



Eksistensi “*Makassar Knight Clothing*” Ditinjau dari Perkembangan Desain Grafis di Kota Makassar

Wawan Indrawan Bahar DP¹, Andi Baetal Mukaddas², Makmun³
¹²³Pendidikan Seni Rupa Universitas Muhammadiyah Makassar

Email : wawanindrawanbahar144@gmail.com, andi.baetal@unm.ac.id,
makmun@unismuh.ac.id

Abstract : *Alhamdulillah, in this study there were almost no problems or obstacles during the research process. Qualitative research is a method based on the philosophy of postpositivism, used to examine natural object conditions (as opposed to experiments), where the researcher acts as the key instrument. Data collection techniques use triangulation (combined methods), data analysis is qualitative, and the results emphasize meaning rather than generalization. From this definition, it can be concluded that qualitative research is grounded in postpositivist philosophy, with the researcher serving as the main instrument. The works of Makassar Knight Clothing are widely distributed in Makassar City and have even spread across Indonesia. The products are limited in quantity, meaning each design released by the brand has a restricted production number. The owner's designs are widely used by the community and frequently presented in design workshops at universities, as well as in training sessions at the Makassar Knight Clothing production house. The designs have also been purchased by international buyers, and one of the most notable achievements was participating in an international CorelDraw design competition where the work won second place at the international level. dari Makassar Knight Clothing, karya desainnya juga selalu dibeli oleh orang luar negeri dan yang paling berkesan desainnya adalah mengikuti lomba desain CorelDraw tingkat internasional yang karyanya terpilih menjadi juara dua ditingkat internasional.*

Kata kunci ; *brand existence, fashion design, makassar knight clothing*

Abstrak : Alhamdulillah dalam penelitian ini hampir tidak ada masalah atau kendala dalam proses melakukan penelitian. Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi. Dapat disimpulkan dari pengertian tersebut bahwa penelitian melalui pendekatan kualitatif itu berlandaskan falsafah postpositivisme dan peneliti sebagai instrumen kunci dalam penelitian tersebut. Hasil karya dari *Makassar Knight Clothing* sangat tersebar di Kota Makassar bahkan karyanya sudah tersebar di Indonesia. Karya dari Makassar Knight Clothing sendiri sangat terbatas yang artinya suatu penjualan mempunyai batas setiap karya di brand *Makassar Knight Clothing*. Desain dari pemilik Makassar Knight Clothing sangat dipakai oleh kalangan masyarakat bahkan sering membawakan *Workshop* tentang desain dikampus-kampus dan

bahkan juga memberikan materi dirumah produksi .

Kata Kunci: Desain Busana, Eksistensi Merek, Makassar Knight Clothing

PENDAHULUAN

Banyak cara yang dapat kita lakukan untuk mengekspresikan diri, salah satunya adalah lewat Kaos (*T-Shirt*) yang kita gunakan. Terkadang banyak orang yang beranggapan apalah arti sebuah kaos, dipakai, dicuci, setrika, dilipat dan dipakai lagi, itulah siklus dari kehidupan sebuah kaos. Namun, pernahkah terfikirkan kalau kaos yang kita kenakan dapat menjadi lahan kreasi yang mempunyai nilai estetika dan nilai jual.

Kaos Distro, sebutan untuk yang memiliki tema dan idealisme terhadap desain-desain yang dibuatnya sehingga tidak terkesan pasaran dan memiliki kebanggaan tersendiri ketika kita pakai. Keunikan dan kreativitas dari desain-desain yang dibuat merupakan kekuatan yang dapat membuat kaos Distro tersebut mendapat hati dari para konsumennya.

Perkembangan Seni Rupa khususnya Desain Grafis telah mengalami kemajuan. Kondisi ini dapat dilihat dari semakin meningkatnya kemampuan kreativitas seniman. Penulis ini memilih *Makassar Knight Clothing* karena merupakan salahsatu *clothing* di Makassar dengan teknik yang detail disetiap desain *t-shirt* sehingga penulis ingin mengetahui atau menambah wawasan lebih dalam tentang tata cara desain grafis maka penulis menarik perhatian yaitu *Makassar Knight Clothing*.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Menurut Sugiyono (2012, hlm. 15) mengemukakan bahwa: Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan dengan triangulasi

