

PERANCANGAN MOTIF NON REPETITIF KOMPOSISI RUANG WAKTU DATAR (RWD) DARI CERITA RAKYAT RORO JONGGRANG

Raissa Ayuni Putri¹, Mochammad Sigit Ramadhan² dan Rima Febriani³

^{1,2,3} Kriya, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsong,
Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257

raissaayuni@student.telkomuniversity.ac.id, sigitrmh@telkomuniversity.ac.id, rimafebriani@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Motif non-repetitif merupakan bentuk pola yang disusun tanpa pengulangan dan motif non-repetitif yang bagus memerlukan pengkomposisian yang baik. Dengan adanya gaya pengkomposisian Ruang Waktu Datar atau RWD yang dikenal efektif menyampaikan cerita berabad-abad lamanya, penggunaan RWD pada fashion menjadi salah satu media *storytelling*. Cerita rakyat Roro Jonggrang memiliki tingkat kepopuleritasan yang tinggi di masyarakat memunculkan sebuah potensi bahwa cerita rakyat Roro Jonggrang dapat menjadi sebuah inspirasi motif non-repetitif dengan pengkomposisian RWD di atas media visual yang unik yaitu di atas kain menggunakan digital printing sublimasi yang bertujuan untuk perancangan produk fashion. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yaitu dengan pengumpulan data diantaranya wawancara, studi literatur, observasi secara langsung dan tidak langsung dan menganalisa cara wimba RWD. Terdapat metode sebelum eksplorasi, eksplorasi awal dan lanjutan berupa pengkomposisian kesatuan motif dari wimba berdasarkan cara wimba RWD. Kesatuan tersebut diaplikasikan pada pola desain yang ada dan dipecahkan menjadi beberapa bagian. Pola motif bercerita dicetak di atas kain melalui digital printing menghasilkan produk fashion ready-to-wear deluxe yang memiliki motif bercerita.

Kata kunci: Cerita rakyat Roro Jonggrang, Digital Print, Fashion ready-to-wear Deluxe, Komposisi RWD, Motif non-repetitif.

Abstract: *Non-repetitive motifs are patterns that are arranged without repetition and a good non-repetitive motif requires good composition. With the Space Time Plane or STP composition style known to be effective in conveying centuries-old stories, the use of STP in fashion has become a storytelling medium. The story of Roro Jonggrang has a high level of popularity in society, raising a potential that the story of Roro Jonggrang can be an inspiration for non-repetitive motifs by composing STP on unique visual media, namely on cloth using sublimation digital printing for the purpose of designing fashion products. This study is using qualitative method by collecting data including interviews, literature studies, direct and indirect observation and analyzing the Wimba STP method. There is a pre-exploratory method, first and advanced exploration composing the motif unity from wimba based on the wimba STP method. This unity is applied to existing design patterns and broken into several parts. The storytelling motif pattern is printed on the fabric through digital printing to produce ready-to-wear deluxe fashion products that have storytelling motif.*

Keywords: *Story of Roro Jonggrang, Digital Print, Ready-to-wear Deluxe Fashion, STP composition, Non-repetitive motifs.*

PENDAHULUAN

Karakteristik pada motif non repetitif memiliki karakter yang berdiri sendiri atau dalam artian tidak memiliki pengulangan yang presisi dalam satu helai kain (Ismawan, 2017). Karakter ini cocok dengan karakter RWD yang menggunakan wimba yang berbeda-beda dan beberapa *layer* dalam satu *frame* (Tabrani, 2000). Karakteristik motif non repetitif dan RWD juga cocok dengan karakteristik ilustrasi semi realis yang dapat digunakan pada cerita rakyat yang dijadikan sumber inspirasi dalam penempatan motif, seperti pada beberapa brand lokal yang diobservasi seperti Telusur Kultur dan Macaroni.idn yang menceritakan cerita rakyat menggunakan motif non repetitif bergaya ilustrasi. Walau begitu brand tersebut belum pernah mengangkat cerita rakyat Roro Jonggrang. Karena kepopuleran cerita Roro Jonggrang yang melatarbelakangi dibangunnya Candi Prambanan, cerita rakyat Roro Jonggrang menjadi sebuah inspirasi yang baik untuk diaplikasikan pada motif non repetitif menggunakan komposisi bahasa rupa RWD.

Maka berdasarkan pemaparan di atas, penulis bermaksud untuk menghasilkan visual baru berupa motif non repetitif bergaya ilustrasi dengan komposisi RWD dari inspirasi cerita rakyat Roro Jonggrang menggunakan metode penggambaran ilustrasi semi realis yang dapat diaplikasikan pada lembaran kain untuk produk fashion ready-to-wear-deluxe dengan cara mengkomposisikan motif mengikuti desain busana dan mencetaknya menggunakan teknik digital printing sublimasi.

