

## **DESIGNING TEXTILE MOTIFS FOR CASUAL SHIRT USING THE IDEAS OF BIMA PUPPET CHARACTERS**

### **PERANCANGAN MOTIF TEKSTIL UNTUK KEMEJA KASUAL DENGAN SUMBER IDE TOKOH WAYANG BIMA**

**Trinurseto Ikhsani<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Program Studi Kriya Tekstil, Fakultas Seni Rupa dan Desain  
Universitas Sebelas Maret

<sup>1</sup>Email : trinursetoikhsani@gmail.com

#### **ABSTRACT**

*This artistic research is carried out to develop motif designs with digital print techniques which will be directed by exploring visual motifs with the source of the Bima puppet character idea to be developed towards more creative and innovative designs.*

*This design uses a design approach that goes through three main processes, namely; the process of exploration, termination, and extraction (Palgunadi. 2007).*

*The results of this development succeeded in creating 6 designs with an illustrative and modern visual style. The application of this development is directed at casual shirts for men with an age range of 17-25 years, taking into account the selection of appropriate colors and compositions so as to produce creative and innovative products that have characteristics and updates in terms of design.*

*This development resulted in a new design display that bridged textile motifs with today's casual shirt products. By using digital processing techniques, this development can produce designs that consider more realistic and imaginative visual results but do not eliminate the philosophical essence of the motif itself.*

**Keywords:** *Digital print, Digital sublime print, Wayang Bima, Casual shirt*

#### **ABSTRAK**

Karya perancangan motif tekstil ini dilakukan untuk mengembangkan desain motif dengan teknik *digital print* dengan sumber ide tokoh wayang Bima. Hal ini dilakukan untuk mengembangkan desain motif tekstil yang dapat diaplikasikan pada kemeja kasual agar lebih kreatif dan inovatif berdasarkan budaya visual warisan nenek moyang yaitu tokoh pewayangan Bima. Selain itu juga sebagai upaya memasyarakatkan warisan budaya wayang. Perancangan ini menggunakan pendekatan desain yang melewati tiga proses pokok, yakni, proses eksplorasi, terminasi, serta ekstrasi.

Hasil pengembangan ini berhasil mengembangkan enam desain dengan gaya visual yang ilustratif dan modern. Pengaplikasian pengembangan ini diarahkan untuk kemeja kasual untuk pria dengan rentang usia 17-25 tahun, dengan pertimbangan pemilihan warna dan komposisi yang sesuai sehingga menghasilkan produk yang kreatif dan inovatif serta memiliki ciri khas dan pembaruan dari segi desain.

Perancangan ini menghasilkan tampilan desain baru yang menjembatani motif tekstil dengan produk kemeja kasual era sekarang. Dengan menggunakan teknik olah digital, pengembangan ini dapat menghasilkan desain yang lebih mempertimbangkan hasil visual yang lebih realistis dan imajinatif namun tidak menghilangkan esensi filosofis dari motif itu sendiri.

**Kata Kunci:** *Digital print, Digital print sublime, Wayang Bima, Kemeja kasual*

## PENDAHULUAN

Penelitian artistic dengan judul “Perancangan Motif Tekstil Untuk Kemeja Kasual dengan Sumber Ide Tokoh Wayang Bima” adalah upaya untuk membuat perancangan motif tekstil yang mengilustrasikan karakter tokoh Bima ke dalam desain tekstil. Ide awal perancangan motif tekstil ini adalah mengambil karakteristik, sifat, dan nilai-nilai filosofis dari tokoh Bima dalam setiap *lakon* yang terdapat dalam cerita Mahabarata. Figur dari sosok Bima dalam wujud wayang purwa diolah ulang dengan karakter visual yang ilustratif dan modern. Penggunaan gaya visual ini akan lebih mudah digunakan untuk menyampaikan pesan yang terkandung di setiap lakon cerita Bima. Pengolahan visual ini menggunakan tokoh Bima sebagai elemen visual utama dan ditambah elemen-elemen visual pendukung yang masih berkaitan.

Perancangan ini berawal dari ketertarikan penulis terhadap cerita wayang Bima yang menggambarkan sosok penokohan yang gagah perkasa dan memiliki sifat kepahlawanan yang tinggi. Namun di sisi lain, banyak masyarakat Jawa terutama generasi muda yang mulai melupakan budaya warisan nenek moyang. Hal ini sangat disayangkan karena budaya dari masa lalu merupakan hasil karya cipta yang mempunyai nilai filosofi tinggi.

