

Perancangan Desain Motif Tekstil Bertema Hewan Endemik sebagai Pengembangan Industri Mode di Indonesia

Vonny Aulia Sittasya dan Nurina Orta Darmawati

Departemen Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

e-mail: nurinaorta@gmail.com

Abstrak—Industri mode di Indonesia memiliki banyak peminatnya dan pada setiap tahunnya mengalami peningkatan. Elemen penting dalam industri mode ini merupakan bahan tekstil motif, dengan hal ini diperlukan untuk menambah aset desain motif tekstil yang dapat bersaing di Indonesia. Di industri ini banyak objek yang telah dieksplorasi untuk dijadikan motif, tetapi jarang ditemukan objek dari hewan endemik. Dari keindahan hewan endemik ini menunjukkan potensi besar untuk dieksplorasi yang dikembangkan dari bentuk, makanan, dan habitat hewan endemik. Hewan endemik juga perlu dikenalkan pada masyarakat, dapat dengan cara menggunakan produk yang banyak peminatnya seperti fesyen. Metode penelitian perancangan ini menggunakan studi literatur, observasi, kuisisioner, persona, studi eksperimental, *prototyping*, *depth interview*, dan *market test*. Hasil dari sebuah perancangan ini adalah motif tekstil bertema hewan endemik menggunakan ilustrasi berkonsep *whimsical*, stilasi dan *conversational* untuk diaplikasikan pada kain untuk digunakan pada berbagai produk pakaian. Produk tersebut berada dalam sebuah merek yang terintegrasi untuk mencapai sebuah produk yang dapat memberikan informasi konservasi dari hewan endemik. Tema motif ini diharapkan dapat memperkaya motif grafis dalam tren industri fesyen di Indonesia dan memperkenalkan hewan endemik pada masyarakat sehingga tidak sampai mengalami kepunahan.

Kata Kunci—Hewan Endemik, Motif Grafis, Industri Mode.

I. PENDAHULUAN

PADA tahun 2020 terdapat perdagangan salah satu jenis hewan endemik aves berjumlah 74 ekor untuk diperdagangkan ke luar negeri [1]. Karena keindahannya aset negara ini banyak diburu sebagai hiasan. Banyaknya jenis hewan endemik ini yang tersebar di Indonesia dengan jumlah yang dapat berkurang pertahunnya sehingga dibutuhkan pelestarian dan penjagaan untuk mencegah punahnya hewan tersebut. Beberapa inovasi dan media digunakan untuk memperkenalkan hewan endemik ini.

Salah satu media yang digunakan merupakan produk motif grafis dalam tekstil yang saat ini produk fesyen memiliki banyak peminat, dalam data menunjukkan pada tahun 2018 sebesar 15.01% menyumbangkan di Produk Domestik Bruto (PDB) Indonesia. Fashion merupakan salah satu media yang digunakan untuk menunjukkan ekspresi diri melalui elemen-elemen desain yang terdapat dari fashion yang digunakan, elemen tersebut dapat berupa pilihan warna dan corak. Oleh karena itu fashion disebut sebagai media yang komunikatif [2].

Industri kreatif di Indonesia pada bidang fesyen untuk tetap dapat berkembang dapat dengan menambahkan sebuah nilai,

pada pasar Indonesia terlihat hanya sedikit yang menggunakan eksplorasi ide baru dari hewan endemik ini. Melihat potensi pengembangan desain dari karakteristik, habitat dan makanan hewan endemik ini dapat memberikan desain motif yang baru untuk industri kreatif mode di Indonesia. Saat ini, produk *fashion* di Indonesia masih didominasi oleh produk *import* dari luar negeri [3].

A. Identifikasi Masalah

1. Perdagangan hewan endemik yang dilindungi masih dilakukan.
2. Kesadaran masyarakat terhadap isu lingkungan Indonesia masih kurang.
3. Kebutuhan pengetahuan mengenai hewan endemik Indonesia perlu ditambah.
4. Kurangnya kekuatan subsektor industri dalam industri kreatif mode.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang desain surface pattern bertema hewan endemik untuk meningkatkan kekuatan industri kreatif Indonesia dan memberikan pengetahuan masyarakat terhadap hewan endemik?

