



**TUGAS AKHIR - DV 184801**

**EKSPLORASI DESAIN MOTIF TEKSTIL  
BERTEMA KUPU-KUPU ENDEMIK INDONESIA  
SEBAGAI PENDUKUNG INDUSTRI TEKSTIL**

**SAFRI ARRISA ARUMSARI SAHANA  
NRP 08311540000110**

**Dosen Pembimbing  
Sayatman, S.Sn., M.Si  
NIP. 19740614 200112 1003**

**Bidang Studi Desain Komunikasi Visual  
Departemen Desain Produk  
Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital  
Institut Teknologi Sepuluh Nopember  
2020**





**TUGAS AKHIR – DV 184801**

**EKSPLORASI DESAIN MOTIF TEKSTIL BERTEMA  
KUPU-KUPU ENDEMIK INDONESIA SEBAGAI PENDUKUNG  
INDUSTRI TEKSTIL**

**Safri Arrisa Arumsari Sahana**

**08311540000110**

**Dosen Pembimbing**

**Sayatman, S.Sn., M.Si**

**NIP. 19740614 200112 1003**

**BIDANG STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
DEPARTEMEN DESAIN PRODUK INDUSTRI  
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL  
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER  
2020**

*(Halaman ini sengaja dikosongkan)*



***FINAL PROJECT – DV 184801***

***EXLORATION OF PATTERN DESIGNS TEXTILE WITH  
INDONESIAN ENDEMIC BUTTERFLY AS SUPPORT OF TEXTILE  
INDUSTRIES***

**Safri Arrisa Arumsari Sahana**

**08311540000110**

***Lecturer***

**Sayatman, S.Sn., M.Si**

**NIP. 19740614 200112 1003**

***VISUAL COMMUNICATION DESIGN MAJOR  
PRODUCT DESIGN DEPARTMENT  
FACULTY OF CREATIVE DESIGN AND DIGITAL BUSINESS  
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER  
2020***

*(Halaman ini sengaja dikosongkan)*

**LEMBAR PENGESAHAN**

**EKSPLORASI DESAIN MOTIF TEKSTIL BERTEMA KUPU-KUPU  
ENDEMIK INDONESIA SEBAGAI PENDUKUNG INDUSTRI TEKSTIL**

**TUGAS AKHIR ( DV 184801 )**

Disusun Untuk Memenuhi syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Desain ( S.Ds )  
pada

Program Studi S-1 Desain Produk – Desain Komunikasi Visual  
Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital  
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh :

**Safri Arrisa Arumsari Sahana**  
**NRP. 08311540000110**

Surabaya, 4 Februari 2020  
Periode wisuda 121 ( Maret 2020 )

Mengetahui,

Disetujui,

Kepala Departemen Desain Produk

Dosen Pembimbing



**Bambang Tristivono, S.T, M.Si**

**NIP. 19700703 199702 1 001**

**Sayatman, S.Sn., M.Si**

**NIP. 19740614 200112 1 003**

*(Halaman ini sengaja dikosongkan)*

---

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS TUGAS AKHIR

---

Saya mahasiswa Bidang Studi Desain Komunikasi Visual, Program Studi S – 1 Departemen Desain Produk, Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital, Institut Teknologi Sepuluh Nopember. Surabaya:

Nama Mahasiswa : **Safri Arrisa Arumsari Sahana**

NRP : **08311540000110**

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis Tugas Akhir yang saya buat dengan judul **“EKSPLORASI DESAIN MOTIF TEKSTIL BERTEMA KUPU-KUPU ENDEMIK INDONESIA SEBAGAI PENDUKUNG INDUSTRI TEKSTIL”** adalah :

- 1) Bukan merupakan duplikasi karya tulis yang sudah dipublikasikan atau yang pernah dipakai untuk mendapat gelar sarjana di universitas lain, kecuali pada bagian – bagian sumber informasi dicantumkan sebagai kutipan / referensi dengan caray yang semestinya.
- 2) Dibuat dan diselesaikan sendiri dengan menggunakan data – data hasil pelaksanaan penelitian dalam proyek tersebut.

Demikian pernyataan ini saya buat dan jika tidak memenuhi apa yang telah dinyatakan diatas maka saya bersedia karya tulis Tugas Akhir ini dibatalkan.

Surabaya, 4 Februari 2020

Yang membuat pernyataan



Safri Arrisa Arumsari Sahana

08311540000110

*Halaman ini sengaja dikosongkan)*

**EKSPLORASI VISUAL DESAIN MOTIF TEKSTIL BERTEMA  
KUPU-KUPU ENDEMIK INDONESIA SEBAGAI PENDUKUNG  
INDUSTRI TEKSTIL**

Safri Arrisa Arumsari Sahana - 08311540000110  
Bidang Studi Desain Komunikasi Visual  
Departemen Desain Produk  
Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital  
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

**ABSTRAK**

Saat ini, insekta menempati jumlah tertinggi untuk data keanekaragaman hayati fauna. Spesies insekta yang diprioritaskan untuk dilakukan konservasi pada dasarnya merupakan spesies yang sangat endemik, habitatnya terancam dan cukup banyak diperdagangkan, khususnya pada pasar internasional. Insekta yang masuk dalam golongan endemik Indonesia tersebut memiliki wujud yang unik dan indah seperti kupu-kupu. Selain itu, perancang juga menemukan bahwa industri *fashion* sangat diminati di Indonesia dimana variasi desain motif yang tematik juga cukup dibutuhkan karena perkembangan motif tekstil yang memenuhi standar estetika dan kaidah pembuatan motif. Sehingga, penulis terinspirasi untuk menjadikan kupu-kupu endemik Indonesia sebagai tema utama dalam perancangan ini. Metode yang digunakan dalam penelitian ini meliputi studi literasi, observasi, kuesioner, studi eksperimental, *depth interview*, *prototyping*, dan *user testing*. Studi literasi ditujukan mencari pendukung yang nantinya digunakan sebagai prinsip desain serta teori mendasar yang digunakan dalam mengeksplorasi visual kupu-kupu endemik Indonesia. Studi eksperimental 1 adalah proses sketsa manual sebanyak 16 alternatif pertama yang akan berkembang menjadi 32 motif sesuai dengan pedoman yang didapat pada tahap sebelumnya. *Depth interview* 1 dengan akademisi dan praktisi corak motif tekstil untuk menilai hasil dari sketsa yang dibuat. Setelah dikonsultasikan, selanjutnya dilakukan studi eksperimental 2 yang bertujuan mengimplementasikan hasil *depth interview* 1 pada 32 motif yang akan dibuat. *Depth interview* 2 dilakukan dengan akademisi dan praktisi motif tekstil lagi yang bertujuan untuk mendiskusikan kembali 32 desain motif yang telah melalui tahap revisi. Dilanjutkan dengan ekperimental 3 untuk menghasilkan 32 desain dengan alternatif warna dan *prototyping mockup* pada *blouse* sebagai contoh implementasi. Selanjutnya *user testing* pada audiens untuk mengetahui tolak ukur dan keberhasilan perancangan eksplorasi visual motif bertema kupu-kupu endemik Indonesia. Penelitian ini menghasilkan 32 desain motif dengan 64 alternatif warna dari 8 jenis kupu-kupu sebagai objek utama eksplorasi tanpa menghilangkan detail karakteristik dari tiap jenis agar masyarakat dapat mengenal 8 jenis kupu-kupu endemik Indonesia. Penulis akan mencetak beberapa motif pada kain 50 cm x 50 cm dan beberapa desain motif akan penulis implementasikan pada pakaian dibalut dengan *branding* yang mendukung. Tema motif ini diharapkan dapat memperkaya kebutuhan motif sebagai salah satu referensi dalam tren industri tekstil khususnya fesyen yang diminati masyarakat dan bersaing dengan pasar.

**Kata kunci:** Eksplorasi Visual, Kupu-kupu Endemik Indonesia, Motif, Tekstil

*(Halaman ini sengaja dikosongkan)*

**VISUAL EXPLORATION OF PATTERN DESIGNS TEXTILE WITH  
INDONESIAN ENDEMIC BUTTERFLY AS SUPPORT OF TEXTILE  
INDUSTRIES**

Safri Arrisa Arumsari Sahana - 0831154000110  
*Visual Communication Design Major*  
*Product Design Department*  
*Faculty of Creative Design and Digital Business*  
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

**ABSTRACT**

*Nowadays, insects place the highest number for fauna biodiversity data. Insect species which are prioritized for conservation are basically endemic species, their habitat is threatened and traded quite a lot, especially on international markets. The insect that included in the Indonesian endemic group has a unique and beautiful shape such as butterfly. In addition, the designer also found that the fashion industry was in great demand in Indonesia, where variations in the design of thematic patterns were also quite needed because of the development of textile patterns that met aesthetic standards and rules for making patterns. So, the writer was inspired to make Indonesian endemic butterflies the main theme in this design. The methods used in this research include literacy studies, observations, questionnaires, experimental studies, depth interviews, prototyping, and user testing. Literacy studies are done to find supporters who will later be used as design principles and fundamental theories used in exploring visuals of endemic Indonesian butterflies. Experimental Study 1 is a manual sketching process of the first 16 alternatives which will develop into 32 patterns in accordance with the guidelines obtained in the previous stage. Depth interview 1 with academics and practitioners of textile patterns to assess the results of the sketches made. After consultation, then an experimental study 2 was conducted which aimed to implement the results of depth interview 1 on 32 patterns to be made. Depth interview 2 was conducted with academics and practitioners of textile patterns again aiming to discuss 32 pattern designs that had gone through the revision stage. Followed by Experimental 3 to create alternative colors and prototyping mockups on the blouse as an example of implementation. Furthermore, user testing at the audience to find out the benchmarks and success of the design of visual exploration of Indonesian endemic butterfly patterns. This study produced 32 pattern designs with 64 alternative colors from 8 types of butterflies as the main object of exploration without eliminating the detailed characteristics of each type so that the public could recognize 8 types of endemic Indonesian butterflies. The author will print several patterns on 50x50 cm fabric and several designs of the author's pattern will be implemented in clothing wrapped with supportive branding. The theme of this pattern is expected to be able to enrich the need for patterns as one of the references in the textile industry trend, especially fashion that got most attention from public and compete with the market.*

**Keywords:** *Endemic Butterfly Indonesia, Patterns, Textiles, Visual Exploration*

*(Halaman ini sengaja dikosongkan)*

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala, yang telah memberikan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan mata kuliah DKV Konseptual dengan judul **“Eksplorasi Visual Desain Motif Tekstil Bertema Kupu-kupu Endemik Indonesia sebagai Pendukung Industri Tekstil”**.

Kelancaran dan keberhasilan penulis tak lepas dari dukungan serta bantuan banyak pihak yang membantu penulis selama proses pengerjaan DKV Konseptual ini. Penulis secara khusus mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua; Edi Sahana dan Lilik Sudarwati - saudara kandung; Novrian Ardi Sahana dan Laudy Arrisa Arumsari Sahana; serta keluarga besar saya yang telah memberikan dukungan, doa, dan kebutuhan finansial.
2. Bapak Sayatman, S.Sn., M.Si. sebagai dosen pembimbing saya atas bimbingannya.
3. Para praktisi dan akademisi yang menjadi narasumber ahli dan membantu saya dalam melakukan riset. Yericho Yoshua sebagai *fashion designer*, Diniella Putirani sebagai *creative director & textile designer* dari smitten by pattern, Nike Jhorda sebagai *owner, research & development*, serta *community manager* dari *brand* Pijar Benderang, serta Ibu Dra. Urip Wahyuningsih, M.Pd sebagai dosen desain dan kriya tekstil di Universitas Negeri Surabaya.
4. M. Ricky Sabastian yang selalu mendukung dan selalu ada dimana saja dan kapan saja ketika saya membutuhkan bantuan.
5. Fathur dan Irfan yang telah meluangkan waktu untuk membantu serta sahabat - sahabat terbaik saya yang selalu memberikan bantuan, doa, serta dukungan agar terus semangat dan tidak menyerah.
6. Angkatan 2015 beserta seluruh dosen dan karyawan Despro dan DKV Institut Teknologi Sepuluh Nopember.

Demikian laporan DKV Konseptual ini disusun dengan harapan dapat bermanfaat bagi penulis serta pembaca. Penulis sangat terbuka dalam menerima kritik dan saran yang dapat menyempurnakan laporan ini.

Surabaya, 4 Februari 2020

Penulis

*(Halaman ini sengaja dikosongkan)*

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	ix
<i>ABSTRACT</i> .....	xi
KATA PENGANTAR .....	xiii
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR GAMBAR .....	xix
DAFTAR TABEL.....	xxiii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	6
1.3 Rumusan Masalah.....	6
1.4 Batasan Masalah .....	6
1.5 Tujuan Perancangan .....	7
1.6 Manfaat Penelitian.....	7
1.6.1 Manfaat Bagi Masyarakat (usia 20-25 tahun).....	7
1.6.2 Manfaat Bagi Lingkungan Sosial .....	7
1.7 Ruang Lingkup .....	8
1.7.1 Ruang Lingkup Studi .....	8
1.7.2 Luaran .....	8
1.8 Metode Perancangan.....	8
1.8.1 Studi Literatur .....	9
1.8.2 Studi Eksisting .....	9
1.8.3 Kuesioner .....	9
1.8.4 Studi Eksperimental.....	9
1.8.5 <i>Depth Interview</i> .....	9
1.8.6 <i>Prototyping</i> .....	10
1.8.7 <i>User Testing</i> .....	10
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	11
2.1 Tinjauan Tentang Desain Sejenis .....	11
2.1.1 Studi Komparator.....	11
2.1.2 Studi Kompetitor.....	12
2.2 Tinjauan Motif.....	16

2.2.1	Motif dan Pola .....	16
2.2.2	Prinsip-prinsip Motif .....	17
2.2.3	Klasifikasi Motif .....	19
2.2.4	Prinsip Desain .....	25
2.2.5	Warna .....	28
2.2.6	Gaya Desain .....	32
2.3	<i>Trend</i> .....	37
2.4	Morfologi Serangga Endemik Indonesia .....	42
2.4.1	Insekta Endemik (hasil wawancara).....	45
2.4.2	Morfologi Insekta .....	47
2.5	<i>Fabric Printing</i> .....	50
2.6	Target Audiens .....	51
<b>BAB 3</b>	<b>METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>55</b>
3.1	Metodologi Perancangan.....	55
3.1.1	Observasi .....	55
3.1.2	Kuesioner .....	55
3.1.3	Studi Eksperimental .....	56
3.1.4	<i>Depth Interview</i> .....	56
3.1.5	<i>Prototyping</i> .....	56
3.1.6	<i>User Testing</i> .....	56
3.1.7	Analisis Data .....	58
3.2	Alur Perancangan.....	58
3.2.1	Diagram Penelitian.....	59
3.3	Protokol Penelitian.....	60
3.3.1	Observasi .....	60
3.3.2	Kuesioner .....	60
3.3.3	Studi Eksperimental 1 .....	60
3.3.4	<i>Depth Interview 1</i> .....	61
3.3.5	Studi Eksperimental 2 .....	64
3.3.6	<i>Depth Interview 2</i> .....	65
3.3.7	Studi Eksperimental 3 .....	67
3.3.8	<i>Prototyping</i> .....	67
3.3.9	<i>User Testing</i> .....	67
3.3.10	Analisis Data .....	68
3.4	Konsep Visual .....	68
3.4.1	Gaya visual.....	68
3.4.2	Skema warna .....	70

3.4.3	Repetisi & <i>Layout</i> .....	70
3.4.4	Ukuran/skala .....	70
3.5	Rencana dan Jadwal Penelitian.....	71
<b>BAB 4</b>	<b>ANALISA HASIL RISET</b> .....	<b>73</b>
4.1	Observasi .....	73
4.2	Kuesioner.....	74
4.3	Studi Eksperimental 1.....	75
4.4	<i>Depth Interview 1</i> .....	77
4.5	Studi Eksperimental 2.....	81
4.6	<i>Depth Interview 2</i> .....	86
4.7	Studi Eksperimental 3.....	88
4.8	<i>Prototyping</i> .....	90
4.9	<i>User Testing</i> .....	91
4.10	<i>Expert Review</i> .....	96
4.11	Analisis Data.....	97
<b>BAB 5</b>	<b>KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN</b> .....	<b>99</b>
5.1	Deskripsi Perancangan .....	99
5.2	Konsep Desain.....	99
5.2.1	<i>Big Idea</i> .....	99
5.2.2	Luaran Perancangan.....	101
5.3	Kriteria Desain.....	102
5.3.1	Batasan Eksplorasi Motif.....	102
5.3.2	Ornamen Utama dan Ornamen Pendukung .....	103
5.3.3	Warna.....	106
5.3.4	Proses Desain.....	107
5.3.5	Detail Proses .....	115
5.3.6	Implementasi Desain.....	155
5.3.7	<i>Brand Story</i> .....	158
5.3.8	Penamaan dan Logo.....	159
5.3.9	Perkiraan Biaya Produksi.....	162
5.3.10	<i>Packaging and Brand Tag</i> .....	164
5.3.11	<i>Photography</i> .....	169
5.3.12	<i>Catalogue</i> .....	172
5.3.13	<i>Digital Catalogue</i> .....	173
5.3.14	<i>Instagram</i> .....	174

BAB 6	KESIMPULAN DAN SARAN .....	175
6.1	Kesimpulan .....	175
6.2	Saran.....	176
DAFTAR PUSTAKA.....		177
LAMPIRAN .....		179
1.	Transkrip Hasil Observasi.....	179
2.	Pertanyaan dan Hasil Kuesioner .....	180
3.	Transkrip <i>Depth Interview 1</i> .....	184
4.	Transkrip <i>Depth Interview 2</i> .....	190
5.	Transkrip Pertanyaan untuk <i>User Testing</i> .....	191

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. 1 Contoh koleksi DIBBA Official .....	11
Gambar 2.1. 2 Contoh motif karya Judy Egan.....	13
Gambar 2.1. 3 Contoh koleksi K.A.L.A Studio.....	14
Gambar 2.1. 4 Contoh koleksi Smitten by Pattern.....	15
Gambar 2.1. 5 Contoh teknik multidirectional design.....	19
Gambar 2.1. 6 Contoh teknik block repeat .....	20
Gambar 2.1. 7 Contoh teknik half drop repeat.....	20
Gambar 2.1. 8 Contoh teknik brick repeat.....	20
Gambar 2.1. 9 Contoh teknik turnover repeat.....	21
Gambar 2.1. 10 Contoh teknik spot repeat .....	21
Gambar 2.1. 11 (2a kiri dan 2b kanan) Contoh motif geometris .....	22
Gambar 2.1. 12 (1a kiri dan 1b kanan) Contoh motif floral .....	23
Gambar 2.1. 13 (3a kiri dan 3b kanan) Contoh motif conversational.....	24
Gambar 2.1. 14 (4a kiri dan 4b kanan) contoh motif world culture .....	24
Gambar 2.1. 15 Teknik tossed/multiple direction repeat .....	27
Gambar 2.1. 16 Teknik full drop repeat.....	27
Gambar 2.1. 17 Ukuran motif kecil, sedang, dan besar.....	28
Gambar 2.1. 18 Dari kiri ke kanan Sampul Émigré no:35 Mouthpiece (1995) dan Sampul Émigré no:36 Mouthpiece 2 (1995).....	29
Gambar 2.1. 19 Warna Komplementer .....	29
Gambar 2.1. 20 Warna Analogous.....	30
Gambar 2.1. 21 Preferensi warna menurut Joe Hallock .....	31
Gambar 2.1. 22 Lingkaran warna komplementer oleh Sir Webster .....	32
Gambar 2.1. 23 Poster dengan sentuhan pos-modern karya Kazumasa Nagai:.....	35
Gambar 2.1. 24 Motif seamless bergaya pos-modern: .....	35
Gambar 2.1. 25 Contoh pattern dengan gaya Pos-Modern pada pakaian fesyen ...	36
Gambar 2.1. 26 Contoh motif dengan aksen Exuberant .....	38
Gambar 2.1. 27 Contoh motif dengan aksen Exuberant .....	38
Gambar 2.1. 28 Contoh motif dengan aksen neo-Medieval .....	39
Gambar 2.1. 29 Contoh motif dengan aksen neo-Medieval .....	40
Gambar 2.1. 30 Contoh motif dengan aksen Svarga .....	40
Gambar 2.1. 31 Contoh motif dengan aksen Svarga .....	41

Gambar 2.1. 32 Contoh motif dengan aksen Cortex .....	41
Gambar 2.1. 33 Contoh motif dengan aksen Cortex .....	41
Gambar 2.1. 34 Mounting kupu-kupu di Universitas Brawijaya Malang .....	42
Gambar 2.1. 35 Foto bersama Ratna.....	47
Gambar 2.1. 36 Epson SureColor F9370 Dye-sublimation Inkjet Printer .....	50
Gambar 2.1. 37 Pengusaha ekraf menurut gender .....	52
Gambar 2.1. 38 Kontribusi PDB ekonomi kreatif menurut subsector .....	53
Gambar 3.1. 1 Diagram alur perancangan.....	59
Gambar 3.1. 2 Diagram “How Safri’s Think as A Designer” .....	69
Gambar 3.1. 3 Preferensi warna menurut Joe Hallock.....	70
Gambar 4.1. 1 Dokumentasi bersama narasumber Depth Interview 1.....	81
Gambar 4.1. 2 Atrophaneura palu sebagai contoh eksperimental 2.....	82
Gambar 4.1. 3 Digitalisasi Objek .....	82
Gambar 4.1. 4 Layout untuk motif Atrophaneura palu .....	83
Gambar 4.1. 5 Hasil kotak pola dengan bidang ukuran 50x50 cm .....	83
Gambar 4.1. 6 Hasil kotak pola dengan bidang ukuran 50x50 cm .....	83
Gambar 4.1. 7 Dokumentasi bersama narasumber Depth Interview 2.....	87
Gambar 4.1. 8 Dokumentasi user test dengan narasumber ahli .....	95
Gambar 4.1. 9 Dokumentasi user test dengan calon target pasar.....	96
Gambar 5.1. 1 Bagan Konsep desain .....	101
Gambar 5.1. 2 Dua penggolongan layout pola motif.....	103
Gambar 5.1. 3 Contoh sketsa hasil eksplorasi ornamen utama.....	104
Gambar 5.1. 4 Contoh digital hasil eksplorasi ornamen utama .....	104
Gambar 5.1. 5 Contoh sketsa hasil eksplorasi ornamen pendukung.....	105
Gambar 5.1. 6 Contoh digital hasil eksplorasi ornamen pendukung .....	105
Gambar 5.1. 7 Palet warna hasil riset dan eksplorasi penulis .....	106
Gambar 5.1. 8 Proses membuat desain motif.....	107
Gambar 5.1. 9 Formula dasar layout pola motif tak terbatas .....	108
Gambar 5.1. 10 Hasil kotak pola dengan bidang ukuran 50x50 cm .....	109
Gambar 5.1. 11 Hasil pengulangan kotak pola dengan bidang 50x50 cm.....	109
Gambar 5.1. 12 Formula dasar layout pola motif tak terbatas .....	110
Gambar 5.1. 13 Layout acak .....	111
Gambar 5.1. 14 Salah satu proses layout kotak pola dengan layout acak.....	111
Gambar 5.1. 15 Layout acak .....	111

Gambar 5.1. 16 Contoh proses layout ubin dengan layout simetris .....	111
Gambar 5.1. 17 Warna natural .....	112
Gambar 5.1. 18 Warna maskulin .....	113
Gambar 5.1. 19 Warna feminin.....	113
Gambar 5.1. 20 Warna campuran .....	113
Gambar 5.1. 21 Ukuran kotak pola dengan resolusinya .....	114
Gambar 5.1. 22 File motif.....	114
Gambar 5.1. 23 Motif sesuai ukuran kotak pola yang dibuat (50x50 cm).....	114
Gambar 5.1. 24 <i>Atrophaneura palu</i> & Tumbuhan <i>Aristolochia acuminata</i> .....	115
Gambar 5.1. 25 Morfologi <i>Idea tambusisiana</i> dan Bunga kertas.....	120
Gambar 5.1. 26 Morfologi <i>Euploea albicosta</i> dan Putri malu .....	125
Gambar 5.1. 27 Morfologi <i>Grapium stresmanni</i> dan Bunga Sepatu.....	130
Gambar 5.1. 28 Morfologi <i>Papilio lampsacus</i> dan Tanaman pohon.....	135
Gambar 5.1. 29 Morfologi <i>Troides helena</i> dan Bunga calendula .....	140
Gambar 5.1. 30 Morfologi <i>Polyura dehaani</i> dan Garam mineral alam.....	145
Gambar 5.1. 31 Morfologi <i>Ideopsis vitrea</i> dan Daun <i>Thottea wallichii</i> .....	150
Gambar 5.1. 32 Implementasi Desain Motif Kupu-kupu Endemik Indonesia .....	155
Gambar 5.1. 33 Implementasi Desain Motif Kupu-kupu Endemik Indonesia .....	156
Gambar 5.1. 34 Implementasi Desain Motif Kupu-kupu Endemik Indonesia .....	157
Gambar 5.1. 35 Implementasi motif dalam satu koleksi pakaian ( <i>Atrophaneura palu</i> ) .....	157
Gambar 5.1. 36 Implementasi motif dalam satu koleksi pakaian ( <i>Idea tambusisiana</i> ) .....	158
Gambar 5.1. 37 Implementasi motif dalam satu koleksi pakaian ( <i>Ideopsis vitrea</i> ) .....	158
Gambar 5.1. 38 Sketsa alternatif logo.....	160
Gambar 5.1. 39 Sketsa alternatif logo.....	160
Gambar 5.1. 40 Proses tracing logo digital.....	161
Gambar 5.1. 41 Alternatif logo digital.....	161
Gambar 5.1. 42 Desain akhir logo Berawal Dari Puan terpilih .....	162
Gambar 5.1. 43 Jaring-jaring kemasan .....	165
Gambar 5.1. 44 Ornamen kemasan.....	165
Gambar 5.1. 45 Kemasan Berawal Dari Puan .....	166
Gambar 5.1. 46 Desain Brand tag Berawal Dari Puan .....	167

Gambar 5.1. 47 Brand tag Berawal Dari Puan.....	167
Gambar 5.1. 48 Desain kartu terima kasih.....	167
Gambar 5.1. 49 Kartu terima kasih .....	168
Gambar 5.1. 50 Referensi dan moodboard fotografi.....	169
Gambar 5.1. 57 Motif kain Idea tambusisiana implementasi pada outer.....	170
Gambar 5.1. 58 Motif kain Atrophanera palu implementasi pada blouse.....	170
Gambar 5.1. 59 Motif kain Ideopsis vitrea implementasi pada kemeja.....	171
Gambar 5.1. 60 Motif Euploea albicosta & Idea tambusisiana pada scarf .....	171
Gambar 5.1. 61 Detil motif kupu-kupu pada kain.....	172
Gambar 5.1. 62 Sketsa layout katalog.....	172
Gambar 5.1. 63 Mockup katalog.....	173
Gambar 5.1. 64 Mockup katalog digital.....	173
Gambar 5.1. 65 Barcode katalog digital.....	174
Gambar 5.1. 66 Mockup Instagram.....	174

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. 1 Analisa motif Kompetitor dan Komparator penulis .....	16
Tabel 2.1. 2 Morfologi kupu-kupu endemik Indonesia .....	43
Tabel 2.1. 3 Hasil tanya jawab singkat dengan Ratna .....	46
Tabel 2.1. 4 Pengelompokan insekta yang akan digunakan .....	48
Tabel 3.1. 1 Segmentasi Demografis.....	57
Tabel 3.1. 2 Daftar Pertanyaan wawancara singkat untuk observasi.....	61
Tabel 3.1. 3 Daftar Pertanyaan Depth Interview 1 .....	62
Tabel 3.1. 4 Daftar Pertanyaan Depth Interview 1 .....	63
Tabel 3.1. 5 Daftar Pertanyaan Depth Interview 2 .....	65
Tabel 3.1. 6 Daftar Pertanyaan Depth Interview 2 .....	66
Tabel 3.1. 7 Daftar Pertanyaan untuk kuesione ronlin .....	67
Tabel 3.1. 8 Rencana Jadwal Penelitian .....	71
Tabel 4.1. 1 Hasil Observasi.....	73
Tabel 4.1. 2 Hasil 16 sketsa studi eksperimental 1 .....	76
Tabel 4.1. 3 Daftar Pertanyaan wawancara singkat untuk observasi.....	77
Tabel 4.1. 4 Daftar Pertanyaan Depth Interview 1 .....	79
Tabel 4.1. 5 Daftar Pertanyaan Depth Interview 1 .....	80
Tabel 4.1. 6 Hasil 32 digitalisasi motif studi eksperimental 2.....	84
Tabel 4.1. 7 Hasil Depth Interview 2.....	86
Tabel 4.1. 8 Hasil Depth Interview 2.....	87
Tabel 4.1. 9 Hasil 64 motif eksplorasi studi eksperimental 3.....	88
Tabel 4.1. 10 Hasil Prototyping .....	90
Tabel 4.1. 11 Hasil user testing.....	92
Tabel 5.1. 1 Daftar jenis insekta dan makanan .....	106
Tabel 5.1. 2 Motif Atrophaneura palu berdasar bentuk & corak .....	116
Tabel 5.1. 3 Motif Atrophaneura palu berdasar bentuk & corak 2 .....	117
Tabel 5.1. 4 Motif Atrophaneura palu berdasar bentuk & makanan .....	118
Tabel 5.1. 5 Motif Atrophaneura palu berdasar bentuk & makanan 2 .....	119
Tabel 5.1. 6 Motif Idea tambusisiana berdasar bentuk & makanan.....	120
Tabel 5.1. 7 Motif Idea tambusisiana berdasar bentuk & makanan 2.....	122
Tabel 5.1. 8 Motif Idea tambusisiana berdasar bentuk & corak .....	123

Tabel 5.1. 9 Motif Idea tambusisiana berdasar bentuk & corak 2 .....	124
Tabel 5.1. 10 Motif Euploea albicosta berdasar bentuk & makanan .....	125
Tabel 5.1. 11 Motif Euploea albicosta berdasar bentuk & makanan 2 .....	127
Tabel 5.1. 12 Motif Euploea albicosta berdasar bentuk & corak.....	128
Tabel 5.1. 13 Motif Euploea albicosta berdasar bentuk & corak 2.....	129
Tabel 5.1. 14 Motif Graphium stresemanni berdasar bentuk & makanan .....	130
Tabel 5.1. 15 Motif Graphium stresemanni berdasar bentuk & makanan .....	132
Tabel 5.1. 16 Motif Graphium stresemanni berdasar bentuk & corak.....	133
Tabel 5.1. 17 Motif Graphium stresemanni berdasar bentuk & corak 2.....	134
Tabel 5.1. 18 Motif Papilio lampsacus berdasar bentuk & makanan.....	135
Tabel 5.1. 19 Motif Papilio lampsacus berdasar bentuk & makanan 2.....	137
Tabel 5.1. 20 Motif Papilio lampsacus berdasar bentuk & corak .....	138
Tabel 5.1. 21 Motif Papilio lampsacus berdasar bentuk & corak 2 .....	139
Tabel 5.1. 22 Motif Troides helena berdasar bentuk & makanan.....	141
Tabel 5.1. 23 Motif Troides helena berdasar bentuk & makanan 2.....	142
Tabel 5.1. 24 Motif Troides helena berdasar bentuk & corak.....	143
Tabel 5.1. 25 Motif Troides helena berdasar bentuk & corak 2.....	144
Tabel 5.1. 26 Motif Polyura dehaani berdasar bentuk & makanan.....	145
Tabel 5.1. 27 Motif Polyura dehaani berdasar bentuk & makanan 2.....	147
Tabel 5.1. 28 Motif Polyura dehaani berdasar bentuk & corak .....	148
Tabel 5.1. 29 Motif Polyura dehaani berdasar bentuk & corak 2 .....	149
Tabel 5.1. 30 Motif Ideopsis vitrea berdasar bentuk & makanan .....	150
Tabel 5.1. 31 Motif Ideopsis vitrea berdasar bentuk & makanan 2 .....	152
Tabel 5.1. 32 Motif Ideopsis vitrea berdasar bentuk & corak.....	153
Tabel 5.1. 33 Motif Ideopsis vitrea berdasar bentuk & corak 2.....	154

**BAB I**  
**PENDAHULUAN**

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Serangga atau insekta menempati jumlah tertinggi untuk data keanekaragaman hayati fauna. Secara global, jumlah spesies insekta yang telah diketahui mencapai lebih dari 750 ribu spesies. Spesies insekta yang diprioritaskan untuk dilakukan konservasi pada dasarnya merupakan spesies yang sangat endemik, habitatnya terancam dan marak diperdagangkan, khususnya pada pasar internasional. Spesies prioritas dipilih berdasarkan lima kriteria utama, yakni endemisitas, status populasi, kondisi habitat, keterancamannya dan status pengelolaan<sup>2</sup>. Serangga Indonesia memiliki karakteristik bentuk yang unik dan indah sehingga, banyak mengundang perdagangan untuk kepentingan koleksi museum atau koleksi pribadi. Contohnya kupu-kupu. Mengoleksi jenis insekta ini memiliki nilai seni yang cukup tinggi, karena sayap kupu-kupu memiliki keindahan dan kecantikan tersendiri. Oleh karena itu, penulis menawarkan cara lain untuk mengagumi keindahan serta kecantikan kupu-kupu endemik di Indonesia, yaitu dengan menjadikannya sebuah tema dalam membuat desain motif tekstil.

Dari hal tersebut, dapat dikatakan bahwa kupu-kupu endemik, merupakan topik yang perlu mendapatkan perhatian dari banyak pihak dalam menjaga kelestariannya, seperti peran seorang pekerja seni maupun desainer. Tidak menutup kemungkinan apabila nanti akan tercipta sebuah kolaborasi dari berbagai pihak dalam menjaga kelestarian kupu-kupu endemik, namun untuk saat ini, penulis (sebagai mahasiswa desain), memilih untuk melestarikan dalam tahap *awareness* terhadap keberadaan kupu-kupu endemik melalui medium desain motif tekstil. Adapun penulis

---

<sup>1</sup> Abdullah, Muhammad. 2013. Keanekaragaman jenis kupu-kupu di Taman Kehati Unnes. Semarang : Unnes.

<sup>2</sup> Peraturan Menteri Kehutanan Nomor P.57/Menhut-II/2008 Tentang Arahan Strategis Konservasi Spesies Nasional 2008 – 2018

menetapkan beberapa jenis kupu-kupu sebagai acuan dalam mengeksplorasi visual. Dimana beberapa jenis kupu-kupu tersebut akan dikurasi terlebih dahulu untuk menentukan spesies mana saja yang akan dieksplorasi menjadi sebuah motif tekstil.

Dengan meletakkan dasar berpikir tersebut, kata “menarik” perlu digaris bawahi dalam eksplorasi yang penulis susun. Hal ini berkaitan dengan prediksi tren yang dapat membantu dalam memahami perubahan perilaku pola berpikir secara global. Maka dari itu, penulis juga perlu mengkaji prediksi tren yang sedang diminati, supaya eksplorasi yang telah dibuat penulis dapat diterima oleh target audiens yakni usia 20-25 tahun. Tren *fashion* Indonesia 2019/2020 kali ini mengangkat tema *Singularity* tentang perubahan zaman. Gambaran keadaan yang mengindikasikan beragam pergeseran teknologi dan sikap yang menyertai, serta gambaran masa depan yang masih diraba. Dalam konsep *Singularity* tersebut terdapat unsur pertanyaan, kekhawatiran, optimisme, serta harapan akan apa yang terjadi di masa depan. Adapun *Singularity* terbagi dalam empat aksen besar yaitu *Exuberant*, *neo-Medieval*, *Svarga*, dan *Cortex*<sup>3</sup>. *Exuberant* dipilih penulis sebagai penunjang dalam proses perancangan motif tekstil karena menggambarkan energi dan antusiasme generasi muda yang memiliki latar belakang subkultur dan gaya hidup orang muda Asia- Amerika yang bersifat dinamis, aktif, dan kreatif. Diwakili oleh kain-kain berwarna cerah seperti kuning, merah, dan biru dengan aksentasi warna pastel. Karakter yang muncul dari tema ini lebih santai, ramah, dan sedikit *nerdy* namun, tetap *stylish*.<sup>4</sup>

Dalam pengertian yang lebih singkat, *exuberant* merupakan gaya *fashion* yang terpengaruh dari sub-kultur Pan-Asia di negara-negara barat. Tampilan *exuberant* merepresentasikan kesan positif, energi yang banyak dengan balutan warna-warna, serta optimisme. Hal ini juga berbanding lurus dengan gaya desain yang dipilih penulis dalam eksplorasi motif berdasarkan

---

<sup>3</sup> <http://www.herworld.co.id/article/2018/9/10240-Singularity-Mengupas-4-Trend-Forecasting-20192020>, diakses pada 17 Oktober 2018

<sup>4</sup> <http://trendforecasting.id/singularity-section/book-textile-print-7>, diakses pada 30 September 2018

morfologi kupu-kupu endemik Indonesia, hal ini dikarenakan gaya desain yang dipilih adalah gaya pos-modern, dimana gaya pos-modern memiliki keterkaitan dengan tren *exuberant*, yaitu memakai beragam warna serta spirit dinamis layaknya anak muda. “*Manipulation of colors, use of specific textures and patterns, noise and grunge effect make every modern piece of graphic design feel retro (post-modern).*” Gaya pos-modern yang dipilih oleh penulis merupakan gaya pos-modern era 70-90’an seperti psikedelik dan pop-art. Gaya tersebut merupakan representasi masa lampau namun tidak lekang oleh jaman, sangat sesuai dengan konsep revivalis penulis yang menggunakan kupu-kupu endemik langka sebagai objek penelitian.

Penulis berharap desain motif yang dihasilkan mampu membantu masyarakat untuk dapat mengenal dan memahami insekta endemik Indonesia khususnya kupu-kupu melalui bentuk, warna, corak, serta informasi singkat yang dimiliki. Selain itu, penulis juga berharap motif desain tekstil ini dapat menjadi alternatif kebutuhan motif dalam industri tekstil yang mengangkat tema fauna khususnya kupu-kupu (insekta) endemik Indonesia yang diminati masyarakat sesuai target pasar yakni remaja akhir hingga dewasa awal. Karena tekstil memiliki peran penting dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari manusia<sup>5</sup>. Salah satu aspek desain yang bisa diolah pada dunia tekstil ialah dengan menambahkan ragam motif baru pada bahan dasar kain. Motif merupakan sarana komunikasi non-verbal yang digunakan untuk membedakan, menyamar, memperingatkan, dan memikat. Pemilihan motif yang bergantung pada selera akan berperan penting dalam hal ini ditambah lagi dengan adanya tren *fashion* yang bermacam membentuk spesifikasi selera pada setiap individu. Sehingga, fungsi desain terletak antara fungsi-fungsi pemasaran dan operasi<sup>6</sup>. Fungsi ini menerjemahkan kebutuhan pasar yang ditentukan oleh bagian pemasaran, dan kemudian akan dibuat oleh unit operasi.

---

<sup>5</sup> Willbank, A. (2009). The Importance of Textiles. Retrieved March 7, 2016 from <http://www.textilefabric.com/site/main/articles.php?id=26>.

<sup>6</sup> Lockyer Keith, Alan Muhlemann & John Oaklann. 1990. Production And Operations Management, 5Th Edition.. Jakarta: PT.Elex media Komputindo.

Kebutuhan operasi merupakan kebutuhan dari industri tekstil dimana, dalam sebuah laku industri, inovasi menjadi sebuah kewajiban yang harus terus dilakukan. Namun, dalam industri tekstil tentunya kebutuhan akan motif selain untuk bahan dasar tekstil juga terdapat pada ide unik yang harus selalu ada, dalam hal ini adalah desain motif. Penulis menemukan bahwa inovasi desain motif di Indonesia masih kurang terkover dengan baik, hal ini ditunjukkan dari ragam desain motif yang diproduksi secara masal masih tertuju pada tren yang 'itu-itu' saja. Sedangkan kebutuhan desain motif global telah membutuhkan sebuah inovasi. Maka dari itu, desain motif bertemakan kupu-kupu endemik Indonesia ini diharapkan mampu menjadi gagasan ide dalam industri tekstil di Indonesia.

Dengan berkembangnya industri tekstil maka perkembangan teknologi yang mengikuti juga ikut berkembang, apalagi mengenai tekstil cetak yang dapat menekan biaya produksi. Selain itu, menurut Mary Katrantzou, tekstil cetak merupakan sebuah jalan yang mampu membebaskan perempuan dalam berpakaian, dimana di era sebelumnya terdapat ide-ide yang belum mampu terkover dengan baik, dengan adanya tekstil cetak hal tersebut menjadi mungkin<sup>7</sup>. Tekstil cetak juga mampu menjadi sarana mengkomunikasikan selera si pemakai pakaian, serta afinitas desain pada setiap individu.

Desain berfungsi sebagai sarana estetika untuk berkomunikasi dengan semua orang dari berbagai latar belakang, minat, dan pekerjaan. Apabila kualitas desain rendah, produk tersebut tidak akan memuaskan kebutuhan. Segi yang paling penting dari desain, dengan memperhatikan pencapaian kualitas produk yang diminta, adalah spesifikasi. Spesifikasi mendefinisikan produk tersebut dan merupakan rancangan komprehensif dari semua aspek yang harus ada untuk memenuhi kebutuhan masyarakat<sup>8</sup>. *Digital printing* merupakan salah satu komponen dari spesifikasi tersebut. Hal ini didasarkan

---

<sup>7</sup> Doe, Tamasin, 2014, Groundbreaking Textile Design in Digital Era

<sup>8</sup> Lockyer Keith, Alan Muhlemann & John Oaklann. 1990. Production And Operations Management, 5Th Edition.. Jakarta: PT.Elex media Komputindo.

pada anggapan Tamasin Doe, seorang perancang busana berbasis *digital printing* dan penulis buku berjudul “*Groundbreaking Textile Design in Digital Era*”. Doe mengatakan bahwasanya *digital printing* bekerja seperti halnya printer ink-jet, dimana hal tersebut mampu mengirimkan paket warna tak terhingga yang dapat mengkover seluruh permukaan kain. Hal ini merupakan perkembangan teknologi digital, dimana para desainer sudah bisa mengelaborasi *software* semacam *Adobe Photoshop* dan *Adobe Illustrator* dengan kaidah-kaidah desain tekstil<sup>9</sup>.

Masih berkaitan dengan apa yang dibahas sebelumnya, aspek-aspek seperti *digital printing*, gaya desain, serta penggunaan metode digital dalam pembuatan desain motif, menunjukkan bahwa target audiens yang diharapkan penulis adalah masyarakat produktif, dimana produktif itu sendiri ditunjukkan dengan rentang usia 20 hingga 25 tahun. Usia tersebut merupakan usia dimana seorang individu sedang meniti karirnya dan membutuhkan penunjang untuk mendapatkan pengakuan atas eksistensinya, salah satunya adalah melalui pakaian atau tekstil yang dikenakan. Untuk mencapai hal tersebut, diperlukan desain motif yang memenuhi kaidah-kaidah industri tekstil, namun juga baik secara estetika.

Dari sudut pandang perusahaan, sebuah produk yang didesain dengan baik akan mudah dibuat dan distribusikan. Dari sudut pandang konsumen, produk yang didesain dengan baik akan menyenangkan untuk dipandang, digunakan, diperbaiki dan pada akhirnya diperbarui.<sup>10</sup> Dalam hal ini desain motif sangat berperan besar melihat dunia mode di pasaran merupakan fenomena universal dan terus bergerak serta berkembang dengan dibutuhkan variasi baru dan segar untuk memperkaya desain guna meningkatkan nilai jual, daya saing, serta keunikan dari kain tersebut<sup>11</sup>. Hal ini menjadi sebuah pembenaran atas anggapan penulis, bahwa inovasi yang berkesinambungan

---

<sup>9</sup> Doe, Tamasin, 2014, *Groundbreaking Textile Design in Digital Era*

<sup>10</sup> Kotler, Philip. 1997. *Manajemen Pemasaran Analisis Perencanaan, Implementasi dan Pengendalian* (terjemahan Jaka Wasana). Jakarta: Salemba Empat.

<sup>11</sup> Gunawan, Belinda. (2012). *Kenali Tekstil*. Jakarta: Penerbit Dian Rakyat.

dengan desain motif adalah wajib dilakukan dalam industri tekstil, dikarenakan tren akan terus berkembang.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang yang telah ditulis, penulis memberikan identifikasi masalah yang akan dijadikan bahan penelitian sebagai berikut:

1. Kupu-kupu endemik Indonesia yang mulai punah.
2. Kurangnya desain motif yang bersumber dari morfologi insekta di Indonesia.
3. Kebutuhan eksplorasi motif terhadap perkembangan motif tekstil selalu dibutuhkan.
4. Kebutuhan eksplorasi motif yang memenuhi standar estetika dan kaidah pembuatan motif, serta mampu diproduksi secara masal.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Bagaimana bentuk kupu-kupu endemik Indonesia dapat dijadikan gagasan pengembangan desain motif yang diterapkan pada industri tekstil dan diminati masyarakat dengan rentang usia 20-25 tahun?

## **1.4 Batasan Masalah**

Berikut merupakan batasan masalah dalam penelitian yang akan dilakukan:

1. Insekta endemik Indonesia yang terancam punah yang ditemukan penulis ada 8 kupu-kupu jenis tertentu.
2. Eksplorasi visual desain hanya akan menghasilkan motif-motif visual, yang disesuaikan dengan morfologi kupu-kupu endemik di Indonesia yang terancam punah.
3. Desain motif yang telah disesuaikan dengan morfologi insekta endemik Indonesia terpilih, hanya akan dijadikan *dummy* dalam sebuah produk tekstil (kain).

## **1.5 Tujuan Perancangan**

Berikut merupakan tujuan masalah dalam penelitian yang akan dilakukan:

1. Menemukan beberapa alternatif desain motif dengan mengeksplorasi bentuk morfologi kupu-kupu endemik Indonesia jenis tertentu.
2. Memperkaya desain motif di era industri tekstil saat ini dengan menerapkan hasil eksplorasi visual 8 jenis kupu-kupu endemik Indonesia untuk dapat digunakan sebagai gagasan pengembangan desain motif yang diminati oleh masyarakat usia 20-25 tahun.
3. Memperkenalkan 8 kupu-kupu endemik Indonesia pada masyarakat melalui eksplorasi visual desain motif dengan media kain.
4. Menciptakan inovasi desain motif yang memenuhi standar estetika fashion, namun dapat diproduksi secara massal.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Selain tujuan, penulis memberikan beberapa manfaat yang berkaitan dengan penelitian sebagai berikut:

### **1.6.1 Manfaat Bagi Masyarakat (usia 20-25 tahun)**

1. Meningkatkan selera pemakai terhadap desain motif tekstil sebagai referensi yang sedang masuk ke dalam tren *fashion* masa kini.
2. Meningkatkan nilai ideal bagi calon pemakai dari segi estetika
3. Meningkatkan daya ekonomi (*value*) masyarakat, untuk mengaplikasikan motif insekta endemik Indonesia yang sudah dibuat kedalam produk-produk tekstil.

### **1.6.2 Manfaat Bagi Lingkungan Sosial**

1. Mengingat secara visual kepada masyarakat terhadap bentuk kupu-kupu jenis tertentu yang tergolong dalam insekta endemik Indonesia dan terancam punah.

2. Menciptakan daya kritis terhadap inovasi industri kreatif khususnya bidang kriya tekstil.
3. Mengenalkan 8 macam kupu-kupu endemik Indonesia melalui desain motif tekstil yang menarik.

## **1.7 Ruang Lingkup**

Berikut merupakan ruang lingkup dalam penelitian yang akan dilakukan:

### **1.7.1 Ruang Lingkup Studi**

1. Studi konten tentang 8 jenis kupu-kupu endemik Indonesia.
2. *Depth Interview* kepada praktisi dan akademisi yang berkompeten atau ahli pada bidang motif dan tekstil.
3. Studi tentang motif, motif *seamless*, *layout* motif, dan warna

### **1.7.2 Luaran**

#### **a. Media Utama**

- Menghasilkan 32 eksplorasi desain motif untuk industri tekstil yang dikembangkan dari 8 jenis kupu-kupu endemik Indonesia.
- Menghasilkan 64 alternatif warna yang dikembangkan dari palet warna hasil studi penulis.
- Implementasi tiap desain motif pada potongan kain 50 cm x 50 cm.