Menurut Survey Sosial Ekonomi Nasional (SUSENAS) yang dilakukan Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2012, presentase penduduk usia remaja yang menonton seni drama wayang di Provinsi Jawa Tengah hanya sebesar 25.62%. Mereka tidak lagi memahami lakon wayang yang mengandung kearifan lokal tetapi justru mengidolakan cerita fiksi dari dunia Barat yang tidak berpijak pada kearifan lokal nusantara. Pada sisi lain, karakter tokoh-tokoh wayang oleh sebagian masyarakat Jawa dianggap benar dan salah, padahal sesungguhnya lebih bersifat kontekstual, yakni bergantung pada sikap dan tindakan tokoh di dalam sebuah lakon. Hal lain yang tidak kalah penting adalah bahwa karakter tokoh wayang sangat bergantung pada tafsir sang dalang terhadap tokoh itu.

Permasalahan di atas membuka peluang untuk menciptakan produk tekstil sebagai media yang dapat meningkatkan ketertarikan dan wawasan generasi muda terhadap kesenian wayang. Masalah ini menjadi penting mengingat, pertama, penulis memiliki peran untuk menyampaikan visual dengan mengikuti perkembangan desain yang semakin modern. Tidak dapat diingkari bahwa budaya tradisi yang sudah

lama tertanam kokoh pada alam tradisi Indonesia, tiba-tiba dihadapkan oleh kencangnya arus dari budaya konsep (populer) yang muncul sebagai budaya tandingan. Sehingga melalui media kemeja kasual ini diharapkan mampu menyampaikan pengetahuan wayang dan penjabarannya. Kedua, penulis melalui perancangan ini mengangkat warisan budaya yaitu tokoh wayang Bima menjadi wujud budaya populer yang dikembangkan sedemikian rupa.

Perancangan ini menggunakan pendekatan desain yang melewati tiga proses pokok, yakni; proses eksplorasi, terminasi, serta ekstrasi (Palgunadi. 2007). Melalui pendekatan tersebut, penulis menggali dan mendalami informasi terkait Tokoh Wayang Bima, kemudian merencanakan kegiatan perancangan terkait konsep secara menyeluruh, serta menganalisis perancangan yang dibuat guna menentukan kesimpulan dan pemecahan permasalahan yang ada.

Perancangan ini akan diaplikasikan menggunakan teknik *digital printing sublime* serta difungsikan untuk kemeja kasual pria dengan rentang usia 17-25 tahun. Hal ini dipilih lantaran pada usia produktif tersebut, penyebaran informasi terkait nilai-nilai kebudayaan akan sangat mudah dibagikan terutama melalui media sosial (CNN Indonesia. 2018), sehingga tujuan perancangan ini dapat terlaksana secara efisien. Karakter visual Bima dalam wayang purwa ini yang nantinya akan diolah sebagai motif tekstil meliputi karakter wajah, tubuh, serta motif-motif lain sebagai pendukung.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Konsep Perancangan

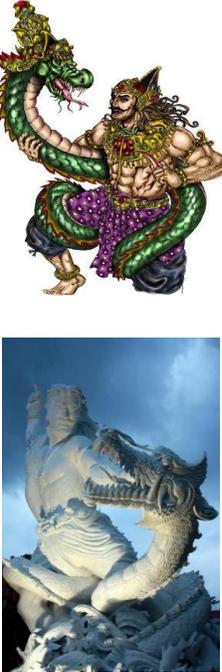
Berdasarkan fokus permasalahan yang sudah disampaikan sebelumnya, ada beberapa permasalahan yang muncul dalam proses mengolah karakter Bima menjadi kemeja kasual pria dengan rentang usia 17-25 tahun dengan teknik *digital printing*. *Pertama*, permasalahan terkait visual ketika proses pembuatan visual tokoh Wayang Bima menjadi desain tekstil dimana penggambaran figurnya menjadi realis dan modern namun tidak meninggalkan keunikan serta ciri khas dari karakter yang dimiliki tokoh wayang Bima tersebut. Sehingga pada saat pembuatan desain secara digital serta pengerjaannya menggunakan teknik *digital printing*, keunikan dan karakter tersebut harus tetap dapat dimunculkan dengan baik. *Kedua*, yaitu pertimbangan bahan yang digunakan harus memiliki tingkat kenyamanan yang sesuai dengan kebutuhan bahan yang digunakan untuk kemeja kasual pria dengan

rentang usia 17-25 tahun. Pertimbangan lainnya adalah, jenis bahan ini harus bisa direalisasikan menggunakan teknik *digital printing*.

