

PENGOLAHAN MOTIF DENGAN INSPIRASI HASIL GAMBAR “ODGJ” DENGAN TEMA HAL YANG DIINGINKAN DAN BELUM TERCAPAI MENGUNAKAN TEKNIK BLOCK PRINTING

Afifah Rizqaningsih Sumarwan¹, Ahda Yunia Sekar Fardhani², Marissa Cory Agustina Siagian³

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

afifahrizqa@student.telkomuniversity.ac.id¹, ahdayuniasekar@telkomuniversity.ac.id²,
marissasiagian@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak : Gangguan jiwa merupakan penyakit yang masih menakutkan bagi sebagian orang. Hal ini dikarenakan masyarakat beranggapan bahwa penderita gangguan jiwa cenderung menyakiti orang lain, yang membuat mereka sering terabaikan atau terintimidasi, padahal tidak semua orang dengan gangguan jiwa melakukan hal seperti itu, contohnya adalah pengidap gangguan jiwa yang diajak berkomunikasi oleh Yuyu Yuningsih. Pada penelitian sebelumnya, Yuyu Yuningsih membuat komposisi motif yang terinspirasi dari hasil gambar orang dengan gangguan jiwa dengan menggunakan teknik batik. Dari penelitian Yuyu, penulis melihat adanya potensi memaksimalkan komposisi motif menjadi sebuah komposisi yang lebih beragam juga adanya potensi penggunaan teknik lain selain teknik batik yaitu *block printing*. *Block printing* sendiri merupakan salah satu teknik cetak tertua yang ada di muka bumi, hasil dari *block printing* memiliki ciri khas akan ketidaksempurnaannya yang serupa dengan hasil tangan orang dengan gangguan jiwa. Dengan adanya penelitian ini penulis berharap motif yang dikembangkan dengan komposisi yang lain dan teknik cetak *block printing* dapat menjadi sebuah inovasi perkembangan motif dalam dunia fesyen dan tekstil, juga hasil dari penelitian ini akan bisa dimanfaatkan untuk dijadikan prototype produk fesyen.

Kata kunci : ODGJ, *block printing*, motif

Abstract : *Mental disorders is a diseases that are still scary for some people. This because people think that someone with mental disorders tend to hurt others, which makes them often neglected or intimidated, even though not all people with mental disorders do things like that, for example, people with mental disorders who are communicated with Yuyu Yuningsih. In a previous study, Yuyu Yuningsih made a composition of patterns inspired by a handdrawn of people with mental disorders using batik techniques. From Yuyu's research, the author sees the potential for maximizing the composition of patterns into a more diverse composition as well as the potential for using other techniques besides batik, namely block printing. Block printing itself is one of the oldest printing techniques on earth, the result of block printing is characterized by its imperfections which are similar to the handdrawn results of people with mental disorders. With this research, the author hopes that the patterns developed with other compositions and block printing printing techniques can become an innovation in the*

development of patterns in the world of fashion and textiles, also the results of this research can be used as prototypes for fashion products.

Keywords : ODGI, block printing, pattern

PENDAHULUAN

Gangguan jiwa merupakan penyakit yang masih menakutkan bagi sebagian orang. Hal ini dikarenakan masyarakat beranggapan bahwa penderita gangguan jiwa cenderung menyakiti orang lain, yang membuat mereka sering terabaikan atau terintimidasi. Stigma masyarakat kebanyakan menganggap bahwa orang dengan gangguan jiwa selalu dapat bertindak kriminal atau menyakiti, padahal tidak semua orang dengan gangguan jiwa melakukan hal seperti itu, contohnya adalah orang dengan gangguan jiwa yang diajak berkomunikasi oleh Yuyu Yuningsih. Yuyu Yuningsih dalam penelitian sebelumnya membuat motif yang terinspirasi dari hasil gambar orang pengidap gangguan jiwa, dari hasil motif yang ia kumpulkan, Yuyu menggunakan teknik batik untuk mengaplikasikan motif pada kain. Selain batik sebenarnya masih banyak teknik rekalar lain, yaitu ada beading, stitching, tiedye, digital printing, sablon, dan block printing. Penulis memilih block printing sebagai teknik cetak karena block printing memiliki karakteristik yang unik yaitu ketidaksempurnaan dari hasilnya (Shadrina, 2019) seperti hasil gambar orang pengidap gangguan jiwa yang tidak sempurna namun memiliki makna didalamnya.

Menurut Ganguly & Amrita (2013), Dalam seni grafis, Block printing merupakan salah satu bagian dari teknik cetak tinggi. Teknik ini diyakini berasal dari Cina sejak awal abad ke – 3 dan mulai disebar ke negara Eropa pada abad ke – 4 (Ramadhan & Irawan, 2021). Seni ini pertama kali berkembang di Cina menjelang awal abad ke-3. Oleh karena itu, pemilik asalnya tetap bisa diperdebatkan. Namun demikian, teknik block printing ini dianggap sebagai metode pencetakan tertua dan salah satu teknik pencetakan yang paling ramah lingkungan yang ada (Fobiri & Team, 2021). Dari

penelitian Yuningsih (2021), Penulis mengambil Tema Sample-1 : "Hal yang diinginkan dan belum tercapai", berisi gambar tentang keinginan mereka yang belum tercapai dan ingin mereka lakukan saat sembuh nanti. Penulis ingin memanfaatkan hasil gambar yang telah dikumpulkan oleh Yuningsih (2021) dari para pengidap gangguan jiwa di Yayasan Mentari Hati dengan memaksimalkan eksplorasi pada hasil gambar ODGJ yang sudah ada sebelumnya dengan menggunakan teknik rekalar block printing, selain itu dengan pengembangan motif ini, Penulis juga ingin menyampaikan pesan dan arti dari hasil guratan tangan mereka.