C. Rumusan Masalah

1. Hewan endemik yang dilakukan penelitian ada 10 jenis satwa.
2. Eksplorasi visual hewan endemik hanya akan menghasilkan motif-motif yang disesuaikan dengan morfologi hewan endemik dan habitatnya.
3. Desain motif yang sudah diaplikasikan pada tekstil hanya akan berbentuk dummy dalam sebuah kain.

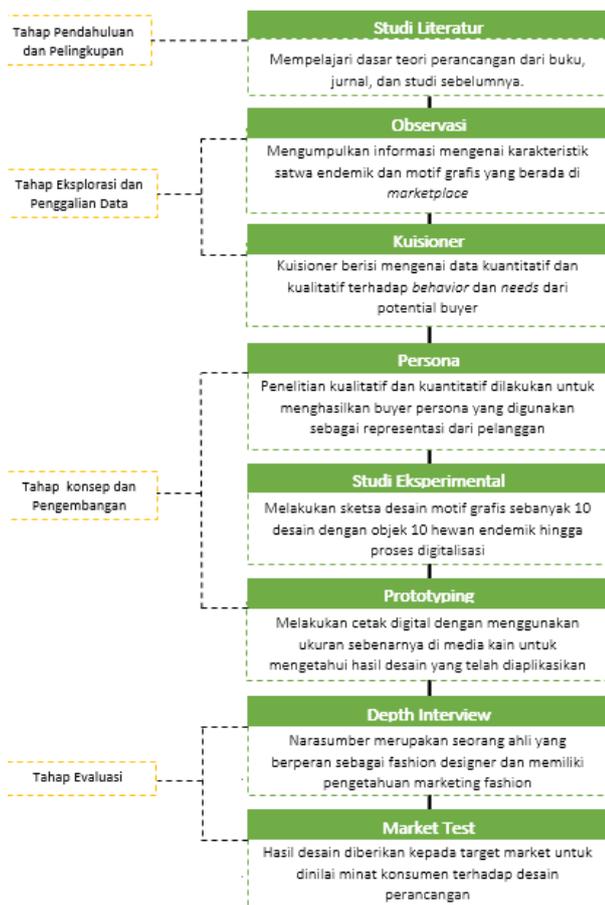
D. Tujuan Penelitian

1. Menemukan eksplorasi motif baru dalam morfologi hewan endemik Indonesia.
2. Merancang desain visual motif yang sesuai untuk *target audience* yang berusia 25-35 tahun.
3. Memperkenalkan hewan endemik yang merupakan aset negara yang dilindungi kepada masyarakat Indonesia.
4. Membantu meningkatkan kekuatan industri kreatif pada sektor mode.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Hewan Endemik

Hewan endemik merupakan hewan yang tidak dapat ditemui ditempat lain atau hanya ada pada daerah khususnya, satwa dilindungi oleh Indonesia memiliki banyak spesies



Gambar 1. Tahapan Metodologi Penelitian.

beberapa diantaranya termasuk dalam kategori list *endangered* menurut IUCN Red List. Lingkungan hidup dari satwa endemik dapat mempengaruhi karakteristik hewan yang unik dan khas dikarenakan sifat penyesuaian diri terhadap habitat [4].