Selain itu, dalam mengaplikasikan visual karakter tokoh wayang Bima sebagai motif dibutuhkan pertimbangan dari beberapa aspek seperti sasaran konsumen, teknik produksi, dan gaya visual. Berdasarkan hasil observasi di Lokal Space pada 21 Februari 2021, mayoritas pengunjung dalam rentang usia 17-25 tahun menyukai visual yang realis sehingga mereka dapat membayangkan cerita wayang secara gamblang daripada harus membayangkannya lewat cerita yang disampaikan oleh dalang. Perancangan ini menyesuaikan dengan keinginan konsumen berdasarkan dari hasil observasi di lingkungan sekitar dengan rentang usia 17 tahun hingga 25 tahun. Produk fesyen khususnya kemeja kasual pria yang sesuai dengan karakter konsumen masa kini dan tren, menjadi hal yang penting dalam perancangan ini. Perbedaan sudut pandang dan representasi mereka dianggap sebagai kelemahan bagi sebagian masyarakat sehingga mereka dipandang sebelah mata dan tidak mampu menghasilkan karya-karya yang bernilai.

Berdasarkan fokus permasalahan yang telah dijelaskan, permasalahan merujuk kepada produk kemeja dengan motif wayang yang beredar di pasaran masih belum mengikuti trend masa kini. Konsumen saat ini membutuhkan produk dengan tema tradisional namun dengan warna yang lebih kontemporer mengikuti zaman. Perancangan ini mengolah karakter Tokoh Wayang Bima ke dalam desain tekstil yang direalisasikan menggunakan teknik *digital printing* untuk diaplikasikan menjadi kemeja kasual. Perancangan ini bertujuan untuk memberikan wawasan serta memperkenalkan kembali kepada konsumen tentang karakter wayang Bima dengan menawarkan karya yang unik dengan visual berbeda yang khas.

**Tabel 1.** Studi Visual Wayang Bima yang akan dikembangkan.

No.	Gambar	Narasi
1.		Pengolahan visual menggunakan konsep cerita Lakon Dewa Ruci
2.		Percobaan pengolahan visual menggunakan konsep cerita Bima melawan Duryudana

**Tabel 2.** Uji Coba Visual

No.	Langkah Uji Coba	Uji Coba Desain	Hasil Uji Coba
1	Percobaan pengolahan visual menggunakan konsep cerita Lakon Dewa Ruci	 <p><i>Lakon Dewa Ruci, 2021, Tekstil, 60x74cm Foto: Trinurseto Ikhsani</i></p>	Hasilnya objek pendukung terkesan lebih mendominasi
2.	Percobaan pengolahan visual menggunakan konsep cerita Bima melawan Duryudana	 <p><i>Bima Melawan Duryudhana, 2021, Tekstil, 60x74cm Foto: Trinurseto Ikhsani</i></p>	Hasilnya latar belakang lebih terlihat mendominasi dibandingkan dengan objek utama.

**Tabel 3. Uji Coba Teknik**

No.	Langkah Uji Coba	Hasil Uji Coba	Keterangan
1.	Percobaan penempatan desain pada pola	 <p>(1)</p> <p>(2)</p> <p>(3)</p> <p>Bima Sang Panglima Tempur, 2021, tekstil, 60x74cm Foto: Trinurseto Ikhsani</p>	<p>Dengan penempatan pola seperti gambar nomor (1) memakan banyak bahan kain dan juga hasil akhir produk bagian tengah desain tidak tersambung seperti gambar nomor (2). Kemudian melakukan uji coba dengan menempatkan desain sesuai dengan pola potongan kemeja seperti gambar nomor (3).</p>

Tujuan akhir dari perancangan motif ini ialah dapat mengenalkan kembali budaya wayang yang dianggap ketinggalan zaman ke dalam media yang lebih populer dan diterima di masyarakat yang lebih luas. Produk harus memenuhi beberapa nilai, yakni fungsional tapi bermakna, serta berkarakter atau memiliki ciri khas yang kuat, unik, dan mempunyai relevansi dengan arus budaya kontemporer (Setyawan, dkk. 2012). Beberapa aspek yang diperhatikan dalam proses perancangan ini adalah sebagai berikut :

#### 1. Aspek Teknik

Teknik yang digunakan dalam perancangan kali ini adalah dengan menggunakan *digital printing sublime*. Proses printing dimulai dengan desain dicetak pada *transfer paper* yang selanjutnya diterapkan atau dipindahkan pada bagian permukaan kain yang digunakan menggunakan suhu yang panas.

