

PENGPALIKASIAN MOTIF DENGAN INSPIRASI LUKISAN WAYANG KAMASAN PADA PERANCANGAN SUVENIR PRODUK FESYEN

Wayan Sekar Pradnyadari¹, Moch. Sigit Ramadhan²

Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No.01

Terusan Buah Batu, Kec. Dayeuhkolot, Bandung 40257, Jawa Barat

sekarpradnya@student.telkomuniversity.ac.id¹, sigitrmdhn@telkomuniversity.ac.id²

Abstrak: Lukisan wayang Kamasan merupakan kerajinan seni lukis tertua yang berasal dari Desa Kamasan, Kabupaten Klungkung. Lukisan wayang Kamasan banyak mengambil tema cerita Ramayana, Mahabharata, Ni Diah Tantri, dan Pan Brayut yang memiliki banyak pelajaran hidup. Pada awal kemunculannya, lukisan wayang Kamasan banyak digunakan sebagai simbol untuk sarana upacara keagamaan dan hiasan pura. Berkembangnya zaman dan pariwisata juga memberikan pengaruh terhadap lukisan wayang Kamasan yang mulai diadaptasi menjadi produk suvenir. Terdapat beberapa variasi produk suvenir lukisan wayang Kamasan yang dikembangkan kedalam produk fesyen, namun produk yang ditawarkan masih berupa produk aksesoris. Penggunaan teknik masih terbatas pada teknik anyaman dengan menggabungkan teknik lukis pada aplikasinya. Secara keseluruhan, susunan komposisi dan warna pada produk suvenir masih terpaku pada lukisan wayang Kamasan sebagai acuan. Sehingga penulis melihat adanya peluang untuk mengembangkan suvenir lukisan wayang Kamasan kedalam produk fesyen dengan mengaplikasikan teknik, material, dan warna yang berbeda. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan variasi yang berbeda dalam suvenir lukisan wayang Kamasan dengan mengembangkan komposisi, warna dan teknik. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode pengumpulan data, meliputi studi literatur berdasarkan jurnal ilmiah dan tugas akhir, kuisisioner, wawancara dan observasi, serta eksplorasi. Hasil akhir dari penelitian ini merupakan rancangan suvenir produk fesyen berupa dress, outer, dan tote bag dengan pengaplikasian lukisan wayang Kamasan sebagai motif yang diharapkan dapat mengenalkan dan memberikan wawasan mengenai lukisan wayang Kamasan.

Kata Kunci : Lukisan Wayang Kamasan, Suvenir, Produk Fesyen.

Abstract: *Kamasan puppet painting is the oldest painting craft originated from Kamasan Village, Klungkung Regency. Kamasan's puppet paintings have many stories as the themes, such as Ramayana, Mahabharata, Ni Diah Tantri, and Pan Brayut*

stories which full of life lessons. At the beginning of its appearance, Kamasan puppet paintings were used as symbols for religious ceremonies and temple decorations. In this century, the development had an influence on Kamasan puppet paintings which began to be adapted into souvenir products. There are several variations of Kamasan puppet painting souvenir products that have been developed into fashion products, but the overall products are accessories made from bamboo. The technique is limited to weaving technique by combining painting techniques in its application. The color and design composition of Kamasan Puppet Paintings are used as a reference for the souvenir products. There is an opportunity to develop Kamasan puppet painting souvenirs into fashion products by applying different techniques, materials, and colors. The purpose of this research is to offer different variations of Kamasan puppet painting souvenirs by developing composition, color and technique. This research is a qualitative research using data collection methods, including literature studies based on scientific journals and final assignments, questionnaires, interviews, observations, and exploration. The final result of this research is a fashion product souvenir design, specifically are dress, outer, and tote bag with the application of Kamasan puppet painting as a motif which is expected to introduce and provide insight about Kamasan puppet painting.

Keywords: Kamasan Puppet Painting, Souvenir, Fashion Product.

PENDAHULUAN

Bali dikenal memiliki keragaman potensi wisata meliputi potensi wisata alam dan wisata budaya. Pemandangan alam dan kerajinan tangannya juga menjadi salah satu daya tarik wisata Pulau Bali seperti kerajinan uang logam, gong, patung, topeng, tenun gringsing, kain songket, seni lukis dan sebagainya. Berbagai macam kerajinan seni tumbuh dan berkembang di Pulau Bali dan salah satunya adalah kerajinan seni lukis yang dapat ditemukan pada Desa Kamasan, Kabupaten Klungkung. Lukisan wayang Kamasan merupakan salah satu seni lukis tradisional yang tumbuh dan berkembang di Desa Kamasan yang juga merupakan seni lukis tertua di Bali. Bukti nyata seni Lukis Wayang Kamasan ini dapat dilihat pada lukisan di gedung Kertha Gosa yang dibangun sejak zaman kerajaan Klungkung. Lukisan-lukisan tersebut bercerita tentang perjalanan Bhima ke Swarga Loka, Diah Tantri, Sang Garuda mencari Amerta dan Palelindon (Pranata, 2019).

Pada awal kemunculannya lukisan wayang Kamasan hanya diproduksi sebagai lukisan dan digunakan sebagai simbol untuk sarana upacara dan hiasan pura. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ni Wayan Sri Wedari, seiring dengan perkembangan sektor pariwisata dan teknologi, serta semakin meningkatnya kunjungan wisatawan ke Desa Kamasan, hal ini memberikan banyak pengaruh sehingga lukisan wayang Kamasan mulai diadaptasi menjadi produk suvenir sebagai penunjang pariwisata.