B. Motif Grafis

Motif grafis atau *surface pattern design* merupakan pengolahan gambar dan warna untuk menciptakan nilai tambah pada kain [5]. Pembuatan desain motif pada kain yang berulang dan tanpa batas memiliki parameter yang perlu diperhatikan sebagai berikut: [6]

1) Arah dan Orientasi pada kain

Arah cetak mengacu pada banyak cara di mana kain dapat diputar dan efek pencetakannya sama. Arah mempengaruhi sebuah nilai keindahan dari sebuah kain yang didesain, ada 2 macam arah yaitu *directional prints* dan *undirectional prints*

2) Motif type

Pattern textile dibagi menjadi tiga kategori yaitu *geometric*, *floral*, dan *novelty*. *Geometric* meliputi bentuk-bentuk sederhana yang geometris, *floral* memiliki daya tarik yang feminim, indah, dan bentuk bunga, dan *novelty* semua hal lain yang tidak termasuk dalam kategori floral dan *geometric* berada dalam kategori ini

3) Repeat type

Tipe dari repetisi ini dapat digunakan sebagai acuan sebelum dilakukan desain. Berikut merupakan tipe-tipe repetisi:

a. Square

Motif diulangi tetap sama dalam batasan persegi maupun persegi panjang yang memiliki arah ukuran yang tetap.



Gambar 2. Persona Target Pasar.

b. Half-drop

Half-drop merupakan pengulangan pola dari sebuah kotak atau objek diturunkan sebanyak 2 kotak pengulangan ini memiliki arah kebawah. Dalam hal ini perlu diperhatikan pengulangan motif dengan *layout* yang tepat agar dapat membentuk desain yang *seamless*.

c. Brick

Perbedaan dari tipe sebelumnya merupakan arah pengulangan setengah kotak berada disamping bukan kearah bawah.

4) Spacing and scale

Motif skala kecil 0.5 *inch* persegi dan motif medium ukuran lebih dari 0.5 *inch* sampai 2 4 *inch* dan motif skala besar berukuran 4 *inch*.

5) Color

Pemilihan warna dari palet harus memiliki nilai harmonis antara warna satu dan lainnya. Penggunaan teori dari warna untuk dimengerti sangat penting untuk membantu menentukan warna.

Dalam sebuah koleksi motif dengan koleksi lainnya warna yang digunakan dalam sebuah merek dapat memiliki *palette* warna yang khas ataupun memiliki warna yang selalu berubah pada tiap koleksi. Dalam koleksi warna kain disebut dengan *colorway* yang merupakan kumpulan koleksi warna.

III. METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian studi ini dapat dilihat pada Gambar 1.

A. Pendahuluan dan Pelingkupan

Literatur yang digunakan merupakan buku, jurnal, laporan, berita, penelitian terdahulu, dan studi lain yang berkaitan. Tahapan ini dilakukan untuk menyaring informasi dari

<p>Harimau</p> <p>Asal : Sumatera (Permainan khas Riau Parahu Jang)</p> <p>Habitat : - Hutan gambut - Bentang Alam Rimbang Salang (Sirih dan Pinang)</p> <p>Makanan : Rusa Sambar</p>	<p>Komodo</p> <p>Asal : Nusa Tenggara Timur (Tanun Sikka Tipo Tala)</p> <p>Habitat : Sabana dengan kondisi hutan yang kering</p> <p>Makanan : Rusa Kerbau</p>	<p>Owa</p> <p>Asal : Jawa (Kujang senjata khas Jabar dan alasa Jawa)</p> <p>Habitat : Taman Nasional Gunung Ciremai (Paleni Binbin)</p> <p>Makanan : Buah Aca "Hewan yang selin"</p>	<p>Bekantan</p> <p>Asal : Kalimantan (Tapi buku Burung Rusa dari Suku Dayak)</p> <p>Habitat : Daerah tumbuhan mangrove dengan lahan basah</p> <p>Makanan : Kulit pohon muda Buah-buahan Bunga</p>
<p>Orangutan</p> <p>Asal : Kalimantan (Pasar Apung Lak Baritan)</p> <p>Habitat : Hutan terbelah oleh sungai</p> <p>Makanan : Pisang (makan ditengah) dan buah-buahan lainnya</p>	<p>Maleo</p> <p>Asal : Sulawesi (Tugu Hal Kilometer dan Suleng)</p> <p>Habitat : Pesisir pantai dengan daerah yang luas</p> <p>Makanan : Cacing dan semut "Ukuran telur 5 kali lebih besar dari telur ayam"</p>	<p>Anoa</p> <p>Asal : Sulawesi (Tarian Kabasaran dan Sulu)</p> <p>Habitat : Hutan leleir dan berlungur</p> <p>Makanan : Paku-pakuan Umbi-umbian</p>	<p>Julang</p> <p>Asal : Sulawesi (Tarian Kabasaran dan Sulu)</p> <p>Habitat : Berarang di pohon tinggi di Hutan Hujan</p> <p>Makanan : Kelawar Serangga</p>
	<p>Cunik</p> <p>Asal : Bali (Pura Lempyang dan Katin Poleng)</p> <p>Habitat : Pesisir pantai</p> <p>Makanan : Cacing Gandum</p>	<p>Yaki</p> <p>Asal : Sulawesi (Tarian Kabasaran dan Sulu)</p> <p>Habitat : Hutan dataran rendah dengan mangrove dan beringin</p> <p>Makanan : Jagung Kelapa Hasil perkebunan</p>	

