

Perancangan Motif Pakaian *Ready to Wear* dengan Sumber Ide Flora Endemik Sumatra Mengadaptasi Visual *Toile De Jouy*

Nada Nur Ilmiah
Program Studi Kriya Tekstil Fakultas Seni Rupa dan Desain
Universitas Sebelas Maret Surakarta
Email : ilmiahnada@gmail.com

Sarwono
Progra Studi Kriya tekstil Fakultas Seni Rupa dan Desain
Universitas Sebelas Maret Surakarta
Email : sarwono59@staff.uns.ac.id

Abstrak

Fokus permasalahan yang dibahas dalam perancangan ini yaitu bagaimana merancang motif dengan sumber ide Flora Endemik Sumatra untuk pengaplikasian pada pakaian *ready to wear* wanita dengan rentang usia 17-25 tahun dengan menggunakan penggayaan visual *toile de jouy*. Metode perancangan tekstil yang digunakan adalah metode perancangan yang mengacu pada pemikiran Colin Clipson. Menggunakan metode observasi, studi pustaka serta studi visual. Konsep perancangan ini adalah Flora Endemik Sumatra yang digunakan sebagai sumber ide perancangan motif pakaian *ready to wear* dan dikemas dalam motif pakaian yang sesuai dengan gaya hidup wanita dengan rentang usia yang telah disebutkan serta wanita yang cenderung ingin mengeksplorasi gaya berpenampilan. Dalam pengaplikasiannya, perancangan ini mempertimbangkan nilai keindahan yang didasarkan pada karakter-karakter dari sasaran pasar. Hasil visualisasi desain yang terpilih akan dilanjutkan pada proses dengan teknik digital printing dalam kain berbahan roberto cavalli. Hasil dari perancangan ini adalah pakaian *ready to wear* yang dapat digunakan dalam berbagai acara dan kesempatan formal, semi formal, maupun non formal yang dapat menjadi wujud karya tekstil dari tugas akhir.

Kata Kunci : Motif, Flora Endemik Sumatra, Toile De Jouy, Digital Printing.

Abstract

The focus of the problems discussed in this design is how to design a pattern with the Sumatran Endemic Flora as a source of ideas for application to women's ready-to-wear clothing with an age range of 17-25 years by using toile de jouy visual styling. The textile design method used is a textile design method that refers to the thoughts of Colin Clipson. Using the method of observation, literature and visual studies. The design concept is Sumatran Endemic Flora which is used as a source of ideas for designing ready-to-wear clothing pattern and embodied in clothing pattern that match the lifestyles of women with the aforementioned age range and women who tend to want to explore the style of appearance. In the application of this design, consider the value of beauty based on the characteristics of the target market. The results of the visualization of the selected design will be continued in the process with digital printing techniques in fabrics made from roberto cavalli. The result of this design is ready-to-wear clothing that can be used in various formal, semi-formal, and non-formal events and occasions which can be a form of textile work from the final project.

Keywords: Pattern, Sumatran Endemic Flora, Toile De Jouy, Digital Printing.

Article Info

Received date:18 July 2021

Revised date:12 August 2021

Accepted date:23 September 2021

PENDAHULUAN

Menjamurnya produsen dalam bidang *digital textile printing* mengakibatkan dibutuhkannya desainer yang siap untuk berinovasi dengan pembaharuan menciptakan motif-motif baru atau mengembangkan motif yang sudah ada supaya tidak monoton dan bersifat beda dari yang lain. Hal itu diperlukan agar produk menjadi lebih menarik di tengah-tengah persaingan dalam pasar tekstil saat ini. Oleh karena itu pada proyek Tugas Akhir ini menjadi penting bagi penulis dikarenakan mengingat yang pertama, desain berbasis teknik pengayaan *toile de jوى* dipilih sebagai jawaban atas usaha inovatif dalam menciptakan motif. Pola-pola dalam teknik *toile de jوى* ini dapat menginspirasi desain motif tekstil. Serta mengolah flora dan fauna menjadi sumber ide dalam perancangan kali ini juga dianggap sebagai solusi dalam usaha mengembangkan motif produk tekstil.