Kata *souvenir* atau cinderamata berasal dari bahasa Perancis berarti “to remember” dan bahasa Latin “*subvenire*” berarti “to come up, come to mind” (Hoven dan Eggen, 2005). Suvenir adalah benda atau barang yang dibeli dan dijadikan kenangan oleh wisatawan dari daerah yang pernah dikunjungi, selain itu suvenir juga dapat dijadikan sebagai media promosi untuk memperkenalkan suatu daerah wisata (Putri, 2017).

Berdasarkan observasi secara online pada website rumah BUMN didapatkan data bahwa terdapat beberapa produk suvenir lukisan wayang Kamasan yang diaplikasikan menjadi produk fesyen, yaitu berupa aksesoris anyaman tas, dompet dan topi. Teknik yang digunakan terbatas pada teknik anyaman dan lukis. Selain itu, dari observasi lapangan ke beberapa toko suvenir yang terletak di Desa Kamasan juga didapatkan data bahwa variasi suvenir yang ditawarkan masih terbatas lebih kepada produk interior dengan komposisi desain, warna, dan teknik yang hampir serupa. Di dukung dengan pernyataan (Triyanto, 2011) bahwa adanya variasi pada produk wisata yang ditawarkan kepada wisatawan dapat memberikan peluang untuk berkunjung kembali dan menikmati suguhan, karya, maupun produk budaya yang belum sempat dinikmati pada kunjungan sebelumnya. Tetapi, dari banyaknya produk suvenir yang ditawarkan tidak banyak suvenir lukisan Wayang Kamasan yang diadaptasi menjadi produk fesyen berupa busana. Sementara itu, Wilkins

(2009) berpendapat bahwa produk fesyen merupakan salah satu jenis produk yang berpotensi untuk dijadikan souvenir.

METODE PENELITIAN

Penelitian kualitatif diterapkan pada penelitian ini dengan teknik pengumpulan data berupa:

a. Studi Literatur

Mencari informasi mengenai sejarah dan perkembangan lukisan wayang Kamasan, cerita serta tokoh, souvenir, pada jurnal, buku, maupun publikasi ilmiah lainnya.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan langsung dengan narasumber Ni Wayan Sri Wedari untuk mengetahui tentang perkembangan lukisan wayang Kamasan, pakem dan tata letak dalam pewarnaan lukisan wayang Kamasan

c. Observasi

Observasi dilakukan secara langsung dan tidak langsung yang bertujuan untuk mengetahui jenis produk souvenir lukisan wayang Kamasan yang ditawarkan, material dan teknik yang digunakan. Selain itu, observasi juga dilakukan secara langsung ke beberapa tempat wisata untuk melihat variasi souvenir yang ditawarkan.

d. Eksplorasi

Eksplorasi bertujuan untuk mendapatkan tone warna yang berbeda dan komposisi motif yang akan diterapkan pada rancangan. Diawali dengan eksplorasi warna yang digunakan sebagai acuan dalam pembuatan desain wayang Kamasan. Kemudian membuat *imageboard* untuk menjadi acuan perancangan busana dan komposisi motif.

STUDI PUSTAKA

Sejarah Lukisan Wayang Kamasan

Semenjak Bali di perintah oleh Raja Dalem Waturenggong (1386-1460) pusat pemerintahannya dipindahkan dari Samprangan ke Gelgel. Semua seniman juga disatukan di desa dekat Gelgel, yaitu desa Kamasan. Lambat laun desa Kamasan menjadi pusat kebudayaan Bali pada masa itu. Dalam kurun waktu tiga abad yakni sekitar abad XVIII muncul seorang sangging (seniman seni rupa) bernama Mudara. Gambar Wayang dari Mudara selanjutnya ditiru oleh banyak sangging yang tersebar di Bali, sehingga bentuk dan corak Mudara ini menjadi jatidiri (identitas) dari seni lukis wayang yang ada di Desa Kamasan dan dalam perkembangannya seni lukis ini dikenal dengan nama Seni Lukis Wayang Kamasan. Seni lukis ini juga sering disebut "Seni Lukis Bali Klasik Tradisional" karena lukisan tersebut memiliki uger-uger (aturan) yang tidak bisa dilanggar.

Perkembangan Lukisan Wayang Kamasan

Pada awalnya, lukisan wayang Kamasan banyak dikerjakan menggunakan media kanvas yang selanjutnya dijadikan sebagai sebuah lukisan. Lukisan ini juga digunakan sebagai simbol untuk sarana upacara keagamaan dan sebagai hiasan pura, seperti pada ider-ider dan umbul-umbul. Namun seiring dengan perkembangan zaman, lukisan wayang Kamasan mulai digunakan untuk mendekorasi ruangan, seperti ruang hotel, kantor, dan rumah. Lukisan wayang Kamasan tidak hanya diproduksi sebagai lukisan dan sebagai simbol untuk upacara keagamaan, namun semakin meningkatnya kunjungan wisatawan ke desa Kamasan serta permintaan terhadap produk-produk suvenir oleh karena itu lukisan wayang Kamasan diinovasikan menjadi produk suvenir.

Bentuk dan Penggambaran Lukisan Wayang Kamasan

Menurut Nirma (2010) bentuk penggambaran wayang Kamasan dibagi menjadi 4, yaitu wong wongan (Penggambaran kaum kesatria, dewa, raksasa, dan tuhan), bala-bala (penggambaran dari rakyat biasa), binatang dan alam lingkungan.

