

VISUAL STREET PHOTOGRAPHY SEBAGAI MOTIF PADA PAKAIAN KASUAL REMAJA WANITA

Rahasto Alimarauf

Kriya Seni/Tekstil, Fakultas Seni Rupa dan Desain,
Universitas Sebelas Maret Surakarta
icto7rauf@gmail.com

ABSTRAK

Perancangan ini mengembangkan motif *street photography* sebagai dasar pembuatan motif tekstil dan difungsikan pada busana remaja wanita masa kini. Merupakan penggambaran dunia digital, sekaligus menawarkan visual yang unik, menarik, dan dinamis. Tujuan proyek perancangan ini adalah mengembangkan desain motif fotografi dengan pengolahan visual *street photography* dengan pertimbangan fungsi busana remaja wanita masa kini. Metode yang dipakai yaitu metode desain. Metode ini melewati 3 tahap yakni metode perancangan, konsep perancangan dan visualisasi. Metode perancangan melewati tahap Analisis permasalahan, Strategi pemecahan masalah, Pengumpulan data, Uji coba, dan menentukan Gagasan awal perancangan. Konsep perancangan meliputi landasan pemikiran untuk perancangan desain tugas akhir. Visualisasi yakni tahap memvisualkan konsep rencana perancangan yang sudah ditulis dalam proses perancangan. Hasil perancangan tugas akhir ini sebagai berikut: (1) Visual *street photography* sebagai motif pada pakaian remaja wanita berhasil membuat 7 desain motif (desain panel). (2) Pengaplikasian desain motif *street photography* yang merupakan desain utuh dari pengolahan foto ke busana anak remaja menghasilkan busana kasual yang berkesan menarik, ceria, dan nyaman. Proses produksinya menggunakan teknik *digital printing* menjadi pilihan dengan alasan tanpa adanya batasan warna pada hasil keluaran desain pada tekstil.

Kata Kunci: *street photography*, desain motif, desain tekstil, fesyen kasual, *digital printing*.

ABSTRACT

This project developing a visual from street photography as a textile motif design for teenage girl casual clothing. The design is imagining about digital world, offering a unique visual, eye catching, and dynamic. Goal of this project is developing motif design from street photography visual, and considering a function of teenage girl clothing. This project using method over three step that is, design method, design concept and visualization. The design method passing a steps, problem analyze, strategy of problem explaining, data gathering, experiment, and choosing design from first idea. Design concept is base from thinking for this project design. Visualization is a step to visualizing the design plan concept in design process. This final project is: (1) Visual of street photography as a motive design on teenage girl clothing was having 7 motive design (panel design). (2) The applicate of motive design is a design from a whole image of photography to teenage girl clothing, and the result is having casual clothes that eye catching, happy, and comfortable. The production process using digital print technique as a choice, because the output didn't have a color limit on design of textile.

Keywords: *street photography, textile design, motif design, casual fashion, digital printing.*

A. Pendahuluan

Pengolahan digital pada fotografi semakin berkembang seiring dengan perkembangan teknologi kamera yang terus berubah untuk dapat menghasilkan gambar yang terbaik. Fotografi adalah ilmu, seni, alat terapan dan praksis dalam pembuatan gambar yang awet dari perekaman cahaya atau yang lain dari radiasi elektromagnetik, baik secara elektronik dengan penggunaan sensor gambar, atau secara kimiawi dengan penggunaan material sensitifitas cahaya seperti film (Spencer, 1973).

Street photography merupakan salah satu cabang dalam fotografi. *Street photography* dari segi bahasa adalah fotografi yang diambil di jalanan dan fotografi pada cabang ini merupakan pengambilan gambar secara spontan dan tidak diarahkan dengan sengaja yang merujuk pada aktifitas jalanan (Warner Marien, 2012).

Street photography merupakan foto yang sangat menarik, unik dan tidak mudah untuk merekam peristiwa yang bercerita, lebih sederhana dan tidak terlalu mematuhi teknik dasar fotografi. Foto yang diambil pada aliran fotografi ini umumnya memakai teknik *straight photography*, foto menggambarkan kondisi apa adanya dengan meminimalkan manipulasi obyek. Dalam perkembangannya, *street photography* banyak memasukkan unsur-unsur seperti *surrealisme*, humor, dan kejutan dalam komposisinya. Untuk mendapatkan unsur-unsur tersebut dalam suatu foto, perlu dicari saat yang paling tepat dengan posisi obyek yang unik (Henri Cartier-Bresson, 1952:24).

Desain tekstil merupakan salah satu upaya manusia untuk meningkatkan produk tekstil, agar memiliki nilai estetis dan ekonomis yang lebih tinggi. Salah satu unsur penting dari berbagai aspek dalam rangkaian industri tekstil agar berdaya guna, menarik dan nyaman oleh masyarakat. (Nanang Rizali, 2006:36). Motif

adalah bagian dari desain permukaan. Motif merupakan keutuhan dari subyek gambar yang menghiasi kain. Secara fisik motif terbentuk karena adanya unsur spot (berupa goresan, warna, tekstur), line (garis) dan massa (berupa gambar) dalam sebuah kesatuan (Riyanto dkk, 1997:15).

