

## PENGEMBANGAN MOTIF DENGAN SISTEM RWD MELALUI PENGAYAAN ILUSTRASI *FLAT DESIGN* DENGAN INSPIRASI DAMAR KURUNG

Syarifah Azzahira<sup>1</sup>, Morinta Rosandini<sup>2</sup>, Prafitra Viniani<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Program Studi Kriya Tekstil dan Fashion, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom  
Jl. Telekomunikasi Terusan Buah Batu Bandung, 40257

syazzahira@student.telkomuniversity.ac.id<sup>1</sup>, morintarosandini@telkomuniversity.ac.id<sup>2</sup>  
prafitraviniani@telkomuniversity.ac.id<sup>3</sup>

**Abstrak :** Seni tradisi di Indonesia lebih dekat menggunakan teknik menggambar sistem Ruang Waktu Datar (RWD) yang memanfaatkan cara gambar objek dan tata ungkapan sehingga objek yang disusun dapat menghasilkan ilustrasi yang bercerita. Di sisi lain, ditemukannya kesamaan sistem RWD dan tren ilustrasi *flat design* yaitu bentuk yang berkesan datar sehingga menjadi potensi penggabungan kedua teknik ilustrasi dengan menggunakan inspirasi seni Damar Kurung yang menggunakan sistem RWD. Tujuan penelitian ini adalah menciptakan motif yang lebih inovatif dari penggabungan sistem RWD dengan pengayaan ilustrasi *flat design*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif berupa studi literatur buku dan jurnal, observasi berupa analisa visual untuk memahami karakteristik teknik, wawancara kepada ilustrator, studi brand, dan eksplorasi pengolahan motif dengan memanfaatkan sistem RWD dan pengayaan *flat design* melalui inspirasi Damar Kurung. Hasil akhir dari penelitian ini adalah menciptakan inovasi motif yang diaplikasikan dengan teknik *digital printing* pada lembaran kain dan diterapkan pada busana fashion wanita.

**Kata kunci:** damar kurung, *flat design*, ilustrasi, sistem rwd

**Abstract :** Traditional art in Indonesia more closely uses illustration techniques that can draw by utilizing the way of drawing objects and phrasing so that the objects arranged can tell stories, namely the 'Ruang Waktu Datar' (RWD) system. On the other hand, the similarities between the RWD system and the trend of flat design illustration are found, namely the shape that looks flat so that it becomes the potential for combining the two techniques of illustration using Damar Kurung's art as inspiration using RWD system. This research aims to create more innovative patterns by combining the RWD system with flat design illustrations. This research uses qualitative methods with data collection techniques from literature studies from books and journals, observations in the form of visual analysis to understand technical characteristics, interviews with illustrators, brand studies, and exploration of pattern processing by utilizing the RWD system and flat design styling through the inspiration of Damar Kurung. The final result of this research is to create an innovative pattern that are applied with digital printing techniques on sheets of cloth and fashion clothing for women.

**Keywords:** illustration, rwd system, flat design, damar kurung

## PENDAHULUAN

Motif merupakan istilah untuk setiap elemen dalam sebuah desain yang dapat berupa elemen berulang atau pun elemen tidak berulang (Kight, 2011). Tjandrawibawa (2018), menyatakan bahwa motif pada tekstil umumnya berupa ilustrasi grafis dengan berbagai macam bentuk mulai dari abstrak hingga realis. Seiring berkembangnya tren fashion, ilustrasi mulai diaplikasikan pada busana sehingga dapat menambahkan keunikan dan nilai lebih untuk ditawarkan kepada konsumen. Ilustrasi termasuk dalam salah satu aspek estetika yang dapat dilihat dari warna dan motif (Abraham-Murali & Littrell, 1995). Seni ilustrasi merupakan karya dua dimensi yang memiliki fungsi mencatat atau menceritakan peristiwa pada suatu tempat di suatu masa yang terikat oleh ruang dan waktu. Lukisan pada dinding gua dari zaman prasejarah merupakan ilustrasi yang gambarnya dapat bercerita (Salam, 2017).