Cerita Dalam Lukisan Wayang Kamasan

Tema dari lukisan wayang Kamasan banyak berdasarkan pada cerita kepahlawanan dalam kepercayaan agama Hindu seperti Mahabharata dan Ramayana. Mahabharata merupakan kisah 2 keluarga kuru yaitu 5 pandawa dan 100 korawa serta perang saudara yang terjadi diantara mereka. Sedangkan Ramayana merupakan kisah perjalanan hidup Rama yang memenangkan hati Sita melalui kompetisi panah.

Tokoh Dalam Ramayana

Terdapat beberapa tokoh penting dalam cerita Ramayana seperti, Rama yang merupakan titisan Dewa Wisnu dan pangeran kerajaan Ayodya serta suami Sita. Sita yang merupakan titisan Dewi Laksmi dan istri dari Rama, Hanoman yang memiliki wujud kera putih namun dapat bersikap dan berbicara layaknya manusia. Rahwana merupakan raja kerajaan Alengka Pura yang mempunyai sifat jahat dan kejam.

Suvenir

Cinderamata atau souvenir merupakan sesuatu yang dibawa oleh seorang wisatawan ke rumahnya untuk kenangan yang terkait dengan benda itu. Souvenir yang cenderung dibeli adalah souvenir yang memiliki nilai estetika dan ditandai oleh kearifan lokal. Kemungkinan pembelian meningkat ketika

para pembeli mengetahui bahwa produk suvenir tersebut hanya diproduksi di wilayah tertentu.

Ragam dan Jenis Suvenir

Wilkins berpendapat bahwa terdapat beberapa jenis produk yang dapat dijadikan sebagai suvenir dan salah satunya adalah produk fesyen.

Fungsi Suvenir

Suvenir memiliki 3 fungsi, yaitu *souvenir as gift*, *souvenir as memory*, *souvenir as evidence*. Berdasarkan hasil responden pada penelitian Professor Hugh Wilkins pada tahun 2009 didapatkan data bahwa wisatawan lebih memilih barang yang bagus, menarik, serta melihat visual produk untuk menjadikan suvenir sebagai hadiah. Selain itu, suvenir yang mengandung unsur lokal konten suatu daerah diminati oleh wisatawan karena dapat mengingatkan kenangan dan pengalaman yang didapat selama mengunjungi suatu tempat wisata. Selain itu, suvenir juga digunakan sebagai pembuktian karena barang tersebut dapat memperlihatkan kemana responden telah pergi, sehingga dapat memberikan bukti bahwa dirinya pernah melakukan perjalanan wisata ke daerah atau tempat tersebut.

Bagian ini menjelaskan pendekatan penelitian yang dilakukan, fokus penelitian, profil responden/ kasus studi, ukuran dan penentuan sampel, cara pengumpulan data dan cara analisis data. Metode penelitian harus memuat cukup detail untuk memungkinkan pembaca mengevaluasi kesesuaian metode serta keandalan dan validitas temuan Anda. Selain itu, informasi tersebut harus memungkinkan peneliti lain untuk mereplikasi penelitian Anda (American Psychological Association, 2001: 17).

HASIL DAN DISKUSI

Proses perancangan diawali dengan mengumpulkan data dari berbagai sumber yang akan digunakan sebagai acuan. Adapun hasil data tersebut sebagai berikut:

Data Primer

Data yang diperoleh dari hasil wawancara dan observasi :

- a. Dalam melukis wayang Kamasan tidak lepas dari pakem atau aturan tertentu.
- b. Berkembangnya sektor pariwisata memberikan pengaruh kepada lukisan wayang Kamasan yang mulai dikembangkan menjadi suvenir.
- c. Wayang dekorasi merupakan jenis wayang yang digunakan dalam melukis produk suvenir.
- d. Adapaun klasifikasi warna pada lukisan wayang Kamasan adalah warna kuning emas digunakan untuk perhiasan, warna kuning digunakan pada kulit untuk tokoh dengan watak lembut, bagian pohon, dan bebatuan. Warna oranye dan merah digunakan pada pakaian, bunga, dan batu. Coklat digunakan pada kulit untuk tokoh yang memiliki watak keras dan kayu. Hijau dan biru digunakan sebagai dekorasi untuk dedaunan dan pakaian. Bagian tubuh juga diberi garis merah dan hitam serta warna gelap digunakan untuk ornamen tambahan. Hitam juga digunakan untuk mewarnai rambut.
- e. Produk suvenir lukisan wayang Kamasan lebih banyak diaplikasikan sebagai produk interior.
- f. Terdapat beberapa variasi produk fesyen yang ditawarkan, namun lebih berupa produk aksesoris yaitu berupa tas, dompet, dan topi.
- g. Teknik yang digunakan adalah teknik anyam dan lukis dengan material bambu, kayu, dan tanah liat.
- h. Jika dilihat dari segi warna, keseluruhan warna yang diaplikasikan pada produk suvenir masih mengacu pada warna asli lukisan dengan komposisi

desain pada beberapa produk yang masih mengikuti komposisi dalam lukisan wayang Kamasan.

- i. Rentang harga yang ditawarkan untuk produk suvenir lukisan wayang Kamasan berkisar Rp 100.000 – Rp 400.000 untuk produk interior dan Rp 200.000-Rp Rp 250.000 untuk suvenir produk fesyen.
- j. Terdapat beragam variasi produk suvenir yang ditawarkan oleh beberapa toko suvenir yang terletak di daerah Seminyak Village dan Ubud dengan menggunakan beragam teknik surface design dan material yang berbeda. Adapun teknik yang digunakan yaitu, hand painting, digital printing, border, tie dye, dan sebagainya.

