

# PENGOLAHAN MOTIF DENGAN INSPIRASI POLA GARIS ALAM YANG DIAPLIKASIKAN PADA BUSANA READY-TO-WEAR

Sarah Putri Vindyona<sup>1</sup>

Morinta Rosandini<sup>2</sup>

[1sarahpvd@gmail.com](mailto:sarahpvd@gmail.com)

Program Studi Kriya Tekstil dan Mode, FIK, Universitas Telkom, Bandung

[2morintarosandini@telkomuniversity.ac.id](mailto:morintarosandini@telkomuniversity.ac.id)

Program Studi Kriya Tekstil dan Mode, FIK, Universitas Telkom, Bandung

## ABSTRACT

*Nature is something pure and made by itself. Then, there is uniqueness in every line pattern. For example, we can see line patterns from natural things around us. Further, natural line patterns have potential to be developed into a work. To make a work, we can be inspired by what we've seen around us, for example motif works. The most common motif work that we see is made from plants and animals, therefore natural line patterns can be a potential for motif work innovation, especially in the fashion sector. Therefore, researchers made several explorations about processing of motif works that are inspired by natural line patterns. For example wood motifs, they have a strong characteristic rather than other explorations. The wood motif is then applied to ready-to-wear fashion, then, hopefully, the development would be fast in the fashion industry because consumers' needs that can use the fashion item on any occasion.*

**Keywords:** *Nature, natural lines, motif, fashion, ready-to-wear*

## PENDAHULUAN

Seperti yang kita ketahui, alam itu luas, yang diantaranya terdiri dari pegunungan, laut, bebatuan, hutan-hutan, dan masih banyak lagi. Menurut (Crane, 2015) serangkaian fenomena alam menunjukkan pola

karakteristiknya tersendiri. Contohnya seperti garis-garis pada tumbuhan, hewan, air, batu, maupun benda-benda alam lainnya. Secara sadar atau tidak sadar, kita akan menemukan pola garis yang dihasilkan oleh

alam. Jika dilihat lebih dekat, pola tersebut akan terlihat lebih jelas dan bertekstur. Seperti yang dilansir oleh (Fesenden, 2016) yang telah melakukan wawancara dengan Philip Ball, penulis buku "*Patterns in Nature: Why the Natural World Looks the Way it Does*". Awalnya, sebelum ia membuat projek bukunya, pada saat itu dirinya sedang berada di pantai, ia melihat di sekelilingnya bahwa ada banyak sekali pola alam yang sebelumnya jarang disadarinya. Bahwa bentuk pola garis alam merupakan sesuatu yang cantik, detail, dan sangat rinci. Ia melihat awan, langit, dan laut mempunyai pola yang berbeda. Semenjak saat itu ia mendapatkan inspirasi untuk membuat sebuah karya buku yang berjudul "*Patterns in Nature: Why the Natural World Looks the Way it Does*". Masih banyak lagi pola garis yang dihasilkan alam lainnya.

Dari beberapa fakta tersebut dapat menjadi inspirasi pada pola garis alam yang dijadikan sebagai inspirasi dan dimanfaatkan oleh berbagai ilmu. Mulai dari *science*, fotografi, sampai desain. Salah satu desainer yang membuat koleksi pakaian yang terinspirasi dari pola garis alam adalah Roberto Cavalli, yaitu pola garis pada hewan. Seperti pola garis pada kupu-kupu, macan, zebra, ular, dan lain-lain. Contoh desainer lain yang mengambil inspirasi dari pola garis alam

adalah Elie Saab yang mengeluarkan koleksinya di Runaway Spring Paris Fashion Week pada tahun 2018 dari pola tumbuhan. Masih banyak desainer dan brand lain yang terinspirasi dari pola garis alam. Hal tersebut pun mempengaruhi industri fesyen yang diramaikan oleh pola motif tersebut. Banyak brand yang memiliki produk dengan menggunakan pola alam yang terinspirasi dari pola hewan, tumbuhan, maupun benda alam lainnya. Contoh *brand* ternama yang menggunakan motif hewan adalah Converse dan Vans dimana *brand* tersebut mengeluarkan produk sepatu sebagai inspirasi polanya.