Berbagai penelitian menemukan bahwa karya ilustrasi yang bercerita pada gambar prasejarah, primitif, dan anak-anak menggunakan bahasa rupa Ruang Waktu Datar (RWD). Bahasa rupa merupakan teknis menggambar dengan memanfaatkan cara gambar objek (*wimba*) dan tata ungkapan sehingga objek yang disusun dapat bercerita. Kemampuan dari bahasa rupa RWD dalam menyampaikan cerita melalui objek yang digambar menjadikannya sesuatu yang menarik. Sistem RWD menggambar dari aneka arah, jarak, waktu, dan terdapat sebuah sekuen yang terdiri dari beberapa adegan yang tidak terpenjara dalam *frame*. Dalam hal ini, seni rupa tradisi di Indonesia lebih dekat dengan menggunakan sistem RWD yang berkembang dari bahasa rupa primitif (Tabrani, 2005). Di sisi lain, (2021) Apsari menyatakan bahwa seni tradisi Indonesia

berpengaruh dalam ilustrasi *flat design* yang mana mengadaptasi dari visual ilustrasi Indonesia seperti batik, wayang, dan candi dengan bentuk gepeng atau datar. Anindita dan Riyanti (2016) mengungkapkan bahwa *flat design* dianggap memberikan kesan yang lebih *modern, simple, dan playfull* dengan penyederhaan bentuk sehingga warna menjadi elemen penting dalam memperindah tampilan. Berdasarkan hasil pengamatan studi visual, ditemukan adanya kesamaan karakteristik pada visual pengayaan *flat design* dan seni tradisi Indonesia yang menggunakan sistem RWD, dimana *flat design* merupakan bagian yang terdapat di dalam sistem RWD yaitu bentuk yang berkesan datar dan menggambar dengan stilasi. Sistem RWD memiliki cakupan yang lebih luas yaitu teknis ilustrasi yang terdiri dari cara menggambar dan tata ungkapan yang mampu bercerita, sedangkan *flat design* hanya merupakan teknis cara menggambar berupa penyederhanaan bentuk. Oleh karena kesamaan itu ditemukannya potensi penggabungan teknis ilustrasi sistem RWD dan *flat design* untuk menciptakan teknis ilustrasi baru yang lebih inovatif dalam pengembangan inovasi motif yang terus dibutuhkan pengembangannya dengan memanfaatkan bahasa rupa yang ada di Indonesia. Tabrani (2005) mengungkapkan bahwa sejumlah seniman Indonesia menjawab tantangan pada era globalisasi dengan menciptakan dan memanfaatkan konsep seni tradisi untuk karya modern mereka, sehingga dari hal tersebut potensi dari sistem RWD dapat dimanfaatkan dan dikembangkan dalam membuat inovasi motif.

Berdasarkan observasi *online* yang telah dilakukan di Indonesia terdapat beberapa brand yang menggunakan karakter pengayaan *flat design* pada produknya. Brand tersebut diantaranya brand 'Smitten by Pattern', brand 'Liunic on Things' dan brand 'Melekat Sejiwa'. Ketiga brand ini memiliki karakter motif yang serupa, yaitu abstrak, warna *playfull*, bentuk imajinatif, dan terdapat cerita yang ingin disampaikan di dalamnya. Di sisi lain, terdapat seni tradisi Damar Kurung yaitu lentera khas Gresik yang memiliki keunikan motif seperti gambar anak. Bentuk

ragam hiasnya dapat menggambarkan rangkaian objek yang menceritakan kejadian atau peristiwa (Ismoerdjahwati, 2009). Dari hasil analisa studi visual, ditemukan bahwa Damar Kurung memenuhi karakter sistem RWD dalam penggambarannya. Dengan demikian, ditemukannya potensi mengembangkan desain motif dengan memanfaatkan sistem RWD dan pengayaan ilustrasi yang sedang trend pada saat ini yaitu *flat design* melalui inspirasi dari Damar Kurung dalam menciptakan visual baru yang dapat diaplikasikan pada lembaran kain yang kemudian dapat diterapkan pada produk fashion.

## **METODE PENELITIAN**

Metodologi penelitian yang digunakan oleh peneliti menggunakan metode kualitatif. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan yaitu sebagai berikut:

### **1. Studi Literatur**

Metode ini dilakukan dengan cara mencari dan mengumpulkan data berbagai sumber yang meliputi buku, jurnal dan sebagainya yang berhubungan dengan topik penelitian untuk memperoleh data sekunder.