Desain motif menggunakan pengayaan *toile de jوى* ini akan sangat maksimal jika menggunakan teknik *digital printing* seperti yang sudah dijelaskan di atas. Pengadaptasian motif dengan pengayaan *toile de jوى* juga masih sangat jarang ditemukan di pasar tekstil Indonesia. Sehingga perancangan ini memiliki nilai kebaruan yang tinggi dan produk yang dihasilkan memiliki diferensiasi yang juga tinggi. Mempertimbangkan fakta-fakta di atas, terbuka peluang untuk merancang motif dengan sumber ide flora dan fauna dengan sentuhan digital dan pengayaan yang masih jarang digunakan, dimana selain menghasilkan inovasi baru, perancangan ini juga dapat membantu desainer lainnya agar terinspirasi dengan ide visual seperti yang diangkat oleh penulis.

Di Indonesia terdapat banyak sekali kekayaan alam. Sumber kekayaan alam

hayati di Indonesia sangat kaya akan ragam dan memiliki keunikan tak ternilai harganya. Indonesia adalah negara yang memiliki sumber alam hayati yaitu fauna dan flora liar dengan tingkat keanekaragaman tertinggi ketiga di dunia. Kendati luas kawasan dan biodiversity yang teramat kaya, hutan Indonesia terus mengalami kerusakan dan deforestasi akibat eksploitasi hutan yang dilakukan bagi pemukiman, perkebunan, industri, serta kepentingan ekonomis dan komersial lainnya. Di Sumatra kekayaan hayati yang terancam punah itu terdiri dari 29 spesies burung, 38 spesies mamalia, 8 spesies amfibia, 12 spesies reptilia, 14 spesies ikan, dan 142 spesies tumbuhan. (Perpustakaan Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan, 20/03/2021). Atas dasar data tersebut, penulis hendak merancang motif tekstil yang terinspirasi dari flora endemik dari Pulau Sumatra.

Walaupun sudah banyak ditemukan perancangan motif flora, tetapi penulis memberikan penawaran baru dengan inspirasi teknik *toile de jوى* yang akan memberikan suatu kebaruan terhadap motif. Motif ini akan menggambarkan flora yang disusun secara ritmis dan dinamis. Tujuan menggunakan flora endemik dari Sumatra adalah untuk meningkatkan kesadaran dan perhatian masyarakat Indonesia terhadap isu yang dihadapi alam Indonesia. Terutama dari Pulau Sumatra yang menempati tiga peringkat pertama dari daftar flora dan fauna yang terancam kepunahannya (Perpustakaan Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan, 20/03/2021). Hasil dari perancangan motif dapat direpetisi tanpa batas dan diaplikasikan pada tekstil melalui teknik *digital printing*. Tekstil dengan motif flora Sumatra ini dapat difungsikan menjadi berbagai macam produk fashion.

METODE PERANCANGAN

Metode perancangan yang digunakan adalah Metode Perancangan yang mengacu pada pemikiran Colin Clipson, diantaranya yaitu Identifikasi Masalah, pada tahapan ini berupa pengenalan terhadap masalah desain dan pengetahuan tentang kebutuhan yang harus terpenuhi. Analisis Perencanaan Produksi, pada tahap ini yaitu dilakukannya rangkaian penelusuran pustaka (kajian teoritik) dan pengamatan melalui survey lapangan (tinjauan empirik). Proses Kreatif merupakan gagasan awal pra desain dan menjadi tahapan yang penting dari seluruh rangkaian tahapan, karena menentukan dan memilih dari salah satu alternatif pra desain. Apabila tidak ada yang dipilih dari alternatif desain maka prosesnya harus diulang dari tahap awal. Tahap Produksi berupa uji coba produk atau tes produk yang akan diproduksi. Uji coba produk dilakukan setelah terpilihnya desain.

