

KEEKSOTISAN MOTIF BUNGA BANGKAI *AMORPHOPHALLUS TITANUM* PADA PRODUK *FASHION PRIA READY TO WEAR*

Riki Suganto^{1*}, Ataswarin Oetopo²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Jakarta

¹rikisugianto97@gmail.com, ²ataswarin@unj.ac.id

Abstrak

Merancang desain permukaan kain dengan motif Bunga Bangkai *Amorphophallus Titanum* merupakan cara yang unik untuk memperkenalkan jenis bunga langka ini. Oleh karena itu, perupa mengambil tugas akhir ini dengan judul “Keeksotisan Motif Bunga Bangkai *Amorphophallus Titanum* pada Produk *Fashion Pria Ready To Wear*”. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan perupa dalam pembuatan karya dan mengembangkan ide dalam menciptakan berbagai desain motif kain. Proses eksplorasi yang panjang menghasilkan berbagai macam rancangan motif, pola, pengulangan, hingga model busana. Metode penelitian dalam penciptaan karya seni rupa ini menggunakan metode kualitatif, dengan teknik pengumpulan data, observasi, wawancara, dan dokumentasi secara actual hasil dari penelitian di lapangan serta hasil eksplorasi terhadap motif Bunga Bangkai Raksasa serta jenis kain yang berbeda. Melalui proses analisis konseptual, visual, dan operasional terpilih 6 karya kemeja pria dengan 6 desain yang berbeda serta Bunga Bangkai Raksasa sebagai motif utamanya. Kesimpulan dari penciptaan karya seni rupa ini yaitu proses pengaplikasian motif pada kain secara digital merupakan cara paling efisien karena penggunaan tinta warna sesuai kebutuhan desain sehingga ramah lingkungan. Penciptaan karya ini bisa menjadi peluang bisnis bagi perupa dan peluang lapangan pekerjaan baru bagi masyarakat Indonesia.

Kata Kunci: Desain tekstil, tekstil cetak digital, bunga bangkai, *ready to wear*

Excellent Motif Of Amorphophallus Titanum Cards on Men's Fashion Products Ready To Wear

Abstract

Designing a fabric surface design with the Amorphophallus Titanum Carrion Flower motif is a unique way to introduce this rare type of flower. Therefore, the artist takes this final assignment with the title "The exoticism of the Amorphophallus Titanum corpse flower motif in men's fashion products ready to wear". The purpose of this research is to improve the ability of artists in making works and develop ideas in creating various designs of fabric motifs. A long exploration process produces a variety of design motifs, patterns, repetition, to fashion models. The research method in the creation of art works uses qualitative methods, with data collection, observation, interview, and actual documentation techniques from the results of research in the field as well as the results of exploration of the giant corpse flower motif and different types of fabric. Through a conceptual, visual, and operational analysis process, 6 men's shirts with 6 different designs and the giant corpse flower were chosen as the main motif. The conclusion of the creation of this work is that the process of applying motifs on fabric digitally is the most efficient way because the use of color inks according to design requirements is so environmentally friendly. The creation of this work can be a business opportunity for artists and new job opportunities for the people of Indonesia.

Keywords: *Textile design, digital print textile, corpse flower, ready to wear*

PENDAHULUAN

Kebutuhan dan permintaan pasar terhadap produk *fashion* yang meningkat, serta tren berbusana terus berkembang dan berputar menjadi tantangan tersendiri bagi desainer *fashion* di abad 21. Indonesia sebagai Negara berkembang di bidang industri *fashion* mengalami peningkatan yang sangat pesat baik yang tradisional maupun modern ditandai munculnya desainer muda sukses serta beragam merek *fashion* yang memiliki karakternya masing-masing. Jika dibandingkan dengan desainer serta merek *fashion* ternama dunia mereka menciptakan koleksi tidak hanya untuk perempuan namun laki-laki juga dengan beragam bentuk, warna, dan motif yang sangat menarik bahkan beberapa bersifat *unisex* sehingga koleksi yang mereka ciptakan memiliki unsur efisiensi produksi tepat guna. Tingkat kebutuhan *fashion* masa kini bukan hanya sebatas untuk menutupi tubuh saja (*safety*), terutama bagi masyarakat perkotaan dan kalangan pecinta *fashion*. *Fashion* masa kini dapat difungsikan sebagai panggung bagi mereka yang ingin menunjukkan jati diri (*self actualization*) seperti kebebasan ekspresi, kebahagiaan atau *mood*, dan sosial. Hal ini menjadi perhatian penting bagi perupa dalam menciptakan produk *ready to wear* bagi masyarakat perkotaan yang menyukai *fashion*. Produk *fashion ready to wear* dengan potongan standar serta desain permukaan yang biasa biasa saja tidak akan masuk pada pasar yang perupa maksud. Oleh sebab itu perupa melakukan eksplorasi model busana serta desain permukaan tekstil dengan teknik digital.

