

PERANCANGAN MOTIF DENGAN MENGGUNAKAN *SOFTWARE* JBATIK UNTUK KEMEJA PRIA

Ambar Nabiilah Darmawan¹

Morinta Rosandini²

¹Email: nabiilah.ambar@gmail.com, Prodi Kriya Tekstil dan Mode, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom Bandung.

²Email: morintarosandini@telkomuniversity.ac.id, Prodi Kriya Tekstil dan Mode, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Bandung.

ABSTRACT

Motif is a scale pattern that requires ornamentation and has a repetition characteristic in its design. One company in Indonesia created a software to create a motif that has its own motive character. The motive that will be designed is the Aloha shirt motif. This shirt product is suitable for use in Indonesia, because Indonesia is a tropical country and an island nation. In this study the author made the development of the Aloha shirt motif by using the Jbatik software which has modules that are inspired by elements of Indonesian local culture (batik cloth). In the design of the motif will be added elements of Indonesian local culture, but still have the same design line with the motif of aloha shirts in general and provide variations on the motif of Aloha shirts.

Keywords: motif, Jbatik, aloha shirt.

PENDAHULUAN

Motif adalah sebuah pola berskala yang membutuhkan ornamen dan memiliki ciri pengulangan dalam desainnya (*Basics textiles design*: 126). Motif juga merupakan sebuah susunan yang terdiri dari sekumpulan

ornamen atau ragam hias (kusrianto, 2013, vii). Motif menjadi sebuah *item* untuk memperindah sebuah kain. Selain itu banyaknya alat penunjang dalam membuat sebuah motif. Salah satu media dalam membuat komposisi motif adalah *software* dalam *desktop*. Saat ini sudah banyak berkembang

software desktop seperti *Corel, Adobe Illustration* dan masih banyak lainnya. Di Indonesia terdapat salah satu perusahaan bernama Pikel Indonesia yang menciptakan sebuah *software desktop* untuk membuat motif. *Software* yang diciptakan oleh perusahaan Pikel Indonesia diberi nama *software Jbatik*. *Jbatik* adalah perangkat lunak (*software*) *desktop* dengan sistem parametrik untuk menciptakan pola batik dan pola lainnya menggunakan rumus fraktal untuk menghasilkan pola (Lukman, 2009). *Software* ini memiliki banyak modul yang biasa disebut dengan *libs*¹. Selain itu *software Jbatik* memiliki dua tipe *software* yang menjadi kelebihanannya, yaitu memiliki *software* dalam bentuk dua dimensi dan tiga dimensi. *Libs Jbatik* yang sudah tersedia merupakan *libs* yang terinspirasi dari beberapa motif kain batik yang berpotensi untuk diterapkan pada pakaian keseharian. *Libs* dalam *software Jbatik* selain terinspirasi dari motif kain batik Indonesia, *libs Jbatik* juga dapat dikelompokkan dalam dua

1 *Libs* adalah sebutan modul motif dalam *software Jbatik* (batikfractal.com).

kategori yaitu *libs* flora dan *libs* fauna. Ciri motif yang dihasilkan oleh *software Jbatik* yaitu motifnya yang lebih fraktal² dan lebih kontemporer. Melihat dari beberapa hasil motif batik fraktal yang sudah dihasilkan oleh *software Jbatik* sangat berpotensi untuk diterapkan dalam motif pakaian keseharian.