Oleh karena itu, suatu karya motif yang mengambil inspirasi dari pola garis alam ini berpotensi untuk dikembangkan sebagai suatu inovasi produk fesyen busana *ready-to-wear* tanpa melepas makna aslinya yang merupakan *image* dari alam. Karena, alam itu luas dan tidak hanya melulu dari hewan yang masih umum ditemui di industri fesyen sebagai penggunaan motif maupun penggunaan materialnya. Masih banyak potensi-potensi lain yang dapat dikembangkan dari inspirasi alam. Jika kita teliti dan peka terhadap lingkungan di sekeliling kita, akan ada banyak inspirasi dari sana. Sebagaimana kita akan memulai suatu karya yang ingin dikembangkan melalui

inspirasi dari apa yang telah kita lihat. Menurut (Tjok, 2010) motif tertentu memiliki suatu potensi untuk kebaruan dari bidang fesyen, karena, motif adalah suatu karya yang tidak hanya memiliki nilai estetik, namun memiliki nilai makna. Termasuk motif yang terinspirasi dari pola garis alam yang diaplikasikan pada busana *ready-to-wear*.

## **METODE PENELITIAN**

Metode yang dilakukan dalam penelitian berupa pengumpulan data yang telah dilakukan, yaitu:

### **a. Studi Literatur**

Penulis melakukan studi literatur untuk mencari data pendukung serta referensi dari jurnal, artikel, dan web yang mempunyai informasi terkait dengan penelitian yang diangkat.

### **b. Observasi**

Penulis melakukan observasi di lingkungan sekitar dan di kehidupan sehari-hari sebagai data penunjang terkait dengan penelitian yang diangkat.

### **c. Eksperimentatif**

Penulis melakukan eksperimentatif yang membahas tentang proses pembuatan motif menggunakan *software digital*, dicetak menggunakan mesin *printing sublim*,

kemudian pengaplikasian bordir pada sebagian motif.

## **STUDI PUSTAKA**

### **Pengertian Unsur Garis**

Menurut (Wong, 1986) jika sebuah titik bergerak, jalan yang dilaluinya membentuk garis. Garis mempunyai panjang tanpa lebar, mempunyai kedudukan dan arah; kedua ujungnya berupa titik. Garis merupakan batas sebuah bidang. Dari yang telah disebutkan (Tjok, 2010) karakter garis masing-masing menjadi identitas dari hasil karya yang diciptakan. Elemen dasar seni rupa yang lain selain garis yaitu, warna, tekstur, proporsi, keseimbangan, dan bidang. Garis akan sangat unik untuk divisualkan secara khusus dan mendetail dan belum pernah ada yang mengulas dan membicarakan secara mendalam. Garis juga akan menjadi unik jika dibicarakan secara khusus. Garis didefinisikan sebagai pertemuan antara satu titik ke titik yang lainnya hingga membentuk sebuah garis.

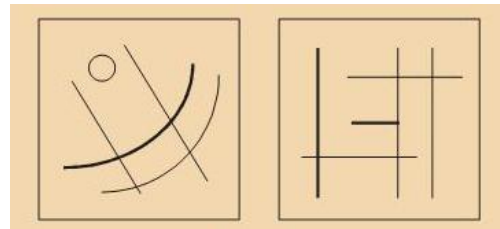
Menurut (Iqamuddin, 2015) garis merupakan titik yang bergerak akan membentuk garis. Garis mempunyai panjang tanpa lebar yang mempunyai kedudukan dan arah. Garis merupakan sisi atau batas dari suatu benda, masa, warna, bidang, maupun ruang. Garis juga merupakan unsur penting dalam desain

yang mempunyai arti dan melambangkan sesuatu. Kadang kita menjumpai garis tidak mengungkapkan gagasan sebagaimana yang kita kehendaki. Hal ini dikarenakan oleh masalah ilusi optik yang tidak terkendali yang mempengaruhi reka obyek seperti:

- Garis merupakan hasil goresan dengan benda runcing, dengan kata lain menggabungkan satu titik ke titik lain.
- Garis merupakan penggabungan atau penyatuan dua titik yang mempunyai jarak yang berbeda.
- Garis bisa diciptakan dengan tegas dan spontan, sesuai dengan maksud garis yang ditampilkan. Garis tegas bisa diciptakan dengan cara membuat garis dengan alat bantu seperti penggaris, jangka, atau benda yang dipakai untuk membuat garis. Garis yang spontan merupakan garis yang dilakukan dengan cara menggoreskan benda runcing tanpa menggunakan alat bantu, yaitu dengan tangan langsung.
- Garis yang mempunyai ukuran berbeda pada sisi kedua ujungnya, akan mengajak mata memandang dari arah kecil ke yang besar.
- Jika garis terjadi adanya pengulangan yang mempunyai jarak yang teratur akan

menghasilkan kesan adanya gerak pada garis tersebut.