Gambar 3. Kata Kunci Perancangan Desain Motif.



Gambar 4. Sketsa Manual Bentuk Hewan.



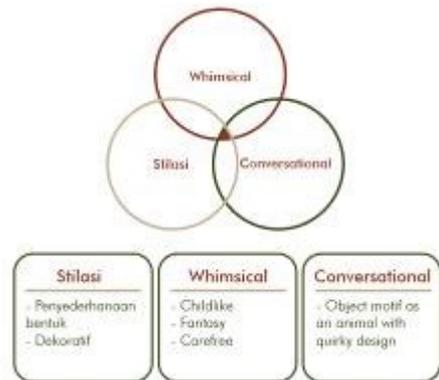
Gambar 5. Hasil Desain Digital Bentuk Hewan.

sumber yang telah diterbitkan. Semua data dari topik penelitian ini meliputi motif grafis, hewan endemik, industri kreatif, dan topik sejenis akan digunakan sebagai pendukung dari proyek.

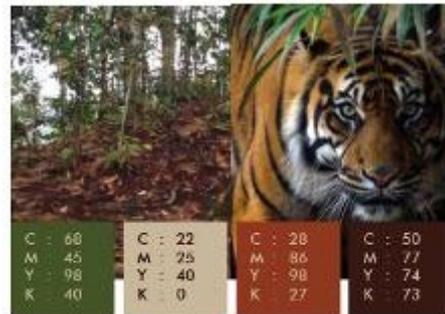
B. Eksplorasi dan Penggalan Data

1) Observasi

Tahapan ini peneliti melakukan sebuah kegiatan pengamatan langsung di lapangan untuk mengumpulkan data



Gambar 6. Konsep Visual.



Gambar 7. Palet Warna Desain Harimau Sumatera.



Gambar 8. Palet Warna Desain.

yang berkaitan dengan perancangan. Peneliti mengumpulkan informasi, data, dan bukti yang berada pada tempat observasi. Observasi dalam perancangan ini dilakukan pada dua tempat yaitu kebun binatang dan pusat perbelanjaan di Surabaya.

2) Kuisisioner

Pengumpulan data dengan bentuk tertulis yang dapat diakses secara *online*, pertanyaan kuisisioner tersebut menghasilkan data kualitatif dan kuantitatif. Fokus pertanyaan mengacu pada informasi kebiasaan dan persepsi seseorang terhadap topik penelitian yang diangkat.

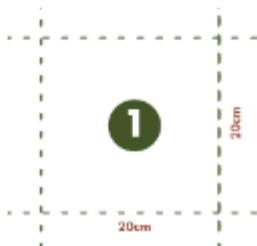
C. Konsep dan Pengembangan

1) Persona

Pembentukan karakteristik dari *potential buyer* secara kualitatif dari data yang telah dikumpulkan. Persona dipresentasikan dengan sebuah deskripsi singkat yang berisi mengenai nama, lokasi tempat tinggal, usia, foto stok, cerita naratif, need, dan goals. Buyer persona dilakukan untuk membantu memahami pelanggan dengan menawarkan produk yang sesuai oleh individu.



