

## PENGOLAHAN MOTIF DENGAN INSPIRASI TES RORSCHACH MENGUNAKAN TEKNIK *DIGITAL PRINTING*

Vanilia Flamivolia<sup>1</sup>, Ahda Yunia Sekar<sup>2</sup>, Citra Puspitasari<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Telkom, Bandung

vaniliaf@student.telkomuniversity.ac.id<sup>1</sup>, ahdayuniasekar@telkomuniversity.ac.id<sup>2</sup>,  
citrapuspitarsari@telkomuniversity.ac.id<sup>3</sup>

---

### Abstrak

Seiring dengan kemajuan industri *fashion*, pakaian bukan lagi hanya tentang menutup tubuh, namun juga merupakan sebuah identitas cara mengekspresikan seseorang dan dapat mencerminkan kepribadian pengguna *fashion* juga menjadi pesan *nonverbal* dimana pakaian yang digunakan memiliki arti dalam mengekspresikan diri dan digunakan sebagai pesan yang disampaikan dari penampilan. Perkembangan *fashion* juga diiringi dengan berkembangnya motif. Fenomena ini didasari oleh pola tren *fashion* dan perkembangan zaman. Dalam perkembangan motif dibutuhkan variasi baru baik dari pengembangan motif juga teknik pengolahan guna meningkatkan nilai jual, daya saing, dan keunikan di dunia *fashion*. Dengan perkembangan motif saat ini, pengolahan motif dilakukan berbagai cara dengan karakter ilustrasi yang memiliki karakteristik yang khas. Seiring berjalannya waktu, perkembangan tren *fashion* dan motif saat ini, muncul berbagai busana kekinian yang meramaikan tanah air, dimana *fashion* juga menjadi identitas dan mencerminkan kepribadian pengguna baik dengan motif atau *fashion* itu sendiri. Penulis bertujuan untuk mengaplikasikan motif yang terinspirasi dari visual tes kepribadian Rorschach, yaitu sebuah tes psikologi bertujuan mengetahui kecenderungan karakter, emosional dan mendeteksi masalah psikologi ke dalam busana ready-to-wear. Dengan metode penelitian kualitatif, penulis mengkaji studi literatur mengenai tes Rorschach dan kemudian melakukan eskplorasi. Penelitian ini menghasilkan motif baru yang terinspirasi dari tes Rorschach dengan tujuan untuk memaksimalkan potensi visual yang dimiliki tes tersebut dengan teknik *digital printing*.

**Kata Kunci:** *Fashion*, Motif, Tes Rorschach.

---

### Abstract

Along the progress of the fashion industry, fashion is not just about covering the body, but also an identity of expressing a person and who can reflect the personality of the fashion user as well as a nonverbal message where the clothes used have meaning in expressing themselves and are used as messages conveyed from appearance. The development of fashion also accompanied by the development of motifs, this phenomenon is based on the pattern of fashion trends and the times. In the development of motifs, new variations are needed, both from the development of motifs as well as processing techniques to increase selling value, competitiveness, and uniqueness in the fashion world. With the current development of motifs, motif processing is done in various ways with Illustration characters that have distinctive characteristics. As time goes by, the development of fashion trends and current motifs, appears a variety of contemporary clothing that enliven the country, where fashion is also an identity and reflects the personality of the user either with the motif or fashion itself. The author aims to apply motifs inspired by the visual Rorschach personality test, which is a psychological test that aims to determine character, emotional tendencies and detect psychological problems into ready-to-wear clothing. With qualitative research methods, the author reviews the literature study on the Rorschach test and then conducts exploration. This research produces a new motif inspired by the Rorschach test with the aim of maximizing the visual potential of the test using digital printing techniques.

**Keywords:** *Fashion*, Motifs, Rorschach Test.

---

## Pendahuluan

Seiring dengan kemajuan industri *fashion*, *fashion* bukan lagi hanya tentang menutup tubuh, namun juga merupakan sebuah identitas cara mengekspresikan seseorang. Industri *fashion* berlomba-lomba menciptakan produk yang bukan hanya fungsi semata tetapi bagaimana produk tersebut dapat mencerminkan kepribadian pengguna (Hendariningrum dan Susilo, 2014).

*Fashion* juga menjadi pesan *nonverbal* dimana pakaian yang digunakan memiliki arti dalam mengekspresikan diri dan digunakan sebagai pesan yang disampaikan dari penampilan. (Trisnawati, 2016) Berjalan dengan perkembangan *fashion*, kemajuan motif atau *pattern* juga melambung tinggi.

