

PENERAPAN MOTIF BERILUSI OPTIS DENGAN INSPIRASI POLA GARIS ALAM

Siti Fauziah, Andreas B.N Takdare, Dewi Rahmawaty, Maya Gayatri Widyasa

Fauzihs323@gmail.com, andre.takdare@gmail.com, dewi.stdi@interstudi.com, mayagayatri2693@gmail.com

Sekolah Tinggi Desain Interstudi

Jl. Wijaya II No.62 RT 5/RW 1 Melawai Kebayoran Baru, Jakarta Selatan

Abstract: *Nature is something pure and made by itself. Then, there is uniqueness in every line pattern. For example, we can see line patterns from natural things around us. Further, natural line patterns have the potential to be developed into a work. To make a work, we can be inspired by what we've seen around us, for example motif works. The most common motif work that we see is made from plants and animals, therefore natural line patterns can be a potential for motif work innovation, especially in the fashion sector. Therefore, researchers made several explorations about processing of motif works that are inspired by natural line patterns. For example wood motifs, they have a strong characteristic rather than other explorations.*

Key Words: *Nature, natural lines, motif, fashion*

Abstrak: Alam adalah sesuatu yang murni dan tercipta dengan sendirinya. Kemudian, ada keunikan di setiap pola garisnya. Misalnya, kita bisa melihat pola garis dari benda-benda alam di sekitar kita. Keempat, pola garis alam berpotensi untuk dikembangkan menjadi sebuah karya. Untuk membuat sebuah karya, kita bisa terinspirasi dari apa yang kita lihat di sekitar kita, misalnya karya motif. Karya motif yang paling banyak kita lihat terbuat dari tumbuhan dan hewan, oleh karena itu motif garis alam dapat menjadi potensi inovasi karya motif, khususnya di bidang fashion. Oleh karena itu peneliti melakukan beberapa eksplorasi tentang pengolahan karya motif yang terinspirasi dari pola garis alam. Misalnya motif kayu, ia memiliki ciri khas yang kuat ketimbang eksplorasi lainnya. Motif kayu kemudian diaplikasikan pada busana ready to wear, yang diharapkan perkembangan industri fashion semakin cepat karena adanya kebutuhan konsumen yang dapat menggunakan fashion item tersebut dalam berbagai kesempatan.

Kata Kunci: Alam, garis alami, motif, fashion

PENDAHULUAN

Seperti yang kita ketahui, alam itu luas, yang diantaranya terdiri dari pegunungan, laut, bebatuan, hutan-hutan, dan masih banyak lagi. Menurut (Crane, 2015) serangkaian fenomena alam menunjukkan pola karakteristiknya tersendiri. Contohnya seperti garis-garis pada tumbuhan, hewan, air, batu, maupun benda-benda alam lainnya. Secara sadar atau tidak sadar, kita akan menemukan pola garis yang dihasilkan oleh alam. Jika dilihat lebih dekat, pola tersebut akan terlihat lebih jelas dan bertekstur. Lingkungan dan manusia merupakan hubungan timbal balik yang tidak mungkin terjadi terpisah satu sama lain. Polusi tanah, air dan udara, pemanasan global, iklim perubahan, menipisnya sumber daya alam dan berkurangnya keanekaragaman hayati merupakan permasalahan utama (Rahmawaty et al., 2023)

Seperti yang dilansir oleh (Fesenden, 2016) yang telah melakukan wawancara dengan Philip Ball, penulis buku "*Patterns in Nature: Why the Natural World Looks the Way it Does*". Awalnya, sebelum ia membuat proyek bukunya, pada saat itu dirinya sedang berada di pantai, ia melihat di sekelilingnya bahwa ada banyak sekali pola alam yang sebelumnya jarang disadarinya. Bahwa bentuk pola garis alam merupakan sesuatu yang cantik, detail, dan sangat rinci. Ia melihat awan, langit, dan laut mempunyai pola yang berbeda. Semenjak saat itu ia mendapatkan inspirasi untuk membuat sebuah karya buku yang berjudul "*Patterns in Nature: Why the Natural World Looks the Way it Does*". Masih banyak lagi pola garis yang dihasilkan alam lainnya. Perpaduan tekstur bahan yang halus dan lembut, tebal dan tipis yang memberi karakteristik dalam berpenampilan (Salsabila et al., 2023)