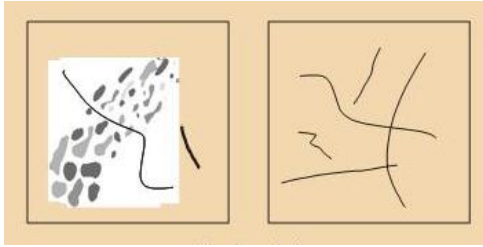
- Garis akan terlihat tanpa sengaja jika kita menampilkan warna yang berbeda, hal tersebut disebabkan oleh penyusunan warna yang berbeda seakan ada garis.
- Garis yang dihasilkan melalui goresan tangan manusia, bisa berwujud tapi tidak berbentuk.
- Garis geometrik yaitu garis tegas yang dibuat goresan tangan manusia dengan menggunakan alat bantu, seperti penggaris, jangka, atau sejenisnya yang menggambarkan sifat tepat, jelas, dan pasti.



Garis Geometrik

Sumber: (Uciha, 2012)

- Garis kaligrafi (garis spontan) yaitu garis yang dibuat goresan tangan manusia tanpa menggunakan alat bantu yang sifatnya spontan, bebas, berkombinasi, dan berkarakter mandiri atau mempribadi.



Garis Kaligrafi

Sumber: (Uciha, 2012)

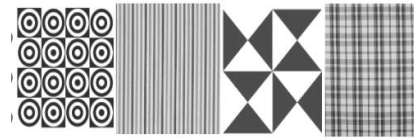
## Motif

Berdasarkan yang telah dijelaskan pada buku (*Study of Motifs*) motif merupakan sebuah desain dengan komposisi yang dibuat sedemikian rupa. Tak jarang kita menemukan motif yang terinspirasi dari alam yang juga terkait dengan faktor-faktor alam, budaya, agama, sosial, ekonomi yang terjadi di sekitar kita. Motif merupakan suatu bentuk terkecil dari suatu pola tertentu. Motif di identikan dengan cara yang “berulang” sehingga dapat menjadi sebuah pola. Motif memiliki karakteristiknya tersendiri dalam desain polanya masing-masing. Motif umumnya dikembangkan melalui kombinasi dari bentuk-bentuk yang ada. Berikut adalah klasifikasi motif:

### a) Motif Geometris

Motif ini termasuk garis dalam berbagai bentuk, seperti vertical, horizontal, diagonal dan melengkung. Biasanya dijadikan sebagai

desain kain seperti motif *stripes*, *plaids*, lingkaran (polkadot), dan masih banyak lagi.

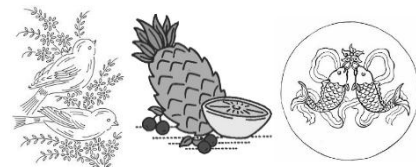


Motif Geometris

Sumber: (*Study of Motifs*)

### b) Motif Realistis atau Natural (alami)

Motif ini menggambarkan sesuatu yang sangat menyerupai atau bisa dikatakan bentuk replika dari hal-hal yang ada di alam, seperti bunga, pohon, hewan, manusia, dan hal-hal alami lainnya. Karena motif ini tidak memiliki kreatifitas dikarenakan dibutuhkannya “efek” tiga dimensi untuk menyalin kerealitasannya, motif ini sulit diterima pada rancangan pakaian.



Motif Realistis

Sumber: (*Study of Motifs*)

### c) Motif dengan “Penggayaan”

Motif ini merupakan variasi bentuk yang disederhanakan dari benda-benda alam atau buatan yang tidak dapat lagi dikenali. Motif ini memiliki kreatifitas karena hasil dari interpretasi seorang desainer terhadap hal-hal

yang ada disekitar secara alami. Motif “penggayaan” ini diperoleh dengan cara menata ulang objek nyata baik dengan menyederhanakannya maupun melebih-lebihkan bentuk objek untuk mencapai tujuan desain.

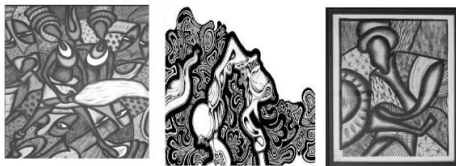


Motif “Penggayaan”

Sumber: (*Study of Motifs*)

#### d) Motif Abstrak

Motif ini adalah kombinasi dari warna, ukuran, dan bentuk tanpa adanya hubungan dengan benda-benda alam atau buatan manusia. Warnanya penuh dan terlihat menarik jika pada kain. Abstrak memperlihatkan kesan kebebasan yang lebih besar dibandingkan pada sebagian motif geometris. Jenis desain ini digunakan dalam seni modern.