### **2. Observasi**

Observasi dilakukan untuk membuat berbagai macam analisa visual objek penelitian dengan mengamati dan meneliti beberapa brand yang berkaitan dengan penelitian yang diteliti secara *online* melalui Instagram dan google.

### **3. Wawancara**

Metode ini merupakan proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan mewawancarai narasumber yang berhubungan dengan topik penelitian.

### **4. Eksplorasi**

Melakukan eksplorasi awal yaitu menduplikasi seni lukis Damar Kurung, memodifikasi visual, dan komposisi untuk mengolah inovasi motif dari penggabungan sistem RWD dan pengayaan *flat design* secara digital.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Analisa Data Perancangan

Pengembangan motif dari sistem RWD dapat dilakukan dengan melakukan analisa visual dan studi literatur untuk memahami karakteristik dari ilustrasi RWD dan *flat design*, kemudian melakukan wawancara bersama Ibu Diani Apsari terkait perkembangan ilustrasi saat ini ditemukannya potensi dari pengayaan ilustrasi *flat design*, observasi beberapa brand yang menggunakan teknik digital motif untuk mengetahui potensi pengembangan motif dengan karakteristik *flat design*. Melalui metode tersebut ditemukannya potensi penggabungan ilustrasi RWD dengan pengayaan ilustrasi *flat design* yang dari hasil analisa visual kedua teknik ditemukannya memiliki kesamaan karakteristik yaitu *flat design* merupakan bagian yang terdapat di dalam sistem RWD yaitu bentuk yang berkesan datar dan dalam menggambar objek menggunakan stilasi.

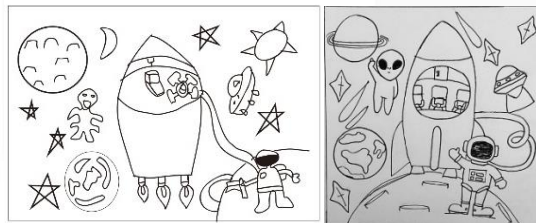
Dalam menciptakan sebuah motif yang inovatif, penelitian ini menggunakan seni lukis Damar Kurung sebagai inspirasi. Damar Kurung yaitu lentera khas Gresik memiliki keunikan motif seperti gambar anak dan penggambarannya dekat dengan menggunakan sistem RWD yaitu penggambaran terhadap suatu kejadian dalam ruang dan waktu yang lebih dari satu kejadian dalam satu media gambar. Setelah melakukan analisa visual terhadap seni lukis Damar kurung untuk memahami karakteristiknya, tahap berikutnya adalah melakukan eksplorasi awal dengan menduplikasi gambar bahasa rupa anak yang bertujuan menemukan cara yang tepat untuk mengolah motif menggunakan teknik ini.

### Tahap Eksplorasi

#### Eksplorasi awal

Menduplikasi dan memodifikasi gambar anak untuk memahami teknik pengolahan sistem RWD. Kemudian menduplikasi gambar dengan inspirasi seni

lukis Damar Kurung yang bertujuan untuk mengenal dan memahami karakteristik Damar Kurung yang menggunakan sistem RWD. Dari hasil eksplorasi dapat disimpulkan bahwa Karya lukis Damar Kurung merupakan gambar datar yang bergerak dalam ruang dan waktu dengan mengabaikan perspektif sehingga dalam satu *frame* terdapat sekat yang memisahkan beberapa bagian yang setiap bagiannya mampu menceritakan beberapa kejadian atau adegan. Pengolahan bentuk objek menggunakan stilasi yang polos dan imajinatif sehingga bentuknya terkesan aneh dan unik. Selain itu objek yang divisualisasikan dapat berupa simbol yang memiliki makna yang memiliki cerita di dalamnya, seperti kegunaan daun yang merupakan representasi dari suasana di luar ruangan, serta penggunaan garis ekspersif seperti garis panah yang dibuat secara tegas dan spontan yang tidak hanya sebagai isen-isen namun juga melambangkan arah angin ketika aktivitas sedang berlangsung. Selain itu penggambarannya tampak samping seperti relief pada candi.