PEMBAHASAN

Perancangan Motif

Perancangan merupakan suatu proses yang mengubah sesuatu yang sudah ada menjadi lebih baik lagi atau sebuah proses yang merupakan sebuah jawaban dari suatu permasalahan. Komponen perancangan itu sendiri yaitu menetapkan fungsi-fungsi sebagai perancang dan menerapkan pemecahan-pemecahan dari setiap permasalahan yang ada. Dengan demikian untuk mencapai tujuan perancangan, maka dalam prosesnya diperlukan berbagai pertimbangan di antaranya pasar sasaran, pangsa pasar, persaingan serta sikap, perilaku dan daya beli konsumen.

Sedangkan motif merupakan satuan terkecil dari suatu ornamen. Secara

lebih sempit lagi, motif adalah satuan pembentuk pola. Dinyatakan oleh Philips dan Duncie bahwa motif pada dasarnya bukanlah pola, tetapi apa yang digunakan untuk menciptakan berbagai pola sesuai sistem pengorganisasiannya. Motif sebagai elemen dasar ornamen dalam penampakannya berbeda-beda antara satu tempat dengan tempat lainnya. Perancangan motif tekstil adalah suatu upaya manusia untuk meningkatkan produk tekstil, agar memiliki nilai estetis dan ekonomis yang lebih tinggi. Unsur-unsur desain tekstil menurut Nanang Rizali (2006 : 49 – 54) diantaranya yaitu, garis (garis lengkung, bengkok, patah, bergelombang, dan lain sebagainya) biasanya dimanfaatkan dan berdungsi untuk mengikat ruang, massa, dan bentuk. Selanjutnya adalah bentuk, bentuk merupakan kesatuan dari garis-garis yang bertemu. selain itu ada unsur warna yang merupakan kesan yang diperoleh oleh mata kita pada saat melihat cahaya yang dipantulkan oleh benda yang disinarnya.

Flora Endemik Sumatra

Di Indonesia tumbuh ribuan jenis flora dan hidup bermacam-macam. Flora endemik adalah spesies tumbuhan yang tumbuh secara alami di wilayah tertentu dan tidak dapat ditemukan di wilayah lainnya. Indonesia termasuk negara yang memiliki tingkat endemik yang tinggi. Umumnya flora endemik berjumlah tidak terlalu banyak dan cukup sukar dibudidayakan di luar wilayah habitatnya. Flora endemik terus terancam kelestariannya akibat aktivitas manusia seperti pembukaan lahan dengan cara membakar serta penebangan hutan (Zenius, 20/03/2021).

Flora Endemik Pulau Sumatra yang akan digunakan sebagai sumber ide:

1. Bunga Suweg Raksasa (*Amorphophallus titanum*) yang merupakan jenis bunga bangkai endemik Pulau Sumatra yang tingginya dapat mencapai 3,17 meter.

Bunga Suweg ini mengalami dua fase yang muncul bergantian sepanjang siklus hidupnya, yaitu fase generatif dan fase vegetatif dengan batangnya akan muncul dan mahkota daunnya akan merekah penuh (CNN, 20/03/2021). WWF menyatakan bahwa populasi Bunga Suweg raksasa tergolong dalam status terancam oleh akibat dari berkurangnya lahan hutan dan warga setempat yang memotong buga ini karena terganggu oleh bau busuknya.

2. Bunga *Rafflesia Arnoldii* yang dianggap sebagai salah satu bunga nasional di Indonesia. Bunga ini merupakan tanaman parasit yang tidak memiliki batang, daun, maupun akar, dan hidup menumpang pada tanaman inangnya. Diameter bunga *Rafflesia arnoldii* dapat mencapai 1 meter dengan bentuk menyerupai pot yang dikelilingi oleh lima kelopak berwarna merah serta bintik-bintik berwarna putih (CNN, 20/03/2021).
3. Kantong Semar (*Nepenthes*) memiliki cara unik dapat menjebak serangga, katak, atau burung yang masuk ke dalam kantongnya. Selain kemampuannya dalam menjebak serangga, keunikan lainnya terdapat pada bentuk, ukuran, dan corak warna daunnya. Kantong Semar termasuk tumbuhan langka yang dilindungi, sehingga segala bentuk kegiatan perdagangan berkenaan dengan tanaman ini sangat dibatasi. Tumbuhan ini memiliki fungsi yang dapat dimanfaatkan oleh masyarakat di beberapa daerah di Sumatra Utara. (Humas Unimed, 20/03/2021).

