

## RAGAM HIAS NAGA SUKU DAYAK PADA KREASI PRODUK *FASHION* DENGAN TEKNIK *DIGITAL PRINTING*

Ivan Rizky Pratama<sup>1\*</sup>, Mudjiati<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Jakarta

<sup>1</sup>ivanrezkyp@gmail.com, <sup>2</sup>kmudjiati@gmail.com

### Abstrak

Kebutuhan masyarakat mengenai produk *fashion* menjadi hal yang sangat penting, karena hakikatnya manusia tidak bisa terlepas dari *fashion* sebagai kebutuhan untuk kegiatan sehari-hari, terutama dikalangan wanita. Perancangan produk *fashion* bertujuan untuk menyampaikan promosi budaya mengenai penyebaran informasi tentang ragam hias naga Suku Dayak kepada khalayak umum melalui produk *fashion* yang menggunakan teknik *digital printing* pada tekstil. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif *case study research*. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, dokumentasi, dan kuisioner. Analisis yang digunakan dalam kesimpulan penelitian ini adalah analisis SWOT. Hasil penelitian berdasarkan analisis SWOT dapat digunakan sebagai pertimbangan dalam menentukan strategi penjualan produk desain tekstil. Desain dan bentuk baju yang dibuat sangatlah kekinian, *elegant*, mewah bisa dibuktikan bukan hanya ketika dilihat namun juga ketika dipegang, karena hasil jahitan yang rapi, serta menggunakan *material* bahan *premium* dari baju yang dibuat. Hal tersebut menciptakan peluang karya yang penulis buat mampu untuk bersaing di pasar *fashion* dalam negeri maupun luar negeri. Kelemahan dari produk yang penulis buat adalah, ukuran baju yang dibuat mengikuti ukuran badan model *professional* dengan tinggi badan minimal 170cm jika ingin baju pas untuk dikenakan. Hal ini menjadi ancaman karena tidak semua orang bisa menggunakan pakaian ini secara langsung ketika membeli, perlu pertimbangan yang baik untuk membuat ukuran baju, agar siap untuk dijual secara masal kepada khalayak secara *professional*.

**Kata Kunci:** Ragam Hias, Naga, Suku Dayak, *Fashion*, *Digital Printing*

### *The Variety of Ornamental Dragons of the Dayak Tribe in Fashion Product Creations with Digital Printing Techniques*

#### Abstract

People's needs regarding fashion products are very important, because essentially humans cannot be separated from fashion as a necessity for daily activities, especially among women. The design of fashion products aims to convey cultural promotion regarding the dissemination of information about the ornamental variety of the Dayak dragon to the general public through fashion products that use digital printing techniques on textiles. This research uses a qualitative case study research approach. Data was collected by means of observation, documentation, and questionnaires. The analysis used in the conclusion of this study is a SWOT analysis. The results of the research based on the SWOT analysis can be used as a consideration in determining the sales strategy of textile design products. The design and shape of the clothes that are made are very contemporary, elegant, luxurious, it can be proven not only when seen but also when held, because the stitches are neat, and use premium materials from the clothes made. This creates opportunities for the work that the author creates to be able to compete in the domestic and foreign fashion market. The weakness of the product that the author made is, the size of the clothes made according to the body size of a professional model with a minimum height of 170cm if you want the clothes to fit. This is a threat because not everyone can use these clothes directly when buying, it needs good consideration to make clothes sizes, so that they are ready to be sold en masse to the public in a professional manner.

**Keywords:** Various Designs, Dragons, Suku Dayak, *Fashion*, Dress, Textile Design, *Digital Printing*

## PENDAHULUAN

*Fashion* merupakan kebutuhan primer yang semakin berkembang dalam dunia industri, daya dukung informasi dan teknologi, gaya berbusana yang menunjukkan eksistensi seseorang dalam komunitasnya. Produk *fashion* saat ini berkembang sangat cepat mengikuti perkembangan zaman yang ada dan terkait dengan *trend* yang sedang ada, gaya hidup dan keterampilan. Masyarakat saat ini menyadari akan kebutuhan *fashion* bukan hanya untuk sekedar berpakaian, tapi juga sebagai gaya hidup, sebagai sarana yang menunjukkan ekspresi identitas diri (Ramadhan, 2011: 11). Begitu banyak dan luas pilihan jenis *fashion* yang dapat dipilih oleh *fashionista*, dari mulai gaya berpakaian yang suka dengan padupadan baju dengan warna polos, atau juga padupadan dengan pakaian yang bermotif dan beranekaragam diterapkan pada desain tekstil, adapun arti dari desain tekstil adalah sebuah rancangan bentuk yang dimulai dari dasar-dasar seni rupa, yaitu kumpulan titik-titik dan garis-garis hingga membentuk suatu wujud dua dimensi dan bentuk rupa dwi matra. Bentuk maupun wujud diaplikasikan dan dikembangkan sedemikian rupa di permukaan kain dasar maupun benang dengan menerapkan prinsip-prinsip desain. Pada umumnya desain tekstil meliputi bentuk dua dimensi, warna, serat, dan bahan kain, semuanya dikomposisikan secara sistematis. (Netty Juliana, 2011: 8).