(gabungan), analisis data bersifat kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi. Dapat disimpulkan dari pengertian tersebut bahwa penelitian melalui pendekatan kualitatif itu berlandaskan falsafah postpositivisme dan peneliti sebagai instrumen kunci dalam penelitian tersebut. Dalam arti lain yakni bagaimana cara memberikan pemaparan suatu objek berdasarkan kenyataan yang ada mengenai “Eksistensi *Makassar Knight Clothing* ditinjau dari Perkembangan Desain Grafis di Kota Makassar”. Penelitian ini dilaksanakan di Toko *Makassar Knight Clothing* yang terletak di Giant Extra Lt2 Jalan Hertasning Baru. Desain penelitian merupakan rencana atau struktur yang disusun sedemikian rupa sehingga peneliti dapat memperoleh jawaban atas permasalahan-permasalahan penelitian. (Setyosari, 2010 : 148) Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif yaitu rancangan yang hanya menggambarkan suatu hal. Dalam arti rancangan penelitian yang dilakukan untuk mendeskripsikan tentang Eksistensi *Makassar Knight Clothing* ditinjau dari Perkembangan Desain Grafis di Kota Makassar

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada tanggal 21 November sampai dengan 5 Desember 2020 pada Eksistensi Makassar Knight ditinjau dari perkembangan Desain Grafis di Kota Makassar. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Menurut Sugiyono (2012, hlm. 15) mengemukakan bahwa: Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi. Dapat disimpulkan dari pengertian tersebut bahwa penelitian melalui pendekatan kualitatif itu berlandaskan falsafah postpositivisme dan peneliti sebagai instrumen kunci dalam penelitian tersebut. Adapun hasil penelitian yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

Bagaimana eksistensi *Makassar Knight Clothing* ditinjau dari perkembangan desain grafis di Kota Makassar

Proses penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah mengenai eksistensi *Makassar Knight Clothing*, berawal dari observasi yang peneliti lakukan mendapatkan beberapa informasi yaitu, Kegiatan Observasi yang peneliti lakukan di rumah Bapak Firman Hatibu sekaligus pemilik dari *Makassar Knight Clothing*, beralamat di Perumahan Multi Sao Asri Blok A1 Tamalate 8, Kecamatan Rappocini, Kota Makassar.

Tempat ini adalah tempat kerja dan tempat penjualan *T-Shirt* Makassar Knight, tempat tersebut sering juga dipakai untuk kegiatan belajar membuat desain. Tempat penjualan sebelumnya yang berada di Giant Extra Lt2 Jalan Hertasning Baru tidak beroperasi lagi, jadi Pemilik dari Makassar Knight ini memutuskan untuk melakukan penjualan di rumah pribadi, alasannya karena perkembangan media sosial juga membantu dalam proses penjualan walaupun di lakukan di rumah pribadi.

Adapun hasil wawancara bersama narasumber sebagai berikut:

1. Apa itu Desain Grafis

Desain grafis itu seni mendesain dalam bentuk grafis artinya itu desain adalah menciptakan karya, menurut narasumber desain grafis adalah lembaran kosong atau kertas kosong disitu menciptakan konsep, gambar, materi apa yang ingin dibuat dibuatkan desainnya dan itu lah yang dinamakan desain grafis. Kenapa sekarang banyak usaha desain grafis karena semua bisnis, usaha butuh desain secara visual jadi sekarang sangat luas lapangan kerja karena kalau tidak bisa bekerja sama orang kita bisa membuat usaha sendiri sekreatifnya seseorang dan rata-rata orang desain itu mendapat anugrah untuk bisa bikin karya dan itu yang dimanfaatkan.

2. Aplikasi yang digunakan untuk mendesain grafis

Banyak aplikasi yang narasumber gunakan dan hampir semua aplikasi digunakan, kalau yang narasumber gunakan yang standar itu *Corel Draw*, *Photoshop*, *Manga Studio*, *Cleact Pain* kalau di *Ipad* narasumber pake *Skeact Book* dan hampir semua *software* digunakan untuk mendesain dan narasumber

pelajari tergantung konsep apa yang ingin digunakan tapi jika semua software itu tidak bisa mewakili apa yang narasumber ingin buat narasumber kembali menggunakan kertas dan pensil contohnya narasumber ingin membuat *stiker* biasa, narasumber menggambar di kertas dari pada digital karena mungkin ada garis garis yang ingin ditambahkan jadi narasumber menggambar manual.

3. Alasan mengambil desain *Bugis Culture*

Desain *Bugis culture* yang ambil oleh narasumber karena pendekatan pasar, supaya bisa cepat dapat market, narasumber membuat desain yang orang lain lihat bisa dimengerti dengan tema lokal.