Dari beberapa fakta tersebut dapat menjadi inspirasi pada pola garis alam yang dijadikan sebagai inspirasi dan dimanfaatkan oleh berbagai ilmu. Mulai dari *science*, fotografi, sampai desain. Salah satu desainer yang membuat koleksi pakaian yang terinspirasi dari pola garis alam adalah Roberto Cavalli, yaitu pola garis pada hewan. Seperti pola garis pada kupu-kupu, macan, zebra, ular, dan lain-lain. Contoh desainer lain yang mengambil inspirasi dari pola garis alam adalah Elie Saab yang mengeluarkan koleksinya di Runaway Spring Paris Fashion Week pada tahun 2018 dari pola tumbuhan. Masih banyak desainer dan brand lain yang terinspirasi dari pola garis alam. Hal tersebut pun mempengaruhi industri fesyen yang diramaikan oleh pola motif tersebut. Banyak brand yang memiliki produk dengan menggunakan pola alam yang terinspirasi dari pola hewan, tumbuhan, maupun benda alam lainnya. Contoh *brand* ternama yang menggunakan motif hewan adalah Converse dan Vans dimana *brand* tersebut mengeluarkan produk sepatu sebagai inspirasi polanya. Masih banyak potensi-potensi lain yang dapat dikembangkan dari inspirasi alam. Jika kita teliti dan peka terhadap lingkungan di sekeliling kita, akan ada banyak inspirasi darisana. Sebagaimana kita akan memulai suatu karya yang ingin dikembangkan melalui inspirasi dari apa yang telah kita lihat. Menurut (Tjok, 2010) motif tertentu memiliki suatu potensi untuk kebaruan dari bidang fesyen, karena, motif adalah suatu karya yang tidak hanya memiliki nilai estetika, namun memiliki nilai makna.

TINJAUAN TEORI

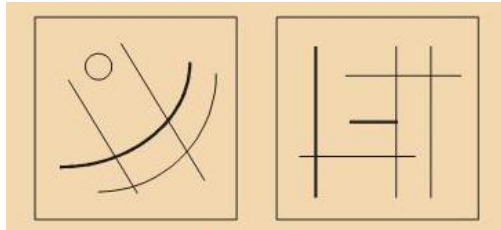
1. Pengertian Unsur Garis

Menurut (Wong, 1986) jika sebuah titik bergerak, jalan yang dilaluinya membentuk garis. Garis mempunyai panjang tanpa lebar, mempunyai kedudukan dan arah; kedua ujungnya berupa titik. Garis merupakan batasan sebuah bidang. Dari yang telah disebutkan (Tjok, 2010) karakter garis masing-masing menjadi identitas dari hasil karya yang diciptakan. Elemen dasar seni rupa yang lain selain garis yaitu, warna, tekstur, proporsi, keseimbangan, dan bidang. Garis akan sangat unik untuk divisualkan secara khusus dan mendetail dan belum pernah ada yang mengulas dan membicarakan secara mendalam. Garis juga akan menjadi unik jika dibicarakan secara khusus. Garis didefinisikan sebagai pertemuan antara satu titik ke titik yang lainnya hingga membentuk sebuah garis.

Menurut (Iqamuddin, 2015) garis merupakan titik yang bergerak akan membentuk garis. Garis mempunyai panjang tanpa lebar yang mempunyai kedudukan dan arah. Garis merupakan sisi atau batas dari suatu benda, masa, warna, bidang, maupun ruang. Garis juga merupakan unsur penting dalam desain yang mempunyai arti dan melambangkan sesuatu. Kadang kita menjumpai garis tidak mengungkapkan gagasan sebagaimana yang kita kehendaki. Hal ini dikarenakan oleh masalah ilusi optik yang tidak terkendali yang mempengaruhi reka obyek seperti:

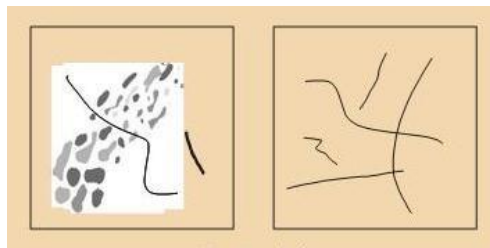
- Garis merupakan hasil goresan dengan benda runcing, dengan kata lain menggabungkan satu titik ke titik lain.
- Garis merupakan penggabungan atau penyatuan dua titik yang mempunyai jarak yang berbeda.
- Garis bisa diciptakan dengan tegas dan spontan, sesuai dengan maksud garis yang ditampilkan. Garis tegas bisa diciptakan dengan cara membuat garis dengan alat bantu seperti penggaris, jangka, atau benda yang dipakai untuk membuat garis. Garis yang spontan merupakan garis yang dilakukan dengan cara menggoreskan benda runcing tanpa menggunakan alat bantu, yaitu dengan tangan langsung.
- Garis yang mempunyai ukuran berbeda pada sisi kedua ujungnya, akan mengajak mata memandang dari arah kecil ke yang besar.
- Jika garis terjadi adanya pengulangan yang mempunyai jarak yang teratur akan menghasilkan kesan adanya gerak pada garis tersebut.
- Garis akan terlihat tanpa sengaja jika kita menampilkan warna yang berbeda, hal tersebut disebabkan oleh penyusunan warna yang berbeda seakan ada garis.

- Garis yang dihasilkan melalui goresan tangan manusia, bisa berwujud tapi tidak berbentuk.
- Garis geometrik yaitu garis tegas yang dibuat goresan tangan manusia dengan menggunakan alat bantu, seperti penggaris, jangka, atau sejenisnya yang menggambarkan sifat tepat, jelas, dan pasti.



Garis Geometrik Sumber: (Uciha, 2012)

- Garis kaligrafi (garis spontan) yaitu garis yang dibuat goresan tangan manusia tanpa menggunakan alat bantu yang sifatnya spontan, bebas, berkombinasi, dan berkarakter mandiri atau mempribadi.



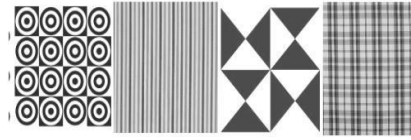
Garis Kaligrafi Sumber: (Uciha, 2012)

2. Motif

Berdasarkan yang telah dijelaskan pada buku (Study of Motifs) motif merupakan sebuah desain dengan komposisi yang dibuat sedemikian rupa. Tak jarang kita menemukan motif yang terinspirasi dari alam yang juga terkait dengan faktor-faktor alam, budaya, agama, sosial, ekonomi yang terjadi di sekitarkita. Motif merupakan suatu bentuk terkecil dari suatu pola tertentu. Motif di identikan dengan cara yang “berulang” sehingga dapat menjadi sebuah pola. Motif memiliki karakteristiknya tersendiri dalam desain polanya masing-masing. Motif umumnya dikembangkan melalui kombinasi dari bentuk-bentuk yang ada. Berikut adalah klasifikasi motif:

a) Motif Geometris

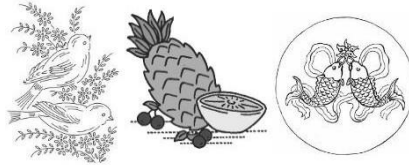
Motif ini termasuk garis dalam berbagai bentuk, seperti vertical, horizontal, diagonal dan melengkung. Biasanya dijadikan sebagai desain kain seperti motif *stripes*, *plaids*, lingkaran (polkadot), dan masih banyak lagi.



Motif Geometris Sumber: (*Study of Motifs*)

b) Motif Realistis atau Natural (alami)

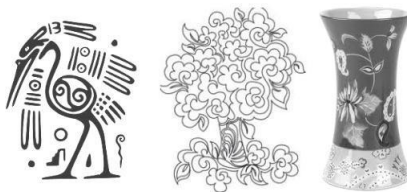
Motif ini menggambarkan sesuatu yang sangat menyerupai atau bisa dikatakan bentuk replika dari hal-hal yang ada di alam, seperti bunga, pohon, hewan, manusia, dan hal-hal alami lainnya. Karena motif ini tidak memiliki kreatifitas dikarenakan dibutuhkannya “efek” tiga dimensi untuk menyalin kerealitasannya, motif ini sulit diterima pada rancangan pakaian.



Motif Realistis Sumber: (*Study of Motifs*)

c) Motif dengan “Penggayaan”

Motif ini merupakan variasi bentuk yang disederhanakan dari benda-benda alam atau buatan yang tidak dapat lagi dikenali. Motif ini memiliki kreatifitas karena hasil dari interpretasi seorang desainer terhadap hal-hal yang ada disekitar secara alami. Motif “penggayaan” ini diperoleh dengan cara menata ulang objek nyata baik dengan menyederhanakannya maupun melebih-lebihkan bentuk objek untuk mencapai tujuan desain.