Gambar 1 Duplikasi dan modifikasi gambar anak

Sumber: Dokumentasi penulis, 2022



Gambar 2 Duplikasi gambar dengan inspirasi seni lukis Damar Kurung

Sumber: Dokumentasi penulis, 2022

### Eksplorasi Lanjutan







Melakukan stilasi modifikasi bentuk dari lukisan Damar Kurung dengan pengayaan baru yang lebih imajinatif dan melakukan pewarnaan menggunakan warna cerah, *blocking* warna, dan *playfull* seperti karakteristik pada seni Damar Kurung dan *flat design*. Stilasi modifikasi dari Damar Kurung mengambil inspirasi dari *trend forecast S/S 2022* yaitu mengangkat konsep “Innerchild” yang identik dengan sifat kekanak-kanakan dengan warna *cheerfull* dan *bold* dengan bentuk gambar seperti karakter gambar anak serta penggunaan garis sebagai elemen dekoratif. Pewarnaan memanfaatkan tekstur *brush* yang telah dibuat untuk menambahkan nilai autentik yang terdapat dari seni lukis Damar Kurung, kemudian menggunakan fitur *clipping mask* untuk mewarnai objek serta memasukkan motif baju. Tahap stilasi, pewarnaan dan membuat komposisi motif dilakukan secara digital menggunakan aplikasi Adobe Illustrator.



Gambar 3 *Patternboard*







sumber: Dokumentasi penulis, 2022




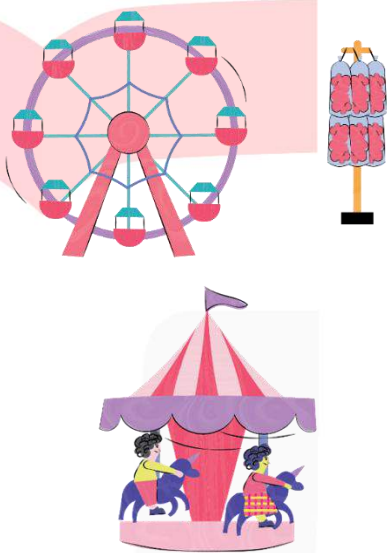
Tabel 1 Eksplorasi lanjutan dengan inspirasi damar kurung

No	Motif Inspirasi	Stilasi Motif	Warna
1.			<ul style="list-style-type: none"> <li>C=36 M=62 Y=0 K=0 1</li> <li>C=100 M=97 Y=20 K=8 1</li> <li>C=0 M=85 Y=37 K=0 1</li> <li>C=2 M=23 Y=5 K=0 1</li> <li>C=1 M=46 Y=99 K=0 1</li> <li>C=11 M=1 Y=70 K=0 1</li> </ul>
<p>Keterangan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Gambar terinspirasi dari ilustrasi cerita anak-anak dan wanita yang sedang bermain bersama di rumah. Stilasi figur wanita sedang duduk bersimpuh menggunakan rok bermotif yang terinspirasi dari figur wanita di Damar Kurung. Stilasi figur wanita dan anak kecil yang sedang bermain dengan boneka dan dua orang anak yang sedang bermain congklak.</li> </ul>			
2.			<ul style="list-style-type: none"> <li>C=100 M=97 Y=20 K=8 1</li> <li>C=36 M=62 Y=0 K=0 1</li> <li>C=0 M=85 Y=37 K=0 1</li> <li>C=11 M=1 Y=70 K=0 1</li> </ul>
<p>Keterangan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Figur wanita di dapur yang sedang memasak ayam gulai dan juga pepes sebagai ciri khas makanan lokal dengan beberapa objek pendukung seperti panci, kompor, rak, dan meja yang dibuat lebih modern dengan karakter yang polos, serta diberikan garis yang digambar secara spontan sebagai elemen dekoratif.</li> </ul>			
			<ul style="list-style-type: none"> <li>C=100 M=97 Y=20 K=8 1</li> <li>C=36 M=62 Y=0 K=0 1</li> <li>C=100 M=97 Y=20 K=8 1</li> <li>C=2 M=23 Y=5 K=0 1</li> <li>C=1 M=46 Y=99 K=0 1</li> <li>C=11 M=1 Y=70 K=0 1</li> </ul>







