

PENERAPAN MOTIF GEOMETRIS PADA DESAIN SCARF SEBAGAI UPAYA PEMBELAJARAN KOMPOSISI DESAIN STUDI KASUS MAHASISWA PSDKU DKV UC SURABAYA DI MAKASSAR

Gacia Grace Tamu'u^a, Jennifer Syallom C^b, Marina Wardaya^c,

Ahmad Ade Nugraha^d, Andra Rizky Yuwono^e

Universitas Ciputra, Surabaya, 60219, Indonesia

Email: ggracetamu@student.ciputra.ac.id, jsyallom01@student.ciputra.ac.id, marina.wardaya@ciputra.ac.id, ahmad.nugraha@ciputra.ac.id, andra.rizky@ciputra.ac.id

ABSTRAK

Pembelajaran Komposisi Desain dalam mata kuliah Dasar Desain merupakan keterampilan yang dasar yang baik untuk dipelajari oleh Mahasiswa Desain Komunikasi Visual. Universitas Ciputra sebagai salah satu kampus yang mendukung penyelenggaraan program wirausaha merdeka maka dalam pembelajaran komposisi visual dalam hal ini keterampilan dalam perancangan pola geometris maka pola tersebut diterapkan pada desain scarf sehingga dapat menjadi salah satu ide dalam berwirausaha dalam bidang fashion. Scarf saat ini merupakan item fashion yang memiliki peminat tersendiri di Indonesia. Tujuan dari penelitian ini adalah selain agar Mahasiswa mendapatkan keterampilan dasar dalam bidang desain juga dapat menghasilkan sebuah variasi motif yang dapat diterapkan pada produk fesyen berupa scarf. Penelitian ini menggunakan metode penciptaan karya seni dengan hasil dari penelitian berupa desain motif geometris yang kemudian diaplikasikan dengan teknik digital printing pada bidang kain scarf sebagai sebuah produk fesyen.

Kata Kunci: Desain Komunikasi Visual, Geometris, Motif, Scarf, Wirausaha merdeka

ABSTRACT

Composition Design Learning in the Basic Design course is a fundamental skill that is constructive for students majoring in Visual Communication Design. Ciputra University is one of the campuses that support the implementation of Wirausaha Merdeka program, in learning visual composition to improve geometric patterns design skills applied to scarf designs which can become one of the ideas in entrepreneurship in the fashion sector in Indonesia. The scarf is currently a fashion item that has its own devotees in Indonesia. In addition, another purpose of this research is for the students to acquire basic skills in the field of design, they can also produce various kinds of patterns that can be applied to fashion products such as scarves. This research uses the method of creating works of art with the results of the research in the form of geometric pattern designs which are applied with digital printing techniques to the scarf as a fashion product.

Keywords: Entrepreneurship, Geometric, Pattern, Scarf, Visual Communication Design.

PENDAHULUAN

Motif merupakan inspirasi dari berbagai bentuk atau objek yang dituangkan dalam bentuk 2 dimensi. Penggunaan motif seringkali ditemui dalam berbagai bidang seni, termasuk seni rupa, arsitektur, tekstil, desain dan bidang-bidang lainnya.

Motif adalah pola atau elemen yang berulang dalam karya yang menciptakan kesan konsistensi dan harmoni. Inspirasi pembuatan motif dapat berasal apa saja, berasal dari benda, budaya, sejarah, alam, bahkan imajinasi itu sendiri bahkan dari bentuk-bentuk dasar seperti geometris.

Bentuk-bentuk geometris bukanlah hal yang baru bagi budaya Indonesia hal tersebut dapat terlihat dari hiasan-hiasan kain seperti batik dan sarung ataupun hiasan rumah adat pada suku Tanah Toraja, penggunaan bentuk seperti garis tertentu, lingkaran, segitiga, segi empat maupun bentuk geometris lainnya dilakukan pengulangan dan eksplorasi bentuk dalam sebuah bidang sehingga membentuk motif tertentu menjadi ragam hias yang juga memiliki makna-makna tertentu. Motif geometris sering digunakan dalam berbagai aplikasi seperti kain sulam, kain batik, kain tenun, kain bordir, bangunan, candi, perabotan rumah tangga, ukiran pada benda, kerajinan tangan, dan lain-lain. (Sitoresmi 2021)

Motif geometris merupakan bentuk yang tak

terpisahkan dari unsur titik, garis, bidang, dan volume. Jenis motif ini telah ada sejak zaman kuno dan tetap eksis hingga sekarang dalam dunia seni rupa.

