

PERANCANGAN PRODUK *MERCHANDISE* EKSKLUSIF DENGAN INSPIRASI MOTIF GAMBAR ANAK BINA KOMUNITAS LENTERA MIMPI MENGGUNAKAN TEKNIK *BLOCK PRINTING*

Ghea Citra Permatajati¹, Mochammad Sigit Ramadhan² dan Jeng Oetari³

^{1,2,3} Kriya, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu –
Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257
gheacitrap@student.telkomuniversity.ac.id, sigitrmhdn@telkomuniversity.ac.id,
oetariijeng@telkomuniversity.ac.id

Abstrak : Komunitas Lentera Mimpi berdiri dengan rasa kepedulian terhadap pendidikan anak-anak daerah setempat yang belum mumpuni dan menurunnya motivasi belajar. Kegiatan yang ada pada komunitas ini berjalan berkat dukungan dari para donatur, sehingga komunitas ingin lebih menjangkau banyak masyarakat. Dengan membuat produk *merchandise* eksklusif dapat menyampaikan identitas komunitas, gambar dari anak bina memiliki karakter yang berpotensi untuk dikembangkan sebagai visual motif. teknik *block printing* menjadi pilihan untuk mencapai kesan yang eksklusif. Penelitian ini berupa penelitian *problem based* yang menggunakan metode penelitian kualitatif yaitu studi literatur dari berbagai sumber, wawancara kepada pihak pendiri, observasi keadaan di komunitas Lentera Mimpi, dan eksplorasi rancangan komposisi motif. Dengan perancangan *merchandise* eksklusif ini, harapannya komunitas Lentera Mimpi bisa lebih dikenal dan menjangkau lebih banyak masyarakat untuk mengundang calon donatur baru.
Kata kunci: *block printing*, inspirasi motif, komunitas, *merchandise* eksklusif

Abstract : *The Lentera Mimpi Community stands with a deep concern for the education of local children who are not yet proficient and declining motivation to learn. The activities within this community are made possible thanks to the support of donators and the community aims to reach a broader audience to increase awareness. By creating exclusive merchandise convey the community's identity with children's drawing have the potential to be developed into visual motifs. block printing is chosen to achieve an exclusive impression. This research is a problem-based study utilizing qualitative research methods, including literature reviews from various sources, interviews with founders, observations of the Lentera Mimpi Community, and exploration of motif design. Through the design of exclusive merchandise, it is hoped that the Lentera Mimpi Community will become more widely known, attracting potential new donators*

Keywords: *block printing, community, exclusive merchandise, motif inspiration*

PENDAHULUAN

Hakikatnya manusia merupakan makhluk sosial yang membutuhkan interaksi, kesenangan bersama, mengembangkan diri, berkumpul, dan memiliki tujuan yang sama. Komunitas merupakan sekelompok individu yang bersatu dengan memiliki rasa akan keterikatan tiap individu dan memercayai komitmen satu sama lain dalam memenuhi kebutuhannya secara bersama-sama (McMillan & Chavis, 1986). Seperti halnya komunitas Lentera Mimpi yang bergerak di bidang pendidikan anak-anak kurang mampu, untuk melanjutkan pendidikannya dan kurang akan motivasi belajar. Komunitas ini didirikan secara kecil-kecilan dengan mimpi yang besar, yaitu untuk memberikan “rumah” kepada anak bina melalui kegiatan-kegiatan yang dapat meningkatkan minat belajar dan mengembangkan minat bakat mereka.

Akan tetapi, melalui wawancara yang telah dilakukan dengan Mulyati (2023) selaku pendiri dari Lentera Mimpi, kebutuhan anak bina secara finansial terbilang besar dari pendaftaran sekolah hingga perlengkapan dan seragam. Sedangkan kondisi finansial komunitas bergantung pada donatur, sehingga pihak komunitas mengharapkan adanya perputaran dana menjadi pendapatan komunitas dan memperluas jangkauan donatur yaitu membuat produk *merchandise* eksklusif. Sebelumnya komunitas Lentera Mimpi berjualan sebatas produk makanan dan belum ada hasil yang signifikan dari penjualan serta belum merepresentasikan komunitas Lentera Mimpi secara keseluruhan, sedangkan untuk meningkatkan citra dari suatu komunitas diperlukan adanya *merchandise*. Secara khusus, *merchandise* sendiri adalah produk yang dirancang sebagai bentuk promosi dari sebuah produk bisnis untuk meningkatkan citra bisnis (Hartoko, 2011). Upaya yang dapat dilakukan yaitu merancang *merchandise* eksklusif untuk diperjualbelikan dengan tujuan meningkatkan citra, menjangkau donatur lebih banyak dan menghasilkan pendapatan, salah satu penelitian sebelumnya yang mengusung *merchandise* eksklusif dimana organisasi tersebut merepresentasikan

produknya dengan menggunakan kreatifitas gambar anak yaitu karya Gianina (2023) yang menciptakan *merchandise* eksklusif berupa selendang untuk Sekolah Khusus Pelita Bunda yang visual motifnya diambil dari hasil gambar anak sehingga menjadi bentuk representasi dari sekolah tersebut dan adanya penggunaan teknik batik untuk menampilkan kesan eksklusifnya.