Revolusi dan perkembangan digital telah mempengaruhi setiap aspek kehidupan sehari-hari. Secara alamiah, percetakan pada tekstil juga mengadopsi teknologi baru sesuai kebutuhan, terutama didorong oleh permintaan yang cepat dan sampel yang lebih murah. *Digital printing* termasuk teknologi baru yang awalnya dikembangkan untuk mencetak pada kertas. Hak paten pertama tentang sistem *inkjet printing* diterima oleh Lord Kevin pada tahun 1867. Selanjutnya, penggunaan awal dari mesin *jet printing* pada serat tekstil terjadi pada awal tahun 1970-an, namun terbatas untuk industri karpet yang dikarenakan pola yang rendah dari kemampuan mesin itu sendiri. Pada tahun 1980-an memungkinkan untuk menghasilkan versi laser digital dari pentransferan *electrophotography* untuk t-shirts dan tekstil dan aksesoris lain (Julia Multchanova, 2011:8).

Printing pada tekstil juga membutuhkan beberapa adaptasi dari teknologi cetak tradisional dalam hal fiksasi tinta pada permukaan tekstil. Berasal dari kenyataan bahwa tekstil itu harus tahan terhadap pencucian dan pemaparan berbagai unsur. Demikian itu, terdapat dua metode untuk *digital printing* pada tekstil yaitu, *indirect inkjet heat-transfer printing* dan *direct inkjet printing*. *Indirect inkjet heat-transfer printing* dalam bahasa Inggris berarti cetak tinta tidak langsung melalui pemanasan. Pada intinya menggunakan kertas transfer khusus dengan lapisan dari plastik untuk mencetak gambar. Kemudian gambar tersebut bisa ditransfer pada kain dengan melakukan pemanasan pada kertas transfer. Hasil dari pemanasan,

lapisan plastik akan tercetak pada permukaan kain. *Direct inkjet printing* yang secara bahasa berarti cetak tinta langsung. Pada *direct inkjet printing* fiksasi warna sudah ada pada tinta, mencetak langsung pada permukaan kain tanpa perantara atau media lain. Kemudian bisa dilakukan dengan cara penguapan pada mesin *steamer* atau juga bisa dipanaskan pada oven. Pemanasan dipilih dengan pendekatan berdasarkan pada komposisi kimia yang telah dipakai pada proses cetak (Julia Moltchanova, 2011:10).

Istilah *inkjet printing* untuk tekstil mencakup rentang teknologi berbeda yang biasa digunakan untuk mentransfer pola, gambar dan desain pada permukaan tekstil. Satu hal penting yang berbeda antara *direct printing* dan *indirect printing* adalah pada proses cetak. Proses cetak pada *direct printing* terdapat tiga langkah yaitu, pencetakan, pengeringan dan penguapan atau pemanasan. Sedangkan untuk *indirect printing*, gambar atau desain harus dicetak pada media khusus seperti kertas khusus, kemudian ditransfer pada permukaan kain yang diproses menggunakan alat pemanas. Pada langkah ini tidak ada perawatan atau *finishing* khusus yang dibutuhkan pada hasil cetak tersebut, namun hasil dan kualitas tidak terlalu persis dengan hasil dari *direct printing* (Julia Moltchanova, 2011:16).

Kebutuhan pada *digital printing* dari sudut pandang konsumen yaitu ketertarikan pada kualitas produk dari hasil cetak tersebut dan juga *digital printing* merupakan teknologi yang ramah lingkungan. Dari hal tersebut terdapat tiga aspek kunci mengenai kelebihan dari *digital printing*. Pertama adalah aspek kualitas warna yang baik. Secara teori pada *digital printing* tidak ada batasan warna. Kedua, kualitas gambar atau desain lebih baik dari cetak tradisional dan sesuai dengan apa yang diinginkan. Ketiga, kecepatan proses cetak yang lebih efektif dan efisien dibandingkan

dengan cetak tradisional. Dan juga hasil keluaran yang terlindungi dari abrasi warna, paparan cahaya, air dan bahan kimia (Julia Moltchanova, 2011:13).

Anak muda sekarang ini, fesyen merupakan kebutuhan paling penting. Selain dari fungsi utamanya sebagai pelindung tubuh, fesyen juga sebagai identitas diri dan penghias badan. Tidak hanya pada jenis fesyen formal maupun koleksi, fesyen kasual juga mengalami banyak perubahan seiring berjalannya waktu. Seiring dengan perkembangan lingkungan, teknologi dan zaman, anak muda sekarang ini membutuhkan inovasi-inovasi baru dengan banyak varian terutama fesyen kasual yang sering dipakai untuk aktifitas sehari-hari. Dipakai dalam kesempatan santai atau kerja, baik di lingkungan luar rumah, dan bersifat tidak resmi atau non formal, yang dibuat dengan model praktis, tidak sulit memakainya, nyaman dan tidak mengganggu aktifitas. Pakaian kasual sangat digemari semua orang terutama remaja, karena cenderung praktis. Hal yang menarik bagi remaja adalah warna, corak, dan modelnya (Rusbani, 1985:158).