Motif geometris melibatkan komposisi dan stilisasi dari berbagai bentuk, menampilkan ragam variasi yang berbeda. Penggunaan motif geometris juga umum ditemui dalam berbagai produk komersial, menjadi elemen penting dalam desain modern (Hadiyah, N. L. 2016). Berkembangnya motif geometris mulai dari titik, garis maupun bidang yang disusun secara berulang-ulang sehingga menjadi sebuah motif geometris yang sederhana sampai yang rumit (Faisal, 2020).

Pada perkuliahan awal pada prodi *Visual Communication Design*, Mahasiswa diajarkan mengenai komposisi desain melalui mata kuliah Dasar Desain, tujuan mempelajari komposisi desain adalah agar mahasiswa dapat menata dengan baik elemen-elemen visual termasuk bentuk-bentuk geometris menjadi sebuah karya desain yang harmonis, seimbang, proporsional dan menarik secara estetika.

Kemampuan mengolah karya dalam mata kuliah ini akan melatih kepekaan mahasiswa terhadap desain dan keterampilan mereka dalam mengolah elemen-elemen desain berdasarkan nilai estetika. Proses yang dihadapi mahasiswa yaitu proses mengubah pemikiran mereka yang awalnya masih berupa imajinasi, ide atau

gagasan abstrak menjadi karya yang nyata dapat terlihat (Hendriyana, 2019).

Program Wirausaha Merdeka merupakan sebuah inisiatif dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) yang bertujuan untuk memberdayakan mahasiswa dengan pengetahuan, keterampilan, dan dukungan yang dibutuhkan agar dapat memulai bisnis sendiri. (Undiksa, 2023). Sebagai salah satu kampus penyelenggara wirausaha merdeka dan mendukung entrepreneurship maka dalam pembelajaran dasar desain tersebut mahasiswa dibimbing agar dapat mendapatkan keterampilan melalui *project* simulasi yang relevan. Pada perkuliahan prodi Visual Communication and Design dalam mata kuliah *basic design*, Mahasiswa tidak hanya mengasah keterampilan dalam pembuatan elemen visual geometris dalam bentuk motif akan tetapi juga dibimbing dalam penerapannya pada produk tertentu dalam hal ini pada desain *scarf*.



Gambar 1. Louis Vuitton Blue Cotton & Silk Geometric Print Scarf

Sumber : bluespinach.com.au, diakses tanggal 25 Juli 2023

Scarf telah menjadi salah satu item *fesyen* yang diminati di Indonesia, khususnya di kalangan wanita. Pada awalnya, fungsi utama *scarf* adalah untuk menghangatkan tubuh, tetapi seiring perkembangan zaman dan tren *fesyen*, kini *scarf* juga digunakan sebagai aksesoris untuk memperindah penampilan (Hikmah, R., & Sumarni, R. A. 2021). Salah satu faktor yang mempengaruhi harga *scarf* adalah desainnya, beberapa merek terkenal dan desainer ternama membuat *scarf* dengan pola dan motif unik yang menjadi ciri khas mereka. Beberapa artis di Indonesia terlihat mengenakan *scarf* yang harganya rata-rata di atas 5 juta (langit.id., 2022).

Dengan melalui pembelajaran penerapan motif geometris pada desain *scarf* tersebut mahasiswa mendapatkan keterampilan dasar desain dalam hal eksplorasi sebuah motif geometri dengan teknik repetisi sekaligus penerapannya dalam produk tertentu dalam *case* kali ini pengaplikasiannya dalam produk *fesyen* berupa desain *scarf*.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penciptaan karya seni dalam penelitian ini penciptaan motif, metode yang digunakan terdiri dari tiga tahap yaitu eksplorasi, perancangan dan perwujudan (Gustami dalam Hadiyiah, 2016). Tahap-tahap tersebut dijabarkan sebagai berikut:

- a. Tahap Eksplorasi: Eksplorasi dilakukan dengan menggali ide-ide kreatif sebagai dasar untuk perancangan lanjutan.

- b. Tahap Perancangan: ide-ide kemudian dijabarkan kedalam beberapa desain alternatif. Desain terbaik dipilih untuk proses berikutnya.
- c. Tahap Perwujudan: Setelah desain ditetapkan kemudian diwujudkan ke dalam rancangan produk.