METODE PENELITIAN

Metode pengumpulan data yang akan dilakukan untuk melengkapi data dan menjalankan tahap penelitian tugas akhir dengan kategori curiosity sebagai berikut:

Studi Literatur

Penulis mengambil berbagai bentuk sumber sebagai data awal sebelum penelitian baik dari buku, jurnal penelitian terdahulu dan situs artikel dari website yang mencakup tentang motif non repetitif, ilustrasi, RWD, cerita rakyat Roro Jonggrang hingga teknik digital printing sublimasi.

Observasi

Penulis melakukan observasi langsung ke Candi dan Museum Prambanan dan tidak langsung secara online terhadap beberapa target yang memiliki keterkaitan dengan dengan penelitian pada *brand* lokal, dan Creator Institute of Designer, India.

Wawancara

Proses wawancara yang dilakukan pada beberapa narasumber yang memiliki keterkaitan dengan penelitian untuk memperoleh tujuan yang berbeda-beda baik secara daring maupun secara langsung.

Eksplorasi

Terdapat beberapa tahapan eksplorasi pada penelitian ini yaitu tahapan sebelum eksplorasi seperti analisa adegan, studi karakter, eksplorasi awal dan eksplorasi lanjutan. Metode ini dilakukan untuk mengolah visual – visual baru berupa motif non repetitif dengan inspirasi cerita rakyat Roro Jonggrang.

HASIL DAN DISKUSI

Pada bagian ini peneliti melakukan penelitian dengan metode kualitatif melalui perolehan data dari studi literatur, observasi, wawancara hingga eksplorasi

Studi Literatur




Pada bagian studi literatur, terdapat beberapa data dari buku, jurnal dan artikel yang memiliki relevansi dengan kata kunci penelitian yang nantinya menjadi acuan untuk kelanjutan penelitian pada bagian observasi dan eksplorasi. Seperti pada motif dengan pola non-repetitif yang merupakan bentuk pola yang disusun dengan ukuran yang berdiri sendiri tanpa diberi bentuk yang lain (Ismawan, 2017). Lalu ada ilustrasi semi realis di mana pembuatan seni gambar berupa simulasi dari objek nyata dan tidak sepenuhnya mirip dengan objek atau gambar aslinya (Asmawan, 2019). Pada RWD (Ruang-Waktu-Datar) biasa ditemukan pada hasil budaya timur, terutama pada budaya jaman dulu bahkan pada jaman prasejarah. Berbeda dengan NPM, RWD menembak dari segala arah, jarak dan waktu dengan terdiri dari beberapa adegan dan *layers*. (Tabrani, 2000). Ketiga data tersebut dijadikan acuan untuk pembuatan motif. Untuk acuan teknik, ditemukan bahwa *digital printing* merupakan cara moderen untuk mencetak kain berbasis digital (Ghaisani, 2021).


Observasi

Observasi tidak langsung dilakukan pada 4 subjek yaitu *brand* lokal Macaroni.idn, Telusur Kultur, Ario Anindito dan karya mahasiswa Creator Institute of Designer, India yang

bertujuan mengamati motif ilustrasi pada produk *fashion* yang menggunakan sebuah cerita sebagai inspirasi motif serta menganalisis cara wimba yang digunakan pada motif tersebut serta mengetahui pengolahan motif non repetitif menggunakan pengayaan ilustrasi dengan sistem RWD serta mengetahui penempatan motif pada produk *fashion*.

Tabel 1 Observasi Tidak Langsung Secara Online

No	Nama Brand	Keterangan	
1		Cerita Rakyat	Sangkuriang
		Jenis Produk	<i>Scarf</i>
		Komposisi Motif	Motif Non Repetitif
		Bentuk Motif	Ilustratif
		Pengayaan Ilustrasi	<i>Flat drawing</i>
		Style	<i>Casual</i>
		Cara wimba (Tata Ungkapan Dalam)	<ul style="list-style-type: none"> • Ukuran Pengambilan: Dari kepala-kaki • Sudut Pengambilan: Sudut Wajar • Skala: Lebih Kecil dari aslinya • Pengambilan: Skematis, Kejadian, Blabar, warna • Cara dilihat: Sudut lihat wajar
2		Cerita Rakyat	Timun Mas
		Jenis Produk	Kemeja
		Komposisi Motif	Motif Non Repetitif
		Bentuk Motif	Ilustratif
		Pengayaan Ilustrasi	Komik
		Style	<i>Casual</i>
		Cara wimba (Tata Ungkapan Dalam)	<ul style="list-style-type: none"> • Ukuran Pengambilan: <i>Close up</i>, ada yang diperbesar, ada yang diperkecil, dari kepala-kaki. • Sudut Pengambilan: Sudut Wajar, sudut bawah, sudut atas • Skala: Lebih Kecil dari aslinya • Pengambilan: Semi-naturalis, ekspresif, dekoratif, blabar, kejadian, perwakilan. • Cara dilihat: Sudut lihat wajar
Cara Wimba (Tata Ungkapan Luar)	<ul style="list-style-type: none"> • Menyatakan ruang: Alih pengambilan • Menyatakan gerak: Alih objek bergerak • Menyatakan waktu dan ruang: Alih waktu dan ruang, alih komposisi • Menyatakan penting: Alih waktu dan ruang, alih skala, alih aksen, frekuensi penampilan 		
3		Cerita Rakyat	Bawang Merah dan Bawang Putih
		Jenis Produk	Busana <i>Haute Couture</i>
		Komposisi Motif	Motif Non Repetitif
		Bentuk Motif	Figuratif
		Pengayaan Ilustrasi	Komik
		Style	<i>Haute Couture</i>
		Cara wimba (Tata Ungkapan Dalam)	<ul style="list-style-type: none"> • Ukuran Pengambilan: <i>Close up</i> • Sudut Pengambilan: Sudut Wajar • Skala: Lebih besar dari aslinya