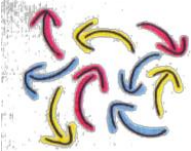




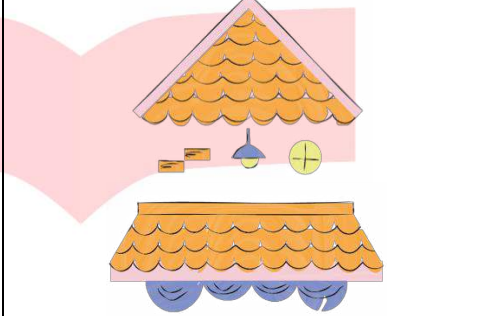
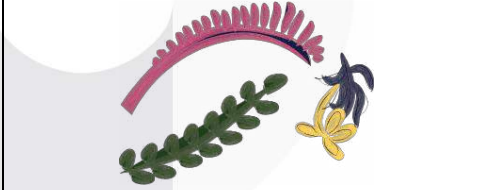

Syarifah Azzahira, Morinta Rosandini, Prafitra Viniani  
 PENGEMBANGAN MOTIF DENGAN SISTEM RWD MELALUI PENGGAYAAN ILUSTRASI *FLAT DESIGN* DENGAN  
 INSPIRASI DAMAR KURUNG

	<p>Keterangan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Gambar terinspirasi dari lukisan Damar Kurung yaitu seorang wanita yang sedang berjalan bersama anaknya di pasar sambil membawa balon.</li> </ul>		
			
<p>Keterangan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Gambar terinspirasi dari lukisan Damar Kurung yaitu figur yang sedang duduk bersama di atas kursi sambil meminum teh celup dengan penggambaran yang khas.</li> <li>Figur wanita dibuat menggunakan kerudung. Stilasi pendukung berupa kursi, meja, gelas, toples kue dengan penggambaran yang polos serta diberikan garis yang digambar secara spontan sebagai elemen dekoratif seperti garis pada kening yang menandakan figur berupa orang tua.</li> </ul>			
			
<p>Keterangan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Gambar terinspirasi dari lukisan Damar Kurung yang menggambarkan aktivitas jual beli antara pedagang yang menggunakan gerobak dan seorang pembeli.</li> <li>Stilasi bentuk berupa seorang pria yang berjalan bakso gerobak dengan pengolahan bentuk dengan unsur lokal seperti menambahkan mangkok ayam jago yang khas. Stilasi gerobak es dung dung dengan penggambaran gerobak serta loncengnya yang khas.</li> </ul>			

			<p>C=100 M=97 Y=20 K=8.1</p> <p>C=36 M=62 Y=0 K=0.1</p> <p>C=0 M=85 Y=37 K=0.1</p> <p>C=1 M=46 Y=99 K=0.1</p> <p>C=11 M=1 Y=70 K=0.1</p>
<p>Keterangan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gambar terinspirasi dari lukisan Damar Kurung yaitu aktivitas sedang bermain sepeda.</li> <li>• Stilasi bentuk berupa figur wanita yang sedang bermain sepeda penggambaran yang polos serta diberikan garis yang digambar secara spontan sebagai elemen dekoratif.</li> </ul>			
			<p>C=36 M=62 Y=0 K=0.1</p> <p>C=100 M=97 Y=20 K=8.1</p> <p>C=0 M=85 Y=37 K=0.1</p> <p>C=2 M=23 Y=5 K=0.1</p> <p>C=1 M=46 Y=99 K=0.1</p> <p>C=11 M=1 Y=70 K=0.1</p>
<p>Keterangan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gambar terinspirasi dari ilustrasi yang menggambarkan aktivitas di wahana permainan pada carnival atau pasar malam yang identik dengan sifat yang kekanak-kanakan.</li> <li>• Stilasi bentuk berupa figur anak-anak yang sedang bermain di wahana permainan komedi putar serta stilasi objek pendukung yaitu bianglala dengan penggambaran yang polos serta diberikan garis yang digambar secara spontan sebagai elemen dekoratif. - Gambar terinspirasi dari ilustrasi yang menggambarkan aktivitas di wahana permainan pada pasar malam. Stilasi permen kapas kemasan yang khas seperti yang dijual oleh pedagang lokal.</li> </ul>			

Syarifah Azzahira, Morinta Rosandini, Prafitra Viniani  
 PENGEMBANGAN MOTIF DENGAN SISTEM RWD MELALUI PENGGAYAAN ILUSTRASI *FLAT DESIGN* DENGAN  
 INSPIRASI DAMAR KURUNG