Desain tekstil tersebut diterapkan menggunakan teknik *digital printing*. *Digital printing* merupakan salah satu contoh teknik penciptaan motif pada pakaian dengan cara *modern* yang pernah penulis buat. Karena alasan inilah, menjadi landasan penulis memilih *digital print* sebagai pilihan yang akan diangkat pada penciptaan karya ini. *Digital printing* adalah semua teknologi reproduksi yang menerima data elektronik dan menggunakan titik untuk replikasi. Semua

mesin cetak yang memanfaatkan komputer sebagai sumber data, dan proses cetak memanfaatkan prinsip titik dimana gambar pada material (kertas, plastik, tekstil, dll) tersusun dari kumpulan titik-titik. (Dessy Danarti dan Suryo Sukendro, 2008; 88)

Penulis memilih “ragam hias naga Suku Dayak” sebagai inspirasi penciptaan karya, Ragam hias adalah bentuk dasar motif yang bersifat dekoratif dengan pola pengulangan dan segala simbol yang memiliki makna kearifan lokal tertentu. Corak dalam ragam hias terdiri atas unsur visual seperti bentuk, warna, dan tekstur yang saling mendukung dan tidak bisa terpisahkan (Wardhani & Ratna, 2005: 82). Selain ragam hias, Naga juga merupakan pembahasan penting yang penulis ambil, secara denotasi motif naga di suku Dayak merupakan representasi hewan reptil imajinatif berbadan ular yang tinggal di air dan memiliki kesaktian. Dalam konotasi, makna motif naga ini berkembang lebih jauh lagi menjadi lebih luas. Jika burung enggang dianggap sebagai lambang dunia atas dan bersifat maskulin. Dunia atas sering dikaitkan dengan matahari, langit dan terang, maka dunia bawah adalah lawannya dimana sering dikaitkan dengan sifat feminim, yang berkaitan dengan air, bulan, dan gelap. Naga dipercaya sebagai penguasa dunia bawah (Herlinda Marlina, Prodi Seni Grafis, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia, Yogyakarta, 2017)

Pada penciptaan karya ini, tentunya motif khas suku Dayak akan menjadi signature utama pembahasan & dasar yang diacu untuk membuat karya dengan dipengaruhi oleh sentuhan modernisasi yakni dengan desain yang “*feminine*” serta dikhususkan untuk wanita dengan jenjang usia 17– 35 tahun menjadi klasifikasi target sasaran yang dipilih oleh penulis. Produk *fashion* yang dipilih berupa pakaian wanita siap pakai yakni berupa, *dress*.

Tujuan dari penciptaan karya ini adalah untuk menyampaikan promosi budaya mengenai penyebaran informasi tentang ragam hias suku Dayak kepada khalayak umum melalui produk *fashion* siap pakai. Agar produk lokal yang mengangkat kekayaan budaya asli Indonesia tidak kalah dengan produk impor *brand* dari luar negeri. Karena kita memiliki identitas asli yang begitu kaya & identitas budaya tersebut sangat perlu untuk memiliki tempat di negeri sendiri sebagai sebuah bentuk pelestarian bahwa Indonesia tidak krisis akan identitas budaya asli.

Selain itu, manfaat dari penciptaan karya ini adalah Melatih penulis menjadi lebih terampil dan kreatif dalam pembuatan desain tekstil pada kain dengan teknik digital printing yang mengangkat budaya Indonesia atau kearifan lokal. Serta memiliki kemampuan yang terus berkembang dalam pemasaran produk yang berdaya jual tinggi ke khalayak ramai sesuai dengan target penjualan.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif *case study research*. Menurut Johnson (2005) *case study research* atau penelitian studi kasus meneliti suatu kasus atau fenomena tertentu yang ada didalam masyarakat, yang dilakukan secara mendalam untuk mempelajari latar belakang keadaan dan interaksi yang terjadi. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, dokumentasi, dan kuisioner. Analisis yang digunakan dalam kesimpulan penelitian ini adalah analisis SWOT.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penciptaan karya dengan motif yang terinspirasi dari ragam hias naga Suku Dayak, dengan menggunakan teknik ilustrasi yang dibuat secara digital lalu dicetak ke media kain dengan teknik