Metode ini memungkinkan proses pembuatan karya seni berlangsung secara teratur dan terarah serta menghasilkan karya seni yang bermakna dan berkualitas. Adapun pengumpulan data menggunakan metode observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan pada saat kelas praktikum berlangsung, yaitu dengan mengamati mahasiswa dalam proses perancangan motif hingga proses repetisi. Dokumentasi yang dikumpulkan berupa hasil sketsa hingga repetisi motif dalam bentuk digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran dilakukan dengan lancar dengan durasi tugas yaitu tiga minggu dimana setiap satu mahasiswa menghasilkan satu karya design *scarf*, Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya proses penerapan motif geometris pada desain *scarf* melalui beberapa tahapan yaitu proses eksplorasi, perancangan dan perwujudan. Proses tersebut kemudian dijabarkan sebagai berikut:

Tahap Eksplorasi

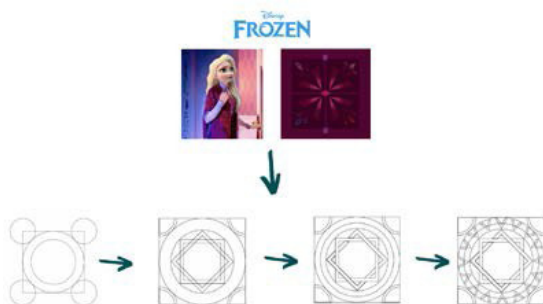
Setelah melakukan proses pengonsepan, pemilihan bentuk-bentuk geometris dilakukan melalui proses pencarian inspirasi melalui observasi, mengumpulkan gambar referensi

dari dunia maya yang selanjutnya melakukan proses penggabungan bentuk geometris berupa kotak/persegi panjang, lingkaran, segitiga dalam bentuk sketsa. Sketsa - sketsa dituangkan diatas kertas dalam kotak berbentuk persegi 5 x 5cm yang selanjutnya akan melalui proses asistensi. Proses sketsa dilakukan berkali-kali untuk menemukan komposisi yang menarik dalam penggabungan bentuk-bentuk geometris.



Gambar 2. Sketsa Motif Geometris
Sumber : Dokumen Pribadi, 2023

Proses eksplorasi ide dapat di inspirasi oleh apa saja, seperti salah seorang mahasiswa yang melakukan eksplorasi bentuk yang terinspirasi dari film Disney berjudul Frozen yang kemudian dikomposisikan dalam sketsa motif yang baru. Selain itu, ada juga yang terinspirasi dari motif-motif batik khas daerah di Indonesia, game dan sebagainya. Proses eksplorasi ini memberikan kebebasan mahasiswa menuangkan imajinasinya untuk menciptakan sketsa motif yang unik. Dapat dikatakan proses sketsa merupakan proses yang berat karena harus melalui berkali-kali eksplorasi, penentuan ide serta menghindari motif yang memiliki kesan plagiarisme,



Gambar 3. Konsep Motif dan Tahap Pembuatannya
Sumber : Dokumen Pribadi, 2023

Setelah melakukan proses sketsa, beberapa sketsa terpilih kemudian melalui proses pewarnaan atau coloring sebagai tahap selanjutnya. *Coloring* dilakukan secara manual untuk menentukan tema warna yang akan digunakan sebelum melalui proses digitalisasi. Proses pemilihan warna disesuaikan dengan konsep yang telah ditentukan oleh perancang, warna yang dipilih menghasilkan suasana, ekspresi, atau nuansa tertentu yang akan mendukung konsep desain secara keseluruhan. Pada proses pewarnaanpun mahasiswa dituntut agar dapat memilih harmonisasi warna yang baik sehingga saat melalui proses pengulangan bentuk akan memberikan tidak hanya bentuk yang menarik akan tetapi juga sesuai dalam pemilihan warna.



Gambar 4. Hasil Penerapan Warna Pada Motif
Sumber : Dokumen Pribadi, 2023

Tahapan pewarnaan dilakukan secara manual diawal agar dapat melatih kepekaan mahasiswa terhadap warna, sebelum akhirnya akan di digitalisasi menggunakan *software* Adobe Illustrator agar mendapatkan file digital berupa vektor yang akan memudahkan dalam proses cetak atau *printing*. Mahasiswa mengeksplorasi potensi komposisi yang menarik hingga menemukan harmoni warna yang sesuai dengan konsep desain yang telah ditentukan.

Tahap Perancangan

Pada tahap ini sketsa yang telah terpilih didigitalisasi menggunakan *software* Adobe Illustrator. Proses digitalisasi mengubah sketsa dengan warna menjadi file vektor, memudahkan proses cetak atau *printing*. Mahasiswa dapat mengubah, memperbaiki, dan memperhalus komponen desain dengan *software* Illustrator. Tahapan dimulai dari sketsa *di-tracing* menggunakan *pen tool* untuk membentuk *shape* yang lebih presisi dalam bentuk digital, penyesuaian ukuran cetak diatur pada ukuran lebar kain 100x100 Cm.