Sifat dari penelitian ini adalah curiosity dengan metode penelitian studi literatur dari mengumpulkan data-data tertulis dari peneliti sebelumnya, penulis juga melakukan wawancara dengan peneliti sebelumnya tentang penelitian yang beliau bahas, dan melakukan eksplorasi untuk mengembangkan motif dari hasil gambar ODGJ. Hasil akhir dari penelitian ini berupa pengolahan motif yang terinspirasi dari hasil gambar orang dengan gangguan jiwa dengan tema "Hal yang diinginkan dan belum tercapai", penelitian ini menggunakan plat cetak MDF dengan menggunakan tinta Fabric Ink dan hasil dari komposisi motif pada lembaran kain memiliki peluang untuk dijadikan prototype produk fashion.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah

a. Studi Literatur.

Penulis mengumpulkan data dari jurnal-jurnal tentang topik yang berkaitan untuk kemudian dijadikan sebagai acuan dalam penelitian ini.

b. Wawancara

Penulis melakukan perbincangan via online dengan peneliti sebelumnya terkait dengan penelitiannya.

c. Eksplorasi

Penulis melakukan eksplorasi untuk mengembangkan motif dari hasil gambar orang dengan gangguan jiwa pada lembaran kain.

HASIL DAN DISKUSI

Data Literatur

A. Unsur-Unsur Desain

Menurut buku Dasar Desain Dwimatra yang ditulis oleh Said (2006), terdapat empat kelompok unsur utama desain, yaitu:

1. Unsur konsep, terdiri atas: titik, garis, bidang, dan gempal/ bentuk trimatra.
2. Unsur rupa, terdiri atas: raut, ukuran, warna, dan barik (tekstur).
3. Unsur pertalian, terdiri atas: arah, kedudukan, ruang, dan gaya berat.
4. Unsur peranan, terdiri atas: raut tiruan, makna, dan tugas.

a. Unsur Konsep

1. Titik

Titik tidak memiliki panjang dan lebar, merupakan pangkal dan ujung sepotong garis, dan merupakan perpotongan atau pertemuan antara dua garis.

2. Garis

Garis adalah beberapa buah titik yang bersambungan satu dengan lainnya. Garis yang berupa sederetan titik tersebut bersifat konsep, bukan rupa, sebab yang kita lihat tetap sederetan titik.

3. Bidang

Bidang merupakan batas terluar dari sebuah benda trimatra. Sebuah bidang mempunyai panjang dan lebar, tanpa tebal, mempunyai kedudukan dan arah. Bentuk sebuah bidang dapat beraneka ragam.

4. Gempal

Jalan yang dilalui sebuah bidang yang bergerak (ke arah yang bukan dirinya) membentuk sebuah bentuk trimatra (gempal). Gempal mengambil ruang dan terbungkus oleh bidang.

b. Unsur Rupa

1. Raut

Segala benda yang dapat dilihat memiliki raut sebagai penampilan diri yang paling utama dari benda itu. Raut sebuah benda dapat saja hanya polos dengan ukuran tertentu, namun raut dapat pula memiliki ukuran, warna, dan barik tertentu.

2. Bentuk

- Bentuk berupa titik.

Bentuk sebuah titik akan tampak besar jika terletak dalam bingkai acuan yang kecil, dan akan tampak kecil jika ditempatkan dalam bingkai acuan yang besar.

- Bentuk berupa garis.

Bentuk sebuah titik akan tampak besar jika terletak dalam bingkai acuan yang kecil, dan akan tampak kecil jika ditempatkan dalam bingkai acuan yang besar.

- Bentuk berupa bidang.

Pada permukaan dwimatra, segala bentuk pipih yang bukan titik atau garis digolongkan ke dalam bidang. Bidang dikelilingi oleh garis konsep yang menjadi pinggir bentuk tersebut. Sifat dan pertalian di antara garis konsep itu menentukan raut bidang.

3. Ukuran

Semua raut memiliki ukuran. Ukuran itu relatif jika kita berbicara tentang besar dan kecil, tetapi dapat juga diukur dengan pasti. Bila kita melihat sebuah benda, biasanya kita membandingkan besar-kecilnya benda itu terhadap benda lain atau ukuran antar unsur-unsur yang membentuknya. Namun pada umumnya, dalam membandingkan ukuran sebuah benda, tanpa disadari, kita cenderung membandingkannya dengan ukuran tubuh kita atau benda yang berada disekitarnya.

4. Warna

Sebuah raut yang ada dalam ruang dapat dibedakan dari sekelilingnya oleh warnanya. Warna adalah kesan yang ditimbulkan oleh cahaya pada mata, bila tidak ada cahaya maka mata kita hanya dapat melihat kegelapan. Warna-warna yang dapat tertangkap oleh mata normal hanya berkisar pada spektrum dari warna merah sampai dengan ungu, sedang antara spektrum warna infra red (inframerah) ke atas dan ultra violet (ultra-ungu) ke bawah hanya dapat dilihat dengan mempergunakan peralatan khusus.

a. Warna Primer

Merah, biru, dan kuning, ketiga warna tersebut adalah yang disebut warna primer atau warna dasar.

b. Warna Sekunder

Warna sekunder adalah warna yang terlahir dari hasil percampuran dua warna primer.

c. Warna tengah/intermediate color

Biasa pula disebut warna perantara, yaitu warna yang berada antara warna primer dengan warna sekunder, atau percampuran antara satu warna primer dan satu warna sekunder yang berdekatan pada lingkaran warna.

d. Warna tersier

Warna tersier atau warna ketiga adalah hasil dari percampuran dua warna sekunder, yang terdiri atas tiga warna coklat.

e. Warna kuartier

Warna kuartier atau warna keempat adalah hasil percampuran dua warna tersier (warna ketiga), yang terdiri atas tiga warna coklat yang berbeda dengan coklat sebelumnya.

f. Warna sebagai symbol

Warna dapat dipergunakan untuk melambangkan suatu sifat tertentu, berikut adalah beberapa makna simbolik warna :

- Merah : berani, semangat, gairah, cinta, merah, panas, menyala, riang, manis, dan ber- kobar-kobar.
- Jingga : kekeringan, kebahagiaan, bercita-cita, riang, dan gembira.

- Kuning : mulia, keagungan, ketinggian martabat, luhur, mahal, riang, bijaksana, setia.
- Hijau : harapan, muda, tumbuh, subur, damai.
- Biru : setia, misteri, damai, simpatik, dingin, tenang, dipercaya, berkesan kebenaran
- Ungu : riang, misterius, berduka.
- Roose : tenteram, riang, romantis.
- Coklat : tabah, stabil, subur.
- Putih : suci, murni, sedih, pasif, menyerah.
- Hitam : gelap, kematian, berat, berkabung, ke- sungguhan.

5. Barik

Barik atau tekstur berasal dari kata *texture* (Bhs.Inggris). Barik adalah nilai raba permukaan benda, biasa pula disebut rasa bahan; merupakan keadaan permukaan suatu benda.

B. Prinsip dan elemen desain

Fitur desain, elemen dan prinsip desain, bisa disebut bahasa seni dan desain. Mendesain dapat diartikan menghubungkan dan menyusun secara visual komponen atau elemen untuk membuat efek. Ruang, garis, bentuk, bentuk, warna, nilai, dan tekstur adalah elemen desain yang digunakan seniman dan desainer untuk membuat desain. Menurut Anggarini (2012) dalam bukunya yang berjudul Diktat Pengantar Desain Grafis, sebuah karya desain biasanya merupakan gabungan dari beberapa elemen desain yang prosesnya mengacu pada prinsip desain. Prinsip ini

harus selalu dipegang oleh desainer dalam membuat karya agar hasilnya berkuallits. Prinsip-prinsip tersebut adalah :

1. Kesatuan (*unity*)

Kesatuan merupakan prinsip hubungan. Kesatuan dapat dicapai apabila unsur rupa saling melengkapi satu sama lain.

2. Proporsi (kesebandingan)

Proporsi merupakan perhubungan antara satu elemen dengan elemen lainnya. Meliputi sesuatu yang memiliki bidang & ruang.

3. Irama (ritme)

Irama adalah gerak pengulangan atau gerak mengalir yang teratur dan berkelanjutan. Irama biasanya dicapai dengan repetisi atau pengulangan.

4. Keseimbangan (*balance*)

Keseimbangan dibagi menjadi dua, yaitu simetris & asimetris. Keseimbangan simetris berpusat pada garis tengah, sementara keseimbangan asimetris tidak terlihat sama pada kedua sisinya.

5. Fokus (*emphasis*)

Fokus terjadi saat sebuah elemen atau objek dalam komposisi desain bersifat kontras dengan objek lainnya. Saat kekontrasan terjadi, secara otomatis mata audiens akan tertuju pada objek tersebut disbanding objek lainnya.

C. Motif

Suatu kegiatan menyusun dan memadukan bentuk-bentuk dasar seperti garis, dan sebagainya agar menjadi sebuah satu kesatuan gambar yang memiliki nilai estetika, seni, dan orisinal, merupakan definisi dari mencipta gambar atau motif (Suhersono, 2004). Motif merupakan ornamen, ornamen sendiri berasal dari bahasa Yunani (ornare) yang artinya perhiasan atau hiasan. Soepratno, dalam (Novella et al., 2019). motif adalah desain yang dibuat dari bagian-bagian bentuk, berbagai macam garis atau elemen-elemen yang terkadang begitu kuat dipengaruhi oleh bentuk-bentuk situasi alam, benda, dengan gaya dan ciri khas sendiri (Novella et al., 2019)

a. Klasifikasi motif

Menurut penjelasan yang ada didalam buku "*A Field Guide to Fabric Design*", motif terbagi menjadi beberapa klasifikasi, yaitu :

1. Geometris

Ketika kalian berpikir tentang geometris, yang muncul di pikiran pasti seperti garik, titik, *diamond*, *classic-polka dots*, dan gestur kaku lainnya. Motif geometri bisa jadi sangat simple atau bahkan sangat rumit, teratur atau acak, lurus atau berkelok, atau diantara keduanya.

2. Floral

Digambarkan dengan elemen-elemen seperti bunga dan tumbuhan. Motif *floral* memiliki daya tarik secara *universal*, memberikan kesan yang feminin, cantik, dan klasik.

3. Novelty

Merupakan motif yang mencakup semuanya yang tidak masuk dalam kategori geometris dan floral. *Novelty* berarti kebaruan. *Novelty* mempunyai pengaruh besar dibandingkan 2 jenis motif sebelumnya, baik secara visual maupun identitas pemakainya.

b. Repetisi Motif

Pada type patter design, motif harus dilakukan repetisi agar pada saat dicetak dapat menghasilkan pola yang sama. Repetisi motif terbagi kedalam tiga macam pola, yaitu:

1. *Square Repeat*

Ini adalah repetisi yang paling simple dan paling banyak digunakan oleh orang banyak. Antara sesama motif ditumpukkan dalam satu bidang persegi dan dilakukan repetisi.

2. *Half-drop*

half drop membentuk motif pengulangan vertikal. Pengulangan ini disebut juga pola bata karena menghasilkan pola vertikal, seperti tumpukan batu bata.

3. *Brick Repeat*

Brick repeats menggunakan dasar yang sama dengan half drop, hanya saja *brick repeats* disusun secara *horizontal*.

D. Orang dengan gangguan jiwa

Gangguan jiwa merupakan penyakit yang masih menakutkan bagi sebagian orang. Hal ini dikarenakan masyarakat beranggapan bahwa penderita gangguan jiwa cenderung menyakiti orang lain, yang membuat mereka sering terabaikan atau terintimidasi. Menurut Damaiyanti, dalam (Nugraha, 2020) "disebutkan bahwa gangguan jiwa adalah kumpulan dari keadaan yang tidak normal, baik berhubungan dengan fisik, maupun mental. Orang yang terkena gangguan jiwa atau Neorosa masih mengetahui dan merasakan kesukarannya, kehadirannya, serta kepribadiannya tidak jauh dari realitas dan masih hidup dalam kenyataan pada umumnya menurut Zakiah dalam Yoseph (2007)".

a. Penyebab orang mengalami gangguan jiwa

Menurut (Fasya, 2018) terdapat beberapa faktor yang menyebabkan seseorang mengalami gangguan pada jiwanya, yaitu:

1. Faktor Somatik

Faktor Somatik merupakan adalah penyakit (senyawa organik dan pengaruh genetik yang antara neuron (sel saraf), yang mungkin disebabkan struktur anatomi yang berbeda dari setiap tubuh

manusia dalam menerima reseptornya, reaksi mereka juga berbeda, sehingga dapat menyebabkan gangguan jiwa.

2. Faktor Psikososial

Faktor psikososial disebabkan dari adanya pengaruh lingkungan sekitar seperti perubahan sosial atau gejolak sosial di masyarakat yang dapat menimbulkan gangguan jiwa.

3. Faktor Sosio Budaya

Faktor sosio budaya, dimana kebudayaan sendiri merupakan suatu hal yang mempengaruhi pertumbuhan (kebiasaan) dan perkembangan kepribadian seseorang, misalnya melalui aturan-aturan yang ada atau kebudayaan yang berlaku. Alfin Toffler mengemukakan bahwa yang paling berbahaya di zaman modern, di negara-negara dengan "super-industrialis", adalah kecepatan perubahan dan pergantian yang makin cepat dalam hal "ke-sementara-an", "ke-baru-an", dan "ke-anekaragaman". *Future shock* atau shok masa depan menurut Toffler adalah kondisi dimana individu menerima rangsana yang berlebihan sehingga kemungkinan lebih besar terjadinya gangguan mental. (Maramis, 2009) Dalam buku Catatan Ilmu Kedokteran Jiwa Edisi 2 dijelaskan bahwa seseorang yang tiba-tiba berada di tengah-tengah kebudayaan asing, ia dapat mengalami gangguan jiwa akibat dari shok karena kebudayaan atau *culture shock*. Dari berbagai penelitian terdapat perbedaan antara gejala-gejala gangguan jiwa yang disebabkan oleh perbedaan kebudayaan dan lingkungan sosial. Hal buruk yang terjadi di lingkungan sosial seperti kekerasan

dalam rumah tangga, penipuan oleh kerabat dekat, faktor ekonomi yang rendah, dan ditinggal oleh keluarga seperti halnya yang dialami oleh para pengidap gangguan jiwa di Yayasan Mentari Hati juga dapat menciptakan suasana sosial yang tidak baik sehingga dapat menjurus ke gangguan mental.