Toile De Jouy

Toile de Jouy (twäl-də-'zhwē) adalah desain motif digital printing yang ditemukan oleh Jouy-en-Josas pada tahun 1760 di pabrik Oberkampf. Desain motif printing ini pada saat itu, hanya terdapat di

negara Perancis saja dan dibuat menggunakan cetakan kayu. *Toile de jouy* terkadang disingkat menjadi "*toile*", yang juga merupakan jenis pola dekorasi yang terdiri dari latar belakang putih dan menggunakan pola berulang menggambarkan pemandangan yang cukup kompleks, umumnya bertema pastoral seperti pasangan berpiknik di tepi danau atau merangkai bunga. Pola terdiri dari satu warna, paling sering hitam, merah tua, atau biru. *Toile* paling sering dikaitkan dengan kain, terutama tirai dan kain pelapis. *Toile* juga dapat digunakan untuk teko, seprai, pakaian, dll. Dalam masyarakat kelas atas (terutama Amerika dan Eropa utara), *toile* sering terlihat pada gaun atau celemek yang digunakan pada acara-acara seperti pesta kebun bertema pedesaan atau pesta teh (Sarah Grant, 2010 : 4).

Toile de Jouy merupakan gaya motif khas Prancis klasik yang menampilkan gambar seorang gadis di atas ayunan, dengan suasana pedesaan yang penuh fantasi. Motif ini kemudian ditampilkan secara eksotis melalui karakter-karakter binatang liar yang hidup di tengah hutan, seperti harimau, monyet, singa, dan ular yang terlihat sangat klasik dan antik dalam bagian depan dan belakang tas. Umumnya pola *toile de jouy* ini dibuat di atas bahan putih dan digambar dengan gambar yang sangat kompleks seperti pola bunga atau orang yang sedang berpiknik. Walaupun pola ini sudah ada dari pertengahan abad ke-18, tetapi banyak desainer-desainer internasional membangkitkan pola ini kembali ke dunia fashion. Beberapa brand yang memakai adalah Oscar de la renta, Christian Dior, dan Johanna Ortiz (Melanie Riffel, Shopie Rouart & Marc Walter, 2007 : 3).

Ready to Wear

Ready to wear berasal dari bahasa Perancis yaitu *Prêt-à-Porter* yang memiliki definisi berhubungan dengan pakaian terutama *designer clothing* yang dipasarkan dalam kondisi selesai dan

dalam ukuran yang sesuai standar. *Ready to wear* adalah jenis busana yang digunakan sesuai dengan fungsi kegunaannya (Wearability), dan biasanya diproduksi secara massal atau terbatas dalam berbagai pilihan ukuran, warna, proses pewarnaan, serta pemeliharaan busana yang tidak rumit. Busana ini dapat langsung dibeli dan dikenakan tanpa harus melakukan pengukuran badan terlebih dahulu. Biasanya busana ini menggunakan potongan yang minimalis, pola yang tidak rumit, penggunaan bahan yang efisien, serta harga jual yang dapat terjangkau oleh pembeli.

Analisis Permasalahan

Permasalahan utama dalam penciptaan karya pada proyek ini adalah bagaimana merancang motif dengan sumber ide flora endemik Pulau Sumatra menggunakan penggayaan visual *toile de jouy* dengan teknik digital printing. Perancangan motif tidak sekadar memindahkan visual flora endemik yang ada namun juga banyak pertimbangan visualisasi elemen-elemen yang ada tersebut sehingga muncul inovasi seperti yang diharapkan sejak awal. Mengenai permasalahan visual yaitu bagaimana mengolah visual dari flora endemik Pulau Sumatra, dimana sejatinya berwujud sangat rumit dan detail serta terdapat banyak objek jika dilihat dari segi realis.