#### 2. Aspek Bahan

Pemilihan bahan yang sesuai dengan fungsinya juga menentukan kualitas produk tekstil. Aspek bahan pada perancangan ini mencakup jenis kain yang menunjang visual yang diciptakan, nyaman digunakan, serta sesuai dengan sasaran konsumen. Kain Toyobo dirasa cocok dipilih menjadi bahan dasar dari pembuatan desain ini. Kain toyobo memiliki tekstur yang halus dan lembut karena diciptakan dari serat alami berupa kapas sehingga lebih nyaman digunakan untuk beraktivitas. Bahan ini bersifat jatuh dan luwes meskipun termasuk ke dalam jenis kain yang cukup tebal. Dengan karakteristiknya yang demikian unik kain toyobo sangat mudah untuk dijahit dan dibentuk menjadi berbagai model busana sesuai dengan keinginan.

#### 3. Aspek Estetis

Aspek estetis yang dimunculkan dalam perancangan ini adalah kain bermotif yang menggunakan karakter tokoh wayang Bima sebagai objek utama yang memiliki ciri khas yang kuat sesuai dengan penggambaran yang terdapat pada cerita Mahabarata. Selain itu warna yang digunakan dalam perancangan ini memadukan warna gelap yang dominan mengingat karakter tokoh ini memiliki pengaruh emosi yang kuat dalam setiap ciri khasnya. Pilihan warna ini juga disesuaikan dengan kebutuhan pasar, yakni *tone* warna aliran *Dark Art*.

#### 4. Aspek Fungsi

Perancangan ini difungsikan untuk kemeja kasual pria rentang usia 17-25 tahun dengan tingkat ekonomi golongan menengah. Segmentasi konsumen pria yang memiliki ketertarikan terhadap motif-motif yang terkesan gelap dan menyeramkan. Selain itu, sasaran konsumen dianggap bisa mengapresiasi budaya lokal khususnya Jawa, serta mampu membagikan informasi dan mengedukasi masyarakat tentang budaya wayang yang saat ini sudah sedikit terlupakan.

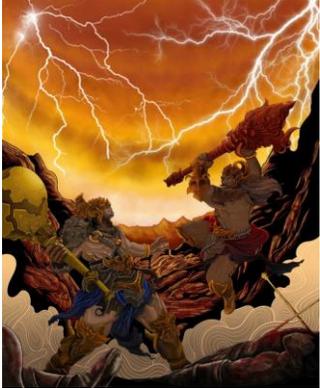
## **2. Uraian Deskriptif**

Perancangan ini diarahkan untuk produksi dalam jumlah produksi yang tidak terbatas. Rancangan ini diproduksi secara massal agar nilai yang terkandung di dalam visual desain mampu menjangkau semua kalangan. Mempertimbangkan kriteria dan segmen pasar, desain ini dibuat dengan karakter yang kuat dan diaplikasikan pada kemeja kasual sehingga tetap menonjolkan desainnya. Perancangan ini juga mempunyai keunikan dalam hasil akhirnya karena menggunakan visual yang lebih imajinatif, tidak hanya menampilkan tokoh wayang purwa secara utuh seperti yang beredar di pasaran pada umumnya.

Berdasarkan studi yang telah dilakukan perancangan ini menghasilkan enam buah desain yang dirancang untuk kemeja kasual dengan mengambil ide dari cerita tokoh wayang Bima. Desain dengan mempertimbangkan visualisasi imajinatif yang unik dengan segala sensasi visualnya. Pengembangan desain ini diarahkan menjadi kemeja kasual dengan tujuan sebagai media penyampaian pesan, yaitu karakter penokohan wayang Bima. Produk kemeja ini merupakan pengembangan dari produk yang sudah beredar di pasaran umum dengan memperkuat konsep visualnya. Konsep tersebut dipresentasikan lewat tampilan gaya visual ilustratif yang berkarakter dan mempunyai ciri yang khas yang membedakan dengan motif lainnya.

Pengembangan visual ilustrasi menjadi bentuk visual motif yang lebih tegas, desain ini diolah dengan teknik *digital print sublime* dan menggunakan bahan kain *Toyobo*. Pemilihan warna yang digunakan juga mempertimbangkan kondisi zaman sekarang, dimana penggunaan warna – warna yang terinspirasi dari *dark art* dan *vintage retro*. yang saat ini sedang menjadi trend dan digemari terutama di kalangan anak muda. Dan juga menggunakan warna-warna yang lebih modern agar menonjolkan kesan mengikuti zaman.