Motif Abstrak

Sumber: (*Study of Motifs*)

Menurut (Suhersono, 2005) motif adalah desain yang dibuat dari bagian-bagian

bentuk, berbagai macam garis, atau elemen-elemen, yang terkadang begitu kuat dipengaruhi oleh bentuk-bentuk stilasi alam benda, dengan gaya dan ciri khas tersendiri. Setiap motif dibuat dengan berbagai bentuk dasar atau berbagai macam garis, misalnya garis berbagai segi (segitiga, segiempat), garis ikal atau spiral, melingkar, berkelok-kelok (horizontal dan vertical), garis yang saling menjalin, garis yang berfungsi sebagai pecahan (arsiran) yang serasi, garis tegak, miring, dan sebagainya.

#### Pola Alam

Menurut (Crane, 2015) serangkaian fenomena alam mempunyai karakteristiknya tersendiri. Kita dapat menemukan pola garis dimana-mana yang merupakan hasil dari alam, seperti garis pada hewan, tumbuhan, dan benda-benda alam lainnya yang dimana pola tersebut terjadi secara alamiah. Dari keunikan-keunikan yang dihasilkan dari alam tersebut, dapat menjadi sebuah inspirasi desain yang menarik dan juga unik.



Keunikan Pola Garis Alam

Sumber: (Crane, 2015)

Menurut yang dilansir oleh (Fesenden, 2016) yang telah melakukan wawancara dengan (Ball, 2016), Philip mengatakan bahwa pada awalnya ia memulai sebuah karya bukunya yang berjudul *Patterns in Nature: Why the Natural World Looks the Way it Does* karena diawali dari Ia yang sedang melihat-lihat alam sekitar sewaktu berada di sebuah pantai. Kemudian Ia melihat langit, awan, dan laut memiliki pola yang berbeda. Ia menyadari bahwa setiap fenomena alam yang ada mempunyai pola yang cantik, alami, unik, dan indah. Semenjak pada saat itu Ia terpikirkan sebuah ide untuk membuat suatu karya buku yang terinspirasi dari pola-pola alam di sekitar.

Philip mengatakan bahwa apapun yang terlihat tidak beraturan memiliki semacam pola di dalamnya. Secara umum, sebagian besar berpikir bahwa pola adalah sesuatu yang digambarkan berulang-ulang dengan cara yang sama, seperti contohnya pola *wallpaper*. Akan tetapi, jika kita lihat lebih teliti, banyak pola di alam yang tidak seperti itu. Ada sesuatu yang menarik dari pola alam tersebut sehingga tidak terlihat seperti pola yang “berulang”, tetapi sebuah pola yang terjadi secara alami. Contoh yang sangat familiar adalah pola garis pada zebra.



### Pola pada Alam

Sumber: (Ball, 2016)

Awalnya, tren motif alam yang paling umum adalah motif hewan atau disebut *animal print*. Awalnya mode *animal print* ini identik dengan kulit binatang yang sudah tren dan memasuki industry fesyen di Indonesia pada tahun 2006. Kemudian pada tahun 2009, eksistensi dan perkembangan motif *animal print* jauh lebih dinamis dibandingkan dengan tahun 2006 sebelumnya. Para desainer semakin kreatif dengan menunjukkan rancangannya yang terinspirasi dari keindahan alam yang eksotik dan menawan. Pada tahun 2009, para desainer lebih berfantasi dengan berbagai macam motif kulit binatang dengan warna-warni busana yang ekspresif (al-Firdaus, 2010 : 107).

### Teknik Desain Tekstil

Dalam ranah tekstil, untuk terjadinya sebuah tekstil dapat dikelompokkan menjadi golongan berdasarkan dengan tekniknya, yaitu:

#### 1) Desain Struktur (*Structure Design*)

Desain struktur adalah suatu upaya penciptaan yang memanfaatkan struktur yang

dicapai melalui struktur jalinan (Annisa, 2014). Teknik ini dilakukan pada waktu pembuatan kain. Desain struktur meliputi seluruh metode pembuatan tekstil, yaitu meliputi tekstil yang dibuat dari benang, tekstil yang bukan dibuat dari benang, dan tekstil yang dibuat tanpa serat benang maupun filamen. Contoh dari desain struktur antara lain adalah tenun, *knitting*, *crochet*, *tapestry*, dan teknik kempa (*felting*).