Pada penelitian ini untuk mencapai kesan yang eksklusif, diajukannya teknik *block printing* sebagai proses penerapannya karena karakteristik *block printing* memiliki tingkat *craftmanship* yang tinggi seperti batik, dimana terdapat ciri khas pada hasil visualnya, tidak ada kesamaan dengan produk lain dan juga terdapat *value* di dalam proses pembuatannya. Hal tersebut yang menimbulkan kesan eksklusivitas pada nilai teknik *block printing* dan produk *merchandise*, serta adanya kesesuaian permintaan dari pihak komunitas Lentera Mimpi yang membutuhkan produk *merchandise* secara eksklusif. Bone (2012) mengatakan prinsip dalam *block printing* ialah seni dengan menggambar desain pada sebuah balok, memotong bagian permukaan balok yang tidak diperlukan, meninggalkan desain yang sudah dipahat, meninta desain secara merata kemudian memindahkannya dengan cara tekan ke permukaan kertas atau kain yang ingin dicetak.

Diketahui juga tipikal pihak yang sering bersinggungan dengan komunitas Lentera Mimpi ialah mayoritas wanita dewasa yang peduli dengan anak-anak dan berprofesi sebagai karyawan atau wiraswasta sehingga memiliki daya beli yang cukup tinggi, komunitas Lentera Mimpi biasanya membuat kegiatan acara yaitu Menebar Berkah bersama Lentera Mimpi yang dibuka secara umum. Oleh karena itu, diperlukan solusi perancangan produk *merchandise* eksklusif dengan tujuan menghasilkan pendapatan dan meningkatkan citra dari pengolahan gambar anak bina yang diterapkan menjadi visual dengan kesan eksklusif yang dihasilkan dari teknik *block printing* dan dipasarkan kepada pengunjung acara komunitas yang mayoritasnya adalah wanita dewasa.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif, dengan teknik pengumpulan data :

1. Studi Literatur dilakukan dengan membaca serta mencari referensi yang bersumber dari 5 buku dan 7 jurnal tugas akhir terdahulu yang salah satu sumber buku berjudul “*A Field Guide to Fabric Design*” oleh Kimberly Kight.
2. Observasi dilakukan dengan cara mengamati secara langsung yang berupa kunjungan pada komunitas Lentera Mimpi untuk melihat keadaan komunitas dan kegiatan yang anak bina sedang dilakukan ketika berkunjung.
3. Wawancara adalah kegiatan yang dilakukan dengan sesi tanya jawab secara langsung bersama narasumber utama yaitu Cucu Mulyati selaku pendiri dan pembina komunitas Lentera Mimpi untuk mendapatkan data-data mengenai komunitas itu sendiri.
4. Eksplorasi akan melalui beberapa tahapan, dengan teknik *block printing* dasar, bekerja sama dengan komunitas Lentera Mimpi untuk mengambil gambar dari beberapa anak, melakukan stilasi dan eksplorasi lanjutan.
5. Desain partisipatif adalah metode desain yang digunakan pada penelitian ini karena peran anak komunitas Lentera Mimpi akan membantu desainer dalam pembuatan gambar dan peran desainer yang memfasilitasi pengolahan gambar tersebut untuk dijadikan motif visual.

HASIL DAN DISKUSI

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara ditemukan bahwa adanya kebutuhan dari komunitas Lentera Mimpi untuk menambah pemasukan komunitas dengan pengenalan ke masyarakat luas dan mendatangkan lebih banyak donatur. Merancang merchandise eksklusif menjadi solusi sesuai dengan

pendapat Hartoko (2011) secara khusus, *merchandise* sendiri adalah produk yang dirancang sebagai bentuk promosi dari sebuah produk bisnis untuk meningkatkan citra bisnis. Citra atau identitas dari komunitas Lentera Mimpi ini harus terbentuk agar memudahkan masyarakat mengenalinya, dengan memanfaatkan potensi gambar anak bina untuk dijadikan identitas dari produk *merchandise* ini.

