PERANCANGAN DESAIN MOTIF DENGAN TEKNIK *DIGITAL PRINT SUBLIME* DAN *PATCHWORK* UNTUK *STREETWEAR BLAZER* DENGAN SUMBER IDE "DEPRESI"

Nurhasna Ghaisani[1]

Ratna Endah Santoso[2]

[1,2]Universitas Sebelas Maret Surakarta

[1]Nurhasna.ghaisani@gmail.com

[2]Cezareisa@gmail.com

ABSTRAK

Pengembangan ini dilakukan untuk mengembangkan desain motif dengan teknik digital print dan patchwork dengan tujuan untuk menghasilkan produk *streetwear blazer* yang akan diarahkan dengan mengeksplorasi visual motif dengan sumber ide depresi untuk dikembangkan kearah desain yang lebih kreatif dan inovatif.

Metode yang digunakan terdiri dari metode perancangan, konsep perancangan dan visualisasi. Metode perancangan melewati tahap Analisis permasalahan, Strategi pemecahan masalah, Pengumpulan data, Uji coba dan menentukan Gagasan awal perancangan. Konsep perancangan meliputi landasan pemikiran untuk perancangan tekstil. Visualisasi yakni tahap memvisualkan konsep rencana perancangan.

Hasil pengembangan ini sebagai berikut: (1) Depresi sebagai sumber ide pengembangan desain motif menggunakan teknik *digital print sublime* dan *patchwotk*, yang dilakukan dengan menggabungkan *line* art dan *psychedelic art*. Hasil pengembangan ini berhasil membuat 8 desain dengan pembagian warna yang menggambarkan fase – fase depresi dalam bentuk *line art* dan *psychedelic art* yakni warna gelap, transisi dan terang. (2) Pengaplikasian pengembangan ini diarahkan untuk *streetwear blazer* dengan rentang usia 18-25 tahun, dengan pertimbangan pemilihan warna dan komposisi yang sesuai sehingga menghasilkan produk yang kreatif dan inovatif serta memiliki ciri khas dan pembaruan dari segi desain.

Pengembangan ini menghasilkan tampilan desain baru yang menjembatani motif tekstil dengan produk *streetwear* era sekarang. Dengan menggabungkan teknik olah digital, pengembangan ini dapat menghasilkan desain yang lebih mempertimbangkan keseimbangan komposisi secara artistik dan estetis namun tidak menghilangkan esensi filosofis dari motif itu sendiri.

Kata Kunci : *Trend Forecasting*, Ekonomi Kreatif, *ready to wear*, *Indonesia Trend Forecasting*, Badan Ekonomi Kreatif

---

Article Info

Received date:28 August 2021 Revised date:12 August 2021 Accepted date:23 September 2021

PENDAHULUAN

Perancangan tekstil memasuki era baru di mana produk tekstil dapat divisualkan sesuai apa yang diinginkan dengan adanya teknologi digital dan teknologi mesin cetak. Menurut Goode dan Townsend, desain tekstil tidak lagi berkutat dengan garapan motif konvensional seperti era sebelumnya, namun sekarang berani menggabungkan praksis artistik lain seperti seni lukis, seni grafis, fotografi, bahkan sampai eksperimen visual lewat pengolahan digital (Goode dan Townsend, 2011). Perkembangan teknologi ini dilihat sebagai bagian dari dunia yang bergerak cepat. Hal ini memicu beberapa masyarakat khususnya anak muda merasakan tekanan untuk terus berubah dan bergerak sesuai perkembangan zaman. Beberapa tekanan ini, bisa menyebabkan timbulnya depresi.

Departemen Kesehatan Mental dan Penyalahgunaan Zat *World Health Organization* (WHO) melakukan survei Kesehatan yang dilakukan di 17 negara menemukan rata-rata sekitar 1 dari 20 orang memiliki depresi. Depresi adalah salah satu gangguan otak. Ada berbagai macam penyebab, termasuk genetik, lingkungan, faktor psikologis, dan biokimia. Depresi biasanya dimulai antara usia 15 tahun dan 30, dan jauh lebih umum pada wanita. Karena wanita bisa mendapatkan depresi setelah melahirkan. Depresi adalah gangguan mental umum yang muncul dengan suasana hati yang tertekan, kehilangan minat atau kesenangan, perasaan bersalah atau harga diri rendah, tidur atau nafsu makan terganggu, energi rendah, dan konsentrasi buruk. Masalah-masalah ini dapat menjadi kronis atau berulang dan menyebabkan gangguan substansial dalam kemampuan individu untuk mengurus tanggung jawabnya sehari-hari. Depresi dapat menyebabkan bunuh diri, kematian tragis yang terkait dengan hilangnya sekitar 850.000 jiwa setiap tahun. Permintaan untuk mencegah depresi dan kondisi kesehatan mental lainnya sedang meningkat secara global. Majelis Kesehatan Dunia baru - baru ini meminta Organisasi Kesehatan Dunia dan negara anggotanya untuk mengambil tindakan ke arah ini (WHO, 2012:1). Salah satunya dengan menggunakan fesyen sebagai media penyampaian pesan pencegahan depresi.