Remaja (*adolescence*) adalah masa transisi atau peralihan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa yang ditandai dengan adanya perubahan aspek-aspek fisik, psikis, dan psikisosial. Penggolongan remaja menurut Thornburg terbagi menjadi tiga tahap, yaitu remaja awal (13-14 tahun), remaja (15-17 tahun), dan remaja akhir (18-21 tahun). Remaja sudah mulai memperhatikan pemantapan diri untuk kehidupan yang lebih baik, mulai mengadakan seleksi atas apa yang diinginkan dan yang akan dikerjakan. Sedangkan segala pergaulannya menentukan kondisi psikologis untuk hidup pada masa dewasa (Dariyono, 2002:13-14).

Masa remaja sebagai dikatakan masa mencari identitas, salah satu cara untuk mencoba mengangkat diri sendiri sebagai individu adalah dengan mengenakan simbol

status dalam bentuk mobil, pakaian dan kepemilikan barang-barang lain yang mudah terlihat (Hurlock, 1980:208).

Minat pada pakaian, karena penyesuaian diri pribadi dan penyesuaian sosial sangat dipengaruhi oleh sikap teman-teman sebaya terhadap pakaian, namun sebagian besar remaja berusaha keras untuk menyesuaikan diri dengan apa yang dikehendaki kelompok dalam hal berpakaian. Remaja perempuan, mereka menyatakan bahwa penampilan berperan penting dalam dukungan sosial (Hurlock, 1980:28).

Fesyen casual mengalami banyak perubahan, seiring dengan perkembangan lingkungan, teknologi dan zaman, anak muda sekarang ini membutuhkan inovasi-inovasi baru dengan banyak varian. Penciptaan produk-produk inovatif telah merombak industri tekstil yang mencakup kebutuhan konsumen dan pasar, menggunakan ide-ide kreatif untuk penggarapan baru dalam desain tekstil. Desain tekstil memasuki era baru di mana produk tekstil dapat divisualkan sesuai apa yang diinginkan dengan adanya teknologi digital dan teknologi mesin cetak. Desain tekstil tidak lagi berkutat dengan garapan motif konvensional seperti era sebelumnya, namun sekarang berani menggabungkan praksis artistik lain seperti seni lukis, seni grafis, fotografi, bahkan sampai eksperimen visual lewat pengolahan digital (Goode dan Townsend, 2011).

Mempertimbangkan fakta-fakta yang telah dijelaskan diatas, penulis tertarik mengembangkan desain tekstil dengan seni fotografi menjadi proyek perancangan Tugas Akhir. Tugas Akhir ini berjudul, "Visual *Street Photography* Sebagai Motif Pada Pakaian Kasual Remaja Wanita". Proyek perancangan ini mengadaptasikan visual *street photography* menjadi motif tekstil yang jarang ditemukan di Indonesia, sehingga menghasilkan desain tekstil dan fesyen yang inovatif, kekinian dan mempunyai nilai diferensiasi yang lebih

menarik, dan unik sesuai dengan inovasi yang diinginkan oleh anak muda masa kini.

B. Metode

Perancangan pengolahan visual *street photography* sebagai motif pada pakaian casual remaja wanita memunculkan beberapa permasalahan. Banyak sekali macam fotografi, dari foto model, *still life*, *macro*, *landscape*, *street* dan masih banyak lagi. *Street photography* merupakan aliran fotografi yang sangat unik. Seperti halnya karya seni, makna dan arti dari visual karya seni yang bisa dipahami dari sudut pandang pencipta dan penikmat seni. Karakter visual pada *street photography* mulai dari peristiwa, objek dan unsur-unsur pendukung menjadi keunikan dari aliran fotografi ini.

Fesyen sekarang ini yang motif dengan unsur fotografi cukup populer, untuk busana casual remaja wanita terutama kaos. Dunia fesyen remaja wanita sekarang, busana casual mereka cenderung mengikuti tren dan ekspresif. Dari segi desain fesyen dan dari segi pengolahan visual desain motif.

Pengolahan visual fotografi pada fesyen umumnya menampilkan tokoh, benda dan lainnya yang divisualkan secara *pop art* dan juga divisualkan secara *silhouet*, berdasarkan keterbatasan warna teknik cetak pada tekstil. Dalam perkembangan desain motif yang berdasarkan dengan visual fotografi sekarang ini mengalami perubahan drastis sehingga membentuk visual baru yang merubah bentuk asli dari visual fotografi tersebut. Dari perkembangan desain tersebut juga mempengaruhi teknik pengaplikasian motif pada tekstil.