#### **b. Media Pendukung**

- Branding produk (logo, kemasan, *brand tag*, dan *thank you card*)
- Katalog cetak dan katalog digital

## **1.8 Metode Perancangan**

Terdapat beberapa metode perancangan yang digunakan dalam perancangan eksplorasi visual desain motif bertema kupu-kupu endemik Indonesia, metode penelitian yang digunakan peneliti adalah:

### **1.8.1 Studi Literatur**

Metode studi literatur dilakukan untuk melakukan studi dan menguasai materi tentang subjek dan objek penelitian, yaitu mengenai desain motif sebagai subjek serta 8 jenis kupu-kupu endemik langka Indonesia sebagai objek desain. Adapun sumber data literatur diperoleh dari berbagai macam sumber, artikel ilmiah, jurnal, dan buku literatur. Selain itu, studi literatur juga dilakukan dengan tujuan untuk mengumpulkan fenomena dan latar belakang masalah yang diangkat dalam perancangan eksplorasi visual desain motif bertema kupu-kupu endemik Indonesia.

### **1.8.2 Studi Eksisting**

Tujuan dari studi eksisting adalah mengambil acuan atau tolak ukur untuk perancangan. Adapun subjek studi eksisting adalah ilustrator dan desainer tekstil. Penulis menjadikan DIBBA Official, Tempa, K.A.L.A Studio, dan Smitten by Pattern sebagai referensi.

### **1.8.3 Kuesioner**

Kuesioner disini bertujuan untuk memperoleh data latar belakang, ketertarikan, dan pengetahuan calon target konsumen terhadap apa yang diteliti oleh penulis. Pada bab protokol penelitian akan dijelaskan mengenai kriteria calon target pengisi kuesioner yang telah dibuat oleh penulis.

### **1.8.4 Studi Eksperimental**

Perancangan eksplorasi visual desain motif bertema kupu-kupu endemik Indonesia menggunakan metode eksperimental untuk menjadi bahan uji coba dan dasar perumusan kriteria desain.

### **1.8.5 Depth Interview**

Pengumpulan data juga dilakukan dengan cara *depth interview kepada* para ahli untuk mendapatkan tanggapan atas sketsa desain pola yang telah dibuat.

### **1.8.6 Prototyping**

Metode *prototyping* merupakan proses pembuatan motif hingga menjadi sebuah pola yang dapat diaplikasikan pada selembar kain.

### **1.8.7 User Testing**

*User testing* merupakan metode yang digunakan penulis untuk mengetahui tolak ukur dan keberhasilan perancangan eksplorasi visual desain motif bertema kupu-kupu endemik Indonesia menggunakan kuesioner langsung dan membawa *prototyping*.

**BAB II**  
**TINJAUAN PUSTAKA**

## BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Tinjauan Tentang Desain Sejenis

Adapun dalam melakukan penelitian dalam membuat motif tekstil yang bertema, penulis mendapatkan beberapa contoh terkait gagasan yang dapat ditinjau lebih dalam. Berikut beberapa tinjauan hasil riset dan desain sejenis terdahulu yang diperoleh oleh penulis:

#### 2.1.1 Studi Komparator

##### a. DIBBA Official



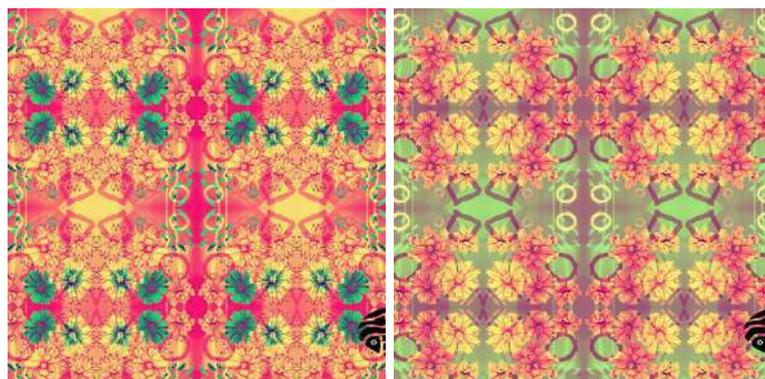
Gambar 2.1. 1 Contoh koleksi DIBBA Official  
(sumber : <https://www.instagram.com/dibbaofficial/>)

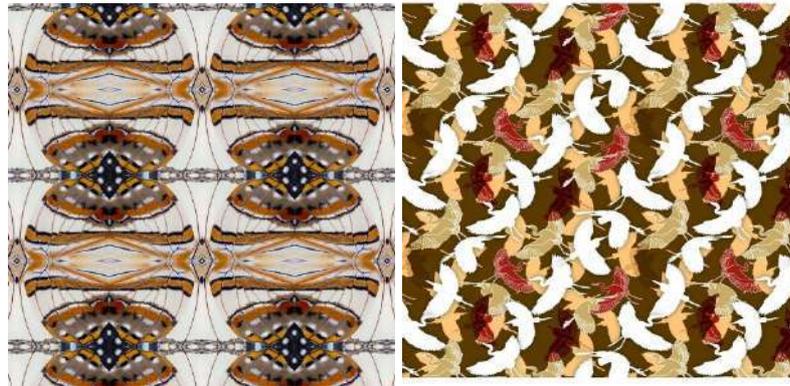
Tahun	: 2016 – sekarang
Asal	: Indonesia
Implementasi	: <i>Fashion</i>
Warna	: Kontras - tajam
Genre Gambar	: Realisme (modern - kontemporer)
Ukuran Motif	: Sedang - besar
Jenis Motif	: <i>Floral, novelty</i> (hewan), <i>Indonesian culture</i>
Arah Motif	: Menyebar dan simetris
Teknik Pembuatan	: <i>Digital</i>

DIBBA Official merupakan *brand fashion* asal Indonesia yang menggunakan motif karya sendiri sebagai nilai keunikan *brand* ini. Tema yang disajikan oleh DIBBA beraneka ragam dengan mengangkat warisan Indonesia, menyatu dengan unsur-unsur dari budaya lain. DIBBA ingin menghasilkan pakaian yang mengekspresikan rasa bersenang-senang. Sehingga dari warna yang digunakan yakni warna-warna mencolok dengan memperhatikan visual yang disusun dengan indah. Terlepas dari sifat main-main, keanggunan dan kecanggihan tetap menjadi bagian penting DIBBA dengan garis-garis modern yang sesuai, DIBBA bermain dengan siluet tradisional agar tetap terkesan kontemporer. DIBBA terus mengembangkan antusiasme mereka terhadap cetakan. Koleksi *Fall/Winter* 2018 mereka, *Stranger Danger* seperti contoh gambar diatas, mengambil inspirasi dari upaya Mongolia untuk menginvasi kerajaan Jawa pada tahun 1293. Visual yang menggambarkan pertempuran epik menjadi hidup dalam skema warna berani yang dominan dalam koleksi tersebut.

## 2.1.2 Studi Kompetitor

### a. Judy Egan





Gambar 2.1. 2 Contoh motif karya Judy Egan  
(sumber : <https://www.instagram.com/judyeganstudio/>)

Tahun	: 2018 – sekarang
Asal	: Australia
Implementasi	: Desain motif <i>seamless</i> untuk <i>textile, prints, paper goods, home decor, furnitur</i>
Warna	: Cerah-kontras-natural
Genre Gambar	: <i>Natural and modern art</i>
Ukuran Motif	: Sedang - besar
Jenis Motif	: <i>All about nature</i> (tumbuhan dan hewan)
Arah Motif	: Acak dan simetris
Teknik Pembuatan	: <i>Manual-Digital</i>

Judy Egan merupakan seorang seniman dan perancang motif yang tinggal di Humpty Doo di pinggiran pedesaan Darwin, Wilayah Utara, Australia. Karya motif yang dihasilkan olehnya terinspirasi dari tanaman, binatang, dan memainkan berbagai komposisi warna dengan latar belakang botani, zoologi, dan hortikultura yang ada di sekitar lingkungan tempatnya tinggal. Terlihat pada dua contoh diatas, bahwa Judy menggunakan alam sebagai sumber inspirasi terbesar. Seolah karya seni dan motif ciptaannya mencerminkan dimana dia hidup dan hal-hal yang Judy sukai.

Judy menciptakan pola untuk diaplikasikan pada kain dan tekstil, kertas, peralatan rumah tangga, atau produk lainnya. Dalam eksekusinya, Judy bekerja dengan menggunakan media tradisional

seperti cat dan pensil serta menggunakan media *digital* seperti *software Adobe Photoshop* dan *Adobe Illustrator*.

#### b. K.A.L.A Studio



Gambar 2.1. 3 Contoh koleksi K.A.L.A Studio  
(sumber : [https://www.instagram.com/k.a.l.a\\_studio/](https://www.instagram.com/k.a.l.a_studio/))

Tahun	: 2018 – sekarang
Asal	: Indonesia
Implementasi	: <i>Fashion apparel, prints, textile design</i>
Warna	: Gelap - cerah
Genre	: <i>Natural</i>
Ukuran Motif	: Kecil - sedang
Jenis Motif	: <i>Floral</i> dan <i>abstract things</i>
Arah Motif	: Menyebar dan simetris
Teknik Pembuatan	: Digital

K.A.L.A Studio merupakan *brand* pakaian wanita yang didirikan oleh generasi muda yaitu *Vina Ameilya, Adinda Tri Warhani*, dan *Karina Mahendra*. Dua koleksi yang dihasilkan memiliki desain motif *floral* dengan warna yang gelap. Berkolaborasi dengan seniman lokal yang ahli pada bidang membuat corak pakaian yaitu *Stacia Hadiutomo*. Teknik yang digunakan dalam membuat corak pada produk K.A.L.A Studio adalah manual-digital dengan menggunakan perpaduan warna gelap dan terang yang menarik. Saat ini K.A.L.A mulai mengeluarkan produk pakaian untuk pria namun tanpa corak dan tetap kasual.

### c. Smitten by Pattern



Gambar 2.1. 4 Contoh koleksi Smitten by Pattern  
(sumber : <https://www.instagram.com/smittenbypattern/>)

Tahun	: 2014 – sekarang
Asal	: Indonesia
Implementasi	: <i>Fashion apparel, prints, paper goods, and home decor</i>
Warna	: Cerah - lembut - kontras
Genre	: <i>Playfull</i>
Ukuran Motif	: Sedang-besar
Jenis Motif	: <i>Overlapping</i>
Arah Motif	: Satu arah dan segala arah
Teknik Pembuatan	: Digital

Smitten by Pattern merupakan brand lokal yang didirikan oleh Laras dan Diniella, dua wanita yang bersahabat sejak SMP dan terobsesi dengan membuat dan mendesain pola. Smitten by Pattern dideskripsikan sebagai tempat dimana kamu bisa menemukan barang-barang dengan pola yang *fabulous* dan *quirky*. Smitten by Pattern dipilih karena menggambarkan perasaan saat kamu sangat menyukai sesuatu, perasaan yang diharapkan bisa kamu rasakan setiap melihat pola yang memiliki ceritanya tersendiri dari Smitten by Pattern. Dengan berbagai pola dan warna yang unik segala produk fashion akan terlihat lebih menarik dan tidak membosankan.

Tabel 2.1. 1 Analisa motif Kompetitor dan Komparator penulis

Perbandingan	DIBBA Official	Judy Egan	K.A.L.A Studio	Smitten by Pattern
Gaya gambar	<i>Realisme</i>	<i>Natural &amp; Modern art</i>	<i>Natural art</i>	<i>Playfull</i>
Warna	Warna gelap, tajam, dan kontras	Warna cerah, kontras, dan natural	Warna cerah dan warna lembut (pastel)	Perpaduan warna cerah hangat yang kontras
Ukuran motif	Sedang-besar	Sedang-besar	Kecil-sedang	Sedang-besar
Repetisi	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang
Layout	Menyebar dan simetris	Menyebar dan simetris	Menyebar dan simetris	Menyebar dan simetris
Teknik gambar	<i>Manual - digital art</i>	<i>Manual dan digital art</i>	<i>Manual - cat air dan pensil warna</i>	<i>Manual - digital art</i>
Teknik layout	Digital	Manual-digital	Manual-digital	Digital
Komposisi	Terdapat <i>space</i> kosong yang lebih banyak, pola acak jelas, kebanyakan satu arah	Eksplorasi objek sangat beragam namun, komposisi penataan objek indah, menghasilkan motif yang unik dan menarik	Terdapat <i>space</i> kosong yang lebih banyak, pola perpaduan acak dan simetris	Terdapat <i>space</i> kosong yang lebih banyak, pola acak jelas
Motif	Campuran, terinspirasi dari Indonesia yang kaitannya dengan lingkungan dan budaya dengan komposisi yang seimbang	Corak tubuh hewan dan tumbuhan yang diolah dengan komposisi tata letak dan warna yang tidak biasa.	Floral yang terinspirasi dari bunga-bunga yang sesuai dengan tema yang mereka angkat kala itu, seperti bunga <i>pansy</i>	Mengangkat tema tertentu dimana tiap bentuk memiliki motif <i>overlapping</i> yang membuat detail objek lebih <i>playfull</i>

## 2.2 Tinjauan Motif

### 2.2.1 Motif dan Pola

Motif dan pola dalam konteks perancangan ini mengacu pada *pattern* dalam *surface design* yaitu jenis karya seni (pola, ilustrasi, tulisan tangan) yang dibuat oleh seorang desainer yang diterapkan pada suatu permukaan untuk meningkatkan tampilan visual maupun fungsinya. Motif merupakan pangkal untuk membentuk suatu pola, baik dibentuk dari unsur garis maupun suatu bentuk *figure*. Pola dalam bahasa Inggris disebut *pattern*. Secara sederhana pola merupakan penyebaran bentuk dan warna

dalam suatu represnetasi ulangan tertentu<sup>12</sup>. Selain bentuk, motif juga terdiri dari beberapa unsur skala atau proporsi dan komposisi. Motif itu mengalami proses penyusunan dan diterapkan secara berulang-ulang hingga diperoleh sebuah pola. Pola itulah yang nantinya akan menjadi sebuah ornamen<sup>13</sup>. Motif-motif diperkaya secara berkala, hal tersebut menghasilkan variasi yang cukup beragam, salah satu contohnya adalah aneka ragam motif batik yang biasa ditemui di Indonesia. Corak ragam hias modern atau kontemporer merupakan karya seni ornamen dari hasil kreasi atau ciptaan seniman yang baru dan lepas dari kaidah-kaidah tradisi, klasik atau primitif. Sehingga, ornamen ini bersifat individu.<sup>14</sup>

### 2.2.2 Prinsip-prinsip Motif

#### a. Garis

Garis merupakan suatu hasil goresan di atas permukaan benda atau bidang gambar. Perpaduan garis-garis inilah yang nantinya dipadukan dalam penggambaran pola tertentu sehingga menghasilkan sebuah motif yang diinginkan. Menurut bentuknya garis dapat dibedakan sebagai garis lurus, garis lengkung, garis putus-putus, garis gelombang, garis zig-zag, dan garis imajinatif.

#### b. Bangun

Bangun merupakan susunan garis yang memiliki diameter, tinggi, dan lebar. Dalam beberapa definisi bentuk bangun, terdapat beberapa kriteria yaitu:

1. **Bentuk Geometri** : Bangun yang bentuk dasar pada umumnya seperti bentuk kotak, lingkaran, segitiga, lonjong,

---

<sup>12</sup> Kasiyan, M.Hum, "Ragam Hias Tradisional", diakses dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/RagamHiasTradisional>, pada 24 April 2019

<sup>13</sup> Novitasari dan Ratyaningrum, "PENGEMBANGAN DESAIN MOTIF DI USAHA BATIK "MANGGUR" PROBOLINGGO", dalam Jurnal Pendidikan Seni Rupa, Volume 04 Nomor 02 Tahun 2016, 309-316 (Surabaya: UNESA,2016)

<sup>14</sup> Kasiyan, M.Hum, "Ragam Hias Tradisional", diakses dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/RagamHiasTradisional>, pada 24 April 2019

dan perpaduan bentuk dari susunan bentuk geometri. Bentuk beraturan dan simetri.

2. **Bentuk Natural** : Bentuk yang terbentuk dari bentukan yang ada dalam kehidupan manusia seperti bentukan alam (bunga, daun, buah, binatang) dan banyak unsur lainnya. Bentuk tidak beraturan dan tidak simetri.

### c. Keseimbangan

Keseimbangan merupakan unsur penting dalam sebuah desain, karena keseimbangan sangat berkaitan erat dengan penempatan. Hal ini sangat memengaruhi kenyamanan secara visual maupun optik. Keseimbangan memiliki beberapa ciri spesifikasi yaitu:

1. **Keseimbangan Simetris** : Membagi sama berat antara atas dan bawah. Keseimbangan simetri ini bisa dikatakan menggunakan bentukan yang sama/berbentuk simetri yang sama sisi.
2. **Keseimbangan Asimetris** : Biasanya dalam dunia desain tidak memungkinkan untuk membentuk semua hasil desain dengan bentuk simetri

### d. Irama

Irama pengulangan gerak atau penyusunan bentuk secara berulang-ulang. Irama dapat berupa repetisi dan variasi. Repetisi elemen yang dibuat secara berulang-ulang dan konsisten. Sedangkan secara variasi, irama adalah pengulangan elemen visual disertai perubahan bentuk, ukuran, dan posisi. Konsep utama dari irama adalah “Alur”.

### e. Penekanan

Biasanya prinsip penekanan digunakan untuk menonjolkan focal point berbentuk visual sebagai pusat perhatian yang bertujuan menyampaikan informasi yang paling penting sehingga, penikmat dapat menerima pesan dengan baik.

#### **f. Kesatuan**

Prinsip penting dalam kesatuan ini adalah prinsip keseimbangan. Kesatuan sendiri dapat dibangun dengan sebuah “aturan ” dalam mendesain sehingga, dapat menghindarkan desain dari kesain kacau balau. Sebuah desain dikatakan kesatuan jika secara keseluruhan tampak harmonis, terdapat kesatuan tema, tipografi, dan ilustrasi.

### **2.2.3 Klasifikasi Motif**

Motif merupakan buah pikir manusia dalam hal yang bersinggungan dengan estetika, dimana motif adalah proses atas korelasi panjangnya dengan desain visual. Berikut merupakan pengelompokan motif berdasarkan arah atau biasa disebut repetisi dan berdasarkan objek.

#### **a. Berdasarkan Arah (Repetisi)**

Ada banyak cara pengulangan motif kain untuk memperoleh formula yang cocok, berdasarkan tinjauan dari Amanda Briggs-Goode, pada bagian ini akan dibahas 6 teknik pengulangan motif sesuai dengan kebutuhan penulis<sup>15</sup>:

##### **1. *Multidirectional Design***

Motif kain diulang dengan objek motif disusun menyebar pada berbagai arah.



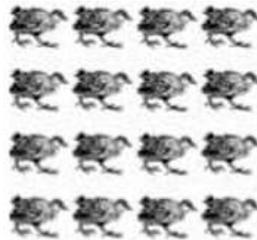
*Gambar 2.1. 5 Contoh teknik multidirectional design  
(sumber : buku Printed Textile Design oleh Amanda Briggs-Goode)*

---

<sup>15</sup> Goode, Briggs. A. 2013. Printed Textile Design. London : Laurence King Publishing

## 2. **Block Repeat/Full Drop Repeat**

Motif kain diulang dengan objek motif disusun menggunakan format *grid* dengan preposisi yang tepat secara horizontal dan vertikal.



Gambar 2.1. 6 Contoh teknik *block repeat*  
(sumber : buku *Printed Textile Design* oleh Amanda Briggs-Goode)

## 3. **Half Drop Repeat**

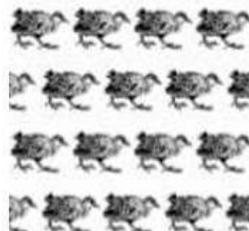
Adaptasi dari jenis motif *block repeat* namun pada baris kedua, objek digeser sedikit keatas sehingga membentuk pola seperti huruf v.



Gambar 2.1. 7 Contoh teknik *half drop repeat*  
(sumber : buku *Printed Textile Design* oleh Amanda Briggs-Goode)

## 4. **Brick Repeat**

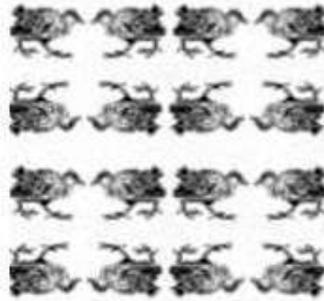
Motif diulang dengan objek disusun menyerupai cara penyusunan batu bata.



Gambar 2.1. 8 Contoh teknik *brick repeat*  
(sumber : buku *Printed Textile Design* oleh Amanda Briggs-Goode)

### 5. *Turnover Repeat*

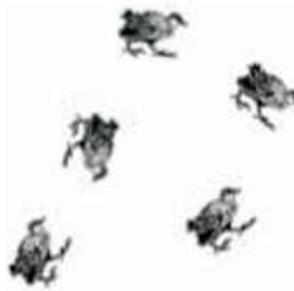
Motif diulang dengan objek disusun *mirror* baik secara vertikal maupun horizontal.



Gambar 2.1. 9 Contoh teknik turnover repeat  
(sumber : buku *Printed Textile Design* oleh Amanda Briggs-Goode)

### 6. *Spot Repeat*

Motif diulang dengan objek disebar secara acak, biasanya menggunakan kombinasi dari beberapa teknik tetapi untuk teknik berikut ini, semakin acak susunannya maka motif yang dihasilkan lebih baik.



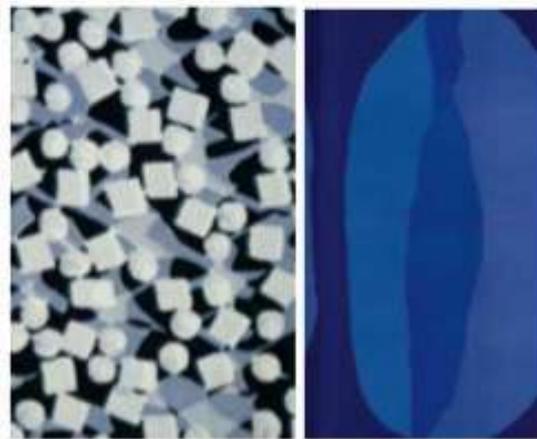
Gambar 2.1. 10 Contoh teknik spot repeat  
(sumber : buku *Printed Textile Design* oleh Amanda Briggs-Goode)

### b. Berdasarkan Objek

Ada berbagai jenis objek pada motif kain yang digunakan di dunia tekstil. Dalam perancangan ini peneliti mencoba menggunakan jenis desain motif *seamless*. Desain *seamless* berarti motif akan di cetak berulang pada area kain secara penuh

tanpa terputus<sup>16</sup>. Berdasarkan tinjauan dari Amanda Briggs-Goode, pada bagian ini akan dibahas 4 motif utama di dunia tekstil:<sup>17</sup>

### 1. Motif Geometris



Gambar 2.1. 11 (2a kiri dan 2b kanan) Contoh motif geometris (sumber : buku *Printed Textile Design* oleh Amanda Briggs-Goode)

Motif tertua dari ornamen adalah bentuk geometris, motif ini lebih banyak memanfaatkan unsur-unsur dalam ilmu ukur seperti garis-garis lengkung dan lurus, lingkaran, segitiga, segiempat, bentuk meander, swastika, dan bentuk pilin, patra mesir L/T dan lain-lain. Motif yang populer di tahun 1920-1960 ini mengandalkan kombinasi bentuk-bentuk geometris dengan warna yang dapat menghidupkan motif tersebut. Inspirasi yang membentuk pola-polanya pun beragam, seperti motif kain karya fotografer surealis Edward Steichen di tahun 1920an (gambar 2.1.11 (2a)) yang terinspirasi dari kesenangannya akan kombinasi benda-benda berwarna putih – dalam hal ini gula batu dan kapas, bentuk kotak pada motif kain ini melambangkan gula batu dan bentuk bulatnya melambangkan bentuk kapas. Tren

---

<sup>16</sup> Zalmon Fabric, “Ketentuan Produksi dan Desain”, diakses dari <https://zalmonfabric.com/id/designproductiontermofservice#11>, pada 4 Februari 2019

<sup>17</sup> Goode, Briggs. A. 2013. *Printed Textile Design*. London : Laurence King Publishing

desain abstrak di tahun 1960an juga mempengaruhi perkembangan motif kain geometris. Desain motif kain Shirley Craven (gambar 2.1.11 (2b)) contohnya yang mengombinasikan warna yang bold dengan bentuk geometris berskala besar.

## 2. Motif *Floral*



Gambar 2.1. 12 (1a kiri dan 1b kanan) Contoh motif floral  
(sumber : buku *Printed Textile Design* oleh Amanda Briggs-Goode)

Motif kain floral dibentuk dari beberapa kombinasi ilustrasi tumbuhan yang mengindahkan dan mendominasi elemen bunga. Pada tahun 1873, seniman beraliran Arts & Crafts terkemuka, William Morris, menggunakan motif tersebut hampir di setiap lukisannya (gambar 2.1.12 (1a)). Motif ini juga terkenal hingga tahun 1920, dimana warna cerah sedang menjadi trend akibat kombinasi dari aliran Dada, Expressionism, Surrealism dan Art Deco. Pada tahun tersebut, ilustrasi tumbuhan tidak lagi digambarkan secara realis, warna yang digunakan juga beragam dan ekspresif, contohnya kain Milles Fleur karya seniman asal Austria, Josef Frank (gambar 2.1.12 (1b)).

### 3. Motif *Conversational*



Gambar 2.1. 13 (3a kiri dan 3b kanan) Contoh motif *conversational* (sumber : buku *Printed Textile Design* oleh Amanda Briggs-Goode)

Motif kain ini memiliki kisah khusus dari desainernya, entah itu mengandung sebuah cerita atau memiliki arti tersembunyi. Sebagai contohnya karya oleh seniman tekstil, Alec Walker, yang menceritakan tentang sebuah perjalanan (gambar 2.1.13 (3a)). Kisah yang diberikan bisa juga berupa sebuah pernyataan, seperti motif kain satir yang dibuat oleh Emily Charman (gambar 2.1.13 (3b)) yang menginterpretasikan budaya Inggris.

### 4. Motif *World Cultures*



Gambar 2.1. 14 (4a kiri dan 4b kanan) contoh motif *world culture* (sumber : buku *Printed Textile Design* oleh Amanda Briggs-Goode)

Motif kain tersebut menyertakan berbagai motif kain yang melambangkan suatu tempat baik itu khayalan atau tempat sungguhan. Seperti motif batik yang melambangkan Indonesia

(gambar 2.1.14 (4a)). Contoh lainnya dapat dilihat dari foto dari sebuah runway yang diadakan oleh fashion designer, Tao (gambar 2.1.14 (4b)), yang mengangkat berbagai motif kain dari segala bagian dunia kedalam kain rancangannya.

## 2.2.4 Prinsip Desain

### a. Teknik Gambar

Terdapat beberapa teknik perwujudan dalam membuat ragam hias antara lain,<sup>18</sup>

1. **Teknik Realis atau naturalis**, yakni pembuatan motif ragam hias yang berusaha mendekati atau mengikuti bentuk-bentuk secara alami tanpa melalui suatu gubahan, bentuk-bentuk alami yang dimaksud berupa bentuk binatang, tumbuhan, manusia dan benda-benda alam lainnya.
2. **Teknik Stilisasi atau gubahan**, yaitu pembuatan motif ornamen dengan cara melakukan gubahan atau mengubah bentuk tertentu, dengan tidak meninggalkan identitas atau ciri khas dari bentuk yang digubah/distilisasi.
3. **Teknik Kombinasi atau kreasi**, yaitu motif yang dibuat dengan mengkombinasikan beberapa bentuk atau motif. Motif yang tercipta dengan cara ini biasanya mewakili karakter atau identitas individu penciptanya.

### b. Teknik Pembuatan Pola

Terdapat beberapa teknik dalam membuat pola sebagai ragam hias antara lain<sup>19</sup>,

---

<sup>18</sup> Kasiyan, M.Hum, "Ragam Hias Tradisional", diakses dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/RagamHiasTradisional>, pada 24 April 2019

1. **Teknik Pembuatan Pola Simetris** yaitu pola yang dibuat, antara bagian kanan dan kiri atau atas dan bawah adalah sama.
2. **Teknik Pembuatan Pola Asimetris** yaitu pola yang dibuat antara bagian-bagiannya (kanan-kiri, atas-bawah) tidak sama.
3. **Teknik Pembuatan Pola Bebas** atau kreasi yaitu pola yang dibuat secara bebas dan bervariasi

### c. Teknik Mendesain Motif

Ketika merancang sebuah desain motif, hal yang perlu diperhatikan adalah spasi, skala, serta repetisi. Tiga hal tersebut dipertimbangkan oleh penulis untuk merancang desain motif yang dibuat dengan cara melakukan repetisi motif. Berikut ini adalah teknik dan perhitungan skala yang diaplikasikan penulis dalam membuat desain motif.

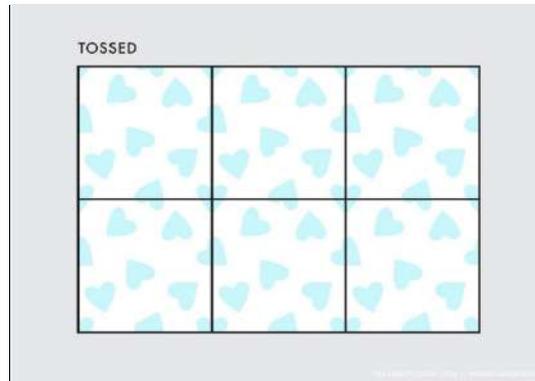
#### 1. Repetisi

Salah satu hal paling mendasar dalam membuat motif adalah teknik pengulangan objek/motif. Pengulangan dapat dilakukan dengan tangan (secara manual) ataupun melalui komputer (secara digital). Kedua teknik dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu mengulang motif sesuai dengan teknik pengulangan yang telah dikaji oleh penulis. Seluruh motif yang dibuat penulis dalam perancangan ini menggunakan teknik *tossed/multiple direction* dan *full drop repeat* yaitu teknik menyusun objek sedemikian rupa dengan mengulang secara berdampingan kotak yang menjadi pondasi dasar pengulangan pola dengan bidang

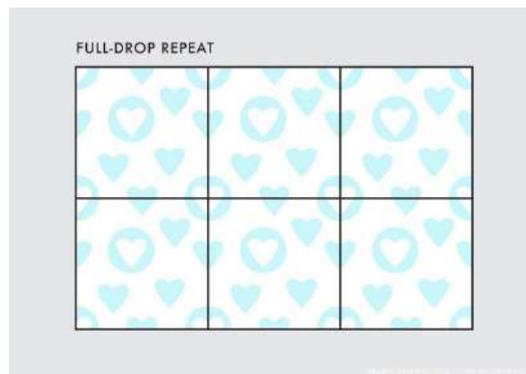
---

<sup>19</sup> Kasiyan, M.Hum, "Ragam Hias Tradisional", diakses dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/RagamHiasTradisional>, pada 24 April 2019

dasar 50 cm x 50 cm, lalu melakukan repetisi dengan *grid* sederhana.



Gambar 2.1. 15 Teknik *tossed/multiple direction repeat*  
(sumber : *deardiarydesign.com*)

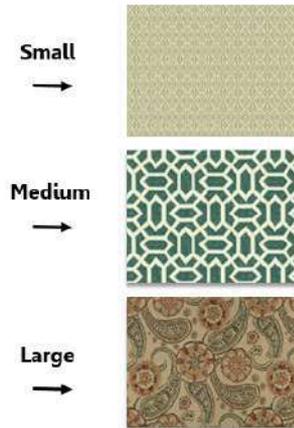


Gambar 2.1. 16 Teknik *full drop repeat*  
(sumber : *deardiarydesign.com*)

## 2. Spasi dan Skala

Motif dapat tersusun dari berbagai macam komposisi, dengan sedikit *background*/spasi hingga menunjukkan *background* yang luas. Skala merupakan elemen penting yang berkaitan dengan penggunaan akhir sebuah kain — apakah akan digunakan dalam pakaian, dekorasi rumah, atau *quilting*. Motif dapat berkisar dari sangat kecil (*pin dots*) ke *supergraphics* yang dipopulerkan oleh Marimekko pada pertengahan hingga akhir abad kedua puluh. Adapun aturan dasar praktis ukuran/skala sebuah motif yang biasa digunakan adalah:

- Motif skala kecil = kotak ½ inci atau lebih kecil
- Motif skala menengah = lebih dari kotak ½ inci hingga kotak 2-4 inci
- Motif skala besar = lebih dari kotak 4 inci



Gambar 2.1. 17 Ukuran motif kecil, sedang, dan besar  
(sumber : Pinterest.com)

### 2.2.5 Warna

Pembahasan kombinasi warna yang harmonis kali ini diterapkan dalam padu padan dalam berbusana karena topik utama dari perancangan ini adalah desain motif untuk tekstil. Penampilan adalah impresi pertama dalam bersosialisasi dengan orang lain, dengan pemahaman estetika warna serta intuisi padu padan yang baik untuk meningkatkan suasana hati dan menciptakan penampilan yang menarik dan tidak membosankan. Salah satu contoh komposisi warna yang digunakan dalam pembuatan motif adalah warna-warna *psychedelic* yang terdapat pada sampul majalah *Émigré* no. 35: *Mouthpiece* (1995) dan no. 36: *Mouthpiece 2* (1995) yakni mengeksplorasi desain yang tumpang tindih dan bertabrakan seperti berikut.

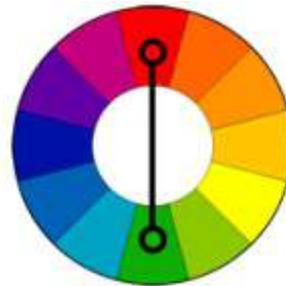


Gambar 2.1. 18 Sampul *Émigré* no:35 *Mouthpiece* (1995) dan Sampul *Émigré* no:36 *Mouthpiece* 2 (1995)  
(sumber : [www.emigre.com/Magazine](http://www.emigre.com/Magazine))

Adapun beberapa jenis skema warna yang digunakan penulis sebagai berikut:

#### a. Warna Komplementer

Merupakan warna yang berseberangan di dalam color wheel memiliki sudut 180 derajat, dua warna dengan posisi kontras, komplementer menghasilkan perpaduan warna yang sangat menonjol. Contohnya: Merah-Hijau, Biru-Oranye, Ungu-Kuning.<sup>20</sup>



Gambar 2.1. 19 Warna Komplementer  
(sumber : [tigercolor.com](http://tigercolor.com))

#### b. Warna Monokrom

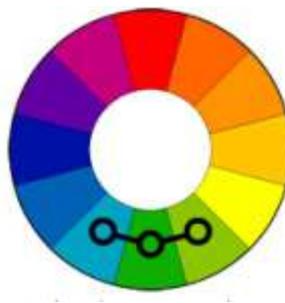
Skema warna monokromatik adalah warna yang diperoleh dari hasil gradasi warna yang kita pilih terhadap warna gelap ataupun warna terang. Penggunaan warna monokromatik dirasakan lebih “aman” karena dapat menghindari kesalahan pemilihan warna dan mempermudah dalam pemilihan komposisi warna. Satu warna yang sama, tapi berbeda turunan warna (*tints*,

<sup>20</sup> <https://www.tigercolor.com/color-lab/color-theory/color-harmonies.htm>, diakses pada 16 November 2019

*tones, shades*). Kombinasi ini menciptakan suasana sesuai dengan persepsi warna dasar yang akan digunakan.

### c. Warna Analogous

Warna analogous adalah warna yang berdekatan satu sama lain dalam lingkaran warna. Skema warna analogous ini sering ditemui dalam alam dan menyenangkan untuk dilihat. Kombinasi ini memberikan warna terang dan ceria sehingga warna terlihat harmonis.



Gambar 2.1. 20 Warna Analogous  
(sumber : tigercolor.com)

### d. Warna Netral, Warna Maskulin, dan Warna Feminin

Penanaman *stereotype* dalam masyarakat mengenai *gender* dalam sebuah desain sudah ditanamkan pada manusia mulai dari lahir. Pengenalan jenis mainan misalnya, antara laki-laki dan perempuan dibedakan berdasarkan warna dan bentuk. Oleh karena itu, dikelompokkan dalam istilah “*feminine design*” dan “*masculine design*” yang dibagi berdasarkan *gender* dari target desain. Menurut studi yang dilakukan oleh Joe Hallock pada tahun 2003 mengenai preferensi visual dan jenis kelamin audiens, terdapat perbedaan mengenai preferensi perempuan dan laki – laki dalam memilih warna, huruf dan suatu produk. Dalam hal warna misalnya, kebanyakan laki-laki memilih warna gelap sedangkan perempuan memilih warna cerah. Diagram mengenai preferensi warna menurut studi Joe Hallock disajikan pada

gambar dibawah ini.<sup>21</sup> Sedangkan warna yang dinyatakan kerap menjadi pilihan kedua pihak (laki-laki dan perempuan) adalah kelompok warna monokromatik abu-abu, hitam, putih, kuning dan hijau. Kelompok warna ini kemudian dinamakan golongan warna “*gender neutral*” atau warna netral yang kebetulan mendominasi karakteristik warna natural yang dimiliki oleh 8 jenis kupu-kupu yang digunakan sebagai tema dalam membuat eksplorasi desain motif. Sehingga, penulis menggunakan tiga pengelompokkan warna tersebut dalam proses ekplorasi.



Gambar 2.1. 21 Preferensi warna menurut Joe Hallock (sumber: *visme.co*, diakses pada 10 Januari 2019)

#### e. Perlambangan dalam Warna

Karakter warna ini adalah untuk warna-warna murni (pelangi), sedangkan jika warna berubah muda atau tua atau bahkan menjadi redup maka karakternya akan berubah. Dari teori tersebut dapat disimpulkan bahwa setiap warna memiliki karakter dan makna tertentu. Namun, makna tersebut dapat berubah jika gradasi warnanya diubah. Maka untuk menentukan makna diperlukannya dasar warna yang tepat dalam ketentuan yang terikat. Berikut warna - warna dan maknanya:

- Kuning : kehidupan, kemenangan, kegembiraan, cerdas
- Merah : kuat, energik, berani
- Biru : keagungan, keyakinan, perdamaian

---

<sup>21</sup> <https://visme.co/blog/feminine-design-masculine-design/>, diakses pada 16 November 2019

- Hijau : kebangkitan, kepercayaan, kemudahan  
 Jingga : anugrah, kehangatan, bahaya  
 Hitam : tegas  
 Putih : kesucian, kejujuran, kedamaian, kebenaran



Gambar 2.1. 22 Lingkaran warna komplementer oleh Sir Webster  
 (sumber : [www.blogernas.com](http://www.blogernas.com))

Ekspresi kekuatan terkadang menekankan pada warna kontras yang ringan, sama seperti hitam dan putih.

## 2.2.6 Gaya Desain

Menyoal gaya desain, maka seperti yang sudah dijelaskan pada latar belakang, penulis berusaha untuk menyematkan gaya *hybrid* antara *postmodernisme*, *exuberant*, serta eksperimen penulis sendiri dalam eksplorasi desain motif bertemakan kupu-kupu endemik Indonesia. Mengingat gaya desain pos-modernisme menjadi salah satu gaya yang menginspirasi penulis, agaknya menjadi penting untuk menyoal gaya seni modernisme terlebih dahulu, dimana dengan keberadaan gaya seni modern, menjadi sebuah tonggak munculnya gaya seni *posmodernisme*. Seni rupa modern merupakan seni rupa yang tidak terbatas pada suatu tradisi, pakem atau adat suatu daerah, untuk mengembangkan seni rupa berdasarkan filsafat, ilmu dan prinsip-prinsip seni yang lebih maju. Istilah modern dalam seni rupa dikaitkan dengan seni di mana tradisi masa lalu telah dikesampingkan dalam rangka mengangkat eksperimen

demokrasi seni<sup>22</sup>. Menurut periodisasinya Seni rupa modern adalah istilah yang digunakan untuk mengkategorisasikan berbagai karya seni rupa yang dihasilkan pada tahun 1860-an hingga 1970-an<sup>23</sup>.

Namun hal ini menjadi dua mata pisau, dimana ketika seni modern ditentukan pada periodisasi tertentu, maka apakah karya-karya seni setelah periodisasi tersebut bukan merupakan karya seni modern? Definisi mengenai gaya seni modern sudah terlampaui banyak dan saling melingkupi satu sama lain, namun ketika membicarakan sejarahnya, gelombang pertama seni modern dimulai ketika para pelukis impresionis era Monet mencoba untuk menandingi kecepatan fotografi dalam merekam kejadian maupun tempat, meskipun pada masa itu, karya-karya impresionis belum mendapatkan tempat, namun lambat-laun karya-karya impresionis dan turunan dari gaya seni modern lainnya, mulai mendapatkan tempat, contohnya saja Pablo Picasso dengan aliran kubisme yang mendapat atensi dalam seni dunia. Hal ini juga tak terlepas dari pengaruh runtuhnya feodalisme global serta gelombang sosial-politik pasca Revolusi Perancis, dimana para seniman terlepas dari aturan atau pakem kerajaan dan agama yang sangat membatasi karya seni pada kemewahan, indah, pemandangan, kesan borjuis, dan lain sebagainya. Setelah itu terdapat pula gerakan Bauhaus, dimana gaya seni modern yang minimalis, industrial, serta cenderung meninggalkan tradisi-tradisi serta adat lama menjadi populer.

Estetika seni modern yang dikenal yakni *form-follow-function* yang mengedepankan bagaimana bentuk luaran karya seni menginteraksikan diri dengan manusia, namun juga tak lupa untuk berpegang pada fungsionalitas dari karya tersebut. Prinsip estetika seni modern mengesankan karya yang harus mutakhir, canggih, teknologi terbaru,

---

<sup>22</sup> Gombrich, E.H. The story of art. London : Phaidon, 1958

<sup>23</sup> Atkins, Robert. 1990. ArtSpeak: A Guide to Contemporary Ideas, Movements, and Buzzwords. New York: Abbeville Press Publishers 1990

serta sedikit terdapat kesan futuristik. Hal tersebut sangat berbanding dengan gaya desain pos-modernisme yang memiliki aspek eklektik, yaitu mencomot gaya-gaya dari masa lalu, serta pemakaian unsur kolase. Hal ini menjadikan gaya *posmodernisme* tidak akan ada habisnya, karena sifatnya yang eklektik, yaitu suka memadu-padankan beberapa aspek dalam suatu karya seni. Ketika para seniman modern mengagungkan fine-art sebagai seni yang adiluhung, maka orang-orang ‘posmo’ akan selalu melawannya, contohnya dengan seni jalanan. Adapun Jean-Francois Lyotard adalah orang yang memperkenalkan *posmodernisme* dalam bidang filsafat serta ilmu pengetahuan di tahun 1970-an dalam bukunya yang berjudul “*The Postmodern Condition: A Report on Knowledge*”. Lyotard mengartikan *postmodernisme* sebagai segala kritik terhadap pengetahuan universal, atas tradisi metafisik, fundamentalisme maupun atas modernisme<sup>24</sup>. Menurut Louis Leahy, *postmodernisme* merupakan suatu pergerakan gagasan yang menggantikan ide-ide jaman modern<sup>25</sup>. *Postmodernisme* ialah keseluruhan bentuk usaha yang dimaksudkan merevisi kembali paradigma modern.

Maka dapat disimpulkan bahwa *postmodernisme* merupakan suatu ide atau gagasan baru yang menolak paham modernisme, dimana ia juga mencoba untuk memberikan kritikan-kritikan terhadap modernisme yang dianggap telah gagal serta bertanggung jawab terhadap kehancuran martabat manusia. Maka wajar, apabila dalam konteks kesenian, maka seni *postmodern* adalah seni yang melawan gagasan-gagasan modern. Seni pos-modern adalah tubuh gerakan seni yang berusaha bertentangan dengan beberapa aspek modernisme atau beberapa aspek yang muncul atau berkembang setelahnya. Ada beberapa karakteristik yang membuat seni menjadi *postmodern*, yaitu penggunaan teks yang jelas sebagai

---

<sup>24</sup> Maksum, Ali. 2014. Pengantar Filsafat: Dari Masa Klasik hingga Posmodernisme. Ar-Ruzz Media: Yogyakarta.

<sup>25</sup> Leahy, Louis. 1985. Manusia Sebuah Misteri Sintesa Filosofis Makhluk Paradoks. Gramedia: Jakarta.

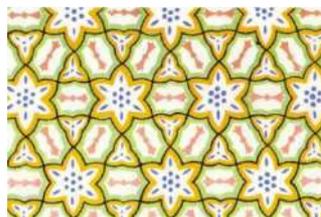
elemen artistik sentral, kolase, penyederhanaan, apropriasi, *performance art*, daur ulang gaya dan tema masa lalu dalam konteks zaman modern, serta pemecahan penghalang antara seni tinggi dan seni rendah serta budaya populer.<sup>26</sup>

Dalam konteks yang lebih sempit lagi, yaitu seni visual atau desain grafis, gaya *postmodern* menjadi sebuah gerakan ‘revivalis’ yang mengakomodir ide-ide atau gagasan dari masa lalu dengan kemasan ‘jaman sekarang’ (daur ulang), hal tersebut tentunya juga tersemat dalam cabang dari seni visual/desain grafis, yaitu desain motif. Seni desain motif *postmodern* merujuk pada proses daur ulang gaya lama yang dikemas sesuai gagasan *postmodern* yang dibuat. Seperti sebagaimana mestinya seni yang cair dan mengkonvergensi dalam berbagai media, maka tidak perlu heran apabila dalam seni membuat motif tekstil-pun, gaya *pascamodern* menjadi gaya desain motif yang lazim.



Gambar 2.1. 23 Poster dengan sentuhan pos-modern karya Kazumasa Nagai:  
Tradition et Nouvelle Technique - 12 Graphists Japonais

(sumber: [www.artsearch.nga.gov.au/](http://www.artsearch.nga.gov.au/))



Gambar 2.1. 24 Motif seamless bergaya pos-modern:  
Owen Jones - Ornaments and Chromolithography

(sumber: [www.widewalls.ch/](http://www.widewalls.ch/))

---

<sup>26</sup> Kardinata, Hanny. 2015. Desain Grafis Indonesia dalam Pusaran Desain Grafis Dunia 1. DGI Pres: Bintaro

Dalam konteks kekinian, maka desain motif *postmodern* merujuk pada gaya desain lampau (bisa abad 20-an, pertengahan, 60-an atau 70-90-an yang biasa disebut era *retro*). Penulis memilih untuk menyematkan gaya *postmodern* ala 70-90-an dalam eksplorasi desain motif, adapun hal tersebut meliputi aspek neo-psikedelia, serta inspirasi dari aspek *pop art* ala Andy Warhol. Hal ini merupakan sebuah semangat yang cukup kentara dari *postmodernisme*, dimana *postmodern* memang mengadopsi aspek kembali kemasa lalu. Konsep gaya *postmodern* era psikedelia dan *pop art* menjadi relevan dengan objek utama eksplorasi desain motif yang telah ditetapkan penulis, yaitu semangat untuk menilik kembali hal-hal yang telah lampau, dimana salah satunya adalah keberadaan kupu-kupu endemik yang terancam kepunahan.