Maslow Hierarchy of Needs: 1)physiological, 2)safety, 3)belongingness, 4)ego (esteem) needs, 5)self actualization (Abraham Maslow, 1943).

Fashion sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari. *Fashion* mempengaruhi gaya hidup kita dan bagaimana kita memandang diri kita sendiri. Cara berpakaian yang mengikuti tren atau gaya tertentu juga

memperlihatkan kepribadian dan idealisme kita. Arti kata *fashion* itu sendiri memiliki banyak sisi. Menurut Troxell dan Stone dalam bukunya *Fashion Merchandising*, *Fashion* didefinisikan sebagai gaya yang diterima dan digunakan oleh mayoritas sebuah kelompok dalam satu waktu tertentu. Dari definisi tersebut dapat terlihat bahwa *fashion* erat kaitannya dengan gaya yang digemari, kepribadian seseorang, dan rentang waktu. *Fashion* akan selalu berputar, terkadang apa yang muncul di Tahun ini bisa jadi akan kuno di tahun berikutnya. (Troxell, 2010)

Digital print merupakan solusi bagi para desainer masa kini dalam menciptakan desain dengan warna yang tidak terbatas. *Digital print* tekstil lebih *eco-friendly* dibandingkan dengan metode pewarnaan tradisional karena sangat sedikit warna yang terbuang dan penggunaan air yang sedikit. “Banyak cara menuju *slow fashion* tapi tidak semuanya mudah dan murah. *Slow fashion* tidak harus serat alam atau zat warna alam, misalnya digital print, harus ada *polyester* tapi digital print justru lebih *sustainable* karena bisa disesuaikan dengan kebutuhan meskipun lebih mahal. Yang penting *strategic production* dan *process*.” (Hayuning Sumbadra, *Adra World*, 2017)

Tekstil cetak digital merupakan salah satu teknik desain permukaan (*surface design*). “Desain Permukaan meliputi pewarnaan, dan penataan pola kain. Ini melibatkan proses eksplorasi kreatif seperti mewarnai, melukis, mencetak, menjahit, memperindah atau menambahkan material” (Oksana Pasishnychenko, 2018).

Objek yang diterapkan pada desain permukaan kain karya tugas akhir ini adalah Bunga Bangkai *Amorphophallus Titanum* dari pulau Sumatra. *Amorphophallus titanum* merupakan tumbuhan khas dataran rendah yang tumbuh di daerah beriklim tropis dan subtropis dan bunga bangkai raksasa ini memiliki 170 spesies di dunia. Bunga ini sulit atau tidak sering berbunga dan membutuhkan waktu untuk tumbuh

sebelum mekar selama sepuluh tahun atau lebih. Setiap tahun, umbi mengirimkan daun untuk menyerap energi dari matahari. Akhirnya umbi memiliki cukup energi yang tersimpan untuk mengirim kuncup bunga dan mencoba untuk mereproduksi. (Balai Taman Nasional Gunung Ciremai, 2018)

Tren *fashion* dengan tema *Neo Medieval* dan *Exuberant* menjadi 2 tema yang menjadi ciri khas karya perupa. *Exuberant*, terkait sikap positif dan antusias dalam memandang kecerdasan intelektual sekaligus perasaan santai. Tema ini menunjukkan keceriaan dan optimisme lewat permainan warna yang colorful dengan unsur seni urban atau futuristik dan perpaduan gaya sporty yang santai dengan gaya formal yang cenderung feminin. *Neo Medieval* mengusung unsur romantisme abad pertengahan yang mencerminkan sikap khawatir akan kemungkinan di masa depan yang memicu timbulnya “benteng pertahanan”. Pandangan ini membangkitkan romantisme dalam sejarah, di mana tema abad pertengahan menyatu dengan kemajuan teknologi. Secara visual, tema ini memunculkan kesan gaya khas pejuang futuristik, kuat, tegas, dan elegan dengan palet warna yang netral dan membumi. (BEKRAF & *Indonesian trend forecasting*, 2020)

METODE

Metode penelitian dalam penciptaan karya seni rupa ini menggunakan metode kualitatif, dengan teknik pengumpulan data, observasi, wawancara, dan dokumentasi secara actual hasil dari penelitian di lapangan serta hasil eksplorasi terhadap motif Bunga Bangkai Raksasa serta jenis kain yang berbeda.