Gambar 9. Hasil Desain Elemen Pendukung.



Gambar 10. Kanvas ukuran 20cm x 20cm.



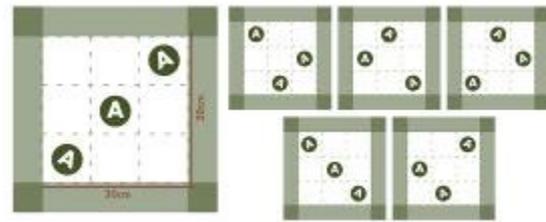
Gambar 11. Ukuran repetisi Half-drop Kanvas Ukuran 40cm.

2) Studi Ekperimental

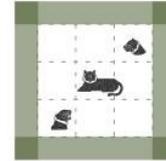
Eksplorasi visual dari hewan endemik ini dilakukan dengan beberapa eksperimen menggunakan media tertentu dalam gaya desain, warna, dan elemen pendukung. Dalam proses ini akan dikembangkan eksplorasi visual 10 hewan endemik. Tahapan eksplorasi dimulai dari pembuatan sketsa, digitalisasi, pewarnaan, dan *layouting*.

3) Prototyping

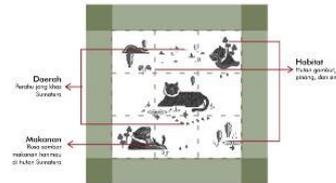
Desain visual digital yang terpilih akan dicetak pada media kain sebesar sel lembar kain kecil yang dicetak menggunakan



Gambar 12. Formasi Elemen Utama.



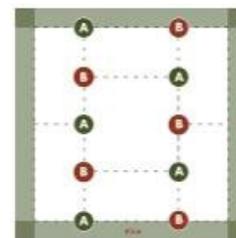
Gambar 13. Formasi Elemen Utama Harimau Sumatera.



Gambar 14. Formasi Elemen Pendukung.



Gambar 15. Pewarnaan Motif Harimau Sumatera.



Gambar 16. Formasi Seamless Pattern Half-Drop Repeat.



Gambar 17. Seamless Pattern Harimau Sumatera.

cetak digital. Proses *prototyping* tersebut dijadikan sebagai representatif produk saat user testing. Selain itu, *prototyping* membantu penulis untuk mengetahui hasil cetak desain dalam media kain. Selain itu, langkah ini dapat mengetahui hasil warna dari proses printing, sebelum produk tersebut diluncurkan.

D. Evaluasi

1) Depth Interview

Penulis akan memberikan hasil desain dari perancangan motif grafis kepada ahli mode atau motif grafis seorang