Gambar 2.1. 25 Contoh pattern dengan gaya Pos-Modern pada pakaian fesyen  
(sumber: [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com))

Gaya pos-modern yang cukup trendi, memainkan banyak warna, membawa semangat kritik atas modernisme, menekankan motif-motif dalam desain fashion (terutama pada era psikedelia dan pop art), serta tak lekang oleh waktu, sangat sesuai dengan semangat penulis dalam memprediksi hasil eksplorasi desain motif bertemakan kupu-kupu endemik Indonesia ini. Apalagi pop art merupakan sebuah gerakan seni yang menjadi antithesis dari seni abstrak-ekspresionisme yang terkesan elitis. Adapun nilai-nilai yang ingin dicapai penulis sangat terwakilkan

oleh gaya desain pos-modern, apalagi yang menjadi target audiens merupakan kalangan anak muda produktif (usia 20-25 tahun), dimana kesan membangkang, penuh semangat dan bebas yang dimiliki, adalah juga nilai-nilai 'muda' nan tak lekang jaman. Inspirasi gaya desain pos-modern ini menjadi sesuai dengan semangat tren fesyen *exuberant* yang disinyalir menjadi salah-satu tren fesyen yang akan bermain di tahun 2020. *Exuberant* menggambarkan energi dan antusiasme generasi muda yang dilatarbelakangi oleh sub-kultur dan gaya hidup orang muda Asia-Amerika yang bersifat kreatif. Diwakili oleh kain-kain berwarna cerah seperti kuning, merah, dan biru dengan aksen warna pastel, karakter yang muncul dari tema ini lebih santai, ramah, dan sedikit *nerdy* namun, tetap *stylish*. Kedua hal tersebut (*postmodern & exuberant*), menginspirasi bentuk eksplorasi yang dilakukan oleh penulis, sehingga menjadikannya sebuah gaya desain *hybrid* yang memasukkan unsur *postmodern*, *exuberant*, serta hasil eksperimen penulis sendiri.

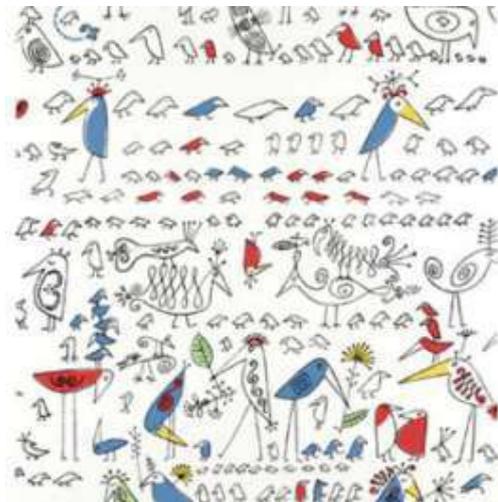
### 2.3 *Trend*

*Trend Forecasting* yang akan memuat arahan *trend* dari empat subsektor dimana dua diantaranya adalah kriya tekstil dan fesyen. Hasil riset yang dikumpulkan Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF) bekerjasama dengan tim Indonesia *Trend Forecasting* diharapkan dapat menjadi referensi yang baik serta strategis bagi pertumbuhan industri kreatif di Tanah Air. *Indonesia Trend Forecasting* merupakan tim riset dan pengembangan kolaboratif yang terdiri dari para ahli, praktisi, dan akademisi berpengalaman di industri kreatif Indonesia. Tim multidisipliner kami yang memiliki eksposur lokal dan internasional dalam mempelajari fenomena-fenomena pada beragam budaya, bangsa, dan kelompok masyarakat; menganalisisnya dari berbagai bidang keilmuan untuk melihat arah perkembangan pola berpikir yang menjadi penyebab perubahan tren.

Pertengahan tahun 2018, para desainer sudah mulai memprediksi tren dan juga tren warna di tahun depan. Tri anugrah, *Trend Expert Indonesia Trend Forecasting* mengungkapkan bahwa tahun 2019/2020 akan mengangkat tema *Singularity*.<sup>27</sup> *Singularity* terbagi dalam empat aksen besar yaitu *Exuberant*, *neo-Medieval*, *Svarga*, dan *Cortex*. Berikut merupakan contoh motif dengan tren *Exuberant*,



Gambar 2.1. 26 Contoh motif dengan aksen *Exuberant*  
(sumber : <http://trendforecasting.id/singularity-section/tema-interior-decor-3/exuberant/>)



Gambar 2.1. 27 Contoh motif dengan aksen *Exuberant*  
(sumber : <https://www.wayfair.com/>)

*Exuberant* disini adalah karakter kemanusiaan yang dinamis dan cerdas. Dimana, aksen atau kesan *Exuberant* yang *cheerful* ingin dibangun pada desain motif yang penulis buat nanti. Berikut merupakan contoh hasil karya motif tekstil dengan menerapkan aksen *Exuberant*: Aksen ini dipilih penulis

---

<sup>27</sup> <http://trendforecasting.id/singularity>, diakses pada 16 November 2019

sebagai penunjang dalam proses perancangan motif tekstil karena “*Exuberant*” menggambarkan energi dan antusiasme generasi muda yang dilatarbelakangi oleh subkultur dan gaya hidup orang muda Asia- Amerika yang bersifat dinamis, aktif, dan kreatif. Diwakili oleh kain-kain berwarna cerah seperti kuning, merah, dan biru dengan aksent warna pastel, karakter yang muncul dari tema ini lebih santai, ramah, dan sedikit *nerdy* namun, tetap *stylish*. Motif yang diaplikasikan bernuansa *street art*, komik, dan kartun. Selain itu, aksent *Exuberant* membawa kesan flamboyan dan ekssesif yang menggambarkan kehidupan dinamis.

*Tren yang akan dibahas setelah Exuberant adalah neo-Medieval, dimana tema-tema mengenai kehidupan abad pertengahan masih dan akan tetap memesonakan dalam dunia yang tinggi arus modernitasnya*<sup>28</sup>. Narasi romantik sejarah sangatlah dibutuhkan guna menjernihkan perspektif dari ketidaksinambungan situasi politik dan budaya saat ini. Hasilnya adalah sebuah tema benapas abad pertengahan namun, sangat futuristik serta terlihat berteknologi tinggi. Fiksi ilmiah mengenai kehidupan intergalaksi dalam gaya dan pemikiran abad pertengahan merupakan pengaruh utama dalam tema ini, membebaskan imajinasi dan kreativitas kita untuk menghidupkan gaya historis-futuristik. Berikut merupakan contoh motif yang memiliki aksent *neo-Medieval*.



Gambar 2.1. 28 Contoh motif dengan aksent neo-Medieval  
(sumber : <http://trendforecasting.id/singularity-section/tema-textile-print-7/neo-medieval>)

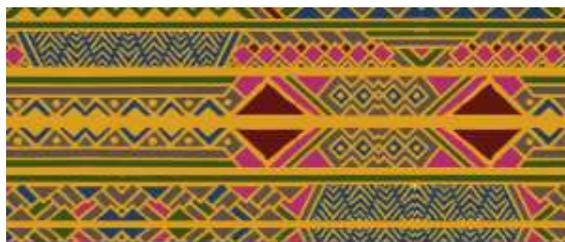
---

<sup>28</sup> <http://trendforecasting.id/singularity>, diakses pada 16 November 2019



Gambar 2.1. 29 Contoh motif dengan aksen neo-Medieval  
(sumber : <https://www.wayfair.com/>)

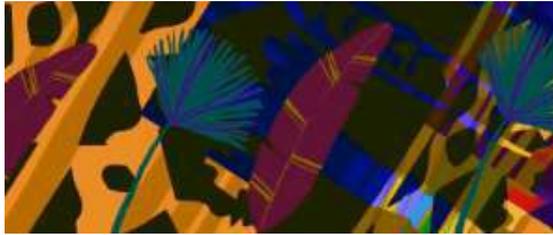
Selanjutnya yang akan dibahas adalah tren motif *Svarga*, dimana tema motif ini juga merupakan salah satu dari keempat tren motif yang disinyalir menjadi tren motif dalam dunia fashion di tahun 2018<sup>29</sup>. orang-orang berpendapat bahwa kita sebagai individu maupun kelompok adalah bagian dari komunitas dunia sehingga, kita wajib bekerja sama untuk menciptakan dunia yang lebih baik. Hal ini menjadi faktor pendorong gerakan-gerakan yang menyoroti ketidakadilan dalam ekonomi dunia. Dengan kepercayaan bahwa setiap individu mampu membua perubahan dengan memilih gaya hidup yang memberikan efek positif pada kemanusiaan. *Svarga* diambil dari bahasa Sanskerta yang berarti surga. surga yang dimaksud adalah gambaran harmoni dari keragaman budaya yang tercipta dari hasil karsa manusia. Berikut merupakan contoh motif yang memiliki aksen *Svarga*.



Gambar 2.1. 30 Contoh motif dengan aksen Svarga  
(sumber : <http://trendforecasting.id/singularity-section/tema-textile-print-7/svarga>)

---

<sup>29</sup> <http://trendforecasting.id/singularity>, diakses pada 16 November 2019



Gambar 2.1. 31 Contoh motif dengan aksen Svarga  
(sumber : <http://trendforecasting.id/singularity-section/tema-textile-print-7/svarga>)

Setelah membahas *Exuberant*, *neo-Medieval*, serta *Svarga*, maka yang terakhir dibahas dalam penelitian ini adalah tren motif yang bertajuk *Cortex*, dimana dalam pengertian tren motif ini, kita sedang berada dalam sebuah revolusi digital dimana, digitalisasi telah merasuk dan menjadi suatu hal yang vital dalam kehidupan manusia secara menyeluruh. Logaritma dari media sosial yang kita gunakan telah mendikte selera, tendensi, bahkan cara berpikir kita. Tema ini menggambarkan *Artificial Intelligence* sebagai *neo-Cortex* eksternal bagi umat manusia, yang berlaku sebagai alat untuk mengeksplorasi bentuk, material, dan medium dalam riset desain. Hasilnya yang seringkali tak terduga membuka horison baru mengenai visi, bentuk, dan material.



Gambar 2.1. 32 Contoh motif dengan aksen Cortex  
(sumber : <http://trendforecasting.id/singularity-section/tema-textile-print-7/cortex>)



Gambar 2.1. 33 Contoh motif dengan aksen Cortex  
(sumber : <http://trendforecasting.id/singularity-section/tema-textile-print-7/cortex>)

## 2.4 Morfologi Serangga Endemik Indonesia

Morfologi kupu-kupu endemik Indonesia, menjadi penting untuk dibahas karena hal tersebut-lah yang akan menjadi sumber utama penelitian ini. Pengertian morfologi yang disebut penulis disini merupakan definisi yang sangat general, yaitu bagaimana bentuk dari serangga-serangga tersebut. Bahan yang digunakan dalam penelitian ini adalah atas dasar Peraturan Menteri Kehutanan Nomor P.57/Menhut-II/2008 Tentang Arahan Strategis Konservasi Spesies Nasional 2008 – 2018.<sup>30</sup>

Spesies insekta yang diprioritaskan untuk diberikan servis konservasi pada dasarnya merupakan spesies yang sangat endemik, habitatnya terancam dan marak diperdagangkan, khususnya pada pasar internasional. Jenis-jenis serangga tertentu ternyata membutuhkan habitat yang sangat spesifik, sehingga kehilangan habitat yang spesifik tersebut merupakan ancaman yang besar bagi kelestarian spesies serangga.



*Gambar 2.1. 34 Mounting kupu-kupu di Universitas Brawijaya Malang (sumber : Arrisa,2018)*

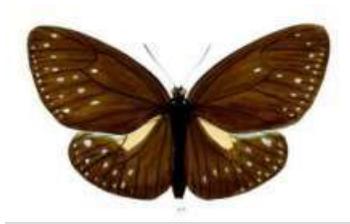
Insekta Indonesia banyak sekali yang berwujud unik dan indah, sehingga banyak mengundang perdagangan untuk kepentingan koleksi museum atau pribadi. Jenis kupu-kupu merupakan contoh serangga yang populer untuk dijadikan koleksi. Perlu dicatat bahwa nama-nama spesies insekta prioritas ini dinyatakan dalam bahasa Latin, mengingat bahwa nama lokal atau nama Indonesia belum tersedia. Dari sini penulis memilih

---

<sup>30</sup> Peraturan Menteri Kehutanan Nomor P.57/Menhut-II/2008 Tentang Arahan Strategis Konservasi

beberapa jenis kupu-kupu yang akan dijadikan sebagai bahan penelitian, tentunya tidak semua jenis kupu-kupu endemik yang dijadikan bahan penelitian, melainkan hanya beberapa. Berikut ini merupakan kumpulan visualisasi morfologi kupu-kupu yang akan dijadikan bahan penelitian menurut “Arahan Strategis Konservasi Spesies Nasional 2008-2018”:

Tabel 2.1. 2 Morfologi kupu-kupu endemik Indonesia

No.	Nama Latin	Morfologi	Penjelasan
1.	<i>Atrophaneura palu</i>		Kupu-kupu dari ordo Lepidoptera. Endemik lokal. Populasinya jarang. Terancam akibat konversi lahan dan menurunnya kualitas habitat.
2.	<i>Idea tambusisiana</i>		Kupu-kupu dari ordo Lepidoptera. Endemik lokal (Sulawesi). Menurut kategori IUCN termasuk rentan (VU). Ancaman kelestarian berasal kehilangan/kerusakan habitat serta sementara sebarannya sangat terbatas.
3.	<i>Euploea albicosta</i>		Kupu-kupu dari ordo Lepidoptera. Endemik Pulau Biak. Merupakan spesies terancam punah (EN) menurut kategori IUCN.

4.	<i>Graphium stresemanni</i>		<p>Kupu-kupu dari ordo Lepidoptera. Endemik lokal (Maluku). Menurut kategori IUCN termasuk rentan (VU). Ancaman kelestarian berasal dari pengumpulan untuk perdagangan.</p>
5.	<i>Papilio lampsacus</i>		<p>Kupu-kupu dari ordo Lepidoptera. Endemik lokal di Jawa Barat. Sulit ditemukan di alam dan habitat alaminya hampir habis. Ancaman terhadap kelestariannya berasal dari konversi lahan.</p>
6.	<i>Troides helena</i>		<p>Kupu-kupu dari ordo Lepidoptera. Endemik regional, beberapa spesies hanya ditemukan secara terbatas, misalnya <i>Troides</i> [syn. <i>Ornithoptera</i>] <i>meridionalis</i> dan dikategorikan terancam punah (EN) oleh IUCN karena hilangnya habitat akibat aktivitas pembalakan dan konversi lahan. Diperdagangkan dengan harga tinggi.</p>

7.	<i>Polyura dehaani</i>		Kupu-kupu dari ordo Lepidoptera. Endemik regional (Sumatera Utara). Populasi alaminya kecil (dengan jumlah individu kecil). Spesies mengalami gangguan karena konversi habitat.
8.	<i>Ideopsis hewitsoni</i>		Kupu-kupu dari ordo Lepidoptera. Endemik lokal Maluku. Menurut kategori IUCN statusnya terancam punah (EN).

#### 2.4.1 Insekta Endemik (hasil wawancara)

Narasumber : Ratna Eka Sari Putri

Profesi : Mahasiswi S1 Jurusan Pertanian Program Studi Hama

Tujuan : Mengetahui ciri khas atau karakteristik pada objek motif

Lokasi : Universitas Brawijaya Malang dan literatur online

Tanggal : 6 Desember 2018

Waktu : 09.10-18.30 WIB

Output : Foto (Terlampir) dan hasil wawancara

Alat : HP Samsung A5 2017

Menurut narasumber, Insekta bisa dikatakan endemik apabila berada di wilayah tertentu, contohnya Nematoda Sista Kuning yang berada di Batu, Jawa Timur karena memang kebanyakan dapat ditemukan pada wilayah itu. Narasumber juga menambahkan bahwasanya Insekta pada jenis yang sama namun berbeda asal muasal, akan memiliki ciri-ciri yang berbeda. Hal tersebut diperkuat narasumber dengan argumen bahwa beda

spesies saja sudah memiliki perbedaan biologis pada kenampakan fisik, atau dari siklus hidupnya. Berikut merupakan hasil wawancara singkat dengan Ratna,

*Tabel 2.1. 3 Hasil tanya jawab singkat dengan Ratna*

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Sebagai mahasiswa pertanian program studi hama dan penyakit tumbuhan, kupu-kupu itu bisa dikatakan endemik jika apa?	Dari awal sudah hidup di tempat tersebut, kalau insekta yang dikatakan endemik jika ada di wilayah tertentu, contohnya seperti nematoda sista kuning itu endemiknya ada di Batu karena kebanyakan ditemukan di daerah itu, dan bagaimana cara kita sbg anak pertanian mencegah persebaran Nematoda sista kunin (nsk).
2.	Lalu apa tiap Insekta pada jenis yang sama namun, beda asal itu memiliki ciri khas yg berbeda?	Iya, beda spesies aja kenampakan fisik udah beda entah dari perilaku biologi seperti siklus hidupnya atau kenampakan fisiknya atau morfologinya.
3.	Menurut yang Ratna ketahui, apa yang dimaksud dengan morfologi?	Cabang ilmu biologi yg mempelajari bentuk makhluk hidup, terutama hewan dan tumbuhan yg mencakup bagian-bagiannya. Insekta pun seperti itu, saya pernah belajar kalau tiap Insekta memiliki morfologi yang berbeda tiap kelasnya. Namun, tetap memiliki morfologi yang sama secara umum seperti metamorfosa.



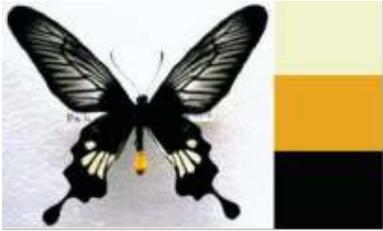
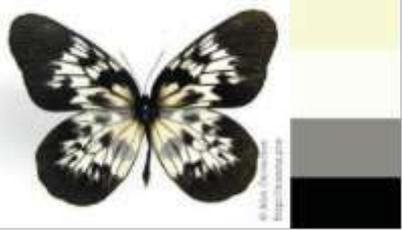
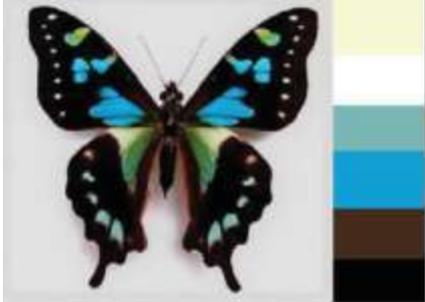
Gambar 2.1. 35 Foto bersama Ratna  
(sumber: Arrisa, 2018)

#### 2.4.2 Morfologi Insekta

Menurut Ratna Mahasiswi Pertanian Universitas Brawijaya mengatakan bahwa morfologi merupakan cabang ilmu biologi yang mempelajari bentuk makhluk hidup, terutama hewan dan tumbuhan yang mencakup bagian-bagiannya. Seperti Insekta pada umumnya, tubuh kupu-kupu terbagi menjadi tiga bagian utama: kepala (caput), dada (thorax) dan perut (abdomen). Kupu-kupu merupakan Insekta yang melakukan metamorfosis sempurna yang tiap tingkatan siklusnya memiliki bentuk yang berbeda. Siklus hidup kupu-kupu memiliki empat tahap yaitu telur, larva (ulat), pupa (kepompong), dan imago (dewasa).

Berikut hasil observasi Insekta terkait yang berhasil diabadikan pada saat penulis berkunjung ke Fakultas Pertanian Jurusan Hama dan Penyakit tumbuhan Program Studi Agroekoteknologi Universitas Brawijaya. Namun, ada beberapa jenis kupu-kupu yang belum penulis temukan pada tempat tersebut antara lain, *Atrophaneura palu*, *Idea tambusisiana*, *Graphium stresemanni*, *Papilio lampsacus*, *Polyura dehaani*, *Euploea albicosta*, *Troides helenan*, dan *Ideopsis vitrea*. Sehingga penulis melengkapi data yang belum lengkap tersebut, melalui studi literatur *online*. Berikut hasil kolaborasi kedua data tersebut.

Tabel 2.1. 4 Pengelompokan insekta yang akan digunakan

No.	Jenis Insekta	Jenis Makanan	Keterangan
1.	<p><i>Atrophaneura palu</i></p>  <p>Gambar : Morfologi Atrophaneura Palu (sumber : <a href="http://www.iucnredlist.org">http://www.iucnredlist.org</a>)</p>	 <p>Gambar : Tumbuhan <i>Aristolochia acuminata</i> (sumber: <a href="http://www.butterflycircle.com/checklist/showplant/3">http://www.butterflycircle.com/checklist/showplant/3</a>)</p>	<p>Asal : Endemik Palu, Sulawesi Tengah Karakteristik : Sayap depan panjang bisa sampai 70 mm Skema Warna : Sayap hitam dan putih, tubuh abdomen kuning Makanan : Tumbuhan <i>Aristolochia acuminata</i> Lain-lain : Nama lain “Losaria Palu”, diklasifikasikan sebagai spesies ‘coon’ oleh Tsukada dan Nishiyama (ilmuwan Jepang)</p>
2.	<p><i>Idea tambusisiana</i></p>  <p>Gambar : Morfologi Idea tambusisiana (sumber : <a href="http://www.iucnredlist.org">http://www.iucnredlist.org</a>)</p>	 <p>Gambar : Bunga kertas (sumber :<a href="https://angelinarauf.wordpress.com/2017/09/26/zinnia-elegans-bunga-kertas/">https://angelinarauf.wordpress.com/2017/09/26/zinnia-elegans-bunga-kertas/</a>)</p>	<p>Asal : Endemik lokal Sulawesi Karakteristik : Lebar sayap sekitar 420 milimeter Skema Warna : Sayap berwarna putih, ditengah (bagian badan) agak kekuningan. Badannya keseluruhan hitam Makanan : Serbuk sari bunga dan buah busuk Lain-lain : Nama Lain Tambusisiana Hideoi</p>
3.	<p><i>Euploea albicosta</i></p>  <p>Gambar : Morfologi Euploea albicosta (sumber : Arrisa, 2018)</p>	 <p>Gambar : Putri malu (sumber : <a href="https://www.jambur.com">https://www.jambur.com</a> )</p>	<p>Asal : Endemik Pulau Biak (Papua) Karakteristik : Warna aposematis (mengelabui pemangsanya) Skema Warna : Gelap kehitaman (disebut kupu - kupu gagak) Makanan : Gulma Lain-lain : Kupu-kupu beracun</p>
4.	<p><i>Graphium stresemanni</i></p>  <p>Gambar : Morfologi Grapium stresmanni (sumber : <a href="http://www.iucnredlist.org">http://www.iucnredlist.org</a>)</p>	 <p>Gambar : Bunga Sepatu (sumber : <a href="https://www.suherlin.com/bunga-sepatu/">https://www.suherlin.com/bunga-sepatu/</a>)</p>	<p>Asal : Endemik Pulau Seram, Maluku Karakteristik : Sayap depan berwarna hitam, sisi luar sayap depan terdapat bintik - bintik biru Skema Warna : Hitam- biru-putih, Hitam-biru-putih- kecoklatan, Hitam memudar- putih memudar-biru memudar Makanan : Serbuk sari bunga</p>

5.	<p style="text-align: center;"><i>Papilio lampsacus</i></p>  <p style="text-align: center;">Gambar : Morfologi Papilio lampsacus (sumber : <a href="http://www.iucnredlist.org">http://www.iucnredlist.org</a>)</p>	 <p style="text-align: center;">Gambar : Tanaman pohon (sumber: <a href="https://sains.kompas.com/">https://sains.kompas.com/</a>)</p>	<p>Asal : Endemik lokal di Jawa Barat  Karakteristik : Sayap belakang memiliki dominasi warna pita kuning yang berisi bintik hitam  Skema Warna : Coklat gelap hingga kehitaman  Makanan : Tanaman pohon (tidak diketahui jenis pohon apa)  Lain-lain : Telah punah, hidup di dataran yang relatif tinggi 700 - 1500 MDPL</p>
6.	<p style="text-align: center;"><i>Troides helena</i></p>  <p style="text-align: center;">Gambar : Morfologi Troides helena (sumber : <i>Arrisa, 2018</i>)</p>	 <p style="text-align: center;">Gambar : Bunga calendula (sumber : <a href="https://bibitbunga.com/">https://bibitbunga.com/</a>)</p>	<p>Asal : Endemik regional (Sumatera, Nias, Bali, dll)  Karakteristik : Kepala dan dada berwarna hitam, perut berwarna coklat muda, dengan bagian bawah berwarna kuning, warna dasar betina lebih banyak didominasi warna coklat gelap atau hitam, Terdapat pola bintik-bintik hitam pada sayap bagian bawah  Skema Warna : Sayap atas hitam, sayap bawah kuning keemasan, ruas dan tepi sayap hitam  Makanan : Serbuk sari bunga (nektar)</p>
7.	<p style="text-align: center;"><i>Polyura dehaani</i></p>  <p style="text-align: center;">Gambar : Morfologi Polyura dehaani (sumber : <a href="http://www.iucnredlist.org">http://www.iucnredlist.org</a>)</p>	 <p style="text-align: center;">Gambar : Garam mineral alam (sumber : <a href="https://pixabay.com/id/garam-mineral-alam-kristal-1703607/">https://pixabay.com/id/garam-mineral-alam-kristal-1703607/</a>)</p>	<p>Asal : Endemik lokal Gunung Sanggul (Sumatera Utara)  Karakteristik : Terdapat bentuk capit pada sayap bawah  Skema Warna : Coklat tua, coklat muda, kuning, dan putih pudar  Makanan : Mineral di alam  Lain-lain : Kupu-kupu di daerah ini dihargai lebih mahal</p>
8.	<p style="text-align: center;"><i>Ideopsis vitrea</i></p>  <p style="text-align: center;">Gambar : Morfologi Ideopsis vitrea (sumber : <i>Arrisa, 2018</i>)</p>	 <p style="text-align: center;">Gambar : Daun Thottea wallichii (sumber : <a href="https://commons.wikimedia.org">https://commons.wikimedia.org</a>)</p>	<p>Asal : Endemik lokal Maluku (Sulawesi)  Karakteristik : Memiliki pola warna sayap dan ukuran yang sangat bervariasi  Skema Warna : Warna dasar sayap umumnya coklat, jingga, kuning, dan hitam  Makanan : Tumbuhan <i>Thottea wallichii</i>  Lain-lain : Pasangan tungkai tertutup oleh kumpulan sisik padat seperti sikat</p>

## 2.5 *Fabric Printing*

Proses *fabric printing* (print tekstil) dapat dilakukan secara *manual* (*hand printing*) ataupun *digital printing*. Masing-masing memiliki keunggulan dan kekurangan, dan berikut ini adalah teknik printing pada kain yang digunakan penulis dalam perancangannya.

- ***Digital Printing***

Dalam teknik mencetak gambar pada kain secara digital, hal yang paling berpengaruh adalah *inkjet printer* dengan format besar, yang selama ini digunakan dalam industri tekstil dan fesyen. Saat ini digital printing semakin mudah dijangkau dan tidak harus mencetak dengan jumlah banyak atau *offset*, sehingga biaya yang dikeluarkan lebih sedikit.

*Digital printing* atau cetak digital merupakan salah satu metode mencetak diatas kain dengan menggunakan *printer* khusus tekstil. Langkah pembuatannya dimulai dari desain dalam bentuk *file* computer, lalu dari desain tersebut akan dicetak dengan menggunakan printer tekstil diatas bentang permukaan kain.



Gambar 2.1. 36 Epson SureColor F9370 Dye-sublimation Inkjet Printer  
(sumber : <https://epson.com/>)

Pencetakan pada print kain menerapkan pola dan desain berwarna untuk menghias kain. Warna dari tinta menempel pada serat melalui resin yang tahan terhadap pencucian atau *drycleaning*.

## 2.6 Target Audiens

Target audiens merupakan komponen yang sangat penting ketika disandingkan dengan penelitian dengan metode eksplorasi desain, dimana output utama dari proses eksplorasi desain merupakan sesuatu yang memiliki dampak sosial maupun industri dalam cakupan yang luas. Dalam sub-bab ini, penulis berusaha mengklasifikasikan siapa saja cakupan target audiens maupun bagaimana penulis mengidentifikasi calon target audiens. Adapun komponen-komponen yang perlu digaris bawahi adalah aspek-aspek seperti demografik, lokasi target audiens, psikografi, prediksi sikap target, dan lain-lain yang berhubungan dengan proses identifikasi target audiens. Selanjutnya penulis akan menentukan cakupan yang lebih rigid dari hipotesa yang telah dibuat.

Dalam hal ini, penulis menentukan target audiens utamanya merupakan seorang perempuan, dimana output produk yang dibuat penulis, harapannya adalah mayoritas untuk kaum perempuan. Hal ini bukanlah tanpa dasar, dimana menurut data yang didapatkan dari penulis, menunjukkan bahwasanya kontribusi PDB Ekonomi Kreatif menurut sub-sektornya, diketahui jika sektor fashion menduduki peringkat kedua (18,5%) setelah kuliner (41,69%)<sup>31</sup> (Bekraf, 2017). Seperti diketahui, dunia fesyen tentunya didominasi oleh perempuan, baik dari proses pra-produksi hingga distribusi produk, dimana menurut data yang didapatkan dari Badan Ekonomi Kreatif dan Badan Pusat Statistik (2017), sektor *fashion* merupakan sub-sektor ekraf yang mendominasi jumlah pengusaha ekraf (dalam hal ini menurut *gender*: perempuan), dimana perempuan yang menggeluti dunia *fashion* adalah sebesar 42,83%. Presentase terbesar daripada sektor ekraf lain yang diolah oleh perempuan.

---

<sup>31</sup> Bekraf. 2017. PDB Sub-Sektor Kreatif. Jakarta: Badan Ekonomi Kreatif Indonesia



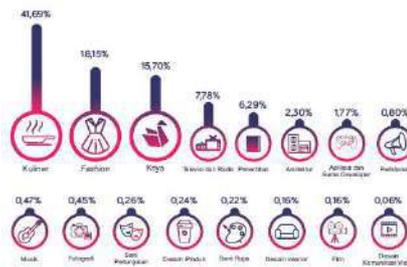
Gambar 2.1. 37 Pengusaha ekraf menurut gender  
( sumber: Bekraf, 2017 )

Data yang diperoleh dari lembaga ini juga menunjukkan bahwa sektor ekraf *'fashion'* menyumbang 56% ekspor produk ekraf dari Indonesia untuk *demand*/permintaan dunia. Membuat sektor *fashion* sebagai sub-sektor yang paling laris di pasar dan mengalahkan sektor ekraf lain. Adapun aspek demografi yang diharapkan penulis dalam menentukan target audiens selain faktor gender (perempuan) adalah usia. Dimana usia target memiliki rentang 20-25 tahun, dengan rentang penghasilan <Rp 1.500.000 hingga >Rp 8.000.000, serta status pernikahan, profesi, dan tingkat pendidikan dari latar belakang yang beragam. Pemilihan rentang usia produktif 20-25 tahun berdasarkan ilmu kesehatan (BKKBN) merupakan umur ideal yang matang secara biologis dan psikologis serta dapat berpikir dewasa secara rata-rata. Usia 20-25 tahun bagi wanita, kemudian umur 25-30 tahun bagi pria<sup>32</sup>. Selain itu, menurut jurnal yang diterbitkan oleh Universitas Negeri Semarang (UNNES) mengenai target audiens Galeri Dita (retailer produk *fashion*), usia produktif yang matang dalam pembuatan keputusan pembelian barang *fashion*, adalah usia 20 hingga 25 tahun, selain itu jenis kelamin perempuan juga mendominasi<sup>33</sup>. Aspek lain yang mendasari adalah pernyataan dari Chitra Subiyakto dalam menanggapi target *market* dari *brand* miliknya, yaitu Sejauh Mata Memandang, dimana *brand* kain atau

<sup>32</sup> [www.bkkbn.go.id/detailpost/bkkbn-usia-pernikahan-ideal-20-25-tahun](http://www.bkkbn.go.id/detailpost/bkkbn-usia-pernikahan-ideal-20-25-tahun), diakses pada 3 Desember 2019

<sup>33</sup> <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ffe/article/view/201>, diakses pada 23 Januari 2020

pakaian bermotif tersebut merupakan salah satu brand yang memiliki target pasar anak muda dengan rentang usia 20 tahunan (terbukti pada obeservasi demografi *followers* Instagram dari akun *brand* Sejauh Mata Memandang)<sup>34</sup>. Hal ini menunjukkan bahwa calon pembeli adalah perempuan yang sudah matang atau dewasa secara psikologis serta memiliki preferensi selera tertentu sesuai gambaran penulis, yaitu mengerti tren fesyen, serta apresiatif terhadap seni.



Gambar 2.1. 38 Kontribusi PDB ekonomi kreatif menurut subsector (sumber: Bekraf, 2017)

Selanjutnya adalah aspek lokasi calon target audiens, dimana calon target audiens merupakan warga atau masyarakat yang mendiami wilayah Indonesia. Hal ini cukup jelas mengingat salah satu tujuan dari adanya penelitian ini adalah guna mengembangkan *awareness* masyarakat Indonesia supaya lebih mengetahui tentang keberadaan kupu-kupu endemik langka yang hampir punah. Adapun lokasi yang lebih spesifik tentunya tetap ada, yaitu Jawa Timur dan Kota Surabaya. Selain itu, aspek psikografik tentunya tidak kalah penting dalam penentuan calon target audiens. Dalam hal ini penulis menjelaskan bahwasanya calon audiens dengan psikografi peminat fesyen dan orang-orang yang bergerak dalam bidang ekonomi kreatif.

<sup>34</sup>[www.mldspot.com/profile/2016/11/02/sejauh-mata-memandang-every-little-things-makes-you-love-indonesia-more](http://www.mldspot.com/profile/2016/11/02/sejauh-mata-memandang-every-little-things-makes-you-love-indonesia-more), diakses pada 23 Januari 2020

*(Halaman ini sengaja dikosongkan)*

**BAB III**  
**METODOLOGI PENELITIAN**

## **BAB 3**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Metodologi Perancangan**

Seperti yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya, yaitu bab 1, metodologi penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah metodologi desain kualitatif kuantitatif, dimana keduanya digabungkan supaya menjadi sebuah rumusan metodologi yang relevan dan disertai data fungsional. Hal ini berdampak pada pilihan metode yang digunakan penulis, yaitu observasi, kuesioner, studi eksperimental, *depth interview*, *prototyping*, dan *user testing*. Berikut ini merupakan langkah-langkah metode yang digunakan penulis untuk mengumpulkan datanya :

##### **3.1.1 Observasi**

Setelah melakukan observasi, studi eksperimental dilaksanakan oleh penulis untuk menentukan konsep desain yang nantinya akan dikembangkan menjadi beberapa alternatif eksplorasi desain motif dari 8 jenis kupu-kupu endemik Indonesia. Melalui proses sketsa, digitalisasi, pewarnaan, *layouting*, komposisi, serta aspek dalam mendesain motif lainnya. Studi eksperimental akan dilakukan tiga kali guna mendapatkan hasil yang maksimal.

##### **3.1.2 Kuesioner**

Dalam membuat kuesioner, penulis tentunya memiliki kriteria yang disematkan untuk memperoleh target audiens yang sesuai. Target audiens yang coba dicapai penulis meliputi : usia 20-25 tahun, diutamakan perempuan, warga negara Indonesia, berdomisili di Indonesia utamanya kota-kota besar seperti Jakarta dan Surabaya, serta memiliki ketertarikan terhadap dunia fesyen. Penulis menggunakan *google form* sebagai media.

### **3.1.3 Studi Eksperimental**

Setelah melakukan observasi, studi eksperimental dilaksanakan oleh penulis untuk menentukan konsep desain yang nantinya akan dikembangkan menjadi beberapa alternatif eksplorasi desain motif dari 8 jenis kupu-kupu endemik Indonesia. Melalui proses sketsa, digitalisasi, pewarnaan, *layouting*, komposisi, serta aspek dalam mendesain motif lainnya. Studi eksperimental akan dilakukan tiga kali guna mendapatkan hasil yang maksimal.

### **3.1.4 Depth Interview**

*Depth interview* yang dimaksud adalah sebuah wawancara mendalam yang dilaksanakan penulis guna mendapatkan keterangan/informasi dari ahli untuk tujuan penelitian. *Depth interview* dilaksanakan sebanyak dua kali dimana *Depth interview* pertama dilakukan untuk mengkosultasikan sketsa desain dan mendapatkan informasi tambahan dalam merancang sebuah motif. Sedangkan *Depth interview* kedua dilakukan penulis untuk mengkonsultasikan kembali dan mendapatkan informasi tambahan guna memaksimalkan desain yang telah dirancang oleh penulis.

### **3.1.5 Prototyping**

Penulis menyiapkan hasil desain akhir penulis akan membuat *prototyping* beberapa jenis kain yang akan melalui proses printing digital yang akan digunakan sebagai sampel dalam melakukan *User testing* berupa kuesioner langsung. *Prototyping* ini akan menggunakan beberapa motif hasil eksplorasi yang diprint pada kain dengan lebar bidang 50 cm x 50 cm sebagai bahan sampel. Selain itu, penulis juga membuat prototip kemasan dan katalog.

### **3.1.6 User Testing**

*User testing* merupakan metode yang digunakan penulis untuk mengetahui tolak ukur dan keberhasilan perancangan eksplorasi visual desain motif bertema kupu-kupu endemik Indonesia dengan teknis

menggunakan kuesioner langsung dan membawa *prototyping*. Fokus dari *user testing* ini adalah untuk mengenalkan 8 jenis kupu-kupu endemik Indonesia dan apakah calon target tertarik untuk membeli kain/tekstil dengan desain tersebut.

**a. Populasi *User Testing***

Populasi kuisisioner yang dimaksud dalam penelitian ini adalah subjek yang akan didaya gunakan oleh penulis dalam proses *user testing*. Dimana, nantinya populasi tersebut akan diberi *form* dan prototip motif kainnya. *Form* yang dimaksud berupa daftar pertanyaan seputar ketertarikan serta pendapat populasi terhadap hasil desain yang dibuat oleh penulis. Selain itu, penulias juga akan melampirkan prototip motif yang diprint pada kain 50x50 cm serta media pendukungnya. Target populasi ini meliputi beberapa narasumber ahli serta masyarakat yabf diutamakan perempuan dengan rentang usia 20-25 tahun sebagai usia produktif.

**b. Segmentasi Geografis**

Subjek merupakan perempuan dengan usia produktif dan memiliki pemikiran matang yakni berusia 20-25 tahun di wilayah Surabaya, Jawa Timur

**c. Segmentasi Demografis**

Segmentasi demografis yang dipilih dalam perancangan ini adalah perempuan remaja akhir hingga dewasa awal yang mana, keduanya merupakan segmen usia yang terbilang masih memiliki ketertarikan terhadap *art* dan *fashion*.

Rentang usia :

*Tabel 3.1. 1 Segmentasi Demografis*

<i>Gender</i>	< 20	20-25	25-30	30-35	>35
Perempuan		Primer			
Laki-laki			Sekunder		

### 3.1.7 Analisis Data

Analisis data merupakan metode yang digunakan penulis untuk mengolah hasil data yang didapatkan dari serangkaian riset. Data tersebut disimpulkan oleh penulis guna memaksimalkan pengembangan desain motif yang telah dirancang.

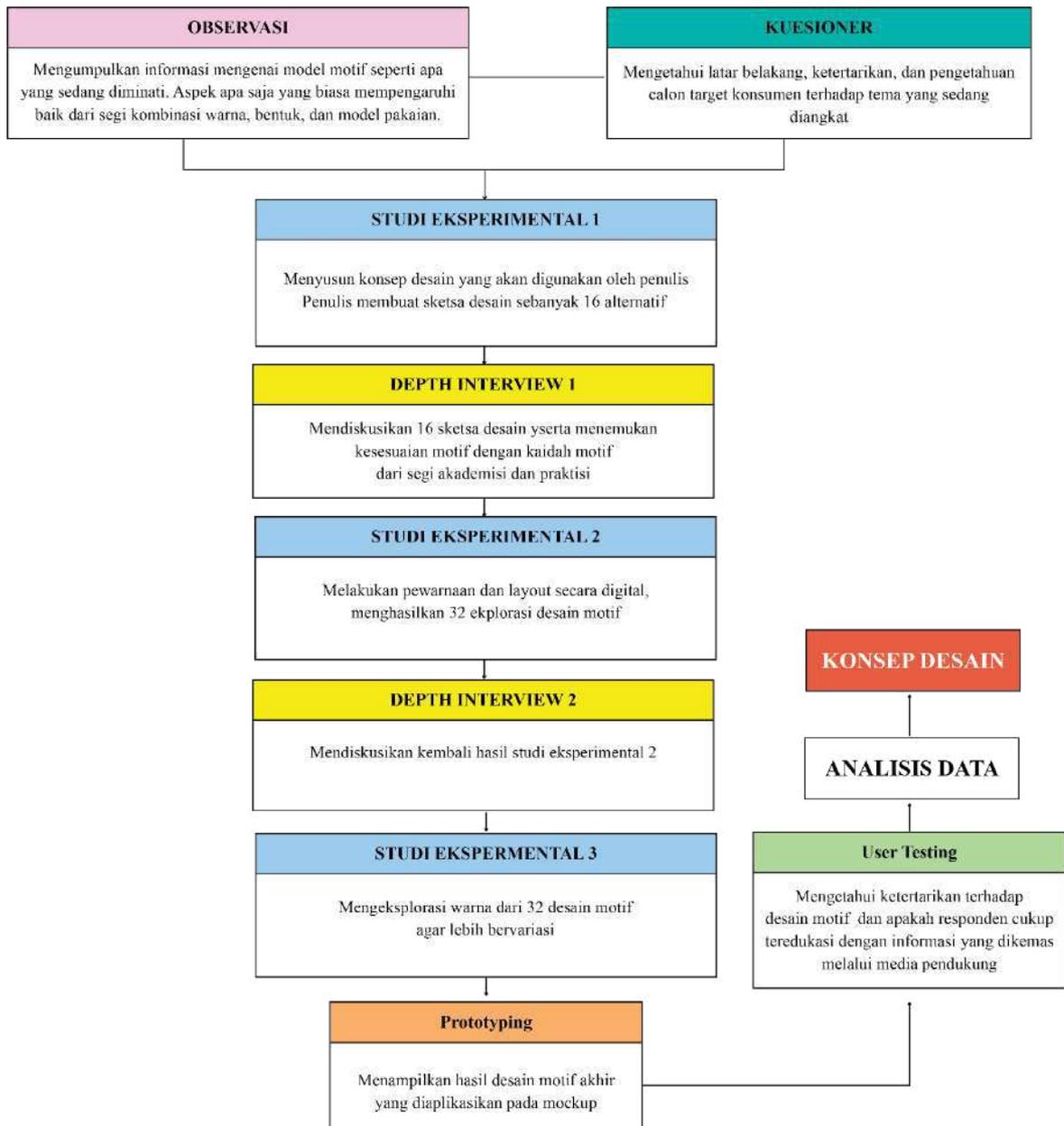
## 3.2 Alur Perancangan

Alur perancangan yang dimaksud merupakan sebuah langkah untuk mendapatkan alternatif desain motif yang relevan. Sebelum penulis melakukan perancangan motif, penulis mengumpulkan data terlebih dahulu melalui proses observasi, kemudian langkah selanjutnya dengan melakukan pengembangan sebagai berikut :

1. *Brainstorming* dan observasi mengenai desain motif yang diminati saat ini.
2. Kuesioner
3. Studi Eksperimental 1 membuat konsep desain dan menghasilkan 16 sketsa desain motif alternatif menggunakan pensil pada bidang kertas A3 yang dihasilkan dari pengembangan 8 jenis kupu-kupu endemik Indonesia.
4. *Depth Interview 1* pada tiga narasumber ahli untuk mengumpulkan informasi dasar seputar motif dan diskusi hasil dari 16 sketsa alternatif desain.
5. Studi Eksperimental 2 berupa revisi pertama pada 16 alternatif desain motif.
6. *Depth Interview 2* pada satu narasumber ahli yang sama dan satu narasumber ahli yang baru untuk mendapatkan informasi tambahan dan diskusi hasil revisi.
7. Studi Eksperimental 3 berupa revisi kedua pada desain motif hingga mencapai desain final.
8. *Prototyping* hasil desain motif yang dicetak secara digital menggunakan beberapa jenis kain
9. *User Testing* melalui kuesioner langsung pada sampel populasi terpilih sebanyak 10 orang sebagai sampel yang mewakili calon target audiens yakni perempuan remaja akhir - dewasa awal usia 20-25 tahun.
10. Analisis Data
11. Konsep Desain

### 3.2.1 Diagram Penelitian

Dalam penelitian ini, dilakukan beberapa metode guna membantu pengambilan keputusan dalam proses eksplorasi visual desain motif tekstil. Berikut merupakan alur penelitian ini,



Gambar 3.1. 1 Diagram alur perancangan ( sumber: Arrisa, 2018 )

### 3.3 Protokol Penelitian

#### 3.3.1 Observasi

Observasi dilakukan penulis dengan mendatangi 2 *retail brand* yang ada di *mall* Tunjungan Plaza Surabaya yakni Zara dan H&M. dimana keduanya menjual pakaian *ready to wear* bermotif. Hal ini bertujuan untuk mengumpulkan data dan informasi mengenai model motif seperti apa yang sedang diminati. Aspek apa saja yang biasa mempengaruhi baik dari segi kombinasi warna, bentuk, dan model pakaian.

#### 3.3.2 Kuesioner

Tujuan dari kuesioner ini mengetahui latar belakang, ketertarikan, dan pengetahuan calon target konsumen terhadap keberadaan 8 jenis kupu-kupu endemik Indonesia yang langka. Target dari kuesioner ini adalah sebanyak 50 responden dengan menggunakan media *online google form*. Sebanyak 20 pertanyaan dilampirkan dengan waktu pelaksanaan 15 September 2019 hingga 16 September 2019.

#### 3.3.3 Studi Eksperimental 1

Studi Eksperimental pertama dilakukan untuk menyusun konsep desain yang akan digunakan oleh penulis. Kemudian penulis membuat sketsa desain sebanyak 16 alternatif motif yang dikembangkan dari bentuk, corak, serta elemen pendukung seperti makanan yang terinspirasi dari 8 jenis kupu-kupu endemik Indonesia. Sebagai hipotesis yang telah ditinjau pada bab 2, penulis menerapkan konsep kriteria dalam mengeksplorasi desain motif, adapun kriteria yang diterapkan sebagai berikut:

- Gaya gambar motif yang digunakan adalah gaya gambar *vibrant digitized insect* dan *Animalia pattern*.
- Medium gambar yang digunakan adalah sketsa manual dengan pensil pada kertas A3.
- 8 jenis kupu-kupu endemik Indonesia langka sebagai objek utama.

- Terdapat objek pendukung berupa corak kupu-kupu itu sendiri dan sumber makanan dari 8 jenis kupu-kupu endemik Indonesia.
- Menggunakan pola motif acak dan simetris/searah dengan eksplorasi penulis

### 3.3.4 *Depth Interview 1*

*Depth Interview* pertama akan dibagi menjadi dua kategori narasumber dimana kategori narasumber pertama adalah seorang akademisi atau ahli motif dan corak pada dunia tekstil bagaimana kaidah-kaidah pembuatan motif untuk tekstil yaitu Dra. Urip Wahyuningsih, M.Pd seorang Dosen Desain dan Kriya Tekstil Universitas Negeri Surabaya, lalu kategori narasumber kedua adalah seorang praktisi yaitu *fashion designer* sekaligus pemilik *brand* lokal Yericho Yoshua Label yang menjual pakaian *ready to wear* dengan gaya masa kini. Selain itu ada Diniella Putriani, A.Md seorang *creative director & textile designer* dari *brand* pakaian bercorak Smitten by Pattern.