Motif “Penggayaan” Sumber: (*Study of Motifs*)

d) Motif Abstrak

Motif ini adalah kombinasi dari warna, ukuran, dan bentuk tanpa adanya hubungan dengan benda-benda alam atau buatan manusia. Warnanya penuh dan terlihat menarik jika pada kain. Abstrak memperlihatkan kesan kebebasan yang lebih besar dibandingkan pada sebagian motif geometris. Jenis desain ini digunakan dalam seni modern.



Motif Abstrak Sumber: (*Study of Motifs*)

Menurut (Suhersono, 2005) motif adalah desain yang dibuat dari bagian-bagian bentuk, berbagai macam garis, atau elemen- elemen, yang terkadang begitu kuat dipengaruhi oleh bentuk-bentuk stilasi alam benda, dengan gaya dan ciri khas tersendiri. Setiap motif dibuat dengan berbagai bentuk dasar atau berbagai macam garis, misalnya garis berbagai segi (segitiga, segiempat), garis ikal atau spiral, melingkar, berkelok- kelok (horizontal dan vertical), garis yang saling menjalin, garis yang berfungsi sebagaipecahan (arsiran) yang serasi, garis tegak, miring, dan sebagainya.

METODE

Metode yang dilakukan dalam penelitian berupa pengumpulan data yang telah dilakukan, seperti studi literatur untuk mencari data pendukung serta referensi dari jurnal, artikel, dan web yang mempunyai informasi terkait dengan penelitian yang diangkat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pola Alam

Menurut (Crane, 2015) serangkaian fenomena alam mempunyai karakteristiknyatersendiri. Kita dapat menemukan pola garis dimana-mana yang merupakan hasil dari alam, seperti garis pada hewan, tumbuhan, dan benda-benda alam lainnya yang dimana pola tersebut terjadi secara alamiah. Dari keunikan-keunikan yang dihasilkan dari alam tersebut, dapat menjadi sebuah inspirasidesain yang menarik dan juga unik.



Keunikan Pola Garis AlamSumber: (Crane, 2015)

Menurut yang dilansir oleh (Fesenden, 2016) yang telah melakukan wawancara dengan (Ball, 2016), Philip mengatakan bahwa padaawalnya ia memulai sebuah karya bukunya yang berjudul *Patterns in Nature: Why the Natural World Looks the Way it Does* karenadiawali dari Ia yang sedang melihat-lihat alam sekitar sewaktu berada di sebuah pantai. Kemudian Ia melihat langit, awan, dan laut memiliki pola yang berbeda. Ia menyadari bahwa setiap fenomena alam yang ada mempunyai pola yang cantik, alami, unik, dan indah. Semenjak pada saat itu Ia terpikirkan sebuah

ide untuk membuat suatu karya buku yang terinspirasi dari pola-pola alam di sekitar.

Philip mengatakan bahwa apapun yang terlihat tidak beraturan memiliki semacam pola di dalamnya. Secara umum, sebagian besar berpikir bahwa pola adalah sesuatu yang digambarkan berulang-ulang dengan cara yang sama, seperti contohnya pola *wallpaper*. Akan tetapi, jika kita lihat lebih teliti, banyak pola di alam yang tidak seperti itu. Ada sesuatu yang menarik dari pola alam tersebut sehingga tidak terlihat seperti pola yang “berulang”, tetapi sebuah pola yang terjadi secara alami. Contoh yang sangat familiar adalah pola garis pada zebra.



Pola pada Alam Sumber: (Ball, 2016)

Awalnya, tren motif alam yang paling umum adalah motif hewan atau disebut *animal print*. Awalnya mode *animal print* ini identik dengan kulit binatang yang sudah tren dan memasuki industri fesyen di Indonesia pada tahun 2006. Kemudian pada tahun 2009, eksistensi dan perkembangan motif *animal print* jauh lebih dinamis dibandingkan dengan tahun 2006 sebelumnya. Para desainer semakin kreatif dengan menunjukkan rancangannya yang terinspirasi dari keindahan alam yang eksotik dan menawan. Pada tahun 2009, para desainer lebih berfantasi dengan berbagai macam motif kulit binatang dengan warna-warna busana yang ekspresif (al-Firdaus, 2010 : 107).

