

PENGOLAHAN MOTIF YANG TERINPIRASI DARI *LANDMARK* GEDUNG MERDEKA UNTUK BUSANA MOJANG JAJAKA BANDUNG

Chavvah Ulima Maska Kaligis¹

Morinta Nursandini²

¹Kriya Tekstil dan Mode

Email: Chavvahulima@gmail.com

²Kriya Tekstil dan Mode

Email: morintarosandini@telkomuniversity.ac.id

Fakultas Industri Kreatif

Universitas Telkom, Bandung

ABSTRACT

Gedung Merdeka as a landmark of Bandung's city is a historical building that has a visual potential to be developed as visual creation with local character of Bandung's. On the other side, Bandung crowned as A Best of Tourism City at an event 2018 of Indonesia Attractiveness Awards, for keeping up the potential of Bandung as tourism city for young generations is realized by the event of Bandung's Mojang Jajaka. But up until now, Mojang Jajaka doesn't have clothing that representing a local character of Bandung's. Fashion as media communication to send a message through the medium of appearance is underutilized for representing the identity of Mojang Jajaka as an icon to increase the understanding of tourism and culture in young generations of Bandung's city.

Then, from the matters of the research is focused on the motif processing with local character of Bandung's that inspired by Gedung Merdeka for fashion Bandung's Mojang Jajaka to representing the identity of Mojang Jajaka as an icon of Bandung's young generations. The process of the research was carried out with observing the Gedung Merdeka and observing the activities of Bandung's Mojang Jajaka through social media. And then gather the information from literature sources like books, journals, and websites, also doing an interview with the party concerned about the matters. And also doing an experiment to processing the motif digitally with bitmap and collage technique.

The design is produced 3 innovative motif composition with a sublimation digital printing technique that applied to the fashion of Bandung's Mojang Jajaka. This research was made to makes a motif with local character of Bandung as a medium to representing the identity of Mojang Jajaka as an icon to increase the understanding of tourism and culture in young generations of Bandung's city.

Keywords: *Merdeka Building, landmark, Mojang Jajaka Bandung's, motif.*

ABSTRAK

Gedung Merdeka sebagai *landmark* Kota Bandung, bangunan bersejarah memiliki potensi visual untuk dikembangkan menjadi karya visual dengan karakter lokal Bandung. Disisi lain Bandung dinobatkan sebagai Kota Pariwisata Terbaik pada penyelenggaraan Indonesia *Attractiveness Awards* 2018, untuk meneruskan potensi Kota Bandung sebagai kota pariwisata pada generasi muda diwujudkan dengan adanya *Mojang Jajaka* Bandung. Akan tetapi hingga saat ini *Mojang*

Jajaka belum memiliki busana yang mewakili karakter lokal Bandung. *Fashion* sebagai media komunikasi sebagai sarana menyampaikan pesan melalui penampilan, kurang dimanfaatkan untuk merepresentasikan identitas *Mojang Jajaka* sebagai ikon untuk meningkatkan pemahaman pariwisata dan kebudayaan generasi muda Kota Bandung.

Maka, dari permasalahan tersebut penelitian ini difokuskan pada pengolahan motif dengan karakter lokal Bandung yang terinspirasi dari *landmark* Gedung Merdeka untuk busana *Mojang Jajaka* Bandung untuk merepresentasikan identitas *Mojang Jajaka* sebagai ikon generasi muda Kota Bandung. Proses penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif. Dimana peneliti mengobservasi data langsung di Gedung Merdeka dan meninjau kegiatan *Mojang Jajaka* Bandung melalui akun sosial media. Kemudian mengumpulkan informasi dari sumber literasi berupa buku, jurnal dan *website*, serta melakukan wawancara kepada pihak bersangkutan. Dan juga melakukan eksplorasi pembuatan motif dengan pengolahan digital *bitmap* dengan teknik kolase.