Perlu diketahui perkembangan seni dan desain pakaian saat ini sudah beralih fungsi. Bukan lagi sekedar sebagai kebutuhan primer, akan tetapi telah dimanfaatkan sebagian besar orang dalam hal berbusana sebagai simbol non verbal yang ingin disampaikan oleh pemakainya (Featherstone, 1996: 26). Fesyen juga dinilai sebagai salah satu komponen yang mampu merepresentasikan identitas para penggunanya, yang meliputi berbagai aspek mulai dari latar belakang, asal daerah, karakter, status sosial, hingga kepada perasaan para penggunannya. Sebagaimana yang telah diungkapkan oleh Thomas Carlyle menyatakan bahwa fesyen merupakan sebuah perlambangan jiwa (*emblem of souls*), fesyen ataupun gaya berbusana pada seseorang mampu menunjukan siapa pemakainya. Sejalan dengan pernyataan Thomas Carlyle sebelumnya, Umberto Eco (1976) pun mengutarakan bahwa "*I speak through my cloth*" (aku berbicara lewat pakaianku). Berbagai pernyataan tersebut menimbulkan asumsi yang kuat, bahwa fesyen atau pakaian yang kita kenakan mampu membuat pernyataan tentang diri kita, bahkan jika kita bukanlah orang yang terlalu peduli terhadap pakaian yang kita kenakan, orang yang bersua ataupun berinteraksi dengan kita tetap akan menafsirkan penampilan kita seolah-olah kita sengaja membuat suatu pesan (Barnard, 2006: 6).

Streetwear adalah gaya pakaian kasual yang mendunia pada 1990-an. Tumbuh dari budaya selancar dan *skate* di California. Desain permukaan pada pakaian *streetwear* yang ada, masih dalam bentuk *graphic design* berbentuk panel. Hal ini tidak terlepas dari banyaknya produk di pasar yang menggunakan *graphic design panel* untuk kemudahan dalam realisasinya dengan menggunakan teknik *digital print sublime* dan *patchwork*. Banyak produsen memilih untuk menggunakan *graphic design* pada produknya, contohnya produk *The Hundreds, Stussy, Public Culture*. Sedangkan, beberapa tahun terakhir ini, masyarakat mulai meminati *streetwear* bermotif. Selain itu umumnya desain yang ada terkait dengan budaya anak muda, dan paling sering terlihat di pusat-pusat kota besar.

Oleh sebab itu, perancangan tekstil

dengan sumber ide depresi merupakan sebuah proses kreatif meningkatkan nilai produk tekstil dan upaya desainer untuk menyampaikan pesan tentang depresi dengan menggunakan *fashion* agar lebih mudah diterima masyarakat.

Guna merealisasikan gagasan untuk menciptakan desain permukaan menggunakan teknik *digital print sublime* dan *patchwork* yang visualnya terinspirasi dari depresi serta memecahkan permasalah mengenai produk *streetwear*, maka dirancang lah suatu produk tekstil dengan motif menggunakan teknik *digital print sublime* dan *patchwork* untuk *fashion streetwear* dengan tema depresi dengan moral dibalik visual yang diharapkan dapat berkesan bagi para penggunanya mengenai pentingnya pengetahuan tentang depresi.

DESAIN TEKSTIL

Desain tekstil adalah suatu proses kreatif yang meliputi berbagai aspek untuk mencapai hasil yang bernilai. Tujuan proses ini adalah untuk meningkatkan kualitas bahan, keindahan dan fungsi dari tekstil tersebut yang diwujudkan pada desain struktur maupun permukaan. Secara garis besar desain tekstil digolongkan menjadi dua kelompok, yaitu desain struktur dan desain permukaan. Pada desain permukaan, faktor kemampuan dan kepekaan mengolah rupa dan warna merupakan masalah yang utama. Menurut Rizali (2006: 34) Penampilan motif dan warna diatas permukaan tekstil memiliki segi yang menguntungkan dibandingkan dengan tekstil polos, karena menawarkan berbagai pilihan kepada para pembeli. Perwujudan pada karya desain ini antara lain meliputi :