Pengolahan visual *street photography* sebagai motif pada fesyen remaja wanita merupakan inovasi baru. Sebelumnya, motif atau desain yang menggunakan fotografi sudah banyak digunakan pada kaos atau sweater remaja. Hanya saja lebih banyak menggunakan foto *close up* dari *public figure*

atau ikon populer. Visual dengan *silhouet* atau tiga sampai empat warna yang sering dijumpai pada fesyen yang bermotif fotografi.

Teknik pemvisualan motif fotografi di tekstil pada umumnya menggunakan teknik *printing* tradisional. Teknik ini terbatas pada jumlah warna yang akan digunakan dan juga proses yang cukup lama dalam pengerjaannya. Dan juga pada umumnya material yang digunakan pada teknik ini adalah bahan kaos atau bahan kain yang berasal dari serat alam. Serta pemilihan material bahan harus sesuai dengan karakter remaja yang selalu aktif dan banyak beraktifitas di dalam maupun di luar ruangan.

Permasalahan-permasalahan di atas menjadi landasan awal proyek perancangan ini. Permasalahan tersebut menjadi catatan untuk pertimbangan dalam perancangan desain yang lebih ke kekinian.

Strategi penyelesaian masalah yang digunakan dalam proyek perancangan ini yang pertama adalah pada *street photography*. Mengeksplorasi dan mengidentifikasi visual *street photography* yang sesuai dengan tujuan proyek perancangan ini sebagai desain motif tekstil. Hasil dari eksplorasi dan identifikasi dipilih visual *street photography* berdasarkan tema jalanan yang merujuk pada aktifitas manusia.

Kedua, visual *street photography* yang sudah diseleksi diolah secara digitalisasi tanpa ada batasan warna untuk tidak menghilangkan arti dari sebuah foto. Kemudian mengeksplorasi dan mengidentifikasi peluang visual desain motif *street photography* yang akan diaplikasikan pada fesyen kasual remaja wanita yang sesuai dengan hasil wawancara dari konsumen.

Ketiga, pemilihan teknik cetak pada tekstil sebagai media pemvisualan desain motif *street photography* yang tidak dibatasi oleh jumlah warna. Dan juga pemilihan material bahan tekstil yang akan digunakan pada fesyen

sesuai karakter remaja wanita masa kini.

Keempat, merancang fesyen kasual remaja wanita yang sesuai dengan keinginan konsumen berdasarkan dari hasil wawancara. Fesyen yang sesuai dengan karakter remaja wanita masa kini dan tren, menjadi hal yang penting dalam perancangan busana kasual remaja wanita.

Berkaitan dengan proses perancangan pengolahan visual *street photography* sebagai motif pada pakaian kasual remaja wanita. Pengumpulan data melalui studi pustaka yang berfungsi sebagai penguat data dalam perancangan. Studi pustaka merupakan data yang berdasarkan tentang pengolahan visual *street photography* yang diaplikasikan ke fesyen kasual remaja wanita. Tidak hanya studi pustaka, pengumpulan data juga melalui studi pasar dan konsumen, studi proses produksi, dan studi komparasi.

1. Studi Pasar dan Konsumen

Pola konsumsi fesyen oleh remaja wanita sekarang dipengaruhi dari perkembangan fesyen yang ada di pasaran di internet terutama pada *online shop*. Hal tersebut merupakan salah satu sarana dalam meningkatkan pola konsumsi yang sangat besar dan menciptakan mode atau tren yang terbaru ataupun pengembangan tren. Fesyen menjadi semakin tertanam di kalangan remaja wanita yang memperhatikan penampilan. Dari beberapa *online shop* iklan produk fesyen, remaja wanita tidak hanya dipengaruhi oleh perkembangan fesyen yang beredar dari hari ke hari, namun desain motif juga menjadi perhatian para remaja wanita sebagai penunjang fesyen yang akan mereka pakai.

Lokasi atau tempat-tempat kumpul para remaja wanita masa kini yang sering dikunjungi seperti *cafe*, dan lokasi yang sedang *hits* di Kota Surakarta sampai Kabupaten Karanganyar tidak lepas dari proses observasi. Dari hasil observasi di lokasi tersebut dapat dijelaskan bahwa fesyen yang sering digunakan

remaja wanita didominasi pakaian *dress* dan pakaian *blues*. Juga tidak hanya berdasarkan observasi, wawancara juga diperlukan guna untuk memperkuat data dalam studi pasar dan konsumen. Wawancara dilakukan dengan sumber dari beberapa remaja wanita yang tertarik atau mengikuti tren dalam fesyen. Dan juga wawancara dengan pemilik perusahaan *digital printing* untuk membahas teknik produksi dalam pembuatan produk.