Jackie (dalam Sukma, 2018) mengungkapkan bahwa motif terus berkembang hingga sekarang, fenomena ini didasari oleh pola *fashion* dan perkembangan zaman. Dalam perkembangan motif dibutuhkan variasi baru baik dari pengembangan motif juga teknik pengolahan guna meningkatkan nilai jual, daya saing, dan keunikan di dunia *fashion*.

Dengan perkembangan motif saat ini, pengolahan motif dilakukan berbagai cara dengan karakter *Illustrator* yang memiliki karakteristik yang khas. Contohnya adalah Karolina Koryl seorang *Illustrator* yang menurut Bull (dalam Sukma, 2017) mempunyai karakteristik ilustrasi dengan garis-garis yang berantakan yang membentuk motif abstrak.

Seiring berjalannya waktu, perkembangan tren *fashion* dan motif saat ini, muncul berbagai busana kekinian yang meramaikan tanah air, dimana *fashion* juga menjadi identitas dan mencerminkan kepribadian pengguna baik dengan motif atau *fashion* itu sendiri. (Sushmita, 2019)

Masha Reva seorang *fashion designer* dari Ukraina mengaplikasikan ilustrasinya ke dalam produk *fashion*. Dari kecintaannya terhadap ilustrasi, dia menggambar ilustrasinya di atas kain. Masha Reva telah berkolaborasi dengan Syndicate, dan mereka telah memproduksi serangkaian produk *fashion* dari ilustrasi Masha Reva tersebut. (Kozarevic dalam Sukma, 2018).

Pengaplikasian ilustrasi menjadi motif sudah banyak dilakukan oleh para *designer*. Mereka mengambil inspirasi untuk pembuatan motif tersebut dari berbagai macam hal di sekitarnya yang dirasa memiliki potensi untuk dijadikan motif. Selain potensi secara visual pembuatan motif juga memiliki fungsi lain sebagai penyampaian makna. (Sukma, 2021)

Terinspirasi dari visual tes kepribadian Rorschach, yaitu sebuah tes psikologi yang ditemukan oleh Herman Rorschach pada tahun 1960 merupakan sebuah tes bercak tinta Rorschach. Psikolog melakukan tes ini untuk bertujuan mengetahui kecenderungan karakter, emosional dan mendeteksi masalah psikologi, terutama ketika subjek tidak dapat bercerita secara terbuka. Tes psikologi yang meminta untuk menyebutkan gambar-gambar dari bercak tinta (*inkblot*) pada kartu, kemudian dianalisis secara psikologis, algoritme kompleks, atau keduanya. (Wulansari, 2020)

Dengan adanya identifikasi masalah dalam latar belakang penelitian ini adalah adanya potensi dari visual *Rorschach Test* sebagai inspirasi untuk dikembangkan menjadi motif dan diaplikasikan pada busana *ready-to-wear* dengan teknik *digital printing*. metode penelitian yang digunakan penulis meliputi studi literatur, wawancara dan observasi.

## Metode Penelitian

Metodologi yang digunakan penulis akan memuat uraian dari isi penelitian, diantaranya sebagai berikut:

1. Studi Literatur  
Studi literatur dilakukan dengan cara mengkaji juga membaca beberapa buku dan jurnal terkait kepribadian (*personality*) dan *fashion* sebagai identitas diri.
2. Wawancara  
Wawancara dilakukan secara langsung dengan Psikolog Nira Wulansari M.Psi, Psikolog.
3. Observasi  
Metode yang digunakan adalah metode eksperimentatif dengan mengeksplorasi inspirasi visual *Rorschach Test* yang dikembangkan menjadi motif ke dalam bentuk digital.