Perancangan ini menghasilkan 3 komposisi motif baru melalui teknik *digital printing* sublimasi yang diaplikasikan pada busana *Mojang Jajaka* Bandung. Penelitian dimaksudkan untuk membuat motif dengan karakter lokal Bandung sebagai sarana untuk merepresentasikan identitas *Mojang Jajaka* sebagai ikon generasi muda Kota Bandung.

Kata Kunci: Gedung Merdeka, *Landmark*, *Mojang Jajaka* Bandung, motif.

1. Pendahuluan

Landmark dalam pengartiannya menurut Lynch (1960) merupakan sesuatu yang familier dan menjadi ciri serta petunjuk pada kota tersebut yang dapat dinikmati fungsi dan keunikan dari *landmark* tersebut pada kotanya di masa lampau ataupun masa depan. *Landmark* merupakan tanda fisik yang dapat memberikan informasi bagi pengamat dari suatu jarak, dengan kriteria unik, mudah diingat, mudah diidentifikasi dan memiliki lebih di bidang historis dan estetis, serta merupakan elemen visual (Murwani, 2007).

Kota Bandung memiliki banyak bangunan bersejarah yang menjadi *landmark* kota, salah satunya adalah Gedung Merdeka (Portal Resmi Kota Bandung). Gedung Merdeka dibangun pada tahun 1985, hingga pada tahun 1921 dirombak oleh C.P. Wolff Schoemaker dengan gaya arsitektur *art deco*. Setelah masa penjajahan Jepang pada tahun 1940 pada bagian sayap kiri Gedung Merdeka dirombak oleh A.F. Aalbers dengan gaya arsitektur *International style* (Museum Konferensi Asia Afrika). Pada awal kemerdekaan Indonesia Gedung Merdeka menjadi tempat kegiatan Pemerintah Kota Bandung, hingga pada tanggal 18-24 April 1955 menjadi tempat berlangsungnya Konferensi Asia Afrika yang didelegasi oleh 29 negara di Asia dan Afrika (ANRI, 2014). Selain itu Gedung

Merdeka juga pernah menjadi Gedung Konstituante, Gedung Perancang Nasional, Gedung Majelis Permusyawaratan Rakyat Sementara dan tempat berlangsungnya Konferensi Islam Asia Afrika, serta kegiatan politik lainnya. Pentingnya Gedung Merdeka sebagai *landmark* Kota Bandung serta bangunan cagar budaya yang diatur dalam Undang Undang No.11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya, memiliki banyak nilai sejarah dan potensi visual, berpotensi untuk diolah menjadi karya visual dengan karakter lokal Bandung.

Disisi lain Bandung dinobatkan sebagai Kota Pariwisata Terbaik pada penyelenggaraan Indonesia Attractiveness Award (IAA) 2018. Menurut survey online CNN Indonesia (2014), Kota Bandung menjadi salah satu destinasi wisata favorit di kawasan Asia. Dalam upaya meneruskan potensi Kota Bandung sebagai kota pariwisata pada kaum muda diwujudkan dengan adanya *Mojang Jajaka* Kota Bandung. Menurut Ida Hernida sebagai Kepala Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Jawa Barat tahun 2016, adanya penyelenggaraan *Mojang Jajaka* yaitu untuk melestarikan seni-budaya tradisional masing-masing daerah untuk meningkatkan citra pariwisata, pemahaman pariwisata dan cagar kebudayaan Jawa Barat di kalangan generasi muda. Sesuai dengan visi misi diadakannya *Mojang Jajaka* sebagai sebuah

ajang pencarian generasi muda yang dituntut untuk dapat menjadi ikon generasi muda Kota Bandung (Sandria, 2017).