Selain itu melihat dalam kegiatan sehari-hari, produk kemeja merupakan sebuah *item* yang pasti dimiliki dan digunakan oleh semua pria. Baik dalam acara formal maupun acara nonformal. Terdapat dua jenis kemeja yaitu kemeja formal/*dress shirt* dan nonformal/*casual shirt* (islamiati, 2016,4). Produk kemeja yang akan penulis terapkan motif adalah kemeja berlempang pendek dengan tema pantai yang pada umumnya kemeja biasa disebut dengan kemeja *aloha* dengan memiliki karakter motifnya sendiri. Kemeja *aloha* adalah pakaian yang berasal dari pulau Hawaii yang

2 Fraktal adalah cabang ilmu matematika yang meneliti tentang perulangan atau iterasi dan kesamaan diri atau *self similarity* (batikfractal.com).

merupakan kemeja berkerah dengan lengan pendek, longgar, terbuat dari kain ringan yang dicetak dengan motif berwarna cerah, motifnya mengandung unsur flora dan fauna dan dinamis (<http://www.dictionary.com/browse/hawaii-shirt>). Dengan melihat potensi pada motif kemeja, khususnya kemeja *aloha* sehingga dapat dikembangkan motifnya menggunakan *software* Jbatik karena Jbatik memiliki karakter *libs* yang terinspirasi dari unsur budaya Indonesia (motif batik) yang sesuai dengan motif kemeja *aloha*. Sehingga motif kemeja *aloha* memiliki nilai unsur budaya Indonesia (motif batik).

Melalui pendekatan ilmu kriya tekstil dan mode penulis mengembangkan motif dengan menggunakan *software* Jbatik dan menerapkannya motifnya dengan menggunakan teknik *digital printing*. Teknik *digital printing* dipilih bertujuan untuk memproduksi lebih banyak motifnya. Selain itu produk yang akan diterapkan merupakan kemeja lengan pendek, yang mengusung tema pantai. Produk kemeja dipilih karena motif yang

dikembangkan merupakan motif kemeja *aloha* yang memiliki garis rancang tersendiri yang berpotensi pada motifnya untuk dikembangkan oleh penulis agar memiliki unsur budaya Indonesia (motif batik) serta memberikan variasi motif kemeja *aloha*.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dilakukan penulis dalam melaksanakan penelitian ini adalah sebagai berikut: 1. Wawancara: Melakukan wawancara kepada pihak batik fraktal untuk mendapatkan data tentang Jbatik, 2. Studi literature: Melakukan pengumpulan data dengan referensi kepustakaan dari buku, jurnal, laporan tugas akhir, dan *internet* yang berhubungan mengenai, *software* Jbatik dan perancangan produk *fashion* pria, 3. Eksperimen: Melakukan eksperimen dalam proses desain motif dengan menggunakan *software* Jbatik dan busana pria, 4. Observasi lapangan: Melakukan observasi lapangan membuat *survey* dan mendatangi ke *event-event* yang

berhubungan dengan *software* Jbatik dan *brand* busana pria untuk mendapatkan data tentang *software* Jbatik dan gaya berbusana pria saat ini, serta agar mengetahui bagaimana kemeja *aloha* saat ini.

HASIL DAN ANALISIS

Berdasarkan hasil analisis dalam bentuk teori yang didapat oleh penulis bahwa motif adalah sebuah pola berskala yang membutuhkan ornamen dan memiliki ciri pengulangan dalam desainnya (*Basics textiles design*: 126). Motif terdiri beberapa modul yang pola yang didesain dan di komposisikan dengan cara pengulangan polanya (*study of motif*: 80). Motif juga merupakan sebuah susunan yang terdiri dari sekumpulan ornamen atau ragam hias (kusrianto, 2013, viii). Selain itu pengaruh perkembangan dalam teknologi digital saat ini membuat banyaknya kemajuan dalam *software*. Salah satu perusahaan di Indonesia saat ini membuat perkembangan *software* yang diberinama *software* Jbatik. Jbatik merupakan *software dekstop* dengan sistem parametrik untuk menciptakan