4. Seberapa Penting menggunakan warna dalam membuat vektor

Penting, karna karya yang dibuat banyak menggunakan warna, karena saat dicetak nanti maksimal menggunakan 7 (tujuh) warna, dan juga karena untuk mengurangi efisiensi produksi.

5. Desain itu *Passion* atau *Style*

Sebenarnya *Passion*, tapi sekarang sudah menjadi *Style* karena dari *passion* itu kita membuat desain desain yang keren dan sekarang menjadi *Style* dan kenapa membuat *Makassar Knight Clothing* karena supaya *Passion* narasumber itu menjadi *Style* orang lain. Dan market itu ada 2 (dua) beli karena ingin dan beli karena butuh dan target market Makassar Knight adalah beli karena Ingin dan itulah gunanya desain karena jika melihat kualitas baju semuanya sama tapi desainnya yang berbeda, karena tujuannya memang bukan sebagai oleh-oleh tapi barang untuk di pakai di acara tertentu karena produksi baju tersebut *limited*. Itulah peran Desain karena membuat desain baju yang berbeda.

6. Cara menentukan harga sebuah desain

Harga desain itu relatif dan tergantung kualitas desain yang menentukan harga. Contohnya seorang desain terkenal membuat desain yang sederhana pasti desainnya akan mahal. Yang terpenting juga harga desain itu relatif karena menurut narasumber tidak ada gambar yang bagus atau kurang bagus karena itu relatif kecuali ditempatkan ditempat yang tidak seharusnya.

zan juga selama kita belajar desain semakin kita paham bahwa tidak ada desain yang jelek.

7. Media yang digunakan membuat desain

Manual dan Digital narasumber gunakan, karena jika tidak ada keduanya narasumber menyimpannya dulu di otak nanti ada media yang bisa narasumber gunakan baru pindahkan, karena menurut narasumber kita tidak bisa dibatasi oleh media karena semua sekarang bisa dimanfaatkan apalagi di zaman yang canggih saat ini.

8. Inspirasi tema *Bugis Culture*

Karena yang narasumber lihat digenerasi sekarang banyak tidak peduli dengan budayanya karena telalu memperhatikan budaya luar yang ada, kenapa tema lokal karena supaya generasi sekarang bisa selalu mengingat budaya sendiri dan narasumber pesan kan barang yang digunakan tidak tradisional atau desainnya nuansa lokal tapi tidak tradisional. Tujuannya memang untuk melestarikan budaya dengan mengangkat tema lokal dengan mengangkat sisi kebanggaan dan sisi budaya.

Eksistensi pemasaran makassar knight clothing di beberapa event besar yang ada di kota makassar sebagai berikut :

1. Pameran motor honda di nipah mall



Gambar 1 : Hasil Karya Makassar Knight Clothing 2019 Sumber :
Instagram makassarknight_clothin

2. Pameran mobil yang terbesar di indonesia timur



Gambar 2 : Hasil Karya Makassar Knight Clothing 2019 Sumber : Instagram makassarknight_clothing.

Selanjutnya adalah beberapa hasil Dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti di rumah pemilik *Makassar Knight Clothing*, sebagai berikut



Dokumentasi 3 : Kegiatan Wawancara Bersama Bapak Firman Hatibu Sumber : Dokumentasi Pribadi



Dokumentasi 4 : Kegiatan Wawancara Bersama Bapak Firman Hatibu Sumber : Dokumentasi Pribadi

Bagaimana hasil karya desain grafis *Makassar Knight Clothing*

Menurut Peneliti hasil karya desain grafis *Makassar Knight Clothing* memiliki karakter *Bugis Culture* dimana desain tersebut menjadi salah satu konsep untuk melestarikan budaya Bugis, karena dikenal sebagai kebudayaan tinggi dalam konteks kekinian. Karakter *Makassar Knight Clothing* ini memiliki banyak Etnis dan Suku tapi yang paling mayoritas adalah suku Makassar, Bugis dan Toraja. Ini juga sebagai bentuk dukungan memajukan nilai kebudayaan yang ada di Sulawesi Selatan. Konsep *Makassar Knight Clothing* ini memiliki konsep yang berbeda dengan yang lain karena desainya mengangkat tentang budaya Sulawesi Selatan dan menjadi berbeda dengan yang lain adalah dengan karakter tersendiri, karakternya berupa *Bugis Culture*. *Bugis Culture* adalah kebudayaan bugis pada umumnya sudah banyak ditinggalkan oleh masyarakat modern pada saat ini karena banyaknya kebudayaan luar yang masuk sehingga membuat kebudayaan Bugis itu mulai ditinggalkan, tapi dengan adanya *Makassar Knight Clothing* ini mengajak masyarakat modern umumnya untuk tetap mengingat dan tidak melupakan kebudayaan yang sudah ada dan perlu dilestarikan, salah satu cara untuk memperkenalkan budaya dan tetap melestarikan budaya tersebut tetap eksis di kalangan masyarakat.