Pengolahan visual ini tentu saja akan membawa konsekuensi estetis, teknik, dan impresi gambar atau motif. Pengolahan proyek ini membutuhkan pengembangan visual yang matang agar tidak terjadi permasalahan ketika proses perwujudan visual dengan *digital printing*, mengingat betapa rumitnya visual flora endemik yang harus realis dan detail. Penggambaran setiap elemen dalam flora endemik Pulau Sumatra serta ekosistemnya tersebut tidak hanya diperhatikan dari bentuknya, namun juga dalam segi warnanya. Warna dapat mengangkat dan memperlihatkan

karakter setiap elemen yang ada dalam cerita.

Permasalahan selanjutnya adalah penentuan teknik penciptaan serta bahan yang akan digunakan. Minimnya referensi juga menjadi kendala dalam permasalahan teknik ini. Teknik tekstil dan penggunaan bahan yang digunakan sangat berperan penting dalam proses kreatif yang menjadikan produk sesuai dengan rancangan. Kemudian penulis juga memperhatikan permasalahan perwujudan produk, yaitu bagaimana mengaplikasikan motif dengan sumber ide flora endemik Pulau Sumatra untuk pakaian *ready to wear* wanita dengan rentang usia 17-25 tahun. Kesesuaian bahan, warna, dan motif harus sesuai dengan pengaplikasiannya yakni *ready to wear* namun tetap memperhatikan teknis dan selera pasar.

Strategi Pemecahan Masalah

Dari analisis permasalahan di atas maka yang menjadi permasalahan utama adalah permasalahan visual terkait menciptakan motif dengan sumber ide flora endemik Pulau Sumatra menggunakan penggayaan *toile de jouy* dengan teknik digital printing. Untuk menyelesaikan permasalahan yang nantinya dapat menghambat proses kreatif visualisasi desain maka ada tiga strategi pemecahan masalah tersebut, yakni Pemahaman pengetahuan bentuk fisik flora endemik dan seluruh elemen pada ekosistem kehidupan flora tersebut tersebut adalah salah satu cara dalam strategi penyelesaian masalah yaitu pemunculan unsur-unsur yang menarik. Selain itu diperlukan adanya eksperimen desain motif yang diolah sedemikian rupa hingga menjadi sesuatu rancangan yang menarik sesuai usia pemakainya. Kemudian dilakukan observasi dan pengumpulan data yang berkaitan dengan ide dasar flora endemik Pulau Sumatra yang diperoleh dari buku, koran, internet, dan hasil wawancara sebagai dasar penciptaan desain motif tekstil untuk

membantu dalam pencarian sumber ide desain yang menarik dan sesuai dengan gagasan awal.

Strategi selanjutnya yang ditempuh untuk memecahkan masalah dengan melakukan eksplorasi pengoprasian software Corel Draw. Dimana flora endemik Pulau Sumatra perlu diolah kembali sebelum diterapkan pada desain motif. Mengolah unsur-unsur visual menjadi visual motif yang lebih sederhana dengan menggambarkan penggayaan *toile de jouy* yang kuat dalam wujud garis-garis (detail), yang kemudian akan dikomposisikan sedemikian rupa dengan berbagai unsur agar menjadi satu kesatuan.

Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan agar mempermudah proses perancangan

1. Observasi

Observasi adalah suatu proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, objektif dan rasional mengenai berbagai fenomena, baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut Arikunto (2016: 124) observasi adalah mengumpulkan data atau keterangan yang harus dijalankan dengan melakukan usaha-usaha pengamatan secara langsung ke tempat yang akan diselidiki. Observasi dilakukan untuk mendukung perancangan seperti observasi untuk menambah wawasan dan melakukan perbandingan. Hasil observasi inilah yang kemudian akan menjadi penyelesaian dari permasalahan yang ada.

2. Studi Visual

Studi visual dilakukan untuk mencari gambaran awal mengenai produk perancangan. Pertama yang harus dilakukan adalah pengumpulan data visual. Studi visual merupakan penyempurnaan sumber visual agar perancangan motif mempunyai acuan dalam

membuat rancangan dan tidak keluar dari tema yang diangkat.