Gambar anak bina diambil dari 5 sampel anak dengan melakukan pendekatan desain partisipatif yaitu suatu metode dilakukan secara bersama untuk menerapkan dan mengembangkan desain yang diarahkan pada inovasi sosial (Freire dkk., 2011). Anak bina berperan sebagai partisipan dan peneliti sebagai ahli yang mengolah gambar anak menjadi visual motif yang akan diterapkan ke produk *merchandise*. Dengan diberikan 2 opsi tema, yaitu potret diri dan bermain dengan tujuan menggali lagi tema apa yang paling efektif sebagai identitas dari komunitas. Dan tema terpilih jatuh kepada bermain, karena berdasarkan observasi ke tempat langsung, banyak aktivitas komunitas Lentera Mimpi yang tidak monoton belajar saja tetapi ada kegiatan seperti berkemah, berenang, dan pergi ke tempat rekreasi lainnya. Sehingga tema bermain lebih merepresentasikan komunitas secara keseluruhan dibanding dengan potret diri yang tergambarkan secara personal pada sampel anak bina saja.

Sesi wawancara dengan pendiri mendapati data yang biasa mengunjungi komunitas yaitu didominasi oleh wanita dewasa yang sudah bekerja, hal ini menjadikan referensi peneliti dalam menentukan target market komunitas Lentera Mimpi. Daya beli yang tinggi sangat memungkinkan calon pembeli tertarik dengan produk yang berkualitas tinggi dan eksklusif, sehingga teknik *block printing* terpilih karena karakteristik dari teknik ini yang memiliki tingkat *craftmanship* tinggi dan tidak ada kesamaan dengan produk lain.

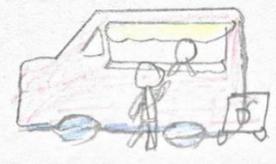
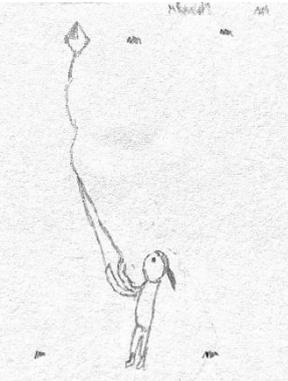
Eksplorasi Awal

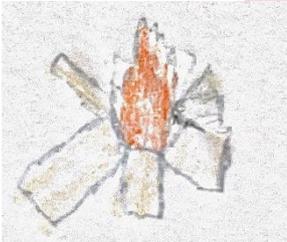
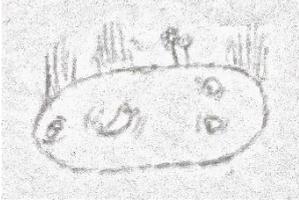
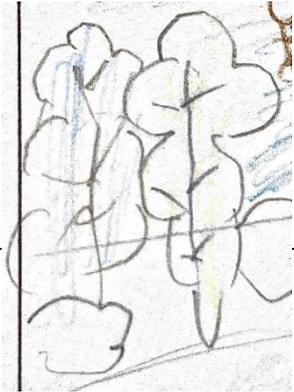
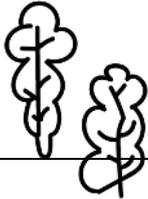
Proses yang harus dilakukan pertamakali adalah pengambilan sampel gambar, dan berdasarkan tema terpilih yaitu bermain didapati 20 gambar untuk

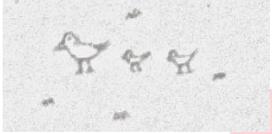
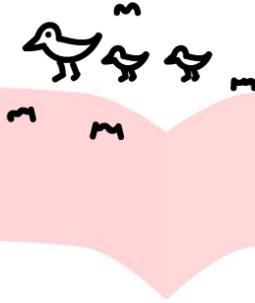
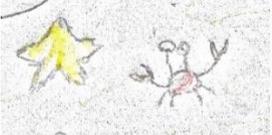
diolah menjadi stilasi digital. Proses stilasi menggunakan aplikasi *vector based* yaitu *Adobe Illustrator*.

Tabel 1 Stilasi modul utama

ENSI GAMBAR	MODUL	DESKRIPSI
		<p>Gambar sedang melakukan aktivitas bermain lompat tali dengan berisikan 3 manusia di dalamnya.</p>
		<p>Modular diambil dari gambar 2 manusia sedang membuat istana pasir dengan bendera di atasnya di tepi pantai.</p>
		<p>Gambar manusia sedang duduk di depan tenda atau berkemah ini juga berpotensi untuk dijadikan modular motif.</p>

		<p>Terdapat 2 manusia sedang bermain di perosotan sangat menggambarkan anak-anak yang senang bermain.</p>
		<p>Terlihat seperti seorang ibu dengan anaknya bermain ayunan.</p>
		<p>Gambar ini terdapat 2 manusia yang melakukan jual-beli pada sebuah <i>food truck</i>.</p>
		<p>Modular diambil dari aktivitas yang memperlihatkan seorang</p>