pola batik dan pola lainnya dengan menggunakan rumus fraktal. Fraktal merupakan cabang ilmu matematika yang mempelajari proses pengulangan untuk menghasilkan pola, kemudian dapat diaplikasikan ke kain (Lukman, 2009). Jbatik merupakan sebuah *software* pembuat motif dengan maksud memudahkan cara membuat motif dan memberikan *alternative software* dalam membuat motif dengan menyediakan modul modul dalam *softwarentya*. Sehingga pengguna tidak perlu membuatnya dari awal. Akan tetapi jika anda juga bisa jika ingin membuat modul yang sesuai desain dan belum ada dalam *software* Jbatiknya. Selain itu modul dalam *software* Jbatik merupakan modul-modul yang terinspirasi dari motif kain batik di Indonesia. Rata-rata motif pada kain batik memiliki modul flora dan fauna. Produk yang akan diterapkan adalah kemeja pria. Selain itu kemeja merupakan salah satu item yang rata-rata semua pria gunakan dan miliki. Berdasarkan dari hasil *survey* yang penulis lakukan berikut adalah hasilnya.

Apakah anda memiliki kemeja?

158 tanggapan

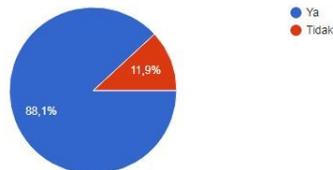


Gambar 1. Diagram *survey*

Sumber: Data pribadi 2018.

Apakah anda memiliki kemeja bermotif?

59 tanggapan



Gambar 2. Diagram *survey*

Sumber: Data pribadi 2018

Dari hasil *survey* yang telah penulis lakukan bahwa kemeja bermotif berpeluang untuk dikembangkan karena adanya minat dan dapat menjadi variasi untuk memilih produk dengan motif yang di desain dengan menggunakan *software* Jbatik.

Kemeja motif yang akan penulis kembangkan adalah kemeja pantai yang orang Hawaii menyebutnya dengan kaos *aloha*. Kemeja *aloha* memiliki karakter tersendiri dalam motifnya, yaitu ciri motifnya yang

memiliki warna yang cerah, dinamis, mengandung flora dan fauna, serta kebanyakan bertema vintage pada pengajaran busananya. Penulis melihat kesamaan yang dapat dikembangkan dengan menggunakan *software* Jbatik karena *software* Jbatik merupakan *software* yang memiliki modul-modul yang sudah disediakan dengan kelompoknya. Kelompok modul flora dan fauna adalah kelompok modul yang terbanyak karena modulnya terinspirasi dari motif-motif kain batik Indonesia. serta modul tersebut dapat diterapkan dalam motif kemeja *aloha* yang memiliki ciri khas pada modulnya yaitu flora dan fauna. File modul yang terdapat dalam flora yang akan mahasiswa terapkan adalah file modul buketan sedangkan dalam file modul fauna adalah file binatang laut.

Selain itu salah satu peneliti Jepang yang melanjutkan studinya di salah satu universitas di Hawaii mengembangkan kemeja *aloha* dengan menambahkan ciri motif pada busana *yukata* Jepang pada kemeja *aloha*. Sehingga kemeja *aloha* memiliki ciri khas motif busana *yukata* yang

dikembangkan oleh peneliti Jepang tersebut.

Sehingga dengan begitu penulis bermaksud untuk memberikan variasi pada motif kemeja aloha Indonesia agar memiliki unsur budaya Indonesia (kain batik) agar memberikan variasi pada motifnya.

Adapun perbandingan *software* Jbatik dengan *software* lainnya seperti *software* Corel, Photoshop, dan Adobe *Illustrator*. Berikut adalah table perbandingannya:

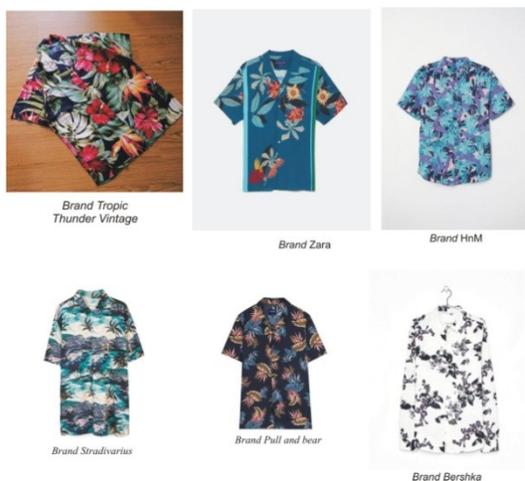
	<i>iterasi.</i>	
4	Modul motif/ <i>libs</i> dan rumus komposisi dapat diduplikasi dan dapat diganti modulnya agar memiliki modul yang berbeda dengan hanya memasukkan <i>libs</i> pada lembar kerja yang sudah memiliki komposisi menggunakan rumus.	Membu cara sa dapat kompos kompos
5	Jbatik <i>Pro</i> memiliki kapasitas 3D, dari satu gambar dapat menghasilkan beragam modular motif dengan berbagai posisi dan ukuran gambar.	Tidak a

Tabel. Perbandingan *software* Jbatik dengan *software* desain pada umumnya.

Sumber: Data penelitian tugas akhir Tsany, 2017.

Dari table diatas bahwa dapat terlihat perbedaan *software* Jbatik dan banyaknya kelebihan dari *software* Jbatik ini.

No	Selain itu penulis melakukan <i>survey</i> pada <i>store</i> baik <i>store online</i> dan <i>store offline</i> . Sebagai berikut:
1	Output 2D: *.png (raster image) Output 3D:*.obj (<i>vector</i>)
2	Penyimpanan dokumentasi akan otomatis setiap desain motif dibuat menggunakan aplikasi Jbatik dan di taruh di setiap file.
3	Cara memperbanyak modul motif / <i>libs</i> di lakukan dengan cepat dengan hanya memasukan angka pada <i>properthy sheet</i> pada bagian



Gambar 3. Data *survey online* kemeja aloha pria.

Sumber: Data sosial media dan *web brand*, 2018.

Dari berbagai foto produk dari beberapa *brand* diatas dengan produk kemeja bertema pantai pada kemeja aloha, dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa kemeja aloha saat ini sudah banyak diproduksi dimana-mana dan sudah diperjual belikan. Selain itu produknya sudah banyak dikenal orang. Selain dikarenakan *brandnya* yang sudah dikenal orang banyak atau bahkan karena minat pasar yang sudah ada untuk kemeja aloha. Kemeja aloha memiliki ciri khas tersendiri dari bentuk motifnya, yaitu motifnya ada yang menggambarkan suasana pantai dan ada yang menggambarkan flora

seperti dedaunan dan bunga yang ada didekat pantai, motifnya rata-rata satu dengan yang lain tidak saling berhubungan (tidak sama), motifnya umumnya besar-besar dan bahkan motifnya ada yang memiliki garis-garis gradasi. Selain itu warna kemeja aloha rata-rata menggunakan warna yang cerah. Kemudian kemeja aloha rata-rata memilik potongan lengan pendek. Selain itu penulis melakukan *survey offline* guna untuk memperjelas bagaimana bentuk kemeja aloha saat ini di Indonesia. berikut adalah dokumentasi *survey offline* yang penulis lakukan dengan mengunjungi beberapa *store offline* dari beberapa *brand* yang sudah memproduksi kemeja bertema pantai/ kemeja aloha:



Gambar 4. Data *survey offline*.
 Sumber: Data pribadi, 2018



Gambar 5. Data survey *offline*.

Sumber: Data pribadi, 2018

Dari data *survey* diatas dapat disimpulkan bahwa kemeja *aloha* merupakan kemeja yang sudah banyak diproduksi oleh banyak *brand* di Indonesia khususnya. Bahkan *brand* lokal sudah banyak yang menggusung produknya pada kemeja *aloha* yang memiliki beragam bentuk pada motifnya. Sehingga penulis melihat peluang pada kemeja *aloha* yang sudah banyak dipasarkan dengan memberikan variasi baru pada motif kemeja *aloha*.