Salah satu cara memperkenalkan budaya Bugis di kalangan masyarakat adalah tetap eksis menggunakan desain yang bertemakan *Bugis Culture* dan harus percaya diri dengan kebudayaan yang dimiliki, kebudayaan yang dimiliki tidak akan berkembang dan bertahan kalau bukan dari masyarakat bugis sendiri. Kualitas hasil karya pada pembahasan ini lebih mengemukakan pada beberapa aspek diantaranya adalah tentang penemuan tema, kreatifitas, gaya perseorangan, wujud dan teknik.



Gambar 5 : Hasil Karya Makassar Knight Clothing 2019 Sumber :
Instagram makassarknight_clothing

Untuk menemukan sebuah kualitas hasil karya pertama ini lebih melihat dari penemuan tema, kreatifitas, gaya perseorangan sampai kepada wujud dan teknik. Di karya pertama ini bagaimana kompleksnya aspek yang disebutkan di atas Makassar Knight Clothing bisa memvisualkan karya pertama ini sehingga menimbulkan kualitas karya yang efisien.

Makassar Knight Clothing ini sendiri memperkenalkan dimata masyarakat umum tentang *Bugis Culture*, *Makassar Knight Clothing* ini sendiri juga salah satu brand yang terkenal dan tetap eksis di Makassar, karena salah satu yang memiliki karakter *Bugis Culture*, menjadikan *Bugis Culture* sebagai *Style* dikalangan masyarakat umum di kota Makassar. adapun beberapa hasil karya dari *Makassar Knight Clothing* sebagai berikut:

1. Si tobo' lalang lipa' Gambar 4.2 : Hasil Karya Makassar Knight Clothing 2019 Sumber : Instagram makassarknight_clothing



Si Tobo' Lalang lipa' atau Sigajang lalang lipa mencerminkan sebuah

pertarungan yang elegan suku Bugis Makassar serta menunjukkan keberanian yang sejatinya dan fair untuk menyelesaikan sebuah konflik. Siapapun yang bertikai dan gagal menyelesaikannya melalui musyawarah atau perdamaian, perjanjian dalam sarung

akan dihelat. Masuklah seorang Daeng ke sarung itu lalu memanggil dengan hormat Daeng (lawannya). Menurut kepercayaan masyarakat suku Bugis, Sigajang laleng lipa kerap terjadi pada masa kerajaan Bugis, saat kedua belah pihak yang berseteru sama-sama merasa benar dan merasa harga dirinya terinjak.

2. La Tenri Tatta



Gambar 6: Hasil Karya Makassar Knight Clothing 2019 Sumber :
Instagram makassarknight_clothing

La Tenri Tatta atau yang dikenal sebagai Arung Palakka adalah sultan Bone yang berkedudukan sebagai pangeran, yang memimpin kerajaannya meraih kemerdekaan dari kesultanan Gowa. Ia bekerja sama dengan Belanda saat merebut Makassar. Palakka pula yang menjadikan suku Bugis sebagai kekuatan maritim yang besar yang bekerja sama dengan Belanda dan mendominasi kawasan tersebut selama hampir seabad lamanya.

3. Phinisi



Gambar 7: Hasil Karya Makassar Knight Clothing 2019 Sumber : Instagram makassarknight_clothing

Phinisi adalah simbol kebanggaan suku Bugis Makassar dan sudah menjadi ikon budaya di tanah Makassar, phinisi telah melalui perjalanan panjang untuk menjadi kapal legenda. Kapal ini memiliki dua tiang layar utama dan tujuh buah layar, yaitu tiga di ujung depan, dua di bagian depan, dan dua lagi di bagian belakang kapal. Tujuh helai layar memiliki makna kalau nenek moyang bangsa Indonesia mampu mengarungi tujuh samudra besar di dunia.