Wawancara dengan remaja wanita dilakukan secara spontan di lokasi Tjiptowiyono Cafe Karanganyar. Proses wawancara dengan mendatangi beberapa kelompok remaja wanita di lokasi tersebut kemudian mewawancarai mereka berkaitan dengan fesyen yang mereka inginkan. Dari hasil wawancara 4 kelompok remaja wanita yang totalnya berjumlah 17 orang dengan rentang umur 18–22 tahun, fesyen yang diinginkan didominasi permintaan desain eksklusif, *dress* sederhana dan warna-warna yang cerah sebagai acuan pakaian kasual mereka. Dan untuk visual motif, mereka tidak mempermasalahkan motif yang ada pada fesyen berasal dari mana, yang terpenting secara keseluruhan visual dari desain tersebut menarik bagi pandangan mata mereka. Dan warna yang sering digunakan remaja wanita didominasi warna-warna yang mengarah pada warna cerah, banyak warna, ada yang kontras dan ada yang warna lembut.

Melihat bahwa geliat kehidupan anak muda sekarang yang sangat dinamis, cenderung tidak berfikir panjang, dan tidak bisa lepas dari gaya hidup modern. Hal ini berpeluang untuk menjadi sasaran yang menguntungkan dalam menciptakan fesyen remaja wanita dengan dasar motif *street photography* yang sesuai dengan selera mereka. Remaja wanita penggemar fesyen dan mode ataupun orang yang selalu *up to date* tentang teknologi dan perkembangan cetak motif atau *surface design*.

2. Studi Komparasi

Proyek perancangan ini membandingkan produk sejenis agar produk yang direncanakan mempunyai nilai diferensiasi atau nilai pembeda produk yang tinggi. Mengingat produk fesyen dengan visual motif dari *street photography* masih jarang di Indonesia, maka studi komparasi yang ada pada proyek perancangan ini dilakukan melalui internet atau *website*. Berikut adalah komparasi dari produk dengan teknik sejenis dan produk sejenis.

a. Produk Sejenis

Penggunaan fotografi sebagai visual motif banyak dilakukan pada kaos dan *sweater*. Desain pada kaos lebih simpel dan hanya menggunakan *closeup portrait photo* sebagai visualnya (www.dhgate.com). Yang dapat dilihat pada gambar di bawah.



Gambar 1. Motif foto *close up* tokoh manusia pada *sweater*.

Sumber : www.dhgate.com

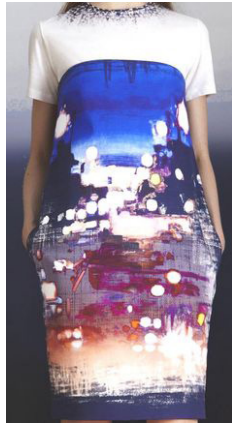


Gambar 2. Motif foto *close up* fauna pada kaos

Sumber : www.themountain.com

b. Produk Teknik Sejenis

Motif visual *street photography* pada dress berupa foto asli dan desain secara panel (www.pinterest.com). Seperti gambar di bawah.



Gambar 3. Visual asli *street photography* pada dress
Sumber : www.pinterest.com

3. Studi Proses Produksi

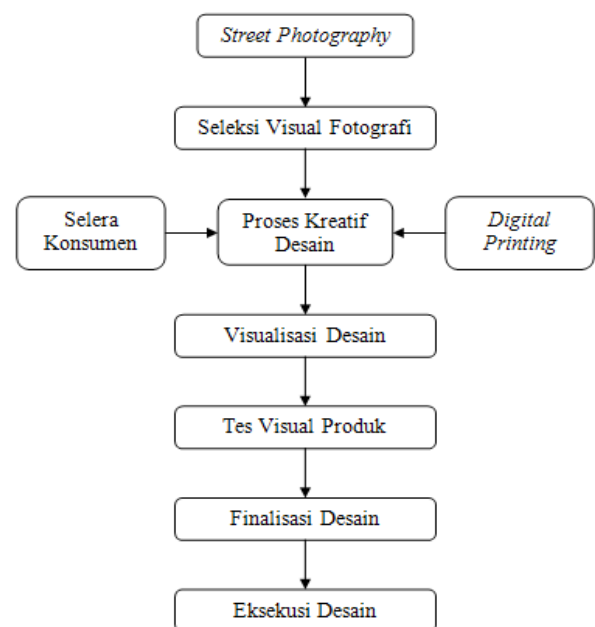
Studi proses produksi dilakukan untuk memperkecil kemungkinan kegagalan pada saat proses penciptaan produk. Studi ini meliputi proses teknik produksi yang mempengaruhi pengekskusi produk dengan teknik pengerjaan yang sesuai konsep. Pada studi ini juga diperkuat dengan proses uji bahan tekstil dan *digital printing*.

Digital printing menjadi pilihan untuk menciptakan *surface design* yang sesuai dengan keinginan para remaja wanita sebagai konsumen dengan dasar perancangan menggunakan *street photography* sebagai motif. Hasil uji coba *digital printing* pada bahan *silk sateen* memberikan karakter tekstil yang mengkilap, memberikan kesan mewah dan berharga mahal. *Silk sateen* tidak melar dan konklusinya kain ini tidak cocok untuk penggunaan busana pada aktifitas harian maupun *hangout* para remaja wanita. Sedangkan untuk bahan *jersey* memberikan karakter nyaman, menyerap keringat, sangat

cocok untuk penggunaan kasual dalam keseharian.