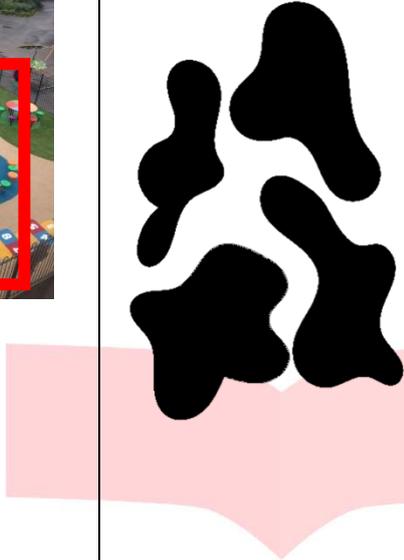
		<p>manusia sedang bermain layangan.</p>
		<p>Bara api unggun ini diambil sebagai modular karena berpotensi menjadi modul tambahan pada komposisi motif.</p>
		<p>Gambar bebek berenang di kolam atau danau ini berpotensi menjadi modul tambahan pada komposisi motif.</p>
		<p>Terdapat 2 pohon yang bersebelahan terlihat sangat berpotensi untuk dijadikan modul</p>

		tambahan pada komposisi motif.
		Gambar 1 bebek induk beserta 2 anak itik nya sedang berjalan di rumput berpotensi untuk dijadikan modul tambahan pada komposisi motif.
		Terdapat bintang laut dan juga kepiting yang dijadikan modulan karena berpotensi untuk menjadi isen-isen pada motif.

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024)

Tabel 2 Stilasi modul tambahan

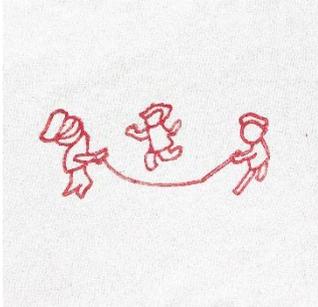
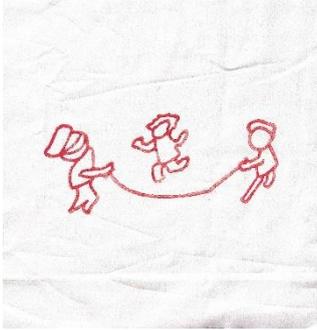
REFERENSI GAMBAR	MODUL	DESKRIPSI
------------------	-------	-----------

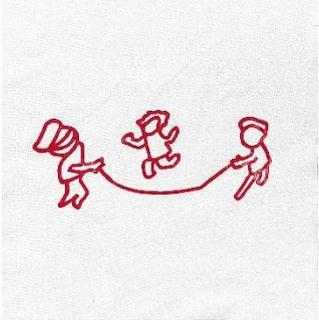
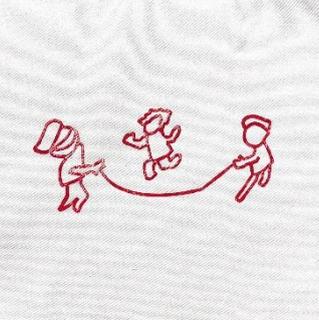
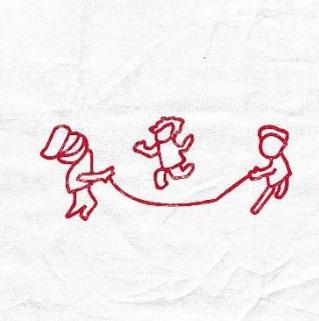
		<p>Taman bermain biasanya memiliki alas atau rumput sintetis dibawahnya agar memastikan anak bermain dengan aman, alas ini biasanya juga menandakan suatu area mainan tertentu.</p>
		<p>Terinspirasi dari jalan setapak atau <i>pathway</i> yang sering ditemui pada taman bermain, jalan setapak dibuat menarik agar anak dapat berinteraksi dan bermain.</p>

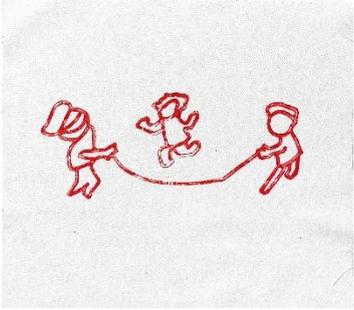
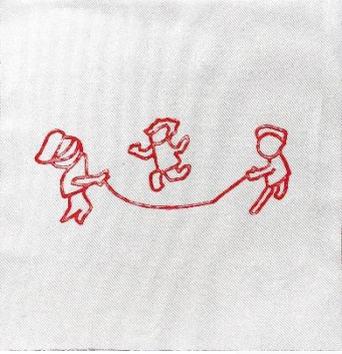
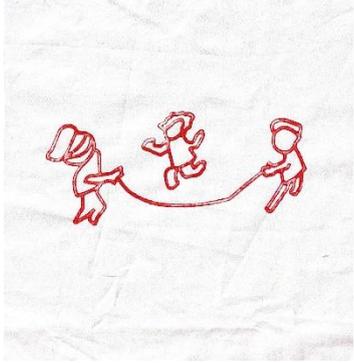
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024)