		• Cara dilihat: Sudut lihat wajar
4	Creator Institute of Designer, India	
	Cerita	Padmavati
	Jenis Produk	Dress <i>Ready-to-Wear Deluxe</i>
	Komposisi Motif	Motif Non Repetitif
	Bentuk Motif	Ilustratif
	Pengayaan Ilustrasi	Realis, Naturalis
	<i>Style</i>	Formal
	Cara Wimba (Tata Ungkapan Dalam)	<ul style="list-style-type: none"> • Ukuran Pengambilan: <i>Close up</i>, Ada yang diperbesar, Ada yang diperkecil, dari kepala-kaki. • Sudut Pengambilan: Sudut wajar • Skala: Lebih kecil dari aslinya, Sama dengan aslinya • Pengambilan: Naturalis, ekspresif, skematis, kejadian, aneka tampak, perwakilan Cara dilihat: Sudut lihat wajar
	Cara Wimba (Tata Ungkapan Luar)	<ul style="list-style-type: none"> • Menyatakan ruang: Alih pengambilan. • Menyatakan gerak: Alih objek bergerak • Menyatakan waktu dan ruang: Alih waktu dan ruang, alih komposisi, kronologis, alih kilas balik, alih kilas maju • Alih Objek bergerak: Alih waktu dan ruang, alih skala, alih aksen, alih komposisi, frekuensi penampilan, arah lihat kiri-kanan prasawiy
	Keterangan: <ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa dari CID ini membuat sebuah koleksi bertemakan kisah lokal India yang difilmkan yaitu 'Padmavati'. • Motif menggunakan <i>range</i> warna yang terinspirasi dari film tersebut. Pada bagian yang tidak dimotif, warna kain menyesuaikan motif. • Setiap gaun memiliki plot utama pada film dan dipamerkan secara berurutan sesuai alur film. Setiap alur menggunakan para tokoh sebagai <i>highlight</i> sehingga memiliki kesan naturalis. • Penempatan motif ilustrasi ini ditempatkan pada daerah yang melingkar seperti rok sehingga peralihan waktu dan ruang bisa terlihat dan membuat para pemirsanya aktif membaca alur cerita Padmavati ini melalui motif. 	

Belum ada *brand* lokal yang menggunakan motif non repetitif dengan pengayaan ilustrasi semi-realis namun dengan menggunakan tata ungkapan RWD. Hal ini membuka potensi pada penulis untuk membuat motif non repetitif pengayaan ilustrasi selain *flat drawing* yang terlalu simbolik melainkan semi-realis namun dengan menggunakan tata ungkapan sistem RWD berdasarkan rujukan penempatan gambar seperti pada gambar (1) dan memadukan gaya naturalis seperti yang digunakan pada Creative Institute of Designer, sehingga motif dapat bercerita dengan baik. Observasi selanjutnya dilakukan observasi kain yang bertujuan mambandingan *sample* kain dan perbandingan hasil produk.

Tabel 2 Observasi Vendor Kain

Nama Vendor	Hasil	Analisis Kain
Graha Printing	<i>Satin Bridal</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Kain memiliki pantulan seperti satin pada umumnya. - Warna yang dihasilkan timbul, jelas dan cerah. - Kain tebal dan cukup kaku. - Warna tidak tembus ke bagian belakang - Harga cukup mahal - Kain akan cocok digunakan untuk <i>outerwear</i>.
	Twill	<ul style="list-style-type: none"> - Warna yang dihasilkan timbul, jelas dan cerah. - Kain tebal dan cukup kaku. - Warna tidak tembus ke bagian belakang
Istana Sublim	Satin	<ul style="list-style-type: none"> - Ketebalan kain sedang. - Memiliki tekstur lembut. - Kain memiliki pantulan seperti satin pada umumnya. - Warna transfer ke bagian belakang kain. - Ketahanan warna kuat, cerah dan jelas, namun kontras dan saturasi terlalu tinggi.
	<i>Twill Cotton Look</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Ketebalan kain berada di tingkat sedang ke tipis. - Ketahanan warna kuat, cerah dan jelas, namun kontras dan saturasi terlalu tinggi. - Serat kain baik untuk kenyamanan pemakai.