3. Studi Komparasi Produk

Studi komparasi dilakukan dengan membandingkan produk yang sejenis sehingga desain yang dibuat memiliki nilai pembaharuan serta ciri khas produk yang berbeda. Produk-produk dengan motif bersumber ide flora yang umum ditemui di pasaran adalah produk dengan motif flora-flora biasa tidak spesifik dan produk dengan motif flora lainnya yang penulis temukan pada umumnya menggunakan teknik batik. Selain itu, motif yang menggunakan penggayaan *toile de jouy* di pasaran Indonesia hanya bisa ditemukan pada *brand* Purukambera. Puru kambera menciptakan motif dengan menggunakan penggayaan *toile de jouy* dan diaplikasikan terhadap scarf atau hijab.

Gagasan Awal Perancangan

Perancangan ini menciptakan visualisasi desain motif digital printing dengan nuansa yang berbeda, lebih modern dengan mengangkat flora endemik Pulau Sumatra ditambah dengan menggunakan penggayaan *toile de jouy* yang masih sangat jarang ditemui dalam produksi produk-produk tekstil di Indonesia. Pemilihan teknik dan penggayaan tersebut ditujukan agar hasil karya dalam perancangan ini menghasilkan suatu kebaruan dan diferensiasi yang jelas dengan produk tekstil yang berada di pasar. Selain itu penambahan objek pendukung juga perlu dilakukan agar motif ini lebih inovatif dan menarik, tidak hanya berkutat pada garapan motif yang dominan, namun berani menggabungkan opsi lain dengan melakukan eksperimen visual lewat pengolahan digital. Selain itu mengusung warna-warna yang sesuai dengan tema dan tidak lupa merujuk pada penggayaan *toile de jouy* yang pada dasarnya

menggunakan warna-warna yang tidak lebih dari 2 jenis warna yang berbeda. Warna-warna dasar yang selalu digunakan dalam penggayaan *toile de jouy* adalah merah, biru, dan hitam.

Desain ini diaplikasikan pada pakaian wanita *ready to wear* dengan pertimbangan komposisi desain yang pas, serta pemilihan bahan yang terbaik, yang sesuai dengan kebutuhan konsumen.

Konsep Perancangang

Menurut Rizali (2012:56), konsep perancangan merupakan konteks kajian ilmu seni (rupa) berupa proses pemikiran dari terjadinya bentuk visual (fisik) sebagai dasar suatu gagasan (ide). Kata konsep juga dapat berarti dasar pemikiran, yaitu berupa pengenalan akan masalah yang dihadapi dan untuk memenuhi kebutuhan apa diperlukan pada proses perancangan. Dalam perancangan sebuah karya, ada beberapa hal yang harus diperhatikan salah satunya konsep desain atau perancangan. Konsep desain harus benar-benar matang agar karya yang dihasilkan dapat maksimal dan tujuan dari perancangan dapat tercapai.

Konsep yang penulis angkat adalah menggunakan Flora Endemik Sumatra sebagai sumber ide perancangan motif pakaian *ready to wear* dikemas dalam motif pakaian yang sesuai dengan gaya hidup wanita dengan rentang usia yang telah disebutkan dan cenderung ingin mengeksplorasi gaya berpenampilan. Penulis mengolah tema flora endemik Pulau Sumatra sebagai sumber ide menjadi desain motif untuk pakaian remaja serta diterapkan pada bahan dan teknik yang tepat. Dalam pengaplikasiannya, desain ini mempertimbangkan nilai keindahan yang didasarkan pada karakter-karakter dari sasaran pasar yakni wanita dalam rentang usia 17-25 tahun.

Hal ini dipilih karena karakter wanita pada usia tersebut biasanya lebih menyukai bentuk-bentuk fesyen yang unik, serta bersifat baru. Tujuan dari perancangan tugas akhir ini adalah membuat desain motif untuk pakaian *ready to wear* dengan sumber ide flora endemik Pulau Sumatra dengan menggunakan penggayaan visual *toile de jouy*. Perancangan ini juga bertujuan agar generasi muda mengetahui di Indonesia ada banyak macam flora yang harus tetap dikenal, dilestarikan, serta dapat dieksplorasi sebagai sumber ide dalam perancangan suatu apapun. Untuk mewujudkan hasil visual yang diinginkan, maka dilakukan pengumpulan data berupa seluruh pengetahuan tentang flora endemik Pulau Sumatra untuk dilakukan pengolahan motif sesuai dengan konsep utama perancangan.