## 2) Desain Permukaan (*Surface Design*)

Desain permukaan adalah desain yang dilakukan setelah proses pembuatan kain, umumnya dilakukan pada proses penyempurnaan lain. Mempelajari desain tekstil berarti mempelajari pembuatan kain tekstil dengan alat atau mesin yang diperlukan dan bahan yang sesuai (Jumaeri, 1994 : 1) yang diambil dari (Annisa, 2014). Contoh dari desain permukaan antara lain adalah:

- a. Teknik Batik, adalah suatu teknik pembuatan motif yang Digambar menggunakan alat yang bernama canting.
- b. Teknik *Marbling*, adalah suatu teknik pembuatan motif yang memanfaatkan media air sebagai permukaannya.
- c. Teknik *Silk Painting*, adalah suatu teknik pembuatan motif dengan cara manual yang biasanya dilukis di atas kain *silk*.

d. Teknik *Printing*, adalah suatu teknik pembuatan motif dengan cara *digital* yang melalui proses percetakan menggunakan mesin *printing*.

e. Teknik Sulam dan Bordir, adalah suatu teknik pembuatan motif dengan menggunakan benang di atas kain kemudian dijahit sesuai dengan bentuk yang diinginkan.

### ***Digital Print***

Menurut (Nurzaman, 2016) *digital print* adalah sebuah metode percetakan dari gambar berbasis *digital* yang biasanya berupa file, kemudian bisa langsung dicetak di berbagai media dengan cara yang instan dan cepat. *Digital printing* adalah hasil inovasi perkembangan dari metode percetakan yang konvensional yang muncul seiring dengan kemajuan teknologi dunia yang sudah masuk di era digital.

Menurut (Caesar, 2014) penggunaan *digital printing* untuk bidang usaha tekstil di Indonesia makin terlihat naik setelah tahun 2004, walaupun untuk negara berkembang masih dianggap jauh tertinggal dari beberapa negara di barat, yang sudah menggunakan teknologi ini sejak tahun 1980.

Sekarang, hampir semua industri besar dan kecil, bahkan industri rumahan telah



menggunakan mesin printing digital untuk membantu kinerja usaha mereka. Penggunaan mesin printing digital di Indonesia mungkin masih terbatas untuk design, trace, color mixing ataupun engraving, dan tidak semua pabrik tekstil memakainya.



Gambar 3.11 Mesin *digital printing*

Sumber: <http://texco.co.id/mesin-printing-kain>

Dengan adanya perkembangan *digital printing* untuk tekstil yang sangat drastis di Indonesia, telah merubah hampir seluruh rangkaian proses produksi dengan lebih efisien dan singkat. Dengan menggunakan teknologi *digital printing*, banyak produsen berhasil menghilangkan proses yang terlihat rumit seperti, trace film atau bagian untuk membuat film; engraving, atau membuat cetakan; dan color mixing, atau membuat pasta warna.



## *Digital Printing*

Sumber: <http://itpny.com/>

### ***Ready-to-wear***

*Ready to wear* adalah suatu jenis busana yang dapat dikenakan sesuai dengan fungsi dan kegunaannya (*wearability*), dan biasanya diproduksi secara massal atau terbatas tergantung oleh tingkatan jenis busana *ready-to-wear*. Jenis busana *ready-to-wear* dibagi dalam 3 tingkatan, yaitu:

- a. *First Line*, adalah jenis busana *ready-to-wear* yang dibuat oleh desainer, yang biasanya hanya memproduksi secara terbatas, namun *first line* ini dibuat lebih banyak dari biasanya.
- b. *Bridge*, adalah jenis busana *ready-to-wear* yang lebih terkonsep dengan kualitas material dan desain yang baik, juga dengan keunikan busananya tersendiri. Serta produksi massal skala sedang.
- c. *Better & Mode Rate*, adalah jenis busana *ready-to-wear* dengan produksi massal yang lebih banyak, namun kualitas material dan desain standar.

Dalam berbagai pilihan ukuran dan warna serta yang terpenting adalah ketahanan dan proses perawatan serta pemeliharaan busana yang tidak rumit.

## HASIL DAN ANALISIS

### Analisa Perancangan

Data Literatur		
<p>1 Menurut (Ball, 2016) pola-pola garis pada alam mempunyai potensi untuk dijadikan sebuah karya. Membuat karya bisa dimulai dari apa yang kita lihat disekitar kita.</p> <p>2 Menurut (Crane, 2015) serangkaian fenomena alam memiliki karakteristiknya tersendiri.</p> <p>3 Menurut (al-Firdaus, 2010) awalnya motif <i>printing</i> yang paling umum adalah motif-motif hewan seperti zebra, dll.</p>	Observasi	Eksplorasi Awal
	<p>1 Batu marmer yang sering ditemukan ditempat-tempat <i>indoor</i> yang biasa dijadikan lantai, ternyata memiliki potensi karena dari pola garisnya</p> <p>2 Pola garis pada air yang biasanya kita hanya menggunakannya sebagai kebutuhan ternyata juga memiliki keunikan jika dilihat lebih teliti</p> <p>3 Batang pohon yang sering dimanfaatkan sebagai kebutuhan interior dan bangunan juga memiliki potensi karena dari keunikan pola garisnya</p>	<p>1 Pada eksplorasi awal penulis melakukan pengolahan motif yang terinspirasi dari benda-benda alam seperti batang pohon, desiran ombak, dan batu marmer</p> <p>2 Eksplorasi yang digunakan adalah Photoshop dengan menggunakan teknik <i>liquify</i> karena menurut penulis teknik tersebut cocok untuk pengolahan pola garis alam yang melengkung-lengkung sedemikian rupa.</p> <p>3 Berdasarkan eksplorasi awal, pola garis kayu memiliki karakter yang lebih kuat secara visual dibandingkan dari yang lainnya.</p>