Kesimpulan: Graha Printing lebih dapat beradaptasi menyesuaikan kebutuhan *printing* penulis. Analisa menunjukkan bahwa kain yang lebih tebal dan kaku dapat menjaga warna dan juga akan cocok penggunaannya untuk menampilkan hasil ilustrasi yang akan dicetak terlihat jelas serta kenyamanan pemakai diutamakan sehingga sangat penting melakukan pemilihan serat yang baik untuk pengguna, maupun pencetakan. Penulis menjadikan bahan kain *satin bridal* sebagai pertimbangan media pencetakan desain karena memiliki kriteria yang dibutuhkan untuk menghasilkan produk yang terbaik.

Analisa Adegan dan *Patternborad*

Berdasarkan cerita Roro Jonggrang yang ditulis oleh Drs. Gunarso, Bc.IP pada arsip Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (2017), terbagi beberapa bagian cerita berupa prolog atau awalan cerita, bagian tengah cerita, dan epilog cerita atau akhiran cerita. Penulis akan mengilustrasikan beberapa karakter pada cerita seperti:

1. Prabu Baka
2. Prabu Dama Maya
3. Bandung Bondowoso
4. Roro Jonggrang
5. Bi Sumi "Dayang Roro Jonggrang"

- 6. Ayam yang berkokok
- 7. Pasukan Jin

Berdasarkan adegan dan karakter yang sudah ditentukan, didapat *moodboard* sebagai berikut:



Gambar 1 Patternboard Acuan Motif Non Repetitif Cerita Rakyat Roro Jonggrang
 Sumber: Data Pribadi

Hasil Eksplorasi

Pada eksplorasi awal, terdapat studi visual dan dibuat sketsa manual setiap isi wimba sesuai analisa adegan cerita rakyat Roro Jonggrang. Setelah itu sketsa manual difoto dan didigitalisasi menggunakan aplikasi Clip Studio Paint untuk membuat *lineart* lalu diberi warna sesuai eksplorasi pengayaan warna. Dilakukan eksplorasi pengayaan ilustrasi. Penulis mengambil satu *sample* dari hasil digitalisasi dan diwarnai dengan 3 pengayaan yaitu komik, retro dan realisme.






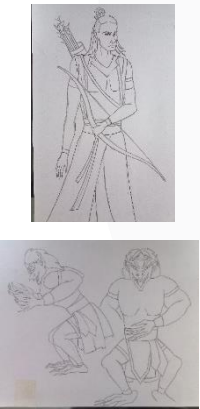







Tabel 3 Eksplorasi Pengayaan Warna

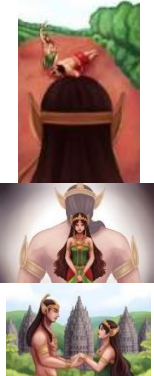











Teknik	 (komik)	 (realis/naturalis)	 (retro)
Analisa	<ul style="list-style-type: none"> • Pada teknik pewarnaan ini, ilustrasi memiliki kesan lebih kaku • Beberapa <i>brand</i> loal sudah mengguna-kan Teknik pengayaan ini. 	Gambar terasa hidup dan mudah berbaur dengan warna dan objek lain	Gambar cukup tegas dan dramatis karena memiliki <i>lineart</i>











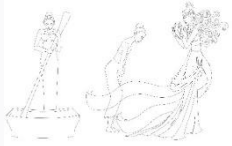



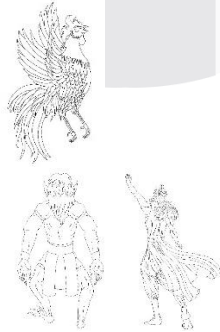

Kesimpulan: dari ketiga versi pewarnaan, penulis memilih gaya pewarnaan kedua karena gaya pewarnaan ini tidak terkesan terlalu tegas seperti versi retro dan komik. Gaya ini dinilai paling merepresentasikan gaya RWD pada relief -relief candi seperti yang sudah dianalisa pada data observasi. Setelah memilih gaya pewarnaan, pewarnaan pada gambar



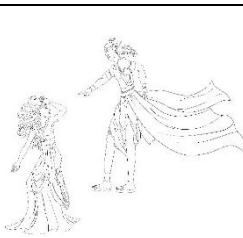





akhirnya menerapkan gaya pewarnaan ini pada hasil digitalisasi lainnya pada setiap adegan sebagai berikut:

Tabel 4 Hasil Eksplorasi Awal Setiap Adegan

No.	Adegan			
1	Pada zaman dahulu, berdirilah sebuah kerajaan sangat besar bernama Prambanan. Rakyat Kerajaan Prambanan hidup dengan makmur dan damai di bawah kepemimpinan raja bernama Prabu Baka.			
2	Suatu hari, sebuah kerajaan bernama kerajaan pengging ingin memperluas wilayah dengan menaklukan kerajaan prambanan.			
Referensi	Manual	Line Art	Rendering	
 <p>Sumber: youtube.com/ @c009project 7 (diakses pada 5 April 2023)</p>				
3	Bandung bondowoso akhirnya pergi bersama bala tentara jin nya untuk mengalahkan Prabu Baka menaklukan Kerajaan Prambanan.			
Referensi	Manual	Line Art	Rendering	
 <p>Sumber: youtube.com/ @c009project 7 (diakses pada 5 April 2023)</p>	 			
4	Prabu Baka akhirnya kalah di tangan Bandung Bondowoso karena kemenangan Kerajaan Pengging dalam menaklukan Prambanan, Bandung Bondowoso akhirnya mendiami dan memegang tahta di Kerajaan Prambanan.			
Referensi	Manual	Line Art	Rendering	
 <p>Sumber: youtube.com/ @c009project 7 (diakses pada 5 April 2023)</p>				