Berdasarkan obeservasi dan wawancara langsung dengan Ketua Yayasan Paguyuban *Mojang Jajaka* Bandung Kang Agus, *Mojang Jajaka* sendiri memiliki tugas dalam pembangunan kebudayaan dan pariwisata Kota Bandung melalui *attitude* dan penampilan. Oleh sebab itu pakaian menjadi faktor penunjang dalam penugasan *Mojang Jajaka*, akan tetapi hingga saat ini *Mojang Jajaka* Bandung belum memiliki busana yang mewakili karakter lokal Bandung untuk kegiatan penugasan diluar acara dinas yang diharuskan memakai baju kebesaran. *Fashion* sebagai media komunikasi sebagai sarana menyampaikan pesan melalui penampilan (Solomon & Rabolt, 2004), kurang dimanfaatkan untuk merepresentasikan identitas *Mojang Jajaka* sebagai ikon generasi muda Kota Bandung.

Oleh karena itu Gedung Merdeka sebagai *landmark* yang memiliki visual yang mencirikan Bandung dan sejarah yang terjadi didalamnya menjadi potensi untuk diolah menjadi karya visual dalam bentuk motif dengan karakter lokal Bandung untuk busana *Mojang Jajaka* Bandung sebagai sarana untuk meningkatkan citra pariwisata dan pelestarian cagar budaya generasi muda. Karya visual motif *landmark* Gedung Merdeka diolah menjadi motif

bitmap yang diaplikasikan pada busana dengan teknik *digital print* sublimasi.

2. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Pengolahan motif terinspirasi dari visual Gedung Merdeka sebagai *landmark* Kota Bandung.
2. Busana ditunjukkan untuk *Mojang Jajaka* Bandung dengan motif *landmark* Gedung Merdeka.
3. Pengaplikasian motif *bitmap landmark* Gedung Merdeka dilakukan dengan teknik *digital printing* sublimasi.

3. Metodologi Penelitian

Metode yang dilakukan dalam proses pembuatan penelitian ini adalah metode kualitatif dengan teknik pengolahan data:

1. Observasi
Metode pengumpulan data dengan terjun langsung ke Gedung Merdeka, dengan meneliti dan mengkaji data sesuai fakta yang terjadi di lapangan, serta minjau kegiatan *Mojang Jajaka* Bandung melalui akun sosial media.
2. Studi Pustaka
Mengolah data dari sumber literasi buku kepustakaan, jurnal dan website sebagai sumber referensi dalam penulisan penelitian.

3. Wawancara

Pengumpulan informasi dengan cara memberikan pertanyaan langsung kepada Kang Agus Ketua Paguyuban *Mojang Jajaka* Bandung sebagai narasumber untuk mendapatkan informasi.

4. Eksplorasi

Melakukan eksplorasi pada busana berupa pembuatan motif secara digital *imaging* dengan *software* Adobe Photoshop dengan mengolah foto *landmark* Gedung Merdeka sampai sesuai konsep, dan pembuatan produk.

4. Studi Pustaka

4.1 Landmark Gedung Merdeka

Gedung Merdeka dibangun pada tahun 1985, hingga pada tahun 1921 dirombak oleh C.P. Wolff Schoemaker dengan gaya arsitektur *art deco*. Setelah masa penjajahan jepang pada tahun 1940 pada bagian sayap kiri Gedung Merdeka dirombak oleh A.F. Aalbers dengan gaya arsitektur *International style*. Gedung Merdeka sendiri memiliki banyak nilai sejarah, salah satunya setelah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia menjadi markas pemuda Indonesia menghadapi tentara Jepang dan selanjutnya menjadi tempat kegiatan Pemerintah Kota Bandung. Hingga pada tahun 1955 diganti namanya oleh Ir. Soekarno menjadi Gedung

Merdeka (Museum Asia Afrika), kemudian pada tanggal 18-24 April 1955 menjadi tempat dilaksanakannya Konferensi Asia Afrika yang dihadiri oleh delegasi 29 negara (Museum Konferensi Asia Afrika). Konferensi ini merupakan konferensi pertama yang diadakan oleh negara-negara di Asia dan Afrika, yang bertujuan untuk bekerja sama dalam mencapai perdamaian dunia dan membebaskan penjajahan diantara negara-negara tersebut (ANRI, 2014). Pentingnya peristiwa tersebut akhirnya dijadikan arsip oleh ANRI, yang kemudian pada tanggal 6 Oktober 2015 diakui UNESCO sebagai bagian dari *Memory of the World* (UNESCO, 2015).