**2. Desain**

No.	Master Desain	Foto Produk	Keterangan
1.	 <p>Trinurseto Ikhsani dan Felix Ari Dartono, hasil olahan <i>Bima Melawan Duryudhana</i>, 2021, tekstil, 60 x 74cm, koleksi pribadi Foto: Trinurseto Ikhsani.</p>	 <p>Produk '<i>Bima Melawan Duryudhana</i>', 2021, Tekstil Foto: Trinurseto Ikhsani</p>	<p>Uk. : 60cm X 74cm Repeat : 1 langkah Teknik : Sublime Bahan : Toyobo Aplikasi : Kemeja</p>
2.	 <p>Trinurseto Ikhsani dan Felix Ari Dartono, hasil olahan <i>Bima Bungkus</i>, 2021, tekstil, 32 x 48cm, koleksi artist, foto: Trinurseto Ikhsani.</p>	 <p>Produk '<i>Bima Bungkus</i>', 2021, tekstil, dokumen: Trinurseto Ikhsani</p>	<p>Uk. : 32cm X 74cm Repeat : 1 langkah Teknik : Sublime Bahan : Toyobo Aplikasi : Kemeja</p>

3.	 <p>Trinurseto Ikhsani dan Felix Ari Dartono, <i>Hasil olahan Raden Bimasena Sang Komandan Perang</i>, 2021, tekstil, 60 x 74cm, koleksi pribadi Foto: Trinurseto Ikhsani.</p>	 <p>Produk '<i>Raden Bimasena Sang Komandan Perang</i>', 2021, tekstil, Foto: Trinurseto Ikhsani</p>	<p>Uk. : 60cm X 74cm Repeat : 1 langkah Teknik : Sublime Bahan : Toyobo Aplikasi : Kemeja</p>
----	---	--	---

### KESIMPULAN

Berdasarkan permasalahan di atas tentang bagaimana merancang motif kemeja kasual dengan sumber ide tokoh wayang Bima sebagai sebuah upaya untuk mempopulerkan kembali budaya wayang di kalangan anak muda dibutuhkan sebuah perancangan dengan persiapan yang menyeluruh mulai dari konsep hingga visualisasi. Perancangan ini berhasil membuat enam desain mengolah tokoh wayang Bima menjadi motif tekstil.

Desain ini menggunakan warna yang didasari oleh karakter subjek namun diarahkan pada *tone* natural dengan mempertimbangkan selera pasar agar terserap dengan baik. Selain itu, penulis tetap mempertahankan penekanan sesuai karakter serta representasi objek yang dibuat oleh subjek untuk tetap dapat menyampaikan pesan yang ingin disampaikan. Desain tekstil ini diaplikasikan menggunakan teknik *digital print* kemudian dijadikan kemeja kasual dengan tujuan untuk memperlihatkan bagaimana karakter penokohan Bima di dalam setiap epos cerita pewayangan melalui media yang lebih populer serta dapat diterima masyarakat. Hal tersebut juga diharapkan merubah pola pikir anak muda bahwa pertunjukkan wayang tidak terkesan hanya ditujukan kepada orang tua saja dan tidak beranggapan bahwa wayang kulit merupakan kebudayaan yang kuno.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aizid, Rizem. (2012). *Atlas Tokoh-Tokoh Wayang*. Yogyakarta: Diva Press.
- Koentjaraningrat. (1974). *Kebudayaan Mentalitas dan Pembangunan*. Jakarta: Gramedia.
- Oktaria Y. Meutia Dara. (2018). *Pengolahan Motif pada Buya Bomba dengan Teknik Digital Printing*. *Jurnal ATRAT V6/N1/01/2018*. Bandung: Telkom University.
- Palgunadi, Bram. (2007). *Desain Produk 1: Disain, Disainer, dan Proyek Disain*. Bandung: Penerbit ITB.
- Rizali, N. (2006). *Tinjauan Desain Tekstil*. Surakarta. Surakarta: UNS Press.
- Sadily dan Echolas. (1992). *Kamus Besar Indonesia Kontemporer*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Setyawan, dkk. (2012). *Laporan Penelitian "Artefak Terakota Majapahit sebagai Sumber Ide Pengembangan Desain Batik Majapahit"*. Surakarta: Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret.
- Wasia Rusbani. (Pengetahuan Busana II). 1985. Jakarta: Depdikbud.