a. Desain Permukaan

Desain permukaan adalah penciptaan desain dengan cara memberi hiasan berupa motif dan warna di atas permukaan kain setelah ditenun. Penampilan rupa dan warnanya menjadi peran utama yang berkaitan dengan daya tarik estetik. Desain tekstil permukaan dilakukan dengan jalan memberi ragam hias, sehingga menimbulkan motif dan warna yang dapat dibuat dengan berbagai macam teknik. Pada desain permukaan faktor kemampuan dan kepekaan mengolah rupa dan warna merupakan masalah utama. Pengaplikasian tekstilnya antara lain meliputi ; ikat, imbuh, batik, tekstil cetak.

b. Tekstur

Tekstur adalah nilai raba pada suatu permukaan, baik itu nyata maupun semu. Suatu permukaan mungkin kasar, halus, keras atau lunak, kasar atau licin. (Sidik dan Prayitno, 1979: 26). Menurut I wayan Gulendra, tekstur merupakan karakter nilai raba yang dapat dirasakan secara fisik dan secara imajiner. Tekstur kasar ketika diraba secara fisik memang menunjukkan suatu permukaan yang kasar, sedangkan tekstur semu hanya nampak oleh mata karakternya kasar namun ketika diraba tidak dapat dirasakan sebagaimana yang dilihat sehingga tekstur semacam ini hanya memberi kesan imajinatif pada perasaan.

c. *Embriodery* (Sulam)

Asal kata "*embroidery*" yang berarti sulam berasal dari bahasa *Latin* yaitu *Brustus, Brudatus, Aurobrus* yang artinya keterampilan jahit- menjahit, yang kemudian menjadi kata "*Broderie*" dalam bahasa Perancis dan "*embroidery*" dalam bahasa Inggris. Sulam adalah suatu bentuk seni atau kerajinan menghias bahan (dapat berupa kulit, kain atau bahan lainnya) dengan menggunakan benang dan jarum membentuk desain yang beragam misalnya flora, fauna, geometris ataupun bentuk-bentuk lainnya (Wacik, 2012).

Bordir adalah suatu elemen untuk mengubah penampilan permukaan kain dengan aneka setik bordir, baik yang dibuat dengan menggunakan tangan atau mesin. Jika setik-setik ragam hias itu dibuat dengan tangan maka keterampilan itu disebut "sulam". Sedangkan bila dilakukan dengan menggunakan mesin maka disebut "bordir" (Poespo, 2005).

CETAK DIGITAL *(DIGITAL PRINT)*

Proses ini dalam Kamus Mode Indonesia berarti proses pencetakan atau penerapan corak pada tekstil dengan teknik digital. Pewarna yang digunakan umumnya zat pewarna asam (*acid*) sedangkan corak dan desain tekstilnya dirancang lewat piranti lunak grafis khusus. Cetak digital menjadi solusi mudah dan modern karena memiliki nilai teknologi yang tinggi. Hal tersebut telah menjadikan perwujudan tekstil memiliki daya tarik dan dalam proses penyelesainya relatif lebih cepat. (Rizali,

2006:53)

Digital Printing merupakan alat moderen untuk mencetak kain berbasis digital. Secara garis besar alat printing ini terbagi menjadi dua jenis yaitu, untuk mencetak kain poliester dan kain katun. Mesin printing kain poliester digunakan untuk mencetak berbagai bahan kain seperti kanvas, satin, sifon, *velvet*, spandeks, *dry fit*, dan lain sebagainya. Mesin printing kain polyester ini terbagi menjadi dua pula, mesin printing sublimasi dan printer DTF (*Direct to Fabric*). Untuk sublimasi, design akan dicetak terlebih dahulu ke *transfer paper*, baru kemudian dipanaskan menggunakan mesin heat transfer dengan membutuhkan 140 – 200 derajat celcius pemanasan pada proses pematangan warna dan fiksasi pada kainnya. Untuk printer DTF, design bisa dicetak langsung ke bahan kain yang telah di-coating sebelumnya. Sementara itu, mesin printing kain katun terbagi menjadi dua pula, ada printer DTG *(Direct to Garment*) yang mencetak langsung ke kaos, dan printer katun untuk bahan rol. Dalam hal ini ada dua cara yang bisa digunakan untuk mencetak bahan ini yakni sebagai berikut :

a. Sublimasi dengan proses *transfer paper*

Proses pada cara ini adalah bermula dengan desain atau gambar dicetak pada kertas transfer (transfer paper) melalui teknologi offset maupun inkjet. Kertas transfer sudah memiliki coating atau lapisan khusus untuk menerima tinta sublimasi. Setelah itu, baru kemudian gambar di 'transfer' pada kain. Dengan kandungan coating pada kertasnya, anda tidak perlu khawatir jika gambar tidak menempel secara sempurna pada kainnya. Penggunaan cara ini sangat cocok diaplikasikan untuk membuat pakaian jadi atau aksesoris seperti sprei, sarung bantal, dan barang-barang berbahan dasar kain yang berhubungan langsung dengan kulit manusia.