Fokus dari *interview* ini adalah untuk mendiskusikan 16 sketsa desain yang dikembangkan dari 8 jenis kupu-kupu endemik Indonesia serta menemukan kesesuaian motif dengan kaidah motif dari segi akademisi dan praktisi. Berikut protokol dari metode *Depth Interview 1*:

#### 1. *Narasumber Pertama (akademisi)*

Tabel 3.1. 2 Daftar Pertanyaan wawancara singkat untuk observasi

Narasumber	Dra. Urip Wahyuningsih, M.Pd
Usia	52 tahun
Pekerjaan/Jabatan	Dosen Desain dan Kriya Tekstil Universitas Negeri Surabaya Program Studi Tata Busana
Pendidikan Terakhir	S2
Tujuan	Mendiskusikan topik eksplorasi desain yang sedang dikembangkan oleh penulis untuk mengetahui relevansi penelitian, serta mendiskusikan 16 sketsa desain yang

	dikembangkan dari 8 jenis kupu-kupu endemik Indonesia supaya didapatkan hasil motif yang sesuai dengan kebutuhan industri tekstil.
Bidang Keahlian	Teknis dalam membuat motif corak hias dan busana
Alat Interview	<i>Handphone</i>
<i>Daftar pertanyaan Depth Interview 1 (akademisi)</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Seberapa sering Ibu menjumpai eksplorasi motif yang diangkat dari ragam kupu-kupu endemik Indonesia?</li> <li>2. Menurut Ibu seberapa penting gagasan untuk menjadikan kupu-kupu endemik Indonesia sebagai objek dalam melakukan eksplorasi desain motif tekstil?</li> <li>3. Menurut Ibu, motif tekstil digital yang bagus itu bagaimana? Hal apa saja yang perlu dilakukan untuk menciptakan motif tekstil yang baik tersebut? *Menunjukkan 16 sketsa*</li> <li>4. Bagaimana tanggapan Ibu mengenai 16 sketsa desain motif tersebut?</li> <li>5. Hal apa saja yang perlu saya perbaiki? Mohon kritik dan saran!</li> </ol>

## 2. Narasumber Kedua (praktisi)

*Tabel 3.1. 3 Daftar Pertanyaan Depth Interview 1*

Narasumber	Yericho Yoshua
Usia	22 tahun
Pekerjaan/Jabatan	<i>Fashion Designer dan Founder Yericho</i>

	Yoshua Label
Pendidikan Terakhir	S1
Tujuan	Mendiskusikan 16 sketsa desain yang dikembangkan dari 8 jenis kupu-kupu endemik Indonesia supaya didapatkan hasil motif yang sesuai dengan kebutuhan industry tekstil.
Bidang Keahlian	Mendesain pakaian dengan mengolah corak dan motif
Alat Interview	<i>Handphone</i>
<i>Daftar pertanyaan Depth Interview 1 (praktisi)</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apa saja yang perlu diperhatikan dalam membuat desain motif pada produk tekstil?</li> <li>2. Terdapatkah aturan-aturan yang membatasi penciptaan motif untuk tekstil?</li> <li>3. Bagaimana cara penerapan motif terhadap tekstil?</li> <li>4. Seberapa pentingkah motif untuk keperluan tekstil? *Menunjukkan 16 sketsa*</li> <li>5. Bagaimana menurut anda sketsa motif yang dibuat penulis?</li> </ol>

### 3. *Narasumber Ketiga (praktisi)*

*Tabel 3.1. 4 Daftar Pertanyaan Depth Interview 1*

Narasumber	Diniella Putriani, A.Md.
Usia	25 tahun
Pekerjaan/Jabatan	<i>Creative Director &amp; Textille Designer</i> dari <i>brand Smitten by Pattern</i>
Pendidikan Terakhir	S1

Tujuan	Mendiskusikan 16 sketsa desain yang dikembangkan dari 8 jenis kupu-kupu endemik Indonesia supaya didapatkan hasil motif yang sesuai dengan kebutuhan industry tekstil.
Bidang Keahlian	<i>Designer &amp; Illustrator</i> corak motif tekstil
Alat Interview	<i>Whatsapp</i>
Daftar pertanyaan <i>Depth Interview 2</i> (praktisi)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Untuk Kak Diniella sendiri dalam membuat motif, bagaimana proses/metode yang digunakan dari tahap awal hingga jadi?</li> <li>2. Biasanya output yang digunakan disajikan pada klien dalam bentuk apa? Motif dalam ubin pola atau sudah menjadi motif utuh di media kain yang sudah mempunyai ukuran meter?</li> <li>3. Saya ingin bertanya mengenai motif seamless, dari awal saya ingin membuat motif seamless, sebelumnya saya coba buat dari ubin pola namun terkesan monoton. Apakah ada saran?</li> <li>4. Pertimbangan apa saja yang diperhitungkan dalam membuat motif?</li> <li>5. Menurut kakak, motif yang bagus itu seperti apa?</li> </ol>

### 3.3.5 Studi Eksperimental 2

Studi Eksperimental 2 merupakan proses pembenahan atau merevisi desain motif yang telah didiskusikan dan dikonsultasikan dalam *Depth Interview 1*. Dalam tahap ini penulis melakukan pewarnaan dan *layout*

*secara digital* dengan menggunakan *software Adobe Photoshop* dan menghasilkan 32 ekplorasi desain motif yang dikembangkan dari 16 sketsa desain sebelumnya. Adapun kriteria yang diterapkan sebagai berikut:

- Medium gambar yang digunakan adalah manual digital dengan *software Adobe Photoshop*.
- Warna yang digunakan adalah warna natural, warna maskulin, warna feminin, dan percamouran antara ketiganya.
- 8 jenis kupu-kupu endemik Indonesia langka sebagai objek utama.
- Corak dan sumber makanan 8 jenis kupu-kupu endemik Indonesia langka sebagai objek pendukung.
- Menggunakan pola motif acak dan simetris/searah dengan eksplorasi penulis.

### 3.3.6 *Depth Interview 2*

Dalam melakukan *Depth Interview 2*, penulis mendatangi Ibu Dra. Urip Wahyuningsih, M.Pd dan Nike Jhorda yang merupakan *Owner, Research & Development*, serta *Community Manager* dari brand Pijar Benderang, guna mendiskusikan hasil studi eksperimental 2 yang telah melalui tahap revisi agar didapatkan desain terbaik, Berikut protokol dari metode *Depth Interview 2*:

#### 1. *Narasumber Pertama (akademisi)*

Tabel 3.1. 5 Daftar Pertanyaan *Depth Interview 2*

Narasumber	Dra. Urip Wahyuningsih, M.Pd.
Usia	52 tahun
Pekerjaan/Jabatan	Dosen Desain dan Kriya Tekstil Universitas Negeri Surabaya Program Studi Tata Busana
Pendidikan Terakhir	S2
Tujuan	Mendapatkan konfirmasi dari para pakar untuk melanjutkan ke tahap

	berikutnya
Bidang Keahlian	Teknis dalam membuat motif corak hias dan busana
Alat Interview	<i>Handphone</i>
Daftar pertanyaan <i>Depth Interview 2</i> (akademisi)	<p>*Menunjukkan 8 sampel hasil desain yang telah dicetak pada kain dengan ukuran 50 cm x 50 cm beserta 24 motif lain dicetak pada kertas A3 dengan total 32 motif digital.</p> <p>1. Bagaimana tanggapan ibu terhadap 32 desain motif yang telah dibuat oleh penulis?</p> <p>Hal apa saja yang perlu saya perbaiki lagi? Mohon kritik dan saran!</p>

## 2. *Narasumber Kedua (praktisi)*

Tabel 3.1. 6 Daftar Pertanyaan *Depth Interview 2*

Narasumber	Nike Jhorda Iftira, S.Ds.
Usia	24 tahun
Pekerjaan/Jabatan	<i>Owner, Research &amp; Development, serta Community Manager dari brand Pijar Benderang</i>
Pendidikan Terakhir	S1
Tujuan	Mendapatkan konfirmasi dari para pakar untuk melanjutkan ke tahap berikutnya
Bidang Keahlian	Desainer, <i>Marketing</i> , dan Riset
Alat Interview	<i>Handphone</i>
Daftar pertanyaan <i>Depth Interview 2</i> (praktisi)	*Menunjukkan 8 sampel hasil desain yang telah dicetak pada kain dengan ukuran 50 cm x 50 cm beserta 24 motif

	<p>lain dicetak pada kertas A3 dengan total 32 motif digital.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana tanggapan kakak terhadap 32 desain motif yang telah dibuat oleh penulis?</li> <li>2. Hal apa saja yang perlu saya perbaiki lagi? Mohon kritik dan saran!</li> </ol>
--	---

### 3.3.7 Studi Eksperimental 3

Penulis mengeksplorasi warna dari 32 desain motif agar memiliki pilihan warna yang lebih bervariasi. Kemudian penulis mengimplementasikan 32 hasil eksplorasi desain motif tersebut kedalam mockup untuk memprediksi pengaplikasian motif pada pakaian.

### 3.3.8 Prototyping

Menampilkan hasil desain motif akhir yang penulis coba aplikasikan pada mockup. Selain itu, penulis akan mencetak desain motif akhir pada bidang kain berukuran 50 cm x 50 cm sebagai sampel dalam metode selanjutnya.

### 3.3.9 User Testing

Dalam *user testing* ini penulis akan melakukan kuesioner langsung dengan membawa *form* pertanyaan serta prototip motif yang dicetak pada kain berukuran 50x50 cm beserta *dummy* media pendukungnya seperti *packaging* dan katalog cetak. *User Test* ini ditujukan pada 10 orang sebagai sampel dimana terdiri dari narasumber ahli dan calon target konsumen meliputi perempuan dengan rentang usia 20-25 tahun. Berikut penjabarannya:

Tabel 3.1. 7 Daftar Pertanyaan untuk kuesione ronlin

Responden	Perempuan dengan rentang usia 20-25 tahun sebanyak 10 orang sebagai sampel.
-----------	---

Tujuan	Mengetahui ketertarikan dan pendapat responden terhadap desain motif dan apakah responden tertarik untuk membeli kain/tekstil dengan desain yang telah dibuat penulis serta apakah responden cukup teredukasi dengan informasi yang disampaikan melalui media pendukung.
Output	Responden mengenal 8 jenis kupu-kupu endemik Indonesia serta bersedia membeli produk dengan desain motif yang telah dibuat oleh penulis jika diimplementasikan pada produk pakaian sesuai dengan preferensi masing-masing.
Alat	<i>Form</i> pertanyaan dan prototip hasil desain
Daftar Pertanyaan	Terlampir

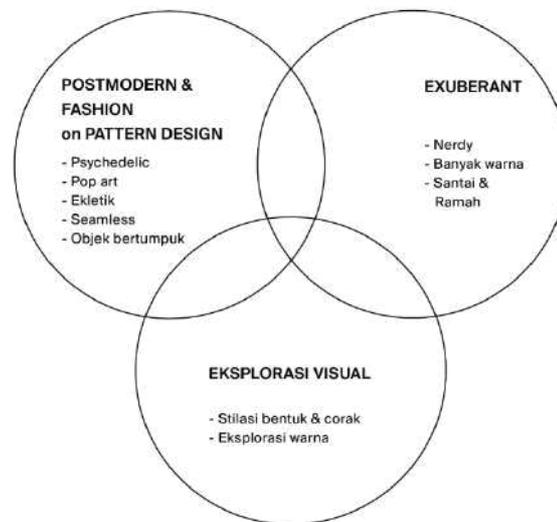
### 3.3.10 Analisis Data

Setelah melakukan serangkaian *user testing*, maka penulis mendapatkan variabel-variabel penyusun kumpulan data. Dalam sub-bab ini, kumpulan data tersebut dianalisis lalu diinterpretasi menjadi sebuah rangkuman gagasan, yang menjelaskan hasil dari proses *user testing*.

## 3.4 Konsep Visual

### 3.4.1 Gaya visual

Gaya visual yang digunakan pada eksplorasi motif ini merupakan kolaborasi dari tiga komponen yang penulis tetapkan berdasarkan hasil studi literasi yang disebut dengan *How Safri's Think as A Designer*, berikut gambarannya.



Gambar 3.1. 2 Diagram “How Safri’s Think as A Designer”  
(sumber: Arrisa, 2019)

**a. *Postmodern dan Fashion on Pattern Design***

Desian motif yang dibuat merupakan adaptasi dari gaya *postmodern* yang terkenal pada tahun 70-90 an. Karakteristik yang dimiliki oleh gaya ini antara lain memainkan banyak warna dan corak, revivalis, mengadopsi masa lampau, ekletik, *seamless*, serta banyak mengolah objek secara bertumpuk.

**b. *Exuberant***

Merupakan salah satu sub tren fesyen yang akan berkembang hingga tahun 2020 mendatang. Sesuai dengan karakteristik yang dimiliki *exuberant*, penulis ingin menampilkan kesan *nerdy* pada motif yang akan dibuat seperti memainkan banyak warna dan corak.

**c. *Eksplorasi Visual***

Terdiri dari stilasi bentuk dan corak yang dimiliki oleh 8 jenis kupu-kupu secara *freehand* dengan menggunakan *pen tablet* dan *software Adobe Photoshop*. Warna yang digunakan penulis mengadaptasi warna sesuai genre menurut Joe Hallock yakni warna natural, warna maskulin, warna feminin, dan percampuran antara ketiganya.

### 3.4.2 Skema warna

Penggunaan warna dalam eksplorasi motif bertema kupu-kupu endemik Indonesia ini adalah warna – warna yang tergolong dalam warna natural, warna maskulin, warna feminin, dan percampuran antara ketiganya. Hal ini dilakukan agar desain motif yang dihasilkan memiliki variasi warna yang dapat digunakan oleh semua jenis kelamin meskipun target utama dalam perancangan ini adalah perempuan.



Gambar 3.1. 3 Preferensi warna menurut Joe Hallock  
(sumber: [visme.co](http://visme.co))

### 3.4.3 Repetisi & Layout

Seluruh motif yang dibuat penulis dalam perancangan ini menggunakan teknik *tossed/multiple direction* mengulang dengan arah objek yang acak dan *full drop repeat* mengulang dengan arah objek yang simetris. Disusun berulang secara berdampingan kotak yang menjadi pondasi dasar pengulangan pola dengan bidang dasar 50 cm x 50 cm, lalu melakukan repetisi dengan *grid* sederhana.

### 3.4.4 Ukuran/skala

Dalam ekplorasi motif bertema kupu-kupu endemik Indonesia ini perancang menggunakan kategori skala objek motif sedang/menengah yakni berkisar lebih dari kotak  $\frac{1}{2}$  inci hingga kotak 2-4 inci. Skala sedang merupakan ukuran yang pas dan dapat menampilkan kesan elegan dan fleksibel (tidak berlebihan) bagi orang yang mengenakan pakaian bermotif. Karena tidak terlalu besar (kesan gendut) dan tidak terlalu kecil (kesan tua).

### 3.5 Rencana dan Jadwal Penelitian

Tabel 3.1. 8 Rencana Jadwal Penelitian

Metode Penelitian	Jadwal Penelitian ( per minggu )											
	1-5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Pengajuan proposal	Light Blue	Light Blue	Light Blue	Light Blue								
Studi Literatur	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow							
Kuesioner			Red	Red								
Studi Eksperimental 1					Light Green	Light Green	Light Green					
<i>Depth Interview 1</i>							Purple					
Studi Eksperimental 2							Orange	Orange				
<i>Depth Interview 2</i>								Light Green				
Studi Eksperimental 3								Blue	Blue			
<i>Prototyping</i>									Purple			
<i>User Testing)</i>									Purple	Purple		
Analisis Data											Yellow	
Final Desain												Red

*(Halaman ini sengaja dikosongkan)*

**BAB IV**  
**ANALISA HASIL RISET**

**BAB 4**  
**ANALISA HASIL RISET**

**4.1 Observasi**

Observasi dilakukan oleh penulis dalam rangka melengkapi data supaya lebih akurat dan dapat di pertanggung-jawabkan. Adapun yang diobservasi oleh penulis adalah motif pada produk tekstil apa saja yang sedang diminati oleh masyarakat. Penulis telah melakukan survey/observasi terhadap beberapa butik maupun *department store* guna menemui pattern/motif yang sedang laku di pasaran. Penulis menyimpulkan bahwasanya produk tekstil bermotif masih menjadi favorit oleh berbagai kalangan dalam memilih jenis pakaian.

*Tabel 4.1. 1 Hasil Observasi*

No	Foto Produk	Keterangan
1.		Pakaian dengan desain motif <i>seamless</i> seperti pada gambar disamping masih diminati. Perpaduan warna yang cerah dan lembut juga banyak ditemui di retail pakain yang ada di mall contohnya Zara.
2.	H&M	Moti <i>seamless</i> lain yang penulis temukan juga ada di

		<p>retail pakaian H&amp;M. selain warna cerah, perpaduan warna yang gelap atau tajam juga masih banyak peminatnya dengan jenis pakaian yang beragam khususnya pada pakaian wanita.</p>
--	---	--

#### 4.2 Kuesioner

Dalam membuat kuesioner, penulis tentunya memiliki kriteria yang disematkan untuk memperoleh target audiens yang sesuai. Target audiens yang coba dicapai penulis meliputi :

Jenis Kelamin	Diutamakan perempuan
Usia	20-25 tahun
Strata Ekonomi	Menengah-keatas
Warga Negara	Indonesia
Geografis	Domisili di kota besar seperti Jakarta, Surabaya, dll
Psikografis	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyukai fesyen</li> <li>• Menyukai <i>Art &amp; Design</i></li> <li>• Memiliki ketertarikan pada lingkungan dan kehutanan</li> <li>• Menyukai traveling</li> <li>• Memiliki ketertarikan pada social dan budaya</li> </ul>

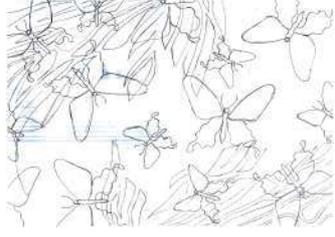
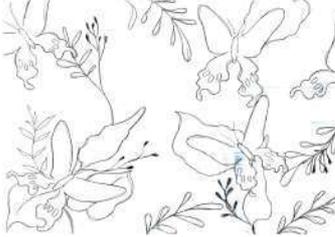
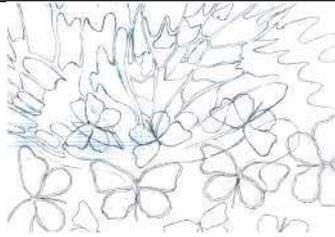
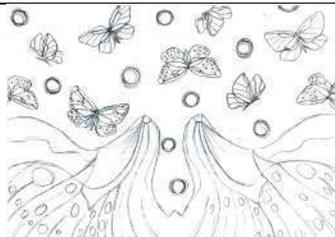
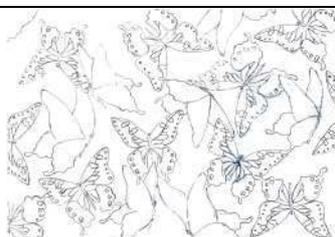
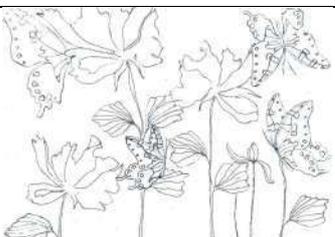
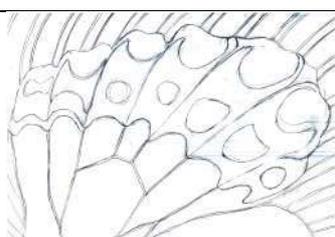
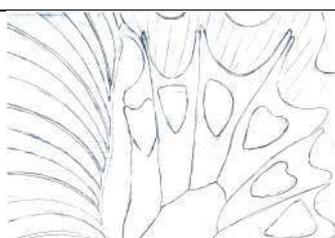
Riset kuantitatif dilakukan dalam bentuk kuesioner *digital Google form* kepada target audiens. Dari proses kuesioner, penulis menetapkan target responden sebanyak 50 orang responden, namun penulis mendapatkan lebih dari 50 orang responden, yaitu 64 orang responden. Adapun hal-hal yang lebih detail atau rigid akan dijelaskan dibawah ini.

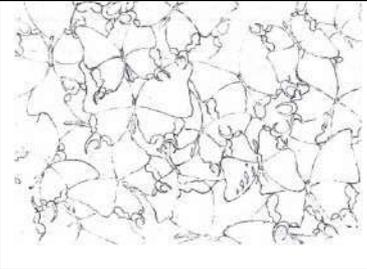
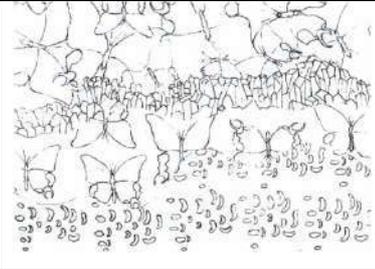
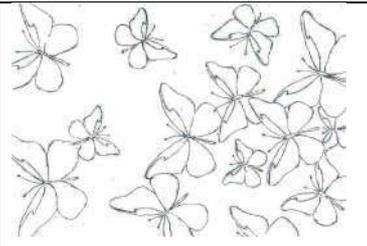
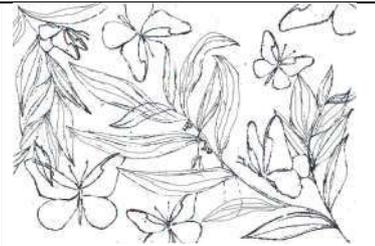
- Masyarakat masih banyak yang tidak menyadari bahwa terdapat serangga endemic Indonesia yang terancam punah.
- Masyarakat *aware* bahwa kupu-kupu mulai mengalami kepunahan.
- Masyarakat mengetahui bahwa Indonesia memiliki kupu-kupu endemic.
- Responden cenderung tidak familiar dengan 8 jenis-jenis kupu-kupu yang menjadi konten utama dalam perancangan ini.
- Responden dominan mengetahui informasi mengenai kupu-kupu endemic melalui internet.
- Masyarakat selalu memperhatikan pakaian/aksesoris yang dikenakan lawan bicara.
- Pakaian menjadi hal yang sangat diperhatikan detail oleh responden, khususnya jenis pakaian kemeja.
- Motif pada produk tekstil membuat produk tersebut lebih menarik perhatian.
- Motif dengan pola konsisten mendapat respons lebih banyak.
- Responden agaknya lebih cenderung memilih motif dengan ukuran sedang daripada besar atau kecil.
- Masyarakat tertarik jika dirancangnya gagasan membuat motif yang bertemakan kupu-kupu endemic Indonesia langka.

#### **4.3 Studi Eksperimental 1**

Penulis membuat 16 sketsa terlebih dahulu melalui gambar tangan, 1 jenis kupu-kupu menghasilkan 2 sketsa. Dimana sketsa pertama bertujuan untuk mengembangkan bentuk dan corak dari jenis kupu-kupu tersebut, sedangkan sketsa kedua mengembangkan dari bentuk (morfologi) kupu-kupu dan makanan yang dikonsumsi kupu-kupu tersebut. Sketsa ini dibuat dalam kertas A3, dimana proses pengerjaannya menggunakan pensil.

Tabel 4.1. 2 Hasil 16 sketsa studi eksperimental 1

No.	Jenis Kupu	Bentuk & Corak	Bentuk & Makanan
1.	<i>Atrophaneura palu</i>		
2.	<i>Idea Tambusisiana</i>		
3.	<i>Euploea albicosta</i>		
4.	<i>Graphium stressemanni</i>		
5.	<i>Papilio lampsacus</i>		
6.	<i>Troides helena</i>		

7.	<i>Polyura dehaani</i>		
8.	<i>Ideopsis vitrea</i>		

#### 4.4 Depth Interview 1

Setelah selesai dengan proses pada Studi Eksperimental 1, penulis melakukan asistensi kepada para pakar yang menggeluti motif dan corak pada dunia tekstil. Penulis mengasistensikan 16 sketsa yang sudah dibuat, lalu dari 16 sketsa tersebut, penulis mencari *insight* dari pakar mengenai kesesuaian kaidah-kaidah motifnya, sehingga penulis mendapatkan formula skala bidang berulang 50x50 cm. Menurut para pakar, objek bebas mau dikembangkan seperti apa. Selain itu penulis juga mendapatkan saran formula membuat motif menyebar daripada simetris, karena ketika motifnya menyebar, akan membuat produksi lebih murah (tidak boros bahan).

##### 1. Narasumber Pertama (akademisi)

Tabel 4.1. 3 Daftar Pertanyaan wawancara singkat untuk observasi

Narasumber	Dra. Urip Wahyuningsih, M.Pd
Pekerjaan/Jabatan	Dosen Desain dan Kriya Tekstil Universitas Negeri Surabaya Program Studi Tata Busana
Tujuan	Mendiskusikan topik eksplorasi desain yang sedang dikembangkan oleh penulis untuk mengetahui relevansi penelitian, serta mendiskusikan 16 sketsa desain yang dikembangkan dari 8 jenis kupu-kupu endemik Indonesia supaya didapatkan hasil motif

	yang sesuai dengan kebutuhan industri tekstil.
Hasil	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menurut pakar eksplorasi visual desain motif bertema kupu-kupu endemik Indonesia masih sangat jarang ditemui.</li> <li>2. Narasumber menyatakan bahwa perancangan penulis dalam menciptakan ekplorasi yang menjadikan kupu-kupu (fauna) endemik sebagai objek motif sangat penting dan memiliki peluang yang tinggi, karena kebutuhan dan permintaan pasar akan motif baru akan terus dibutuhkan.</li> <li>3. Motif tekstil digital dapat dikatakan baik itu menyangkut: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kualitas material kain harus sesuai dengan produk yang akan dibuat.</li> <li>• Warna cetak tidak kabur atau jelas.</li> <li>• Desain motif terkait komposisi, skala objek besar/sedang/kecil, teknik pengulangan. Tergantung siapa target audiensnya.</li> </ul> </li> <li>4. Masih banyak yang perlu dibenahi namun, hasil eksplorasinya sudah cukup baik.</li> <li>5. Ada beberapa hal yang perlu dibenahi seperti: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dibutuhkan ubin pola dalam membuat motif seamless.</li> <li>• Skala/ukuran objek lebih baik sedang tidak melebihi lebar telapak tangan orang dewasa.</li> <li>• Ukuran ubin pola, disarankan 50x50 cm agar mudah dilayout dan motifnya lebih terlihat variasi objek lebih terlihat.</li> <li>• Layouting/peletakan disarankan acak agar produksi lebih murah (tidak boros bahan).</li> </ul> </li> </ol>

## 2. Narasumber Kedua (praktisi)

Tabel 4.1. 4 Daftar Pertanyaan Depth Interview 1

Narasumber	Yericho Yoshua
Pekerjaan/Jabatan	<i>Fashion Designer</i> dan <i>Founder</i> Yericho Yoshua Label
Tujuan	Mendiskusikan 16 sketsa desain yang dikembangkan dari 8 jenis kupu-kupu endemik Indonesia supaya didapatkan hasil motif yang sesuai dengan kebutuhan industry tekstil.
Hasil	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Kuncinya memainkan teknik peletakan, skala, dan warna.</li><li>2. Bentuk atau gaya desain tidak terlalu menentukan.</li><li>3. Semakin rumit motif maka semakin mahal harga jualnya,</li><li>4. Tidak ada batasan dalam membuat/mendesain sebuah motif. Salah satunya pada era milenial ketentuan khusus seseorang harus memilih warna pakaian sesuai dengan warna kulit sudah tidak terlalu diutamakan.</li><li>5. Orang memakai motif untuk meningkatkan nilai yang mereka miliki. Ada kesan yang ingin ditampilkan pada saat menggunakan pakaian bermotif. Seperti kesan kalem, <i>glamour</i>, kurus, berisi, dll.</li><li>6. Motif sangat penting adanya untuk keperluan tekstil,</li><li>7. Motif menjadi salah satu inspirasi dalam membuat sebuah inovasi pada dunia fesyen. Tanpa adanya motif, industri tekstil dan fesyen tidak akan berkembang.</li><li>8. Alternatif yang dibuat cukup beragam namun,</li></ol>

	<p>masih bisa dikembangkan lagi agar lebih bervariasi. Coba background diberi isian agar tidak seperti motif murah pada beberapa desain dan ketika nanti sudah masuk proses digitalisasi dan pewarnaan hasilnya akan lebih terlihat.</p>
--	--

### 3. Narasumber Ketiga (praktisi)

Tabel 4.1. 5 Daftar Pertanyaan Depth Interview 1

Narasumber	Diniella Putriani, A.Md.
Pekerjaan/Jabatan	<i>Creative Director &amp; Textille Designer</i> dari brand Smitten by Pattern
Tujuan	Mendiskusikan 16 sketsa desain yang dikembangkan dari 8 jenis kupu-kupu endemik Indonesia supaya didapatkan hasil motif yang sesuai dengan kebutuhan industry tekstil.
Hasil	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Brainstorming ide - mendiskusikan tema apa yang akan diangkat  Memutuskan dalam media apa motif akan dibuat (product line-up).  Sketsa motif.  Eksplorasi sketsa secara digital (tracing &amp; coloring)  Layout motif dalam ubin pola  Sampling warna.  Produksi massal.</li> <li>2. Tergantung permintaan konsumen. Bisa dalam bentuk ubin pola, bisa dalam bentuk file produk yang telah jadi seperti <i>scarf</i>.</li> <li>3. Untuk seamless hanya membutuhkan ketrampilan dalam mengkombinasikan bentuk saja.</li> <li>4. Motif seamless umumnya digunakan untuk</li> </ol>

	<p>keperluan target pasar ready to wear maupun pasar masal.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>5. Perlu diperhatikan pemilihan warna pada pola dengan keperluan target audiens.</li> <li>6. Diperlukan mockup untuk menguji desain pola yang dihasilkan.</li> <li>7. Pola dengan arah acak/menyebar lebih tidak membosankan dari pola simetris.</li> <li>8. Tiap karya pasti memiliki keunikan jika dari segi tehnik, suatu karya seni rupa bisa dinilai bagus jika perpaduan warna terlihat harmonis dan juga bisa dinilai dari tingkat kerapiannya.</li> </ol>
--	--



Gambar 4.1. 1 Dokumentasi bersama narasumber Depth Interview 1 (sumber: Arrisa,2019)

#### 4.5 Studi Eksperimental 2

Setelah mendapatkan data dari proses sebelumnya, penulis mengaplikasikan formula yang telah direkomendasikan oleh para pakar untuk membuat motif digital, berikut hasil penjabarannya:

- Bidang layout untuk membuat ubin pola adalah 50x50 cm
- Skala objek berukuran sedang tidak melebihi telapak tangan
- Medium gambar yang digunakan adalah manual digital dengan *software Adobe Photoshop*.

- Warna yang digunakan adalah warna natural, warna maskulin, warna feminin, dan percamouran antara ketiganya.
- 8 jenis kupu-kupu endemik Indonesia langka sebagai objek utama.
- Corak dan sumber makanan 8 jenis kupu-kupu endemik Indonesia langka sebagai objek pendukung.
- *Diutamakan* menggunakan pola motif acak dan beberapa pola simetris/searah dengan eksplorasi penulis.

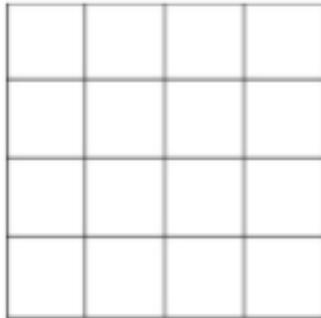
Formula diatas merupakan pedoman penulis dalam melakukan studi eksperimental yang kedua yakni. digitalisasi dari 16 sketsa tangan tersebut menjadi 32 sketsa digital. Anggapan utama dari proses ini adalah tiap sketsa dari 16 sketsa yang sudah dibuat, berkembang menjadi 1 sketsa lagi, begitu seterusnya berlaku pada tiap-tiap sketsa hingga terdapat 32 sketsa digital.



Gambar 4.1. 2 *Atrophaneura palu* sebagai contoh eksperimental 2  
(sumber : <http://www.iucnredlist.org>)



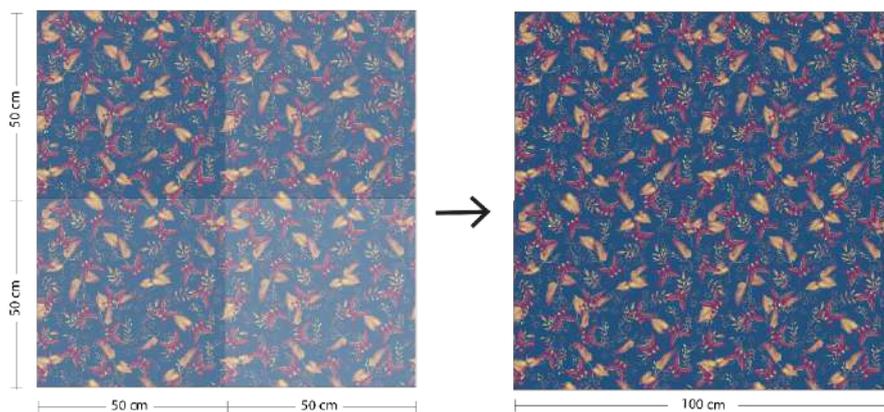
Gambar 4.1. 3 Digitalisasi Objek  
(sumber: Arrisa,2019)



Gambar 4.1. 4 Layout untuk motif *Atrophaneura palu*  
( sumber: Arrisa,2019 )

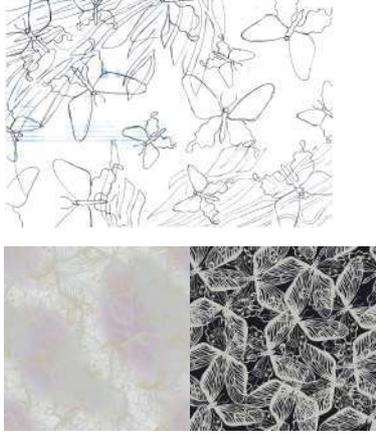
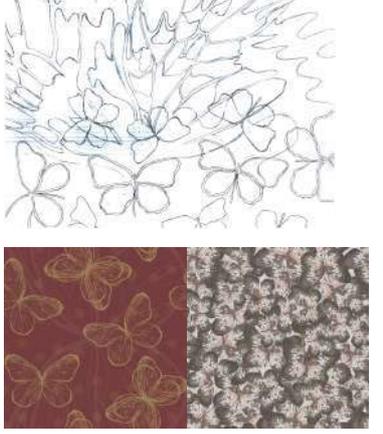
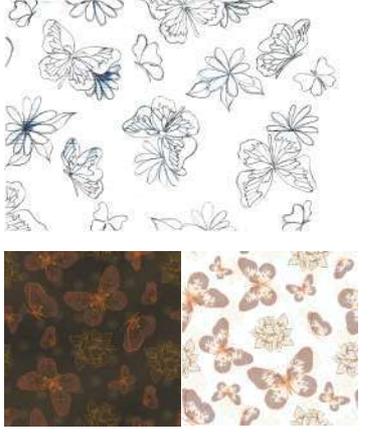
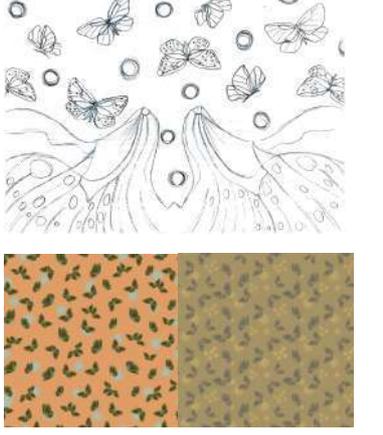
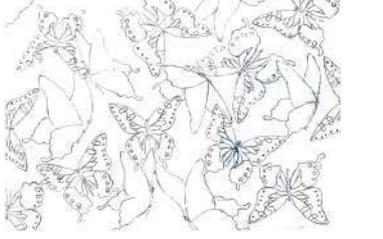
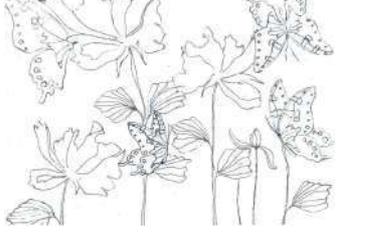


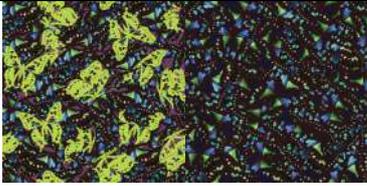
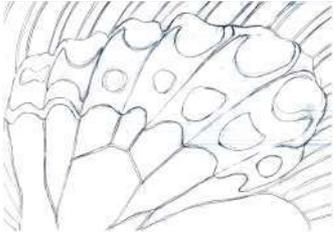
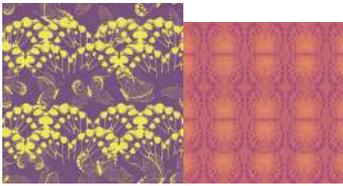
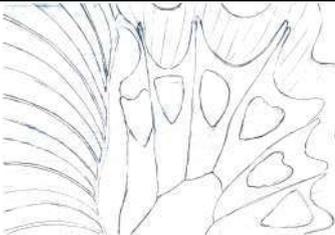
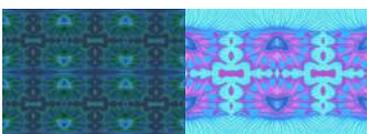
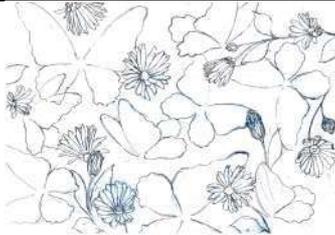
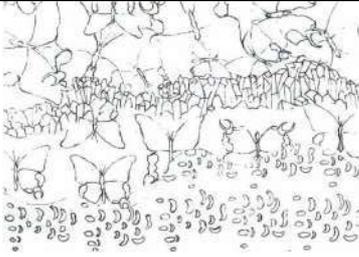
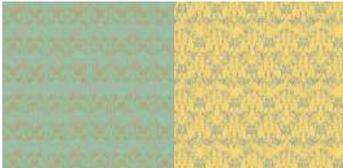
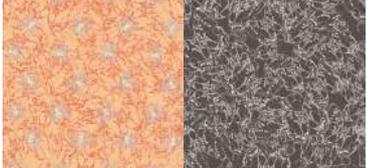
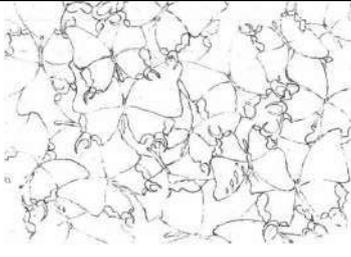
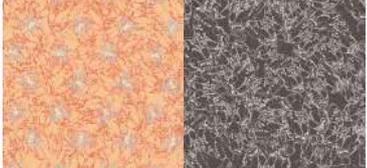
Gambar 4.1. 5 Hasil kotak pola dengan bidang ukuran 50x50 cm  
( sumber: Arrisa, 2019 )

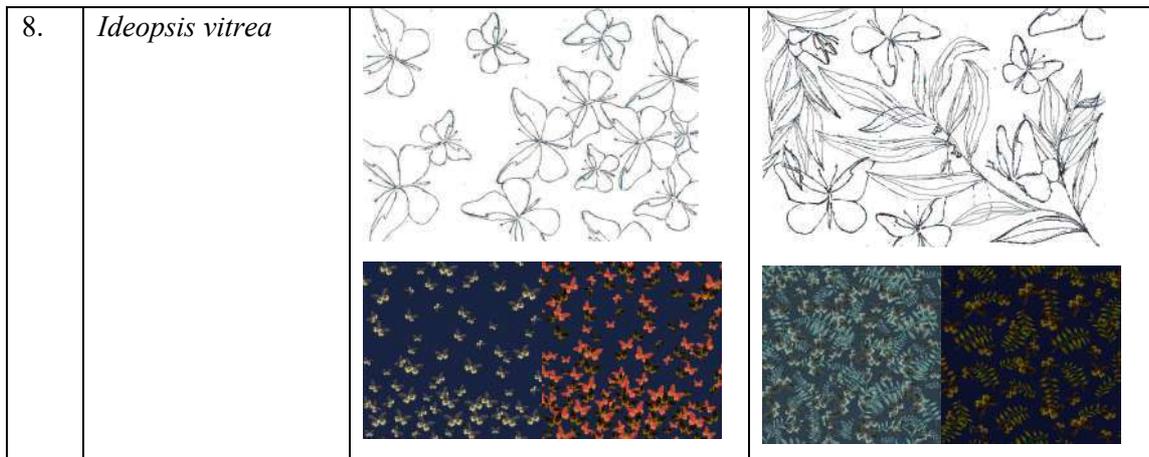


Gambar 4.1. 6 Hasil kotak pola dengan bidang ukuran 50x50 cm  
( sumber: Arrisa, 2019 )

Tabel 4.1. 6 Hasil 32 digitalisasi motif studi eksperimental 2

No.	Jenis Kupu	Bentuk & Corak	Bentuk & Makanan
1.	<i>Atrophaneura palu</i>		
2.	<i>Idea Tambusisiana</i>		
3.	<i>Euploea albicosta</i>		
4.	<i>Graphium stressemanni</i>		

			
5.	<i>Papilio lampsacus</i>	  	 
6.	<i>Troides helena</i>	  	 
7.	<i>Polyura dehaani</i>	  	 



#### 4.6 *Depth Interview 2*

Dalam melakukan *Depth Interview 2*, penulis mendatangi pakar yang telah ditentukan, guna mengasistensikan hasil digitalisasi 32 motif yang sudah tersemat pada bidang ber-skala 50x50 cm. Dari 32 motif yang sudah dibuat, kedua pakar menyepakati bahwasanya desain motif sudah cukup baik dan bisa dilanjutkan ke tahap studi eksperimental 3, dimana dalam proses tersebut akan ada permainan warna yang lebih kompleks.

##### 1. Narasumber Pertama (akademisi)

Tabel 4.1. 7 Hasil *Depth Interview 2*

Narasumber	Dra. Urip Wahyuningsih, M.Pd.
Pekerjaan/Jabatan	Dosen Desain dan Kriya Tekstil Universitas Negeri Surabaya Program Studi Tata Busana
Tujuan	Mendapatkan konfirmasi dari para pakar untuk melanjutkan ke tahap berikutnya.
Hasil	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menurut pakar motif yang dibuat sudah cukup beragam.</li> <li>2. Kupu-kupu tetap terlihat/terbaca meski telah melalui eksplorasi.</li> <li>3. Kombinasi warna yang dibuat tidak terkesan murah.</li> <li>4. Pola motif acak lebih bervariasi dan tidak membosankan.</li> </ol>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>5. Skala sedang sudah cocok menjadi pilihan.</li> <li>6. Menurut pakar perlu dibuatnya alternative warna untuk tiap motif.</li> </ol>
--	--

## 2. Narasumber Kedua (praktisi)

*Tabel 4.1. 8 Hasil Depth Interview 2*

Narasumber	Nike Jhorda Ifira
Pekerjaan/Jabatan	<i>Owner, Research &amp; Development, serta Community Manager dari brand Pijar Benderang</i>
Tujuan	Mendapatkan konfirmasi dari para pakar untuk melanjutkan ke tahap berikutnya.
Hasil	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menurut narasumber visual kupu-kupu yang dibuat oleh penulis bagus dan unik.</li> <li>2. Warna-warna yang dibuat juga mewakili tren masa kini.</li> <li>3. Motif yang dibuat tidak pasaran dan dapat bersaing di pasar.</li> <li>4. Menurut pakar pilihan warna masih bisa diperkaya lagi tapi keseluruhan sudah sangat cukup.</li> </ol>

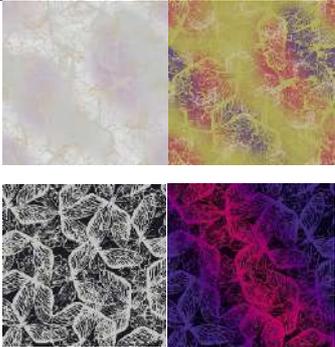


*Gambar 4.1. 7 Dokumentasi bersama narasumber Depth Interview 2 (sumber: Arrisa, 2019)*

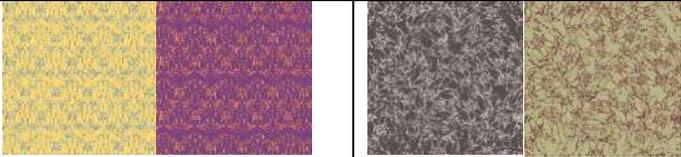
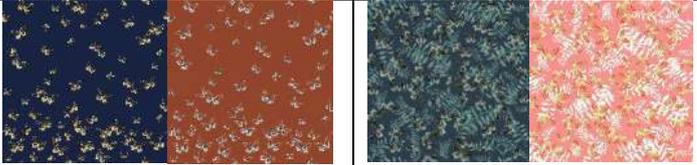
#### 4.7 Studi Eksperimental 3

Penulis membuat pengembangan warna menjadi 64 motif, hal ini dilakukan dengan cara merunut dari 32 motif digital yang sudah ada sebelumnya, 1 desain motif pada bidang 50x50 cm di-breakdown menjadi 2 macam warna, begitu pula pada desain motif yang lain. Selain itu penulis juga menyesuaikan layouting dengan desain motif yang sudah ada. Kemudian penulis mengimplementasikan 32 hasil eksplorasi desain motif tersebut kedalam mockup untuk memprediksi pengaplikasian motif pada pakaian wanita.

Tabel 4.1. 9 Hasil 64 motif eksplorasi studi eksperimental 3

No.	Jenis Kupu	Bentuk & Corak	Bentuk & Makanan
1.	<i>Atrophaneura palu</i>		
2.	<i>Idea Tambusisiana</i>		
3.	<i>Euploea albicosta</i>		

4.	<i>Graphium stressemanni</i>		
5.	<i>Papilio lampsacus</i>		
6.	<i>Troides helena</i>		
7.	<i>Polyura dehaani</i>		

		
8.	<i>Ideopsis vitrea</i>	 

#### 4.8 Prototyping

Pada proses prototyping, penulis mencetak motif pada beberapa jenis kain dalam bidang 50x50 cm, selanjutnya penulis melakukan proses mock-up pada foto yang telah tersedia (tertera pada gambar) guna mengetahui perkiraan implementasi desain motif pada pakaian. Selain itu, produksi media pendukung seperti packaging dan buku katalog juga dilakukan penulis dalam tahapan ini, dimana hasil-hasil prototyping telah tertera dalam gambar.

Tabel 4.1. 10 Hasil Prototyping

Prototip Motif Kain	
---------------------	--

Prototip Kemasan	
Prototip Katalog	

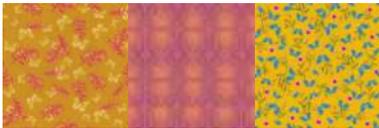
#### 4.9 User Testing

Tahap ini merupakan tahap menguji minat calon target terhadap apa yang penulis buat, dimana 10 orang dipilih menjadi sample narasumber, antara lain, Ibu Dra. Urip Wahyuningsih, M.Pd, Nike Jhorda, Yericco Yoshua, dan sisanya merupakan target pasar yang mewakili khalayak luas. User testing menjadi tahapan yang cukup pening dikarenakan pada tahap ini, penulis bersentuhan langsung dengan target pasar dari penelitian yang disusun. Adapun hasil yang didapatkan adalah para *user* yang disodori formulir pertanyaan, sebagai besar menganggap bahwasanya produk yang dibuat penulis adalah produk layak jual dan diminati pasar. Para *user* cukup teredukasi dengan informasi yang disampaikan melalui media pendukung seperti informasi 8 jenis kupu-kupu yang berada pada katalog cetak dan katalog online yang bias diakses melalui QR code yang terletak pada *brand tag* produk. Berikut hasil dari *user testing* (data dari *user testing* terlampir).