Proses ini merupakan tahap yang sangat penting dikarenakan dalam proses perancangan tersebut eksplorasi pematangan konsep juga masih terus dilakukan secara berulang. Dalam proses perancangan desain masih dapat menghasilkan beberapa alternatif desain dikarenakan proses eksplorasi yang belum berhenti hingga desain yang terbaik dipilih untuk proses selanjutnya. Berikut merupakan beberapa hasil sketsa yang

telah didigitalisasi sebelum akhirnya akan melalui proses repetisi :



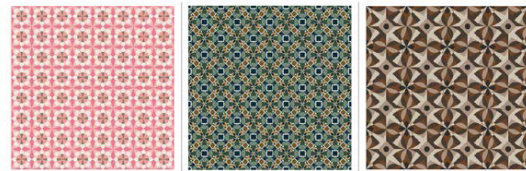
Gambar 5. Beberapa Karya Motif Geometris Hasil Digitalisasi
Sumber : Dokumen Pribadi, 2023

Penggunaan software adobe illustrator adalah untuk mempermudah pembuatan motif dimana *colour correction* dan repetisi juga dapat dilakukan pada proses ini. Repetisi dilakukan untuk membentuk pola atau motif.

Mampu membuat pengulangan pola yang baik merupakan salah satu aspek dasar skill dalam mendesain sebuah motif, terdapat beberapa teknik yang dapat dilakukan dalam pembuatan sebuah pola diantaranya yaitu *full drop*, *Half drop*, *Mirror* dan *Continuous* (Kiki, 2018). Salah satu yang paling mudah dilakukan adalah teknik *full drop* dimana proses pengulangan atau repetisi motif dilakukan sepanjang garis yang sama secara horizontal dan vertikal sehingga akan membentuk pola baru secara lebih luas.

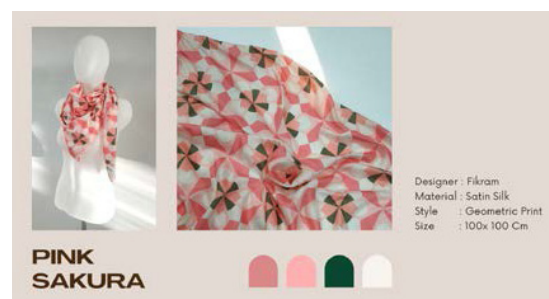
Berikut merupakan pola yang telah melalui proses repetisi dengan teknik *full drop*, dan selanjutnya akan melalui tahap perwujudan.

Tahap Perwujudan

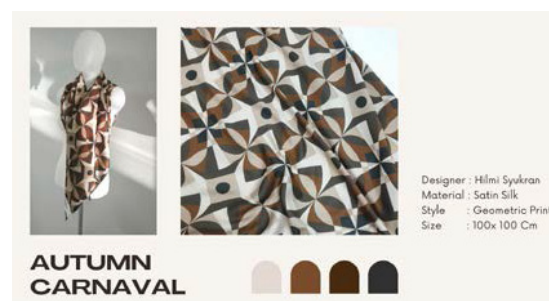


Gambar 6. Repetisi Motif Geometris
Sumber : Dokumen Pribadi, 2023

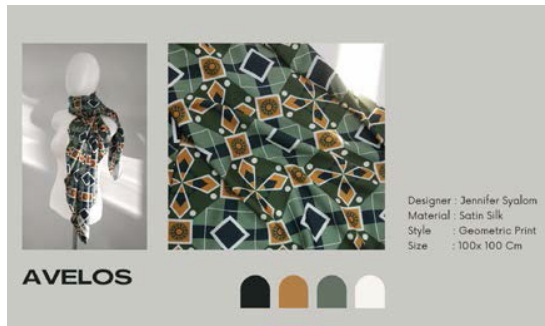
Tahap perwujudan merupakan puncak dari proses kreatif yang dimulai dari eksplorasi, sketsa, pewarnaan, hingga digitalisasi. Motif yang masih dalam bentuk digital kemudian diwujudkan dalam bentuk produk, dalam hal ini motif diaplikasikan pada *scarf* berukuran 100x100 Cm dengan menggunakan bahan satin silk melalui proses printing. Mahasiswa juga diminta untuk memberikan nama pada motif yang mereka ciptakan.