Wawancara dilakukan dengan Bu Debby selaku CEO dari L.Porter Fabrics, tentang *digital printing* yang digunakan perusahaan. Beliau mengatakan bahwa mesin cetak langsung atau *direct printing* yang digunakan yang khusus untuk *textile & apparel*. Untuk merek mesin *digital printing* dan tinta yang dipakai, beliau merahasiakannya dengan alasan berhati-hati dengan kompetitor. Dan juga beliau menyatakan bahwa untuk produk-produk *digital printing* di perusahaan beliau kebanyakan remaja wanita yang mengikuti tren dan fesyen.

Perancangan ini mengadaptasikan visual *street photography* menjadi motif tekstil yang jarang ditemukan di Indonesia, sehingga menghasilkan desain tekstil dan fesyen yang inovatif, kekinian dan mempunyai nilai diferensiasi yang lebih menarik, dan unik sesuai dengan inovasi yang diinginkan oleh anak muda masa kini.



Gambar Bagan 1. Bagan Pemecahan Masalah
Rahasto Alimarauf, 2017

Produk yang ditujukan dan diarahkan untuk kalangan remaja wanita dengan rentan usia 18-21 tahun yang menginginkan produk dengan inovasi baru yang unik dan ekspresif. Sesuai dengan kedinamisan dan pergaulan gaya hidup remaja wanita yang mengikuti tren kekinian. Proses pembuatan motif *street photography* dapat digunakan sebagai salah satu solusi keterbatasan desain motif tekstil dari visual yang sederhana sampai yang sangat rumit.

Berdasarkan hal tersebut konsep desain dalam proyek perancangan ini perlu mempertimbangkan beberapa aspek berikut.

1. Aspek Estetik

Berdasarkan survey dan wawancara yang dilakukan penulis, warna cerah dan pastel kembali menjadi tren warna fesyen yang digemari remaja saat ini. Warna cerah dan warna pastel dapat mewakili fase usia perkembangan remaja sekarang yang sedang mencari jati diri dan sifat dinamis. Motif *street photography* dibuat dengan mempertimbangkan segi komposisi fotografi dan visual, dan serta warna yang saling mendukung. Desain secara panel, satu keutuhan fotografi dengan maksud untuk tidak merusak nilai asli terhadap *street photography* dan disesuaikan dengan ukuran, fungsi serta kesan yang ingin ditonjolkan sehingga karya ini lebih menarik dan didesain secara eksklusif.

2. Aspek Teknik

Digital printing mampu memproses produk tekstil dengan baik karena mampu mengeksekusi tingkat kerumitan motif yang tidak dapat dilakukan pada proses teknik lain. Teknik *digital printing* tidak ada batasan warna dan mempunyai efisiensi waktu produksi sehingga pengolahan produk dapat memaksimalkan tahap proses selanjutnya.

3. Aspek Bahan

Produk hasil proyek perancangan ini membutuhkan bahan tekstil yang nyaman dikenakan, dan mampu mendukung visual desain motif yang direncanakan pada perancangan ini. Dari hal tersebut maka penggunaan bahan kain jenis *jersey* yang sesuai dengan karakter remaja wanita yang banyak melakukan aktifitas. Tingkat ergonomik bahan *jersey* yang seiring dengan karakter bahan kain yang nyaman dipakai, juga karakter kain tersebut bisa memunculkan dan mendukung visual motif dan warna tanpa menghilangkan karakter visual *street photography*.

4. Aspek Fungsi

Karya perancangan diarahkan untuk fesyen kasual remaja wanita yang mengikuti tren atau remaja wanita yang memperhatikan penampilan (*fashionista*) pada rentang usia 18-22 tahun. Perancangan ini digunakan sebagai pemenuhan kebutuhan gaya hidup masa kini yang mencakup kenyamanan produk pada saat dikenakan, nyaman pada kulit, sesuai dengan iklim tropis di Indonesia. Karya ini dibuat atau difungsikan untuk segala aktifitasnya kesehariannya, menjalani gaya hidup dengan mobilitas tinggi, senang bersosialisasi, *hangout* ke tempat-tempat yang sedang hits, mengikuti perkembangan fesyen, memperhatikan penampilan dan berperilaku konsumtif. Remaja wanita saat ini mengkonsumsi suatu produk sudah tidak lagi untuk memenuhi sebuah kebutuhan melainkan untuk pemenuhan kepuasan.

C. Hasil Dan Pembahasan

Desain diolah dari satu foto keutuhan tanpa pemotongan objek tertentu dan tetap mempertahankan nilai serta makna *street photography*. desain pada proyek perancangan ini mempertimbangkan konsep desain, kriteria desain yang sudah dibahas sebelumnya, dan juga merupakan desain khusus atau eksklusif. Dan *street photography* dijadikan sebagai dasar pembuatan desain motif.