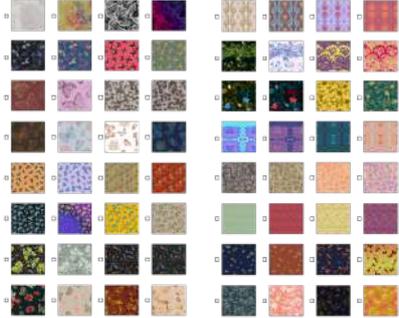
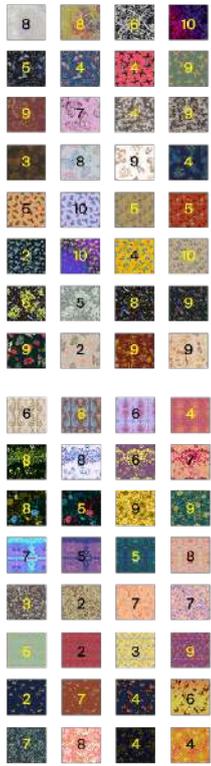
Tabel 4.1. 11 Hasil user testing

No.	Pertanyaan	Persentase	Keterangan
1.	Rata-rata Pengeluaran / Bulan: a. < Rp. 1.500.000 b. Rp. 1.500.000 - Rp. 3.000.000 c. Rp. 3.000.000 - Rp. 4.500.000 d. Rp. 4.500.000 - Rp. 6.500.000 e. > Rp 6.500.100	a:1 user b:2 user c:5 user d:1 user e:1 user	Dari opsi jawaban yg dibuat oleh penulis dapat diketahui bahwasanya besar pengeluaran responden rata-ratanya adalah 3 jutaan. Hal ini dibuktikan dari separuh jumlah user memilih opsi jawaban C.
2.	Rata-rata Pemasukan / Bulan : a. < Rp. 2.000.000 b. Rp. 2.000.000 - Rp. 4.000.000 c. Rp. 4.000.000 - Rp. 6.000.000 d. Rp. 6.000.100 - Rp. 8.000.000 e. > Rp. 8.000.100	a:- b:3 user c:3 user d:4 user e:-	Dari opsi jawaban yg dibuat oleh penulis dapat diketahui bahwasanya penghasilan mayoritas user adalah sebesar 6 hingga 8 juta rupiah
3.	Ketertarikan: <i>*boleh memilih lebih dari satu</i> <input type="checkbox"/> Fashion <input type="checkbox"/> Art and design <input type="checkbox"/> Lingkungan & kehutanan <input type="checkbox"/> Traveling <input type="checkbox"/> Sosial & Budaya Lainnya.....	fashion: 9 art & design: 8 lingkungan & kehutanan: 3 traveling: 5 sosial budaya: 4 lainnya: -	Data jawaban dari pertanyaan disamping menunjukkan bahwasanya peminati fashion mendominasi atas opsi minat lainnya
4.	Saat berinteraksi dengan orang lain, responden memperhatikan pakaian/aksesoris yang dikenakan lawan bicara responden? a. Ya b. Tidak	a:10 user b:-	Dalam hal ini seluruh responden/user sama-sama sepakat bahwasanya saat berinteraksi dengan orang lain, responden memperhatikan pakaian/aksesoris yang dikenakan lawan bicara responden
5.	Produk tekstil manakah yang paling sering responden perhatikan dari penampilan seseorang? <i>*boleh memilih lebih dari satu</i> <input type="checkbox"/> Kemeja <input type="checkbox"/> Blouse <input type="checkbox"/> Outer <input type="checkbox"/> Scarf <input type="checkbox"/> Bawahan (kulot dan atau rok)	kemeja :7 user blouse :7 user outer :8 user scarf :5 user bawahan :4 user	Dalam hal ini, presentase dari pilihan user cukup bersaing, hal ini dikarenakan pertanyaan disamping merupakan multiple choice, dimana data didapatkan bahwasanya outer menjadi pilihan pakaian yang paling diminati, selanjutnya baru adalah blus dan kemeja.
6.	Pakaian yang dikenakan lawan bicara menjadi hal yang responden perhatikan secara lebih detail ketika pakaian tersebut menarik perhatian responden? a. Ya b. Tidak	a:10 user b:-	Besarnya jumlah penjawab opsi A dalam pertanyaan disamping, mengindikasikan bahwasanya semua user sepakat untuk berpersepsi jika pakaian yang dikenakan lawan bicara menjadi hal yang responden perhatikan secara lebih detail ketika pakaian tersebut menarik perhatian responden. Seluruh respon (10 user) memilih opsi A.
7.	Motif pada produk tekstil membuat produk tersebut lebih menarik perhatian responden? a. Ya b. Tidak	a:10 user b:-	Dalam hal ini motif pada produk tekstil membuat produk tersebut lebih menarik perhatian responden. Opsi A mendominasi telak dengan populasi 10 user memilih.
8.	Jenis motif manakah yang paling responden minati dan membuat	a:8 user b:2 user	Motif dengan pola konsisten (jawaban A) menjadi favorit para user dengan

	<p>responden memperhatikan nya secara lebih intensif?</p> <p>a. <b>Motif dengan pola konsisten</b>, adalah motif yang mempunyai pengulangan pola konsisten disepanjang permukaan kain tanpa variasi pinggiran atau bagian tertentu yang berbeda. pattern jenis ini biasa kita temui pada vintage shirt, hawaian shirt, dan lain sebagainya.</p>  <p>b. <b>Motif dengan variasi</b>, adalah motif yang mempunyai pengulangan menyambung disepanjang permukaan kain, namun terdapat variasi di pinggiran kain atau bagian tertentu yang berbeda sama halnya seperti motif batik. Motif ini terkadang juga memiliki ruang kosong pada beberapa bagian</p> 		<p>perolehan persentase pemilih sebesar 8 dari 10 orang user, dimana dua lainnya memilih motif dengan variasi (jawaban B)</p>
<p><i>*Melampirkan hasil prototype 1 (motif print pada kain 50x50 cm)</i></p>			
<p>9.</p>	<p>Berdasarkan desain motif yang telah dibuat tersebut, apakah skala/ukuran objek sudah pas?</p> <p>a. Ya b. Tidak</p>	<p>a:10 user b:-</p>	<p>Semua user (10 user) berpendapat bahwasanya prototip yang telah dibuat oleh penulis merupakan prototip yang secara skala/ukuran objek sudah dirasa pas.</p>
<p>10.</p>	<p>Berdasarkan desain motif yang telah dibuat tersebut, apakah perpaduan warna yang dibuat sudah pas?</p> <p>a. Ya b. Tidak</p>	<p>a:10 user b:-</p>	<p>Perpaduan warna disepakati 10 user dalam tahap user-testing dengan jawaban A, yaitu 'ya', perpaduan warna dianggap sudah pas.</p>
<p>11.</p>	<p><i>Tone</i> warna motif manakah yang responden minati dan membuat responden memperhatikannya secara lebih intensif?</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Warna natural/asli kupu-kupu</b>, <i>tone</i> warnanya yang netral dengan saturasi warna rendah-normal, seperti <i>earth tone color</i> (putih, abu-abu, hijau, kuning, hitam, dan coklat)</p>	<p>natural :9 user maskulin :7 user feminin :3 user campuran :6 user</p>	<p>Menurut pada pertanyaan disamping, dapat diklasifikasikan bahwasanya pertanyaan ini tergolong <i>multiple choice</i>, sehingga data yang didapat adalah 9 user memilih 'natural' dalam hal <i>tone</i> warna yang diminati user. Selanjutnya data disusul dengan keberadaan jawaban 'maskulin' yang mendominasi kedua setelah warna natural.</p>

 <p><input type="checkbox"/> <b>Warna maskulin</b>, merupakan warna gelap atau warna tajam</p>  <p><input type="checkbox"/> <b>Warna feminin</b>, merupakan warna cerah atau warna lembut</p>  <p><input type="checkbox"/> Perpaduan antara ketiga hal diatas</p> 			
<p><i>*Melampirkan hasil prototype 1 (motif print pada kain 50x50 cm)</i></p>			
12.	<p>Apakah responden paham dan mendapat cukup informasi atas tema utama penelitian yang dikemas dalam motif kain beserta media pendukungnya?</p> <p>a. Ya b. Tidak</p>	<p>a:10 user b:-</p>	<p>User dirasa penulis cukup memahami apa tema utama penelitian yang dikemas dalam motif kain beserta media pendukungnya, hal ini ditunjukkan dari data yang didapatkan, yaitu seluruh user memilih opsi jawaban A dalam pertanyaan disamping.</p>
13.	<p>Apakah responden bersedia mengeluarkan uang untuk membeli kain dengan desain motif yang dibuat oleh peneliti?</p> <p>a. Ya b. Tidak</p>	<p>a:10 user b:-</p>	<p>Responden bersedia mengeluarkan uang untuk membeli kain dengan desain motif yang dibuat oleh penulis, hal ini ditunjukkan dengan kesediaan 10 user (semua) untuk membeli kain dengan desain motif yang dibuat oleh penulis.</p>
14.	<p>Motif non-tradisional lebih universal penggunaannya dibandingkan motif tradisional sehingga lebih fleksibel digunakan untuk berbagai kegiatan/acara.</p> <p>a. Setuju b. Tidak setuju</p>	<p>a:10 user b:-</p>	<p>Seluruh user dalam tahapan ini sepakat bahwasanya motif non-tradisional lebih universal penggunaannya dibandingkan motif tradisional sehingga lebih fleksibel digunakan untuk berbagai kegiatan/acara. 10 user menjadi dominasi dalam jawaban opsi A.</p>

15. Dari motif yang telah peneliti buat, motif mana saja yang responden sukai atau minati? *\*boleh memilih lebih dari satu (pilihan motif ada pada halaman selanjutnya*

Responden atau user pada tahapan ini menyukai motif-motif sesuai dengan apa yang tertera disamping, adapun pertanyaannya adalah berisikan opsi jawaban multiple choice (lebih dari 1 jawaban boleh).



Gambar 4.1. 8 Dokumentasi user test dengan narasumber ahli  
(sumber: Arrisa, 2019)





Gambar 4.1. 9 Dokumentasi user test dengan calon target pasar  
(sumber: Arrisa,2019)

#### 4.10 Expert Review

Dalam tahapan ini, peneliti melakukan sebuah proses yang melibatkan seorang pakar untuk memberikan feedback bagi karya peneliti. Yaitu Diniella Putriani yang merupakan seorang *Creative Director & Textille Designer* dari brand *Smitten by Pattern*. Hal ini bertujuan untuk mengklasifikasikan *pros & cons* dari hasil perancangan ini. Dengan adanya klasifikasi tersebut, diharapkan perancangan ini bisa menjadi perancangan yang sifatnya, dapat dikembangkan menjadi sebuah inovasi. Diniella menjadi *expert* yang dipilih peneliti untuk memberikan penilaian berupa klasifikasi *pros & cons*, berikut rekap data yang ditampilkan:

Tabel 4.1. 12 Pros & Cons hasil expert review

Pros	Cons
Memiliki banyak opsi desain motif yang dirancang.	Banyaknya opsi desain motif membuat karya menjadi kurang otentik.
Implementasi desain motif pada produk ready to wear cukup variatif.	Terbatasnya pengembangan inovasi dalam membuat produk.
Desain yang dibuat sudah cukup memenuhi kebutuhan target audiens, yakni usia 20-25 tahun.	Terdapat golongan diluar spesifikasi target audiens, yang kemungkinan besar berminat terhadap desain motif yang dibuat.
Layout yang diaplikasikan pada proses pembuatan motif, sudah	Layout desain motif seharusnya masih bisa dikembangkan pada gaya lainnya.

cukup mewakili kaidah layout motif yang ada.	
Pemilihan konten yang terbilang baru dan segar.	Tidak menutup kemungkinan nantinya bakal terdapat tema lain yang bisa diangkat.

#### 4.11 Analisis Data

Tahapan-tahapan seperti *depth interview*, kuesioner, serta *user-testing* merupakan tahapan yang melibatkan pihak luar secara langsung, seperti para ahli yang menggeluti industri motif dan tekstil, akademisi, hingga calon target audiens dari latar belakang lainnya. Hal ini menyebabkan adanya validasi data berdasarkan kondisi lapangan.

Dilihat dari beberapa tahapan tersebut, contohnya kuesioner, penulis mendapatkan data bahwasanya peminat fesyen yang ditawarkan penulis, mayoritas adalah dari gender perempuan, meskipun terdapat laki-laki, namun persentasenya sangat sedikit. Hal ini berhubungan dengan target audiens yang penulis harapkan, yaitu penulis berekspektasi peminat perempuan akan mendominasi.

Selanjutnya, tahapan yang paling signifikan adalah *user-testing*, dimana penulis melakukan tes secara langsung terhadap *user*, dimana definisi dari user adalah mereka yang ditetapkan penulis sebagai calon target pasar secara rigid. Hal yang membedakan dengan responden dari tahap kuesioner adalah, pada tahap *user-testing*, penulis melakukan sortir terlebih dahulu terhadap responden yang akan dijadikan sampel target pasar. Adapun responden yang terkumpul merupakan gabungan dari beberapa latar belakang yang berbeda dengan ketertarikan yang sama, serta dengan strata ekonomi yang telah diklasifikasikan pula sebagai 'cukup berada'. Responden pada tahap *user-testing* meliputi pakar atau akademisi, desainer fashion, owner majalah fashion, hingga pegawai swasta dan freelancer.

Dari tahap ini, penulis mendapatkan data bahwasanya para *user* cukup tereduksi dengan informasi yang disampaikan melalui media pendukung seperti informasi 8 jenis kupu-kupu yang berada pada katalog cetak dan katalog online yang bisa diakses melalui QR code yang terletak pada *brand tag* produk, selain itu responden/*user* juga menganggap bahwasanya produk yang dibuat penulis adalah produk layak jual dan diminati pasar, hal ini ditunjukkan dengan keputusan mereka yang menyatakan bahwa user akan mengeluarkan uangnya untuk membeli produk jadi buatan penulis.

**BAB V**  
**KONSEP DAN**  
**IMPLEMENTASI DESAIN**

## **BAB 5**

### **KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN**

#### **5.1 Deskripsi Perancangan**

Eksplorasi visual desain motif tekstil bertema insekta endemik Indonesia ini bertujuan untuk mengenalkan 8 jenis kupu-kupu endemik Indonesia pada masyarakat melalui eksplorasi desain motif pada media kain. Perancangan ini dibuat karena Indonesia memiliki beberapa jenis insekta endemik yakni kupu-kupu sebanyak 8 jenis yang belum dikenal oleh masyarakat luas. Selain endemik, kupu-kupu tersebut terancam mengalami kelangkaan bahkan beberapa telah dinyatakan punah dikarenakan masih adanya perburuan liar untuk kepentingan perdagangan serta kehilangan habitat juga dapat berpengaruh.

Eksplorasi motif tekstil tersebut ditentukan melalui hasil riset dan analisa yang dilakukan melalui observasi langsung dan observasi non-partisipatoris melalui literatur. Kemudian dari hasil tersebut dilakukan tahap eksperimen guna menuangkan konsep awal yang dikembangkan dari ciri fisik insekta, corak, dan wujud makanannya. Selanjutnya hasil eksperimen akan dikonsultasikan dengan pakar yang mendalami motif pada kain tekstil fesyen yang kemudian dikembangkan lagi melalui tahap eksperimen kedua. Hasil dari eksperimen kedua akan dikonsultasikan kembali pada para pakar. Tahapan selanjutnya, penulis melakukan eksplorasi desain akhir hingga menghasilkan prototipe yang akan digunakan sebagai bahan *user testing* pada 10 orang dengan ketertarikan tertentu dan memiliki rentang usia 20-25 tahun sebagai sampel.

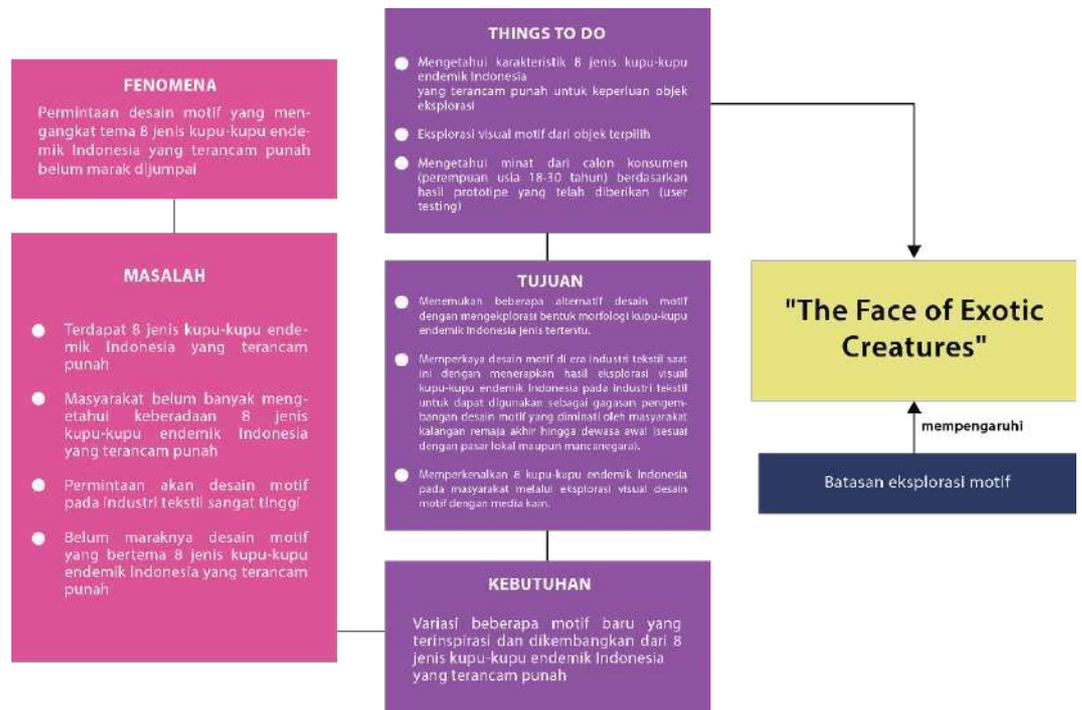
#### **5.2 Konsep Desain**

##### **5.2.1 *Big Idea***

Konsep eksplorasi visual desain motif ini ditentukan dari hasil analisa yang telah dilakukan penulis sebelumnya. Penggabungan informasi yang didapatkan penulis saat observasi, studi ekperimental, *indepth*

*interview*, serta *user testing* menjadi acuan utama dalam proses mengeksplorasi desain motif tekstil bertema kupu-kupu endemik Indonesia.

Mengusung konsep “*The Face of Exotic Creatures*” dimana “*The Face*” sendiri merupakan visualisasi keindahan yang dimiliki oleh 8 jenis kupu-kupu endemik Indonesia yang mulai mengalami kepunahan akibat perburuan, perdagangan, hingga kehilangan habitat aslinya. Sedangkan “*Exotic Creatures*” memiliki makna bahwa kehadiran insekta endemik Indonesia ini istimewa dan belum banyaknya masyarakat yang mengetahui atau bahkan menjadi asing bagi sebagian orang. Sehingga, tujuan dari eksplorasi motif ini adalah untuk menemukan beberapa alternatif desain motif dengan mengeksplorasi bentuk morfologi kupu-kupu guna memperkaya desain motif di era industri tekstil saat ini. Selain itu, manfaat dari penelitian ini adalah mengenalkan 8 jenis kupu-kupu endemik Indonesia kepada masyarakat, bahwa kupu-kupu tersebut memiliki keindahan yang penulis coba tuangkan dalam beberapa pilihan desain motif kain yang baru. Melihat permintaan motif akan terus dibutuhkan karena setiap tahun keanekaragaman motif akan terus bertambah dan berganti dengan mengangkat topik yang berbeda. Pelaku industri tekstil akan terus berinovasi untuk membuat motif yang memiliki ciri khas tertentu. Sehingga, penulis mencoba untuk hadir berkontribusi dalam membuat eksplorasi desain motif dengan konsep tersebut.



Gambar 5.1. 1 Bagan Konsep desain (sumber: Arrisa, 2019)

## 5.2.2 Luaran Perancangan

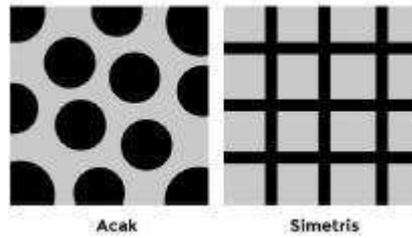
Luaran perancangan atau *output* dari eksplorasi ini adalah 32 desain motif dan 32 alternatif pilihan warna bertema 8 jenis kupu-kupu endemik Indonesia. Beberapa alternatif desain motif ini akan diaplikasikan pada kain yang melalui proses *digital printing*. Selain prototip kain bermotif, perancangan ini juga menghasilkan kemasan serta beberapa keperluan pendukung pameran yang dikemas dengan *branding* seperti, katalog untuk memudahkan audiens dalam memilih motif kain yang diinginkan. Katalog tersebut akan berisi informasi perihal 8 jenis kupu-kupu, 64 pilihan motif, serta *lookbook* beberapa motif yang diimplementasikan pada produk pakaian dan diperagakan oleh model yang menggambarkan target audiens dari perancangan ini.

## 5.3 Kriteria Desain

### 5.3.1 Batasan Eksplorasi Motif

Perancangan ini memiliki tujuan untuk menghasilkan motif baru yang memperkaya kebutuhan desain motif dalam industri tekstil dengan mengeksplorasi karakteristik yang dimiliki oleh 8 jenis kupu-kupu endemik Indonesia yakni dengan menggunakan kaidah permotifan dan teknik pengulangan motif yang beragam. Berdasarkan hasil observasi serta *depth interview* dengan beberapa pakar motif tekstil dan fesyen, didapatkan beberapa hal yang harus diperhatikan dalam membuat sebuah motif untuk keperluan tekstil.

1. Penggunaan teknik pengulangan/layout pola motif yang bervariasi. Jika menurut hasil riset, teknik peletakan motif yang paling diminati secara umum adalah *tossed/multiple direction* dan *full drop repeat*. Pengulangan jenis ini terjadi ketika objek motif disusun acak menghadap ke segala arah dan disusun sejajar baik secara vertikal atau horizontal dengan ubin pola ditempatkan tepat di sebelah, di atas, atau di bawah. Pada eksplorasi ini penulis menggunakan perangkat lunak komputer *Adobe Photoshop CS6* sebagai media layout dan proses digitalisasi hingga menjadi sebuah motif final. Berdasarkan karakteristik bagian tumbuhan yang dipilih, hal ini mempengaruhi tata letak pola. layout terbagi menjadi 2 kelompok dasar yaitu pola yang disusun secara acak/serak/menyebar dan simetris dengan kombinasi ukuran yang beragam.
2. karakteristik bagian tumbuhan yang dipilih, mempengaruhi tata letak pola. *layout* pola terbagi menjadi 2 kelompok dasar yaitu, pola acak dan simetris.



Gambar 5.1. 2 Dua penggolongan layout pola motif  
(sumber: Arrisa, 2019)

3. Warna yang digunakan ada 4 macam, yakni warna netral/natural kupu-kupu, warna maskulin, warna feminine, dan perpaduan antara ketiganya agar menghasilkan warna yang beragam.
4. Arah objek menghadap kesegala arah dengan cara memperhatikan kepala kupu-kupu.
5. Skala motif sangat mempengaruhi target konsumen. Untuk penelitian ini penulis menggunakan skala sedang (2-4 inci tidak lebih dari telapak tangan) sesuai dengan hasil riset yang penulis lakukan dengan para ahli dan hasil kuesioner, karena desain motif ini ditargetkan untuk perempuan dengan rentang usia 20-25 tahun dengan strata ekonomi menengah keatas.
6. Komposisi motif boleh dikembangkan lagi seperti, disusun bertumpuk, diagonal, atau dengan mengembangkan hasil stilasi kupu-kupu dan objek pendukung lainnya.

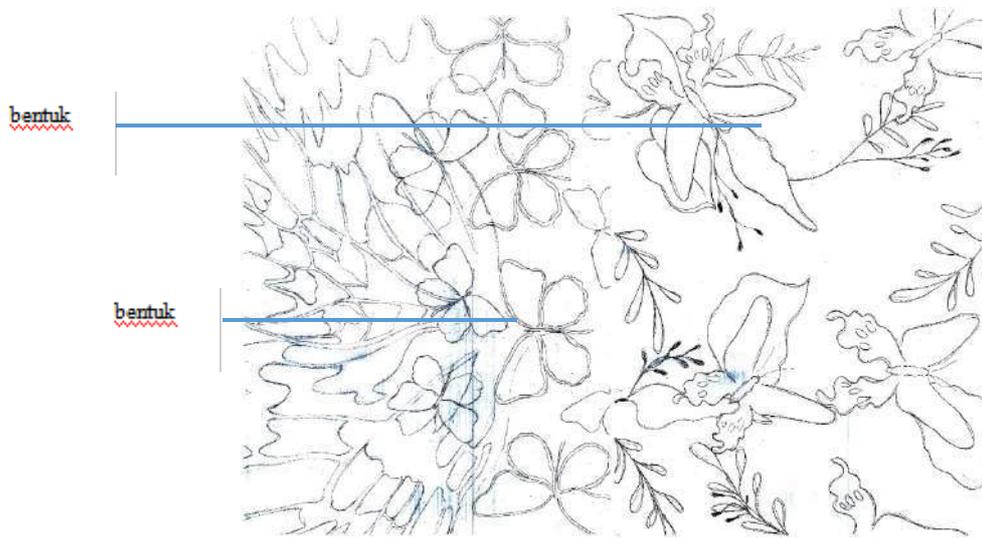
### 5.3.2 Ornamen Utama dan Ornamen Pendukung

#### a. Ornamen Utama

Ornamen utama merupakan objek yang menjadi *point of interest* dari sebuah motif. Pada penelitian ini yang menjadi ornamen utama adalah hasil stilasi dari 8 jenis kupu-kupu endemik Indonesia yang mulai punah itu sendiri. Sesuai dengan judul perancangan ini, objek yang menjadi ornamen utama dapat diekplorasi corak, bentuk, serta warna sesuai dengan kreativitas. Akan tetapi, ada hal-hal yang harus diperhatikan dalam proses ini antara lain,

1. Objek berukuran sedang, diusahakan lebih besar dibandingkan ornamen pendukung
2. Jarak antar objek dapat disesuaikan (direganggangkan maupun dirapatkan)
3. Eksplorasi corak, bentuk, dan warna bebas dengan memperhatikan teknik pembuatan motif kain serta hasil observasi yang telah didapatkan oleh penulis

Berikut contoh hasil eksplorasi ornamen utama yang terinspirasi dari bentuk 8 jenis kupu-kupu endemik Indonesia,



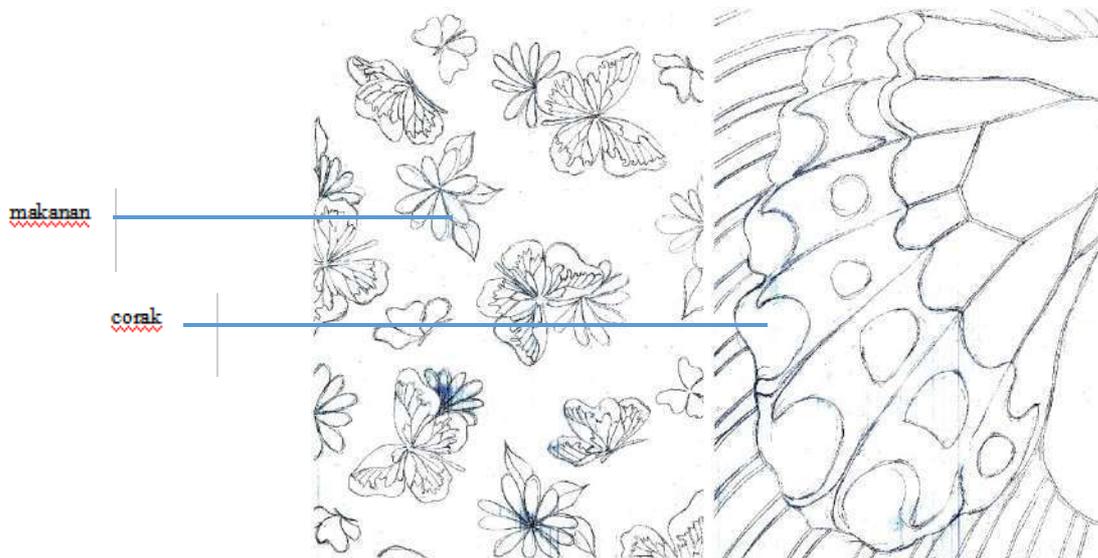
Gambar 5.1. 3 Contoh sketsa hasil eksplorasi ornamen utama (sumber: Arrisa, 2019)



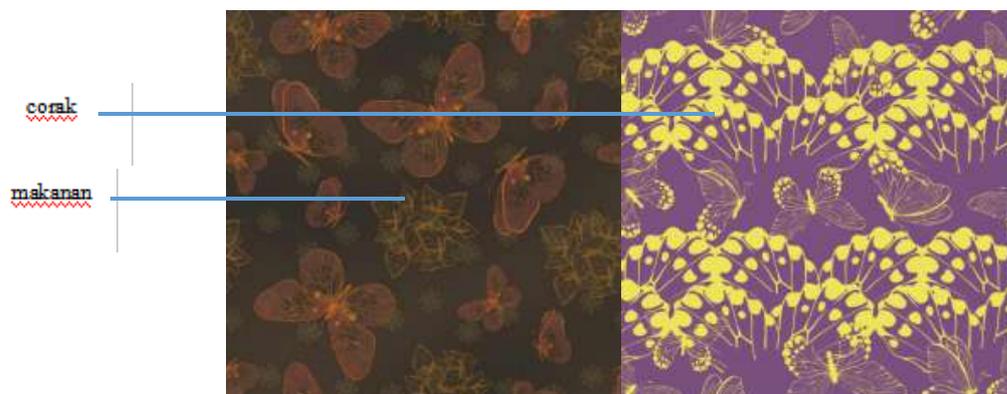
Gambar 5.1. 4 Contoh digital hasil eksplorasi ornamen utama (sumber: Arrisa, 2019)

## b. Ornamen Pendukung

Ornamen pendukung merupakan objek yang menjadi pelengkap agar menambah nilai estetika dari sebuah motif. Pada penelitian ini yang menjadi ornamen pendukung adalah objek-objek yang terinspirasi dari corak dan jenis makanan dari 8 kupu-kupu endemik Indonesia yang didapatkan dari hasil observasi. Berikut contoh hasil eksplorasi ornamen pendukung yang terinspirasi dari corak dan makanan 8 jenis kupu-kupu endemik Indonesia,



Gambar 5.1. 5 Contoh sketsa hasil eksplorasi ornamen pendukung (sumber: Arrisa, 2019)



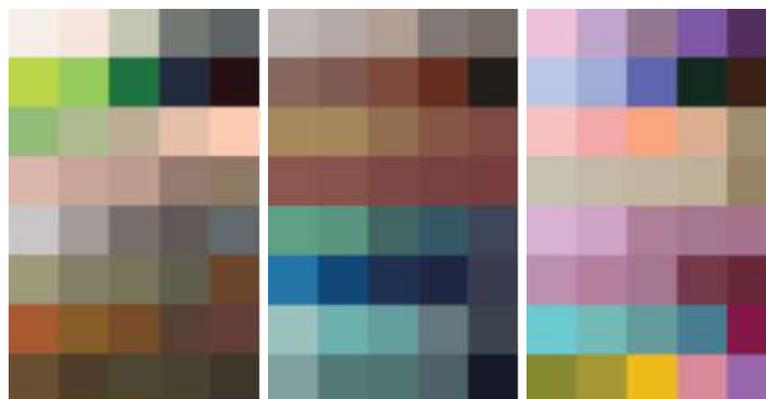
Gambar 5.1. 6 Contoh digital hasil eksplorasi ornamen pendukung (sumber: Arrisa, 2019)

Tabel 5.1. 1 Daftar jenis insekta dan makanan

Nama Kupu-kupu	Nama Makanan
<i>Atrophaneura palu</i>	Tumbuhan <i>Aristolochia acuminata</i>
<i>Idea Tambusisiana</i>	Serbuk sari bunga kertas
<i>Euploea albicosta</i>	Gulma (putri malu)
<i>Graphium stressemanni</i>	Serbuk sari bunga sepatu
<i>Papilio lampsacus</i>	Tanaman pohon
<i>Troides helena</i>	Serbuk sari bunga calendula
<i>Polyura dehaani</i>	Mineral alam
<i>Ideopsis vitrea</i>	Tumbuhan <i>Thottea wallichii</i>

### 5.3.3 Warna

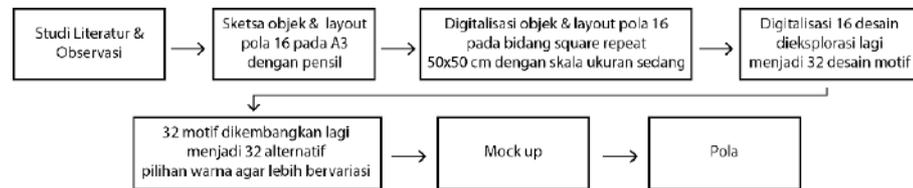
Warna yang digunakan penulis sebagai panduan dalam eksplorasi desain motif adalah warna natural yang dimiliki 8 jenis kupu-kupu endemik Indonesia yang dikombinasikan dengan warna tajam serta warna lembut sesuai dengan tinjauan pustaka penulis. Warna natural yang dimiliki kupu-kupu tersebut cenderung berwarna gelap dan beberapa memiliki palet warna yang sama. *tone* warnanya yang netral dengan saturasi warna rendah-normal, seperti *earth tone color* (putih, abu-abu, hijau, kuning, hitam, dan coklat) membuat penulis menambahkan warna tajam-gelap yang cenderung maskulin dan warna lembut-cerah yang cenderung feminin. Hal ini ditentukan oleh penulis pada saat proses riset dan eksplorasi agar target konsumen memiliki banyak pilihan variasi sesuai selera. Berikut tampilannya,



Gambar 5.1. 7 Palet warna hasil riset dan eksplorasi penulis (sumber: Arrisa, 2019)

### 5.3.4 Proses Desain

#### 1. Bagan proses



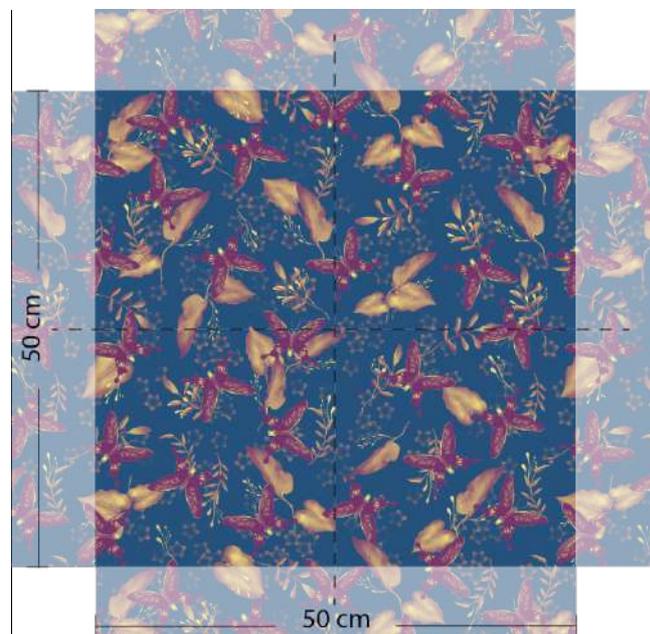
Gambar 5.1. 8 Proses membuat desain motif  
( sumber: Arrisa, 2019 )

Dalam proses eksplorasi ini, langkah dalam mendesain dimulai dari studi literatur untuk mengenali kupu-kupu baik dari bentuk dan corak khasnya yang telah dilakukan pada studi literatur, adapun jenis makanan/sumber energi mereka yang bisa digunakan sebagai objek pendukung motif. Kemudian 8 jenis kupu-kupu dibuat 16 sketsa dimana 1 jenis kupu menghasilkan 2 alternatif sketsa objek dan pendukung lain yang kemudian di *layout* dengan cara manual berdasar kemungkinan sifat dari bentuk, corak, dan makanan kupu-kupu yang di angkat, lalu diteruskan tahap digitalisasi dan diberi warna sekaligus penulis susun *layout* gambar objek dalam kotak pola dasar hingga bisa menjadi sebuah motif yang tidak terbatas (*seamless*) dengan skala ukuran sedang sesuai saran yang didapat pada saat riset, kemudian dari 16 kotak pola tersebut penulis mengeksplorasi lagi menjadi 32 motif dimana tiap kotak menghasilkan 1 desain motif baru. Kemudian, dari 32 desain tersebut penulis mengembangkan 32 alternatif warna lain agar lebih bervariasi. Setelah kotak pola sudah dibuat penulis menggunakan mockup untuk mengetahui skala/ukuran akhir objek motif pada kain jika diimplementasikan sudah benar dan pas.

#### 2. Ukuran (hingga menjadi kotak pola berukuran 50x50 cm)

Ukuran/skala yang digunakan penulis dalam membuat motif adalah sedang, sesuai saran yang diberikan oleh Ibu Dra. Urip

Wahyuningsih, M.Pd selaku Dosen Desain dan Kriya Tekstil UNESA pada saat riset yang dilakukan oleh penulis sebelumnya. Dimana, ukuran objek tidak melebihi lebar telapak tangan. Skala sedang lebih disarankan karena memiliki ukuran yang tidak terlalu kecil (terkesan tua) dan tidak terlalu besar (terkesan lebar) melihat target konsumen dari penelitian ini adalah perempuan dengan rentang usia 20-25 tahun yang mana mayoritas perempuan lebih memiliki selera fesyen yang tinggi dan sangat memperhatikan nilai yang mereka miliki.



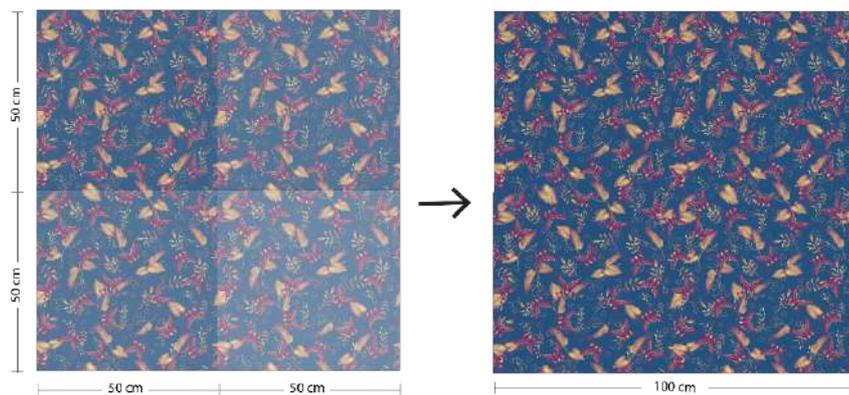
Gambar 5.1. 9 Formula dasar layout pola motif tak terbatas (sumber: Arrisa, 2019)

Penulis menentukan bidang untuk membuat kotak pola, yakni berukuran 50x50 cm sesuai saran yang diberikan oleh Yericho Yoshua selaku *Fashion Designer* yang menjadi narasumber pada riset sebelumnya. Hal ini dikarenakan jenis motif yang penulis buat adalah motif dengan pola konsisten yakni motif yang mempunyai pengulangan pola konsisten disepanjang permukaan kain tanpa variasi pinggiran atau bagian tertentu yang berbeda. Motif jenis ini biasa kita temui pada *hawaiian shirt*, *vintage shirt*, dan lain sebagainya. Ukuran 50x50 cm ini bertujuan agar polanya lebih terlihat serta pada saat

kotak pola ini di repeat, maka keseluruhan motif akan terlihat perbedaan polanya.



Gambar 5.1. 10 Hasil kotak pola dengan bidang ukuran 50x50 cm  
( sumber: Arrisa, 2019 )

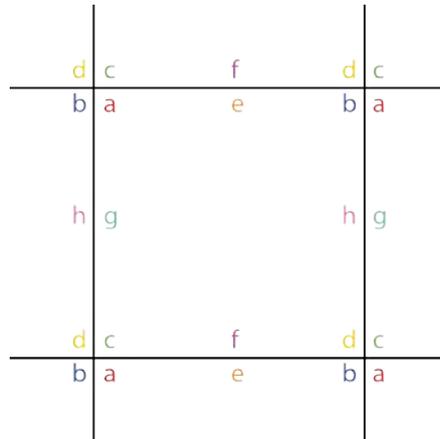


Gambar 5.1. 11 Hasil pengulangan kotak pola dengan bidang 50x50 cm  
( sumber: Arrisa, 2019 )

### 3. Membuat Pengulangan Motif (kotak pola)

Hal yang paling mendasar dalam membuat desain motif adalah teknik pengulangan/pola motif.. Perancangan ini menggunakan pengulangan yang dilakukan melalui komputer (secara digital, menggunakan perangkat lunak *Adobe Photoshop CS6*) dengan mengulang motif secara *square repeat* atau *full drop repeat*. Teknik *square repeat/full drop repeat* adalah teknik membuat desain motif

dengan cara mengulang objek dengan cara menumpuk ubin/kotak dasar disetiap sisi yang nantinya akan menjadi dasar pengulangan pola, lalu melakukan repetisi dengan *grid* sederhana.

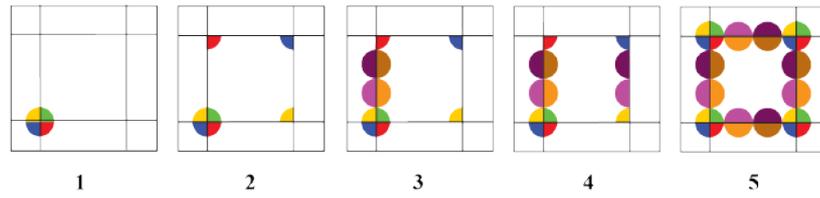


Gambar 5.1. 12 Formula dasar layout pola motif tak terbatas ( sumber: Arrisa, 2019 )

Gambar 5.4 merupakan formula yang digunakan penulis untuk membuat kotak/ubin pola motif (*square pattern*) pola yang tidak terbatas (*seamless*). Setiap huruf dalam gambar merupakan tanda wilayah potong objek yang harus dibuat dengan presisi. Saat objek ditempatkan di wilayah perpotongan, objek diletakkan sesuai huruf hingga menjadi sebuah kotak motif yang apabila diletakkan secara presisi bagian sisi atas, samping, dan bawah akan menciptakan sebuah pola tanpa batas. Berikut merupakan proses perpotongan objek yang digunakan dalam membuat motif.

**a. Layout Acak**

*Layout* ini dibuat dengan cara memotong objek dalam garis potongan dan diletakkan secara presisi sesuai warna. Terdapat banyak bagian kosong di tengah ketika seluruh sisi potongan telah diisi (sisi kanan, kiri, atas, bawah), pada bagian kosong diletakkan objek secara acak.



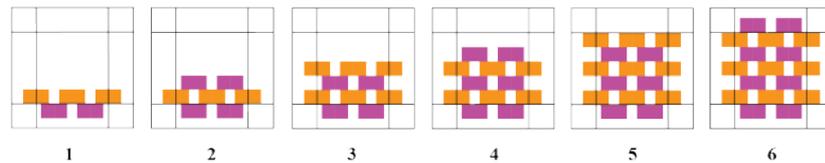
Gambar 5.1. 13 Layout acak  
( sumber: Arrisa, 2019 )



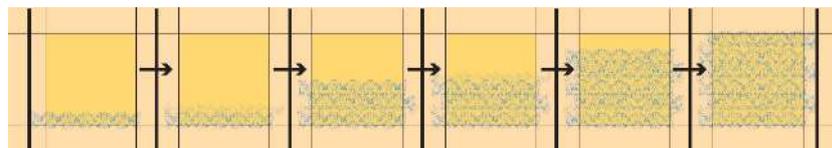
Gambar 5.1. 14 Salah satu proses layout kotak pola dengan layout acak  
( sumber: Arrisa, 2019 )

### b. *Layout Simetris*

Pada saat menata *layout* secara simetris, objek dalam potongan diletakkan secara presisi sesuai warna. Sedangkan bagian tengah akan penulis sambungkan satu sama lain dengan objek gambar ke arah vertikal atau horizontal.



Gambar 5.1. 15 Layout acak  
( sumber: Arrisa, 2019 )



Gambar 5.1. 16 Contoh proses layout ubin dengan layout simetris  
( sumber: Arrisa, 2019 )

Gambar 5.1.14 dan 5.1.15 merupakan beberapa contoh pembuatan ubin/kotak pola yang nantinya digunakan sebagai dasar motif yang tidak terbatas. Dalam proses ini penulis menyusun dan memotong objek sesuai wilayah perpotongannya dan menyambungkan motif pada bagian kosong di tengah kotak hingga tercipta sebuah arah simetris (*stripe*, *zigzag*) dan acak.

Kotak motif merupakan kunci membuat sebuah motif yang tak terbatas yang nantinya dapat dibuat pengulangan menggunakan berbagai perangkat lunak.

#### **4. Pengelompokan Kotak Pola (berdasarkan warna natural, maskulin, feminin, campuran)**

Pengkategorian yang ditentukan oleh penulis yakni empat pengelompokan warna berdasarkan Joe Hallock. Hal ini didasari atas jumlah desain motif yang penulis buat, yakni 64 motif, dimana proses eksplorasi tersebut menghasilkan kuantitas yang banyak. Berangkat dari anggapan tersebut, menjadi masuk akal apabila kuantitas yang banyak, perlu disandingkan dengan pengkategorian berdasarkan jenis warnanya natural, maskulin, feminin, campuran) dengan alasan efisiensi serta kesesuaian konsep.

##### **a. Warna Natural**

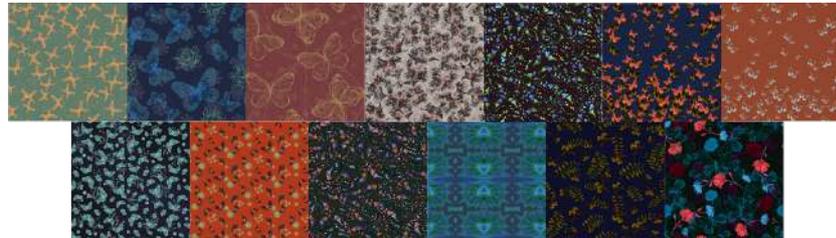
Warna natural/asli kupu-kupu, dimana memiliki *tone* warna yang tergolong netral dengan saturasi warna rendah-normal, seperti *earth tone color* (putih, abu-abu, hijau, kuning, hitam, dan coklat).



*Gambar 5.1. 17 Warna natural  
(sumber: Arrisa, 2019)*

### b. Warna Maskulin

Merupakan perpaduan warna yang tergolong gelap dan atau tajam.



Gambar 5.1. 18 Warna maskulin  
(sumber: Arrisa, 2019)

### c. Warna Feminin

Merupakan perpaduan warna yang tergolong cerah dan lembut.



Gambar 5.1. 19 Warna feminin  
(sumber: Arrisa, 2019)

### d. Warna Campuran

Merupakan perpaduan ketiga warna diatas yakni warna natural, maskulin, dan feminin.

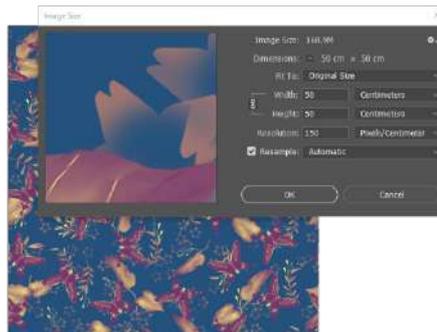


Gambar 5.1. 20 Warna campuran  
(sumber: Arrisa, 2019)

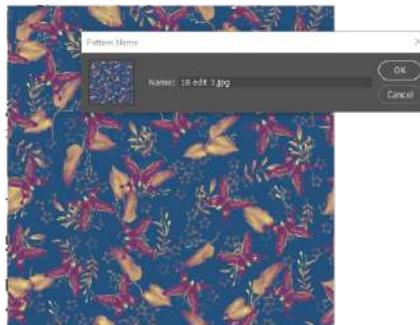
## 5. File Digital

Dalam perancangan eksplorasi motif bertema 8 jenis kupu-kupu endemik Indonesia yang langka dalam proses akhir motif tidak terbatas (*seamless*) adalah dengan menjadikan ubin/kotak pola motif

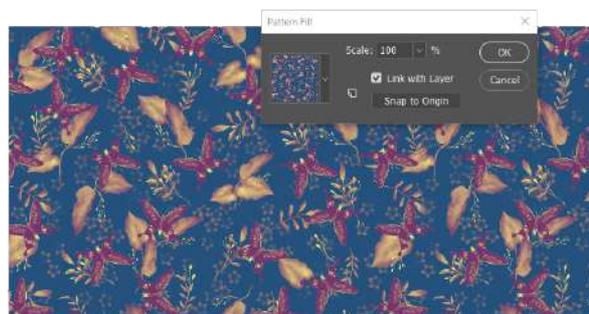
tersebut menjadi *file* motif. Penulis menggunakan perangkat *Adobe Photoshop CS6* dalam prosesnya. Berikut adalah proses menjadikan sebuah unit pattern menjadi seamless pattern dalam *software Adobe Photoshop CS6*.