b. Faktor sosiologis dalam perkembangan yang salah

Alfin Toffler mengemukakan bahwa yang paling berbahaya di zaman modern, di negara-negara dengan "super-industrialis", adalah kecepatan perubahan dan pergantian yang makin cepat dalam hal "kesementaraan", "ke-baruan", dan "ke-anekaragaman". *Future shock* atau shok masa depan menurut Toffler adalah kondisi dimana individu menerima rangsana yang berlebihan sehingga kemungkinan lebih besar terjadinya gangguan mental. (Maramis, 2009)

Dalam buku Catatan Ilmu Kedokteran Jiwa Edisi 2 dijelaskan bahwa seseorang yang tiba-tiba berada di tengah-tengah kebudayaan asing, ia dapat mengalami gangguan jiwa akibat dari shok karena kebudayaan atau *culture shock*. Dari berbagai penelitian terdapat perbedaan antara gejala-gejala gangguan jiwa yang disebabkan oleh perbedaan kebudayaan dan lingkungan sosial. Hal buruk yang terjadi di lingkungan sosial seperti kekerasan dalam rumah tangga, penipuan oleh kerabat dekat, faktor ekonomi yang rendah, dan ditinggal oleh keluarga seperti halnya yang dialami oleh para pengidap gangguan jiwa di Yayasan Mentari Hati juga dapat menciptakan suasana sosial yang tidak baik sehingga dapat menjurus ke gangguan mental.

E. Block printing

Menurut Miles (2003) dalam bukunya yang berjudul '*Textile Printing*', teknik *block printing* merupakan teknik cetak tekstil pertama. Kata '*printing*' menunjukkan sebuah proses penekanan. dalam Bahasa Latin artinya 'menekan'. Dalam Bahasa Jerman '*druck*' merupakan sebutan untuk '*printing*' yang bila diartikan berarti 'tekanan'. Proses *block printing* dilakukan dengan cara menggunakan balok dengan permukaan cetakan yang terangkat, yang diberi tinta dan kemudian ditekan pada media tekstil. Untuk dapat menghasilkan lembaran kain bermotif, harus dilakukan repetisi gambar dari satu blok dicetak secara berulang-ulang pada lembaran kain yang sama.

a. Jenis block printing

Menurut Ganguly & Amrita (2013) pada umumnya terdapat dua jenis material block printing, yaitu kayu dan logam. Kafka (1955) mengatakan dalam bukunya yang berjudul '*Linoleum Block Printing*', material linoleum juga dapat digunakan untuk dijadikan plat cetak karena menghasilkan cetakan yang optimal, dengan hasil yang hampir sama dengan woodblock. Berikut ini adalah beberapa material untuk *block printing* :

1. Blok kayu

Blok kayu sudah digunakan pada abad ke-14 dimana awalnya blok digunakan untuk mencetak ilustrasi pada buku-buku, dan hiasan (Miles, 2003). Proses pembuatannya, blok kayu diukir dengan tangan menggunakan alat pahat baja. Biasanya setiap balok

memiliki pegangan kayu, dan 2 hingga 4 lubang silinder yang bertujuan agar pasta berlebih dapat keluar dari lubang tersebut (Ganguly & Amrita, 2013).

2. Blok logam

Proses pembuatan blok logam diawali dengan lembaran logam yang dipukul, agar bentuknya menjadi tipis dan mudah dibentuk. Lalu lembaran logam dipotong menjadi strip dengan panjang yang sama. Desain motif digambar pada balok kayu lalu strip logam ditekan dan dipalu pada balok kayu (Ganguly & Amrita, 2013).

3. Blok linoleum

Linocut merupakan salah satu teknik seni grafis, selembar linoleum atau kadangkadang ditempel pada permukaan kayu digunakan untuk permukaan relief. Pada abad ke-20, linoleum merupakan sebuah pengembangan dari seni pemotongan relief. Proses pembuatannya, sebuah desain dipotong ke permukaan linoleum dengan pisau tajam, pahat atau gouge yang berbentuk V, dengan area yang tidak diukir/cukil mewakili pembalikan (bayangan cermin) dari bagian-bagian yang akan dicetak. Kelebihan dari penggunaan bahan linoleum terletak pada kelembutan bahannya sehingga memudahkan untuk memotong (Hill, 2010).

b. Teknik dalam block printing

Ditulis oleh Marisol B. (2017) yang dilansir pada situs web Hallmark, ada beberapa teknik yang bisa digunakan untuk membuat komposisi dalam block printing berikut seperti :

1. *Rotate clockwise*

Untuk teknik ini, setelah menempelkan *stamp* pada kain, selanjutnya dapat dilakukan pengecapan secara dirotasi searah jarum jam dengan salah satu ujung hasil pengecapan awal sebagai sudut tumpuan untuk merotasi, bisa menggunakan sudut atas maupun sudut bawah

2. *Layering*

Teknik ini dilakukan dengan cara menimpa hasil pengecapan yang sudah kering dengan *stamp* yang berbeda. Teknik *layering* sama juga dengan menumpuk lapisan demi lapisan diatas hasil pengecapan.

3. Menggabungkan tinta

Dalam block printing juga terdapat teknik untuk menggabungkan pewarna sekaligus dalam sekali cetakan, bisa diaplikasikan pada plat cetaknya atau pada *roller* untuk mengaplikasikan pewarna pada plat cetak.

4. *Painted paper and cut paper collage*

Painted background berarti mencetak diatas permukaan yang berwarna atau bermotif, dalam artian bahwa *block printing* bisa dilakukan diatas permukaan kain atau media lain yang berwarna. Sedangkan untuk *cut paper collage* berarti mengkolasekan potongan-potongan hasil motif cetak kedalam satu media.





Data Primer

Dalam upaya memenuhi tujuan penelitian sesuai dengan tema yang telah ditentukan tentang pengembangan motif dari hasil gambar orang dengan gangguan jiwa yang berdasar pada penelitian Yuyu Yuningish, penulis memilih Tema 1 : “Hal yang diinginkan dan belum tercapai”, didapatkan analisa dari data gambar yang ada sebagai berikut :

Tabel 1 Analisa data

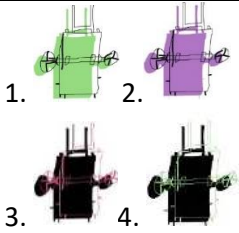
No	Data Gambar	Analisa Gambar	Keterangan / Deskripsi
1,	<p>Sumber : Yuyu Yuningsih, 2020</p>	Gambar tersebut menceritakan sebuah mimpi Ena yang ingin memiliki mobil dan memakan spaghetti lagi dikarenakan hatinya hancur saat tahu mobilnya dijual oleh orang yang tidak bertanggung jawab dan semenjak mengalami sakit Ena menjalani rehabilitasi dan tidak pernah memakan spaghetti lagi sekitar 2 tahun.	Terdapat gambar mobil dengan bentuk memanjang dengan tambahan 4 kotak menggambarkan kaca dan sepiring spaghetti dengan topping dan sumpit disebelahnya.
2.	<p>Sumber : Yuyu Yuningsih, 2020</p>	Gambar tersebut menceritakan sesuatu yang sedari lama ia impikan yaitu gerobak, yang mana sebelum sakit beliau bekerja sebagai pemulung namun hanya bisa menggunakan karung bekas dan sudah tak layak pakai, serta Aminah menginginkan karung baru untuk membantu beliau dalam melakoni pekerjaannya.	Terdapat gambar gerobak dengan 2 roda disamping dan sebuah lingkaran dengan coretan abstrak yang menggambarkan sebuah karung.

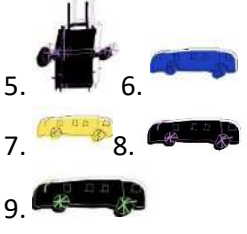






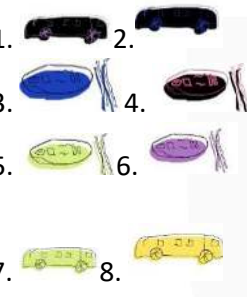








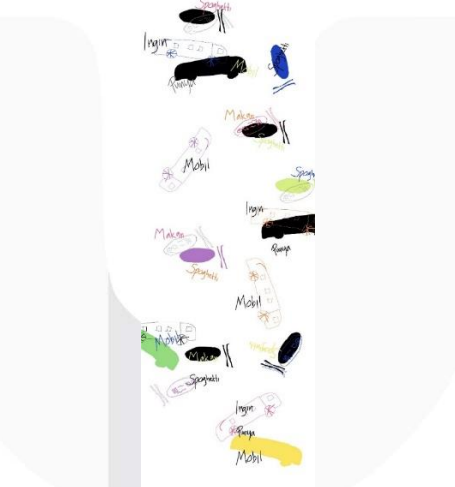
<p>3.</p>	 <p>Sumber : Yuyu Yuningsih, 2020</p>	<p>Gambar tersebut menceritakan mimpinya yang ingin kembali ke rumahnya, serta ingin memiliki rumah ditengah-tengah pegunungan, Elin menginginkan udara yang sejuk serta banyak pepohonan dan binatang-binatang ternak.</p>	<p>Terdapat gambar pegunungan dengan pohon diatasnya dan ada rumah ditengah belahan gunung. Terdapat petak sawah dan jalan di tengah, kemudian ada rumah-rumah juga di bagian kaki gunung.</p>
<p>4.</p>	 <p>Sumber : Yuyu Yuningsih, 2020</p>	<p>Gambar tersebut menceritakan keinginan Susi yang ingin memakan mie ayam, makanan favorit nya. Karena ditempat Susi direhabilitasi sudah hampir satu tahun tidak ada pedagang yang menjual mie ayam.</p>	<p>Gambar tersebut terdapat goresan lengkung yang berbentuk seperti mangkok dengan coreta-coretan yang menggambarkan mie ayam dengan topping.</p>

Sumber : Yuyu Yuningsih, 2020

Dari data gambar yang didapat dari penelitian Yuyu Yuningsih, dilakukan tracing pada gambar menggunakan software adobe illustrator, setelah itu dilakukan stilasi pengembangan desain modul gambar untuk mendapatkan modifikasi dari data gambar pengidap gangguan jiwa, setelah dilakukan stilasi kemudian dilakukan komposisi motif tahap awal 1, komposisi motif tahap awal 2 komposisi motif tahap lanjutan 1, komposisi motif tahap lanjutan 2, sampai didapatkan komposisi motif terpilih yang akan dijadikan acuan . Dari hasil eksplorasi komposisi motif, didapatkan komposisi yang cocok dengan tema yang dipilih adalah menggunakan teknik *rotate clockwise* dan *layering*.