2. Teknik Desain Tekstil

Dalam ranah tekstil, untuk terjadinya sebuah tekstil dapat dikelompokkan menjadi golongan berdasarkan dengan tekniknya, yaitu:

- 1) Desain Struktur (*Structure Design*) Desain struktur adalah suatu upaya penciptaan yang memanfaatkan struktur yang dicapai melalui struktur jalinan (Annisa, 2014). Teknik ini dilakukan pada waktu pembuatan kain. Desain struktur meliputi seluruh metode pembuatan tekstil, yaitu meliputi tekstil yang dibuat dari benang, tekstil yang bukan dibuat dari benang, dan tekstil yang dibuat tanpa serat benang maupun filamen. Contoh dari desain struktur antara lain adalah tenun, *knitting*, *crochet*, *tapestry*, dan teknik kempa (*felting*).
- 2) Desain Permukaan (*Surface Design*) Desain permukaan adalah desain yang dilakukan setelah proses pembuatan kain, umumnya dilakukan pada proses penyempurnaan lain. Mempelajari desain tekstil berarti mempelajari pembuatan kain tekstil dengan alat atau mesin yang diperlukan dan bahan yang sesuai (Jumaeri, 1994 : 1) yang diambil dari (Annisa, 2014). Contoh dari desain permukaan antara lain adalah:

- a. Teknik Batik, adalah suatu teknik pembuatan motif yang digambarkan menggunakan alat yang bernama canting.
- b. Teknik *Marbling*, adalah suatu Teknik pembuatan motif yang memanfaatkan media air sebagai permukaannya.
- c. Teknik *Silk Painting*, adalah suatu teknik pembuatan motif dengan cara manual yang biasanya dilukis di atas kain *silk*.
- d. Teknik *Printing*, adalah suatu teknik pembuatan motif dengan cara *digital* yang melalui proses percetakan menggunakan mesin *printing*.
- e. Teknik Sulam dan Bordir, adalah suatu teknik pembuatan motif dengan menggunakan benang di atas kain kemudian dijahit sesuai dengan bentuk yang diinginkan.

3. Digital Print

Menurut (Nurzaman, 2016) *digital print* adalah sebuah metode percetakan dari gambar berbasis *digital* yang biasanya berupa file, kemudian bisa langsung dicetak di berbagai media dengan cara yang instan dan cepat. *Digital printing* adalah hasil inovasi perkembangan dari metode percetakan yang konvensional yang muncul seiring dengan kemajuan teknologi dunia yang sudah masuk di era digital.

Menurut (Caesar, 2014) penggunaan *digital printing* untuk bidang usaha tekstil di Indonesia makin terlihat naik setelah tahun 2004, walaupun untuk negara berkembang masih dianggap jauh tertinggal dari beberapa negara di barat, yang sudah menggunakan teknologi ini sejak tahun 1980.

Sekarang, hampir semua industri besar dan kecil, bahkan industri rumahan telah menggunakan mesin printing digital untuk membantu kinerja usaha mereka. Penggunaan mesin printing digital di Indonesia mungkin masih terbatas untuk design, trace, color mixing ataupun engraving, dan tidak semua pabrik tekstil memakainya.



Gambar 3.11 Mesin *digital printing*

Sumber: <http://texco.co.id/mesin-printing-kain>

Dengan adanya perkembangan *digital printing* untuk tekstil yang sangat drastis di Indonesia, telah merubah hampir seluruh rangkaian proses produksi dengan lebih efisien dan singkat. Dengan menggunakan teknologi *digital printing*, banyak produsen berhasil menghilangkan proses yang

terlihat rumit seperti, trace film atau bagian untuk membuat film; engraving, atau membuat cetakan; dan color mixing, atau membuat pasta warna.