Gambar 5.1. 21 Ukuran kotak pola dengan resolusinya  
( sumber: Arrisa, 2019 )



Gambar 5.1. 22 File motif  
( sumber: Arrisa, 2019 )



Gambar 5.1. 23 Motif sesuai ukuran kotak pola yang dibuat (50x50 cm)  
( sumber: Arrisa, 2019 )

Ukuran kotak pola yang telah dibuat oleh penulis (50x50 cm) sudah dapat langsung dibuat menjadi sebuah file motif karena telah memiliki resolusi 300 dpi. Urutan cara untuk membuat kotak pola menjadi sebuah file motif adalah dengan membuka *software Adobe Photoshop CS6* lalu tekan menu *File* kemudian pilih *New* (atur ukuran bidang sesuai kebutuhan) setelah itu pada menu *Layer* pilih *New fill layer* kemudian pilih *Pattern*, maka kotak/ubin telah menjadi sebuah motif tanpa batas dan dapat diaplikasikan sesuai ukuran media berdasar skala asli kotak pola yang telah dibuat.

### 5.3.5 Detail Proses

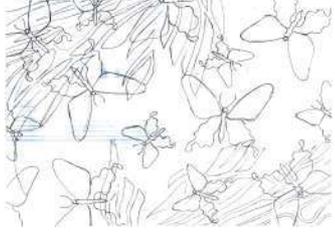
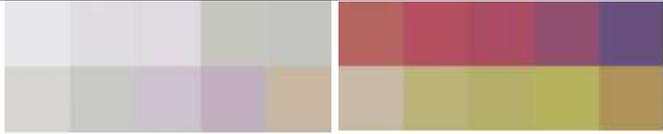
#### 1. *Atrophaneura palu*

Kupu-kupu dari ordo *Lepidoptera*. Memiliki nama lain Losaria palu dan diklasifikasikan sebagai spesies “coon” oleh Tsukada dan Nishiyama (ilmuwan Jepang). Endemik lokal Palu Sulawesi Tengah. Populasinya jarang. Terancam akibat konversi lahan dan menurunnya kualitas habitat. Memiliki karakteristik sayap bagian depan yang panjangnya mencapai 70 mm dengan skema warna tubuh abdomen kuning dan warna sayap hitam-putih. Kupu-kupu jenis ini mendapatkan sumber makanan dari tumbuhan yang memiliki nama latin *Aristolochia acuminata*.

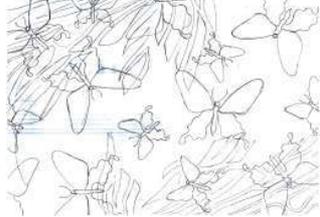
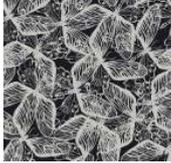


Gambar 5.1. 24 *Atrophaneura palu* & Tumbuhan *Aristolochia acuminata*  
(sumber : Arrisa, 2019)

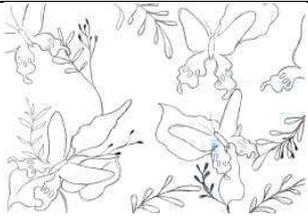
Tabel 5.1. 2 Motif *Atrophaneura palu* berdasar bentuk & corak

Sketsa <i>layout</i> Pola	Gambar Objek Digital	Ukuran <i>Square Repeat</i>
 <p>Bentuk kupu-kupu <i>Atrophaneura palu</i> sebagai ornamen utama dan corak kupu-kupu <i>Atrophaneura palu</i> sebagai ornamen pendukung dengan memainkan skala.</p>	 <p>Gaya <i>outlining</i> dipilih agar ruas-ruas yang dimiliki kupu-kupu dapat terlihat.</p>	 <p>50 x 50 cm</p> <p>Agar keseluruhan motif lebih terlihat dan mudah dalam mengaplikasikan pada ukuran bidang kain yang disesuaikan.</p>
<p>Tes Ukuran Motif pada <i>mockup blouse</i></p>		
		
<p>Palet Warna</p>		
<p>Warna natural yang dimiliki kupu-kupu</p>		<p>Warna feminin sebagai alternatif</p>
<p>Alternatif Desain</p>		
 <p><i>Layout</i> menyebar agar mudah dalam mengimplementasikan dengan aplikasi warna bertumpuk (psikedelik).</p>		

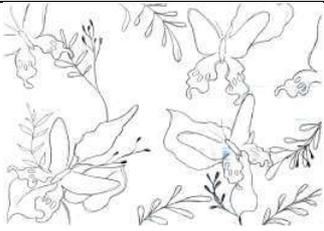
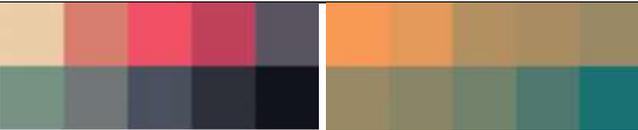
Tabel 5.1. 3 Motif *Atrophaneura palu* berdasar bentuk & corak 2

Sketsa <i>layout</i> Pola	Gambar Objek Digital	Ukuran <i>Square Repeat</i>
 <p>Bentuk kupu-kupu <i>Atrophaneura palu</i> sebagai ornamen utama dan corak kupu-kupu <i>Atrophaneura palu</i> sebagai ornamen pendukung dengan memainkan skala.</p>	 <p>Gaya <i>outlining</i> dipilih agar ruas-ruas yang dimiliki kupu-kupu dapat terlihat.</p>	 <p>50 x 50 cm</p> <p>Agar keseluruhan motif lebih terlihat dan mudah dalam mengaplikasikan pada ukuran bidang kain yang disesuaikan.</p>
<p>Tes Ukuran Motif pada <i>mockup blouse</i></p>		
		
<p>Palet Warna</p>		
<p>Warna natural kupu dan maskulin</p>		<p>Warna feminin dan maskulin sebagai alternatif</p> 
<p>Alternatif Desain</p>		
		<p><i>Layout</i> menyebar agar mudah dalam mengimplementasikan dengan aplikasi warna bertumpuk (psikedelik).</p>

Tabel 5.1. 4 Motif *Atrophaneura palu* berdasar bentuk & makanan

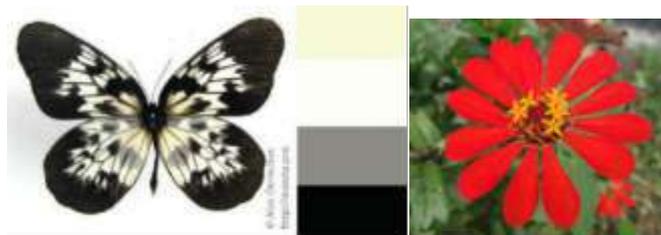
Sketsa <i>layout</i> Pola	Gambar Objek Digital	Ukuran <i>Square Repeat</i>
 <p>Bentuk kupu-kupu <i>Atrophaneura palu</i> sebagai ornamen utama dan tumbuhan <i>Aristolochia acuminata</i> sebagai ornamen pendukung dengan memainkan <i>layout</i> &amp; skala.</p>	 <p>Gaya ilustrasi realis dipilih agar visual dari kupu-kupu dan tumbuhan dapat terlihat ciri karakteristiknya.</p>	 <p>50 x 50 cm</p> <p>Agar keseluruhan motif lebih terlihat dan mudah dalam mengaplikasikan pada ukuran bidang kain yang disesuaikan.</p>
<p>Tes Ukuran Motif pada <i>mockup blouse</i></p>		
		
<p>Palet Warna</p>		
<p>Warna natural dan maskulin</p>		<p>Warna feminin dan maskulin sebagai alternatif</p>
<p>Alternatif Desain</p>		
 <p><i>Layout</i> menyebar agar mudah dalam mengimple mentasikan dengan perpaduan warna yang terkesan elegan.</p>		

Tabel 5.1. 5 Motif *Atrophaneura palu* berdasar bentuk & makanan 2

Sketsa <i>layout</i> Pola	Gambar Objek Digital	Ukuran <i>Square Repeat</i>
 <p>Bentuk kupu-kupu <i>Atrophaneura palu</i> sebagai ornamen utama dan tumbuhan <i>Aristolochia acuminata</i> sebagai ornamen pendukung dengan memainkan skala.</p>	 <p>Gaya ilustrasi realis dipilih agar visual dari kupu-kupu dan tumbuhan dapat terlihat ciri karakteristiknya.</p>	 <p>50 x 50 cm</p> <p>Agar keseluruhan motif lebih terlihat dan mudah dalam mengaplikasikan pada ukuran bidang kain yang disesuaikan.</p>
<p>Tes Ukuran Motif pada <i>mockup blouse</i></p>		
		
<p>Palet Warna</p>		
<p>Warna natural dan maskulin</p>		<p>Warna feminin dan maskulin sebagai alternatif</p>
<p>Alternatif Desain</p>		
		<p><i>Layout</i> menyebar agar mudah dalam mengimplementasikan dengan perpaduan warna yang terkesan elegan.</p>

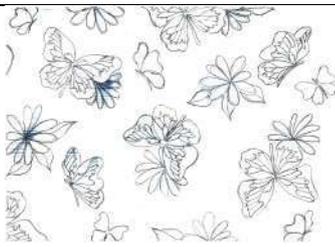
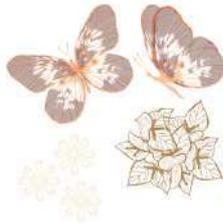
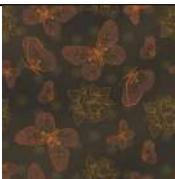
## 2. *Idea tambusisiana*

Kupu-kupu dari ordo *Lepidoptera* yang memiliki nama lain *Tambusisiana hideoi*. Endemik lokal Sulawesi. Menurut kategori IUCN termasuk rentan (*Vulnerable; VU*). Ancaman kelestarian berasal kehilangan/kerusakan habitat serta penyebarannya sangat terbatas. Memiliki karakteristik lebar sayap sekitar 420 mm dengan skema warna sayap putih kehitaman. Pada bagian tengah sayap berwarna agak kekuningan dengan keseluruhan abdomen berwarna hitam. Kupu-kupu jenis ini mendapatkan sumber makanan dari serbuk sari bunga dan buah busuk.



Gambar 5.1. 25 Morfologi *Idea tambusisiana* dan Bunga kertas (sumber : Arrisa, 2019 )

Tabel 5.1. 6 Motif *Idea tambusisiana* berdasar bentuk & makanan

Sketsa <i>layout</i> Pola	Gambar Objek Digital	Ukuran <i>Square Repeat</i>
 <p>Bentuk kupu-kupu <i>Idea tambusisiana</i> sebagai ornamen utama dan visual bunga kertas sebagai ornamen pendukung dengan memainkan skala.</p>	 <p>Gaya semi <i>outlining</i> dipilih agar ruas-ruas yang dimiliki kupu-kupu dan bunga kertas dapat terlihat.</p>	 <p>50 x 50 cm</p> <p>Agar keseluruhan motif lebih terlihat dan mudah dalam mengaplikasikan pada ukuran bidang kain yang disesuaikan.</p>

### Tes Ukuran Motif pada *mockup blouse*



### Palet Warna



Warna natural dan maskulin yang dimiliki oleh kupu-kupu *Idea tambusisiana*

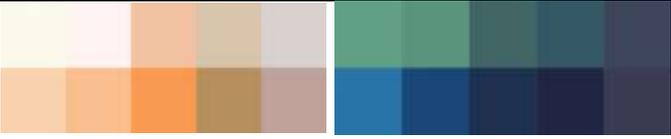
Warna feminin dan maskulin sebagai alternatif warna

### Alternatif Desain

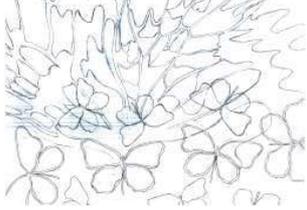


*Layout* menyebar agar mudah dalam mengimplementasikan dengan perpaduan warna yang terkesan elegan.

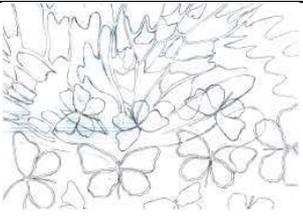
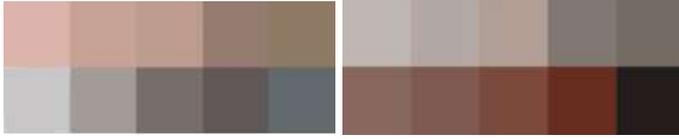
Tabel 5.1. 7 Motif Idea tambusiana berdasar bentuk & makanan 2

Sketsa layout Pola	Gambar Objek Digital	Ukuran <i>Square Repeat</i>
 <p>Bentuk kupu-kupu <i>Idea tambusiana</i> sebagai ornamen utama dan tumbuhan bunga kerta sebagai ornamen pendukung dengan memainkan skala.</p>	 <p>Gaya semi <i>outlining</i> dipilih agar ruas-ruas yang dimiliki kupu-kupu dan bunga kertas dapat terlihat.</p>	 <p>50 x 50 cm</p> <p>Agar keseluruhan motif lebih terlihat dan mudah dalam mengaplikasikan pada ukuran bidang kain yang disesuaikan.</p>
<p>Tes Ukuran Motif pada <i>mockup blouse</i></p>		
		
<p>Palet Warna</p>		
<p>Warna natural dan maskulin</p>		<p>Warna feminin dan maskulin</p>
<p>Alternatif Desain</p>		
		<p><i>Layout</i> menyebar agar mudah dalam mengimplementasikan dengan perpaduan warna yang elegan.</p>

Tabel 5.1. 8 Motif Idea tambusisiana berdasar bentuk & corak

Sketsa layout Pola	Gambar Objek Digital	Ukuran <i>Square Repeat</i>
 <p>Bentuk kupu-kupu <i>Idea tambusisiana</i> sebagai ornamen utama dan corak yang dimiliki kupu-kupu sebagai ornamen pendukung dengan memainkan skala.</p>	 <p>Gaya <i>outlining</i> dipilih agar ruas-ruas yang dimiliki kupu-kupu dapat terlihat.</p>	 <p>50 x 50 cm</p> <p>Agar keseluruhan motif lebih terlihat dan mudah dalam mengaplikasikan pada ukuran bidang kain yang disesuaikan.</p>
<p>Tes Ukuran Motif pada <i>mockup blouse</i></p>		
		
<p>Palet Warna</p>		
<p>Warna natural dan warna maskulin</p>		<p>Warna feminin sebagai alternatif warna</p> 
<p>Alternatif Desain</p>		
 <p><i>Layout</i> menyebar agar mudah dalam mengimple mentasikan dengan memainkan arah dari kupu-kupu.</p>		

Tabel 5.1. 9 Motif *Idea tambusiana* berdasar bentuk & corak 2

Sketsa <i>layout</i> Pola	Gambar Objek Digital	Ukuran <i>Square Repeat</i>
 <p>Bentuk kupu-kupu <i>Idea tambusiana</i> sebagai ornamen utama dan corak yang dimiliki kupu-kupu sebagai ornamen pendukung dengan memainkan skala.</p>	 <p>Gaya <i>outlining</i> dan realis dipilih agar visual dan corak dari kupu-kupu tersebut dapat terlihat karakteristiknya.</p>	 <p>50 x 50 cm</p> <p>Agar keseluruhan motif lebih terlihat dan mudah dalam mengaplikasikan pada ukuran bidang kain yang disesuaikan.</p>
<p>Tes Ukuran Motif pada <i>mockup blouse</i></p>		
		
<p>Palet Warna</p>		
<p>Warna natural dan warna maskulin</p>		<p>Perpaduan warna maskulin dan feminin</p>
<p>Alternatif Desain</p>		
		<p><i>Layout</i> menyebar agar mudah dalam mengimple mentasikan dengan aplikasi warna bertumpuk (psikedelik).</p>

### 3. *Euploea albicosta*

Kupu-kupu dari ordo *Lepidoptera*. Endemik Pulau Biak Papua. Menurut kategori IUCN termasuk dalam spesies terancam punah (*Endangered; EN*). Memiliki karakteristik warna aposematis (mengelabui pemangsanya) serta memiliki skema warna keseluruhan coklat gelap kehitaman sehingga disebut kupu - kupu gagak. Jenis Sumber makanannya didapatkan dari tanaman gulma dan tergolong kupu-kupu beracun.



Gambar 5.1. 26 Morfologi *Euploea albicosta* dan Putri malu (sumber : Arrisa, 2019)

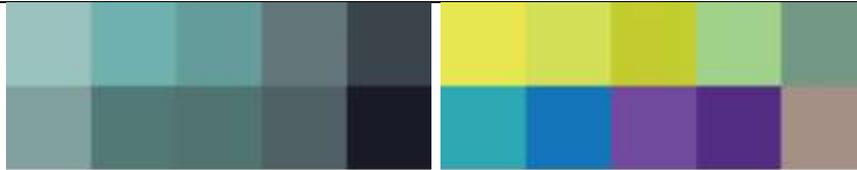
Tabel 5.1. 10 Motif *Euploea albicosta* berdasar bentuk & makanan

Sketsa layout Pola	Gambar Objek Digital	Ukuran <i>Square Repeat</i>
 <p>Bentuk kupu-kupu <i>Euploea albicosta</i> sebagai ornamen utama dan corak kupu-kupu <i>Euploea albicosta</i> sebagai ornamen pendukung dengan memainkan skala.</p>	 <p>Gaya semi realis dengan pemilihan satu warna bertujuan agar visual dan corak dari kupu-kupu masih terlihat meski sudah melalui tahap eksplorasi guna mempertahankan ciri khas yang dimiliki kupu-kupu.</p>	 <p>50 x 50 cm</p> <p>Agar keseluruhan motif lebih terlihat dan mudah dalam mengaplikasikan pada ukuran bidang kain yang disesuaikan.</p>

### Tes Ukuran Motif pada *mockup blouse*



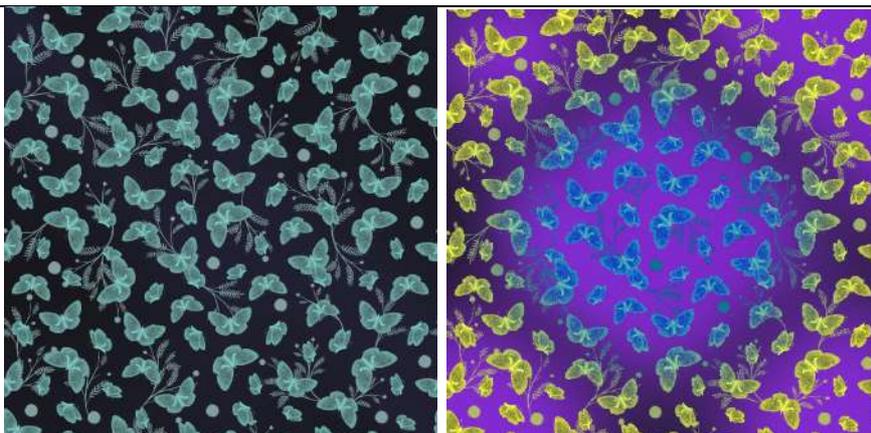
### Palet Warna



Warna maskulin yang mencolok namun tetap memiliki kesan elegan.

Percampuran warna natural, maskulin dan feminin yang menciptakan nuansa psikedelik.

### Alternatif Desain

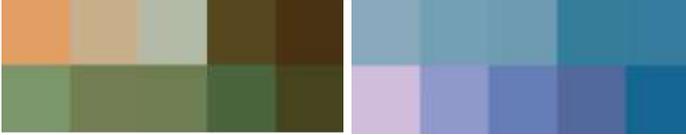
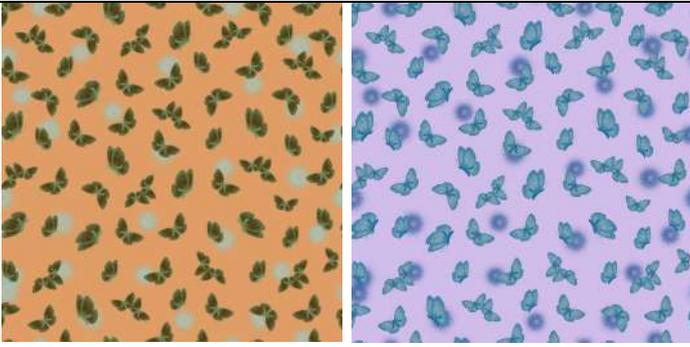


*Layout* acak agar mudah dalam mengimplementasikan dan memiliki kesan popart psikedelik.

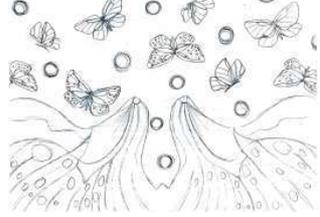
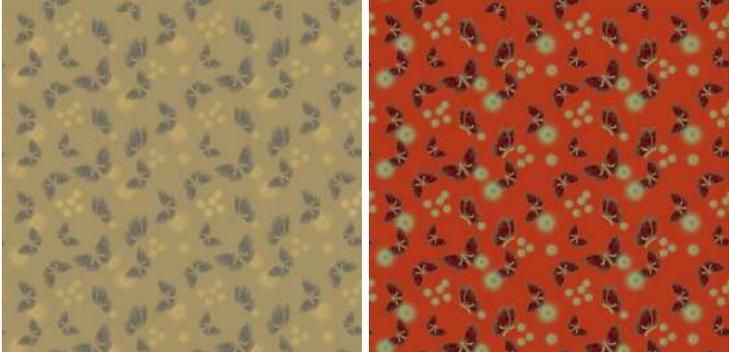
Tabel 5.1. 11 Motif *Euploea albicosta* berdasar bentuk & makanan 2

Sketsa <i>layout</i> Pola	Gambar Objek Digital	Ukuran <i>Square Repeat</i>
 <p>Bentuk kupu-kupu <i>Euploea albicosta</i> sebagai ornamen utama dan tanaman putri malu sebagai ornamen pendukung dengan memainkan skala.</p>	 <p>Gaya realis bertujuan agar detail dari kupu-kupu dan tumbuhan masih yang dipertahankan guna mempertahankan ciri khasnya.</p>	 <p>50 x 50 cm</p> <p>Agar keseluruhan motif lebih terlihat dan mudah dalam mengaplikasikan pada ukuran bidang kain yang disesuaikan.</p>
<p>Tes Ukuran Motif pada <i>mockup blouse</i></p>		
		
<p>Palet Warna</p>		
<p>Warna feminin yang memiliki nuansa poart</p>		<p>Warna natural dari kupu-kupu</p>
<p>Alternatif Desain</p>		
 <p><i>Layout</i> menyebar agar mudah dalam mengimple mentasikan dan memiliki kesan ceria serta elegan.</p>		

Tabel 5.1. 12 Motif *Euploea albicosta* berdasar bentuk & corak

Sketsa <i>layout</i> Pola	Gambar Objek Digital	Ukuran <i>Square Repeat</i>
 <p>Bentuk kupu-kupu <i>Euploea albicosta</i> sebagai ornamen utama dan tanaman putri malu sebagai ornamen pendukung dengan memainkan skala.</p>	 <p>Gaya semi realis bertujuan agar bentuk dari kupu-kupu dan bunga putri malu masih tetap terlihat meskipun hanya menggunakan beberapa warna.</p>	 <p>50 x 50 cm</p> <p>Agar keseluruhan motif lebih terlihat dan mudah dalam mengaplikasikan pada ukuran bidang kain yang disesuaikan.</p>
<p>Tes Ukuran Motif pada <i>mockup blouse</i></p>		
		
<p>Palet Warna</p>		
<p>Warna natural terinspirasi dari kupu-kupu</p>		<p>Warna maskulin dan feminine menurut Joe Hallock</p>
<p>Alternatif Desain</p>		
		<p><i>Layout</i> menyebar agar mudah dalam mengimplementasikan dan memiliki kesan ceria, sederhana, serta elegan.</p>

Tabel 5.1. 13 Motif *Euploea albicosta* berdasar bentuk & corak 2

Sketsa layout Pola	Gambar Objek Digital	Ukuran <i>Square Repeat</i>
 <p>Bentuk kupu-kupu <i>Euploea albicosta</i> sebagai ornamen utama dan bunga putri malu sebagai ornamen pendukung dengan memainkan skala.</p>	 <p>Gaya semi realis bertujuan agar bentuk dari kupu-kupu dan bunga putri malu masih tetap terlihat meskipun hanya menggunakan beberapa warna.</p>	 <p>50 x 50 cm</p> <p>Agar keseluruhan motif lebih terlihat dan mudah dalam mengaplikasikan pada ukuran bidang kain yang disesuaikan.</p>
<p>Tes Ukuran Motif pada <i>mockup blouse</i></p>		
		
<p>Palet Warna</p>		
<p>Warna natural yang dimiliki kupu-kupu</p>		<p>Percampuran warna natural, feminin, dan maskulin</p>
<p>Alternatif Desain</p>		
		<p><i>Layout</i> menyebar agar mudah dalam mengimplementasikan dan memiliki kesan sederhana namun tetap elegan.</p>

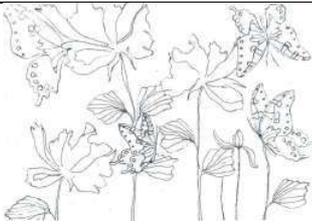
#### 4. *Graphium stresemanni*

Kupu-kupu dari ordo *Lepidoptera*. Endemik lokal Pulau Seram Maluku. Menurut kategori IUCN termasuk rentan (*Vulnerable; VU*). Ancaman kelestarian akibat perdagangan. Memiliki karakteristik sayap bagian depan berwarna hitam dengan bintik-bintik hijau kebiruan dan sedikit aksan berwarna putih. Mendapatkan sumber makanan dari nektar yang ada pada serbuk sari bunga.



Gambar 5.1. 27 Morfologi *Graphium stresemanni* dan Bunga Sepatu (sumber : Arrisa, 2019)

Tabel 5.1. 14 Motif *Graphium stresemanni* berdasar bentuk & makanan

Sketsa layout Pola	Gambar Objek Digital	Ukuran <i>Square Repeat</i>
 <p>Bentuk kupu-kupu <i>Graphium stresemanni</i> sebagai ornamen utama dan bunga sepatu sebagai ornamen pendukung dengan memainkan skala.</p>	 <p>Gaya <i>outlining</i> dipilih agar ruas-ruas yang dimiliki kupu-kupu dapat terlihat.</p>	 <p>50 x 50 cm</p> <p>Agar keseluruhan motif lebih terlihat dan mudah dalam mengaplikasikan pada ukuran bidang kain yang disesuaikan.</p>

### Tes Ukuran Motif



### Palet Warna



Warna natural dan maskulin yang dimiliki oleh kupu-kupu dan bunga sepatu.

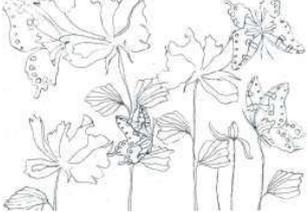
Warna feminin sebagai alternatif.

### Alternatif Desain

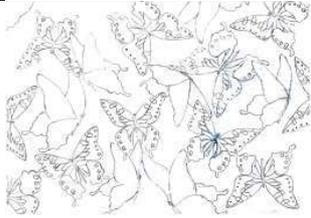
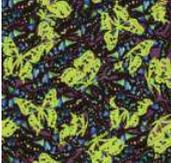
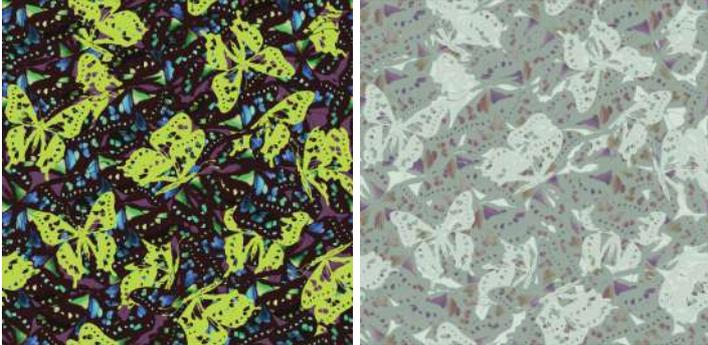


*Layout* menyebar agar mudah dalam mengimplementasikan dengan perpaduan warna yang terkesan elegan.

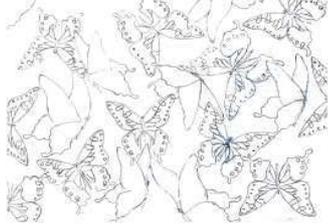
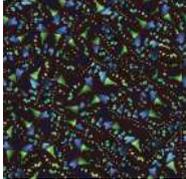
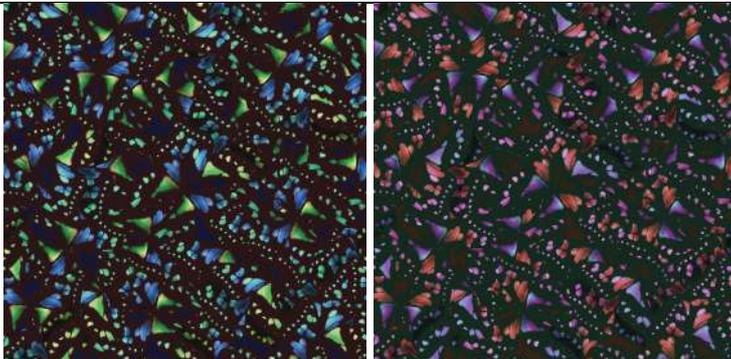
Tabel 5.1. 15 Motif *Graphium stresemanni* berdasar bentuk & makanan

Sketsa layout Pola	Gambar Objek Digital	Ukuran <i>Square Repeat</i>
 <p>Bentuk kupu-kupu <i>Graphium stresemanni</i> sebagai ornamen utama dan bunga sepatu sebagai ornamen pendukung dengan memainkan skala.</p>	 <p>Gaya <i>outlining</i> dipilih agar ruas-ruas yang dimiliki kupu-kupu dapat terlihat.</p>	 <p>50 x 50 cm</p> <p>Agar keseluruhan motif lebih terlihat dan mudah dalam mengaplikasikan pada ukuran bidang kain yang disesuaikan.</p>
<p>Tes Ukuran Motif pada <i>mockup blouse</i></p>		
		
<p>Palet Warna</p>		
<p>Warna feminin bernuansa popart.</p>		<p>Warna feminin dan maskulin sebagai alternatif.</p>
<p>Alternatif Desain</p>		
		<p><i>Layout</i> menyebar agar mudah dalam mengimple mentasikan dan memiliki kesan elegan.</p>

Tabel 5.1. 16 Motif *Graphium stresemanni* berdasar bentuk & corak

Sketsa layout Pola	Gambar Objek Digital	Ukuran <i>Square Repeat</i>
 <p>Bentuk kupu-kupu <i>Graphium stresemanni</i> sebagai ornamen utama dan bunga sepatu sebagai ornamen pendukung dengan memainkan skala.</p>	 <p>Gaya <i>outlining</i> dipadupadankan dengan gaya realis agar corak yang dimiliki tetap terlihat.</p>	 <p>50 x 50 cm</p> <p>Agar keseluruhan motif lebih terlihat dan mudah dalam mengaplikasikan pada ukuran bidang kain yang disesuaikan.</p>
<p>Tes Ukuran Motif pada <i>mockup blouse</i></p>		
		
<p>Palet Warna</p>		
<p>Warna natural dan maskulin bernuansa popart</p>		<p>Perpaduan warna natural dan feminin sebagai alternatif.</p>
<p>Alternatif Desain</p>		
		<p><i>Layout</i> menyebar agar mudah dalam mengimple mentasikan dan memiliki kesan elegan.</p>

Tabel 5.1. 17 Motif *Graphium stresemanni* berdasar bentuk & corak 2

Sketsa <i>layout</i> Pola	Gambar Objek Digital	Ukuran <i>Square Repeat</i>
 <p>Bentuk kupu-kupu <i>Graphium stresemanni</i> sebagai ornamen utama dan bunga sepatu sebagai ornamen pendukung dengan memainkan skala.</p>	 <p>Gaya realis agar corak dan karakteristik yang dimiliki kupu-kupu tetap terlihat.</p>	 <p>50 x 50 cm</p> <p>Agar keseluruhan motif lebih terlihat dan mudah dalam mengaplikasikan pada ukuran bidang kain yang disesuaikan.</p>
<p>Tes Ukuran Motif pada <i>mockup blouse</i></p>		
		
<p>Palet Warna</p>		
<p>Warna natural dan maskulin.</p>		<p>Warna feminin dan maskulin sebagai alternatif.</p>
<p>Alternatif Desain</p>		
		<p><i>Layout</i> menyebar agar mudah dalam mengimplementasikan dan memiliki kesan mewah serta maskulin.</p>

## 5. *Papilio lampsacus*

Kupu-kupu dari ordo *Lepidoptera*. Endemik lokal di Jawa Barat. Sulit ditemukan di alam dan habitat alaminya akibat konversi lahan. Menurut kategori IUCN termasuk kategori punah (*Extinct; EX*). Memiliki karakteristik warna sayap belakang yang didominasi menyerupai pita kuning berisi bintik hitam dengan keseluruhan coklat gelap kehitaman. Sumber makanannya berupa tanaman pohon namun, tidak diketahui jenis pohon apa. Hidup di dataran yang relatif tinggi 700 - 1500 MDPL.



Gambar 5.1. 28 Morfologi *Papilio lampsacus* dan Tanaman pohon (sumber : Arrisa, 2019)

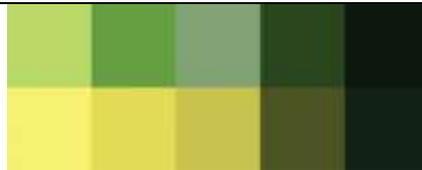
Tabel 5.1. 18 Motif *Papilio lampsacus* berdasar bentuk & makanan

Sketsa <i>layout</i> Pola	Gambar Objek Digital	Ukuran <i>Square Repeat</i>
 <p>Bentuk kupu-kupu <i>Papilio lampsacus</i> sebagai ornamen utama dan tanaman pohon sebagai ornamen pendukung dengan memainkan skala.</p>	 <p>Gaya <i>outlining</i> pada kupu-kupu dan dedaunan dipilih agar menjaga bentuk visual dari kedua objek tersebut.</p>	 <p>50 x 50 cm</p> <p>Agar keseluruhan motif lebih terlihat dan mudah dalam mengaplikasikan pada ukuran bidang kain yang disesuaikan.</p>

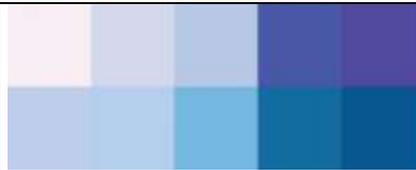
### Tes Ukuran Motif pada *mockup blouse*



### Palet Warna



Percampuran warna natural, feminin, dan maskulin



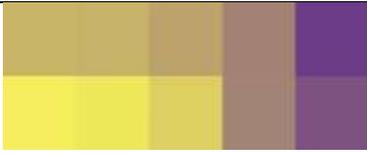
Warna maskulin dan feminin dan maskulin sebagai alternatif.

### Alternatif Desain

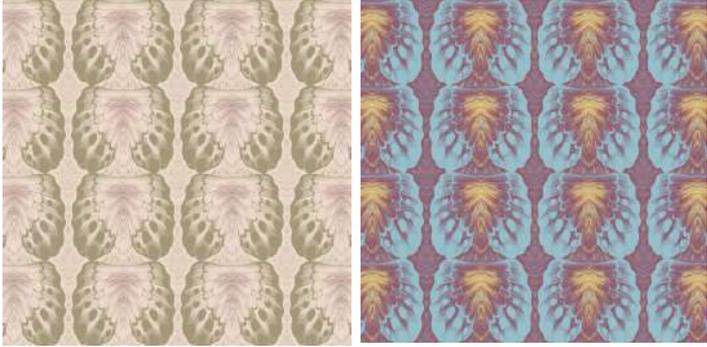


*Layout* menyebar agar mudah dalam mengimplementasikan dengan perpaduan warna yang terkesan elegan.

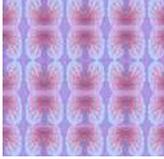
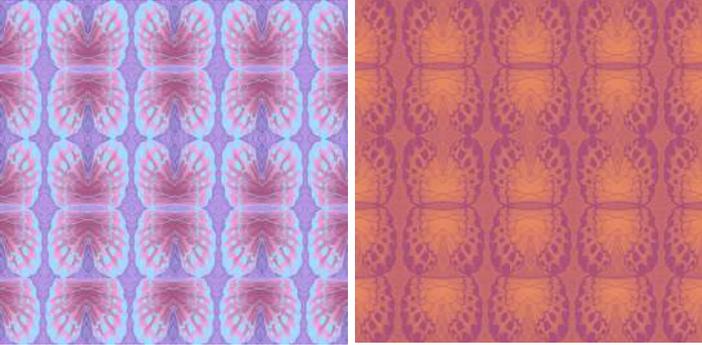
Tabel 5.1. 19 Motif *Papilio lampsacus* berdasar bentuk & makanan 2

Sketsa <i>layout</i> Pola	Gambar Objek Digital	Ukuran <i>Square Repeat</i>
 <p>Bentuk kupu-kupu <i>Papilio lampsacus</i> sebagai ornamen utama dan tanaman pohon sebagai ornamen pendukung dengan memainkan skala.</p>	 <p>Gaya <i>outlining</i> dipilih agar ruas-ruas yang dimiliki kupu-kupu dapat terlihat.</p>	 <p>50 x 50 cm</p> <p>Agar keseluruhan motif lebih terlihat dan mudah dalam mengaplikasikan pada ukuran bidang kain yang disesuaikan.</p>
<p>Tes Ukuran Motif pada <i>mockup blouse</i></p>		
		
<p>Palet Warna</p>		
<p>Warna natural dan feminin bernuansa popart psikedelik.</p>		<p>Warna feminin sebagai alternatif.</p>
<p>Alternatif Desain</p>		
		<p><i>Layout</i> menyebar agar mudah dalam mengimplementasikan dan memiliki kesan ceria serta elegan.</p>

Tabel 5.1. 20 Motif *Papilio lamsacus* berdasar bentuk & corak

Sketsa <i>layout</i> Pola	Gambar Objek Digital	Ukuran <i>Square Repeat</i>
 <p>Bentuk kupu-kupu <i>Papilio lamsacus</i> sebagai ornamen utama dan cora yang dimiliki sebagai ornamen pendukung.</p>	 <p>Gaya psikedelik dengan sentuhan realis dipilih agar lebih bervariasi dalam mengeksplorasi.</p>	 <p>50 x 50 cm</p> <p>Agar keseluruhan motif lebih terlihat dan mudah dalam mengaplikasikan pada ukuran bidang kain yang disesuaikan.</p>
<p>Tes Ukuran Motif pada <i>mockup blouse</i></p>		
		
<p>Palet Warna</p>		
<p>Warna natural dan feminin.</p>		<p>Warna feminin sebagai alternatif.</p>
<p>Alternatif Desain</p>		
 <p><i>Layout</i> simetris untuk membuat efek optikal yang unik dan terkesan mewah serta elegan.</p>		

Tabel 5.1. 21 Motif *Papilio lampsacus* berdasar bentuk & corak 2

Sketsa <i>layout</i> Pola	Gambar Objek Digital	Ukuran <i>Square Repeat</i>
 <p>Bentuk kupu-kupu <i>Papilio lampsacus</i> dan corak yang dimiliki sebagai ornamen pendukung dengan memainkan skala.</p>	 <p>Gaya psikedelik dengan sentuhan realis dipilih agar lebih bervariasi dalam mengeksplorasi.</p>	 <p>50 x 50 cm</p> <p>Agar keseluruhan motif lebih terlihat dan mudah dalam mengaplikasikan pada ukuran bidang kain yang disesuaikan.</p>
<p>Tes Ukuran Motif pada <i>mockup blouse</i></p>		
		
<p>Palet Warna</p>		
<p>Warna feminin bernuansa psikedelik.</p>		<p>Warna feminin sebagai alternatif.</p>
<p>Alternatif Desain</p>		
 <p><i>Layout</i> simetris untuk membuat efek optikal yang unik dan terkesan mewah.</p>		

## 6. *Troides helena*

Kupu-kupu dari ordo *Lepidoptera*. Endemik regional (Sumatera, Nias, Bali). Endemik regional merupakan spesies yang hanya ditemukan di salah satu wilayah pulau atau region tertentu, dengan daerah penyebaran yang terbatas seperti, *Troides* [*syn. Ornithoptera*] dan dikategorikan terancam punah (*Endangered; EN*) oleh IUCN karena hilangnya habitat akibat aktivitas pembalakan dan konversi lahan. Selain itu, kupu-kupu ini juga diperdagangkan dengan harga tinggi. Betina memiliki bentangan sayap yang lebih lebar dari Jantan. Memiliki karakteristik kepala dan dada berwarna hitam, perut coklat muda, dengan bagian bawah berwarna kuning. Warna dasar betina lebih banyak didominasi warna coklat gelap atau hitam. Sayap bawah berwarna kuning keemasan serta terdapat pola bintik hitam. Sedangkan bagian lain berwarna hitam seperti bagian atas dan ruas dan tepi sayap. Sumber makanannya adalah nektar dari serbuk sari bunga).

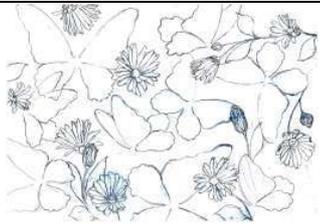
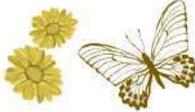
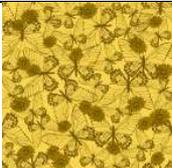
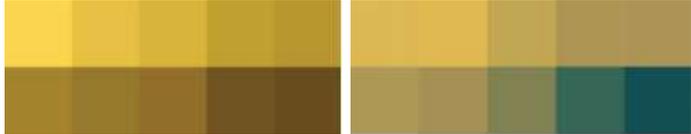


Gambar 5.1. 29 Morfologi *Troides helena* dan *Bunga calendula*  
(sumber : Arrisa, 2019)

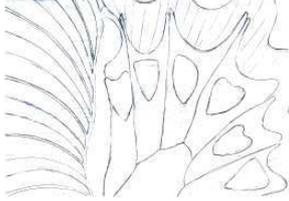
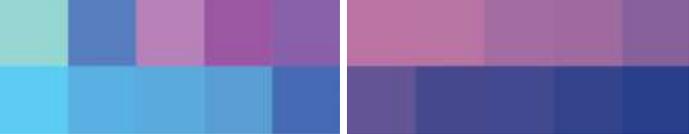
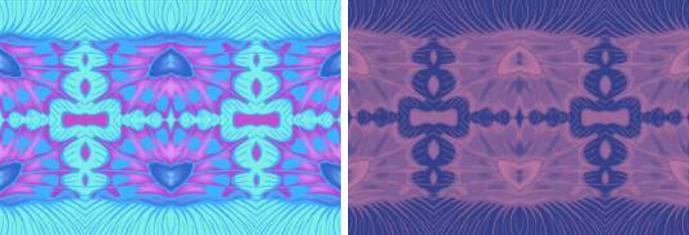
Tabel 5.1. 22 Motif *Troides helena* berdasar bentuk & makanan

Sketsa <i>layout</i> Pola	Gambar Objek Digital	Ukuran <i>Square Repeat</i>
 <p>Bentuk kupu-kupu <i>Troides helena</i> sebagai ornamen utama dan bunga calendula sebagai ornamen pendukung dengan memainkan skala.</p>	 <p>Gaya <i>outlining</i> dipilih agar ruas-ruas yang dimiliki kupu-kupu dapat terlihat.</p>	 <p>50 x 50 cm</p> <p>Agar keseluruhan motif lebih terlihat dan mudah dalam mengaplikasikan pada ukuran bidang kain yang disesuaikan.</p>
<p>Tes Ukuran Motif pada <i>mockup blouse</i></p>		
		
<p>Palet Warna</p>		
<p>Warna natural dan maskulin bernuansa popart.</p>		<p>Warna feminin dan maskulin sebagai alternative.</p>
<p>Alternatif Desain</p>		
		<p><i>Layout</i> menyebar agar mudah dalam mengimplementasikan dan memiliki kesan mewah serta elegan.</p>

Tabel 5.1. 23 Motif *Troides helena* berdasar bentuk & makanan 2

Sketsa <i>layout</i> Pola	Gambar Objek Digital	Ukuran <i>Square Repeat</i>
 <p>Bentuk kupu-kupu <i>Troides helena</i> sebagai ornamen utama dan bunga calendula sebagai ornamen pendukung dengan memainkan skala.</p>	 <p>Gaya <i>outlining</i> dipilih agar ruas-ruas yang dimiliki kupu-kupu dapat terlihat.</p>	 <p>50 x 50 cm</p> <p>Agar keseluruhan motif lebih terlihat dan mudah dalam mengaplikasikan pada ukuran bidang kain yang disesuaikan.</p>
<p>Tes Ukuran Motif pada <i>mockup blouse</i></p>		
		
<p>Palet Warna</p>		
<p>Warna natural dan feminin.</p>		<p>Warna natural dan maskulin sebagai alternatif.</p>
<p>Alternatif Desain</p>		
 <p><i>Layout</i> menyebar agar mudah dalam mengimple mentasikan dan memiliki kesan ceria serta elegan.</p>		

Tabel 5.1. 24 Motif *Troides helena* berdasar bentuk & corak

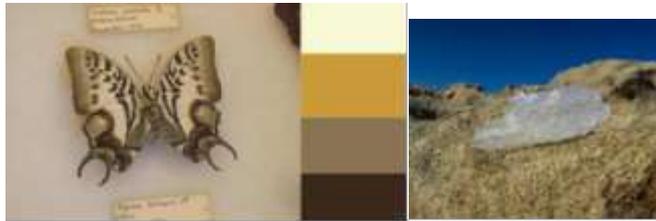
Sketsa <i>layout</i> Pola	Gambar Objek Digital	Ukuran <i>Square Repeat</i>
 <p>Bentuk kupu-kupu <i>Troides helena</i> sebagai ornamen utama dan corak yang dimiliki sebagai ornamen pendukung.</p>	 <p>Gaya psikedelik dengan sentuhan realis dipilih agar corak sayap tetap terlihat dan lebih bervariasi dalam mengeksplorasi.</p>	 <p>47 x 33 cm</p> <p>Agar keseluruhan motif lebih terlihat dan mudah dalam mengaplikasikan pada ukuran bidang kain yang disesuaikan.</p>
<p>Tes Ukuran Motif pada <i>mockup blouse</i></p>		
		
<p>Palet Warna</p>		
<p>Warna feminin bernuansa popart dan psikedelik</p>		<p>Warna feminin sebagai alternatif.</p>
<p>Alternatif Desain</p>		
 <p><i>Layout</i> simetris untuk menciptakan efek optikal yang unik dan terkesan mewah.</p>		

Tabel 5.1. 25 Motif *Troides helena* berdasar bentuk & corak 2

Sketsa <i>layout</i> Pola	Gambar Objek Digital	Ukuran <i>Square Repeat</i>
 <p>Bentuk kupu-kupu <i>Troides helena</i> sebagai ornamen utama dan corak yang dimiliki sebagai ornamen pendukung.</p>	 <p>Gaya psikedelik dengan sentuhan realis dipilih agar corak sayap tetap terlihat dan lebih bervariasi dalam mengeksplorasi.</p>	 <p>47 x 33 cm</p> <p>Agar keseluruhan motif lebih terlihat dan mudah dalam mengaplikasikan pada ukuran bidang kain yang disesuaikan.</p>
<p>Tes Ukuran Motif pada <i>mockup blouse</i></p>		
		
<p>Palet Warna</p>		
<p>Warna maskulin bernuansa psikedelik.</p>		<p>Warna feminin sebagai alternatif.</p>
<p>Alternatif Desain</p>		
 <p><i>Layout</i> simetris untuk menciptakan efek optikal yang unik dan terkesan mewah.</p>		

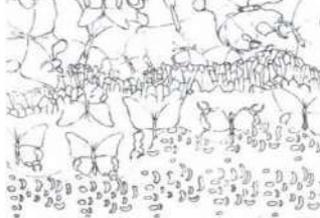
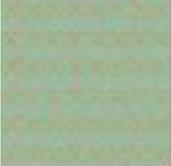
## 7. *Polyura dehaani*

Kupu-kupu dari ordo *Lepidoptera*. Endemik lokal Gunung Sanggul Sumatera Utara. Spesies ini mengalami penurunan populasi karena konversi habitat di sisi lain populasi alamnya juga kecil. Kupu-kupu di daerah ini dihargai lebih mahal. Karakteristik sayapnya memiliki bentuk menyerupai capit pada sisi bawah dengan skema warna coklat tua, krem, dan kekuningan. Sumber makanannya berasal dari mineral.