Jenis riset penciptaan ini menggunakan *Research-led practic*, dimana dalam penciptaan karya seni rupa dilakukan penelitian terlebih dahulu untuk mendapatkan hasil dan eksplorasi konsep, kemudian hasil penelitian tersebut diimplementasikan ke dalam sebuah karya seni rupa, dalam artian penelitian menjadi dasar dalam praktik. *Research-led practic* juga berarti peneliti

sebagai penulis dan membuat karya seni dengan objek produksi karya dan pengetahuan baru seperti teknologi baru, metode solusi, dan teori, sehingga menghasilkan sebuah karya dan penulisan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penciptaan karya melalui proses pencarian inspirasi dengan beberapa referensi produk sejenis. Referensi digunakan sebagai tolak ukur dan analisa apakah produk dengan teknik tekstil cetak digital dan motif bunga bangkai *amorphophallus titanium* sudah banyak digunakan oleh merek produk sejenis. Hasil dari pencarian tersebut ditemukan bahwa teknik cetak digital sudah banyak digunakan oleh banyak merek produk sejenis. Teknik tekstil cetak digital memiliki kelebihan dibandingkan teknik sablon atau pewarnaan manual. Salah satunya adalah jumlah warna yang tidak ada batasnya dan desain digital yang mampu mencetak dengan ukuran detail. Teknologi tekstil cetak digital juga merupakan salah satu cara untuk membuat produk yang ramah lingkungan karena efisiensi penggunaan tinta sesuai desain tanpa ada sisa pewarna yang terbunag seperti pewarnaan manual. Proses penciptaan produk diawali dengan eksplorasi motif, pola, dan pengulangan lalu diterapkan pada beberapa jenis kain. Teknik pembuatan motif adalah stilasi mengikuti bentuk asli bunga *Amorphophallus Titanum*. Ilustrasi motif dibuat secara digital dengan perpaduan garis sebagai ciri khas ilustrasi perupa. Setelah proses pembuatan motif dilanjutkan penyusunan motif menjadi pola. Penyusunan dilakukan dengan menerapkan beberapa pilihan ukuran motif sehingga menciptakan unsur keseimbangan pada desain pola. Pola yang sudah jadi dibuat pengulangan pattern dengan jenis *Hex by Column* menggunakan fitur pattern pada *Adobe Illustrator CC 2015*.

Pattern yang sudah jadi kemudian dilakukan test print guna mengetahui seberapa kuat warna dan detail pattern hasil cetak digital pada jenis kain tertentu. Kain yang dipakai adalah baloteli, cavalli, sutera, dan satin bridal. Hasil eksplorasi test print menunjukkan bahwa baloteli menghasilkan pattern yang sesuai design tanpa perubahan warna pada kain dan detail kain. Cavalli menghasilkan warna desain yang lebih pekat seperti perubahan warna biru tua menjadi lebih kearah hitam. Sedangkan pada kain satin bridal terdapat detail motif yang tidak ikut tercetak.

Tahapan Eksplorasi Rancangan

Eksplorasi rancangan diawali dengan pembuatan motif stilasi bunga *Amorphophallus Titanum*. Motif kemudian dibuat menjadi pola pengulangan sebagai pattern pada kain.