Dalam upaya menggunakan material yang efektif untuk melakukan teknik block printing, proses percobaan kain dan tinta dilakukan dengan 3 material kain katun yaitu toyobo, poplin dan drill serta 3 jenis tinta kain yaitu *offset*, *acrylic* dan *fabric color*. Melanjutkan penggunaan plat cetak kayu MDF melalui *laser cutting*, dibuatlah *sampling* plat cetak untuk proses pengetesan.

Tabel 3 Hasil eksplorasi pengetesan kain dan tinta

HASIL EKSPLORASI	MATERIAL	ANALISA
	<p>Kain : Toyobo</p> <p>Tinta : <i>Offset</i> bibit 1:1 warna merah</p> <p>Stamp : Kayu <i>MDF</i></p>	<p>Bentuk yang dihasilkan cukup jelas namun tidak begitu rapih.</p> <p>Hasil tinta membuat kain kaku.</p> <p>Tinta menggumpal di beberapa tempat.</p>
	<p>Kain : <i>Drill</i></p> <p>Tinta : <i>Offset</i> bibit 1:1 warna merah</p> <p>Stamp : Kayu <i>MDF</i></p>	<p>Permukaan kain memiliki tekstur tenunan sehingga cat tidak terlalu menyerap pada kain.</p> <p>Hasil tinta membuat kain kaku.</p> <p>Hasil akhir tinta sangat tipis.</p>
	<p>Kain : Poplin</p> <p>Tinta : <i>Offset</i> bibit 1:1 warna merah</p> <p>Stamp : Kayu <i>MDF</i></p>	<p>Bentuk yang dihasilkan cukup jelas namun tidak begitu rapih disekitaran <i>outline</i> nya.</p> <p>Hasil tinta membuat kain kaku.</p> <p>Tinta menggumpal di beberapa tempat khususnya bagian <i>outline</i>.</p>

	<p>Kain : Toyobo</p> <p>Tinta : <i>Fabric color</i></p> <p>Stamp : Kayu <i>MDF</i></p>	<p>Bentuk yang dihasilkan jelas dan warna menyerap sangat baik (pekat).</p> <p>Hasil tinta tidak membuat kain kaku.</p> <p>Tinta tertutup dengan baik disekitaran <i>outline</i>.</p>
	<p>Kain : <i>Drill</i></p> <p>Tinta : <i>Fabric color</i></p> <p>Stamp : Kayu <i>MDF</i></p>	<p>Permukaan kain memiliki tekstur tenunan sehingga cat tidak terlalu merata pada kain.</p> <p>Hasil tinta tidak membuat kain kaku.</p> <p>Bentuk yang dihasilkan cukup jelas.</p>
	<p>Kain : Poplin</p> <p>Tinta : <i>Fabric color</i></p> <p>Stamp : Kayu <i>MDF</i></p>	<p>Bentuk yang dihasilkan jelas dan rapih.</p> <p>Hasil tinta sedikit membuat kain kaku.</p> <p>Tinta cukup menyerap dengan baik.</p>

	<p>Kain : Toyobo</p> <p>Tinta : <i>Acrylic</i> medium 1:1</p> <p>Stamp : Kayu <i>MDF</i></p>	<p>Bentuk yang dihasilkan cukup jelas.</p> <p>Hasil tinta sedikit membuat kain kaku.</p> <p>Tinta tidak begitu merata khususnya dibagian <i>outline</i>.</p>
	<p>Kain : <i>Drill</i></p> <p>Tinta : <i>Acrylic</i> medium 1:1</p> <p>Stamp : Kayu <i>MDF</i></p>	<p>Memiliki bentuk yang cukup jelas.</p> <p>Hasil tinta tidak membuat kain kaku.</p> <p>Tinta seperti menyebar ke pinggiran <i>outline</i>.</p>
	<p>Kain : Poplin</p> <p>Tinta : <i>Acrylic</i> medium 1:1</p> <p>Stamp : Kayu <i>MDF</i></p>	<p>Memiliki bentuk yang cukup jelas.</p> <p>Hasil tinta tidak membuat kain kaku.</p> <p>Tinta seperti menyebar dan menggumpal hanya ke pinggiran <i>outline</i>.</p>

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024)

Berdasarkan hasil eksplorasi awal, dari pengolahan dasar gambar ke bentuk sederhana stilasi digital menjadi fondasi dalam pengembangan dan penyusunan desain motif selanjutnya. Selain itu, setelah percobaan dengan 3 kain dan 3 tinta yang berbeda ditemukan bahwa kain dan tinta yang paling optimal

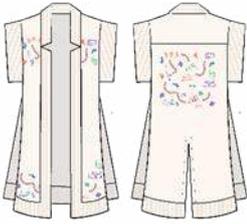
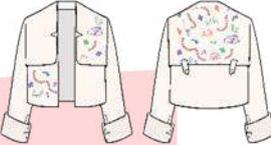
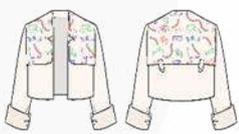
adalah kain toyobo dan tinta fabric color. Karena warna pengecapan yang paling maksimal pemerataannya, tidak membuat kain kaku, dan motif terlihat jelas.

Eksplorasi Lanjutan

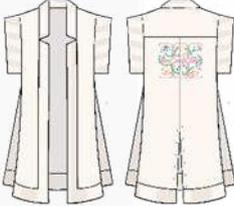
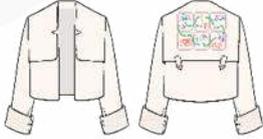
Tujuan dari eksplorasi lanjutan ini untuk mengetahui pengayaan apa yang akan diterapkan pada desain komposisi motif, 3 pengayaan yang dicoba adalah outline, overlap dan frame dengan metode penyusunan motif half drop repeat, square repeat dan non repetitif.

Tabel 4 Perancangan pengayaan komposisi motif



GAYA	MOTIF	KOMPOSISI	PRODUK 1
outline	non repetitif	 <p data-bbox="667 611 775 640">PRODUK 2</p>	 <p data-bbox="994 611 1099 640">PRODUK 3</p>
			
outline	square repeat	 <p data-bbox="667 1178 775 1207">PRODUK 2</p>	 <p data-bbox="994 1178 1099 1207">PRODUK 3</p>
			
outline	half drop repeat		

GAYA	MOTIF	KOMPOSISI	PRODUK 1
<p><i>overlap</i></p>	<p>non repetitif</p>		
		<p>PRODUK 2</p>	<p>PRODUK 3</p>
			
GAYA	MOTIF	KOMPOSISI	PRODUK 1
<p><i>overlap</i></p>	<p>square repeat</p>		
		<p>PRODUK 2</p>	<p>PRODUK 3</p>
			

GAYA	MOTIF	KOMPOSISI	PRODUK 1
overlap	half drop repeat		
		PRODUK 2	PRODUK 3
			
GAYA	MOTIF	KOMPOSISI	PRODUK 1
frame	non repetitif		
		PRODUK 2	PRODUK 3
			
GAYA	MOTIF	KOMPOSISI	PRODUK 1

<i>frame</i>	<i>square repeat</i>		
		<p>PRODUK 2</p>	<p>PRODUK 3</p>
			
GAYA	MOTIF	KOMPOSISI	PRODUK 1
<i>frame</i>	<i>half drop repeat</i>		
		<p>PRODUK 2</p>	<p>PRODUK 3</p>
			

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024)

Berdasarkan hasil eksplorasi lanjutan, penerapan metode penyusunan motif non repetitif lebih mendapatkan kesan point of interest dan menggunakan

pengayaan outline membuat produk memiliki ilustrasi yang ingin disampaikan melalui motif.

Eksplorasi Terpilih

Proses selanjutnya eksplorasi terpilih dikembangkan melalui eksplorasi lanjutan dengan penataan komposisi, tentunya pada proses ini melibatkan pendapat atau feedback dari pihak komunitas Lentera Mimpi agar menyesuaikan keinginan komunitas dan juga target market.

Tabel 5 Eksplorasi komposisi terpilih



(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024)

Motif yang telah terpilih dengan pertimbangan yang diberikan oleh pihak komunitas, kemudian akan direalisasikan dalam bentuk plat cetak dengan skala yang menyesuaikan ukuran diinginkan dan desain. Pembuatan plat cetak akan menggunakan material kayu *MDF* yang di *laser cutting* dengan ketebalan alas dan ukiran 3mm.