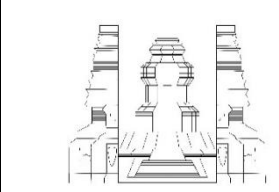


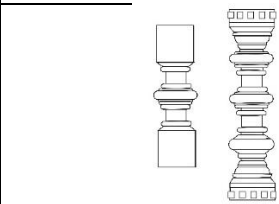
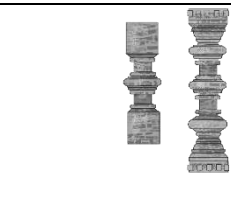
5	Roro Jonggrang yang merupakan anak dari Prabu Baka sangat berduka mendengar kematian ayahnya.			
6	Bandung Bondowoso yang mendiami Prambanan akhirnya bertemu Roro Jonggrang.			
7	Bandung Bondowoso terpana dengan kecantikannya.			
	Referensi	Manual	Line Art	Rendering
	 <p>Sumber: youtube.com/ @c009project 7 (diakses pada 5 April 2023)</p>			
8	Bandung Bondowoso Melamar sang putri namun sang putri menolaknya.			
	Referensi	Manual	Line Art	Rendering
	 <p>Sumber: youtube.com/ @c009project 7 (diakses pada 5 April 2023)</p>			
9	Setelah beberapa kali percobaan, akhirnya Roro Jonggrang menerima lamaran Bandung Bondowoso dengan syarat ia harus membuat seribu candi dalam semalam			
	Referensi	Manual	Line Art	Rendering
	 <p>Sumber: youtube.com/ @c009project 7 (diakses pada 5 April 2023)</p>			
10	Menyetujuinya, Bandung Bondowoso memanggil para Bala Jin nya untuk membantunya membuat 1000 candi			
	Referensi	Manual	Line Art	Rendering





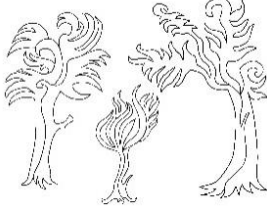



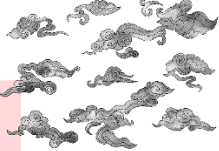



 <p>Sumber: youtube.com/ @c009project 7 (diakses pada 5 April 2023)</p>			
<p>11 Pada sepertiga malam, Candi sudah mulai selesai dan Roro jonggrang gelisah.</p>			
<p>Referensi</p>  <p>Sumber: youtube.com/ @c009project 7 (diakses pada 5 April 2023)</p>	<p>Manual</p> 	<p>Line Art</p> 	<p>Rendering</p> 
<p>12 Akhirnya roro jonggrang memanggil para dayangnya untuk membakar jerami, menumbuk lesung dan menyebarkan harum bunga</p>			
<p>Referensi</p>  <p>Sumber: youtube.com/ @c009project 7 (diakses pada 5 April 2023)</p>	<p>Manual</p> 	<p>Line Art</p> 	<p>Rendering</p> 
<p>13 Karena itu ayam berkokok menganggap suasana sudah pagi. Begitupun dengan jin Bandung Bondowoso yang bergegas pergi sebelum fajar.</p>			
<p>Referensi</p>  <p>Sumber: youtube.com/ @c009project 7 (diakses pada 5 April 2023)</p>	<p>Manual</p> 	<p>Line Art</p> 	<p>Rendering</p> 
<p>14 Roro Jonggrang menghampiri Bandung Bondowoso bahwa ia gagal memenuhi permintaan lamarannya</p>			

Referensi	Manual	Line Art	Rendering
 <p>Sumber: youtube.com/ @c009project 7 (diakses pada 5 April 2023)</p>			
15	Karena tahu Roro Jonggrang curang dan kegagalannya, Bandung Bondowoso mengutuk roro jonggrang menjadi arca keseribu.		
Referensi	Manual	Line Art	Rendering
 <p>Sumber: youtube.com/ @c009project 7 (diakses pada 5 April 2023)</p>			

Adapun proses eksplorasi terhadap penggambaran objek ornamen secara terpisah untuk penambahan dekorasi pada motif atau sebagai isen -isen pada bagian motif yang kosong berdasarkan rujukan visual hasil observasi langsung Candi Prambanan yang dilakukan pada 10 November 2023.