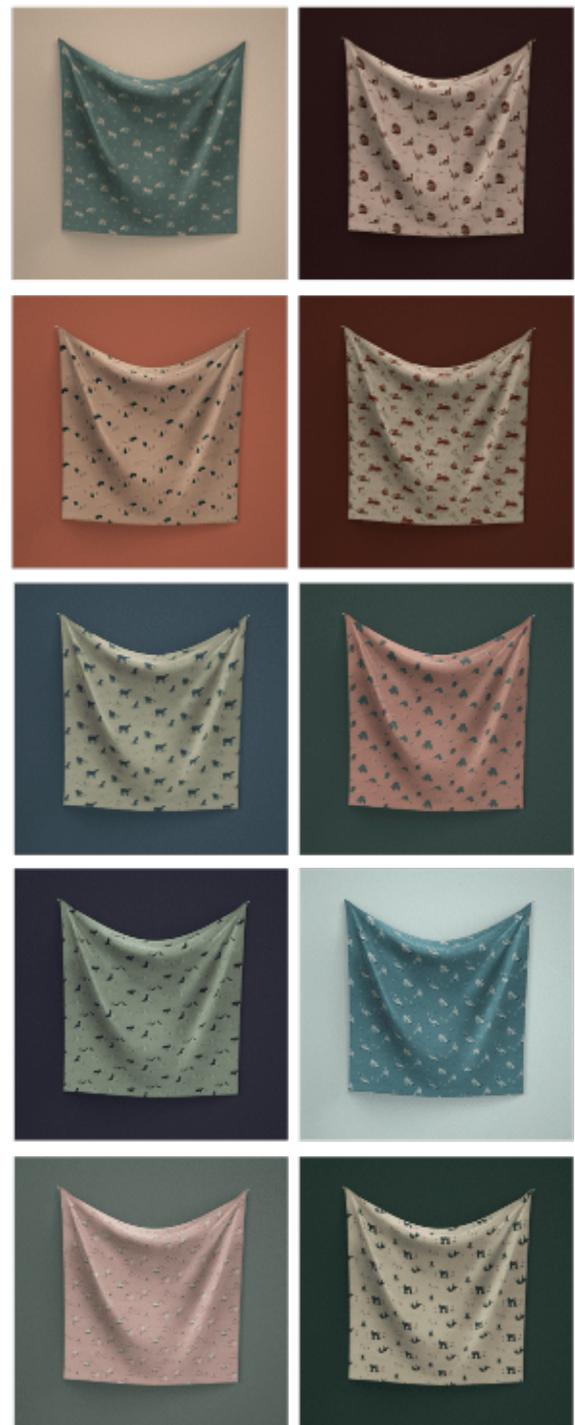


Gambar 18. Hasil Desain.

akademis. Dari proses tersebut akan menambah informasi seperti, mendapatkan data kelayakan terhadap pola, keseimbangan, warna, dan elemen visual yang akan dinilai sebagai saran untuk penulis.

2) Market Test

Pengujian pasar adalah cara untuk menguji air dengan melihat seberapa baik kinerja suatu produk, layanan, atau penawaran. Market test dilakukan dengan menggunakan



Gambar 19. Implementasi desain pada mockup kain.

kuisisioner dengan memberikan hasil visual digital akan diberikan kepada target audience untuk memperoleh data ketertarikan, daya beli, dan pendapat terhadap desain visual motif. Dalam market test tersebut subjek yang akan diteliti diberikan sebuah form dengan pertanyaan mengenai hasil desain dan pertanyaan dibagikan secara daring terhadap subjek perempuan rentang usia 25-35 tahun

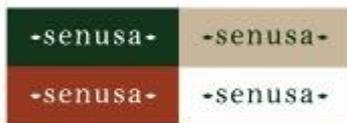
IV. ANALISA DAN PEMBAHASAN

A. Pasar dan Target Pasar

Observasi pasar seperti pada pusat perbelanjaan dan marketplace lainnya menunjukkan kurangnya eksplorasi objek dalam mendesain motif kain tekstil. Desain disominasi



Gambar 20. Foto Produk.



Gambar 21. Logo Brand.



Gambar 22. Feeds Instagram.

oleh objek-objek bunga dan motif dari kulit hewan. Umkm di Indonesia yang mengeluarkan produk motif yang bersaing menggunakan desain-desain khas daerah seperti tenun dan batik. Pembelian produk-produk banyak dilakukan oleh perempuan.

Target pasar perancangan ini merupakan perempuan usia 25-35 tahun dengan penggambaran kepribadian yang didapatkan dari metode persona dapat dilihat pada Gambar 2.

B. Hewan Endemik

Objek diteliti dengan observasi langsung, tidak langsung, dan penelitian terdahulu untuk mengetahui karakteristik khusus yang dimiliki hewan tersebut. Gambar 3 merupakan hasil penelitian yang dilakukan dan dapat menjadi desain objek pada motif tekstil terdapat 10 jenis hewan.