Konsep desain tersebut meliputi beberapa aspek yaitu:

1. Aspek Estetis

Aspek estetis merupakan dasar perancangan yang berhubungan dengan nilai keindahan dari wujud visualisasi karya. Desain ini nantinya akan mengolah ide visual dari flora endemik Pulau Sumatra yang akan diterapkan ke dalam kain dengan teknik digital printing, dan diciptakan dengan warna-warna yang akan disesuaikan serta mempertimbangkan komposisi yang pas dengan dibantu objek-objek pendukung tema lainnya. Aspek estetis dari desain ini diolah secara komputerisasi sehingga menghasilkan visualisasi motif dengan nuansa modern.

2. Aspek Teknik

Dalam perancangan ini penulis akan memanfaatkan teknik digital printing yang akan dilakukan dalam proses produksi. Alasan mengapa penulis menggunakan teknik digital

printing adalah karena teknik ini sudah diketahui mudah dalam pengaplikasian bentuk-bentuk motif yang rumit dan detail sesuai dengan penggayaan visual *toile de jouy* yang sulit dilakukan dalam proses batik, tenun, maupun ikat celup. Selain itu juga teknik digital printing dapat menghasilkan warna yang sesuai seperti yang akan dirancang oleh penulis.

3. Aspek Bahan

Pemilihan bahan yang sesuai dengan fungsinya juga sangat menentukan kualitas dari produk itu sendiri. Aspek bahan pada perancangan ini mencakup jenis kain yang menunjang visual yang diciptakan serta nyaman digunakan untuk sehari-hari. Setelah dilakukan observasi dan konsultasi bahan yang dipilih dalam perancangan ini adalah Roberto Cavalli. Bahan Roberto Cavalli ini dipilih karena memiliki tampilan yang elegan dan mewah, selain itu bahan tersebut juga sangat nyaman dikenakan, teksturnya licin dan mengkilap, mudah dibentuk, dan cocok untuk blouse wanita.

4. Aspek Fungsional

Perancangan desain ini akan ditujukan untuk wanita usia 17-25 tahun sebagai pakaian *ready to wear*, dimana wanita di usia tersebut sangat dekat dengan *fashion* yang *up to date*. Hal ini dipilih karena karakter wanita pada usia tersebut biasanya lebih menyukai bentuk-bentuk *fashion* yang unik, serta bersifat baru. Dipilihnya *blouse* sebagai hasil akhir produk pakaian *ready to wear* dengan alasan *blouse* menjadi pakaian casual yang cocok untuk digunakan sehari-hari maupun acara formal dan semi formal sekalipun.

5. Segmen Pasar

Produk yang dihasilkan pada perancangan ini berupa pakaian *ready to wear* dengan harga jual Rp.

85.000 – Rp. 150.000. Harga tersebut tergantung dengan pola pakaian yang dibuat serta pengeluaran yang meliputi pembuatan desain dengan penuh pertimbangan, ongkos bahan dengan kualitas tinggi, ongkos percetakan dengan kualitas yang baik, ongkos jahit untuk produk fashion dan ongkos packaging untuk menunjang kualitas tampilan produk.

Visualisasi

Visualisasi perancangan ini adalah terciptanya desain motif tekstil yang difungsionalkan menjadi pakaian siap pakai/*ready to wear* dalam bentuk kain berbahan dasar Roberto Cavalli. Desain motif tekstil yang ditampilkan yaitu, menghadirkan visual beberapa Flora Endemik Sumatra diantaranya Bunga Rafflesia Arnoldii, Bunga Suweg Raksasa, dan Kantong Semar yang mengalami proses pengembangan dengan menggunakan teknik sketch *toile de jouy*.

Desain terdiri dari motif utama yang mewakili isi dari flora endemik Pulau Sumatra dan disertai dengan elemen-elemen pendukungnya. Motif utama ditampilkan sebagai pusat perhatian (*center of interest*), sedangkan elemen pendukungnya untuk menyeimbangkan motif utama.