## Hasil dan Pembahasan

Motif merupakan elemen atau komponen utama pada sebuah *pattern* yang digabungkan kemudian direpetisi. *Pattern* telah banyak digunakan pada industri tekstil yang diaplikasikan pada permukaan kain. (Kight, 2011)

Motif dibuat dalam berbagai komposisi pengulangan untuk membuat pola dan pola-pola dibuat pengulangannya untuk membentuk desain. Motif yang terbentuk memiliki bentuk dasar berupa garis, seperti garis berbagai segi yaitu segitiga dan segiempat, garis ikal atau spiral, garis melingkar atau berkelok-kelok yaitu horizontal dan vertikal, garis berpilin-pilin yang menjalin, garis tegak dan bentuk lainnya. (Novella dan Rosandini, 2019)

Setiap motif memiliki karakteristik polanya masing-masing, umumnya motif dikembangkan dari pola geometris dan kombinasi pola geometris yang berbeda. Motif umumnya terinspirasi oleh faktor alam, budaya, agama dan ekonomi sosial yang ada di masyarakat. (dalam Pratiwi dan Rosadini, 2020)

Terinspirasi dari sebuah visual tes psikologi bernama Rorschach Test yang ditemukan oleh Herman Rorschach pada tahun 1960 merupakan sebuah tes yang terdiri dari sepuluh kartu dengan bercak tinta simetris. Tes ini merupakan sebuah psychodiagnostic yaitu metode yang digunakan untuk memperoleh diagnosis psikologi dengan tepat. Psychodiagnostic dapat diterapkan dalam berbagai bidang seperti klinis, pendidikan, organisasi dan sosial. Dalam ilmu psikologi, psychodiagnostic mempunyai pengaruh penting dalam psikologi untuk memahami seseorang dengan baik dan memperlakukannya sesuai dengan kepribadiannya. Tes psikologi ini meminta subjek untuk menyebutkan bentuk, warna, tekstur dan “gerakan” dari bercak tinta (inkblot) pada kartu, kemudian dianalisis secara psikologis, algoritme kompleks, atau keduanya. (Beck, 2006)