Visual desain ini difokuskan pada bagian depan fesyen, desain diolah dari *street photography* mentah hitam-putih yang cara mendesainnya dengan memberi warna pada setiap perbedaan kontras cahaya atau *level* cahaya. Desain tersebut dieksekusi menjadi satu jenis desain yaitu desain panel dengan tujuan menggunakan keutuhan foto, yang tidak merusak atau mengubah arti dan makna dari visual *street photography*. Sedangkan bagian belakang fesyen didesain sesuai dengan warna *ground* dan karakter pada desain bagian depan.

Pemvisualan desain motif pada fesyen yang telah dirancang sesuai selera konsumen dengan teknik *digital printing*. *Digital printing* yang digunakan adalah kategori *direct digital printing* untuk *textile & apparel*.

Desain yang dihasilkan dalam proyek perancangan ini sebanyak 7 desain secara panel berukuran 75x120cm. Proses pemvisualan pada desain ini adalah mengolah visual dengan *level* dan *curve* untuk memunculkan perbedaan kontras cahaya pada foto, kemudian penyeleksian dan *pathing* beberapa kontras yang berbeda dan dilanjutkan dengan proses *fill color*. Sebagian beberapa kontras diolah menggunakan *filter sketch* untuk memberi kesan guratan-guratan sketsa. Dari 7 desain yang dihasilkan diproduksi 3 desain, berikut adalah hasil desain.

Desain 1

Diolah dari visual *street photography* yang berjudul "*Silent Shout!*" yang merupakan karya fotografi penulis. Foto ini memunculkan seorang *street performer* yang berasal dari Jerman, sedang memunculkan gerak-gerik berteriak. Foto ini dipotret pada Januari 2014 pada saat acara Srawung Seni Candi #10 di Candi Sukuh, Kec. Ngargoyoso, Kab. Karanganyar.



Gambar 4. Desain 1, *Silent Shout!*
Rahasto Alimarauf, 2017

Desain 2

Diolah dari *street photography* yang berjudul "*I'm Ready*" yang juga merupakan karya fotografi penulis. Fotografi ini memunculkan seorang penari jalanan. Dari segi *angle* fotografi ini diambil membelakangi obyek. Foto ini dipotret pada Januari 2014 pada saat acara Srawung Seni Candi #10 di Candi Sukuh, Kec. Ngargoyoso, Kab. Karanganyar.



Gambar 5. Desain 2, *I'm Ready*
Rahasto Alimarauf, 2017

Desain 3

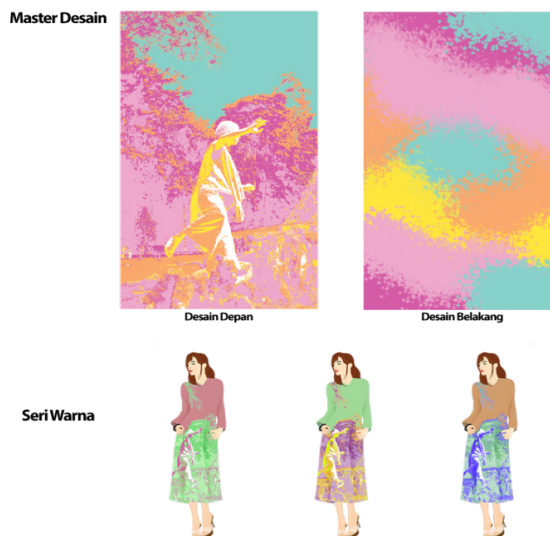
Diolah dari *street photography* yang berjudul “*Let’s Rock!*” yang juga merupakan karya fotografi penulis. Fotografi ini memunculkan visual gitaris sebagai obyek yang sedang berteriak lantang terobsesi dengan musiknya. Foto ini dipotret pada Januari 2013 di Terminal Papahan, Karanganyar.



Gambar 6. Desain 3, *Let’s Rock!* Rahasto Alimarauf, 2017

Desain 4

Diolah dari *street photography* yang berjudul “*This Dance*” merupakan karya fotografi penulis. Foto ini menunjukkan kebebasan pengekspresian diri melalui tarian. Foto ini dipotret pada Januari 2014 pada saat acara Srawung Seni Candi #10 di Candi Sukuh, Kec. Ngargoyoso, Kab. Karanganyar.



Gambar 7. Desain 4, *This Dance* Rahasto Alimarauf, 2017

Desain 5

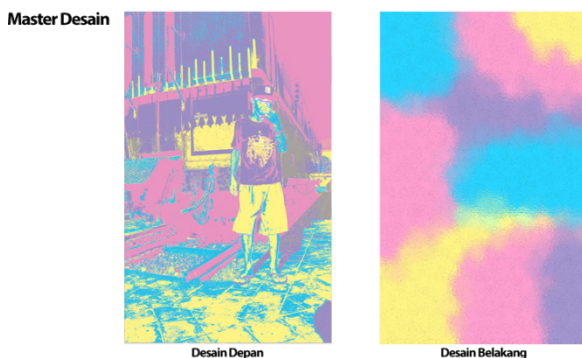
Diolah dari *street photography* yang berjudul “*Corn Feel’em*” yang merupakan karya fotografi penulis. Foto ini diambil dengan teknik *backlight* yang memunculkan obyek anak muda memakan jagung bakar. Foto ini dipotret menggunakan lensa jarak jauh pada saat suasana takbiran Idul Fitri tahun 2015.