Gambar 1 Gedung Merdeka bergaya Art Deco

Sumber: (<http://parisvanjava.web.id/2012/10/gedung-merdeka/>.
Diunduh pada tanggal 2 Maret 2019)

4.2 Motif

Motif merupakan hal yang paling dasar dalam membantu mengkomposisikan suatu desain. Motif sering kali terinspirasi dari alam, budaya, agama, sosial budaya dan banyak hal dalam kehidupan bersosial.

Penyusunan motif menjadi sebuah komposisi didasari oleh rupa dasar atau nirmana yaitu penyusunan elemen-elemen visual seni rupa seperti titik, garis, warna, bidang, ruang dan tekstur menjadi satu kesatuan yang harmonis (Budiyono, 2008).

4.3 Teknik Kolase

Kolase adalah komposisi artistik abstrak yang dibuat dari berbagai bahan ataupun gambar yang kemudian ditempelkan pada permukaan dasar gambar. Teknik kolase juga bisa disebut teknik tumpang tindih dimana naik-turunya gambar terasa pada gambar keseluruhan. Kolase sendiri berasal dari bahasa Perancis *coller* yang artinya merekat. Pada awalnya seni kolase berkembang di Venice, Italia pada abad ke-17 sebelum akhirnya menyebar di Eropa. Seniman dengan gaya kolase salah satunya adalah Pablo Picasso dan Max Ernst (Adams, 2006).

4.4 Teknik Aplikasi Motif pada Tekstil

Tekstil dalam bahasa latin *textilis* yang artinya menenun atau tenunan. Istilah tekstil mencakup berbagai jenis kain yang dibuat dengan cara ditenun, diikat, dan berbagai macam cara lain yang dikenal dalam pembuatan kain. Menurut Budiyono, tahun 2008 tekstil terbagi menjadi 2, yaitu tekstil struktur dan tekstil hias latar. Rekalatar atau teknik hias latar pada prinsipnya memberikan atau membuat

unsur hias pada suatu permukaan suatu kain. Rekalatar atau teknik desain permukaan tekstil merupakan desain yang ditujukan untuk memperkaya corak permukaan kain. Desain tersebut bisa mengambil bentuk dari benda-benda yang ada di sekeliling manusia atau berbentuk abstrak.

5. Hasil dan Analisis

Gedung Merdeka sebagai bangunan bersejarah dan *landmark* Kota Bandung merupakan bangunan Cagar Budaya yang memiliki potensi visual untuk dijadikan karya visual dengan karakter lokal Bandung. Kota Bandung merupakan Kota Pariwisata Terbaik pada penyelenggaraan Indonesia *Attractiveness Awards* 2018, untuk meneruskan potensi Kota Bandung sebagai kota pariwisata pada generasi muda diwujudkan dengan adanya *Mojang Jajaka* Bandung. Akan tetapi hingga saat ini *Mojang Jajaka* belum memiliki busana yang mewakili karakter lokal Bandung. Disini *fashion* sebagai media komunikasi sebagai sarana menyampaikan pesan melalui penampilan, kurang dimanfaatkan untuk merepresentasikan identitas *Mojang Jajaka* sebagai ikon untuk meningkatkan pemahaman pariwisata dan kebudayaan generasi muda Kota Bandung.

