih satu bulan.

11. Kenapa menggunakan bentuk visual dalam konsep kaos Qimojapara?

Jawab: Visual dapat dijadikan sebagai salah satu media penyampaian suatu pesan, dalam bentuk visual orang lebih tertarik dari pada hanya sekedar kata kata saja.

12. Apa yang ingin disampaikan dalam visual yang dibuat?

Jawab: Tiap desain kaos memiliki pesannya masing masing. Sampai nya pesan tersebut tergantung dari pola pikir orang yang melihatnya

13. Bagaimana bentuk visual yang diterapkan oleh Qimojapara?

Jawab: bentuk visual nya bermacam-macam, mulai dari tokoh, objek wisata, kebudayaan dan itu semua dibuat dalam bentuk ilustrasi.

14. Apakah setiap desain terkandung pesan didalamnya?

Jawab: Iya. Mulai memperkenalkan tradisi, tokoh, kondisi sosial yang ada Di Jepara

15. Apa yang membedakan desain kaos Qimojapara dengan desain kaos yang lainnya?

Jawab: Cara pembuatan dan konsep tema yang diangkat dengan mengedepankan tentang lokalitas jepara.