### Analisa Perancangan

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018

Dari skema yang telah dijabarkan dapat disimpulkan analisa perancangannya sebagai berikut:

Pola-pola garis pada alam memiliki potensi untuk dikembangkan sebagai karya, terutama karya motif, karena, pola garisnya memiliki karakteristik yang cukup unik. Selain itu, penggunaan motif dengan menggunakan teknik *printing* yang paling umum adalah motif-motif hewan seperti zebra, *leopard*,

dan lain-lain. Sehingga, pola garis pada alam itu sendiri memiliki potensi untuk dijadikan sebuah karya motif. Pola garis pada alam itu pun cukup luas, salah satunya penulis menemukan adanya potensi dari pola garis melalui observasi yang telah dilakukan, yaitu, batu marmer, air, dan batang pohon. Pola-pola garisnya yang cukup unik dan masih terbilang jarang untuk dijadikan karya motif untuk produk fesyen menjadikannya

peluang untuk diolah. Oleh karena itu, penulis memutuskan untuk mengolah pola garis pada batu marmer, air, dan batang pohon itu tersebut sebagai pengolahan motif. Kemudian penulis merancang *imageboard* sebagai acuan sebelum melakukan eksplorasi. Teknik yang cocok untuk mengolah pola garis alam yang diambil adalah teknik *liquify* dengan cara menarik garis yang telah dibuat. Teknik *liquify* itu tersebut terdapat pada aplikasi Photoshop. Karena pola-pola garis pada benda-benda alam yang diambil memiliki karakteristik yang cenderung melengkung sedemikian rupa, teknik tersebut cocok untuk digunakan sebagai teknik pengolahan motif tersebut. Namun, setelah melakukan beberapa eksplorasi awal, terlihat bahwa pengolahan motif yang lebih kuat karakternya secara visual adalah motif pola garis kayu. Oleh karena itu, untuk selanjutnya penulis lebih memusatkan pada tema kayu itu tersebut sebagai inspirasi pengolahan karya motif. Pengolahan motif yang terinspirasi dari pola garis alam yang berfokus pada pola garis kayu tersebut akan diaplikasikan pada perancangan busana. Busana yang akan diaplikasikan berupa busana *ready-to-wear* karena agar dapat dipakai untuk berbagai *occasion* juga untuk membuka potensi dari tren fesyen yang biasanya lebih cepat

berkembang dan lebih mudah diterima di industry fesyen pada busana *ready-to-wear*.

### **Konsep *Imageboard***

Pada *imageboard* dibawah ini penulis terinspirasi dari kemurnian, kealamian, dan garis yang terjadi dan dihasilkan oleh benda-benda alam yang tercantum pada *imageboard*. Dengan ke tiga filosofi tersebut penulis membuat sebuah tema dengan nama "*Purality*" yang berarti *purity*, *natural*, dan *lines*. Pada tema ini penulis mengambil beberapa benda alam seperti batang pohon kayu yang memiliki karakteristik pola garisnya yang khas, serta beberapa fenomena alam yang kerap tumbuh pada batang kayu pohon yang sudah tua, yaitu lumut. Kemudian ikon wanita pada *imageboard* berwarna hitam-putih dengan mengenakan pakaian jenis *dress* dengan lebar pada bagian bawahnya menggambarkan rancangan dari produk yang akan dibuat.

Warna-warna yang terdapat pada *imageboard* ini diambil dari warna coklat khas batang kayu pohon yang tidak terlalu *bold*, kemudian disertai dengan sedikit perpaduan warna hijau lumut yang kerap tumbuh pada batang kayu pohon yang sudah lama.