Tabel 5 Penggambaran Ornamen Tambahan

No.	Ornamen	Digitalisasi melalui <i>line art</i>	Proses <i>rendering</i>
1	Candi Prambanan 		
2	Kerajaan Pengging  <p>Sumber: daerah.sindonews.com (diakse pada 5 April 2023)</p>		
3	Pillar Kerajaan 		

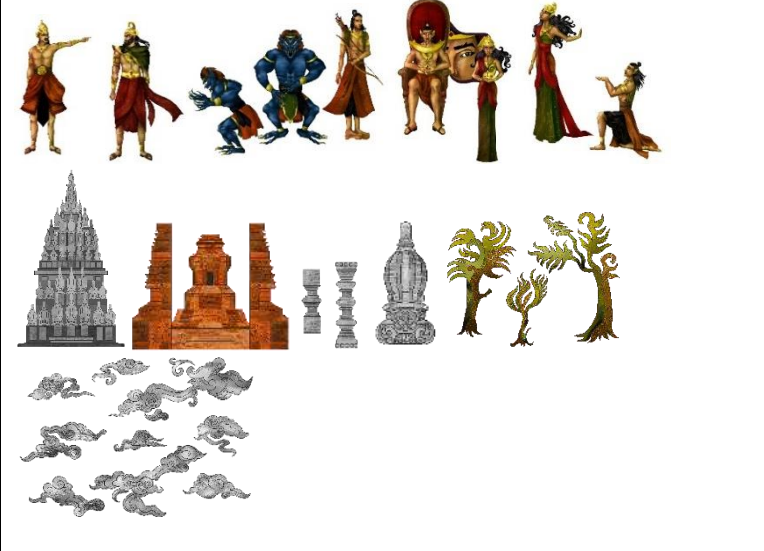

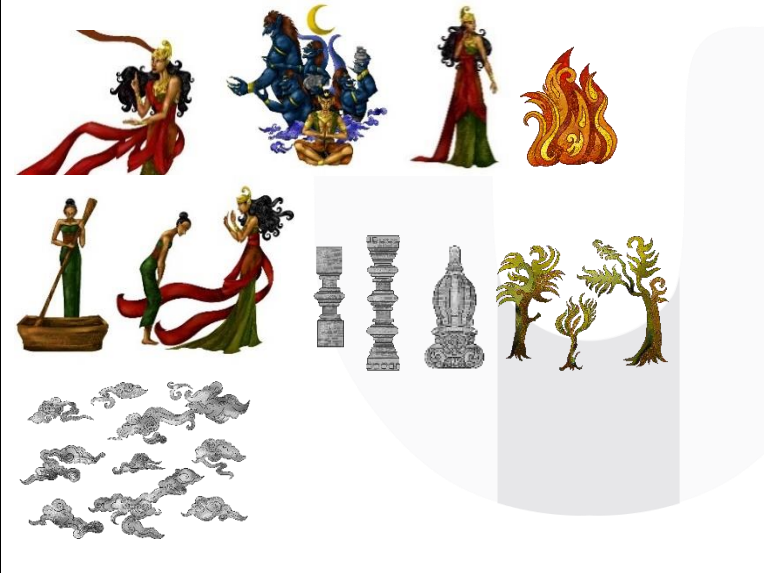
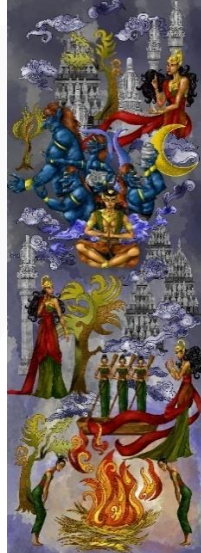
4	<p>Atap Kerajaan</p> 		
5	<p>Pohon</p> 		
6	<p>Awan</p> 		
7	<p>Api</p> 		


Kesimpulan dari eksplorasi awal ialah bahwa penggunaan *contouring* biasa digunakan pada seni rupa NPM, *contouring* dapat digunakan pada seni rupa RWD selama penempatan objeknya mengikuti sistem bahasa rupa RWD seperti relief pada candi yang menggunakan *contouring* pada ukirannya sehingga memberikan kesan timbul.

Pada tahap eksplorasi lanjutan, terdapat pengkomposisian motif yang terdiri dari beberapa wimba berupa adegan dan ornamen yang telah digambar dan diwarnai pada eksplorasi awal yang terbagi menjadi bagian prolog, klimaks dan epilog serta pengkomposisian berdasarkan bahasa rupa RWD yang dapat dianalisa melalui cara wimba.