Motif kemeja *aloha* yang terdapat di Indonesia dengan hasil *survey* yang di lakukan penulis yaitu memiliki ciri warna yang cerah, motifnya memiliki modul flora dan fauna, dinamis, dan

rata-rata mengusung tema *vintage* pada desain motifnya dan penggayaannya.

Penulis juga melakukan analisa perancangan sebagai berikut:

Penelitian ini didasarkan dari fenomena yang ada dan penulis telah paparkan pada bab satu. Adanya fenomena perkembangan pada teknologi perkembangan *software* dalam pembuatan motif dan pada busana pria dan mulai meningkatnya minat pasar saat ini sehingga membuat potensi besar untuk dapat dikembangkan. Selain itu busana bertema pantai khususnya kemeja *aloha* pria saat ini banyak diperjual belikan oleh *brand-brand* terkenal baik luar negeri maupun dalam negeri dan digunakan oleh pria saat ini baik untuk berlibur kepantai maupun gaya keseharian. Dengan melakukan analisa perancangan pada kemeja *aloha*, penulis dapat membuat sebuah garis besar dari garis rancang motif kemeja *aloha*. Bahwa garis rancang yang ada pada kemeja bermotif dengan bertemakan pantai untuk pria yang terdapat pada produk *brand* yang ada saat ini memiliki motif yang rata-rata

memilih warna yang cerah, pada motifnya kebanyakan menggambarkan flora fauna dan desain yang lebih dinamis juga fleksibel. Selain itu motifnya bertumpukan dan besar-besar pada modulnya. Sehingga dengan melihat fenomena dan potensi yang ada membuat penulis dapat menambahkan kesan motif yang memiliki unsur budaya Indonesia (motif batik) dengan menambahkan motif pada kain batik pada kemeja bertema pantai. Motif yang dibuat oleh penulis menggunakan *software* Jbatik yang merupakan *software* untuk membuat motif, yang modul-modulnya merupakan inspirasi dari motif kain batik yang berada di Indonesia. sehingga dapat berpotensi besar untuk mengembangkan motif busana pantai khususnya kemeja *aloha* pria dengan merancang motifnya pada *software* Jbatik agar motifnya memiliki unsur budaya Indonesia (motif batik).

Setelah penulis melakukan analisa perancangan maka disusunlah konsep pada penelitian ini sebagai berikut:

Untuk menghasilkan eksplorasi diperlukan *moodboard* agar lebih

terarah dalam melaksanakan eksplorasi. Sehingga penulis membuat *moodboard* penelitian ini. Berikut adalah *moodboard* yang penulis buat dalam penelitian ini:



Gambar 5. *Moodboard*.

Sumber: Data pribadi, 2018.

Pada *moodboard* yang penulis buat untuk penelitian ini penulis meletakkan unsur fraktal dan adanya batik asal Indonesia yaitu kain batik asal pesisir laut utara yang biasa disebut dengan kain batik Ganggeng yang menjadi inspirasi untuk menjadi pengembangan modul agar bervariasi. Selain itu penulis menambahkan *libs* Jbatik pada *moodboard* karena akan menjadi modul yang pasti digunakan oleh penulis dalam membuat komposisi motif. Selain itu pria menjadi target market pada produk yang akan diproduksi oleh penulis

pada penelitian ini, sehingga *figure* pria diletakkan pada *moodboard* penulis dan adanya bunga variasi modul flora yang akan penulis terapkan pada komposisi motif.

Setelah menentukan konsep perancangan penelitian ini, mahasiswa melakukan perancangan target market. Berikut adalah analisa perancangan pada penelitian penulis:

Segmentasi pasar dari produk yang dihasilkan adalah pria urban adalah pria urban yang senang dengan *fashion*, menyukai busana bermotif, tinggal di perkotaan, menyukai tamasya dan *fashionable*. Sehingga penulis menjelaskan segmentasi pasar dalam bentuk *lifestyleboard* sebagai berikut:



Gambar 6 *Lifestyleboard*.