b. Sublimasi langsung pada kain

Berbeda dengan cara sublimasi menggunakan *transfer paper*, jika pada cara pertama yang sudah ada kandungan *coating* adalah kertasnya namun pada cara yang kedua adalah kainnya. Setelah kain di-*coating*, kain bisa langsung dietak menggunakan printer *inkjet* yang sudah banyak beredar di pasaran. Untuk mendapatkan hasil yang lebih sempurna, kain diproses dalam mesin pemanas saat proses akhir. Dalam proses pemanasan, ada dua cara yakni cara daring dan luring. Secara daring artinya adalah printer dan pemanas menjadi satu kesatuan namun jika luring printer dan pemanas secara terpisah. Untuk proses daring biasanya digunakan untuk membuat banner, bendera, umbuk-umbul dalam aplikasi iklan.

Adanya teknologi komputerisasi digital yang sudah berkembang sejak tahun 1994, turut mempengaruhi perkembangan yang signifikan bagi industri tekstil nusantara. Penggunaan *digital printing* untuk bidang usaha tekstil di Indonesia makin terlihat naik setelah tahun 2004, walaupun untuk negara berkembang masih dianggap jauh tertinggal dari beberapa negara di barat, yang sudah menggunakan tehnologi ini sejak tahun 1980.

Pencetakan kain digital memungkinkan permukaan kain untuk dihiasi dengan tinta yang dikeluarkan dari dalam jet yang berada pada bagian atas printer (Baudis, dkk.2015:337). Tetesan tinta pada mesin *digital printing* - sangatlah kecil yaitu berukuran mikro, sehingga akan menghasilkan citra yang akurat, tajam dan detail sesuai contoh desain digitalnya. Desain yang disiapkan untuk dicetak di permukaan kain melalu mesin *digital printing* akan dirancang melalui proses komputerisasi yang terhubung pada mesin *digital printing* yang akan digunakan. Dengan adanya perkembangan *digital printing* untuk tekstil yang sangat drastis di Indonesia, telah merubah hampir seluruh rangkaian proses produksi dengan lebih efisien dan singkat Digital printing memungkinkan kain dengan jumlah besar untuk dicetak secara instan, sehingga produsen dapat membawa produk sampel ke pasar dengan kecepatan yang jauh lebih cepat (Kimberly Kight.2011:135).

STREETWEAR

Streetwear merupakan sebuah mode ataupun gaya berpakaian khas *fashion* jalanan yang menganut berbagai makna, pesan hingga ideologi yang erat kaitannya dengan berbagai skena maupun budaya jalanan di dalamnya. Serupa dengan berbagai trend pada kategori *fashion* kebanyakan, *streetwear* pada umumnya hadir dan berkembang di berbagai lini kehidupan

masyarakat perkotaan (*urban*) di berbagai belahan dunia, tak terkecuali Indonesia. *Fashion streetwear*, pada awalnya dikenal semenjak Shawn Stussy dan brand yang dinaunginya, yaitu *Stussy* mulai dirintis pada awal tahun 1980 di *Orange County, California*, Amerika Serikat (Thames & Hudson,2018:20).

Di Indonesia, kategori fesyen ini mulai dikenal dikalangan pecinta musik *hiphop* dan *skateboard* awal tahun 2010. *Streetwear* sebagai salah satu jenis *fashion* terkemuka yang kian digandrungi oleh mayoritas masyarakat perkotaan, khususnya remaja dalam beberapa tahun belakangan, tentunya tidak sekedar hadir sebagai salah satu yang mendominasi (Shenassafar,2017) . Bobby "*Hundreds*", yang merupakan pendiri dari sebuah merek fesyen ternama asal California, Amerika Serikat, "*THE HUNDREDS*", menyatakan bahwa "*streetwear is all about culture. it's not about clothing*". Bobby meyakini, bahwa *streetwear* bukan hanya sebuah mode ataupun gaya berbusana pada umumnya, melainkan juga menjadi bagian dari perkembangan budaya pada skena tertentu (Hundreds, 2017). Disamping itu, *streetwear* juga dinilai memiliki suatu fungsi komunikatif dibalik penggunaannya sebagai gaya berpakaian. *streetwear* diyakini sebagai sebuah bentuk komunikasi artifaktual (*artifactual communication*) yang mampu mengkomunikasikan berbagai hal dibalik penggunaannya sebagai gaya berpakaian pada mayoritas masyarakat *urban*. (Rakhmat, 2012: 283-285).