**Tabel 1 Hasil Analisa Rorschach Test**  
**Sumber: Data Pribadi, 2021**

Visual Kartu	Analisis
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Respon Populer: Kelawar, kupu-kupu, ngenat.</li> <li>• Cara kerja: Subjek diminta untuk menyebutkan bentuk, warna dan tekstur pada kartu dengan waktu yang sudah ditetapkan.</li> <li>• Makna: Kartu ini digunakan untuk mengetahui bagaimana subjek mengatasi tugas baru dan stres.</li> <li>• Unsur rupa:                         <ul style="list-style-type: none"> <li>● garis membentuk bidang atau bentuk menyerupai hewan.</li> <li>● warna yang dihasilkan bercak tinta tidak memblok seluruh objek dengan merata sehingga warna yang dihasilkan bergradasi dan menghasilkan tekstur pada objek visual.</li> <li>● memiliki keseimbangan formal, dimana objek simetris kanan dan kiri baik bentuk, warna dan ukuran.</li> </ul> </li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Respon Populer: Dua manusia, binatang berkaki empat, anjing, gajah, beruang.</li> <li>• Cara kerja: Subjek diminta untuk menyebutkan bentuk, warna dan tekstur pada kartu dengan waktu yang sudah ditetapkan.</li> <li>• Makna: Kartu ini merupakan kartu yang paling khas, yaitu memiliki bercak merah yang sering kali dilihat subjek sebagai darah. Kartu ini digunakan untuk mengukur bagaimana subjek menangani rasa marah, luka batin dan respon seksual.</li> <li>• Unsur rupa:                         <ul style="list-style-type: none"> <li>● garis membentuk bidang atau bentuk menyerupai dua manusia,</li> <li>● warna yang dihasilkan bercak tinta tidak memblok seluruh objek dengan merata sehingga warna yang dihasilkan bergradasi dan menghasilkan tekstur pada objek visual.</li> <li>● memiliki keseimbangan formal, dimana objek simetris kanan dan kiri baik bentuk, warna dan ukuran.</li> </ul> </li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Respon Populer: Dua manusia yang sedang berinteraksi</li> <li>• Cara kerja: Subjek diminta untuk menyebutkan bentuk, warna dan tekstur pada kartu dengan waktu yang sudah ditetapkan.</li> <li>• Makna: Kartu ini digunakan untuk mengetahui bagaimana subjek berhubungan dengan orang lain.</li> <li>• Unsur rupa:                         <ul style="list-style-type: none"> <li>● garis membentuk bidang atau bentuk menyerupai dua manusia.</li> <li>● warna yang dihasilkan bercak tinta tidak memblok seluruh objek dengan merata sehingga warna yang dihasilkan bergradasi dan menghasilkan tekstur pada objek visual.</li> <li>● memiliki keseimbangan formal, dimana objek simetris kanan dan kiri baik bentuk, warna dan ukuran.</li> </ul> </li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Respon Populer: Kulit hewan, karpet.</li> <li>• Cara kerja: Subjek diminta untuk menyebutkan bentuk, warna dan tekstur pada kartu dengan waktu yang sudah ditetapkan.</li> <li>• Makna: Kartu yang didominasi warna hitam agak pekat ini digunakan untuk mengetahui bagaimana subjek mengatasi stress dan depresi.</li> <li>• Unsur rupa:             <ul style="list-style-type: none"> <li>• garis membentuk bidang atau bentuk menyerupai hewan,</li> <li>• warna yang dihasilkan bercak tinta tidak memblok seluruh objek dengan merata sehingga warna yang dihasilkan bergradasi dan menghasilkan tekstur pada objek visual.</li> <li>• memiliki keseimbangan formal, dimana objek simetris kanan dan kiri baik bentuk, warna dan ukuran.</li> </ul> </li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Respon Populer: Kulit hewan, karpet.</li> <li>• Cara kerja: Subjek diminta untuk menyebutkan bentuk, warna dan tekstur pada kartu dengan waktu yang sudah ditetapkan.</li> <li>• Makna: Kartu ini digunakan untuk mengukur kedekatan antar individu dan persepsi seksual.</li> <li>• Unsur rupa:             <ul style="list-style-type: none"> <li>• garis membentuk bidang atau bentuk menyerupai hewan,</li> <li>• warna yang dihasilkan bercak tinta tidak memblok seluruh objek dengan merata sehingga warna yang dihasilkan bergradasi dan menghasilkan tekstur pada objek visual.</li> <li>• memiliki keseimbangan formal, dimana objek simetris kanan dan kiri baik bentuk, warna dan ukuran.</li> </ul> </li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Respon Populer: Kelalawar, kupu-kupu, ngegat.</li> <li>• Cara kerja: Subjek diminta untuk menyebutkan bentuk, warna dan tekstur pada kartu dengan waktu yang sudah ditetapkan.</li> <li>• Unsur rupa:             <ul style="list-style-type: none"> <li>• garis membentuk bidang atau bentuk menyerupai hewan,</li> <li>• warna yang dihasilkan bercak tinta tidak memblok seluruh objek dengan merata sehingga warna yang dihasilkan bergradasi dan menghasilkan tekstur pada objek visual.</li> <li>• memiliki keseimbangan formal, dimana objek simetris kanan dan kiri baik bentuk, warna dan ukuran.</li> </ul> </li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Respon Populer: Kepala manusia, wajah, anak-anak, kepala perempuan.</li> <li>• Cara kerja: Subjek diminta untuk menyebutkan bentuk, warna dan tekstur pada kartu dengan waktu yang sudah ditetapkan.</li> <li>• Makna: Kartu ini digunakan untuk mengukur feminitas dan hubungan dengan wanita dalam kehidupan.</li> <li>• Unsur rupa:             <ul style="list-style-type: none"> <li>• garis membentuk bidang atau bentuk menyerupai wajah.</li> <li>• warna yang dihasilkan bercak tinta tidak memblok seluruh objek dengan merata sehingga warna yang dihasilkan bergradasi dan menghasilkan tekstur pada objek visual.</li> <li>• memiliki keseimbangan formal, dimana objek simetris kanan dan kiri baik bentuk, warna dan ukuran.</li> </ul> </li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Respon Populer: Hewan berkaki empat.</li> <li>• Cara kerja: Subjek diminta untuk menyebutkan bentuk, warna dan tekstur pada kartu dengan waktu yang sudah ditetapkan.</li> <li>• Makna: Kartu ini merupakan kartu yang cukup kompleks dan berwarna. Digunakan untuk mengetahui tingkat rangsang emosional dan situasional dan kecepatan subjek dalam mengerjakan sesuatu.</li> <li>• Unsur rupa:             <ul style="list-style-type: none"> <li>● garis membentuk bidang atau bentuk menyerupai hewan,</li> <li>● warna yang dihasilkan bercak tinta tidak memblok seluruh objek dengan merata sehingga warna yang dihasilkan bergradasi dan menghasilkan tekstur pada objek visual.</li> <li>● memiliki keseimbangan formal, dimana objek simetris kanan dan kiri baik bentuk, warna dan ukuran.</li> </ul> </li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Respon Populer: Manusia.</li> <li>• Cara kerja: Subjek diminta untuk menyebutkan bentuk, warna dan tekstur pada kartu dengan waktu yang sudah ditetapkan.</li> <li>• Makna: Kartu ini memiliki objek yang bentuknya tidak jelas dan menyebar, sehingga menciptakan ketidakjelasan. Sehingga jika subjek kesulitan menjawab, hal ini menunjukkan bahwa subjek kesulitan jika berurusan dengan data-data tidak terstruktur.</li> <li>• Unsur rupa:             <ul style="list-style-type: none"> <li>● garis membentuk bidang atau bentuk menyerupai manusia,</li> <li>● warna yang dihasilkan bercak tinta tidak memblok seluruh objek dengan merata sehingga warna yang dihasilkan bergradasi dan menghasilkan tekstur pada objek visual.</li> <li>● memiliki keseimbangan formal, dimana objek simetris kanan dan kiri baik bentuk, warna dan ukuran.</li> </ul> </li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Respon Populer: Kepiting, lobster, laba-laba, kepala kelinci, ulat, cacing, ular.</li> <li>• Cara kerja: Subjek diminta untuk menyebutkan bentuk, warna dan tekstur pada kartu dengan waktu yang sudah ditetapkan.</li> <li>• Makna: Kartu ini merupakan kartu yang kompleks dan berwarna, kartu ini mencerminkan bagaimana cara subjek keluar dari sebuah situasi dan rasa ingin tahu.</li> <li>• Unsur rupa:             <ul style="list-style-type: none"> <li>● garis membentuk bidang atau bentuk menyerupai hewan,</li> <li>● warna yang dihasilkan bercak tinta tidak memblok seluruh objek dengan merata sehingga warna yang dihasilkan bergradasi dan menghasilkan tekstur pada objek visual.</li> <li>● memiliki keseimbangan formal, dimana objek simetris kanan dan kiri baik bentuk, warna dan ukuran.</li> </ul> </li> </ul>
--	---