Sumber: Data pribadi, 2018

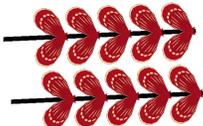
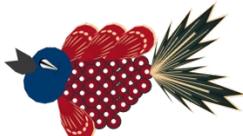
Setelah membuat konsep penelitian ini, penulis melakukan eksplorasi pada penelitian ini agar menciptakan motif yang sesuai dengan perancangan konsep yang telah penulis rancang agar sesuai dengan konsep, sehingga dilakukan eksplorasi awal yang merupakan proses stilasi motif dan eksplorasi lanjutan yang merupakan kegiatan komposisi motif dan digitalisasi dengan menggunakan software Jbatik yang menjadi media penulis dalam membuat motif.

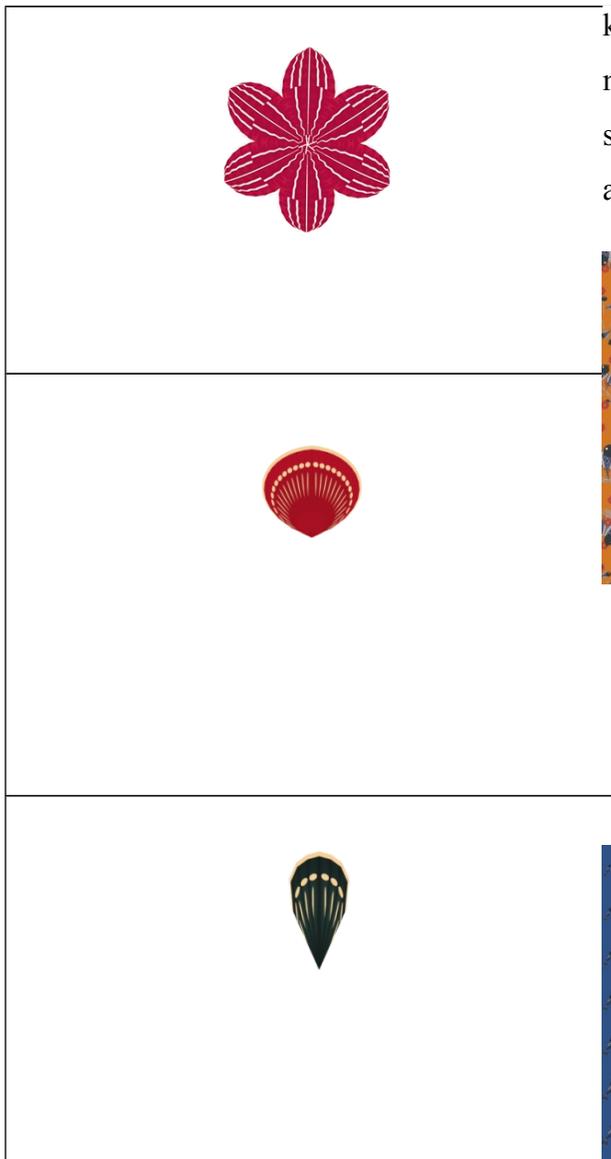
. Berikut beberapa *libs* yang terdapat dalam *software* Jbatik yang dapat dikembangkan.

Tabel 3.2 Modul/ *libs* Jbatik binatang laut dan buketan.

Sumber: Jbatik.

Libs Jbatik	
	<p>Gambar yang terdapat pada batik pe... merupakan nama... disampi...</p>

		Gambar
		yang te batik pe merupal nama disampi laut.
		Gambar
		yang te batik pe merupal nama disampi laut
		Gambar yang te batik merupal nama fi merepre
		Gambar yang te batik merupal nama fi merepre



komposisi motif, ada pula komposisi motif yang dipilih sehingga dijadikan sebuah produk kemeja, sebagai berikut adalah komposisi motif terpilih:



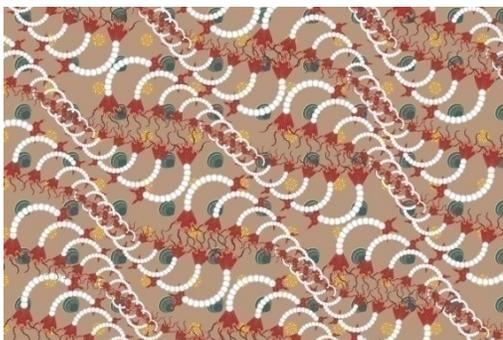
Gambar 7. Motif 1
 Sumber: Data pribadi, 2018.