HASIL DAN DISKUSI

Deskripsi Konsep Desain

Melalui observasi, konsep desain produk terinspirasi dari kegiatan anak bina komunitas Lentera Mimpi yang masih dalam rentang usia untuk bermain. Dan menyesuaikan melalui tema pengambilan sampel gambar anak yang terpilih

Imageboard

Aset pada *image board* merupakan taman bermain yang divisualisasikan sebagai wadah mereka bermain dengan adanya ayunan, perosotan serta ciri khas dari estetika taman bermain itu sendiri. Warna-warna yang diambil pada *image board* berasal dari *NYFW S/S Pantone color trend forecasting 2024/2025* untuk memperkuat kesan yang *playful* dari warna-warna yang cerah.



Desain

Berdasarkan wawancara dengan pendiri, diketahui pengunjung yang datang didominasi oleh wanita berprofesi sebagai karyawan pns dengan penampilan yang *stylish*, poin ini terlihat bahwa adanya ketertarikan dalam memerhatikan segi penampilan. Dari hasil observasi, gaya berpakaian karyawan pns dalam seminggu memakai gaya semi formal seperti *pdh*, *kemeja*, *blouse* dan tidak jarang dilengkapi *outer*.

Produk *outer* menjadi pilihan karena memudahkan pengguna untuk dapat dipadupadankan dan menjadi pelengkap pakaian *basic* dengan visual motif yang *catchy* serta meng-*elevate looks* mereka. Sehingga menjadikan produk berbeda,

menonjol dan kemungkinan mengundang orang lain untuk mengenal komunitas Lentera Mimpi melalui ketertarikan dengan produk yang dipakai oleh pengguna. *Outer* dibuat dengan panjang dan model yang berbeda bertujuan untuk menjadi pilihan yang menyesuaikan kebutuhan target market.

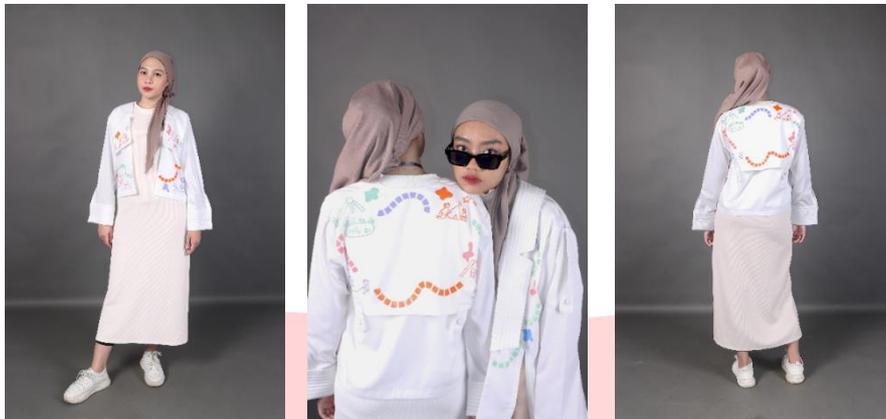


Gambar 2 Desain produk
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024)

Realisasi Desain



Gambar 4 *Outer 2*
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024)



Gambar 5 *Outer 1*
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024)

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil keseluruhan analisa data yang diperoleh, kesimpulan yang dapat diambil yaitu dengan adanya penelitian ini, dalam memenuhi kebutuhan pasar wanita berkarir pada komunitas Lentera Mimpi ialah melalui perancangan produk *merchandise* eksklusif yaitu berupa *outer* sebagai pelengkap dari gaya busana yang dipakai untuk bekerja. Setelah dilakukannya sesi wawancara secara langsung dengan pendiri, ditemukan bahwa kebanyakan pengunjung yang datang ialah wanita berprofesi sebagai karyawan pns dengan gaya berpakaian yang *stylish* dan modern, sehingga terlihat adanya ketertarikan dalam memerhatikan segi penampilan. Berdasarkan observasi, gaya berpakaian karyawan pns dalam seminggu menggunakan pakaian semi formal seperti pdh, kemeja, *blouse* dan tidak jarang ditambahkan *outer*. Produk *outer* menjadi pilihan karena memudahkan pengguna untuk dapat dipadupadankan dan menjadi pelengkap pakaian *basic* mereka.

Dalam penelitian ini, metode pengolahan motif dari inspirasi gambar anak bina yang digunakan diawali dengan desain partisipatif, dimana anak bina diminta

untuk menggambar sesuai dengan 2 tema yang ditentukan. Tema gambar yang terpilih harus melalui analisa dengan pertimbangan berupa tema apa yang dapat merepresentasikan komunitas Lentera Mimpi secara keseluruhan untuk mendapatkan citra atau kesan pertama bagi masyarakat luas. Selanjutnya peneliti mengolah gambar dengan membuat stilasi menggunakan aplikasi digital *vector based* yaitu *Adobe Illustrator* agar memudahkan dalam proses realisasi plat cetak melalui teknik *laser cutting*. Dan motif disusun menggunakan metode penyusunan motif metode penyusunan motif (*square repeat, half drop repeat* dan non repetitif) dan pengayaan motif (*outline, overlap* dan *frame*) dengan tujuan mencari komposisi motif yang paling proporsional dan merepresentasikan komunitas seperti permintaan pihak mitra.