Data yang diperoleh berdasarkan hasil kuisioner :

- a. Responden lebih banyak berasal dari kota-kota besar seperti Jakarta, Bandung, Surabaya dan Depok.
- b. Rentang usia responden 17-32 tahun
- c. Produk suvenir yang sering dibeli saat berwisata adalah makanan atau minuman khas daerah, kerajinan tangan dan produk fesyen yang berguna sebagai hadiah atau oleh-oleh.
- d. Terdapat beberapa opsi suvenir produk fesyen kepada responden, yaitu tote bag, kemeja, *dress*, *outer*, *scarf*, *mask*, *bucket hat*, *sling bag*, dan *two piece*. Dari opsi tersebut, produk yang paling banyak diminati adalah tote bag (48.5%), outer & kemeja (34.7%), dan dress (29.7%).
- e. Hampir keseluruhan responden belum mengetahui tentang lukisan wayang Kamasan.
- f. Terdapat 2 opsi warna lukisan sebagai pertimbangan, yaitu *colorful*/berwarna dan monokrom (hitam & putih). Dari hasil tersebut.

pemilihan desain *colorful*/berwarna lebih banyak diminati oleh responden.

- g. Kisaran harga Rp 100.000 – Rp 300.000 merupakan harga yang diminati oleh responden untuk sebuah souvenir lukisan wayang Kamasan berupa produk fesyen.

Data Sekunder

Data sekunder berisi beberapa data pendukung yang diperoleh dari buku dan jurnal ilmiah. Adapun hasil data tersebut adalah:

- a. Produk fesyen merupakan salah satu jenis produk yang berpotensi untuk dijadikan souvenir (Wilkins, 2009)
- b. Adanya variasi pada produk wisata yang ditawarkan kepada wisatawan dapat memberikan peluang untuk berkunjung kembali dan menikmati suguhan, karya, maupun produk budaya yang belum sempat dinikmati pada kunjungan sebelumnya (Triyanto, 2011).
- c. Souvenir adalah benda atau barang yang dibeli dan dijadikan kenang-kenangan oleh wisatawan dari daerah yang pernah dikunjungi, selain itu souvenir juga dapat dijadikan sebagai media promosi untuk memperkenalkan suatu daerah wisata (Putri, 2017).
- d. Dalam perkembangannya lukisan wayang Kamasan tidak hanya diproduksi sebagai lukisan dan sebagai simbol untuk upacara keagamaan, namun semakin meningkatnya kunjungan wisatawan ke desa Kamasan serta permintaan terhadap produk- produk souvenir oleh karena itu lukisan wayang Kamasan diinovasikan menjadi produk souvenir (Mudana, 2016).
- e. Rama atau Ramawijaya adalah titisan Batara Wisnu yang bertugas untuk menciptakan kesejahteraan dunia. Rama merupakan anak dari Raja Negeri Ayodya, Prabu Dasarata dengan Dewi Kausalya (Tondowidjojo, 2013).
- f. Sita diyakini sebagai titisan Batari Sriwidowati, istri Batara Wisnu. Sita menikah dengan Ramawijaya, putra mahkota Kerajaan Ayodya setelah Rama

memenangkan sayembara, yaitu mengangkat busur Dewa Siwa di Kerajaan Mantili. Sita digambarkan sebagai wanita yang cantik dan anggun. Ia adalah perwujudan cinta, pengabdian dan kesucian yang ideal bagi wanita yang sudah menikah (Tondowidjojo, 2013).

g. Prabu Dasamuka atau Rahwana adalah raja dari Negeri Alengka. Ia digambarkan sebagai ikon raksasa yang kejam dan mempunyai sifat jahat. serta dianggap sebagai lambang angkara murka karena sifatnya yang egois dan selalu mengikuti kemauannya sendiri (Tondowidjojo, 2013).

h. Hanoman memiliki wujud kera putih, namun dapat berbicara dan bersikap layaknya manusia. Hanoman merupakan sosok senapati Rama yang setia, percaya diri, berwibawa, kuat dan selalu menjalankan kebenaran (Tondowidjojo, 2013).

i. *Seni lukis ini juga sering disebut "Seni Lukis Bali Klasik Tradisional"* karena lukisan tersebut memiliki uger-uger (aturan) yang tidak bisa dilanggar serta secara turun temurun tetap dilestarikan (Nirma, 2010).

Analisa Brand Pemanding

Berdasarkan hasil analisa brand pemanding, yaitu Pithecanthropus dan Likha The Label diperoleh hasil bahwa kedua brand ini mengangkat konsep seni dan budaya Indonesia dengan penggunaan teknik yang berbeda. Perbedaan teknik ini juga berpengaruh pada harga jual produk. Untuk brand pithecanthropus menggunakan teknik lukis dan memberdayakan pengrajin local sehingga harga jual produknya lebih mahal. Sedangkan Likha The Label menggunakan teknik digital printing dengan penggunaan lukis doodle sehingga harga jual lebih terjangkau. Pemilihan brand pemanding juga digunakan sebagai pertimbangan dalam pemilihan teknik untuk produksi karya.

Analisa Perancangan

Hasil dari data primer (wawancara, observasi, kuisisioner) dan data sekunder yang diperoleh akan dijadikan sebagai acuan dalam perancangan produk. Berdasarkan hasil observasi ditemukan data bahwa teknik dan material yang digunakan pada produk souvenir lukisan wayang Kamasan masih berupa teknik anyam dan lukis dengan material bambu. Selain itu, komposisi warna dan desain juga masih mengacu pada lukisan tradisional wayang Kamasan. Sehingga dilakukan eksplorasi warna untuk mendapatkan variasi tone warna yang berbeda dan modern dari lukisan tradisional dengan penerapan komposisi motif menggunakan teknik *non repeat* dan *repeat* untuk mengembangkan produk souvenir tersebut. Dari hasil kuisisioner diperoleh data bahwa produk yang lebih banyak diminati adalah tote bag, outer, dan dress. Selanjutnya aplikasi motif lukisan ini akan diterapkan pada produk dengan menggunakan teknik *surface design* selain teknik lukis.