Warna yang digunakan untuk perancangan produk ini disesuaikan dengan teknik penggayaan visual *toile de jouy* yaitu antara merah, biru, dan hitam. Penulis sengaja menggunakan warna-warna tersebut agar kesan dari *toile de jouy* tidak hilang dan menjadi unik ketika digabungkan dengan motif yang bersumber flora endemik Pulau Sumatra sebagai keragaman alam Indonesia. Tidak menutup kemungkinan penulis juga menambahkan penggunaan warna-warna lain yang tetap sepadan dengan teknik *toile de jouy*.

Pada perancangan ini juga memperhatikan komposisi yang seimbang antara motif dan warnanya. Motif ini akan diaplikasikan pada bahan kain yang sudah disebutkan di atas dan menggunakan teknik digital printing.

Desain 1



Gambar 1: Layout Desain 1

Bunga Rafflesia Arnoldii

- Ukuran : 20 x 30 cm
- Repeat : 1 langkah
- Teknik : digital printing
- Bahan : Roberto Cavalli
- Aplikasi : Blouse wanita

Desain yang pertama ini mengolah ilustrasi Bunga Rafflesia Arnoldii yang dipadukan dengan ilustrasi dedaunan dan tangkai-tangkai lalu dikomposisikan sedemikian rupa. Desain ini menggunakan warna biru dan beberapa gradasinya. Desain ini dirancang menggunakan software Photoshop dan Corel Draw dengan ukuran master 20 x 30 cm.



Gambar 2: Realisasi Produk 1

PENUTUP

Kesimpulan

Perancangan ini berhasil membuat motif dengan sumber ide Flora Endemik Sumatra dengan menggunakan teknik pengayaan *toile de joiu* yang sangat menantang bagi penulis untuk menampilkan ide-ide dan keterampilan dalam mengolahnya menjadi satu komposisi yang pas. Desain ini berhasil menerapkan penggunaan sedikit warna dengan tone netral dan senada. Selain itu, penulis tetap mempertahankan penekanan pengayaan *toile de joiu* yang diciptakan sehingga subjek tetap dapat menyampaikan pesan yang ingin disampaikan.

Pemilihan bahan juga dilakukan dengan konsultasi di percetakan serta dilakukan print sample di atas kain 15x15 cm ebelum dicetak di kain ukuran 120x200 cm. bahan yang digunakan adalah Roberto Cavalli karena bahan ini memiliki tampilan yang elegan dan mewah, selain itu bahan tersebut nyaman dikenakan, teksturnya licin, mudah dibentuk, cocok untuk pakaian blouse wanita dengan rentang usia 17-25 th.

Desain motif tekstil ini diwujudkan dengan digital printing yang kemudian diaplikasikan menjadi pakaian

siap pakai dengan maksud untuk memperlihatkan dan memperkenalkan kembali Flora Endemik Sumatra yang semakin sulit ditemukan akibat beberapa faktor yang menyebabkan kepunahan. Hal tersebut dilakukan dengan merancang desain motif pakaian siap pakai.

DAFTAR PUSTAKA

- Rizali, Nanang. 2012. *Metode Perancangan Tekstil*. Surakarta : UNS Press.
- Rizali, Nanang. 2017. *Tinjauan Desain Tekstil*. Surakarta : UNS Press.
- Mulia, Bunga. 2017. *Perancangan dan Proses Perancangan. Makalah*. Bali: Universitas Udayana.
- Ginting, Rosnani. 2010. *Perancangan Produk*. Yogyakarta: Graha Ilmu Emka.
- Supriatna, J. 2008. *Melestarikan alam Indonesia*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Grant, Sarah. 2010. *Toiles De Jouy French Printed Cottons, 1760-1830*. Inggris: London.
- Mélanie Riffel, Sophie Rouart & Marc Walter. 2007. *Toile De Jouy, Printed Textiles in The Classic French Style*. Jurnal of Design History. Volume. 20, No. 1.
- Apriliza, Rahmadina Putri. 2016. *Ready-To-Wear dengan Konsep Hymn Hour*. Journal of Art and Design. Volume. 3, No. 2.