Imageboard

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018


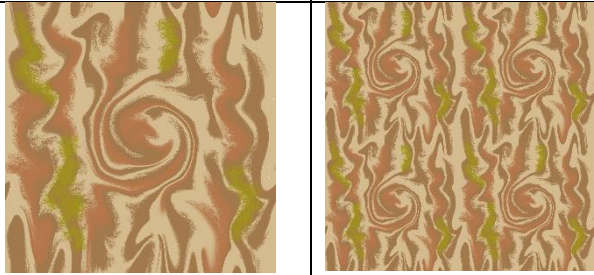
### Hasil Eksplorasi

Pada eksplorasi lanjutan ini adalah lebih memusatkan pada satu tema yaitu batang kayu pohon dan sedikit perpaduan lumut yang kerap tumbuh pada batang kayu pohon yang sudah tua. Selain itu, penggunaan warna yang tidak terlalu *bold* dan perpaduan warna hijau lumut sebagai warna “penyegar” dari warna coklat kayu

Tabel Hasil Eksplorasi

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018

No.	Modul Eksplorasi	Setelah Repetisi	Keterangan
1			Pada eksplorasi ini masih tetap mempertahankan teknik yang sama namun perpaduan lumut yang dikurangi
2			Pada eksplorasi ini masih tetap mempertahankan teknik yang sama namun tidak mengaplikasikan perpaduan lumut karena perpaduan warnanya yang kurang cocok
3			Pada eksplorasi ini masih tetap mempertahankan teknik yang sama namun tidak mengaplikasikan perpaduan lumut karena perpaduan warnanya yang kurang cocok

4		<p>Pada eksplorasi ini masih tetap mempertahankan teknik yang sama namun tidak mengaplikasikan perpaduan lumut karena perpaduan warnanya yang kurang cocok</p>
5		<p>Pada eksplorasi ini masih tetap mempertahankan teknik yang sama namun perpaduan lumut yang dikurangi</p>

**Desain Produk**




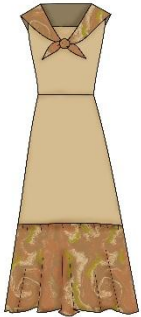
**Sketsa Produk**

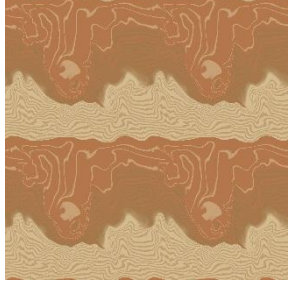
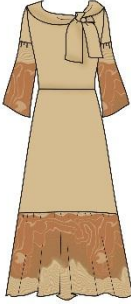
Berikut adalah rancangan desain sketsa yang telah disesuaikan dengan motif yang produk beserta pengaplikasian dan warna telah dibuat:



Tabel Sketsa

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018

No.	Motif yang Diaplikasikan	Desain Produk	Keterangan
1			<p>Proses perancangan desain produk menggunakan aplikasi CorelDraw, kemudian untuk pengaplikasian motif, warna, dan <i>shading</i> pada desain menggunakan aplikasi Photoshop.</p> <p>Penulis menambahkan kerutan pada bagian bawah yang dibuat</p>

			<p>lebih lebar untuk penempatan pengaplikasian motif. Alasan mengapa menggunakan dibuat lebih lebar dan diberi kerutan agar motif terlihat lebih bervolume. Serta kombinasi warna hijau lumut sebagai warna “penyegar” dari warna coklat kayu pada motif.</p>
2			<p>Proses perancangan desain produk menggunakan aplikasi CorelDraw, kemudian untuk pengaplikasian motif, warna, dan <i>shading</i> pada desain menggunakan aplikasi Photoshop.</p> <p>Penulis menambahkan kerutan pada bagian bawah yang dibuat lebih lebar untuk penempatan pengaplikasian motif. Alasan mengapa menggunakan dibuat lebih lebar dan diberi kerutan agar motif terlihat lebih bervolume.</p>
3			<p>Proses perancangan desain produk menggunakan aplikasi CorelDraw, kemudian untuk pengaplikasian motif, warna, dan <i>shading</i> pada desain menggunakan aplikasi Photoshop.</p>

			<p>Penulis menambahkan kerutan pada bagian bawah yang dibuat lebih lebar untuk penempatan pengaplikasian motif. Alasan mengapa menggunakan dibuat lebih lebar dan diberi kerutan agar motif terlihat lebih bervolume. Serta kombinasi warna hijau lumut sebagai warna “penyegar” dari warna coklat kayu pada motif.</p>
4			<p>Proses perancangan desain produk menggunakan aplikasi CorelDraw, kemudian untuk pengaplikasian motif, warna, dan <i>shading</i> pada desain menggunakan aplikasi Photoshop.</p> <p>Penulis menambahkan kerutan pada bagian bawah yang dibuat lebih lebar untuk penempatan pengaplikasian motif. Alasan mengapa menggunakan dibuat lebih lebar dan diberi kerutan agar motif terlihat lebih bervolume.</p>