Gambar 5.1. 30 Morfologi *Polyura dehaani* dan Garam mineral alam (sumber : Arrisa, 2019)

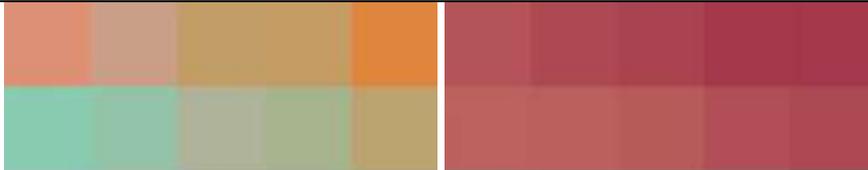
Tabel 5.1. 26 Motif *Polyura dehaani* berdasar bentuk & makanan

Sketsa <i>layout</i> Pola	Gambar Objek Digital	Ukuran <i>Square Repeat</i>
 <p>Bentuk kupu-kupu <i>Polyura dehaani</i> sebagai ornamen utama dan mineral alam (batuan) sebagai ornamen pendukung.</p>	 <p>Gaya <i>outlining</i> dipilih agar ruas-ruas yang dimiliki kupu-kupu dapat terlihat.</p>	 <p>50 x 50 cm</p> <p>Agar keseluruhan motif lebih terlihat dan mudah dalam mengaplikasikan pada ukuran bidang kain yang disesuaikan.</p>

### Tes Ukuran Motif pada *mockup blouse*



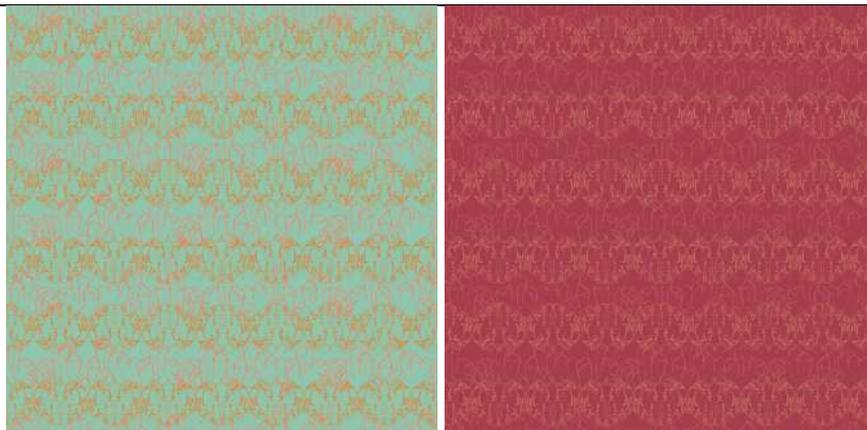
### Palet Warna



Warna feminin yang bernuansa psikedelik.

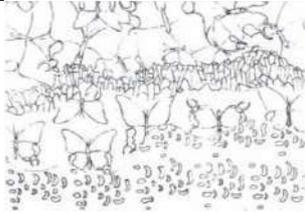
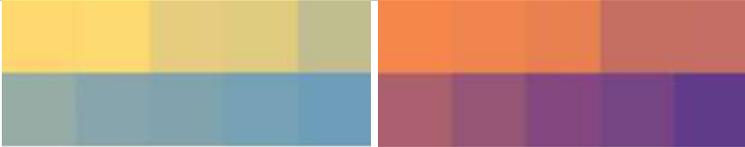
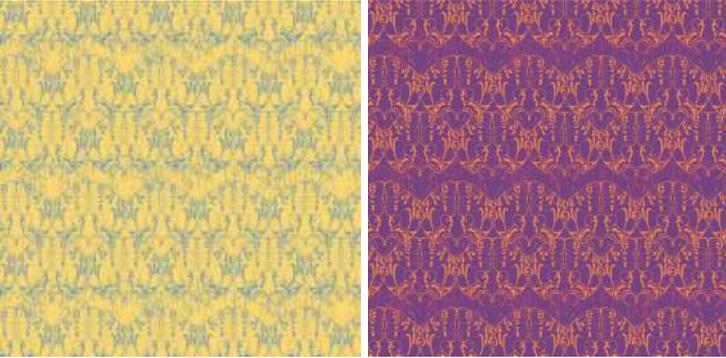
Warna feminin sebagai alternatif.

### Alternatif Desain

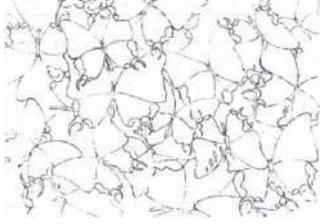
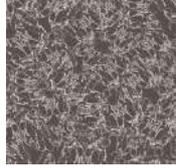
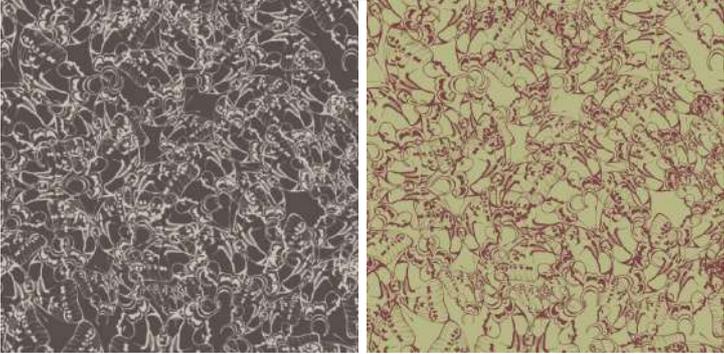


*Layout* simetris untuk menciptakan pilihan desain motif yang bervariasi.

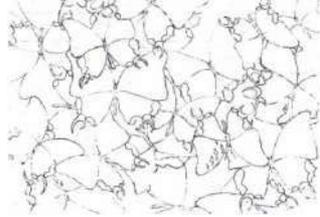
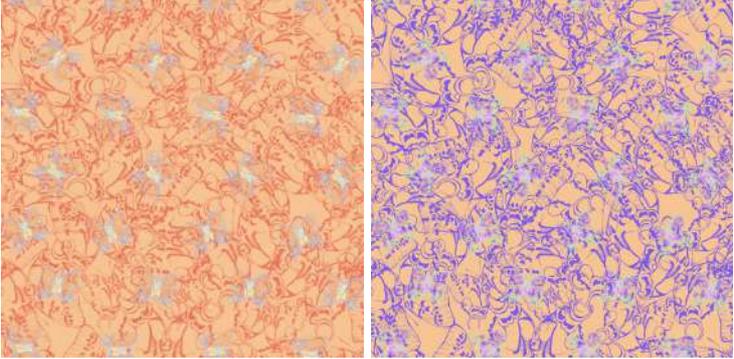
Tabel 5.1. 27 Motif *Polyura dehaani* berdasar bentuk & makanan 2

Sketsa <i>layout</i> Pola	Gambar Objek Digital	Ukuran <i>Square Repeat</i>
 <p>Bentuk kupu-kupu <i>Polyura dehaani</i> sebagai ornamen utama dan mineral alam (batuan) sebagai ornamen pendukung.</p>	 <p>Gaya <i>outlining</i> dipilih agar ruas-ruas yang dimiliki kupu-kupu dapat terlihat.</p>	 <p>50 x 50 cm</p> <p>Agar keseluruhan motif lebih terlihat dan mudah dalam mengaplikasikan pada ukuran bidang kain yang disesuaikan.</p>
<p>Tes Ukuran Motif pada <i>mockup blouse</i></p>		
		
<p>Palet Warna</p>		
<p>Warna feminin yang terkesan ceria.</p>		<p>Warna feminin sebagai alternatif.</p>
<p>Alternatif Desain</p>		
 <p><i>Layout</i> menyebar agar mudah dalam mengimple mentasikan dan memiliki kesan ceria serta elegan.</p>		

Tabel 5.1. 28 Motif *Polyura dehaani* berdasar bentuk & corak

Sketsa <i>layout</i> Pola	Gambar Objek Digital	Ukuran <i>Square Repeat</i>
 <p>Bentuk kupu-kupu <i>Polyura dehaani</i> sebagai ornamen utama dan corak yang dimiliki sebagai ornamen pendukung.</p>	 <p>Gaya <i>outlining</i> dipilih agar ruas-ruas yang dimiliki kupu-kupu dapat terlihat.</p>	 <p>50 x 50 cm</p> <p>Agar keseluruhan motif lebih terlihat dan mudah dalam mengaplikasikan pada ukuran bidang kain yang disesuaikan.</p>
<p>Tes Ukuran Motif pada <i>mockup blouse</i></p>		
		
<p>Palet Warna</p>		
<p>Warna natural dan maskulin yang dimiliki kupu-kupu.</p>		<p>Warna natural, feminin, dan maskulin sebagai alternatif.</p>
<p>Alternatif Desain</p>		
		<p><i>Layout</i> menyebar dan bertumpuk agar mudah dalam mengimplem-entasikan dan memiliki kesan ceria serta elegan.</p>

Tabel 5.1. 29 Motif Polyura dehaani berdasar bentuk & corak 2

Sketsa layout Pola	Gambar Objek Digital	Ukuran <i>Square Repeat</i>
 <p>Bentuk kupu-kupu <i>Polyura dehaani</i> sebagai ornamen utama dan corak yang dimiliki sebagai ornamen pendukung.</p>	 <p>Gaya <i>outlining</i> dipilih agar ruas-ruas yang dimiliki kupu-kupu dapat terlihat.</p>	 <p>50 x 50 cm</p> <p>Agar keseluruhan motif lebih terlihat dan mudah dalam mengaplikasikan pada ukuran bidang kain yang disesuaikan.</p>
<p>Tes Ukuran Motif pada <i>mockup blouse</i></p>		
		
<p>Palet Warna</p>		
<p>Warna feminin bernuansa popart.</p>		<p>Warna feminin lain sebagai alternatif.</p>
<p>Alternatif Desain</p>		
 <p><i>Layout</i> menyebar dan bertumpuk agar mudah dalam mengimplem-entasikan dan memiliki kesan ceria serta elegan.</p>		

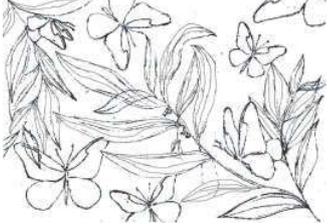
## 8. *Ideopsis vitrea*

Kupu-kupu dari ordo *Lepidoptera*. Endemik lokal Maluku Sulawesi. Menurut kategori IUCN kategorinya terancam punah (*Endangered; EN*). Biasa disebut kupu-kupu kaki sikat karena memiliki pasangan tungkai bagian depan yang mengecil dan tertutup oleh kumpulan sisik padat seperti sikat. Memiliki karakteristik skema warna sayap dan pola ukuran yang sangat bervariasi. Warna dasar sayap umumnya coklat, jingga, kuning, dan hitam. Sumber makanan berasal dari tumbuhan dengan nama latin *Thottea wallichii*.



Gambar 5.1. 31 Morfologi *Ideopsis vitrea* dan Daun *Thottea wallichii* (sumber : Arrisa, 2019)

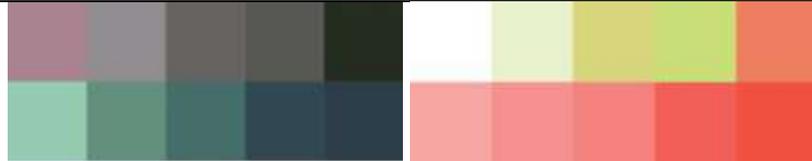
Tabel 5.1. 30 Motif *Ideopsis vitrea* berdasar bentuk & makanan

Sketsa layout Pola	Gambar Objek Digital	Ukuran <i>Square Repeat</i>
 <p>Bentuk kupu-kupu <i>Ideopsis vitrea</i> sebagai ornamen utama serta daun <i>Thottea wallichii</i> sebagai ornamen pendukung.</p>	 <p>Gaya gambar realis dipilih agar corak sayap dan visual tanaman tetap terlihat karakteristiknya.</p>	 <p>50 x 50 cm</p> <p>Agar keseluruhan motif lebih terlihat dan mudah dalam mengaplikasikan pada ukuran bidang kain yang disesuaikan.</p>

### Tes Ukuran Motif pada *mockup blouse*



### Palet Warna



Warna natural dan maskulin yang dimiliki oleh kupu-kupu *Ideopsis vitrea*.

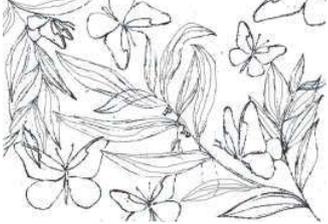
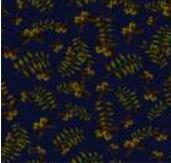
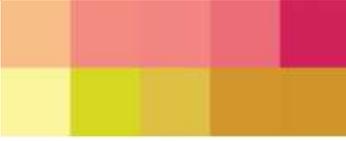
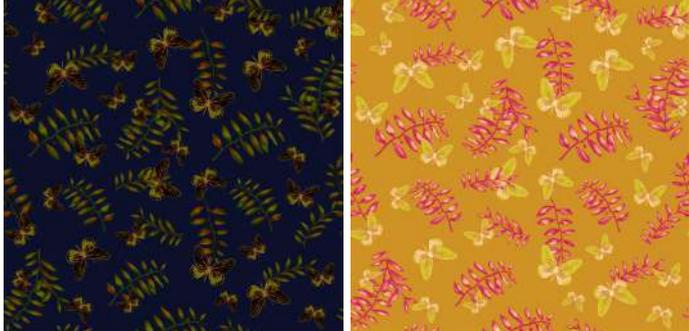
Warna feminin sebagai alternatif warna.

### Alternatif Desain

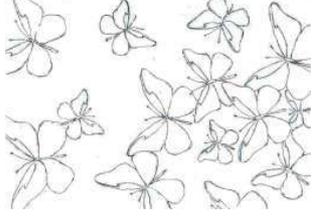
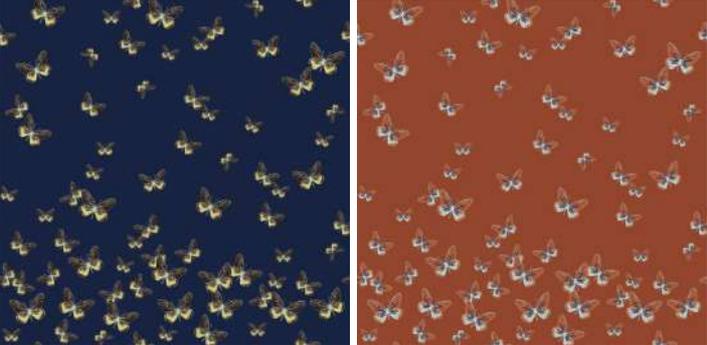


*Layout* menyebar dan bertumpuk agar mudah dalam mengimplementasikan dengan perpaduan warna yang terkesan elegan.

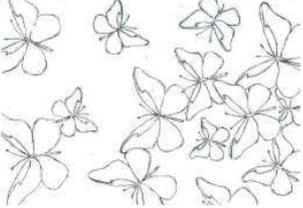
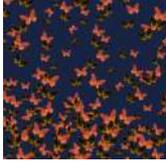
Tabel 5.1. 31 Motif *Ideopsis vitrea* berdasar bentuk & makanan 2

Sketsa <i>layout</i> Pola	Gambar Objek Digital	Ukuran <i>Square Repeat</i>
 <p>Bentuk kupu-kupu <i>Ideopsis vitrea</i> Sebagai ornamen utama serta daun <i>Thottea wallichii</i> sebagai ornamen pendukung.</p>	 <p>Gaya gambar realis dipilih agar corak sayap dan visual tanaman tetap terlihat karakteristiknya.</p>	 <p>50 x 50 cm</p> <p>Agar keseluruhan motif lebih terlihat dan mudah dalam mengaplikasikan pada ukuran bidang kain yang disesuaikan.</p>
<p>Tes Ukuran Motif pada <i>mockup blouse</i></p>		
		
<p>Palet Warna</p>		
<p>Warna natural dan maskulin bernuansa psikedelik.</p>		<p>Warna feminin bernuansa popart.</p> 
<p>Alternatif Desain</p>		
 <p><i>Layout</i> menyebar dan bertumpuk agar mudah dalam mengimplem entasikan serta memiliki kesan ceria serta elegan.</p>		

Tabel 5.1. 32 Motif *Ideopsis vitrea* berdasar bentuk & corak

Sketsa <i>layout</i> Pola	Gambar Objek Digital	Ukuran <i>Square Repeat</i>
 <p>Bentuk kupu-kupu <i>Ideopsis vitrea</i> sebagai ornamen utama dan corak yang dimiliki sebagai ornamen pendukung.</p>	 <p>Gaya gambar realis dipilih agar corak sayap dan visual tanaman tetap terlihat karakteristiknya.</p>	 <p>50 x 50 cm</p> <p>Agar keseluruhan motif lebih terlihat dan mudah dalam mengaplikasikan pada ukuran bidang kain yang disesuaikan.</p>
<p>Tes Ukuran Motif pada <i>mockup blouse</i></p>		
		
<p>Palet Warna</p>		
<p>Warna maskulin dan warna natural.</p>		<p>Warna maskulin lain sebagai alternatif.</p>
<p>Alternatif Desain</p>		
		<p><i>Layout</i> menyebar agar mudah dalam mengimplementasikan dan memiliki kesan ceria serta elegan.</p>

Tabel 5.1. 33 Motif *Ideopsis vitrea* berdasar bentuk & corak 2

Sketsa layout Pola	Gambar Objek Digital	Ukuran <i>Square Repeat</i>
 <p>Bentuk kupu-kupu <i>Ideopsis vitrea</i> sebagai ornamen utama dan corak yang dimiliki sebagai ornamen pendukung.</p>	 <p>Gaya gambar realis dipilih agar corak sayap dan visual tanaman tetap terlihat karakteristiknya.</p>	 <p>50 x 50 cm</p> <p>Agar keseluruhan motif lebih terlihat dan mudah dalam mengaplikasikan pada ukuran bidang kain yang disesuaikan.</p>
<p>Tes Ukuran Motif pada <i>mockup blouse</i></p>		
		
<p>Palet Warna</p>		
<p>Warna maskulin bernuansa psikedelik.</p>		<p>Warna feminin dan maskulin bernuansa psikedelik.</p>
<p>Alternatif Desain</p>		
		<p><i>Layout</i> menyebar dan bertumpuk agar mudah dalam mengimplem entasikan serta memiliki kesan ceria serta elegan.</p>

### 5.3.6 Implementasi Desain



*Gambar 5.1. 32 Implementasi Desain Motif Kupu-kupu Endemik Indonesia  
( sumber: Arrisa, 2019 )*



*Gambar 5.1. 33 Implementasi Desain Motif Kupu-kupu Endemik Indonesia  
( sumber: Arrisa, 2019 )*



Gambar 5.1. 34 Implementasi Desain Motif Kupu-kupu Endemik Indonesia  
( sumber: Arrisa, 2019 )



Gambar 5.1. 35 Implementasi motif dalam satu koleksi pakaian (*Atrophaneura palu*)  
( sumber: Arrisa, 2019 )



Gambar 5.1. 36 Implementasi motif dalam satu koleksi pakaian (*Idea tambusisiana*)  
(sumber: Arrisa, 2019)



Gambar 5.1. 37 Implementasi motif dalam satu koleksi pakaian (*Ideopsis vitrea*)  
(sumber: Arrisa, 2019)

### 5.3.7 Brand Story

Sebuah produk yang ingin disajikan pada konsumen umumnya selalu dibalut dalam sebuah *brand* agar produk tersebut lebih mudah dikenali oleh masyarakat luas. Hal ini mendorong penulis untuk membuat sebuah nama yang sesuai untuk disematkan pada perancangan motif ini. Brand ini akan diberi nama **“Berawal Dari Puan”** dimana makna **“Berawal”**, menggambarkan bahwa tema dari produk ini menjadi awal mula terciptanya inovasi baru dalam motif industri tekstil yang mengangkat topik serangga endemik Indonesia yang terancam punah bahkan beberapa

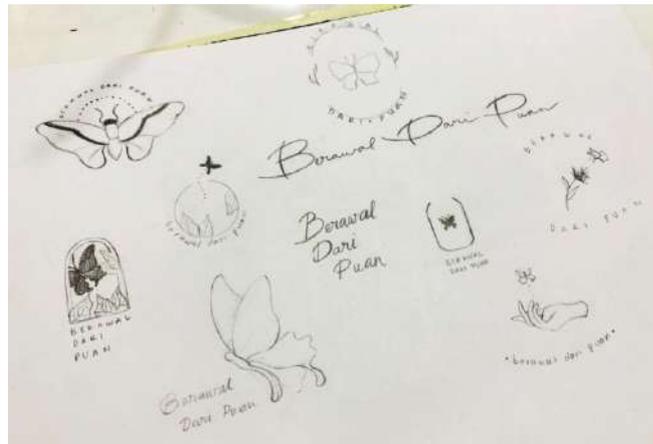
sudah dinyatakan punah. Sehingga, kedepannya dapat dikembangkan lagi dengan tema yang berbeda. Sedangkan “*Dari Puan*” memiliki makna bahwasanya produk ini dikembangkan oleh perempuan dan ditujukan bagi perempuan sebagai target utamanya. Namun, tidak menutup kemungkinan produk ini dapat digunakan oleh kaum laki-laki.

### 5.3.8 Penamaan dan Logo

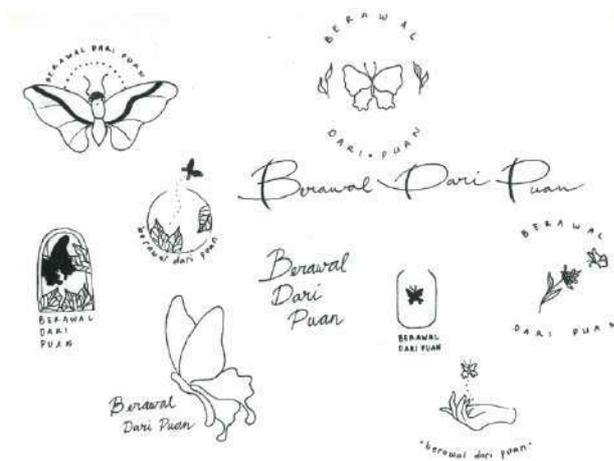
Penamaan dan logo dibuat sebagai citra atau pengingat koleksi saat di pasarkan. Nama brand yang dipilih oleh penulis adalah *Berawal Dari Puan*. Nama *Berawal Dari Puan* diartikan sebagai simbol buah karya yang diciptakan oleh perempuan Indonesia. Kata “**Berawal**” sendiri memiliki makna suatu permulaan. Sedangkan, “**Puan**” memiliki makna panggilan untuk perempuan dalam bahasa melayu. Dengan demikian, *Berawal Dari Puan* memiliki makna buah karya yang bermula diciptakan oleh perempuan yang mengikat hati khususnya para perempuan sebagai target utama penelitian ini.

#### a. Sketsa Logo

Pemilihan *hadwriting typface* disesuaikan dengan citra karakter koleksi motif kupu-kupu endemik Indonesia yang langka. Penulis memberikan 10 alternatif desain logo. Desain logo yang dibuat oleh perancang terdiri dari 8 *logogram* dan 2 *logogram* yang terinspirasi dari objek yang menjadi perancangan ini. Pemilihan desain *outlining* yang dipadupadankan dengan *typography* jenis *serif* dan atau *san serif* untuk menciptakan kesan sederhana dan *modern*. Berikut merupakan hasil alternatif logo yang dibuat oleh perancang.



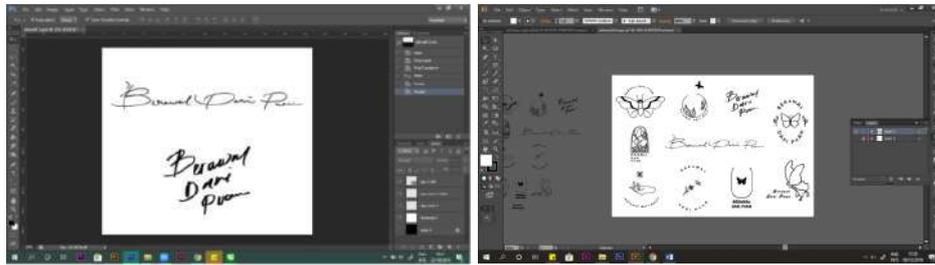
Gambar 5.1. 38 Sketsa alternatif logo  
( sumber: Arrisa, 2019 )



Gambar 5.1. 39 Sketsa alternatif logo  
( sumber: Arrisa, 2019 )

## b. Logo Digital

Sketsa logo didigitalkan secara manual dengan menggunakan *pen tablet* dan aplikasi *Adobe Photoshop CS6* atau *Adobe Illustrator CS6* agar memudahkan perancang dalam mengaplikasikan logo pada media lain. Alternatif logo digital kemudian diberi warna *outlining* utama hitam untuk menghadirkan kesan sederhana dan minimalis agar terfokus pada produk karena produk yang ditawarkan adalah kain bermotif yang memiliki warna dan corak beragam. Berikut merupakan hasil logo digital yang dibuat oleh perancang.



Gambar 5.1. 40 Proses tracing logo digital  
( sumber: Arrisa, 2019 )



Gambar 5.1. 41 Alternatif logo digital  
( sumber: Arrisa, 2019 )

### c. Logo Final

Berikut merupakan desain logo akhir dari brand **Berawal Dari Puan**. Desain logo berjenis *logotype (script typography)* ini dipilih selain terkesan sederhana juga bersifat *long lasting* dan mudah diaplikasikan pada media pendukung lain. Logo sekunder menggunakan warna putih. *Background* yang disarankan menggunakan warna coklat kardus atau krem sesuai dengan palet warna yang digunakan perancang dalam membuat packaging. Perancang berharap dengan pemilihan logo ini, tema yang diangkat dapat dikembangkan lagi pada penelitian berikutnya.

Berawal Dari Puan



Gambar 5.1. 42 Desain akhir logo Berawal Dari Puan terpilih  
( sumber: Arrisa, 2019 )

### 5.3.9 Perkiraan Biaya Produksi

Penulis menjadikan pakaian *ready to wear* (kemeja, *blouse*, *outer*, dan *scarf*) sebagai salah satu contoh implementasi perkiraan harga produksi dalam perancangan ini. Namun, tidak menutup kemungkinan koleksi motif ini dapat diimplementasikan pada jenis produk pakaian *ready to wear* lainnya. Koleksi pakaian ini akan dipasarkan baik secara *offline* dengan memajangkannya pada pameran atau bazaar tematik yang sering diadakan di kota-kota besar Indonesia. Seperti Basha Market Surabaya yang memiliki target pasar sesuai. Berikut merupakan penjabaran dari harga produksi pakaian (kemeja, *blouse*, *outer*, *scarf*).

#### 1. Cetak Kain

##### a. Kemeja

Print : 2 meter = Rp 240.000,-

Jahit = Rp 125.000,-

$$\begin{aligned}
\text{Harga} &= (\text{print} + \text{jahit}) \times \text{keuntungan} \\
&= (\text{Rp } 240.000,- + \text{Rp } 125.000,-) \times 150\% \\
&= \text{Rp } 365.000,- \times 150\% \\
&= \text{Rp } 547.000,- \text{ dibulatkan menjadi Rp } 550.000,-
\end{aligned}$$

**b. Blouse**

$$\begin{aligned}
\text{Print : 2 meter} &= \text{Rp } 240.000,- \\
\text{Jahit} &= \text{Rp } 125.000,- \\
\text{Harga} &= (\text{print} + \text{jahit}) \times \text{keuntungan} \\
&= (\text{Rp } 240.000,- + \text{Rp } 125.000,-) \times 150\% \\
&= \text{Rp } 365.000,- \times 150\% \\
&= \text{Rp } 547.000,- \text{ dibulatkan menjadi Rp } 550.000,-
\end{aligned}$$

**c. Outer**

$$\begin{aligned}
\text{Print : 2 meter} &= \text{Rp } 120.000,- \\
\text{Jahit} &= \text{Rp } 100.000,- \\
\text{Harga} &= (\text{print} + \text{jahit}) \times \text{keuntungan} \\
&= (\text{Rp } 120.000,- + \text{Rp } 100.000,-) \times 150\% \\
&= \text{Rp } 220.000,- \times 150\% \\
&= \text{Rp } 330.000,-
\end{aligned}$$

**d. Scarf**

$$\begin{aligned}
\text{Print : 110x110 cm} &= \text{Rp } 150.000,- \\
\text{Harga} &= \text{print} \times \text{keuntungan} \\
&= 150.000,- \times 150\% \\
&= \text{Rp } 225.000,-
\end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil biaya minimal penjualan per produk adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
\text{Kemeja (oversize)} &= \text{Rp } 550.000,- \\
\text{Blouse (oversize)} &= \text{Rp } 550.000,- \\
\text{Outer} &= \text{Rp } 330.000,- \\
\text{Scarf} &= \text{Rp } 225.000,-
\end{aligned}$$

### **Packaging**

<i>Box</i>	= 64 x Rp 54.000,-/box	= Rp 3.456.000,-
Kalkir	= 64 x Rp 2.000,-/lbr A3	= Rp 128.000,-
Stiker	= 64 x Rp 25.000,-/lbr A3	= Rp 1.600.000,-
Segel Box	= 64 x Rp 8.500,-/lbr	= Rp 544.000,-
<i>Brand Tag</i>	= 64 x Rp 22.500,-/lbr A3	= Rp 1.440.000,-
<i>Thankyou Card</i>	= 64 x Rp 22.500,-/lbr A3	= Rp 1.440.000,-
Total biaya packaging		= Rp 8.608.000,-

### **Katalog Motif Cetak**

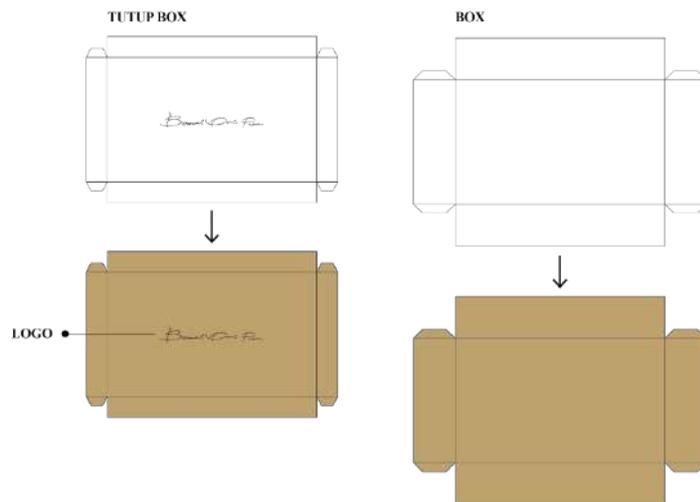
Biaya <i>Talent</i>	= Rp 500.000,-/model
Biaya Produksi Foto	= Rp 500.000,-/sesi
Biaya <i>Layouting</i>	= Rp 500.000,-/katalog
Biaya <i>Print</i>	= Rp 344.000,-/katalog
Total biaya katalog	= Rp 1.844.000,-

### **Riset dan Desain**

Biaya Riset	= 30% x Total Biaya Produksi
	= 30% x Rp 17.556.000,-
	= Rp 5.266.800,-
Biaya Desain	= 20% x Total Biaya Produksi
	= 20% x Rp 17.556.000,-
	= Rp 3.511.200,-

#### **5.3.10 Packaging and Brand Tag**

*Packaging* atau kemasan ingin penulis hadirkan sebagai pembungkus kain apabila terjadi transaksi pembelian. Desain yang ingin ditawarkan juga menyesuaikan target yang notabene didominasi oleh masyarakat muda. Penulis ingin membuat kemasan yang sederhana namun tetap terkesan modern dan *outstanding*. Sehingga, penulis memilih box dengan material *duplex* berukuran panjang x lebar x tinggi 25 x 15 x 5 cm yang ramah lingkungan. Penulis hanya ingin membubuhkan nama *brand* pada tutup bagian dalam *box*.



Gambar 5.1. 43 Jaringan kemasan  
( sumber: Arrisa, 2019 )

Selain itu terdapat segel *box* yang memuat *logo brand* dan penjelasan mengenai konten apa yang sedang dan ingin dibagi kepada para audiens yang membeli produk ***Berawal Dari Puan***. Selain itu, terdapat *tagline* “Dari Puan, Untuk Puan”, serta informasi singkat yang di cetak pada kertas *book paper* dengan memberikan ornamen stiker berbentuk kupu-kupu untuk menandai koleksi yang dibuat saat ini mengangkat tema kupu-kupu endemik Indonesia.



Gambar 5.1. 44 Ornamen kemasan  
( sumber: Arrisa, 2019 )

Sedangkan pada bagian dalam *box* terdapat kertas kalkir yang berguna sebagai selimut produk agar terkesan lebih eksklusif dan kekinian. Di dalam selimut tepatnya diatas produk, terdapat kartu ucapan terima kasih untuk para audiens yang telah mengapresiasi karya motif ini dengan membeli produk yang telah dibuat serta terdapat *brand tag* produk yang berisi informasi mengenai jenis kupu-kupu apa yang sedang konsumen beli. Dibalik *tag* tersebut terdapat *QR code* yang dapat di *scan* oleh para konsumen untuk mengakses katalog *online* berisi jenis kupu-kupu lain yang digunakan dalam desain motif kain lainnya secara gratis. Berikut merupakan tampilan satu set kemasan yang akan diterima oleh calon pembeli.



*Gambar 5.1. 45 Kemasan Berawal Dari Puan*  
( sumber: Arrisa, 2019 )

**a. Brand Tag**

*Brand Tag* memuat informasi mengenai jenis kupu-kupu apa yang audiens beli serta terdapat *QR code* yang memuat katalog *online* untuk dapat diakses secara gratis, hal ini untuk

memudahkan audiens mendapat informasi mengenai koleksi motif dan kupu-kupu endemik Indonesia lain.



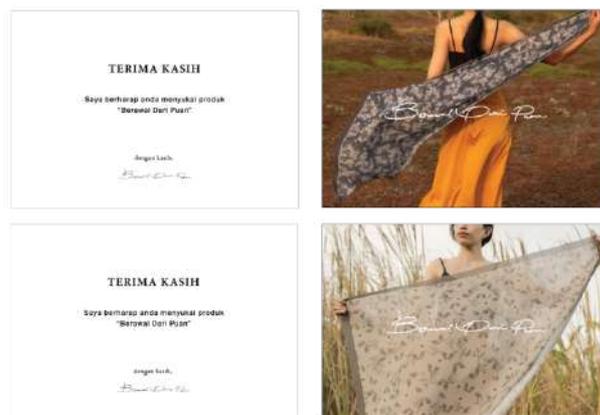
Gambar 5.1. 46 Desain Brand tag Berawal Dari Puan ( sumber: Arrisa, 2019 )



Gambar 5.1. 47 Brand tag Berawal Dari Puan ( sumber: Arrisa, 2019 )

**b. Thank You Card**

Kartu ini dibuat untuk menyampaikan ucapan terima kasih perancang kepada konsumen yang telah mnegapresiasi karya ini dengan membeli produk yang telah perancang buat.



Gambar 5.1. 48 Desain kartu terima kasih ( sumber: Arrisa, 2019 )



Gambar 5.1. 49 Kartu terima kasih  
( sumber: Arrisa, 2019 )

**c. Typeface**

*Typeface* merupakan elemen yang digunakan perancang untuk memenuhi kebutuhan dalam mendesain sebuah *brand*. Perancang menggunakan dua jenis *font* yang berbeda yakni *Minion Pro* dan *Suisse Int'l* yang diaplikasikan sesuai kebutuhan, berikut penjabarannya.

Font “Minion Pro” digunakan untuk judul atau sub-judul pada brand Berawal Dari Puan.

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z  
 A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z  
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Font “Suisse Int'l” digunakan untuk body copy yang ada pada brand Berawal Dari Puan.

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z  
 A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z  
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

### 5.3.11 Photography

#### a. Referensi dan *Moodboard*



Gambar 5.1. 50 Referensi dan moodboard fotografi  
( sumber: Arrisa, 2019 )

Konsep utama yang diangkat oleh brand ***Berawal Dari Puan*** adalah kupu-kupu yang erat kaitannya dengan alam dan natural. Oleh karena itu, pengambilan foto sebagai media pendukung dilakukan di luar ruangan menggunakan pencahayaan alami. Pengambilan foto dibagi menjadi tiga kategori yakni foto fesyen dan foto detail. Penulis melakukan proses mulai dari mencari referensi, membuat *moodboard*, membuat *rundown* pengambilan foto, hingga membuat sketsa angle untuk model yang akan diarahkan nantinya. Selain itu, untuk foto fesyen juga dibantu oleh beberapa tim yang diantaranya model, fotografer, asisten fotografer, dan *stylist*. *Moodboard* yang disusun merupakan referensi gaya pengambilan gambar untuk mendapatkan visual motif yang tampak lebih jelas dan menarik.

## b. Hasil Foto

### 1. Foto *Fashion*

Berikut merupakan hasil pengambilan foto fesyen, yang dilakukan untuk memperlihatkan bagaimana kain bermotif dengan desain yang dibuat oleh penulis tersebut, diimplementasikan pada produk pakaian. Penulis memberikan beberapa contoh implementasi kain motif pada *outer*, *blouse*, kemeja, dan *scarf*. Selain itu, foto fesyen digunakan sebagai media promosi dari brand ***Berawal Dari Puan***.



Gambar 5.1. 51 Motif kain *Idea tambusisiana* implementasi pada *outer*  
( sumber: Arrisa, 2019 )



Gambar 5.1. 52 Motif kain *Atrophaneura palu* implementasi pada *blouse*  
( sumber: Arrisa, 2019 )



Gambar 5.1. 53 Motif kain *Ideopsis vitrea* implementasi pada kemeja  
( sumber: Arrisa, 2019 )



Gambar 5.1. 54 Motif *Euploea albicosta* & *Idea tambusisiana* pada scarf  
( sumber: Arrisa, 2019 )

## 2. Foto Detail

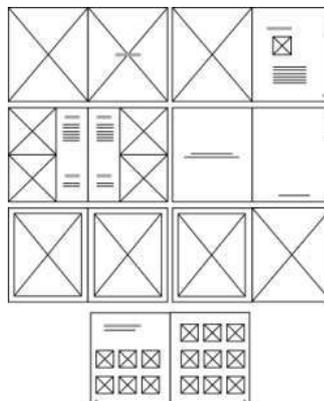
Berikut merupakan hasil pengambilan foto detail dengan menampilkan pola motif kupu-kupu yang ada pada kain.



Gambar 5.1. 55 Detil motif kupu-kupu pada kain  
( sumber: Arrisa, 2019 )

### 5.3.12 Catalogue

Halaman katalog terdiri atas halaman daftar isi, halaman pengenalan tiap jenis kupu-kupu yang diikuti macam desain motif yang telah dibuat oleh penulis, halaman *lookbook*, dan halaman referensi kain. menggunakan sistem *column grid* dengan 2 buah kolom untuk meletakkan elemen visual dan elemen teks. Jumlah kolom yang digunakan untuk meletakkan elemen visual bervariasi sesuai dengan kebutuhan penyampaian konten. Berikut merupakan desain katalog motif dari brand **Berawal Dari Puan**. Katalog menggunakan hasil desain motif digital dan fotografi sebagai elemen visual. Warna dengan nuansa *earth tone* dipakai untuk memperkuat *visual branding Berawal Dari Puan*.



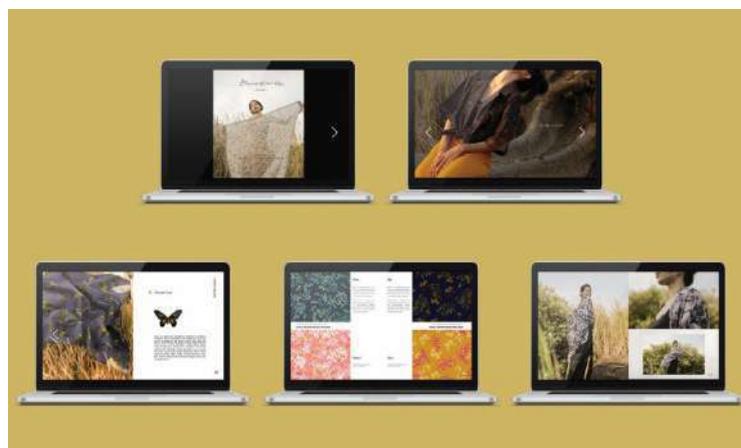
Gambar 5.1. 56 Sketsa layout katalog  
( sumber: Arrisa, 2019 )



Gambar 5.1. 57 Mockup katalog  
( sumber: Arrisa, 2019 )

### 5.3.13 Digital Catalogue

Katalog digital berisikan 64 desain motif dengan keterangan masing-masing jenis kupu-kupu dilengkapi dengan status konservasi dan persebaran. Selain itu, katalog ini juga dilengkapi dengan *lookbook* hasil implementasi motif dalam produk fesyen. Katalog diunggah pada platform penerbitan *online* *issu.com* yang dapat diakses dengan memindai *barcode* yang ada pada *tag* produk ***Berawal Dari Puan*** agar mudah diakses dan dapat diunduh secara gratis. Hal ini dilakukan agar audiens mengetahui koleksi motif yang diangkat dari 8 jenis kupu-kupu endemik Indonesia. Berikut merupakan desain katalog digital dari *brand Berawal Dari Puan*.



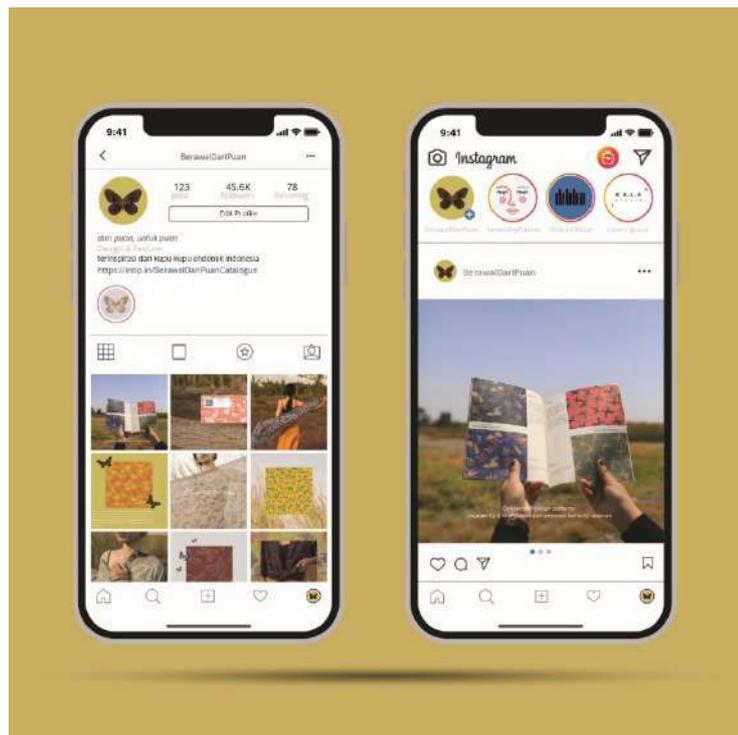
Gambar 5.1. 58 Mockup katalog digital  
( sumber: Arrisa, 2019 )



Gambar 5.1. 59 Barcode katalog digital  
( sumber: Arrisa, 2019 )

### 5.3.14 Instagram

Akun Instagram *Berawal Dari Puan* dipergunakan sebagai media pendukung untuk meraih audiens, memposting informasi kupu-kupu langka, serta foto *lookbook/campaign* terkait produk yang dikemas secara menarik.



Gambar 5.1. 60 Mockup Instagram  
( sumber: Arrisa, 2019 )

**BAB VI**  
**KESIMPULAN DAN SARAN**

## **BAB 6**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **6.1 Kesimpulan**

Dari hasil riset yang telah dilakukan, perancang menyimpulkan bahwasanya bentuk kupu-kupu endemik Indonesia dapat dijadikan gagasan pengembangan desain motif yang diterapkan pada industri tekstil dan diminati masyarakat dengan rentang usia 20-25 tahun, berikut penjabaran dari poin-poinnya:

1. Adanya perancangan ini menjadikan media dokumentasi 8 kupu-kupu endemik Indonesia yang mulai langka memiliki alternatif dengan jangkauan aksesibilitas yang lebih luas tidak terbatas pada media formal seperti buku pelajaran maupun buku ilmiah.
2. Target audiens dengan rentang usia 20-25 tahun mengungkapkan bahwa motif hasil eksplorasi ini memiliki manfaat sebagai media pengenalan kupu-kupu endemik Indonesia yang menarik dan memiliki nilai pakai serta dapat bersaing di industri tekstil, khususnya dalam dunia fesyen.
3. Perancangan ini menciptakan eksplorasi desain motif 8 jenis kupu-kupu endemik Indonesia yang semakin terancam eksistensinya, dikemas sedemikian rupa sehingga menarik secara visual. Hal ini meningkatkan nilai jual dan daya saing dari tekstil bermotif. Dengan konsep yang diusung dalam perancangan ini, motif yang dibuat memiliki identitasnya sendiri, sehingga siap memasuki dan bersaing di pasar. Selain itu dapat turut memperkenalkan 8 jenis kupu-kupu endemik langka sebagai kekayaan keanekaragaman hayati fauna khususnya spesies serangga Indonesia yang dibanggakan dan patut dijaga.
4. Menurut ahli, ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam membuat sebuah motif tekstil antara lain, eksplorasi bentuk objek sebagai ornamen utama dan ornamen pendukung, skala/ukuran, repetisi, teknik peletakan/*layouting*, dan pemilihan kombinasi warna.

5. Menurut ahli, salah satu cara untuk mengeksplorasi objek menjadi ornamen utama dan ornamen pendukung pada motif dapat melalui proses stilasi dengan berbagai gaya.
6. Menurut ahli, pengaturan skala/ukuran motif yang disesuaikan dengan target perlu diperhatikan antara ukuran kecil, sedang, atau besar. Teknik peletakan motif yang beragam juga mempengaruhi selera pemakainya. Disarankan menggunakan teknik menyebar agar lebih mudah dan murah.
7. Menurut ahli, penggunaan kombinasi warna lebih baik jika menggunakan warna-warna unisex yang disukai oleh semua *gender* dengan memainkan gelap terang, menghasilkan motif yang lebih universal.
8. Target audiens menyukai produk dan ingin memiliki produk motif hasil eksplorasi yang telah dibuat penulis. Sebagian besar target audiens menyukai motif dengan pola konsisten.

## 6.2 Saran

Ada beberapa hal yang belum dicapai pada proses penelitian dalam perancangan diantaranya,

1. Penelitian mengenai eksplorasi visual desain motif tekstil bertema kupu-kupu endemik Indonesia sebagai pendukung industri tekstil ini masih dapat dikembangkan baik dari segi konten agar seluruh motif memenuhi nilai estetika lebih maksimal sehingga aspek komunikasi dalam desain motif dapat disampaikan dengan lebih efektif kepada target konsumen.
2. Eksplorasi bentukan dengan tema terkait yang tidak terbatas dapat menghasilkan lebih banyak alternatif desain motif. Sehingga, kebutuhan akan motif tekstil akan terus terpenuhi dan memiliki variasi baru.
3. Penelitian mengenai eksplorasi visual desain motif tekstil bertema 8 jenis kupu-kupu endemik Indonesia sebagai pendukung industri tekstil merupakan eksplorasi sebagian kecil kupu-kupu yang berstatus endemik dan langka, masih banyak spesies serangga endemik lain yang dapat dieksplorasi untuk perancangan selanjutnya.