Dalam penelitian ini, peneliti mengolah potensi visual *landmark* Gedung Merdeka dalam bentuk motif dengan karakter lokal Bandung untuk busana *Mojang Jajaka* Bandung. Busana berupa busana semi-formal yang dapat digunakan dalam kegiatan-kegiatan *Mojang Jajaka* Bandung dalam bertugas. Pada garis perancangannya menggunakan siluet tradisional dari busana pada kegiatan *Rebo Nyunda*, yaitu busana pangsi dan kebaya. Motif busananya sendiri

merupakan motif bitmap dengan teknik kolase diaplikasikan pada busana dengan teknik *digital printing* sublimasi.

5.1 Eksplorasi

Pada eksplorasi awal dilakukan pengolahan motif vektor dengan *software* Adobe Illustrator. Eksplorasi ini digambar dengan cara *tracing* pada foto-foto *landmark* Gedung Merdeka ataupun digambar langsung secara digital berdasarkan dari imajinasi penulis dan detail-detail dari foto ataupun observasi. Motif pada eksplorasi ini merupakan motif *landscape* yang memiliki komposisi *single* motif. Kemudian setelah penggambaran digital eksplorasi awal, dilakukan pewarnaan secara digital dengan *software* yang sama.



Gambar 2 Contoh Eksplorasi Awal Motif Vektor

Sumber: (Dokumentasi Pribadi, 2019)

Setelah eksplorasi awal, terdapat eksplorasi lanjutan dimana eksplorasi ini adalah pengembangan dari hasil eksplorasi awal. Pada eksplorasi awal peneliti membuat

motif vektor dari stilasi gedung merdeka yang masih terlihat kaku. Selain itu juga penggambaran motif vektor dan tema warna yang dianggap belum sesuai dengan target market *Mojang Jajaka* Bandung karena belum dengan jelas memperlihatkan karakter dari *landmark* Gedung Merdeka itu sendiri. Sedangkan pada eksplorasi lanjutan ini peneliti membuat motif bitmap dengan *software* Adobe Photoshop. Pada eksplorasi lanjutan pertama peneliti membuat motif bitmap dengan teknik *mirror repeat* dengan foto-foto *landmark* untuk memunculkan karakter asli dari *landmark* Gedung Merdeka.



Gambar 3 Contoh Eksplorasi Lanjutan Motif *Bitmap Mirror Repeat*

Sumber: (Dokumentasi Pribadi, 2019)

Akan tetapi pada eksplorasi *bitmap mirror repeat* kurang memperlihatkan karakter keseluruhan dari gedung. Kemudian pada eksplorasi lanjutan berikutnya peneliti membuat motif bitmap dengan teknik kolase dari foto Gedung Merdeka dari hasil observasi. Eksplorasi lanjutan ini kemudian dikomposisikan dalam bentuk *single motif*

dan repetisi. Setelah evaluasi, pada eksplorasi ini terpilihlah 3 eksplorasi motif yang memiliki warna dan komposisi yang sesuai dengan *target market* dengan pertimbangan berdasarkan prinsip unsur rupa.



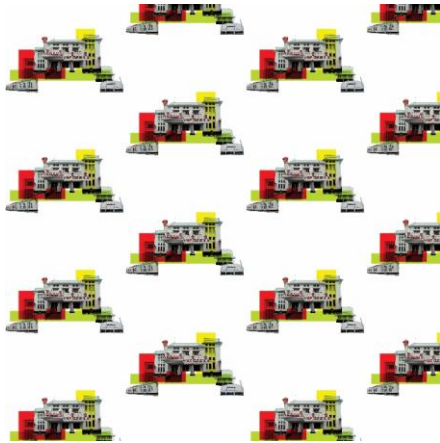
Gambar 4 Eksplorasi Terpilih 1

Sumber: (Dokumentasi Pribadi, 2019)



Gambar 5 Eksplorasi Terpilih 2

Sumber: (Dokumentasi Pribadi, 2019)



Gambar 6 Eksplorasi Terpilih 3

Sumber: (Dokumentasi Pribadi, 2019)