Konsep Perancangan

Dalam proses perancangan karya dilakukan beberapa tahap, yaitu observasi, wawancara, pembuatan konsep imageboard, analisa brand pembanding, market research, eksplorasi dan pembuatan karya. Koleksi ini mengangkat cerita Ramayana, sehingga judul yang akan digunakan adalah "Wiracarita Ramayana" yang memiliki arti cerita atau syair kepahlawanan. Judul koleksi ini mempresentasikan tokoh dalam cerita Ramayana yang masing – masing memiliki kepribadian berbeda dengan menerapkan gaya lukisan wayang Kamasan.

Pada tahapan eksplorasi dilakukan beberapa eksplorasi warna berbeda yang tetap berdasar pada pakem lukisan Wayang Kamasan sehingga digunakan beberapa warna dari *pantone palette 2021* dan *2022* sebagai acuan dalam berkarya. Dari penentuan warna kemudian dilanjutkan dengan proses stilasi dan desain yang telah dibuat kemudian disusun menjadi suatu

imageboard sebagai landasan dalam pembuatan model dan warna desain produk serta komposisi motif.

Dalam komposisi motif penulis menerapkan beberapa prinsip rupa seperti kesatuan, keseimbangan, irama, dominan, dan proporsi untuk menciptakan desain yang selaras serta tidak terlihat monoton. Pemilihan teknik dan material disesuaikan dengan harga yang diminati oleh konsumen berdasarkan data kuisisioner yang kemudian dibandingkan dengan brand pembanding sehingga dipilih teknik digital printing dan cetak DTF untuk menghasilkan produk dengan harga yang lebih terjangkau. Produk akhir dari perancangan ini adalah souvenir produk fesyen berupa dress, outer, dan tote bag. Dalam karya akhir ini penulis ingin menampilkan kesan yang *attractive* dan *artsy* melalui pengaplikasian motif, sehingga dapat menarik perhatian dari penggunanya. Namun tetap memberikan kesan yang *simple* dan *comfortable* dengan menerapkan potongan pakaian yang lebih sederhana.



Gambar 1 *Imageboard*

Sumber: Data Pribadi, 2022

Perancangan imageboard mengambil beberapa tokoh dari cerita Ramayana dan beberapa unsur tambahan (hewan, matahari, awan, dan tumbuhan) yang kemudian digambarkan menggunakan *style* wayang Kamasan. Warna yang digunakan merupakan hasil dari eksplorasi warna terpilih, yaitu Pantone *Pallete* 2021 & 2022. Penggambaran tokoh dan warna ini selanjutnya akan digunakan sebagai acuan dalam pembuatan motif. Adanya gambar dress dan outer pada imageboard merupakan produk dari

brand perbandingan yang digunakan sebagai inspirasi dalam pembuatan desain produk souvenir yang kemudian akan di modifikasi kembali.



Gambar 2 Lifestyle Board
Sumber: Data Pribadi, 2022

Berdasarkan psikografisnya ditujukan kepada seseorang yang menyukai budaya, sejarah dan seni. Seseorang yang ekstrovert, namun lebih menyukai ketenangan dan tertarik serta mengapresiasi produk-produk yang memiliki unsur kebudayaan lokal. Berdasarkan aspek geografis yang dituju adalah wisatawan yang ebrasal dari kota-kota besar seperti Jakarta, Surabaya, Bandung, dan Depok.

Proses Perancangan

Eksplorasi Awal







Eksplorasi awal merupakan eksplorasi warna yang terdiri dari 3 tahapan, yaitu:

a. Eksplorasi Warna Awal

Pada tahap eksplorasi awal terlebih dahulu penulis mengobservasi mengenai pakem atau aturan dalam pewarnaan lukisan wayang Kamasan. Selanjutnya, penulis meneliti lebih dalam terkait warna menggunakan software digital yang sesuai dengan acuan dari warna asli lukisan wayang Kamasan. Setelah menemukan warna yang sesuai, penulis mencoba melakukan eksplorasi warna secara digital dengan menerapkan tone warna yang berbeda namun tetap mengikuti pakem atau aturan dalam pewarnaannya. Eksplorasi warna bertujuan untuk menghasilkan tone warna

yang berbeda dari lukisan wayang Kamasan dan selanjutnya akan digunakan sebagai acuan dalam pewarnaan pada desain.

Tabel 1 Eksplorasi Warna Awal











No	Skema Warna	Hasil Eksplorasi
1.	<p data-bbox="596 524 836 555">Warna asli (Warna 1)</p> 	
2.	<p data-bbox="596 866 836 898">Warna cerah (Warna 2)</p> 	
3.	<p data-bbox="596 1155 836 1187">Warna pastel (Warna 3)</p> 	

Sumber: Data Pribadi, 2022

b. Eksplorasi Warna Lanjutan

Pada tahap eksplorasi warna lanjutan, penulis mencoba melakukan beberapa eksplorasi warna dengan acuan dari eskplorasi warna tahap awal. Proses pengerjaan dimulai dari melakukan observasi beberapa variasi warna melalui website pinterest dan pantone yang disesuaikan dengan warna sebelumnya. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui lebih dalam mengenai tone dan trend warna pada tahun ini dan selanjutnya. Setelah melakukan beberapa percobaan warna, penulis menentukan 5 warna yang digunakan.