Hasil dari analisa diatas adalah, visual dari setiap kartu memiliki arti tersendiri, setiap kartu yang dibaca responden juga dipengerahi dari kepribadian, emosi, cara menyelesaikan masalah, cara berkomunikasi dengan manusia lain. Ciri khas dari kartu ini adalah warna dari visual tes merupakan warna-warna kromatik dan akromatik dan tercipta dari bercak tinta (*inkbolt*) seperti cat air, sehingga warna yang dihasilkan cenderung tidak memblok seluruh objek. Pengayaan visual bersifat mirroring yaitu dimana kanan dan kiri setiap objek simetris.

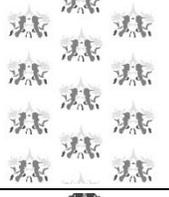
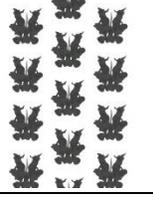
**Tabel 2 Ekplorasi Awal**  
**Sumber: Data Pribadi, 2021**

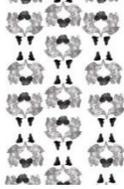
Eksplorasi Awal	Analisa
	<p>Modular hasil <i>tracing</i> dari objek diberi warna dan tekstur tanpa merubah karakter asli dari visual tes agar tidak menghilangkan arti dari visual tes tersebut.</p>
	<p>Modular hasil <i>tracing</i> dari objek diberi warna dan tekstur tanpa merubah karakter asli dari visual tes agar tidak menghilangkan arti dari visual tes tersebut.</p>

	Modular hasil <i>tracing</i> dari objek diberi warna dan tekstur tanpa merubah karakter asli dari visual tes agar tidak menghilangkan arti dari visual tes tersebut.
	Modular hasil <i>tracing</i> dari objek diberi warna dan tekstur tanpa merubah karakter asli dari visual tes agar tidak menghilangkan arti dari visual tes tersebut.
	Modular hasil <i>tracing</i> dari objek diberi warna dan tekstur tanpa merubah karakter asli dari visual tes agar tidak menghilangkan arti dari visual tes tersebut.

Hasil analisa adalah, visual yang sudah di-*tracing* ke dalam bentuk digital dengan aplikasi Procreate, diberi warna dan tekstur hingga menghasilkan warna dan tekstur baru tanpa merubah karakter asli dari visual tes tersebut. Modular ini kemudian akan direpetisi untuk menghasilkan motif baru. Pada tahap selanjutnya penulis akan membuat eksplorasi lanjutan dengan mulai memberi warna pada *background* dan isen-isen.