BLAZER

Blazer adalah bagian dari pakaian pria yang ikonik serta bagian utama dari lemari pakaian pria mana pun. *Oxford American Dictionary* menggambarkannya sebagai "jaket olahraga yang tidak harus dikenakan dengan celana yang sepadan." Sementara itu, Kamus Inggris Oxford menggambarkannya sebagai "jaket berwarna yang dikenakan oleh anak sekolah atau pemain olahraga sebagai bagian dari seragam" atau "jaket polos yang tidak membentuk bagian dari jas tetapi dianggap sesuai untuk pakaian formal. Kamus umum menggambarkannya sebagai "Jaket olahraga yang ringan, sering bergaris-garis atau berwarna cerah memiliki kantong dan kerah berlekuk.

Dan kamus Merriam-Webster menggambarkannya sebagai "jaket yang dibuat dikenakan di atas kemeja dan itu terlihat seperti jaket jas tetapi bukan bagian dari jas.(Schneider, 2014:7)

DEPRESI

Depresi merupakan kondisi emosional yang biasanya ditandai dengan kesedihan yang amat sangat, perasaan tidak berarti dan bersalah, menarik diri dari orang lain, dan tidak dapat tidur, kehilangan selera makan, hasrat seksual, dan minat serta kesenangan dalam aktivitas yang biasa dilakukan (Davison, 2006: 372).

Rathus (Lubis, 2009:13) menyatakan orang yang mengalami depresi umumnya mengalami gangguan yang meliputi keadaan emosi, motivasi, fungsional, dan gerakan tingkah laku serta kognisi. Menurut Atkinson (Lubis, 2009:13) depresi sebagai suatu gangguan *mood* yang dicirikan tak ada harapan dan patah hati, ketidakberdayaan yang berlebihan yang berlebihan, tak mampu mengambil keputusan memulai suatu kegiatan, tak mampu konsentrasi, tak punya semangat hidup, selalu tegang, dan mencoba bunuh diri.

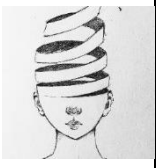
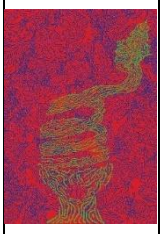
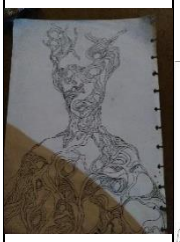
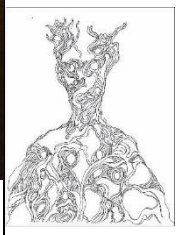
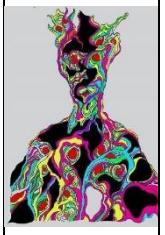
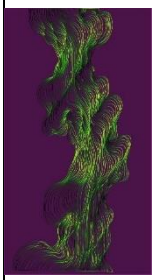
Depresi adalah gangguan perasaan (afek) yang ditandai dengan afek disforik kehilangan kegembiraan/gairah) disertai dengan gejala-gejala lain, seperti gangguan tidur dan menurunnya selera makan. Depresi biasanya terjadi saat stres yang dialami oleh sesorang tidak kunjung reda, dan depresi yang dialami berkolerasi dengan kejadian dramatis yang baru saja terjadi atau menimpa sesorang (Lubis, 2009:13).

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa depresi adalah keadaan emosional individu dengan perasaan sedih, putus asa, selalu merasa bersalah, dan tidak ada harapan lagi secara berlebihan tanpa ada bukti-bukti yang rasional.

Fokus permasalahan sesuai dengan latar belakang masalah dan studi pustaka yang telah dilakukan, maka fokus permasalahan yang dirumuskan sebagai berikut : Bagaimana perancangan motif tekstil menggunakan teknik *digital print sublime* dan *patchwork* untuk *streetwear blazer* dengan sumber ide depresi ?

UJI COBA VISUAL

Salah satu langkah yang telah perancang lakukan untuk mencari gagasan awal perancagan yang berjatan dengan desain visual untuk diaplikasikan pada teknik yang telah ditentukan adalah dengan mengumpulkan beragam data visual terkait sebagai inspirasi dan referensi berkarya, berupa : visual/gambaran tentang depresi dalam wujud karya ilustrasi berupa gambar digital, sketsa atau gambar manual, contoh karya seni lukis atau desain abstrak dan psychedelic , dan *colour pallete*.

No.	Sketsa	Digitalisasi	Pewarnaan
1.			
2.			
3.			

Tabel 1. Eksplorasi Visual

GAGASAN AWAL PERANCANGAN

Gagasan awal perancangan dapat membatasi perluasan masalah dan mempermudah perancang untuk tetap fokus pada proses berkarya dan renajan yang mendasari penciptaan karya. Gagasan awal perancangan tugas akhir ini adalah terciptanya suatu karya berupa produk *fashion*, *streetwear blazer*, yang visualnya terinspirasi dari realita sosial yang sering dipandang sebelah mata oleh masyarakat; mengenai perasaan yang mengalami depresi. Tergerak karena empati pribadi, perancang memberanikan diri unruk mengangkat realita yang terjadi di zaman sekarang menjadi suatu karya bertemakan “Depresi” yang dalam proses pengkaryaan begitu melibatkan pengolahan rasa dan imajinasi. Kemudian, perancang mencoba memvisualkan konsep yang telah ditentukan menjadi *line art* dan *psychedelic art*.

Bertujuan menambah nilai estetis serta melepaskan produk *streetwear blazer* ini dari kata ‘biasa’ dan ‘monoton’, inovasi pun dilakukan dengan diterapkannya teknik *digital print sublime* dan *patchwork* dengan mengggunakan motif yang menggambarkan perasaan orang depresi. Nantinya, selain hasil murni dari teknik *digital print*, akan dikembangkan pula produk *streetwear blazer* ini dengan teknik *patchwork* menggunakan kain velboa sebagai imbuhan pada media tekstil yang sudah diolah dengan *teknik digital print sublime.* Keseluruhan inovasi dan pengembangan tersebut tidak lain untuk mewujudkan rencana perancang yang ingin menciptakan produk berupa karya seni visual yang mempunyai pesan mendalam, dengan produksi yang terjangkau, pembuatan yang mudah, namun tetap memiliki estetik tinggi serta unik, sehingga hasil karya tersebut layak diapresiasi dan terus dikembangkan.

HASIL PERANCANGAN

Desain dengan mempertimbangkan visualisasi *line art* dan *psychedelic art* yang unik dengan segala sensasi visualnya. Pengembangan desain ini diarahkan menjadi *streetwear* dengan tujuan sebagai media penyampaian pesan, yaitu perasaan seseorang yang memiliki depresi. Tetapi, produk masih bernuansa baru yang inovatif dengan mempertimbangkan kondisi zaman sekarang. Konsep tersebut dipresentasikan lewat tampilan *line art* dan *psychedelic art* yang berkarakter dan mempunyai ciri yang khas yang membedakan dengan motif lainnya.

Dengan mengembangkan visualitas *line art* dan *psychedelic art* menajdi bentuk visual motif yang lebih sederhana, desain ini diolah dengan menggabungkan teknik *digital print sublime* dan diberi detail

.

menggunakan *patchwork* dengan kain velboa.

Pemilihan warna yang digunakan juga mempertimbangkan kondisi zaman sekarang, dimana penggunaan warna – warna *retro futurism* dan *neon synthwave* yang saat ini sedang menjadi trend terutama dikalangan anak muda, juga tetap memasukan warna – warna gelap sebagai pelengkap agar tidak meninggalkan kesan depresi dari motif ini.

1). Desain 1

Motif utama dalam desain ini adalalah pengembangan visual gelombang dari desain sebelumnya yang menggunakan *line art* yang menggunakan warna hijau *lime.* Motif ini mennggambarkan kesakitan, keserakahan dan toksisitas yang masih ada di dalam diri. Elemen pendukung menggunakan bentuk lingkaran yang dibuat dengan penggayaan *psychedelic art* yang menyimbolkan jiwa yang sudah mulai terbentuk, walaupun masih belum sempurna. Menggunakan warna pink dan biru yang memiliki arti belum berkembang dan kesedihan. Warna background yang digunakan adala violet yang menggambarkan emosi yang terluka dan kesakitan yang masih terpendam. Pada produk akhir *patchwork* akan diaplikasikan pada elemen pendukung untuk menambah nilai estetis.



mbar 1. Desain Blazer Sonus
(Sumber : Nurhasna Ghaisani,2021)



Gambar 2. Foto Produk Blazer Sonus

2). Desain 2

Desain motif ini berjudul Relung Jiwa, motif ini merupakan pengembangan dari desain sebelumnya. Desain ini memiliki motif utama berupa relung, yang digambarkan menggunakan *psychedelic art*. Relung ini merupakan pengembangan dari gelombang yang menyimbolkan jiwa yang sudah mencari bentuk yang sudah tidak rumit lagi. Motif ini menggunakan warna analog biru, merah dan hijau yang menyimbolkan kedewasaan, semangat dan ketenangan. Motif ini memiliki arti jiwa



yang sudah menyadari baik dan buruk adalah hal yang realtif sesuai persprektif masing - masing. Visual lingkaran yang ada dalam motif ini merupakan elemen pendukung yang merupakan simbol harapan bagi jiwa yang sedang mencari tersebut. menggunakan warana monokromatik biru yang memiliki arti keteguhan , relaksasi dan kesedihan.

Gambar 3. Desain Blazer Relung Jiwa

(Sumber : Nurhasna Ghaisani,2021)



Gambar 4. Foto Produk Blazer Relung Jiwa

3). Desain 3

Motif dalam desain kedelapan ini berjudul "*Dum Spiro , Spero*". Motif utama dalam desain ini adalah figuratif manusia dengan penggayan *psychedelic* art yang menggambarkan jiwa yang sudah menemukan bentuk. Motif pendukungnya berupa deformasi lingkaran yang menyimbolkan energi yang dimiliki. Kedua motif tersebut menggunakan warna – warna yang cerah dengan dominan pink, menyimbolkan keceriaan, enerjik , rasa kasih dan cinta pada diri sendiri. *Dum Spiro , Spero* sendiri memiliki arti "ketika aku bernafas, disitu aku berharap", desain ini menggambarkan seseorang pasti memiliki kelebihan dan kekurangan yang harus diterimanya.

Gambar 5. Desain *Blazer Dum Spiro, Spero*
(Sumber : Nurhasna Ghaisani,2021)





Gambar 6. Foto Produk *Blazer Dum Spiro, Spero*

HASIL YANG DICAPAI

Hasil yang telah dicapai dari pengembangan ini adalah tiga karya produk motif *digital print sublime* dan *patchwork* yang sudah dikembangkan dengan *line art* dan *psychedelic* yang berjudul *Sonus*, Relung Jiwa dan *Dum Spiro, Spero*. Pengembangan ini berhasil menciptakan produk streetwear blazer yang memiliki kelebihan motif dengan menggunakan teknik *digital print sublime* dan *patchwork*. Hasil dari teknik ini adalah berbentuk garis yang khas yang tidak akan pernah sama persis dalam motif yang ada di pasaran. Besar kecilnya garis, bentuk dan warna dalam satu desain dapat diatur menyesuaikan dimensi pola yang direncanakan.

Streetwear blazer yang bertemakan depresi ini bertujuan untuk menyampaikan pesan edukasi terhadap masyarakat luas, untuk pentingnya mengetahui tentang perasaan seseorang yang mengalami depresi. Dalam pembuatannya, terdapat beberapa kendala yang ditemui saat melakukan proses berkarya, Covid-19 mengakibatkan *social distancing* dan jadwal yang serba berubah-ubah dari awal tahun 2020 hingga sekarang, namun tidak berpengaruh pada hasil akhir

yang tetap sesuai target produk

PENUTUP

Penerapan *digital print sublime* dan *patchwork* pada proses pengembangan motif dengan sumber ide depresi untuk *streetwear blazer* menghasilkan beberapa visual yang lebih baru dan modern. Beberapa hasil penerapan teknik *digital print sublime* pada proses pengembangan *streetwear blazer* dan *patchwork* tersebut menghadirkan tekstur-tekstur yang unik serta berkarakter. Disamping itu, perancangan yang bertemakan depresi ini, dapat berfungsi sebagai elemen estetik serta imbuhan pada produk yang telah dibuat dalam pengembangan *blazer* untuk *streetwear.*

Dalam proses produksi, beberapa teknik ada yang membutuhkan waktu lebih lama. Perancanan ini mempunyai target pasar eksklusif yang menyebabkan perlu adanya pengawasan yang intensif pada proses produksi supaya menghasilkan karya yang diinginkan. Dengan adanya perancangan ini membuka beberapa kemungkinan adanya penerapan *teknik digital print sublime* dan *patchwork* pada berbagai macam keluaran karya atau produk lainnya dalam streetwear. Diharapkan ke depannya penerapan teknik *digital print sublime* dan *patchwork* ini dapat dikembangkan menjadi suatu penunjang dalam proses pembuatan produk agar lebih berkarakter sehingga dapat menjadi wawasan baru para perancang streetwear agar karya yang dihasilkan pada pasar lebih dinamis. Perancangan ini juga dapat menjadi tolak ukur dalam permbuatan produk streetwear bertemakan masalah sosial yang hasil akhirnya dapat menjadi media komunikasi dalam *streetwear* dan masyarakat umum.