C. Ekplorasi Desain

Hewan endemik yang merupakan elemen utama desain diekplorasi bentuknya menggunakan teknik manual dengan pensil sehingga dihasilkan sebanyak 3 bentuk atau posisi



Gambar 23. Lookbook Produk.

pada setiap hewan endemik. Setelah proses sketsa desain dibuat secara digital dengan aplikasi Photoshop dan diberi pewarnaan. (Gambar 4 dan 5)

V. KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN

Ide utama dari semua data yang telah dikumpulkan dan dikombinasikan untuk menjadi konsep desain yang paling sesuai merupakan dengan mengangkat konsep “The Gift from Indonesia” memiliki makna bahwa satwa endemik tersebut merupakan sebuah hadiah yang hanya ada di Indonesia, sesuai dengan hewan endemik yang merupakan satwa dengan tempat tinggal di wilayah Indonesia. Konsep gift merupakan suatu hadiah yang harus dan kita harus merasa bangga terhadap kekayaan alam milik Indonesia tersebut.

A. Konsep Visual

1) Stilasi

Stilasi ilustrasi dalam perancangan ini menggunakan bentuk yang disederhanakan tanpa mengubah karakteristik khusus yang dimiliki oleh setiap satwa. Skala yang digunakan oleh elemen utama akan memiliki ukuran yang lebih besar dibandingkan elemen pendukung. (Gambar 6)

2) Whimsical

Karakter desain yang *childlike* kekanak-kanakan dan lebih bebas yang dapat ditemui pada buku cerita anak-anak. Desain yang dipilih akan memiliki elemen lain yang mendukung sehingga dekoratif dan lebih *fun*. (Gambar 6)

3) Conversational

Desain tersebut menggunakan motif yang menggambarkan pengguna dan memiliki sebuah makna yang dapat dibahas atau dibicarakan dengan orang lain karena memiliki pesan khusus yang ingin disampaikan dalam perancangan tersebut oleh desainer dapat berupa sebagai sebuah media *awareness* ataupun media komunikasi. Objek utama yang digunakan oleh motif desain ini merupakan hewan yang termasuk dalam tipe *conversational* dari sebuah motif grafis. (Gambar 6)

B. Colorway

Colorway merupakan kumpulan-kumpulan dari warna pada tiap desain yang digabungkan. Warna yang didapat dari desain ini berasal dari warna habitat satwa endemik yang bernuansa *pastel* dan *earthtone*. (Gambar 7 dan 8)

C. Elemen Pendukung

Hasil eksplorasi dari elemen pendukung didapatkan dari habitatnya seperti flora yang ada dilokasi, keadaan tempatnya yang berair atau kering, kekhasan daerah lokasi habitat, dan makanan hewan endemik. Ukuran dari elemen pendukung ini lebih kecil dibandingkan elemen utama dan penggunaan warna yang tidak kontras. (Gambar 9)

D. Proses Desain

Hal pertama yang disiapkan merupakan ukuran motif yang akan direpetisi sebesar 20cm x 20cm yang telah dipertimbangkan untuk penggunaannya dan dikonsultasikan kepada ahli motif grafis. (Gambar 10 dan 11)

E. Penataan Pola

1) Elemen Utama

Elemen utama menggunakan *Non directional print* hadapan dari objek desain keseluruhan arah yang berbeda beda mengikuti arah hadapan kepala dari objek satwa tersebut dan menggunakan pola 3 *Spot Grid*. Setelah dilakukan penataan pola utama maka dilakukan penataan elemen pola pendukung. (Gambar 12 dan 13)

2) Elemen Pendukung

Objek elemen ini merupakan makanan, habitat, dan daerah yang dijadikan sebagai sebuah elemen pendukung untuk mengisi daerah kosong pada penataan pola desain. Gambar 14 merupakan elemen pendukung dan penataan pola dari harimau sumatera.

F. Pewarnaan Desain

Desain diberi warna secara digital menggunakan brush pada aplikasi Photoshop dari hasil eksplorasi skema warna pada poin sebelumnya. Gambar 15 merupakan pewarnaan koleksi desain harimau sumatera dengan menggunakan warna-warna khas habitat dan harimau sumatera.