Tabel 2 Ekplorasi Warna Lanjutan

No	Skema Warna	Hasil Eksplorasi
1	<p>Warna asli (Warna 1)</p> 	
2	<p>Warna pastel soft (Warna 2)</p> 	
3	<p>Warna pastel cerah (Warna 3)</p> 	
4	<p>Warna Pantone Palette 2021 & 2022 (Warna 4)</p> 	
5	<p>Warna Cerah (Warna 5)</p> 	

Sumber: Data Pribadi, 2022

c. Eksplorasi Warna Akhir

Pada tahap eksplorasi warna ini, penulis melakukan pewarnaan ke beberapa tokoh wayang terpilih. Tokoh wayang diambil dari cerita Ramayana yang merupakan tokoh penting dalam cerita tersebut. Adapun tokoh yang digunakan adalah Rama, Sita, Rahwana, dan Hanoman. Selain itu, penulis juga menggunakan beberapa gambar hiasan yang merupakan jenis wayang alam lingkungan sebagai unsur pendukung. Warna yang digunakan dipilih dari color palette pantone 2021 dan 2022. Adapun warna tersebut, untuk color palette pantone 2021 menggunakan beberapa warna dari palette color trend spring/summer 2021, yaitu intoxicating dan power surge.

Selain itu, digunakan juga beberapa palette color yang dikeluarkan oleh pantone pada tahun 2022. Beberapa warna diambil dari color palette spring/summer NYFW 2022, wellspring, dan amusements. Warna ini merupakan hasil yang sudah dipilih pada eksplorasi sebelumnya. Selanjutnya warna akan diaplikasikan pada desain wayang Kamasan dan tata letaknya disesuaikan dengan pakem atau aturan dalam melukis wayang Kamasan.

Dalam proses pewarnaan tetap menggunakan warna hitam untuk mewarnai rambut dan line art. Setelah membandingkan antara warna 1 – warna 5, penulis menentukan warna 3, yaitu pantone palette 2021 dan 2022 yang akan digunakan pada proses eksplorasi akhir. Sebelumnya, penulis telah melakukan observasi dengan brand pembeding dan lukisan wayang Kamasan. Pada lukisan wayang Kamasan menggunakan tone warna yang lebih terlihat tradisional, seperti warna 1 dan warna 5. Sedangkan untuk brand pembeding, penulis menemukan salah satu produk yang mengaplikasikan lukisan wayang Kamasan. Pada produk tersebut hasil pewarnaan terlihat mengarah pada tone warna pastel, seperti warna 2 namun sedikit lebih terang dan hasil warna tidak pucat. Oleh karena itu, dengan pertimbangan ini penulis

menentukan warna 3 yang belum pernah diaplikasikan sebelumnya dan hasil warna yang dihasilkan oleh warna 3 tampak lebih modern jika dibandingkan dengan warna asli lukisan wayang Kamasan. Warna ini juga belum pernah digunakan pada lukisan asli dan produk brand pembeding.



Gambar 3 Pantone Palatte 2021









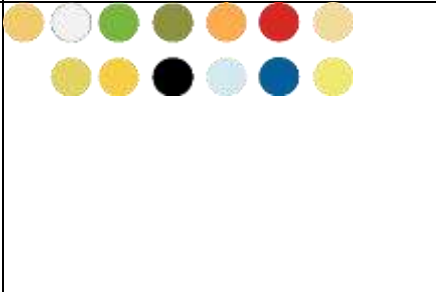

Sumber: Data Pribadi 2022









Gambar 4 Pantone Palatte

Sumber: Data Pribadi, 2022

Tabel Eksplorasi Warna Akhir

No	Skema Warna	Hasil Eksplorasi
1		<p data-bbox="1043 405 1155 432">Hanoman</p> 
2		<p data-bbox="1043 642 1155 669">Rahwana</p> 
3		<p data-bbox="1066 918 1133 945">Rama</p> 
4		<p data-bbox="1075 1202 1123 1229">Sita</p> 
5		<p data-bbox="1034 1487 1165 1514">Sita & Rusa</p> 

6		<p>Rusa</p> 
7		<p>Unsur Pelengkap</p> 
8		<p>Unsur Pelengkap</p> 









Sumber: Data Pribadi, 2022

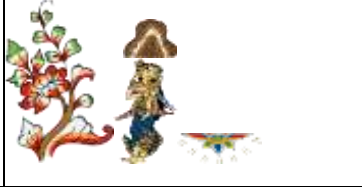




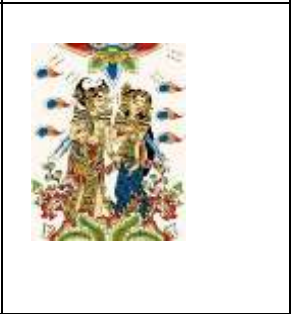
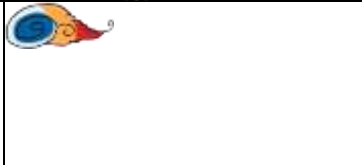



Eksplorasi Lanjutan

Pada tahap eksplorasi lanjutan, penulis menggunakan tokoh dan beberapa unsur tambahan dari *imageboard* sebagai motif. Pembuatan eksplorasi motif dilakukan secara digital menggunakan software Adobe Photoshop. Pada eksplorasi lanjutan motif, penulis menggunakan 2, *non repeat* dan *repeat*. Untuk teknik *repeat* penulis menggunakan 3 teknik yaitu *square repeat*, *brick repeat*, dan *halfdrop repeat*.

a. Eksplorasi Motif *Non Repeat*

Tabel 4 Eksplorasi Motif *Non Repeat*









No	Modul Awal	Hasil Eksplorasi
1.		
2.		
3.		
4.		