DAFTAR PUSTAKA

A.Briggs-Goode dan K. Townsend(ed). 2011. *Textile Design: Principles, Advances, and Aplications. Oxford: Woodhead Publishing Ltd.*

Agus, I. 1994, Pedoman Cetal Sablon. Solo: Cv. Aneka Solo.

Ashelford, Jane. The Art of Dress: Clothes and Society, 1500–1914. London: The National Trust Enterprises Limited, 1996. History of fashionable dress in which outerwear is regularly mentioned and illustrated.

Barnard, Malcolm. 1996.*Fashion as Communication*. London: Routledge. Featherstone, M. and M. Hepworth (1996) 'Images of Ageing', in J. Birren (ed.) Encyclopaedia of Gerontology. San Diego, CA: Academic Press.

Hurlock, E.B. (1974). Personality Development. New Delhi: McGraw-Hill. Inc. Itten, Johannes. 1970. The Element of Color. New York : Van Nostrand Reinhold Co.

Johann Wolfgang von Goethe, Deane B. Judd (1970). *Theory of Colours.* Mit Press.

Knecht, Endmund. 1912. The Principles and Practice of Textile Printing. London: Charles Griffin.

Kübler-Ross, Elisabeth. 1969. *On Death & Dy*. Interpretasi oleh by Alan Chapman. 2006-2013

Littlejohn, Stephen W., Foss, Karen A. 2008. Teori Komunikasi. Jakarta : Salemba Humanika.

Marvin, Z., dan Monashkin, I. (1957). Self Acceptance and Psychopathology. Journal of Consulting Psychology Vol. 21, No. 2, 1957.

Moh. Nazir. (1998). *Metode Penelitian.* Jakarta: Ghalia Indonesia. Nusantara, G. (2007). *Panduan praktis cetak sablon*. Jakarta: Kawan Kita. *Online (Analisis Wacana Rubrik Fashion Website Wolipop).* Skripsi pada Program Sarjana Strata Satu (S1) Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Sidoarjo : *Dipublikasikan*

Poespo, Goet. 2005. *Pemilihan Bahan Tekstil*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius. Rakhmat, Jalaludin. 1994. Psikologi Komunikasi. Bandung : Remaja Rosdakarya.

Rizali, Nanang. 2012. *Metode Perancangan Tekstil. Surakarta* : UNS Press Rizali, Nanang. 2017. *Tinjauan Desain Tekstil. Surakarta* : UNS Press

Schneider, Sven Raphael. 2014. The Blazer Guide. Gentleman's Gazzete

Sidik, Fajar dan Aming Prayitno. 1979. *Desain Elementer*. Yogyakarta: STSRI ASRI

Sugiarti, L. (2008). Gambaran Penerimaan Diri pada wanita Involuntary Childless. Skripsi. Jurusan Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Indonesia.

Sumarwan, Ujang. 2011. *Perilaku Konsumen : Teori dan Penerapannya Dalam Pemasaran.* Bogor: Ghalia Indonesia.

Sutarmo, dkk. 1983, Cetak Khusus, Jakarta: Depdikbud, 1995.

Teknik Cetak Saring, SMT Grafika Desa Putra, Jakarta,1994.

Wacik, Triesna Jero. 2012. *Adikarya Sulam Indonesia, Indonesia Embroidery Heritage*. Jakarta: Indonesia Printer.

REFERENSI LAIN

Hundreds, Bobby, 2011, Bobby Hundred's 50 Greatest Streetwear Brands of All Time, www.complex.com/style/the-greatest-streetwear-brands/stussy

Hundreds, Bobby, 2017, "It's Not About Clothes" : Bobby Hundreds Explains Why Streetwear Is a Culture Not Juts Product

https://en.wikipedia.org/wiki/Streetwear

Penulis: Sakina Rakhma Diah Setiawan. Editor : Erlangga Djumena perempuan Februari 2018, Penjualan Sandang meningkat", https://ekonomi.kompas.com/read/2018/04/10/091000626/februari-2018-penjualan-sandang-meningkat.