Gambar 8. Desain 5, *Corn Feel’em* Rahasto Alimarauf, 2017

Desain 6

Diolah dari *street photography* yang berjudul "*That Punk!*" yang merupakan karya fotografi penulis. Foto ini menampilkan obyek anak jalanan berdandan dan berprinsip kehidupan *punk*. Foto ini dipotret ketika penulis sedang memotret untuk model kaos di Alun-alun Selatan Keraton Surakarta pada April 2013.



Gambar 9. Desain 6, That Punk!
Rahasto Alimarauf, 2017

Desain 7

Diolah dari *street photography* yang berjudul "*Wait, Look, Alert!*" yang merupakan karya fotografi penulis. Obyek visual fotografi ini merupakan wanita yang tengah menunggu anaknya yang sedang bermain. Foto ini dipotret ketika penulis berada di pantai di Yogyakarta pada September 2014.



Gambar 10. Desain 7, Wait Look Alert
Rahasto Alimarauf, 2017

D. Penutup

Dari hasil perancangan ini ada dua hal penting yang dapat diambil menjadi kesimpulan. Pertama, perancangan motif tekstil dengan sumber ide *street photography* sebagai visual desain tekstil berhasil membuat desain yang kesemuanya tersebut menggunakan jenis desain panel. Penggunaan desain panel merupakan hal yang terbaik untuk memvisualkan motif *street photography* untuk menjadikan karakter desain motif yang mempunyai arti dan makna tersendiri dari *street photography* tersebut. Hasil eksplorasi visual ini menjadi titik tolak kerja desain di dalam menciptakan motif tekstil. Lewat pengolahan digital hasil eksplorasi *street photography* di komposisi ulang, di rubah arah visualnya, memilih efek-efek visual dan pengkoreksian warna yang bisa mendukung terciptanya motif tekstil. Motif tekstil dari hasil olahan visual *street photography* yang penuh dengan variasi visual fotografi, menjadi nilai kebaruan dan diferensiasi produk pada proyek perancangan ini.

Kedua, pengaplikasian motif *street photography* ke fesyen dilakukan dengan desain panel. Desain panel dipilih untuk mendukung visual *street photography* yang tidak merubah keaslian arti dan makna dari fotografi tersebut. Dan juga desain panel dipilih karena sudah ditentukan letak motif dan visual desain motif sesuai dengan pola fesyen yang direncanakan. Motif *street photography* ini menjadi kekuatan desain visual pada proyek perancangan ini ketika diaplikasikan pada fesyen remaja wanita yang bersifat dinamis, dan pengekspresian dirinya melalui fesyen, warna dan motif.

Terdapat subbab-subbab kunci hasil metode desain perancangan mencakup: (A) Pendahuluan. Subbab ini menjelaskan tentang pengertian atau pun hal-hal yang berkaitan *street photography*, *digital printing*, dan fesyen kasual. (B) Metode. Subbab ini menjelaskan tentang konsep perancangan, yang di dalamnya untuk menciptakan sebuah karya tekstil harus memperhatikan aspek dalam proses desain yaitu aspek estetik, aspek teknik, aspek bahan, aspek fungsi dan aspek segmen pasar. (C) Pembahasan. Subbab ini menjelaskan tentang hasil desain dan hasil produk desain.

KEPUSTAKAAN

- A. Briggs-Goode dan K. Townsend(ed). 2011. *Textile Design: Principles, Advances, and Applications*. Oxford: Woodhead Publishing Ltd.
- Agus Dariyono. 2002. *Psikologi Perkembangan Remaja*. Jakarta: Ghalia.
- Cartier Bresson, Henry. 1952. *The Decisive Moment*. Paris: Editions Verve.
- Hurlock, Elizabeth B. 1980. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- Julia Multchanova. 2011. *Digital Textile Printing* (Tesis). Finlandia: Helsinki Metropolia University of Applied Sciences.
- Nanang Rizali. 2006. *Tinjauan Desain Tekstil*. Surakarta: UNS Press.
- Spencer, D. 1973. *The Focal Dictionary of Photographic*. London: Focal Press.
- Warner Marien, Mary. 2012. *100 Ideas That Changed Photography*. London: Laurene King Publishing.
- Wasia Rusbani. 1985. *Pengetahuan Busana II*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- <https://www.dhgate.com> diakses pada tanggal 30 Juni 2017 pukul 16.33 WIB
- <https://www.themountain.com> diakses pada tanggal 30 Juni 2017 pukul 17.12 WIB
- <https://www.pinterest.com> diakses pada tanggal 26 Juni 2017 pukul 13.22 WIB