5.2 Desain Perancangan

Sketsa desain pada penelitian ini diwujudkan dengan pengaplikasian kain motif *digital printing* sublimasi pada busana untuk *Mojang Jajaka* Bandung. Perancangan ini mengadaptasi dari busana pada kegiatan *Rebo Nyunda* di Kota Bandung. Maka pada perancangannya peneliti memodernisasi garis-garis rancangan busana khas Sunda yaitu baju pangsi dan kebaya. Rancangan ini terpilih karena paling mencerminkan garis-garis rancangan busana khas sunda, pada baju pangsi dengan kancing pada bagian depan dan garis leher serta lengan. Sedangkan pada kebaya terlihat pada garis leher, bagian lengan dan garis kancing depan yang tertutup, serta pada busana bawahan dengan rok yang mengadaptasi dari samping bawahan kebaya.



Gambar 7 Desain Produk

Sumber: (Dokumentasi Pribadi, 2019)

5.3 Visualisasi Produk

Berikut adalah visualisasi dari produk penelitian yang dihasilkan, yaitu:



Gambar 8 Visualisai Produk Rancangan

Sumber: (Dokumentasi Pribadi, 2019)

6. Kesimpulan

Berdasarkan uraian yang dijelaskan pada laporan penelitian tugas akhir yang berjudul Perancangan Motif yang Terinspirasi dari *Landmark* Gedung

Merdeka untuk Busana *Mojang Jajaka* Bandung, peneliti dapat memberi kesimpulan sebagai berikut:

1. Upaya peneliti untuk memanfaatkan potensi visual *Landmark* Gedung Merdeka dengan cara observasi lapangan hingga menjadi karya visual dalam bentuk motif dengan karakter lokal Bandung. Motif tersebut merupakan motif *bitmap* yang dibuat dengan teknik kolase dengan foto-foto dari *Landmark* Gedung Merdeka saat observasi lapangan, yang kemudian diolah dengan komposisi *single* dan repetisi motif. Hingga akhirnya motif tersebut diaplikasikan dengan teknik sublimasi *digital print* pada bahan timika dan drill.
2. Upaya peneliti merancang busana untuk *Mojang Jajaka* Bandung sebagai media komunikasi melalui *fashion*, sarana untuk meningkatkan citra pariwisata dan pelestarian cagar budaya generasi muda sebagai ikon generasi muda Kota Bandung. Menggabungkan karya visual dengan karakter lokal Bandung berupa motif dengan teknik pengaplikasian motif *digital printing* sublimasi pada kain drill dan timika. Pada garis rancangannya sendiri peneliti memenuhi permintaan dari Paguyuban *Mojang Jajaka* Bandung untuk memakai ciri

khas *parahyangan* pada perancangan busana. Permintaan tersebut diwujudkan dengan mengadaptasi dan modernisasi busana khas Sunda yang dipakai saat kegiatan *Rebo Nyunda* di Kota Bandung yaitu baju pangsi dan kebaya.

3. Upaya peneliti dalam mengolah motif *bitmap* dengan foto-foto *landmark* Gedung Merdeka untuk memperlihatkan dengan jelas karakter lokal asli dari gedung. Serta upaya peneliti untuk mengaplikasikan motif *bitmap* tersebut pada kain dengan teknik *digital print* sublimasi.

7. Daftar Pustaka

- [1] Adams, Laurie Schneider. (2006): *a History of Western Art*. US: McGraw-Hill Higher Education.
- [2] Budiyo, dkk. (2008). *Kriya Tekstil Jilid 1*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- [3] Lynch, Kevin. (1960): *The Image of the City*. United State of America: the Massachusetts Institute of Technology and the President and Fellows of Harvard College.
- [4] Solomon, Michael J & Robolt, Nancy J. (2004): *Consumer Behavior*. New Jersey: Pearson Education, Inc..