Table 2 Komposisi terpilih

<p>1.</p>			<p>Komposisi terpilih dari komposisi lanjutan tahap2 menggabungkan 11 modul diatas bidang 35cm x 100cm</p> <p>Ukuran : Gerobak 17,5x22cm Mobil 5,5x15cm Tinggi tulisan 2,5cm</p>
-----------	---	--	--





	 <p>5.  6. </p> <p>7.  8. </p> <p>9. </p> <p>10. Ingin Punya Mobil</p> <p>11. Gerobak Impian</p>	 <p>Keywords: Large-scale Pattern, zig-zag, masking.</p>	
2	 <p>1.  2. </p> <p>3.  4. </p> <p>5.  6. </p> <p>7.  8. </p> <p>9. Spaghekti</p> <p>10. Ingin Punya Mobil</p>	 <p>Keywords: Large-scale Pattern, Spacing dan scale, rotation.</p>	<p>Komposisi terpilih dari komposisi lanjutan tahap 2 disusun dalam bidang ukuran 35cmx100cm</p> <p>Ukuran : Mobil 5,5x15cm Spagheti 10x5cm Tinggi tulisan 2,5cm</p>

Sumber : Data Pribadi, 2022

Dari komposisi digital terpilih dilakukan percobaan plat cetak pada beberapa kain linen serat murni dan kain katun toyobo, percobaan menggunakan tiga material plat cetak yaitu plat cetak dengan material akrilik, kayu MDF, dan linoleum, seluruh plat cetak melalui pemotongan menggunakan teknik *laser cut* untuk pewarna

menggunakan *fabric ink* dan cat akrilik. Dari percobaan plat cetak, bidang kain dan pewarna, ditemukan yang paling optimal adalah bidang kain linen serat murni dengan daya serap yang tinggi, plat cetak kayu MDF untuk hasil cetakan yang presisi, dan pewarna *fabric ink* untuk hasil warna yang intens.

Tabel 3 Eksplorasi analog.

1.	Eksplorasi 1 Kain linen 85-90% <i>Fabric ink</i> Plat cetak MDF Sponge		Percobaan plat cetak pada kain linen menggunakan fabric ink dengan plat cetak mdf. Pertama cat dituangkan di palet lalu diambil menggunakan sponge dan di tap-tap pada kain, tekstur kain terlihat jelas.
2	Eksplorasi 2 Kain katun toyobo (50% katun, 50%Polyester) <i>Fabric ink</i> Plat cetak MDF Sponge		Eksplorasi dilakukan diatas kain katun dengan campuran polyester. Pengaplikasian cat dilakukan tidak merata untuk memperlihatkan tekstur yang berantakan.
3	Eksplorasi 3 Kain Katun Toyobo (50% katun, 50%Polyester) <i>Fabric ink</i> Plat cetak MDF Sponge		Eksplorasi dilakukan diatas kain katun dengan campuran polyester. Pengaplikasian cat dilakukan dengan di tap-tap secara merata dan dilakukan pencetakan berulang.
4	Eksplorasi 4 Kain linen 85-90% <i>Fabric ink</i> Plat cetak MDF Sponge		Percobaan plat cetak pada kain linen menggunakan fabric ink dengan plat cetak mdf. Pertama cat dituangkan di palet lalu diambil menggunakan sponge dan di tap-tap pada kain, tekstur kain terlihat jelas.

Sumber : Dokumentasi pribadi

Deskripsi Konsep

Judul yang diangkat pada karya ini yaitu Belenggu yang berarti para orang dengan gangguan jiwa yang terbelenggu oleh keadaan yang menjadikan mereka perlahan kehilangan akal sehat dan kini pun dibelenggu oleh pikiran mereka yang kurang sempurna bahkan untuk melakukan yang mereka inginkan pun terbatas. Kesan dari hasil akhir lembaran kain dan prototype akan terlihat seperti berantakan dan *unfinished*.

Konsep Image Board



Gambar 1 Image board

Sumber : Dokumentasi pribadi

Image board ini menggambarkan tentang keinginan para pengidap gangguan jiwa yang ingin mereka lakukan saat sembuh nanti, diambil dari gambar hasil motif terpilih yaitu mobil, gerobak, dan *spaghetti* digabungkan dengan objek orang dengan gangguan jiwa itu sendiri, juga pemilihan warna terang padukan dengan warna hitam dan putih untuk menunjukkan bahwa di setiap gelap akan selalu ada sisi terang.

Target Market

a. Demografis

Target costumer adalah wanita dan pria dari kelas menengah keatas dengan rentang usia dewasa, dari segala bidang pekerjaan dengan tingkat pendidikan yang cukup tinggi, dengan pendapatan 25jt-30jt / bulan

b. Geografis

Kondisi geografis yang sesuai dengan karakter target market ialah yang tinggal di kota-kota besar dan modern serta masih memiliki keunikan yang kental juga mengikuti trend fashion masa kini seperti Bandung, Jakarta, Surabaya, dan Bali dengan iklim tropis.

c. Psikografis

Target market merupakan seseorang yang menyukai kesenian, menyukai hal-hal yang unik dan whimsical. Sosok yang tertarik dengan dunia fashion atau seorang fashion enthusiast, juga sosok yang aware terhadap kesehatan mental dengan kepribadian yang *creative, socialize, chic, dan edgy*.

Tidak ada acuan influencer atau public figure khusus untuk hasil karya ini karena hasil karya ini dibuat untuk seluruh masyarakat umum yang aware terhadap kesehatan mental dengan tujuan lebih mengapresiasi para pengidap gangguan jiwa.

Hasil *prototype* produk fashion



Gambar 2 Hasil lembaran kain dan elemen estetis

Sumber : Dokumentasi pribadi



Gambar 3 Hasil *prototype* produk fashion

Sumber : Dokumentasi pribadi

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil eksplorasi yang sudah dilakukan, penulis menyimpulkan bahwa dari penelitian Yuyu Yuningsih yang meneliti pembuatan motif dari hasil gambar orang dengan gangguan jiwa menggunakan teknik batik terdapat potensi pengembangan

motif dengan komposisi selain dari *half repeat*, *brick repeat*, dan *half drop repeat*. Penulis mendapati pada teknik block printing terdapat teknik *rotate* dan *layering*, selain itu pula penulis mendapati diluar dari repetisi yang telah disebutkan diatas, motif dapat dikomposisikan dengan memainkan skala dan jarak antar modul.

Pada perancangan motif, dilakukan tracing dari hasil gambar tangan orang dengan gangguan jiwa menggunakan software adobe illustrator, setelah itu dilakukan stilasi dan eksplorasi secara berkala sampai ditemukannya komposisi yang dikembangkan memainkan unsur bidang, warna, value, dan tekstur dengan prinsip rupa repetisi dan keseimbangan asimetris untuk menunjukkan kesan *chaotic* dari orang dengan gangguan jiwa itu sendiri.

Penggunaan teknik *block printing* sebagai teknik mencetak motif pada kain bisa dianggap lebih optimal dari teknik lainnya karena *block printing* sendiri memiliki ciri khas dimana hasil dari pencetakan menggunakan *block printing* tidak se-sempurna hasil cetakan menggunakan mesin, karena disini menggunakan tangan sebagai mesin untuk mencetak pada kain yang bisa menunjukkan ketidaksempurnaan dari hasil gambar orang dengan gangguan jiwa.

Kekurangan dari hasil karya ini adalah karena pewarna kain merupakan *water based*, kain tidak dapat dicuci menggunakan deterjen yang mengandung pemutih dan tidak dapat dicuci menggunakan mesin cuci, maka dari itu produk disarankan untuk dibersihkan secara dry cleaning. Juga hasil pencetakan menggunakan *water based* tidak bisa digunakan untuk jadi produk tas karena akan cepat hilang dan rusak.

PERNYATAAN PENGHARGAAN

Pernyataan penghargaan ini ditujukan untuk yang pertama adalah Yuyu Yuningsih sebagai peneliti sebelumnya yang sudah mengangkat topik yang bisa membantu para

pengidap gangguan jiwa lebih dikenal dengan baik, setelah itu Yayasan Mentari Hati dan para pengidap gangguan jiwa yang telah bersedia berpartisipasi dalam penelitian ini, juga untuk kedua dosen pembimbing yang senantiasa membantu dalam penulisan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Adams, Sean. 2017. *The Designer Dictionary of Color*.
- [2] Azizah, Lilik M. 2016. *Buku Ajar Keperawatan Kesehatan Jiwa*.
- [3] Bowles, Melanie dan Ceri Isaac. 2012. *Digital Textile Design*.
- [4] Edwards, Betty. 2004. *Color a Course in Mastering the Art of Mixing Color*.
- [5] Fobiri dan team. 2021. *Hand Block Printing : Experimenting with Assorted Surfaces and Inks*.
- [6] Khairin, Ajrina dan M. Sigit Ramadhan. 2019. *Pengaplikasian Teknik Block Printing pada Media Kain Alat Tenun Bukan Mesin (ATBM)*.
- [7] Kight, Kimberly. 2011. *A Field Guide to Fabric Design*.
- [8] Ramadhan, M. Sigit dan A. Marissa Irawan. 2021. *Pengaplikasian Teknik Block Printing dengan Material Kayu Bekas Bongkaran Rumah pada Pakaian*.
- [9] Rinawati, Fajar dan Moh Alimansur. 2016. *Analisa Faktor-Faktor Penyebab Gangguan Jiwa Menggunakan Pendekatan Model Adaptasi Stress Stuart*.
- [10] Said, Abdul Aziz. 2006. *Dasar Desain Dwimatra*.
- [11] Subu, M. Arsyad dan team. 2016. *Stigmatisasi dan Perilaku Kekerasan pada Orang Dengan Gangguan Jiwa (ODGJ) di Indonesia*.

- [12] Suhermi dan Fatma Jama. 2019. *Dukungan Keluarga dalam Proses Pemulihan Orang dengan Gangguan Jiwa.*
- [13] Yuningsih, Yayu. 2021. *Pengolahan Motif dengan Inspirasi Hasil Gambar Pengidap Gangguan Jiwa Menggunakan Teknik Batik.*