5.		
6.		
7.		
8.		
9.		









Sumber: Data Pribadi, 2022

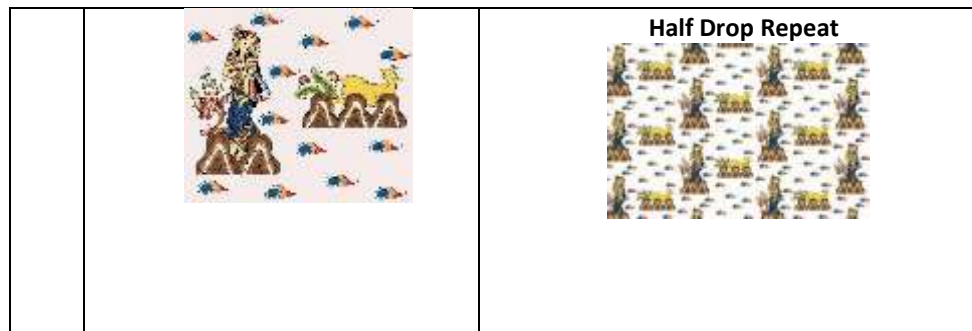
b. Eksplorasi Motif Repeat

Tabel 5 Eksplorasi Motif Repeat

No	Modul Awal	Hasil Eksplorasi
1.		<p data-bbox="976 432 1145 459">Square Repeat</p> 
2.		<p data-bbox="976 842 1145 869">Square Repeat</p> 
3.		<p data-bbox="976 1216 1145 1243">Square Repeat</p> 
4.		<p data-bbox="976 1590 1145 1617">Square Repeat</p> 

5.		<p>Square Repeat</p> 
6.		<p>Square Repeat</p> 
7.		<p>Square Repeat</p> 
8.		<p>Brick Repeat</p> 

9.		<p>Brick Repeat</p> 
		<p>Half Drop Repeat</p> 
		<p>Half Drop Repeat</p> 
		<p>Half Drop Repeat</p> 



Sumber: Data Pribadi, 2022

c. Eksplorasi Terpilih

Berdasarkan hasil eksplorasi sebelumnya, didapatkan beberapa motif terpilih yang akan diaplikasikan kedalam produk, yaitu 6 motif *non repeat* dan 1 motif *repeat* yang selanjutnya akan diterapkan menggunakan teknik digital printing dan cetak DTF. Motif ini dipilih karena karena keseimbangan dan proporsi pada desain yang sesuai dan tidak terlalu penuh atau ramai. Selain itu pada motif ini juga menjadikan tokoh-tokoh tersebut sebagai *point of interest*.



Gambar 5 Desain Terpilih
Sumber: Data Pribadi, 2022

Sketsa Produk

Berdasarkan hasil data kuisisioner, 3 produk yang paling diminati oleh responden adalah tote bag, outer, dan dress. Berikut merupakan sketsa produk tersebut. Proses mendesain dimulai dengan melakukan observasi secara tidak langsung melalui platform media sosial instagram brand pembandingan untuk melihat produk fesyen yang ditawarkan. Pemilihan potongan busana dibuat longgar atau loose dan material yang digunakan

disesuaikan dengan iklim serta letak geografis Pulau Bali sehingga penulis lebih memilih menggunakan material yang lembut dan dingin agar nyaman saat digunakan.



Gambar 6 Sketsa Terpilih
Sumber: Data Pribadi, 2022

Konsep Merchandise

Karya ini merupakan salah satu koleksi dari brand Epos Studio. Epos Studio merupakan suatu brand yang mengambil tokoh-tokoh dari cerita dalam lukisan wayang Kamasan yang divisualisasikan melalui motif. Merchandise dibuat untuk menarik perhatian konsumen dan sekaligus digunakan untuk mengenalkan konsep brand. Desain dan konsep yang menarik menjadi salah satu daya tarik agar brand tetap diingat oleh konsumen. Dalam konsep merchandising, penulis ingin menampilkan desain yang efisien dan simple dengan tetap memberikan edukasi mengenai lukisan wayang Kamasan sehingga dapat memberikan peluang bagi konsumen untuk berkunjung kembali.

“Epos Studio” merupakan nama brand yang dipilih. Berasal dari kata epos dan studio, Epos memiliki arti kisah kepahlawanan dan studio yang memiliki artiruang bekerja. Kata epos digunakan untuk mewakili koleksi ini yang mengangkat beberapa tokoh dalam cerita Ramayana. Sedangkan kata studio diumpamakan sebagai ruangan bagi penulis untuk menuangkan ide, dimulai dari proses awal hingga terciptanya produk akhir.

Visualisasi Produk dan *Merchandise*

Produk akhir dari koleksi brand Epos Studio terdiri dari 5 produk, yaitu tote bag, dress, dan outer dengan menggunakan material yang lembut serta dingin menyesuaikan dengan kondisi iklim Pulau Bali. Outer dan dress menerapkan potongan yang longgar sehingga nyaman saat dipakai untuk travelling. Tote bag lebih mementingkan kepada fungsionalitas dengan desain yang lebih besar sehingga dapat memuat lebih banyak barang. Material yang digunakan adalah kain kanvas marsoto yang tebal sehingga lebih kuat dan tahan lama.