digital printing dan menjadi sebuah produk *fashion* siap pakai, khusus dress dengan tema “*The Mythical Dragon of Dayaknese*” berfokus penciptaan motif. Pengembangan motif didapat dengan melakukan stilasi bentuk objek yang khas dari motif naga Suku Dayak itu sendiri. Penelitian dilakukan selama 1 tahun dari bulan Januari 2019 hingga Januari 2020, dimulai dengan observasi dari motif naga suku Dayak yang terdapat pada hiasan pada rumah lamin suku Dayak, baju penari adat Dayak, perahu jukung khas Dayak serta terdapat pada berbagai cenderamata khas suku Dayak. Penulis juga mendapatkan ilmu dengan melangsungkan kegiatan magang selama 2 bulan di *Jakarta Creative Hub* pada *brand* Tiba yang dijalankan oleh Selvia Lie dan Gabe Sibarani. Setelah melangsungkan kegiatan magang tersebut penulis melakukan eksplorasi secara mandiri sebagai lanjutan dari hasil magang serta dari hasil studi dan hasil survey yang telah dilakukan.

### ***Tahapan Analisis Rancangan Awal***

- (1) Menentukan tema pembahasan yang akan diangkat, dimana sudah mulai mencari referensi di matakuliah studio desain sebagai cikal-bakal.
- (2) Melakukan studi produk sejenis yang menjadi referensi pembuatan karya.
- (3) Memilih berbagai tema yang diambil dari berbagai provinsi di Indonesia, karena berhubungan dengan kearifan budaya Indonesia sebagai pilihan yang diambil. Lalu memilih satu bahasan yakni Suku Dayak yang tersebar di beberapa provinsi di pulau Kalimantan.
- (4) Pencarian beberapa ragam hias Suku Dayak sebagai referensi, lalu ditentukanlah motif naga Dayak sebagai ragam hias yang akan menjadi pembahasan.

### ***Tahapan Eksplorasi Motif***

Eksplorasi motif diawali dengan membuat *moodboard* karya yang akan dibuat, lalu Menentukan *Trend* yang akan

dipilih sebagai acuan penciptaan karya. Yakni dengan memilih *Trend Forecasting* 2018 kategori *Archean: Primitif* (untuk trend warna dan tekstil), dari motif yang telah dibuat, ditentukanlah warna yang akan dipilih (eksplorasi warna), beberapa motif tunggal yang telah dibuat, lalu disusun menjadi susunan motif kemudian motif tersebut diatur serta dialokasi sesuai dengan ukuran kain yang nanti akan di print (sesuai dengan kebutuhan produk).



Gambar 1. Moodboard Karya



Gambar 2. Tahap Eksplorasi Motif Naga



Gambar 3. Warna Terpilih

### Tahapan Eksplorasi Desain Produk

Pada tahap ini dilakukan proses eksplorasi dari bentuk produk yang akan dibuat. Karena produk yang akan dibuat merupakan produk *fashion* yang dispesifikasikan yakni *dress & tas*. Berikut

bentuk dari hasil eksplorasi bentuk pada karya yang dibuat:



Gambar 4. Desain Baju Terpilih



Gambar 5. Desain Tas Terpilih

### Produk Hasil Penciptaan Karya

Dalam penciptaan karya seni rupa ini dihasilkan enam buah produk *fashion*, yang terdiri dari 3 *dress* dan 3 *fashion bag* yang diberi tema "*The Mythical Dragon of Fayaknese*". Berikut merupakan gambar dari produk yang diciptakan:



Gambar 5. Karya Jadi 1 "*The Sound of Derawan's Blue Beauty*"



Gambar 6. Karya Jadi 2 "Hymn for Derawan's Wave"



Gambar 9. Karya Jadi 5 "Symphony of Derawan's Blue Boat"



Gambar 7. Karya Jadi 3 "The Swinging of Derawan's Natural Beauty"



Gambar 10. Karya Jadi 6 "The Shining of Blue Talawang"



Gambar 8. Karya Jadi 4 "The Rising of Derawan's Blue Moon"

## KESIMPULAN

penelitian ini dilakukan sebagai bentuk promosi budaya. Suku Dayak merupakan topik yang diambil penulis dalam penelitian ini agar khalayak umum lebih mengetahui segala aspek mengenai Suku Dayak melalui media *fashion* yang disampaikan. Karena masyarakat dimanapun berada tidak akan lepas dari dunia *fashion* itu sendiri. Juga sebagai bentuk optimistis bahwa hasil karya Indonesia tidak kalah dengan produk impor dari Luar Negeri. Selain itu, dengan diadakannya penciptaan karya & penelitian ini dapat turut mengembangkan potensi pasar *fashion* di Indonesia yang

mengangkat kekayaan wastra dan budaya Indonesia. Juga berkontribusi pada pengembangan ekonomi kreatif berbasis budaya yang kita ketahui bahwa *fashion* merupakan sektor penyumbang terbesar devisa negara dari bidang ekonomi kreatif