			<ul style="list-style-type: none"> <li>C=88 M=42 Y=77 K=39.1</li> <li>C=100 M=97 Y=20 K=8.1</li> <li>C=36 M=62 Y=0 K=0.1</li> <li>C=100 M=97 Y=20 K=8.1</li> <li>C=0 M=85 Y=37 K=0.1</li> <li>C=2 M=23 Y=5 K=0.1</li> <li>C=1 M=46 Y=99 K=0.1</li> <li>C=11 M=1 Y=70 K=0.1</li> <li>C=11 M=1 Y=70 K=0.1</li> </ul>
<p>Keterangan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Stilasi kendaraan berupa mobil yang dibuat lebih melengkung dengan roda mobil yang lebih sederhana. Terdapat stilasi becak dengan penumpangnya yang merupakan salah satu transportasi dalam kebudayaan lokal.</li> <li>• Terdapat stilasi figur laki-laki, anak-anak, dan wanita dengan bentuk setengah badan yang menandakan objek berada di dalam mobil. Kemudian diberikan garis yang digambar secara spontan sebagai elemen dekoratif.</li> </ul>			
			<ul style="list-style-type: none"> <li>C=1 M=46 Y=99 K=0.1</li> <li>C=88 M=42 Y=77 K=39.1</li> </ul>
<p>Keterangan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Stilasi bentuk pohon dibuat lebih <i>clean</i> dengan mengikuti bentuk khas dari bentuk aslinya namun dibuat lebih melengkung.</li> </ul>			
			<ul style="list-style-type: none"> <li>C=100 M=97 Y=20 K=8.1</li> </ul>
<p>Keterangan :</p> <p>Garis zig-zag yang merupakan representasi dari langit dibuat dengan guratan <i>brush</i> yang dilukis secara spontan.</p>			
			<ul style="list-style-type: none"> <li>C=0 M=85 Y=37 K=0.1</li> <li>C=36 M=62 Y=0 K=0.1</li> <li>C=1 M=46 Y=99 K=0.1</li> </ul>

	<p>Keterangan :                  Stilasi bentuk panah yang dibuat dengan goresan <i>brush</i> secara spontan serta menggunakan garis tambahan sebagai elemen dekoratif.</p>	
		
	<p>Keterangan :                  Stilasi bentuk titik-titik yang dibuat dengan <i>brush</i> berbentuk spiral secara spontan dengan tekstur <i>brush</i> yang terlihat jelas.</p>	
		
	<p>Keterangan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Stilasi atap terinspirasi dari bentuk atap pada kebanyakan rumah di Indonesia yaitu memiliki pola bergelombang.</li> <li>• Selain itu stilasi berbentuk segitiga di bawah atap dimodifikasi dengan bentuk melengkung menyerupai renda, serta stilasi pendukung tambahan seperti lampu dan jendela kecil.</li> </ul>	
		
	<p>Keterangan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Stilasi dari daun dibuat dengan karakter yang <i>clean</i> menggunakan <i>brush</i> sehingga terlihat tekstur dan guratan yang khas seperti terdapat beberapa bagian dengan garis tipis.</li> <li>• Bentuk dahan daun dibuat lebih melengkung dan ada yang menyerupai bunga dengan tambahan outline sebagai dekoratif.</li> </ul>	
		

Keterangan : Bentuk stilasi burung dibuat lebih sederhana dengan memasukkan tekstur <i>brush</i> serta menggunakan outline sebagai elemen dekoratif.
---



Sumber: Dokumentasi penulis, 2022



Kesimpulan:

- Stilasi bentuk dari figur wanita dibuat khas yaitu bahu yang melengkung dan proporsi tubuh lebih besar dengan kepala dan leher yang menyatu serta terlihat panjang seperti karakter gambar pada Damar Kurung. Sedangkan proporsi tubuh anak kecil memiliki kaki yang lebih pendek.
- Figur wanita dibuat menggunakan kerudung yang mencerminkan kebudayaan lokal.
- Menggunakan garis tebal warna hitam menjadi elemen dekoratif seperti mempertegas bentuk objek dan garis-garis abstrak untuk menggambarkan rambut.

Tahap berikutnya adalah eksplorasi komposisi motif dengan menggunakan stilasi bentuk dari lukisan Damar Kurung yang mengacu kepada *patternboard* yang memasukkan cerita berupa kenangan yang identik dengan cerita masa kecil seperti melakukan perjalanan bersama keluarga, berlibur ke rumah nenek, dan bermain ke pasar malam.

