

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul Perancangan Digital *Mockup* sebagai Media Presentasi *Desain Clothing* pada *Jasa Desain Grafis* (Studi Kasus: *Sycates Project*) yang bertujuan untuk merancang digital *mockup* sebagai media presentasi desain *clothing* yang sistematis serta menganalisis perannya dalam membantu pemahaman klien terhadap visualisasi desain. Permasalahan dalam penelitian ini adalah keterbatasan penyajian desain *clothing* dalam bentuk dua dimensi (*flat design*) yang kurang mampu menampilkan visualisasi produk secara realistis sehingga berpotensi menimbulkan kesalahpahaman antara desainer dan klien. Metode yang digunakan adalah *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang terdiri dari tahap *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing*, dan *distribution*, dengan teknik pengumpulan data melalui observasi partisipatif, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa digital *mockup* mampu menghasilkan visualisasi desain *clothing* yang lebih realistis melalui pengolahan elemen visual seperti tekstur kain, pencahayaan, bayangan, detail stitching, embroidery, serta efek material lainnya. Implementasi metode MDLC membantu proses perancangan *mockup* menjadi lebih terstruktur mulai dari identifikasi kebutuhan klien hingga penyajian produk akhir. Berdasarkan hasil pengujian menggunakan *User Acceptance Testing* (UAT), digital *mockup* dinilai efektif sebagai media presentasi desain *clothing* karena mampu meningkatkan kejelasan komunikasi visual, mempermudah proses revisi, serta mempercepat persetujuan desain, sehingga digital *mockup* dapat menjadi media presentasi yang komunikatif, realistis, dan mampu meningkatkan efisiensi kerja pada jasa desain grafis.

Kata kunci: *Digital Mockup*, *Desain Clothing*, MDLC, Visualisasi Produk, Desain Grafis.

ABSTRACT

*This research is entitled **Designing Digital Mockups as a Presentation Medium for Clothing Design in Graphic Design Services (Case Study: Sycates Project)** and aims to design digital mockups as a systematic presentation medium for clothing designs while analyzing their role in improving client understanding of design visualization. The problem addressed in this study is the limitation of presenting clothing designs in two-dimensional (flat design) form, which is less effective in providing realistic product visualization and may cause misunderstandings between designers and clients. The method used in this research is the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) consisting of concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution stages, with data collected through participatory observation, interviews, and documentation. The results show that digital mockups are able to produce more realistic clothing design visualizations through visual elements such as fabric texture, lighting, shadows, stitching details, embroidery, and other material effects. The implementation of MDLC helps structure the mockup design process from identifying client needs to delivering the final product. Based on User Acceptance Testing (UAT) results, digital mockups were considered effective as a presentation medium because they improved visual communication, simplified revision processes, and accelerated design approval, making digital mockups a communicative and realistic medium that improves efficiency in graphic design services.*

Keywords: Digital Mockup, Clothing Design, MDLC, Product Visualization, Graphic Design.