## **DAFTAR PUSTAKA**

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Muhammad. 2013. "Keanekaragaman Jenis Kupu-kupu di Taman Kehati UNNES." *Thesis*.
- Amir M, Kahono S (ed). 2000. "Kupu (Lepidoptera)." In *Serangga Taman Nasional Gunung Halimun Jawa Bagian Barat*. Jakarta: JICA.
- Atkins, Robert. 1990. *Artspeak: A Guide to Contemporary Ideas, Movements, and Buzzwords*. New York: Abbeville Press Publishers.
- BEKRAF 2018. 2018. "Trend Forecasting Singularity." Accessed September 30, 2018. <http://trendforecasting.id/singularity-section/book-textile-print-7>.
- BEKRAF. 2017. *PDB Sub-Sektor Kreatif*. Jakarta: Badan Ekonomi Kreatif.
- Doe, Tamasin. 2014. "Groundbraking Textile Design in digital Era." United Kingdom: Goodman.
- . 2014. *Groundbraking Textile Design in Digital Era*. United Kingdom: Goodman.
- Firmanzah. 2014. *Desain Produk dan Value Based-Economy*. Accessed April 24, 2019. <http://nasional.sindonews.com>.
- Gombrich, E. H. 1958. *The Story of Art*. London: Phaidon.
- Goode, Briggs A. 2013. *Printed Textile Design*. London: Laurence King Publishing.
- Gunawan, Belinda. 2015. *Kenali Tekstil*. Jakarta: Pebnerbit Dian Rakyat.
- Herald, Jackie. 2010. *Experimental Pattern Sourcebook*. Massachusetts: Rockport Publisher Inc.
- Indra, Rahman. 2018. "Singularity, Mengupas 4 Trend Forecasting 2019/2020." September 8. Accessed Oktober 17, 2018. <http://www.herworld.co.id/article/2018/9/10240-Singularity-Mengupas-4-Trend-Fprecasting-20192020>.
- Kardinata, Hanny. 2015. *Desain Grafis Indonesia dalam Pusaran Desain Grafis Dunia 1*. Bintaro: DGI Pres.
- Kartasapoetra, A.G. 1987. *Hama Tanaman Pangan dan Perkebunan*. Jakarta: Bina Aksara.
- Kasiyan, M.Hum. 2008. "Ragam Hias Tradisional." Accessed April 24, 2019. <http://journal.uny.ac.id/index.php/RagamHiasTradisional>.

- Kleden, Ignas. 1978. "Kebudayaan Pop." In *Kritik dan Pengakuan dalam Majalah Prisma*, 3-8. Jakarta: Prisma-LP3ES.
- Kotler, Philip. 1997. *Manajemen Pemasaran Analisis Perencanaan*. Jakarta: Salemba Empat.
- Leahy, Louis. 1985. *Manusia Sebuah Misteri Sintesa Filosofis Makhluk Paradoks*. Jakarta: Gramedia.
- Lockyer, Keith, dkk. 1990. *Production and Operations Management 5Th Edition*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- MLDSPOT. 2016. "Sejauh Mata Memandang: Every Little Things That Makes You Love Indonesia More." November 2. Accessed Januari 23, 2020. <http://www.mldspot.com/profile/2016/11/02/sejauh-mata-memandang-every-little-things-makes-you-love-indonesia-more>.
- Novitasari, Ratyaningrum. 2016. "Pengembangan Motif di Usaha Batik." *Jurnal Pendidikan Seni Rupa IV* (02): 309-316.
- Nugroho, Sarwo. 2015. *Manajemen Warna dan Desain*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Peraturan Menteri Kehutanan. 2008. Tentang Arahan Strategi Konservasi. Indonesia Patent P.57/Menhut-II.
- Shibukawa, I. Tkahashi Y. 1991. *Designer's Guide to Color 5*. San Francisco: Chronicle Books.
- Soehartono T., Mardiasuti A. 2003. *Pelaksanaan Konvensi CITES di Indonesia*. Jakarta: Japan International Cooperation Agency.
- Tiger Color. 2000 - 2015. *Color Harmonies: Basic techniques for combining colors*. Accessed November 16, 2019. <https://www.tigercolor.com/color-lab/color-theory/color-harmonies.htm>.
- Velarde, Orana. 2019. *What Is Gender Neutral Design? Here's How and When to Use IT*. Accessed November 16, 2019. <https://visme.co/blog/feminine-design-masculine-design/>.
- Willbank, A. 2009. "The Importance of Textiles." Accessed November 15, 2019. <http://www.textilefabric.com/site/main/articles.php?id=26>.
- Zalmon fabric. 2019. "Ketentuan Produksi dan Desain." Accessed Februari 4, 2019. <http://zalmonfabric.com/id/designproductionintermosfservice.php#11>.

**LAMPIRAN**

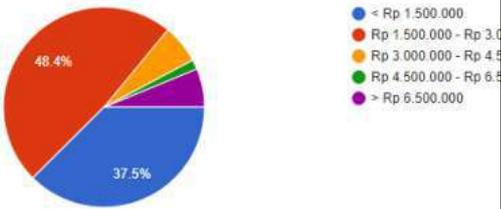
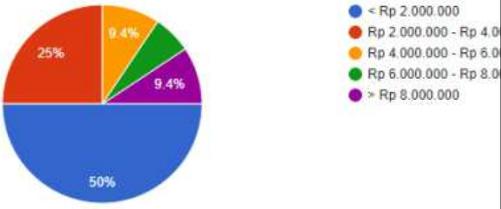
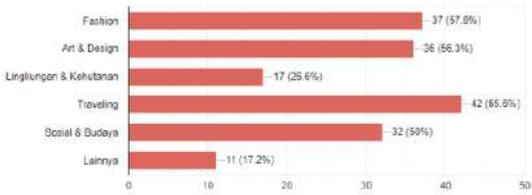
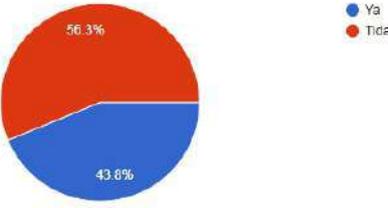
## LAMPIRAN

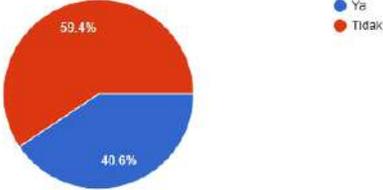
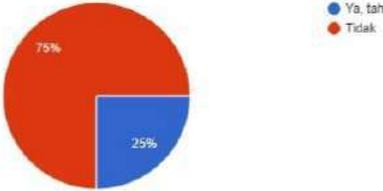
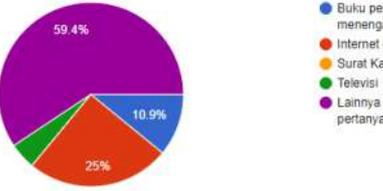
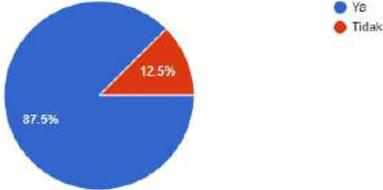
### 1. Transkrip Hasil Observasi

No.	Nama Retail	Foto Produk
1.	Zara	
2.	H&M	

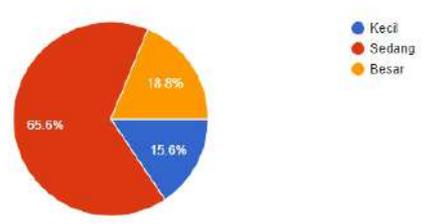
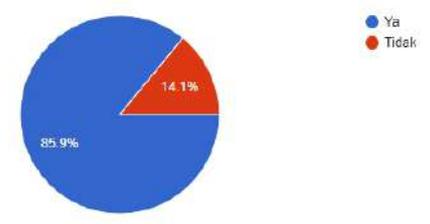
## 2. Pertanyaan dan Hasil Kuesioner

No.	Pertanyaan dan Hasil Diagram	Deskripsi																																	
1.	<p><b>Domisili</b></p> <table border="1"> <caption>Data for Domisili (City of Origin)</caption> <thead> <tr> <th>City</th> <th>Count</th> <th>Percentage</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Bandung</td><td>1</td><td>1.6%</td></tr> <tr><td>Bogor</td><td>2</td><td>3.1%</td></tr> <tr><td>Gresik</td><td>2</td><td>3.1%</td></tr> <tr><td>Jakarta Selatan</td><td>9</td><td>14.1%</td></tr> <tr><td>Karawang</td><td>3</td><td>4.7%</td></tr> <tr><td>Malang</td><td>2</td><td>3.1%</td></tr> <tr><td>Samarang</td><td>1</td><td>1.6%</td></tr> <tr><td>Surabaya</td><td>27</td><td>42.2%</td></tr> <tr><td>Tangerang</td><td>1</td><td>1.6%</td></tr> <tr><td>Jakarta</td><td>1</td><td>1.6%</td></tr> </tbody> </table>	City	Count	Percentage	Bandung	1	1.6%	Bogor	2	3.1%	Gresik	2	3.1%	Jakarta Selatan	9	14.1%	Karawang	3	4.7%	Malang	2	3.1%	Samarang	1	1.6%	Surabaya	27	42.2%	Tangerang	1	1.6%	Jakarta	1	1.6%	<p>penduduk dari Kota Surabaya merupakan mayoritas responden dibuktikan persentase yang mencapai 54,4% (34 orang dari 64 Responden).</p>
City	Count	Percentage																																	
Bandung	1	1.6%																																	
Bogor	2	3.1%																																	
Gresik	2	3.1%																																	
Jakarta Selatan	9	14.1%																																	
Karawang	3	4.7%																																	
Malang	2	3.1%																																	
Samarang	1	1.6%																																	
Surabaya	27	42.2%																																	
Tangerang	1	1.6%																																	
Jakarta	1	1.6%																																	
2.	<p><b>Jenis Kelamin</b></p> <table border="1"> <caption>Data for Jenis Kelamin (Gender)</caption> <thead> <tr> <th>Gender</th> <th>Percentage</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Perempuan</td><td>81.3%</td></tr> <tr><td>Laki-laki</td><td>18.8%</td></tr> </tbody> </table>	Gender	Percentage	Perempuan	81.3%	Laki-laki	18.8%	<p>81,3% merupakan responden dengan jenis kelamin perempuan sesuai dengan target audiens yang ditentukan oleh peneliti.</p>																											
Gender	Percentage																																		
Perempuan	81.3%																																		
Laki-laki	18.8%																																		
3.	<p><b>Usia</b></p> <table border="1"> <caption>Data for Usia (Age)</caption> <thead> <tr> <th>Age Group</th> <th>Percentage</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>18-24 Tahun</td><td>89.1%</td></tr> <tr><td>25-30 Tahun</td><td>10.9%</td></tr> </tbody> </table>	Age Group	Percentage	18-24 Tahun	89.1%	25-30 Tahun	10.9%																												
Age Group	Percentage																																		
18-24 Tahun	89.1%																																		
25-30 Tahun	10.9%																																		
4.	<p><b>Pekerjaan</b></p> <table border="1"> <caption>Data for Pekerjaan (Occupation)</caption> <thead> <tr> <th>Occupation</th> <th>Percentage</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Pelajar/Mahasiswa</td><td>60.9%</td></tr> <tr><td>Pegawai Negeri Sipil</td><td>29.3%</td></tr> <tr><td>Wiraswasta</td><td>10.9%</td></tr> <tr><td>Freelance</td><td>0%</td></tr> <tr><td>Lainnya</td><td>0%</td></tr> </tbody> </table>	Occupation	Percentage	Pelajar/Mahasiswa	60.9%	Pegawai Negeri Sipil	29.3%	Wiraswasta	10.9%	Freelance	0%	Lainnya	0%	<p>diagram disamping cukup memberikan pengertian bahwasanya peneliti mendapatkan latar belakang profesi responden yang cukup beragam.</p>																					
Occupation	Percentage																																		
Pelajar/Mahasiswa	60.9%																																		
Pegawai Negeri Sipil	29.3%																																		
Wiraswasta	10.9%																																		
Freelance	0%																																		
Lainnya	0%																																		
5.	<p><b>Rata-rata pengeluaran per bulan</b></p>	<p>diagram menunjukkan bahwasanya rentang pengeluaran bulanan 1.500.000 - 3.000.000 rupiah-lah yang mendominasi data responden yaitu 48,4%.</p>																																	

	<p>64 responses</p> 	
6.	<p>Rata-rata pemasukan per bulan</p> <p>64 responses</p> 	<p>karena responden memiliki latar belakang profesi yang berbeda, maka didapatkan hasil pemasukan per bulan didominasi kurang dari Rp 2.000.000,-.</p>
7.	<p>Ketertarikan (bisa pilih lebih dari 1)</p> <p>64 responses</p> 	<p>terdapat 56,3% responden yang tidak mengetahui bahwasanya terdapat serangga endemik yang hampir punah.</p>
8.	<p>Apakah anda mengetahui sudah ada serangga endemik yang hampir punah? (langka)</p> <p>64 responses</p> 	<p>terdapat 56,3% responden yang tidak mengetahui bahwasanya terdapat serangga endemik yang hampir punah.</p>
9.	<p>Coba pilih serangga apa saja yang endemik dan mulai punah menurut anda</p> <p>64 responses</p> 	<p>responden <i>aware</i> bahwa kupu-kupu mulai mengalami kepunahan, hasil mendominasi data dengan presentase 79,7%.</p>

10.	<p>Tahukah anda bahwa ada kupu-kupu yang tergolong endemik</p> <p>64 responses</p>  <p>● Ya ● Tidak</p>	<p>sebesar 59,4% responden mengetahui bahwasanya terdapat kupu-kupu endemik di Indonesia.</p>
11.	<p>Apakah anda familiar dengan 8 jenis kupu-kupu endemik yang ada pada gambar</p> <p>64 responses</p>  <p>● Ya, tahu ● Tidak</p>	<p>responden cenderung tidak familiar dengan 8 jenis-jenis kupu-kupu yang menjadi konten utama dalam perancangan ini.</p>
12.	<p>Dari mana anda mengetahui informasi mengenai kupu-kupu endemik tersebut</p> <p>64 responses</p>  <p>● Buku pelajaran sekolah dasar/menengah ● Internet (Website/Medsos) ● Surat Kabar ● Televisi ● Lainnya (jika menjawab "Tidak" pertanyaan no. 12)</p>	<p>responden dominan mengetahui informasi mengenai kupu-kupu endemik melalui internet.</p>
13.	<p>Saat berinteraksi dengan orang lain, apakah anda memperhatikan pakaian/aksesoris yang dikenakan lawan bicara anda?</p> <p>64 responses</p>  <p>● Ya ● Tidak</p>	<p>sebanyak 87,5% responden mengatakan bahwasanya mereka memperhatikan pakaian/aksesoris yang dikenakan lawan bicara.</p>
14.	<p>Produk tekstil apakah yang paling sering anda perhatikan dari penampilan seseorang?</p>	<p>opsi 'kemeja' mendominasi hasil dengan presentase sebesar 53,1%. Hal ini dikarenakan kemeja dapat dipakai</p>

	<p>64 responses</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Kategori</th> <th>Persentase</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Kemeja</td> <td>53.1%</td> </tr> <tr> <td>Blouse</td> <td>14.1%</td> </tr> <tr> <td>Outer</td> <td>18.8%</td> </tr> <tr> <td>Scarf</td> <td>9.4%</td> </tr> <tr> <td>Bawahan (celana kul...</td> <td>9.4%</td> </tr> </tbody> </table>	Kategori	Persentase	Kemeja	53.1%	Blouse	14.1%	Outer	18.8%	Scarf	9.4%	Bawahan (celana kul...	9.4%	<p>oleh semua jenis kelamin sehingga lebih sering ditemui di kehidupan sehari-hari.</p>
Kategori	Persentase													
Kemeja	53.1%													
Blouse	14.1%													
Outer	18.8%													
Scarf	9.4%													
Bawahan (celana kul...	9.4%													
15.	<p>Apakah pakaian lawan bicara menjadi hal yang anda perhatikan lebih detil, ketika pakaian tersebut menarik perhatian anda?</p> <p>64 responses</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Jawaban</th> <th>Persentase</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Ya</td> <td>92.2%</td> </tr> <tr> <td>Tidak</td> <td>7.8%</td> </tr> </tbody> </table>	Jawaban	Persentase	Ya	92.2%	Tidak	7.8%	<p>pakaian menjadi hal yang sangat diperhatikan detil oleh responden.</p>						
Jawaban	Persentase													
Ya	92.2%													
Tidak	7.8%													
16.	<p>Apakah motif pada produk tekstil membuat produk tersebut lebih menarik perhatian anda?</p> <p>64 responses</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Jawaban</th> <th>Persentase</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Ya</td> <td>85.9%</td> </tr> <tr> <td>Tidak</td> <td>14.1%</td> </tr> </tbody> </table>	Jawaban	Persentase	Ya	85.9%	Tidak	14.1%	<p>sebanyak 85,9% responden menganggap bahwasanya motif pada produk tekstil membuat produk tersebut lebih menarik perhatian.</p>						
Jawaban	Persentase													
Ya	85.9%													
Tidak	14.1%													
17.	<p>Jenis motif manakah yang paling anda minati serta membuat anda memperhatikannya secara lebih intensif?</p> <p>64 responses</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Jenis Motif</th> <th>Persentase</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Motif dengan pola konsisten</td> <td>68.8%</td> </tr> <tr> <td>Motif dengan variasi</td> <td>31.3%</td> </tr> </tbody> </table> <p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Motif dengan pola konsisten, adalah motif yang mempunyai pengulangan pola konsisten di sepanjang permukaan kain tanpa variasi pinggirannya atau bagian tertentu yang berbeda.</li> <li>Motif dengan variasi, adalah motif yang mempunyai pengulangan menyambung di sepanjang permukaan kain, namun terdapat variasi di pinggirannya atau bagian tertentu yang berbeda sama halnya seperti motif batik. Motif ini terkad...</li> </ul> </p>	Jenis Motif	Persentase	Motif dengan pola konsisten	68.8%	Motif dengan variasi	31.3%	<p>motif dengan pola konsisten mendapat respons lebih banyak sebesar 68,8%.</p>						
Jenis Motif	Persentase													
Motif dengan pola konsisten	68.8%													
Motif dengan variasi	31.3%													
18.	<p>Berdasarkan ukuran motif tersebut, motif manakah yang paling anda minati?</p>	<p>responden agaknya lebih cenderung memilih motif dengan ukuran sedang daripada besar dan kecil dengan persentase sebesar 65,6%.</p>												

	<p>64 responses</p>  <p>● Kecil ● Sedang ● Besar</p>	
19.	<p>Apakah anda tertarik jika penulis membuat motif dengan kriteria diatas, yakni motif bertema kupu-kupu di atas?</p> <p>64 responses</p>  <p>● Ya ● Tidak</p>	<p>sebanyak 85,9% dari total populasi, menyatakan tertarik terhadap motif bertemakan kupu-kupu endemic Indonesia yang langka.</p>

### 3. Transkrip *Depth Interview 1*

#### Narasumber Pertama (akademisi)

Narasumber	Dra. Urip Wahyuningsih, M.Pd	
Usia	52 tahun	
Pekerjaan/Jabatan	Dosen Desain dan Kriya Tekstil Universitas Negeri Surabaya Program Studi Tata Busana	
Pendidikan Terakhir	S2	
Tujuan	Mendiskusikan topik eksplorasi desain yang sedang dikembangkan oleh penulis untuk mengetahui relevansi penelitian, serta mendiskusikan 16 sketsa desain yang dikembangkan dari 8 jenis kupu-kupu endemic Indonesia supaya didapatkan hasil motif yang sesuai dengan kebutuhan industri tekstil.	
Bidang Keahlian	Teknis dalam membuat motif corak hias dan busana	
Alat Interview	<i>Handphone</i>	
<i>Daftar pertanyaan Depth Interview 1</i> (akademisi)	<p>6. Seberapa sering Ibu menjumpai eksplorasi motif yang diangkat dari ragam kupu-kupu endemic?</p> <p>7. Menurut Ibu seberapa penting gagasan untuk menjadikan morfologi kupu-kupu endemic sebagai objek dalam melakukan eksplorasi desain motif tekstil? *Menunjukkan 16 sketsa*</p> <p>8. Bagaimana tanggapan Ibu</p>	<p>6. Masih sangat jarang ya, orang yang membuat motif dengan tema spesifik seperti ini.</p> <p>7. Narasumber menyatakan bahwa perancangan penulis dalam menciptakan ekplorasi yang menjadikan kupu-kupu (fauna) endemic sebagai objek motif sangat penting dan memiliki peluang yang tinggi, karena kebutuhan dan permintaan pasar akan motif baru akan</p>

	<p>mengenai 16 sketsa desain motif tersebut?</p> <p>9. Hal apa saja yang perlu saya perbaiki? Mohon kritik dan saran!</p>	<p>terus dibutuhkan. Diselaraskan pada tren, gaya, dan warna masa kini dengan implementasi produk yang dikembangkan. Semakin banyak variasi motif yang dibuat maka semakin baik.</p> <p>8. Motif tekstil digital dapat dikatakan baik itu menyangkut:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kualitas material kain harus sesuai dengan produk yang akan dibuat.</li> <li>• Warna cetak tidak kabur atau jelas.</li> <li>• Desain motif terkait komposisi, skala objek besar/sedang/kecil, teknik pengulangan. Tergantung siapa target audiensnya</li> </ul> <p>9. Masih banyak yang perlu dibenahi lagi namun, hasil eksplorasinya sudah cukup baik.</p> <p>10. Ada beberapa yang perlu dibenahi seperti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Karena motif ini merupakan motif seamless maka penulis harus membuat ubin pola agar mudah diaplikasikan</li> <li>• Ukuran objek lebih baik sedang tidak melebihi lebar telapak tangan orang dewasa jika diperuntukkan untuk target audiens yang sudah ditentukan penulis</li> <li>• Ukuran ubin pola, coba buat ukuran 50x50 cm agar kamu lebih mudah pada saat layouting dan variasi objek lebih terlihat perbedaanya karena ini adalah motif seamless.</li> <li>• Layouting/peletakan menyebar acak lebih efisien.</li> </ul>
--	---	---

*Daftar Pertanyaan wawancara singkat untuk observasi*

## Narasumber Kedua (praktisi)

Narasumber	Yericho Yoshua	
Usia	22 tahun	
Pekerjaan/Jabatan	<i>Fashion Designer</i> dan <i>Founder</i> Yericho Yoshua Label	
Pendidikan Terakhir	S1	
Tujuan	Mendiskusikan 16 sketsa desain yang dikembangkan dari 8 jenis kupu-kupu endemik Indonesia supaya didapatkan hasil motif yang sesuai dengan kebutuhan industry tekstil	
Bidang Keahlian	Mendesain pakaian dengan mengolah corak dan motif	
Alat Interview	<i>Handphone</i>	
<i>Daftar pertanyaan Depth Interview 1 (praktisi)</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>6. Apa saja yang perlu diperhatikan dalam membuat desain pola atau motif pada produk tekstil?</li> <li>7. Terdapatkah aturan-aturan yang membatasi penciptaan motif untuk tekstil?</li> <li>8. Bagaimana cara penerapan motif terhadap tekstil?</li> <li>9. Seberapa pentingkah motif untuk keperluan tekstil? *Menunjukkan 16 sketsa*</li> <li>10. Bagaimana menurut anda motif yang dibuat penulis?</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kuncinya memainkan teknik peletakan, skala, dan warna. Bentuk atau gaya desain tidak terlalu menentukan. Semakin rumit motif maka semakin mahal harga jualnya,</li> <li>2. Tidak ada batasan dalam membuat/mendesain sebuah motif. Salah satunya pada era milenial ketentuan khusus seseorang harus memilih warna pakaian sesuai dengan warna kulit atau yang lainnya sudah tidak terlalu diutamakan. Mereka cenderung lebih berani dan percaya diri menggunakan berbagai macam warna dalam berbusana baik pria maupun wanita. Namun, ada alur yang harus diperhatikan seperti jawaban saya sebelumnya dari ide hingga desain final, semua harus dilaksanakan runtut agar menghasilkan desain motif yang baik dan bernilai tinggi.</li> <li>3. Orang memakai motif untuk meningkatkan nilai yang mereka miliki. Ada kesan yang ingin mereka tampilkan pada saat menggunakan pakaian bermotif. Seperti kesan kalem, <i>glamour</i>, kurus, berisi, dll yang didapatkan dari pengolahan objek kupu-kupu, warna, besar kecil skala, tebal/tipis garis, dan</li> </ol>

		<p>keseluruhan desain motifnya.</p> <p>4. Sangat penting, karena keberadaan motif menjadi salah satu inspirasi para desainer dalam membuat sebuah inovasi karya khususnya pada dunia fesyen. Tanpa adanya motif industri, tekstil dan fesyen tidak akan berkembang.</p> <p>5. Alternatif yang dibuat cukup beragam namun, saya kira masih bisa dikembangkan lagi agar lebih bervariasi. Coba background diberi isian agar tidak seperti motif murah pada beberapa desain dan ketika nanti sudah masuk proses digitalisasi dan pewarnaan hasilnya lebih terlihat.</p>
--	--	--

*Daftar Pertanyaan Depth Interview 1*

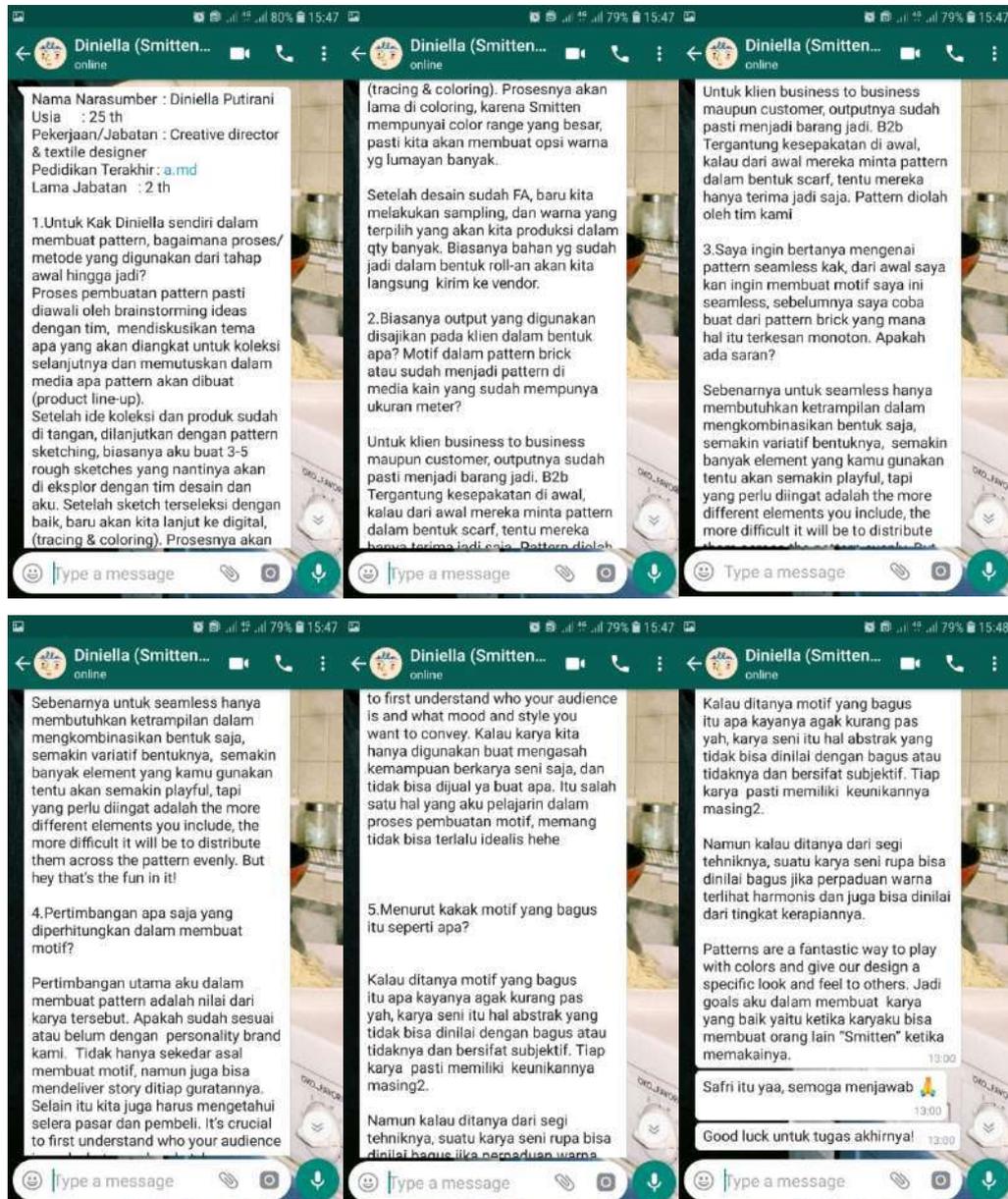
**Narasumber Ketiga (praktisi)**

Narasumber	Diniella Putriani, A.Md.	
Usia	25 tahun	
Pekerjaan/Jabatan	<i>Creative Director &amp; Textille Designer</i> dari brand <i>Smitten by Pattern</i>	
Pendidikan Terakhir	S1	
Tujuan	Mendiskusikan 16 sketsa desain yang dikembangkan dari 8 jenis kupu-kupu endemik Indonesia supaya didapatkan hasil motif yang sesuai dengan kebutuhan industry tekstil.	
Bidang Keahlian	<i>Designer &amp; Illustrator</i> corak motif tekstil	
Alat Interview	<i>Whatsapp</i>	
Daftar pertanyaan <i>Depth Interview</i> 2 (praktisi)	<p>6. Untuk Kak Diniella sendiri dalam membuat motif, bagaimana proses/metode yang digunakan dari tahap awal hingga jadi?</p> <p>7. Biasanya output yang digunakan disajikan pada klien dalam bentuk apa? Motif dalam ubin pola atau sudah menjadi motif di media kain yang sudah mempunyai ukuran meter?</p> <p>8. Saya ingin bertanya mengenai pattern seamless, dari awal saya ingin membuat motif seamless, sebelumnya saya coba buat</p>	<p>1. Proses pembuatan pattern pasti diawali oleh brainstorming ideas dengan tim, mendiskusikan tema apa yang akan diangkat untuk koleksi selanjutnya dan memutuskan dalam media apa motif akan dibuat (product line-up).</p> <p>Setelah ide koleksi dan produk sudah di tangan, dilanjutkan dengan sketsa motif, biasanya aku buat 3-5 rough sketches yang nantinya akan di eksplor dengan tim desain dan aku. Setelah sketch terseleksi dengan baik, baru akan kita lanjut ke digital, (tracing &amp; coloring) dilayout pada ubin pola. Prosesnya akan lama di coloring, karena Smitten mempunyai color range yang besar, pasti kita akan membuat opsi warna yg lumayan banyak.</p> <p>Setelah desain sudah FA, baru kita melakukan sampling, dan warna yang terpilih yang akan kita</p>

	<p>dari ubin pola namun terkesan monoton. Apakah ada saran?</p> <p>9. Pertimbangan apa saja yang diperhitungkan dalam membuat motif?</p> <p>10. Menurut kakak, motif yang bagus itu seperti apa?</p>	<p>produksi dalam qty banyak. Biasanya bahan yg sudah jadi dalam bentuk roll-an akan kita langsung kirim ke vendor.</p> <p>2. Untuk klien business to business maupun customer, outputnya sudah pasti menjadi barang jadi. B2b Tergantung kesepakatan di awal, kalau dari awal mereka minta motif dalam bentuk scarf, tentu mereka hanya terima jadi saja. Motif diolah oleh tim kami</p> <p>3. Sebenarnya untuk seamless hanya membutuhkan ketrampilan dalam mengkombinasikan bentuk saja, semakin variatif bentuknya, semakin banyak elemen yang kamu gunakan tentu akan semakin playful, tapi yang perlu diingat adalah the more different elements you include, the more difficult it will be to distribute them across the pattern evenly. But hey that's the fun in it!</p> <p>4. Pertimbangan utama aku dalam membuat pattern adalah nilai dari karya tersebut. Apakah sudah sesuai atau belum dengan personality brand kami. Tidak hanya sekedar asal membuat motif, namun juga bisa mendeliver story ditiap guratannya. Selain itu kita juga harus mengetahui selera pasar dan pembeli. It's crucial to first understand who your audience is and what mood and style you want to convey. Kalau karya kita hanya digunakan buat mengasah kemampuan berkarya seni saja, dan tidak bisa dijual ya buat apa. Itu salah satu hal yang aku pelajarin dalam proses pembuatan motif, memang tidak bisa terlalu idealis hehe</p> <p>5. Kalau ditanya motif yang bagus itu apa kayanya agak kurang pas yah, karya seni itu hal abstrak yang tidak bisa dinilai dengan bagus atau tidaknya dan bersifat subjektif. Tiap karya pasti memiliki keunikannya masing2.</p> <p>Namun kalau ditanya dari segi tehniknya, suatu karya seni rupa bisa dinilai bagus jika perpaduan warna terlihat harmonis dan juga bisa dinilai dari tingkat kerapiannya.</p> <p>Patterns are a fantastic way to play with colors and give our design a specific look and feel to others. Jadi goals aku dalam membuat karya yang baik yaitu ketika karyaku bisa membuat orang lain "Smitten" ketika memakainya.</p>
--	--	---

*Daftar Pertanyaan Depth Interview 1*

## Screenshot Hasil Wawancara Online dengan Diniella



Screenshot Wawancara Online Diniella  
(sumber: Arrisa, 2019)

#### 4. Transkrip *Depth Interview 2*

##### Narasumber Pertama (akademisi)

Narasumber	Dra. Urip Wahyuningsih, M.Pd.	
Usia	52 tahun	
Pekerjaan/Jabatan	Dosen Desain dan Kriya Tekstil Universitas Negeri Surabaya Program Studi Tata Busana	
Pendidikan Terakhir	S2	
Tujuan	Mendapatkan konfirmasi dari para pakar untuk melanjutkan ke tahap berikutnya.	
Bidang Keahlian	Teknis dalam membuat motif corak hias dan busana	
Alat Interview	<i>Handphone</i>	
Daftar pertanyaan <i>Depth Interview 2</i> (akademisi)	<p>*Menunjukkan 8 sampel hasil desain yang telah dicetak pada kain dengan ukuran 50 cm x 50 cm beserta 24 motif lain dicetak pada kertas A3 dengan total 32 motif digital.</p> <p>2. Bagaimana tanggapan kakak terhadap 32 desain motif yang telah dibuat oleh penulis?</p> <p>3. Hal apa saja yang perlu saya perbaiki lagi? Mohon kritik dan saran!</p>	<p>1. Sudah sangat jauh lebih baik, motif yang disajikan cukup beragam. Desain dan kombinasi warna yang dibuat tidak terkesan murah. Skala juga sudah cukup tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil cocok untuk target konsumen yang sudah anda tetapkan diawal dengan pilihan pola motif acak dan beberapa simetris. Kupu-kupunya juga meski telah diolah tetap terlihat dan cantik bila dipakai.</p> <p>2. Dari motif yang sudah dibuat coba kamu beri alternatif pilihan warna yang dikembangkan dari palet warna yang telat kamu buat.</p>

##### *Daftar Pertanyaan Depth Interview 2*

##### Narasumber Kedua (praktisi)

Narasumber	Nike Jhorda Iftira, S.Ds.	
Usia	24 tahun	
Pekerjaan/Jabatan	<i>Owner, Research &amp; Development</i> , serta <i>Community Manager</i> dari brand Pijar Benderang	
Pendidikan Terakhir	S1	
Tujuan	Mendapatkan konfirmasi dari para pakar untuk melanjutkan ke tahap berikutnya.	
Bidang Keahlian	Desainer, <i>Marketing</i> , dan Riset	
Alat Interview	<i>Handphone</i>	
Daftar pertanyaan <i>Depth Interview 2</i> (praktisi)	<p>*Menunjukkan 8 sampel hasil desain yang telah dicetak pada kain dengan ukuran 50 cm x 50 cm beserta 24 motif lain dicetak pada kertas A3 dengan total 32 motif digital.</p> <p>3. Bagaimana tanggapan kakak terhadap 32 desain motif yang telah dibuat oleh penulis?</p> <p>4. Hal apa saja yang perlu saya perbaiki lagi? Mohon kritik dan saran!</p>	<p>1. Desain motif yang telah dibuat oleh penulis sangat bagus dengan mengangkat 8 jenis kupu endemik berhasil penulis visualisasikan dengan cukup baik. Dari segi warna sangat masa kini dan tidak pasaran meski tetap saja semua tergantung selera yang cenderung subjektif. Namun, menurut saya jika motif ini dijual bisa bersaing di pasar.</p> <p>2. Ada beberapa motif yang masih bisa dibenahi dari segi kombinasi warna. Namun, hal tersebut masih bisa dilanjutkan pada penelitian selanjutnya. Karena membuat motif dari 1 objek saja dapat menghasilkan beberapa pilihan motif dengan memainkan bentuk, warna, skala, dan layout pola.</p>

##### *Daftar Pertanyaan Depth Interview 2*

## 5. Transkrip Pertanyaan untuk *User Testing*

Pada tahap *user testing* penulis menggunakan 10 sampel *user* yang memiliki data berikut:

No.	Nama	Domisili	L/P	Usia	Profesi/Pekerjaan
1	Dra. Urip Wahyuningsih, M.Pd	Surabaya	P	52	Dosen desain dan kriya tekstil Universitas Negeri Surabaya
2.	Nike Jordha	Surabaya	P	24	<i>Owner, research &amp; development, serta Community Manager brand Pijar Benderang</i>
3.	Yericho Yoshua	Surabaya	L	22	<i>Fashionn Designer Yericho Yoshua Label</i>
4.	Chendy Sonia	Surabaya	P	22	Mahasiswa
5.	Brenda Caesar	Surabaya	P	23	<i>Graphic Designer at Utterly Studio</i>
6	Maria	Surabaya	P	25	<i>Model &amp; Graphic Designer</i>
7.	Natalia Inggrid	Surabaya	P	25	<i>GD &amp; Art Director at Utterly studio</i>
8.	drg. Ginanda Mutiara	Surabaya	P	22	Dokter Gigi
9.	Mila Wijaya	Surabaya	P	26	<i>MUA &amp; Editor in Chief Utterly Me Magazine</i>
10.	Dista Maria	Surabaya	P	23	<i>Fashion Stylist</i>

*Daftar Data Responden User Testing  
( sumber: Arrisa,2019)*

## Daftar Pertanyaan

- NAMA : .....
- DOMISILI : .....
- JENIS KELAMIN : .....
- USIA : .....
- PEKERJAAN/PROFESI : .....
- Rata-rata Pengeluaran / Bulan:
    - < Rp. 1.500.000
    - Rp. 1.500.000 - Rp. 3.000.000
    - Rp. 3.000.000 - Rp. 4.500.000
    - Rp. 4.500.000 - Rp. 6.500.000
    - > Rp 6.500.100
  - Rata-rata Pemasukan / Bulan :
    - < Rp. 2.000.000
    - Rp. 2.000.000 - Rp. 4.000.000
    - Rp. 4.000.000 - Rp. 6.000.000
    - Rp. 6.000.100 - Rp. 8.000.000
    - > Rp. 8.000.100
  - Ketertarikan:
    - Fashion*
    - Art and design*
    - Lingkungan & kehutanan
    - Traveling*
    - Sosial & Budaya
    - Lainnya.....
  - Saat berinteraksi dengan orang lain, responden meperhatikan pakaian/aksesoris yang dikenakan lawan bicara responden?
    - Ya
    - Tidak
  - Produk tekstil manakah yang paling sering responden perhatikan dari penampilan seseorang?
    - Kemeja
    - Blouse*
    - Outer*
    - Scarf*
    - Bawahan (kulot dan atau rok)
  - Pakaian yang dikenakan lawan bicara menjadi hal yang responden perhatikan secara lebih detail ketika pakaian tersebut menarik perhatian responden?
    - Ya
    - Tidak
  - Motif pada produk tekstil membuat produk tersebut lebih menarik perhatian responden?
    - Ya
    - Tidak
  - Jenis motif manakah yang paling responden minati dan membuat responden memperhatikan nya secara lebih intensif?
    - Motif dengan pola konsisten**, adalah motif yang mempunyai pengulangan pola konsisten disepanjang permukaan kain tanpa variasi pinggiran atau bagian tertentu yang berbeda. pattern jenis ini biasa kita temui pada vintage shirt, hawaian shirt, dan lain sebagainya.



- b. **Motif degan variasi**, adalah motif yang mempunyai pengulangan menyambung disepanjang permukaan kain, namun terdapat variasi di pinggiran kain atau bagian tertentu yang berbeda sama halnya seperti motif batik. Motif ini terkadang juga memiliki ruang kosong pada beberapa bagian.



*\*Melampirkan Prototype 1*

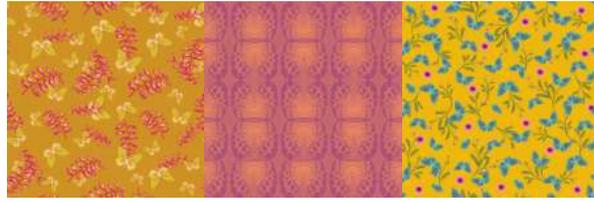
9. Berdasarkan desain motif yang telah dibuat tersebut, apakah skala/ukuran objek sudah pas?
- Ya
  - Tidak
10. Berdasarkan desain motif yang telah dibuat tersebut, apakah perpaduan warna yang dibuat sudah pas?
- Ya
  - Tidak
11. *Tone* warna motif manakah yang responden minati dan membuat responden memperhatikannya secara lebih intensif?
- Warna natural/asli kupu-kupu**, *tone* warnanya yang netral dengan saturasi warna rendah-normal, seperti *earth tone color* (putih, abu-abu, hijau, kuning, hitam, dan coklat)



- Warna maskulin**, merupakan warna gelap atau warna tajam



- Warna feminin**, merupakan warna cerah atau warna lembut

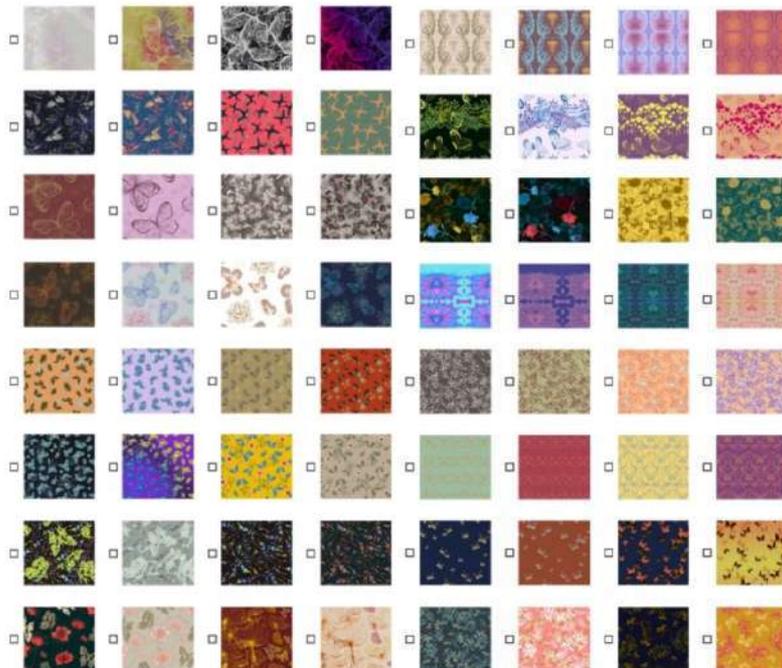


- Perpaduan antara ketiga hal diatas



*\*Melampirkan Prototype 2*

12. Apakah responden paham dan mendapat cukup informasi atas tema utama penelitian yang dikemas dalam motif kain beserta media pendukungnya?
  - a. Ya
  - b. Tidak
13. Apakah responden bersedia mengeluarkan uang untuk membeli kain dengan desain motif yang dibuat oleh peneliti?
  - a. Ya
  - b. Tidak
14. Motif non-tradisional lebih universal penggunaannya dibandingkan motif tradisional sehingga lebih fleksibel digunakan untuk berbagai kegiatan/acara.
  - a. Setuju
  - b. Tidak setuju
15. Dari motif yang telah peneliti buat, motif mana saja yang responden sukai atau minati?  
*\*boleh memilih lebih dari satu (pilihan motif ada pada halaman selanjutnya)*



### Dokumentasi *User-Testing*

No.	Foto/Gambar	Keterangan
1.		Proses <i>user-testing</i> terhadap responden, yang telah ditentukan sesuai dengan kriteria target audiens penelitian
2.		Proses <i>user-testing</i> terhadap responden, yang telah ditentukan sesuai dengan kriteria target audiens penelitian
3.		Proses <i>user-testing</i> terhadap responden, yang telah ditentukan sesuai dengan kriteria target audiens penelitian
4.		Proses <i>user-testing</i> terhadap responden, yang telah ditentukan sesuai dengan kriteria target audiens penelitian

5.		<p>Proses <i>user-testing</i> terhadap responden, yang telah ditentukan sesuai dengan kriteria target audiens penelitian</p>
6.		<p>Proses <i>user-testing</i> terhadap responden, yang telah ditentukan sesuai dengan kriteria target audiens penelitian</p>
7.		<p>Proses <i>user-testing</i> terhadap responden, yang telah ditentukan sesuai dengan kriteria target audiens penelitian</p>
8.		<p>Proses <i>user-testing</i> terhadap responden, yang telah ditentukan sesuai dengan kriteria target audiens penelitian</p>

9.		<p>Proses <i>user-testing</i> terhadap responden, yang telah ditentukan sesuai dengan kriteria target audiens penelitian</p>
10.		<p>Proses <i>user-testing</i> terhadap responden, yang telah ditentukan sesuai dengan kriteria target audiens penelitian</p>
11.		<p>Proses <i>user-testing</i> terhadap responden, yang telah ditentukan sesuai dengan kriteria target audiens penelitian</p>

*Dokumentasi proses user-testing  
( sumber: Arrisa,2019 )*

*(Halaman ini sengaja dikosongkan)*

## BIOGRAFI PENULIS



Safri Arrisa Arumsari, atau biasa dipanggil Safri, lahir di Lumajang pada tanggal 26 September 1996. Anak ketiga dari 3 bersaudara dari pasangan Bapak Edi Sahan dan Ibu Lilik Sudarwati. Telah menempuh pendidikan di SDN Klakah 01, SMP Negeri 1 Sukodono-Lumajang, SMA Negeri 2 Lumajang, dan pada tahun 2020 menyelesaikan jenjang S1 - Desain Komunikasi Visual di Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya.

Sejak kecil penulis senang mengikuti kegiatan di bidang seni, desain dan sosial. Selama menempuh Pendidikan sarjana, penulis aktif dalam berbagai kegiatan organisasi, antara lain: Staf Media Sosial Departemen Media Informasi Himpunan Mahasiswa Desain Produk ITS kabinet Nirmana Jingga periode 2016-2017, Staf Ahli Biro Media Sosial Departemen Media Informasi Himpunan Mahasiswa Desain Produk ITS kabinet Presisi periode 2017-2018, Konsep Kreatif ITS EXPO *Rectoverso* 2017, Sie Dekorasi IDE ART Manusia 2017.

Penulis akan terus belajar dan berharap dapat berkontribusi dalam dunia desain serta membangun Indonesia menjadi lebih baik.

Informasi data diri dan *portfolio* lengkap dapat diakses di:

[behance.net/safrisahana](https://behance.net/safrisahana)

Email : [safriarrisa09@gmail.com](mailto:safriarrisa09@gmail.com)

Telp : +62 85655864472