Tabel 6 Eksplorasi Lanjutan Berupa Pengkomposisian Adegan

Wimba	Hasil
-------	-------

		
<p>Cara Wimba</p>	<p>Tata Ungkapan</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Digambar: Dari Kepala – Kaki • <i>Close up</i>, Ada yang Diperbesar • Aneka Tampak: Sudut depan, sudut ¾, cara kembar • Skala: diperbesar dan diperkecil 	<ul style="list-style-type: none"> • Digeser • Bentuk dinamis, blabar ekspresif • Kejadian • Kronologis, Kilas Maju, Pradaksina 	
<p>Wimba</p>	<p>Hasil</p>	
		
<p>Cara Wimba</p>	<p>Tata Ungkapan</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Ada yang Diperbesar • Aneka Tampak • Skala 	<ul style="list-style-type: none"> • Digeser • Bentuk dinamis, blabar ekspresif • Kejadian • Kronologis, Kilas Maju, Pradaksina 	
<p>Wimba</p>	<p>Hasil</p>	

	
Cara Wimba	Tata Ungkapan
<ul style="list-style-type: none"> • Dari Kepala – Kaki • Ada yang Diperbesar • Aneka Tampak • Skala 	<ul style="list-style-type: none"> • Digeser • Bentuk dinamis, blabar ekspresif • Kejadian • Kronologis, Kilas Maju, Pradaksina

Kesimpulan yang didapat pada eksplorasi lanjutan ialah bahwa untuk membuat komposisi RWD untuk motif, diperlukan cara wimba dan tata ungkapan agar cerita dapat terbaca. Di mana setiap komposisi yang sudah dibuat dianalisa cara wimba dan tata ungkapannya. Semua kolom tersebut dapat terjawab dengan baik.

Deskripsi Konsep

Konsep yang diangkat pada produk dari hasil penelitian ini berjudul “Supata Ayu” di mana kata Supata diambil dari bahasa Sansekerta yang artinya kutukan dan Ayu diambil dari bahasa Jawa yang artinya cantik.



Gambar 2 Imageboard “Supata Ayu”
 Sumber: Data Pribadi

Aplikasi Produk



Gambar 3 Sketsa Look 1
Sumber: Data Pribadi



Gambar 4 Produk Look 1
Sumber: Data Pribadi



Gambar 5 Sketsa Look 2
Sumber: Data Pribadi



Gambar 6 Produk Look 2
Sumber: Data Pribadi



Look 3		Specification Sheet	
Page: 3	Designer: Raisa Ayuni Putri	Bagian Motif : Epilog	
Description: Cape Jumpsuit		Date: 8 July 2023	
<p>Depan</p> <p>Boning korset</p> <p>Celana model kulet</p>	<p>Bekakang</p> <p>Bukaan risleting</p> <p>Bentuk Jubah trapesium</p> <p>Isian depan dan belakang cape menggunakan satin biesat yang diprint</p>		
Material			
Size: M			
Lingkar Dada: 85	Lebar Bahu: 37	Lingkar Pinggul: 90	
Panjang Dada: 31	Panjang Ruffle: 15	Bukaan Risetling: 25	
Panjang Celana: 90	Lingkar Pinggang: 72	Panjang lengan: 40	

Gambar 7 Sketsa Look 3
Sumber: Data Pribadi



Gambar 8 Produk Look 3
Sumber: Data Pribadi

KESIMPULAN

Perancangan motif non repetitif dapat dibuat dari berupa rangkaian ilustrasi dengan cara dikomposisikan menggunakan sistem bahasa rupa RWD dengan inspirasi cerita rakyat Roro Jonggrang. Dibutuhkan tahap sebelum eksplorasi seperti analisa adegan berdasarkan cerita, *patternboard*, studi visual pada setiap karakter cerita. Berdasarkan hasil tahap ini, dapat terlihat sebuah visual wimba – wimba mana saja yang penting, yang harus digambar pada pada cerita rakyat Roro Jonggrang untuk menjadi sebuah motif non repetitif bergaya ilustrasi semi realis pada busana. Cara pengolahan motif bercerita terdapat pada tahap eksplorasi lanjutan. Agar wimba menjadi komposisi sesuai bahasa rupa RWD, dilakukan pengkomposisian menggunakan analisa cara wimba berdasarkan buku Bahasa Rupa oleh Primadi Tabrani sehingga wimba-wimba yang ada pada cerita rakyat seperti cerita rakyat Roro Jonggrang sehingga terbentuklah motif non repetitif bercerita rakyat Roro Jonggrang yang dapat terbaca dengan arah pradaksina atau dari kanan ke kiri.