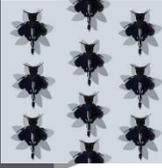
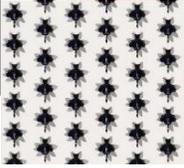
**Tabel 3 Hasil Eksplorasi Lanjutan**  
Sumber: Data Pribadi, 2021

Eksplorasi Lanjutan	Analisa
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teknik: objek di-<i>tracing</i> dan diberi warna dan tekstur.</li> <li>• Komposisi motif: repetisi setengah langkah (<i>half-drop</i>)</li> <li>• <i>Software</i>: Procreate</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teknik: objek di-<i>tracing</i> dan diberi warna dan tekstur.</li> <li>• Komposisi motif: repetisi setengah langkah (<i>half-drop</i>).</li> <li>• <i>Software</i>: Procreate</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teknik: objek di-<i>tracing</i> dan diberi warna dan tekstur.</li> <li>• Komposisi motif: repetisi setengah langkah (<i>half-drop</i>).</li> <li>• <i>Software</i>: Procreate</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teknik: objek di-<i>tracing</i> dan diberi warna dan tekstur.</li> <li>• Komposisi motif: repetisi setengah langkah (<i>brick repetition</i>)</li> <li>• <i>Software</i>: Procreate</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teknik: objek di-<i>tracing</i> dan diberi warna dan tekstur.</li> <li>• Komposisi motif: repetisi setengah langkah (<i>half-drop</i>).</li> <li>• <i>Software</i>: Procreate</li> </ul>
--	---

Kesimpulan hasil eksplorasi lanjutan tahap 3 adalah, dari hasil eksplorasi yang penulis buat maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan dari motif simetris. Elemen yang digunakan meliputi pengulangan, irama dan proporsi.

**Tabel 4 Hasil Eksplorasi Terpilih**  
Sumber: Data Pribadi, 2021

Eksplorasi Lanjutan	Eksplorasi Terpilih	Analisa
		<p>Eksplorasi terpilih dibuat dengan beberapa pertimbangan diantaranya :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elemen: Bentuk dengan karakteristik simetris.</li> <li>• Prinsip:                             <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Irama,</li> <li>2. Proporsi</li> <li>3. Pola</li> <li>4. Pengulangan</li> <li>5. Kontras,</li> <li>6. Keseimbangan.</li> </ol> </li> <li>• Orientasi Motif: Searah. Repetisi teknik yang digunakan pada komposisi ini merupakan repetisi <i>half-drop</i>.</li> </ul>
		<p>Eksplorasi terpilih dibuat pertimbangan diantaranya :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elemen: Bentuk karakteristik simetris.</li> <li>• Prinsip:                             <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Irama</li> <li>2. Proporsi</li> <li>3. Pola</li> <li>4. Pengulangan</li> <li>5. Aksentuasi</li> <li>6. Kontras,</li> <li>7. Keseimbangan</li> </ol> </li> <li>• Orientasi Motif: Searah</li> <li>• Repetisi teknik yang digunakan pada komposisi ini merupakan repetisi <i>half-drop</i>.</li> </ul>

**Konsep Perancangan**



Gambar 1 Moodboard  
Sumber: Data Pribadi, 2021

Moodboard ini dirancang dengan beberapa objek seperti jamur dan ombak menyerupai *ruffle*. Warna-warna akromatik, terinspirasi dari warna visual Rorachach Test itu sendiri dengan ciri khas motif yang simetris. Warna ini terdiri dari *color scene* hitam-abu-putih. Adanya gambaran dari material yang akan digunakan yaitu katun toyobo dan *style ready-to-wear* yang minimalis.

**Sketsa Produk**



Gambar 2 Sketsa Produk  
Sumber: Data Pribadi, 2021

Beberapa pertimbangan dari sketsa produk penelitian yaitu konsep perancangan, target market dan beberapa analisa *brand* pembeding. Beberapa inspirasi *fashion* diantaranya *Patrow Spring 2019* dan *Japanese look*. Produk *fashion* yang ditekankan dari penelitian ini adalah *fashion ready-to-wear* yang *simple* minimalis sesuai dengan konsep perancangan dan target market yang sudah dibuat. *Fashion item* pada desain ini meliputi *crop top* yang *oversized*, *tunic*, celana *pallazo*, *jogger* dan kulot dengan warna-warna hitam putih yang dibuat sesuai dengan *color scene* pada *moodboard*. Penulis menerapkan motif pada desain yaitu *fashion* bukan hanya sebagai penutup tubuh namun juga sebagai identitas diri. Hal yang hendak dikedepankan dari desain ini adalah inspirasi motif dapat berasal dari mana saja termasuk hal-hal psikologi. Berikut ini merupakan beberapa sketsa produk yang sudah dibuat.