Gambar 7. Penerapan Motif Pink Sakura pada Scarf
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023



Gambar 8. Penerapan Motif Autumn Carnaval pada Scarf
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023



Gambar 9. Penerapan Motif Avelos pada Scarf
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023

Melalui pembelajaran komposisi visual dalam pembelajaran dasar desain mahasiswa mendapatkan insight yang menarik tidak hanya dalam hal eksplorasi bentuk geometris juga dalam hal keterampilan pembuatan motif dan pengaplikasian motif yang mereka rancang pada produk fesyen berupa *scarf*, hal tersebut dapat dilihat melalui rancangan motif yang telah dipaparkan sebelumnya. Pada dasarnya pengaplikasian motif pada *scarf* masih dapat di eksplorasi tidak berhenti pada *scarf* tapi juga pada produk- produk lainnya, hal tersebut tentu saja dapat menjadi nilai lebih dari pembelajaran tersebut karena dapat menjadi titik awal penemuan kreasi-kreasi lainnya dalam hal pembuatan produk untuk mendukung kegiatan wirausaha merdeka.

KESIMPULAN

Scarf sebagai item fesyen memiliki peminat tersendiri di Indonesia, melihat hal tersebut tersebut, pembelajaran mengenai pengaplikasian motif pada *scarf* melalui mata kuliah dasar desain dapat dimasukkan sebagai tugas

atau project, selain mahasiswa mendapatkan keterampilan dasar bidang desain grafis hal tersebut juga dapat memberikan insight baru dengan project kekinian sehingga karya tidak berhenti pada kertas ataupun file digital akan tetapi juga memberikan pengalaman dalam hal pembuatan produk tertentu. Proses tersebut juga dapat diterapkan pada mata kuliah ataupun produk lainnya sesuai dengan kebutuhan pembelajaran atau mahasiswa melalui project base learning dengan pendekatan *real client* sehingga pembelajaran matakuliah dapat langsung dirasakan dampaknya oleh mahasiswa. Beberapa kesulitan yang dihadapi oleh mahasiswa adalah keputusan eksplorasi dari beberapa visual inspirasi pada proses sketsa agar terhindar dari proses plagiarisme, proses pemilihan warna saat proses *manual coloring*, serta keputusan repetisi motif yang telah didigitalisasi akan tetapi pembelajaran berjalan dengan lancar melalui proses asistensi yang baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Aqib, Faisal (2020) Motif Geometris Sebagai Elemen Hias Pada Tas Waist Bag. S1 Thesis, Institut Seni Indonesia (Isi) Surakarta.
- Hadiyeh, N. L. (2016). Motif geometris dalam kreasi rancangan busana muslim (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).
- Hendriyana, H. (2019). *Rupa Dasar Nirmana*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

- Hikmah, R., & Sumarni, R. A. (2021). Pemanfaatan sampah daun dan bunga basah menjadi kerajinan ecoprinting. *Jurnal Abdidas*, 2(1), 105-113.
- Kiki. 2018. "The 4 Types of Pattern Repeats - Mereton Textiles Sublimation Printing." Mereton Textiles. <https://mereton.com.au/the-4-types-of-pattern-repeats/> (Accessed July 26, 2023).
- Langit.id., 2022. Selain Lesti Kejora, 4 Artis Ini Koleksi *Scarf* yang Harganya Bikin Jantungan. (Diakses tanggal 24 Juli 2023). <https://langit7.id/read/23525/1/selain-lesti-kejora-4-artis-ini-koleksi-scarf-yang-harganya-bikin-jantungan-1664968251>
- Louis Vuitton Blue Cotton & Silk Geometric Print *Scarf*." Blue Spinach. <https://bluespinach.com.au/products/louis-vuitton-blue-cotton-silk-geometric-print-scarf> (Accessed July 25, 2023).
- Sitoresmi, Ayu Rifka. 2021. "Mengenal Macam Ragam Hias Nusantara, Pengertian, dan Contohnya dalam Seni Rupa." *liputan6.com*. <https://www.liputan6.com/hot/read/4622993/mengenal-macam-ragam-hias-nusantara-pengertian-dan-contohnya-dalam-seni-rupa> (Accessed July 31, 2023).
- TIK, UPT. 2023. "Kemendikbudristek Luncurkan Program Wirausaha Merdeka 2023." *Universitas Pendidikan Ganesha*. <https://undiksha.ac.id/program-wirausaha-merdeka-2023/> (Accessed July 31, 2023).