Digital Printing

Sumber: <http://itpnyc.com/>

4. Ready to Wear

Ready to wear adalah suatu jenis busana yang dapat dikenakan sesuai dengan fungsi dan kegunaannya (*wearability*), dan biasanya diproduksi secara massal atau terbatas tergantung oleh tingkatan jenis busana *ready-to-wear*. Jenis busana *ready-to-wear* dibagi dalam 3 tingkatan, yaitu:

- a. *First Line*, adalah jenis busana *ready-to-wear* yang dibuat oleh desainer, yang biasanya hanya memproduksi secara terbatas, namun *first line* ini dibuat lebih banyak dari biasanya.
- b. *Bridge*, adalah jenis busana *ready-to-wear* yang lebih terkonsep dengan kualitas material dan desain yang baik, juga dengan keunikan busananya tersendiri. Serta produksi massal skala sedang.
- c. *Better & Mode Rate*, adalah jenis busana *ready-to-wear* dengan produksi massal yang lebih banyak, namun kualitas material dan desain standar.

Dalam berbagai pilihan ukuran dan warna serta yang terpenting adalah ketahanan dan proses perawatan serta pemeliharaan busana yang tidak rumit.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian yang telah penulis jabarkan dalam laporan yang berjudul “Penerapan Motif Berilusi Optis Dengan Inspirasi Pola Garis Alam”, penulis mendapatkan hasil kesimpulan sebagai berikut:

1. Upaya yang penulis lakukan untuk mengembangkan potensi dari pola garis alam sebagai inspirasi adalah dengan metode pembuatan motif menggunakan aplikasi *software* Photoshop. Metode yang paling tepat adalah dengan teknik *liquify* atau tarikan garis, karena, teknik tersebut adalah teknik yang tepat untuk membuat suatu pengolahan motif yang mendekati visualisasi karakteristik dari pola garis alam itu tersebut.
2. Selain itu, untuk mengembangkan potensi dari pola garis alam sebagai inspirasi adalah dengan mencari inspirasi pola-pola garis yang terdapat pada lingkungan sekitar, dan masih terbilang jarang untuk diolah sebagai pembuatan karya motif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih dan puji penulis kepada Tuhan Yang Maha Besar telah memberikan kemampuan dan Kesehatan untuk menyelesaikan artikel ini. Orang tua dan keluarga senantiasa suportif dan kepada yang terhormat dosen pengampu mata kuliah penulis atas bimbingannya. Rasa syukur terima kasih saya ucapkan berbagai pihak yang telah membantu dalam proses pengerjaan penelitian dari teman-teman yang selalu memberikan semangat dukungan sampai hari ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Ball, P. (2016). *Patterns in Nature: Why the Natural World Looks the Way it Does*. University of Chicago.
- Caesar, D. (2014). *Perkembangan Tekstil Indonesia dan Dunia*. Universitas Sebelas Maret.
- Crane, K. (2015). *Stripe Patterns on Surfaces*. Fesenden, M. (2016). Retrieved from The Science Behind Nature's Pattern: [https://www.smithsonianmag.com/science-nature/science-behind-natures-patterns-180959033/Iqamuddin, M. I. \(2015, Agustus 20\)](https://www.smithsonianmag.com/science-nature/science-behind-natures-patterns-180959033/Iqamuddin, M. I. (2015, Agustus 20).). *Pengertian Tekstil*. Retrieved November 27, 2017, from <http://stukturkoda.blogspot.co.id/2015/08/pengertian-tekstil.html>
- Nurzaman, S. (2016). *Aplikasi Teknik Digital Image sebagai Surface Desain Untuk Produk Fashion dengan Inspirasi Graphic Psychedelic*. Bandung: KT ITB. *Study of Motifs*. (n.d.). BIEAP.
- Rahmawaty, D., Nadiroh, Husen, A., & Purwanto, A. (2023). *Responsible Environmental of Stdi Students* (Vol. 1). Atlantis Press SARL. <https://doi.org/10.2991/978-2-38476-096-1>
- Salsabila, A., Rahmawaty, D., & Magdalena, R. (2023). ALACER KOLEKSI RANCANGAN BUSANA TERINSPIRASI DARI FESTIVAL HOLI PADA AWAL MUSIM SEMI DI INDIA. *Jurnal Desain: Kajian Bidang Penelitian Desain*, 3(1), 429–443.
- Suhersono, H. (2005). *Desain Bordir pada Garis Leher Busana*. Jakarta: Gramedia.
- Tjok, U. N. (2010). *Garis Dalam Seni Rupa*. Denpasar.
- Watson, D. (2014, May). *A History of Ready to Wear Clothing*. Retrieved from <http://www.styleflair.com/a-history-of-ready-to-wear-clothing/>
- Wong, W. (1986). *Beberapa Asas Merancang Dwimatra*. Bandung: ITB