Melalui penelitian ini, cara penerapan visual motif paling optimal adalah dengan menentukan serta merancang produk *merchandise* eksklusif terlebih dahulu. Tentunya penentuan rancangan produk ini harus berdasarkan analisa *brand* pembeding dan kesesuaian dengan kebutuhan target market dari komunitas Lentera Mimpi. Komposisi motif ini disimulasikan pada produk *merchandise* eksklusif dengan berbagai metode penyusunan motif (*square repeat, half drop repeat* dan non repetitif) dan pengayaan motif (*outline, overlap* dan *frame*) untuk dilihat metode apa yang paling bersatu padu. Kemudian, hasil komposisi motif yang telah diolah dipilih berdasarkan *feedback* dari pihak komunitas Lentera Mimpi untuk direalisasikan menjadi plat cetak *block printing* yang akan diaplikasikan pada produk *merchandise* eksklusif.

DAFTAR PUSTAKA

Bone, C. D. (2012). *Linoleum Block Printing For Amateurs - The Beacon Handicraft Series*. Jesson Press.

- Dini, J., & Selina, N. (2024). Desain Cover Buku Dengan Teknik Overlap Menggunakan Canva. *Cosmic Jurnal Teknik*, 2(1), 21–30. <https://doi.org/10.55537/cosmic>
- Eisner, W. (2008). *Comic and Sequential Art* (19th ed.). POORHOUSE PRESS.
- Fogg, M. (2006). *Print in Fashion : Design and Development in Textile Fashion*. B T Batsford.
- Freire, K., Borba, G., & Diebold, L. (2011). Participatory Design as an Approach to Social Innovation. *Design Philosophy Papers*, 9(3), 235–250. <https://doi.org/10.2752/144871311x13968752924950>
- Ganguly, D., & Amrita. (2013). A Brief Studies on Block Printing Process in India. *Man-Made Textiles in India*, 41(6), 197–203. www.fibre2fashion.com
- Gianina, E. T., Yunia Sekar, A., & Ramadhan, M. S. (2023). PERANCANGAN PRODUK MERCHANDISE DENGAN INSPIRASI MOTIF HASIL GAMBAR ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS MENGGUNAKAN TEKNIK BATIK CAP (Studi kasus untuk Sekolah Khusus Pelita Bunda, Samarinda). *EProceedings of Art & Design*, 10(5).
- Hartoko, A. (2011). *Design Merchandise Pilihan*. PT Elex Media Komputindo.
- Irawan, B., & Tamara, P. (2013). *Dasar-Dasar Desain* (U. Hediani, Ed.; 1st ed.). Griya Kreasi (Penebar Swadaya Grup).
- Kight, K. (2011). *A Field Guide to Fabric Design*. Stash Books.
- Lamba, A. J. (2002). *The Art of Retailing*. McGraw-Hill Education (India) Pvt Limited.
- Mcmillan, D. W., & Chavis, D. M. (1986). *Sense of Community: A Definition and Theory*. *Article in Journal of Community Psychology*, 14, 6–20. [https://doi.org/10.1002/1520-6629\(198601\)14:13.0.CO;2-I](https://doi.org/10.1002/1520-6629(198601)14:13.0.CO;2-I)
- Natali, R. G., Yunia Sekar, A., & Siagian, M. C. A. (2023). PERANCANGAN MOTIF TERINSPIRASI DARI KARYA ODGJ SEBAGAI PEMENUH KEBUTUHAN DESAIN MERCHANDISE DARMABAKTI YAYASAN ODGJ EFATA DENGAN TEKNIK BLOCK PRINTING. *E-Proceeding of Art & Design*, 10(3), 4758–4775.

Nurhayani, R., Yunia Sekar, A., & Siagian, M. C. A. (2022). *PENGOLAHAN MOTIF YANG TERINSPIRASI DARI GAMBAR ANAK USIA 2-4 TAHUN DENGAN TEKNIK BLOCK PRINTING PADA PRODUK FASHION.*

Puspasari, A. (2007). *Mengukur Konsep Diri Anak.* Elex Media Komputindo.

Salam, S., B, S., Hasnawati, & Muhaemin, Muh. (2020). *PENGETAHUAN DASAR SENI RUPA.* Badan Penerbit UNM Universitas Negeri Makassar.

Tabrani, P. (2012). *Bahasa Rupa.* Penerbit Kelir.