No Eksplorasi

1 Objek Visual Bunga Bangkai



Gambar 1. Bunga Bangkai *Amorphophallus Titanum*

2 Eksplorasi Motif

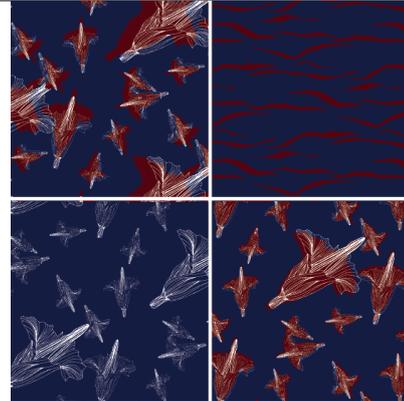


Gambar 2. Eksplorasi motif *Amorphophallus Titanum*

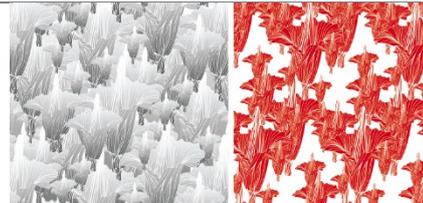
3 Eksplorasi Pengulangan



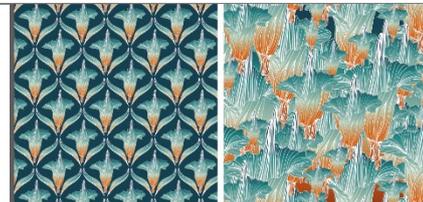
Gambar 3. Eksplorasi pattern Camouflage Titan Arum



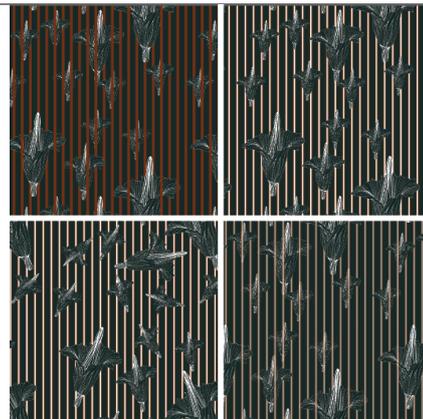
Gambar 4. Eksplorasi pattern Blue Red Titan Arum



Gambar 5. Eksplorasi pattern Red White Titan Arum



Gambar 6. Eksplorasi pattern Sunset Titan Arum



Gambar 7. Eksplorasi pattern Stripes Titan Arum

3 Eksplorasi Model Kemeja



Gambar 8. Kemeja Round Neck



Gambar 9. Kemeja Kimono Sleeve



Gambar 10. Kemeja Convertible Collar



Gambar 11. Kemeja Convertible Collar



Gambar 12. Kemeja Long Sleeve



Gambar 13. Kemeja Mandarin Collar

Analisis produk

1. Konseptual

Produk fashion berupa kemeja pria ini menerapkan motif bunga bangkai. Motif yang ada pada kemeja ini memiliki nilai keeksotisan karena kelangkaan bunga dan keunikan bentuk bunga bangkai raksasa. Penerapan warna warna yang berani merupakan penerapan konsep tema musim panas. Warna sunset perpaduan jingga dan biru terinspirasi dari warna alam dan penerapan konsep tren warna Exuberant. Kelangkaan bunga ini menjadikan visual motif bunga yang unik dan menarik perhatian serta medium komunikasi pengenalan flora asli pulau Sumatra Indonesia.

2. Oprasional

Kemeja ini dibuat dengan teknik digital printing. Modelnya yang simple mengikuti tren model kemeja pria masa ini sesuai dengan minat umur dewasa awal. Dapat digunakan untuk acara kasual dan formal khususnya acara fashion. Bahan yang digunakan adalah baloteli, cavalla, dan

sutera. Ketiga bahan ini memiliki kualitas print yang baik dan sesuai dengan desain yang dirancang secara digital.

3. Visual

Motif Bunga Bangkai Raksasa akan dibuat secara digital dengan cirri khas perpaduan *outline* sebagai cirri khas gambar yang serupa ciptakan. Objek Bunga Bangkai Raksasa tersebut kemudian dibuat dengan beberapa warna serta disusun menggunakan teknik pengulangan. Penempatan pola pada kain dengan teknik pengulangan akan menghasilkan pengulangan pola yang *seamless*. Pengulangan ini bertujuan untuk proses produksi masal sehingga desain bisa dicetak tanpa batasan panjang kain.

PRODUK HASIL PENELITIAN/PENCIPTAAN

Dari berbagai proses penciptaan karya seni rupa, terciptalah produk fashion berupa kemeja pria yang dimana motifnya menerapkan Bunga Bangkai Amorphophallus Titanum. PRoduk ini guna memenuhi kebutuhan masyarakat khususnya pria pada umur dewasa awal yang bekerja di bidang fashion.