Tabel 2 Eksplorasi Komposisi Motif

No.	Komposisi Motif	Keterangan
1.		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Komposisi motif merepresentasikan ciri khas karakter gambar pada Damar Kurung yaitu penggambaran beberapa adegan yang dibagi dengan sekat yang tebal dan terdapat bentuk diamond sebagai dekoratif.</li> <li>• Gambar datar yang tidak memiliki perspektif dan volume sehingga objek disusun sejajar, jika objek digambar di atas garis sekat maka objek tersebut berada di belakang atau objek tersebut berada di atas objek lainnya.</li> <li>• Latar komposisi motif bewarna terang membuat objek yang disusun kontras. <i>Brush</i> dan renda bewarna ungu pada setiap adegan yang dibagi oleh sekat menciptakan harmoni dalam motif.</li> </ul>
2.		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Komposisi motif memanfaatkan stilasi bentuk dari garis zig-zag sebagai sekat yang membagi beberapa adegan cerita dengan sehingga komposisi terlihat <i>seamless</i>.</li> <li>• Objek yang disusun sejajar dan menumpuk, jika objek digambar di atas garis sekat maka objek tersebut berada di belakang atau objek tersebut berada di atas objek lainnya.</li> <li>• Latar komposisi motif memiliki warna berbeda dalam membagi adegan seperti kejadian di dalam rumah memiliki latar bewarna pink.</li> </ul>

<p>3.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Komposisi motif merepresentasikan ciri khas karakter gambar pada Damar Kurung yaitu penggambaran beberapa adegan yang dibagi dengan sekat yang tebal dan terdapat bentuk diamond sebagai dekoratif.</li> <li>• Objek disusun sejajar dan menumpuk, jika objek digambar di atas garis sekat maka objek tersebut berada di belakang atau objek tersebut berada di atas objek lainnya.</li> <li>• Latar komposisi motif berwarna motif terang yang membuat objek yang disusun kontras. Setiap pohon diletakkan pada pinggir motif. Bagian tengah motif terdapat brush zig-zag dengan warna ungu untuk agar motif bagian tengah lebih menonjol.</li> </ul>
<p>4.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Komposisi motif menggunakan sekat yang tebal dan terdapat bentuk diamond sebagai dekoratif.</li> <li>• Objek disusun sejajar dan menumpuk, jika objek digambar di atas garis sekat maka objek tersebut berada di belakang atau objek tersebut berada di atas objek lainnya.</li> <li>• Latar komposisi motif berwarna terang yang membuat objek yang disusun kontras. Memanfaatkan border sebagai frame dan menjadikan komposisi utama motif sebagai <i>center of interest</i>.</li> </ul>

Kesimpulan :

Penggambaran cerita dengan penuh keceriaan, gambar datar yang tidak memiliki perspektif dan volume sehingga objek disusun sejajar, menumpuk, bahkan seperti memutar. Menggunakan teknik sistem RWD yaitu tata ungkapan dalam menyusun objek-objek agar dapat menceritakan beberapa adegan, latar, dan waktu dalam satu bidang. Komposisi motif yang dibuat merepresentasikan cara pengolahan visual pada lukisan Damar Kurung yang menggunakan simbol dalam membangun suasana seperti pohon, daun, dan panah yang merepresentasikan kejadian terjadi di luar ruangan.

#### **Aplikasi pada Produk**

Pengaplikasian hasil akhir inovasi motif menggunakan teknik *digital printing* yang mampu mengejar teknik pewarnaan *blocking* dengan hasil warna yang tajam dengan kualitas tinggi. Produk yang dihasilkan berupa dua busana wanita *ready to wear* dengan Siluet yang terinspirasi dari pakaian vintage anak berupa *borrowed from a sailor* yang memberikan kesan polos dengan *cutting* busana yang simple namun terdapat sisi *playfull* dan dipadukan dengan motif penuh warna. Menggunakan warna *blocking* dan kontras sehingga peletakkan motif menjadi *center of interest* pada busana. Bentuk siluet busana lurus sehingga motif dapat terlihat dengan jelas.





Gambar 4 Sketsa produk akhir

Sumber: Dokumentasi penulis, 2022



Gambar 5 Foto produk akhir

Sumber: Dokumentasi penulis, 2022

## KESIMPULAN

Proses perancangan pada penelitian ini menggunakan metode kualitatif berupa studi literatur, wawancara, melakukan analisis visual terhadap karya-karya yang menggunakan teknis menggambar RWD dan pengayaan *flat design*, dan observasi terhadap beberapa brand di Indonesia yang menggunakan *digital textile printing* sehingga dapat mengetahui cara yang tepat dalam perancangan motif. Dalam menciptakan inovasi motif dari sistem RWD melalui pengayaan *flat design* sebagai tujuan penelitian ini, maka dibutuhkannya pemahaman terhadap karkater dan cara pengolahan kedua teknik tersebut. Pengolahan motif inovatif dengan inspirasi seni Damar Kurung, dilakukan adalah eksplorasi awal yaitu membuat duplikasi motif dari seni Damar Kurung untuk mengetahui cara penggambaran ilustrasinya yang khas. Kemudian melakukan eksplorasi lanjutan yaitu melakukan stilasi dari memodifikasi visual objek pada lukisan Damar Kurung dengan mengacu pada konsep *patternboard*. Proses pewarnaan objek menggunakan *brush* sehingga menghasilkan tekstur yang halus dan tidak memiliki *shading* berlebih. Komposisi motif yang dilakukan tetap merepresentasikan ciri khas Damar Kurung dalam menyusun objek yang terdapat pada beberapa kejadian atau adegan pada waktu dan latar yang berbeda menggunakan sekat. Pengaplikasian hasil akhir inovasi motif pada penelitian ini berupa *single pattern* yang diaplikasikan menggunakan teknik *digital printing* yang kemudian diterapkan pada produk fashion berupa busana *ready to wear* yang dipilih berdasarkan hasil analisa brand pembanding dan pertimbangan desain busana yang menghasilkan motif tanpa adanya perpotongan.

## DAFTAR PUSTAKA

Abraham-Murali, L., & Littrell, M. A. (1995). Consumers' Conceptualization of Apparel Attributes. *Clothing and Textiles Research Journal*, 13(2), 65–74. <https://doi.org/10.1177/0887302X9501300201>

Anindita, M., & Riyanti, T. (2016). *TREN FLAT DESIGN DALAM DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*.

Briggs-Goode, A., & Russell, A. (2011). Printed textile *design*. In *Textile Design: Principles, Advances and Applications* (pp. 105–128). Elsevier Ltd.

Field, Joshua. (2018). *An Illustrated Field Guide to the Elements and Principles of Art+ Design*. United States.

Hasanudin, D., & Adityawan, O. (n.d.). *Perkembangan Flat Design dalam Web Design dan User Interface (UI)*.

Ismoerdjahwati, I. (2014). BUDAYA NUSANTARA MELALUI DAMAR KURUNG : Analisis Bahasa Rupa. *Jurnal Budaya Nusantara*, 1(1), 84–91.

Kight, Kimberly. (2011). *A Field Guide to Fabric Design*. China: Stash Books.

Rosandini, M., & Kireina, Y. (2020). Kajian bahasa rupa pada batik gendongan lasem motif pohon hayat dan satwa. *Jurnal Gelar*, 18, 16-22

Salam, S. (2017). *SENI ILUSTRASI: ESENSI, SANG ILUSTRATOR, LINTASAN, PENILAIAN*.

Sakre, T., & Koeshandar, I. (2019). Digitalisasi Desain Gambar Damar Kurung sebagai Bentuk Revitalisasi Warisan Kebudayaan Takbenda. *Proseding Seminar Nasional & Pameran Hasil Penelitian Dan Pengabdian Pada Masyarakat: Ketahanan Budaya Lokal Di Era Digital*, 45–50.

Tabrani, P. (2018). Prinsip-Prinsip Bahasa Rupa. *Jurnal Budaya Nusantara*, 1(2), 173–195. <https://doi.org/10.36456/b.nusantara.vol1.no2.a1579>

Tabrani, Primadi. 2005. *Bahasa Rupa*. Kelir. Bandung

Utama, M. W. P. (2015). *ESTETIKA SENI LUKIS KARYA MASMUNDARI*. <https://docplayer.info/45525939-Eстетika-seni-lukis-karya-masmundari.html>