Komposisi berupa motif non repetitif cerita rakyat Roro Jonggrang dengan sistem bahasa rupa RWD dapat diaplikasikan pada busana *fashion ready-to-wear deluxe* dengan cara meletakkan komposisi tersebut pada pola busana yang sudah didesain berdasarkan *trend forecast* dan *imageboard* yang memiliki tema yang sama dengan isi motif yaitu cerita rakyat Roro Jonggrang. Dilakukan perancangan busana berdasarkan observasi Creator Institute of Designer, India di mana pola pakaian dibuat melingkar mengikuti motif bercerita serta satu desain menggunakan motif dengan *frame* secara vertikal untuk membuktikan bahwa motif dengan repetisi RWD dapat diaplikasikan dengan *frame* vertikal. Hal yang perlu diperhatikan ialah tahap pengerjaan produk. Karena pada tahap ini, akurasi dari pengaplikasian motif ke pola dengan hasil pecah pola dan hasil produk akan terlihat. Motif non repetitif bergaya ilustrasi yang tersinspirasi dari sebuah cerita rakyat seperti cerita rakyat Roro Jonggrang dapat diaplikasikan ke material kain pada akhirnya dapat digunakan pada perancangan produk *fashion ready-to-wear deluxe*.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmawan, Fery Andri. 2019. PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI DIGITAL PAINTING "CULINARY EXPERIENCE OF MALANG" SEBAGAI UPAYA Mendukung Potensi KULINER LEGENDARIS DI KOTA MALANG. Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia (STIKI), Malang.
- Azzahra, Syarifah, & Rosandini, Morinta. (2022). Pengembangan Motif Dengan Sistem RWD Melalui Pengayaan Ilustrasi Flat Design Dengan Inspirasi Damar Kurung.
- Daniswari, Dini. 2022. Cerita Singkat Roro Jonggrang: Jumlah Candi, Patung, dan Kutukan Bandung Bondowoso. Diakses pada 2 Desember 2022, dari <https://regional.kompas.com/read/2022/02/13/165338278/cerita-singkat-roro-jonggrang-jumlah-candi-patung-dan-kutukan-bandung?page=all>.
- Fauziana, Rizha. 2019. PENGARUH JENIS SATIN POLYESTER TERHADAP HASIL JADI PEWARNAAN MENGGUNAKAN TEKNIK HEAT TRANSFER PRINTING. Universitas Negeri Surabaya. Surabaya.
- Ghaisani, Nurhasna. 2021. PERANCANGAN DESAIN MOTIF DENGAN TEKNIK DIGITAL PRINT SUBLIME DAN PATCHWORK UNTUK STREETWEAR BLAZER DENGAN SUMBER IDE "DEPRESI". Universitas Sebelas Maret Surakarta. Surakarta.
- Hardiyanto, Fiki. 2021. ANALISA PERPINDAHAN WARNA TINTA DYE-SUBLIMASI DIGITAL PRINTING PADA CHIFFON CERUTTI (POLIESTER) DENGAN MESIN HEAT PRESS. Politeknik Negeri Jakarta. Jakarta.
- Hidayat, Taofiq. 2019. Karakterisasi Kain Kerudung dan Pengaruh terhadap Kenyamanan Termal. Politeknik STT Tekstil, Bandung.
- Ismawan, Ismawan. 2017. Pola Komposisi Motif Kupiah Riman di Desa Adan Meunasah Dayah Kecamatan Mutiara Timur kabupaten Pidie. Program Studi Pendidikan Sendratasik FKIP Unsyiah. Banda Aceh.
- Kight, Kim. 2011. *A Field Guide to Fabric Design: Design, Print & Sell Your Own Fabric; Traditional & Digital Techniques; For Quilting, Home Dec and Apparel*. C&T Publishing. New York.
- Lim, Heru Suherman. 2017. Kearifan Lokal Dari Situs Candi Nusantara. Sekolah Tinggi Agama Buddha Nalanda Jakarta. Jakarta.

- Maharani, Rizkyka, Bastaman, Widia Nur Utami, & Ramadhan, M. Sigit. (2022). Pengembangan Motif Dengan Inspirasi Batik Tulis Kelayang Indonesia Dengan Menggunakan Teknik Digital Printing Untuk Produk *Leisurewear*.
- Maharsi, Indiria. 2016. Ilustrasi. Dwi-Quantum.
- Maestrojersey. 2020. Seperti Ini, Lho Proses Cetak Jersey Sepeda dengan Cara Sublimasi!. dari <https://maestrojersey.com/cetak-jersey-sepeda/>
- Rocmawati, Irma. 2020. Prinsip-prinsip Dalam Desain. Unikom.
- Rosandini, Morinta, & Y., Rahman. (2023). Textile craft as children activity to increase perceiving and drawing literacy ability: 330-334.
- Salam, Sofyan. 2017. Seni Ilustrasi : Esensi-Sang Ilustrator-Lintasan-Penilaian. Universitas Negeri Makassar. Makassar.
- Suparta, I Made. 2010. Unsur – Unsur Seni Rupa. ISI Denpasar. Bali.
- Syahananta, Pavitasari Eka, & Febriani, Rima. (2019). Perancangan Produk Tekstil Merchandise Dengan Teknik Rekalatar Untuk Nihon no Matsuri dan Peluang Bisnisnya.
- Tabrani, Primadi. 2009. Bahasa Rupa. Kelir. Bandung.
- Toekio, Soegeng. 1987. Mengenal Ragam Hias Indonesia - cet. 3. Angkasa. Bandung.
- Tyler, David J. 2005. *Textile Digital Printing Technologies*. *Taylor Francis Online*. 37:4, 1-65, DOI: 10.1533/tepr.2005.0004
- Wakik, Abdul. 2019. GAYA ILUSTRASI SEMI REALIS DALAM PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI DAN PROMOSI SEJARAH GERBONG MAUT BONDOWOSO. Institut Seni Indonesia Surakarta, Surakarta.