Gambar 14. Kemeja Red White Titan Arum

Judul : Kemeja Red White Titan Arum

Ukuran: M

Jenis : Convertible Collar

Bahan : Sutera

Teknik : Digital printing

KESIMPULAN

Perkembangan zaman yang pesat mempengaruhi perkembangan industri *fashion*. Kemajuan teknologi menjadi peluang sekaligus tantangan serta cara terbaik bagi perupa untuk merealisasikan ide dan gagasan secara nyata tanpa batasan warna, desain, serta efisiensi waktu. Teknologi tersebut adalah tekstil cetak digital. Teknologi ini menjadi salah satu cara untuk menjaga kelestarian lingkungan. Pasalnya teknologi cetak digital tekstil mampu mengurangi limbah pewarna serta penggunaan air yang sangat hemat.

Penciptaan desain yang terinspirasi dari keeksotisan flora fauna Indonesia menjadi salah satu solusi dalam menciptakan keberagaman produk *fashion* untuk pria. Desain yang menampilkan motif flora fauna Indonesia pada produk *fashion ready to wear* akan menciptakan gaya atau penampilan yang *fashionable*. Karakteristik motif flora fauna yang tidak termakan zaman dan masuk ke segala musim menjadi nilai lebih produk. *Fashion* item dengan desain cetak digital otomatis memiliki daya tarik yang kuat dari tampilan permukaan kainnya sehingga mampu meningkatkan penampilan penggunaannya. Peluang kedepannya perupa akan terus mengeksplorasi lebih luas dari sisi teknik, bahan, desain, hingga produk akhir guna memunculkan sesuatu hal yang baru dan bernilai guna bagi masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

Barrett, Maurice. (1979), *Art Education, A Strategy For Course Design*, Heinemann Educational Books ,London.

Bosshart, D. (2006), *Cheap: The Real Cost of the Global Trend for Bargains, Discounts & Consumer Choice*, Kogan Page, Ltd, London.

Churchill, GA. (1996), *Marketing Research*, 3rd edn, The Dryden Press, USA.

Collins, N. M., J. A. Sayer, T. C. Whitmore. (1991), *The Conservation Atlas of Tropical Forests. Asia and The Pacific*, Macmillian Press Ltd ,London.

Fairhurst, Cathrine. (2008), *Advance in Apparel Production*. Woodhead Publishing Limited, Cambridge, England.

Hurlock, Elizabeth. (1991), *Developmental Psychology*, Tata McGraw Hill Publishing Co, New York

Hurlock, E.B. (1993). *Psikologi Perkembangan: Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan*. Erlangga , Jakarta

Kamaril, Cut, et all. (2011), *Pedoman Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Rupa, Jurusan Seni Rupa*, Rawamangun, Jakarta.

Kenny, James. 1991. *Dari Bayi sampai Dewasa*. Gunung Mulia, Jakarta

Latifah, Ressa. (2014). "Hutan Tropis sebagai Inspirasi dalam Karya Desain Tekstil Cetak Digital". Skripsi. Pendidikan Seni Rupa – UNJ, Jakarta.

Morrison, B. Y, (1962). *The American Horticultural*. American Horticultural Society, Inc. 1600

- Bladensburg Road, Northeast.
Washington 2, D. C
- Murwanti, Aprina. (2017), *Slow Fashion, A Booklet On An Alternative Green Movement In Indonesia*, Goethe-Institut Indonesien, Jakarta.
- Richards, P. W. (1996), *The Tropical Rain Forest. Second Edition*. Cambridge University Press, Cambridge.
- Solomon, MR & Rabolt, NJ. (2009), *Consumer Behavior in Fashion*, 2nd edn, Prentice Hall, New Jersey.
- Troxell, Mary. D., Elaine Stone. (2010), *Fashion Merchandising*. Gregg Divison, McGraw-Hill, Madison
- Tungate, M. (2008), *Fashion Brands: Branding Style from Armani to Zara*, 2nd edn, Kogan Page, London.
- Tyler, J. David. (2005), *Textile digitaling Technologies*. Textile Institute, Manchester, England.
- Ujiie, H. (2006), *Digitaling of Textiles*. Cambridge, Woodhead Publishing Limited. England.
- Valentina, Clarisca. (2013), “Eksplorasi Ragam Hias Dengan Teknik Digital *Print* Dan *Pleat* Pada Gaun Malam Wanita, Inspirasi Dari Citra Hutan Tropis Kalimantan, Indonesia”. Skripsi. FSRD – ITB, Bandung
- Yinyin, Tina. (2010), *Consumer Behaviour Characteristics in Fast Fashion*, Textilhogskolan, Boras, Sweden.