G. Pengulangan Pola

Hasil desain pada ukuran 20 cm x 20 cm diduplikasi menjadi 4 dan dilakukan repetisi pola menggunakan *Half-Drop Print* pada media ukuran 40 cm x 40 cm. Setelah menjadi pola tersebut dimasukkan pada *pattern* di Adobe Photoshop untuk dijadikan pola repetisi secara otomatis. (Gambar 16 dan 17)

H. Hasil Desain

Hasil desain pada studi ini dapat dilihat pada Gambar 18.

I. Implementasi Desain

Desain diaplikasikan pada mockup kain untuk mengetahui ukuran dan hasil jadi desain jika diaplikasikan di kain. (Gambar 19)

J. Hasil Foto Produk

Gambar 20 merupakan foto hasil desain yang diaplikasikan pada *scarf* pola harimau sumatera.

K. Media Pendukung

1) Brand

Tema dari koleksi brand ini merupakan "*The Gift from Indonesia*" dengan nama *brand* yaitu Senusa atau Satu Nusa memiliki arti bahwa satu Indonesia merupakan dari satu tanah air yang membetuk kesatuan dapat mampu membuat Indonesia lebih maju dan lebih baik. Mengangkat konsep warna merah untuk menunjukkan Indonesia. (Gambar 21)

2) Feeds Instagram dan Lookbook

Feeds Instagram dan *Lookbook* dapat dilihat pada Gambar 22 dan 23.

VI. KESIMPULAN

Perancangan desain motif grafis hewan endemik ini adalah suatu upaya untuk mengenalkan status konservasi hewan endemik Indonesia dan membantu memperkuat industri kreatif subsektor mode. Target perancangan ini merupakan perempuan usia 25 – 35 tahun. Proses awal perancangan ini merupakan pengumpulan data, pembuatan konsep, pengerjaan desain, dan pendapat narasumber ahli pada bidang *fashion* dan motif grafis. Konsep yang digunakan pada perancangan ini merupakan *stillation*, *whimsical*, dan *conversational*. Tema dari koleksi satwa endemik ini merupakan "*The Gift from Indonesia*" yang digunakan untuk menyampaikan pesan bahwa hewan endemik merupakan hadiah khusus untuk Indonesia yang perlu dijaga kelestariannya. Perancangan desain tersebut menghasilkan 10 desain hewan yaitu harimau sumatera, anoa dataran rendah, owa jawa, bekantan, orangutan borneo, komodo, maleo, yaki, julang sulawesi, dan curik bali. Elemen desain tersebut didapatkan dari aspek karakteristik hewan, habitat, makanan, dan menggunakan skema warna sesuai pada lingkungannya. Desain tersebut dikerjakan secara digital menggunakan pen tablet dan aplikasi Adobe Photoshop CC untuk menunjukkan garis gambar yang seperti menggunakan *brush*. Seluruh hasil desain yang telah jadi akan diperkenalkan kepada masyarakat melalui media sosial untuk menunjukkan produk dan hasil foto. Selain itu, menggunakan fitur Instagram *reels* berdurasi 15 detik untuk memperkenalkan produk. Konten dari media sosial juga berisi mengenai dukungan merek terhadap kelestarian hewan endemik di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Hoffmann, *How Clothes Communicate*. Media Development, 1984.
- [2] [BPS] Badan Pusat Statistika, "BPS-Bekraf Lanjutkan Kerja Sama Penyusunan Data Statistik Ekonomi Kreatif," 2018.
- [3] Maciej Serda *et al.*, "Perlindungan satwa langka di indonesia dari perspektif convention on international trade in endangered species of flora and fauna," *Diponegoro Law J.*, vol. 5, no. 4, pp. 1–17, Oct. 2016, doi: 10.2/JQUERY.MIN.JS.
- [4] N. Rizali, *Tinjauan Desain Tekstil*. Surakarta: UNS Press, 2006.
- [5] K. Kight, *A Field Guide to Fabric Design*. Lafayette: Stash Books, 2011.
- [6] F. Day, *Pattern Design*. New York: Charles Schribner's Sons, 1933.