Songkok Bone sebenarnya mempunyai beberapa sebutan berbeda. Ada nama songkok recca' merujuk pada proses pembuatan hingga bahan bakunya. Bahan yang biasa digunakan yakni kelapa daun lontar yang dipukul sehingga hanya seratnya saja yang bersisa-istilah Bugisnya recca' atau Ure'cha. Songkok Pamiring digunakan untuk penyebutan menurut hiasan pada ujung pada sisi bagian bawah yang serat nuansa kemilau emas. Songkok To Bone, menandai asal usul tempat songkok yakni daerah Bone.

4. Ewako



Gambar 8 : Hasil Karya Makassar Knight Clothing 2019 Sumber

Instagram makassarknight_clothing

Kata Ewako adalah menghayati dan menggali nilai-nilai kultural masyarakat Bugis Makassar itu sendiri. Paling tidak terdapat tiga hal yang sangat dijunjung oleh masyarakat Bugis Makassar yakni: Siri', Pesse', dan Were'

5. Toraja Culture



Gambar 9 : Hasil Karya Makassar Knight Clothing 2019 Sumber : Instagram makassarknight_clothing

Suku Toraja terkenal akan ritual pemakaman, ritual adat tongkonan dan ukiran kayunya. Ritual pemakaman suku toraja merupakan peristiwa social yang penting, biasanya dihadiri oleh ratusan orang dan berlangsung selama beberapa hari.

PEMBAHASAN

Eksistensi *Makassar Knight Clothing* ditinjau dari perkembangan Desain Grafis di Kota Makassar

Eksistensi menurut para ahli Eksistensi adalah suatu proses yang dinamis, suatu, menjadi atau mengada, ini sesuai dengan asal kata eksistensi itu sendiri, jadi eksistensi tidak bersifat kaku dan terhenti melainkan lentur atau kenyal dan mengalami perkembangan atau sebaliknya kemunduran tergantung pada kemampuan dalam mengaktualisasikan potensi-potensinya, selanjutnya menurut peneliti adalah suatu keberadaan yang mengalami perkembangan atau diketahui oleh kalangan masyarakat.

Eksistensi *Makassar Knight Clothing* itu sendiri sangat diketahui dikalangan masyarakat artinya *Makassar Knight Clothing* sendiri memiliki nama besar di Kota Makassar dan bahkan diluar Makassar pun banyak yang menggunakan brand tersebut. Menurut Peneliti *Makassar Knight Clothing* adalah pemberani artinya suatu brand yang ada di Kota Makassar yang tujuannya untuk memajukan budaya seorang pahlawan yang dijadikan suatu objek Desain *T-shirt*, *Makassar Knight Clothing* itu sendiri memiliki karakter *Bugis Culture* yang menjadi ciri Khas brand dari *Makassar Knight Clothing* itu sendiri.

Perkembangan Desain Grafis di Kota Makassar itu sendiri menurut peneliti sangat signifikan dibandingkan dengan tahun-tahun sebelumnya, buktinya banyak membuka jasa desain grafis di kota Makassar terbukti semua usaha membutuhkan logo brand. Eksistensi Desain Grafis Makassar Knight yang berada di Kota Makassar, Makassar Knight itu sendiri mengangkat tema *Culture Art Wear* yaitu mengangkat tema tentang kulturMakassar Bugis, Makassar Knight Clothing terbentuk tahun 2015, Pendiri dari Makassar Kngiht Clothing sendiri bernama Bapak Firman Hatibu.

1. Hasil Karya Desain Makassar Kngiht Clothing

Hasil karya dari *Makassar Knight Clothing* sangat tersebar di Kota Makassar bahkan karyanya sudah tersebar di Indonesia. Karya dari Makassar Knight Clothing sendiri sangat terbatas yang artinya suatu penjualan mempunyai batas setiap karya di brand *Makassar Knight Clothing*. Desain dari pemilik *Makassar Knight Clothing* sangat dipakai oleh kalangan masyarakat bahkan sering membawakan *Workshop* tentang desain dikampus-kampus dan bahkan juga memberikan materi dirumah produksi dari *Makassar Knight Clothing*, karya desainnya juga selalu dibeli oleh orang luar negeri dan yang paling berkesan desainnya adalah mengikuti lomba desain *CorelDraw*

tingkat internasional yang karyanya terpilih menjadi juara dua ditingkat internasional.