5			<p>Proses perancangan desain produk menggunakan aplikasi CorelDraw, kemudian untuk pengaplikasian motif, warna, dan <i>shading</i> pada desain menggunakan aplikasi Photoshop.</p> <p>Penulis menambahkan kerutan pada bagian bawah yang dibuat lebih lebar untuk penempatan pengaplikasian motif. Alasan mengapa menggunakan dibuat lebih lebar dan diberi kerutan agar motif terlihat lebih bervolume.</p>
---	---	---	--

## SIMPULAN

Berdasarkan uraian yang telah penulis jabarkan dalam laporan Tugas Akhir yang berjudul “Pengolahan Motif dengan Inspirasi Pola Garis Alam yang Diaplikasikan Pada Busana *Ready-to-Wear*”, penulis mendapatkan hasil kesimpulan sebagai berikut:

1. Upaya yang penulis lakukan untuk mengembangkan potensi dari pola garis alam sebagai inspirasi adalah dengan metode pembuatan motif menggunakan aplikasi *software* Photoshop. Metode yang paling tepat adalah dengan teknik *liquify* atau tarikan garis, karena, teknik tersebut

adalah teknik yang tepat untuk membuat suatu pengolahan motif yang mendekati visualisasi karakteristik dari pola garis alam itu tersebut.

2. Selain itu, untuk mengembangkan potensi dari pola garis alam sebagai inspirasi adalah dengan mencari inspirasi pola-pola garis yang terdapat pada lingkungan sekitar, dan masih terbilang jarang untuk diolah sebagai pembuatan karya motif.
3. Kemudian penulis melakukan beberapa eksplorasi yang mendekati visualisasi karakter asli dari benda alam itu sendiri. Eksplorasi yang terpilih kemudian direalisasikan dengan menggunakan



*digital printing* jenis *sublime*, yang selanjutnya akan dimanfaatkan sebagai pengaplikasian pada busana *ready-to-wear*.

4. Untuk penempatan pengaplikasian motif pada busana *ready-to-wear* yang tepat adalah dengan rancangan busana jenis *dress* yang dibuat lebih lebar dan memiliki kerutan pada bagian bawah busana untuk penempatan motif itu sendiri. Hal tersebut dibuat agar motif terlihat lebih bervolume. Selain itu, penempatan motif tidak pada keseluruhan busana melainkan hanya pada bagian variasi saja. Hal tersebut dikarenakan motif yang dihasilkan sudah terkesan menumpuk dan penuh, oleh karena itu, jika motif diaplikasikan pada keseluruhan busana, akan terlihat terkesan menumpuk dan penuh.
5. Pertimbangan pemilihan busana jenis *ready-to-wear* adalah karena kategori busana *ready-to-wear* lebih cepat berkembang di industri fesyen yang biasanya dapat digunakan untuk sehari-hari. Selain itu, kebutuhan wanita yang lebih besar dibandingkan dengan kebutuhan pria, karena, wanita memiliki *planning* tersendiri ketika mereka hendak bepergian.

## REFERENSI

- Ball, P. (2016). *Patterns in Nature: Why the Natural World Looks the Way it Does*. University of Chicago.
- Caesar, D. (2014). *Perkembangan Tekstil Indonesia dan Dunia*. Universitas Sebelas Maret.
- Crane, K. (2015). *Stripe Patterns on Surfaces*.
- Fesenden, M. (2016). Retrieved from The Science Behind Nature's Pattern: <https://www.smithsonianmag.com/science-nature/science-behind-natures-patterns-180959033/>
- Iqamuddin, M. I. (2015, Agustus 20). *Pengertian Tekstil*. Retrieved November 27, 2017, from <http://stukturkoda.blogspot.co.id/2015/08/pengertian-tekstil.html>
- Nurzaman, S. (2016). *Aplikasi Teknik Digital Image sebagai Surface Desain Untuk Produk Fashion dengan Inspirasi Graphic Psychedelic*. Bandung: KT ITB.
- Study of Motifs*. (n.d.). BIEAP.
- Suhersono, H. (2005). *Desain Bordir pada Garis Leher Busana*. Jakarta: Gramedia.
- Tjok, U. N. (2010). *Garis Dalam Seni Rupa*. Denpasar.
- Watson, D. (2014, May). *A History of Ready to Wear Clothing*. Retrieved from <http://www.styleflair.com/a-history-of-ready-to-wear-clothing/>
- Wong, W. (1986). *Beberapa Asas Merancang Dwimatra*. Bandung: ITB.