**Visualisasi Produk Akhir**



Gambar 3 Visualisasi Produk 1  
Sumber Data Pribadi, 2021



Gambar 4 Visualisasi Produk 2  
Sumber: Data Pribadi, 2021



Gambar 5 Visualisasi Produk 3  
Sumber: Data Pribadi, 2021

### Kesimpulan

Adanya potensi dan peluang untuk memanfaatkan inspirasi visual dari tes Rorschach yang dapat dikembangkan menjadi motif dengan teknik *digital printing*. Didasari fenomena pola *fashion* dan perkembangan zaman, industri *fashion* dan motif semakin berkembang. Dengan perkembangan motif saat ini, pengolahan motif dilakukan berbagai cara dengan karakter *Illustrator* yang memiliki karakteristik yang khas. Pengaplikasian ilustrasi menjadi motif sudah banyak dilakukan oleh para *designer*. Mereka mengambil inspirasi untuk pembuatan motif dari berbagai macam hal di sekitarnya yang dirasa memiliki potensi untuk dijadikan motif. Selain potensi secara visual pembuatan motif juga memiliki fungsi lain sebagai penyampaian makna. Oleh karena itu, visual dari tes Rorschach dapat dimanfaatkan sebagai inspirasi motif di dunia *fashion*. Motif yang sudah diolah secara digital kemudian akan diaplikasikan pada busana *ready-to-wear* dengan beberapa pertimbangan seperti konsep perancangan, target market dan beberapa analisa brand perbandingan yang telah dilakukan.

### REFERENSI

- Hendraningrum, Retno. (2014). *Fashion dan gaya hidup: identitas dan komunikasi*, 38-42.
- Trisnawati, Tri Yulia. (2016). *Fashion sebagai Bentuk Ekspresi Diri dalam*, 3(2):36
- Sukma, Mestika Nawang. (2019). *Pengolahan Motif Yang Terinspirasi Dari Gambar Penderita Depresi Yang Diaplikasikan Pada Busana Ready-To Wear*, Open Library, Telkom univerisity.
- Sushmita, Chelin Indra. (2019). *Batik Modern, Trend Fashion Kekinian yang Mendunia*. <https://www.solopos.com/batik-modern-trend-fashion-2020-kian-mendunia-103466>
- Kight, Kimberly. (2011). *A Field Guide to Fabric Design. China: C&T Publishing, inc.*
- Sanchez, Diego. (2017). *The Element and Principles of Design*. <https://medialoot.com/blog/the-elements-and-principles-of-design/>
- Simbolon, Maropen. (2007). Persepsi dan Kepribadian. *Jurnal.unai.edu*. 516.
- Y Novella, M Rosadini. (2019) Perancangan Motif Terinspirasi Visualisasi Monumen Perjuangan Rakyat Jawa Barat untuk Busana Ready-to-Wear. *Jurnal.isbi.ac.id*. 597.
- Sorger, Richard, Jenny Udale. (Eds). (2017). *The Fundamentals of Fashion Design*. USA: Bloomsbury Publishing
- Jones, A. A (2017, Oktober 17). Retrieved from <https://aliciaamyjones.co.uk/the-market-levels-of-fashion>
- Zara. (2020). Retrieved from [https://drive.google.com/file/d/1ZET9nywEulcWyUdNNqbHu3-y\\_kF4n1wd/view](https://drive.google.com/file/d/1ZET9nywEulcWyUdNNqbHu3-y_kF4n1wd/view)
- Freire, K., Borba, G., Biebold, L. (2011). *Participatory Design as an Approach to Social Innovation*, vol 9, 235-250.
- Barnard, Malcolm. 2009. *Fashion Sebagai Komunikasi: Cara Mengkomunikasikan Identitas Sosial, Seksual, Kelas, dan Gender*. Yogyakarta: Jalasutra
- Hopkins, John. 2012. *Fashion Design: The Complete Guide*. Canada: AVA Publishing SA
- Misriyanto, Supto. (2009). *Teknik Dasar Cetak Sablon Dan Digital Printing*. Yogyakarta : Medpress.