KESIMPULAN

Eksistensi menurut para ahli Eksistensi adalah suatu proses yang dinamis, suatu, menjadi atau mengada, ini sesuai dengan asal kata eksistensi itu sendiri, jadi eksistensi tidak bersifat kaku dan terhenti melainkan lentur atau kenyal dan mengalami perkembangan atau sebaliknya kemunduran tergantung pada kemampuan dalam mengaktualisasikan potensi-potensinya, selanjutnya menurut peneliti adalah suatu keberadaan yang mengalami perkembangan atau diketahui oleh kalangan masyarakat. Eksistensi *Makassar Knight Clothing* itu sendiri sangat diketahui kalangan masyarakat artinya Makassar Knight Clothing sendiri memiliki nama besar di Kota Makassar dan bahkan diluar Makassar pun banyak yang menggunakan brand tersebut. Menurut Peneliti *Makassar Knight Clothing* adalah pemberani artinya suatu brand yang ada di Kota Makassar yang tujuannya untuk memajukan budaya seorang pahlawan yang dijadikan suatu objek Desain *T-shirt*, *Makassar Knight Clothing* itu sendiri memiliki karakter *Bugis Culture* yang menjadi ciri Khas brand dari *Makassar Knight Clothing* itu sendiri.

Perkembangan Desain Grafis di Kota Makassar itu sendiri menurut peneliti sangat signifikan dibandingkan dengan tahun-tahun sebelumnya, buktinya banyak membuka jasa desain grafis di kota Makassar terbukti semua usaha membutuhkan logo brand. Eksistensi Desain Grafis Makassar Knight yang berada di Kota Makassar, Makassar Knight itu sendiri mengangkat tema *Culture Art Wear* yaitu mengangkat tema tentang kultur Makassar Bugis, *Makassar Knight Clothing* terbentuk tahun 2015, Pendiri dari Makassar Knight Clothing sendiri bernama Bapak Firman Hatibu.

Hasil karya dari *Makassar Knight Clothing* sangat tersebar di Kota Makassar bahkan karyanya sudah tersebar di Indonesia. Karya dari Makassar Knight Clothing sendiri sangat terbatas yang artinya suatu penjualan mempunyai batas setiap karya di brand *Makassar Knight Clothing*. Desain dari

pemilik Makassar Knight Clothing sangat dipakai oleh kalangan masyarakat bahkan sering membawakan *Workshop* tentang desain dikampus-kampus dan bahkan juga memberikan materi dirumah produksi dari Makassar Knight Clothing, karya desainnya juga selalu dibeli oleh orang luar negeri dan yang paling berkesan desainnya adalah mengikuti lomba desain *CorelDraw* tingkat internasional yang karyanya terpilih menjadi juara dua ditingkat internasional

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin,Zaenal. 2007. *Analisis Eksistensial*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persal
- Ashari, Meishar, 2016,*Kritik Seni*, Media Qita Foundation, Makassar.
- Paembonan, Maryam,2017 ‘‘Karakteristis Desain *T-shirt* di Studio *Upa’ Clothing* Kota Makassar’’. Skripsi. Makassar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta. Prenada Media.
- Sugiono. 2010. *Memahami Penelitian Kualitatif*, Bandung. Alfabert.
- Sunarwan Wahyu Awan. 2015.’’ *T-shirt Lukis Karya Aditya Safari di Singaraja*’’.Skripsi. Bali: Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Pendidikan Ganesha
- Syamsuri, Sukri, A. dkk. 2012. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Makassar: FKIP Unismuh Makassar.
- Rohidi, Rohendi, Tjetjep, 2011, *Metodologi Penelitian Seni*, Penerbit Cipta Prima Nusantara Semarang
- <http://manpras.blogspot.com/2013/02/pengertian-desain-grafis.htm>.
- <http://manpras.blogspot.com/2013/02/pengertian-desain-grafis.htm>.
- <http://suwenaart.blogspot.com/2009/01/pengertian-grafis.html>
- <http://www.senibudayaku.com/2017/03/pengertian-seni-grafis-dan-jenis-jenis-grafis.html>.
- <http://www.zainalhakim.web.id/pengertian-grafis-gambar.html>.
- <https://ayobelajarmultimedia.wordpress.com/home-3/pengertian-desain-grafis/> <https://pluraltogether.wordpress.com/2016/05/16/wassup-cuy/>
- <https://rocketmanajemen.com/definisi-desain/>
- <https://roemahmm.wordpress.com/2014/07/12/pengertian-seni-grafis> <https://www.makintahu.com/pengertian-dan->

[contoh-seni-grafis/](#)

<https://www.pelajaran.id/2017/02/pengertian-seni-grafis-sejarah-ragam-jenis-dan-contoh-seni-grafis.html>

<https://id.wikipedia.org>

<https://www.google.com>