Gambar 8. Motif 2
 Sumber: Data pribadi, 2018.

Diatas merupakan beberapa modul yang telah di sediakan oleh *software* Jbatik agar menggunakan *software* mudah dalam membuat motif tanpa harus membuatnya dari awal.

Penulis melakukan eksplorasi [ada komposisi motif. Dan dari eksplorasi



Gambar 9. Motif 3

Sumber: Data pribadi, 2018.



Gambar 10. Motif 4

Sumber: Data pribadi, 2018.



Gambar 11. Motif 5

Sumber: Data pribadi, 2018.

Setelah melakukan eksplorasi dan lima motif terpilih maka pada komposisi motif di *software* Jbatik maka motif yang dihasilkan diterapkan dalam kain yang sesuai dengan konsep yaitu kain katun agar dapat menyerap keringat dan memberikan kenyamanan saat digunakan. Berikut adalah photoshoot produk yang penulis hasilkan.



Gambar 3.24 Dokumentasi produk

Sumber: Data pribadi.



Gambar 3.25 Dokumentasi produk

Sumber: Data pribadi.



Gambar 3.26 Dokumentasi produk
Sumber: Data pribadi.



Gambar 3.27 Dokumentasi produk
Sumber: Data pribadi.



Gambar 3.28 Dokumentasi produk
Sumber: Data pribadi.

Gambar diatas merupakan hasil dari produk yang penulis hasilkan.

SIMPULAN

Kesimpulan yang di dapat dari penelitian ini adalah:

- Membuat desain motif menggunakan *software* Jbatik agar motif kemeja *aloha* memiliki unsur budaya Indonesia (motif batik) dengan memberikan modul-modul yang tersedia oleh *software* Jbatik yang terinspirasi dari motif kain batik serta membuat variasi modul lainnya.
- Penerapan *software* Jbatik membuat motif yang dibuatnya menjadi lebih memiliki karakter fraktal, presisi dalam

jarak, ukuran, besar kecil motif, lengkungan motif, dan dinamis.

- Merancang motif kemeja *aloha* yang sebelumnya menganalisa tentang kemeja *aloha* dan ciri khas dari motifnya. Serta mempelajari parameter dalam *software* Jbatik agar dapat menciptakan motif yang diinginkan

REFERENSI

Dr. Sri Wening, M. Pd. (2013). *Busana Pria (1st ed)*. Yogyakarta.

Drs. Sadjiman Ebdy Sanyoto. (2005). *Dasar-dasar Tata Rupa & Desain (1st ed)*. Yogyakarta.

Kimberly Kight. (2011). *A Field Guide to Fabric Design (1st ed)*. China.

Melanie Bowles and Ceri Isaac. (2012). *Digital Textile Design. (2nd ed)*. China.

Kuarianto. (2013). *Perancangan motif*. Indonesia

Islamiati, (2016). *Pengolahan kemeja pria*. Indonesia

Hardi dalam Sefritarinie. (2012). *Unsur desain (1st ed)*. (3-18)

Edgerley, 2015, www.theartleague.org, (02-04-2015).

Muhammad Lukman., 2017. www.batikfractal.com.

James cave,2014. https://www.huffingtonpost.com/entry/hawaiian-shirt-history_n_6173708. (06-12-2017).

Dale Hope (2017) . <http://www.thealohashirt.com/history/>.

Tsany (2017), *Penerapan Jbatik untuk Pembuatan Motif Boardir Kerancang pada Kebaya Encim*, Bandung.