Gambar 7 Visualisasi Produk
Sumber: Data Pribadi, 2022



Gambar 8 Visualisasi *Merchandise*
Sumber: Data Pribadi, 2022

KESIMPULAN

Kesimpulan yang didapatkan dari hasil penelitian ini sebagai berikut:

- a. Lukisan wayang Kamasan merupakan salah satu seni lukis tertua di Bali yang tumbuh dan berkembang di Desa Kamasan, Kabupaten Klungkung yang mulai dikembangkan menjadi produk suvenir.
- b. Berdasarkan hasil observasi, didapatkan data bahwa terdapat berbagai macam variasi produk suvenir lukisan wayang Kamasan dan salah satunya adalah produk fesyen. Produk fesyen yang ditawarkan masih sebatas produk aksesoris dengan menggunakan material yang sama, yaitu bambu. Jika dilihat dari segi teknik dan warna, teknik yang lebih banyak digunakan adalah teknik anyam dengan menggabungkan teknik lukis dalam pengerjaannya. Komposisi dan warna yang dilukiskan pada produk suvenir masih mengacu pada warna tradisional lukisan wayang Kamasan dengan menggunakan beberapa tokoh wayang dekorasi.
- c. Berdasarkan data kuisisioner didapatkan 3 produk yang paling banyak diminati, yaitu tote bag, outer, dan dress yang kemudian diaplikasikan dengan motif yang terinspirasi dari lukisan wayang Kamasan. Pantone palette 2021 & 2022 digunakan sebagai acuan berkarya berdasarkan hasil eksplorasi yang terpilih dengan mengangkat tokoh dalam cerita Ramayana, yaitu Sita, Rama, Rahwana, dan Hanoman.
- d. Dilakukan eksplorasi warna dengan menerapkan beberapa variasi tone warna yang berbeda, namun tata letak warna tetap disesuaikan dengan aturan dalam melukis wayang Kamasan.
- e. Setelah membandingkan dengan warna asli lukisan wayang Kamasan dan brand pembanding, maka dipilih beberapa warna dari *pantone palatte 2021 & 2022*, yaitu *color trend spring/summer 2021 (intoxicating dan power surge)* dan *color palette spring/summer NYFW*

2022, *wellspring*, *amusement* yang selanjutnya akan diaplikasikan pada desain tokoh wayang.

- f. Teknik cetak DTF dan digital printing digunakan dalam proses berkarya dengan material kan kanvas marsoto dan synthetic polyester. Potongan busana dibuat lebih longgar dengan bahan kain yang dingin karena produk ini termasuk kedalam tipe travel wear sehingga lebih mementingkan kenyamanan saat digunakan untuk berwisata. Penggabungan desain motif dan potongan busana yang sederhana memberikan kesan yang attractive namun simple kepada penggunanya.

Saran

Adapun saran yang dapat diberikan penulis untuk beberapa pihak dalam mengembangkan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian serupa diharapkan dapat mengembangkan material dan teknik yang akan dipalिकासikan kedalam produk sehingga memunculkan berbagai ragam produk souvenir dengan variasi yang berbeda jika dilihat dari segi teknik dan materialnya. Selain itu, dapat menggunakan variasi warna yang lebih bebas dan tidak terikat dengan warna asli lukisan wayang Kamasan.
- b. Adanya kerjasama dengan *art shop* atau *art gallery* dalam mempromosikan dan menawarkan produk serta memberikan edukasi mengenai lukisan wayang Kamasan.
- c. Untuk kedepannya dapat bekerjasama dengan dinas pariwisata dan seniman wayang Kamasan dalam mengembangkan produk souvenir lukisan wayang Kamasan.

- d. Untuk desainer dan seniman agar dapat terus berinovasi dan mengembangkan produk yang terinspirasi dari seni, budaya, dan tradisi Bali maupun Indonesia kedalam lembaran kain.

DAFTAR PUSTAKA

Anonim. (2020). *Fundamental of Garment Design*. Bunka Publishing Bureau

Christina Daesy. (2015). *Rencana Pengembangan Industri Mode Nasional 2015 - 2019*. PT. Republik Sosial.

Couteau Jean. (1999). *Museum Puri Lukisan*. Bali. Yayasan Rathna Warta.

Kanta, I Made. (1978). *Proses Melukis Tradisionil Wayang Kamasan*. Denpasar. Proyek Sasana Budaya Bali.

Tondowidjojo, John. (2013). *Enneagram Dalam Wayang Purwa*. Jakarta.

Putri, Farahiyah I. (2017). *Pembuatan Produk Fesyen Wanita Untuk Wisatawan Jepang Di Bali Sebagai Produk Souvenir*, Laporan Tugas Akhir, Telkom University.

Septiarashinta. (2021). *Perancangan Outerwear Untuk Pria Sebagai Penunjang Kegiatan Touring Sejarah Bandung*, Laporan Tugas Akhir, Telkom University.

Sukma, M. N. (2019). *Pengolahan Motif Yang Terinspirasi Dari Gambar Penderita Depresi Yang Diaplikasikan Pada Busana Ready To Wear*, Laporan Tugas Akhir, Telkom University.

Triyanto. (2011). *Aksesori, Souvenir, Dan Pariwisata*. Seminar Nasional 2011 "Wonderful Indonesia".

Wilkins, hugh. (2011). Souvenirs : What and Why We Buy. Journal of Travel Research Ghriffith University Queensland Australia.

Wirawan, Devi S. (2020). Pengolahan Motif Yang Terinspirasi Dari Tenun Gringsing Wayang Kebo Untuk Diaplikasikan Pada Produk Womenswear, Laporan Tugas Akhir, Telkom University.