## DAFTAR PUSTAKA

- Anas, Biranul. 2007. Motif Naga pada Hinggi Sumba Timur Sebuah Metamorfosa Estetik. Bandung: Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung.
- Darmadi, Hamid. 2017. Dayak Asal Usul dan Penyebarannya di Bumi Borneo. Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial.
- Goode, Briggs. 2013. Printed Textile Design. United Kingdom: Laurance King
- Kamaril, Cut, et all. 2011. Pedoman Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Rupa Jurusan Seni Rupa, Rawamangun, Jakarta: Lembaga Pendidikan Seni Nusantara
- Kunian, Decky. 2016. Makna Ragam Hias Motif Nago Besaung pada Kain Songket Palembang. Gelar: Jurnal Seni Budaya
- Larasati, Gladiola Reynita. 2014. Teknik Anyam dan Motif Dayak Ngaju pada Material Kulit untuk Produk Tas. Bandung: Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung.
- Latifah, Ressa. 2014. Hutan Tropis sebagai Inspirasi dalam Karya Desain Tekstil Cetak. Laporan Tugas Akhir Strata 1. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Marcelina, Revi. 2012. Eksplorasi Kulit Sapi dan Ragam Hias Dayak dengan Teknik Laser Cutting dan Laser Engraving untuk Aksesoris Fashion. Bandung: Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung.
- Meilani. 2013. Teori Warna: Penerapan Lingkaran Warna dalam Berbusana. Jakarta: Bina Nusantara University
- Monika, Hana. 2017. Desain Tas Urban Travel dengan Motif Objek Wisata Jakarta. Laporan Tugas Akhir Strata 1. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Novitasari, Bella. 2017. Representasi Dinamika Alam Melalui Teknik Marbling pada Pouch. Laporan Tugas Akhir Strata 1. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Putranto, Olivia Gondo. 2018. Implementasi Elemen-elemen Desain yang Diterapkan pada Perancangan Desain Fashion Reusable Bag. Bandung: Universitas Kristen Maranatha.
- Sari, Dian Novita. 2018. Pengaruh Trend Fashion terhadap Keputusan Pembelian (Survei pada Konsumen Wanita Butik Ria Miranda Cabang Malang). Malang: Fakultas Administrasi dan Bisnis, Universitas Brawijaya.
- Singarimbun, Masri. 1991. Beberapa Aspek Kehidupan Masyarakat Dayak. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Sosial dan Budaya, Universitas Gajah Mada.
- Steed, Josephine. 2012. Researching Colour, Surface, Structure, Texture and Pattern. Singapore: Ava Publishing
- Tulistyantoro, Lintu, dkk. 2014. Kajian Semiotik Ornamen Interior Pada Lamin Dayak Kenyah ( Studi Kasus Interior Lamin Di Desa Budaya Pampang). Surabaya: Desain Interior, Universitas Kristen Petra.
- Ujiie, H. 2006. Digital Printing of Textiles. England: Cambridge, Woodhead Publishing, CRC Press. The Textile Institute.
- Valentina, Clarisca. 2013. Eksplorasi Ragam Hias dengan Teknik Digital Print dan Pleat pada Gaun Malam Wanita, Inspirasi dari Citra Hutan Tropis Kalimantan, Indonesia. Bandung: Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung.

- Wardhani, Cut Kamaril. 2005. Buku Pelajaran Kesenian Nusantara. Jakarta:Lembaga Pendidikan Seni Nusantara.
- William, C.A.S. 2006. Chinese Symbolism and Art Motifs. Hongkong: Tuttle Publishing.
- Yustiari, Mei Dyanggita. 2018. Penggunaan Trend Forecasting 2017/18Greyzone Sebagai Acuan Dalam Penciptaan Karya DesainerYogyakarta. Yogyakarta: Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta
- Yuuwono, Abito Bamban. 2015. Peran, Fungsi dan Makna Arsitektur Rumah Lamin dalam Budaya Adat Suku Dayak di Kutai Barat, Kalimantan Timur. Surakarta: Fakultas Teknik Sipil dan Arsitektur, Universitas Tunas Pembangunan.
- Marlinda, Herlina. 2017. Jurnal Kajian Semiotik Motif Pakaian Adat Suku Dayak Kenyah di Desa Pampang Samarinda, Kalimantan Timur. Yogyakarta: Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia.