



TUGAS AKHIR - DV 184801

**PERANCANGAN DESAIN MOTIF TEKSTIL
BERTEMA KEANEKARAGAMAN BIOTA LAUT
di INDONESIA**

**LINA ZATA AMANI
0831134000129**

Dosen Pembimbing
Sayatman, S.Sn, M.Si
NIP. 197406142001121003

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



TUGAS AKHIR – DV 184801

**PERANCANGAN DESAIN MOTIF TEKSTIL BERTEMA
KEANEKARAGAMAN BIOTA LAUT DI INDONESIA**

**Lina Zata Amani
08311340000129**

**Dosen Pembimbing:
Sayatman, S.Sn, M.Si
NIP. 197406142001121003**

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



FINAL PROJECT – DV 184801

**DESIGN TEXTILE PATTERNS WITH THE THEME
OF BIODIVERSITY OF INDONESIAN MARINE**

**Lina Zata Amani
08311340000129**

**Supervisor:
Sayatman, S.Sn, M.Si
NIP. 197406142001121003**

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



TUGAS AKHIR – DV 184801

**PERANCANGAN DESAIN MOTIF TEKSTIL BERTEMA
KEANEKARAGAMAN BIOTA LAUT DI INDONESIA**

**Lina Zata Amani
08311340000129**

**Dosen Pembimbing:
Sayatman, S.Sn, M.Si
NIP. 197406142001121003**

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



FINAL PROJECT – DV 184801

**DESIGN TEXTILE PATTERNS WITH THE THEME
OF BIODIVERSITY OF INDONESIAN MARINE**

**Lina Zata Amani
08311340000129**

**Supervisor:
Sayatman, S.Sn, M.Si
NIP. 197406142001121003**

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

LEMBAR PENGESAHAN
PERANCANGAN DESAIN MOTIF TEKSTIL BERTEMA
KEANEKARAGAMAN BIOTA LAUT DI INDONESIA

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:

Lina Zata Amani
NRP. 08311340000129

Surabaya, 31 Januari 2020
Periode Wisuda 121 (Maret 2020)

Mengetahui,
Kepala Departemen Desain Produk



Bambang Tristiyono, S.T., M.Si
NIP. 19700703 199702 1 001

Disetujui,
Dosen Pembimbing

Sayatman, S.Sn, M.Si
NIP. 197406142001121003

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS TUGAS AKHIR

Saya mahasiswa Bidang Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain Produk Industri, Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya,

Nama Mahasiswa : Lina Zata Amani
NRP : 08311340000129

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis Laporan Tugas Akhir yang saya buat dengan judul **“PERANCANGAN DESAIN MOTIF TEKSTIL BERTEMA KEANEKARAGAMAN BIOTA LAUT DI INDONESIA”** adalah

- 1) Bukan merupakan duplikasi karya tulis yang sudah dipublikasikan atau yang pernah dipakai untuk mendapatkan gelar sarjana di universitas lain, kecuali pada bagian-bagian sumber informasi dicantumkan sebagai kutipan/referensi dengan cara yang semestinya.
- 2) Dibuat dan diselesaikan sendiri, dengan menggunakan data-data hasil pelaksanaan Riset Desain.

Demikian pernyataan ini saya buat dan jika terbukti tidak memenuhi apa yang telah dinyatakan di atas, maka saya bersedia laporan tugas akhir ini dibatalkan.

Surabaya, 29 Januari. 2020
Yang membuat pernyataan

(Lina Zata Amani)

PERANCANGAN DESAIN MOTIF TEKSTIL BERTEMA KEANEKARAGAMAN BIOTA LAUT DI INDONESIA

Nama : Lina Zata Amani
NRP : 0831134000129
Bidang Studi : Desain Komunikasi Visual
Jurusan : Desain Produk Industri CREABIZ-ITS
Dosen Pembimbing : Sayatman, S.Sn, M.Si

ABSTRAK

Laut Indonesia merupakan wilayah *Marine- Mega – Biodiversity* terbesar di dunia, memiliki \pm 8500 spesies ikan, \pm 555 spesies rumput laut dan \pm 950 spesies biota trumbu karang. Dunia mengakui bahwa keanekaragaman hayati laut Indonesia merupakan salah satu yang tertinggi. Diangkatnya perancangan ini untuk menanamkan motivasi bagi remaja dan orang dewasa agar lebih sadar akan keindahan biota laut di Indonesia. Perancangan dilakukan dengan mengeksplorasi subjek mengenai biota laut di Indonesia dan objek mengenai motif tekstil berdasarkan fesyen. Metode penelitian yang dilakukan adalah *depth interview* kepada: Ibu Dian (ahli *Marine Biology* ITS) mengenai keanekaragaman biota laut di Indonesia, Puteri P. dan Melissa (*Fashion Designer*) mengenai desain fesyen dan motif, Ashilla J. (*Textile Designer*) mengenai motif dan bahan tekstil yang digunakan. Observasi di: Jatim Park 2 (*Batu Secret Zoo*) mengenai pengetahuan biota laut, Nusa Penida Bali mengenai habitat dan karakteristik subjek yang ditemukan, Galaxy Mall dan Tunjungan Plaza Surabaya untuk mengeksplorasi trend motif fesyen di Surabaya, Artjog 2018 untuk menganalisa gaya gambar dan pengaplikasian motif dengan seni. Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan subjek dan konsep desain yang memenuhi kriteria target pasar. Tahap membuat desain motif berawal dari melakukan sketsa arah motif, sketsa pengembangan subjek yang dilakukan dengan sketsa manual, lalu sketsa motif dengan mengaplikasikan subjek yang telah digambar digital. Dari sketsa motif ditemukan lima (5) motif yang memenuhi kriteria, memiliki ciri khas Indonesia, dan dapat memasuki trend motif fesyen pada tahun 2020 yaitu: *Blacktip Reef Shark, Manta and Waves, Balinese Green Sea Turtle, Minahasa Moray Zebra Eel, Wonderful Indonesian Corals*. *Post Test* dilakukan dengan gambar yang bertujuan mengetahui respon target pasar pria dan wanita berusia 17-25 tahun terhadap motif-motif tekstil yang telah dibuat. Dari hasil *Post Test*, kelima hasil motif termasuk motif tekstil yang memasuki kriteria trend fesyen pada tahun 2020 karena memiliki unsur dari trend fesyen pada tahun 2020 namun tetap memiliki makna dan ciri khas dari biota laut di Indonesia.

Kata Kunci— *Biota laut di Indonesia, Industri kreatif, Fesyen, Desain motif, Tekstil*

DESIGN TEXTILE PATTERNS WITH THE THEME OF BIODIVERSITY OF INDONESIAN MARINE

Name : Lina Zata Amani
NRP : 0831134000129
**Departement : Industrial Product Design CREABIZ-
ITS**
Supervisor : Sayatman, S.Sn, M.Si
Pembimbing

ABSTRACT

The Indonesian Sea is the largest Marine-Mega-Biodiversity region in the world, has ± 8500 species of fish, ± 555 species of seaweed and ± 950 species of coral reefs. The world recognizes that Indonesia's marine biodiversity is one of the highest. He raised this design to instill motivation for adolescents and adults to be more aware of the beauty of marine life in Indonesia. The design is carried out by exploring the subject of marine life in Indonesia and objects regarding textile motifs based on fashion. The research method used was a depth interview with: Dian Dian (ITS Marine Biology expert) about the diversity of marine life in Indonesia, Princess P. and Melissa (Fashion Designer) regarding fashion and motif designs, Ashilla J. (Textile Designer) about motifs and materials used textiles. Observation in: Jatim Park 2 (Batu Secret Zoo) regarding marine biota knowledge, Nusa Penida Bali about the habitat and characteristics of subjects found, Galaxy Mall and Tunjungan Plaza Surabaya to explore trends in fashion motifs in Surabaya, Artjog 2018 to analyze drawing styles and application of motifs with art. Based on the results of the study, found subjects and design concepts that meet the target market criteria. The stage of making motif designs starts from sketching the direction of the motif, sketching the development of the subject which is done with a manual sketch, then sketching the motif by applying the subject that has been digitally drawn. From the sketch of the motifs found five (5) motifs that meet the criteria, have Indonesian characteristics, and can enter the trend of fashion motifs in 2020, namely: Blacktip Reef Shark, Manta and Waves, Balinese Green Sea Turtle, Minahasa Moray Zebra Eel, Wonderful Indonesian Corals . Post Test is carried out with pictures that aim to find out the target market response of men and women aged 17-25 years to the textile motifs that have been made. From the Post Test results, the five results of the motif include textile motifs that enter the criteria for fashion trends in 2020 because they have elements of fashion trends in 2020 but still have meanings and characteristics of marine life in Indonesia.

Keywords: Marine biota in Indonesia, Creative Industry, Fashion, Pattern design, Textile

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa sebagai dzat yang Maha memberi petunjuk, serta Maha pemberi rahmat dan karunia sehingga penulis mampu menyelesaikan laporan ini dengan lancar.

Penulisan laporan ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan terhadap penulis. Maka dalam kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada pihak – pihak yang telah membantu penulis:

1. Allah SWT
2. Kedua orang tua penulis yang telah mendo'akan dan memberikan bantuan secara materi dan non-materi selama mengerjakan tugas akhir
3. Seluruh anggota keluarga penulis atas segala do'a dan motivasi yang telah diberikan
4. Bapak Sayatman, S.Sn, M.Si selaku dosen pembimbing
5. Bapak Ir. Baroto Tavip Indrojarwo, M.Si, dan Bapak Bambang Mardiono Soewito, SSn, M.Sn selaku dosen penguji tugas akhir
6. Bapak Didit Prasetyo, S.T, M.T selaku dosen wali penulis selama masa perkuliahan
7. Mochamad Rizaldy Rachmansyah yang telah menemani hidup penulis selama masa perkuliahan
8. Teman-teman dari grup BerryAttack, NS, DPLNTR yang telah menemani dan memberi dukungan selama tugas akhir berlangsung
9. Ibu Dra. Dian Saptarini., M.Sc selaku ahli biology maritim yang berkenan menjadi narasumber wawancara mengenai biota laut di Indonesia
10. Puteri Pagusai dan Melissa selaku ahli desain fesyen yang berkenan menjadi narasumber wawancara mengenai metode desain fesyen dan tren fesyen
11. Ashilla Janita selaku ahli desain tekstil yang berkenan menjadi narasumber wawancara mengenai desain motif pada tekstil
12. Diah, Arimbi, Dyra, Yoel, Meta, dan Mega selaku teman perkuliahan yang telah memberi dukungan menyelesaikan tugas akhir

13. Nyis, Sabrina, Sabil dan Safa yang telah menemani melakukan riset tugas akhir di pulau Bali dan kota Batu, Malang
14. Teman-teman di Jakarta, Bekasi dan Bandung yang telah memberikan informasi dan edukasi mengenai tema tugas akhir penulis
15. Serta semua pihak yang tidak bisa disebutkan semua di dalam kata pengantar yang singkat ini

Penulis menyadari bahwa laporan kerja praktik ini tidaklah sempurna, maka dari itu kritik dan saran bagi penulis sangat diharapkan.

Akhir kata, penulis berharap agar laporan ini mampu memberikan manfaat bagi para pembaca dan bisa digunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 2020

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS TUGAS AKHIR.....	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	4
1.3. Batasan Masalah.....	4
1.4. Tujuan.....	4
1.5. Ruang Lingkup.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1. Tinjauan Subjek Desain.....	5
2.1.1. Klasifikasi Biota Laut.....	5
2.1.2. Kelompok Hewan Laut.....	13
2.1.3. Kelompok Tumbuhan Laut.....	16
2.2. Klasifikasi Fashion.....	20
2.3. Perancangan Desain Motif.....	21
2.3.1. Teknik Membuat Desain Motif.....	28
2.4. Klasifikasi Warna.....	30
2.5. <i>Fabric Printing</i>	35
2.5.1. Jenis-jenis Material Kain.....	36
2.6. Korelasi Motif terhadap Trend Fesyen 2020.....	40
2.7. Studi Komparator.....	42
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	45
3.1. Metode Penelitian.....	45
3.1.1. Penjelasan Alur Perancangan.....	46
3.2. Protokol Penelitian.....	47
3.2.1. Observasi Lapangan.....	47
3.2.2. <i>Depth Interview</i>	49
3.2.3. <i>User Mapping</i>	51
BAB IV HASIL ANALISA DATA.....	54
4.1. Analisa Hasil Penelitian.....	54
4.1.1. Observasi.....	54
4.1.2. <i>Depth Interview</i>	82
BAB V KONSEP DESAIN.....	86
5.1. Konsep Desain.....	86
5.1.1. Inspirasi Desain.....	86
5.1.2. Luaran.....	87
5.1.3. Konsep Media.....	87

5.2. Kriteria Desain.....	88
5.3. Proses Desain.....	88
5.3.1. Arah motif.....	88
5.3.2. Sketsa Pengembangan Subjek.....	92
5.3.3. Sketsa Desain Motif.....	115
5.4. Konsep Marketing.....	123
BAB VI IMPLEMENTASI DESAIN.....	126
6.1. Desain Final.....	126
6.2. Post Test Gambar.....	134
6.3. Contoh pengaplikasian desain pada fesyen.....	142
BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN.....	144
7.1. Kesimpulan.....	144
7.2. Saran.....	144
DAFTAR PUSTAKA.....	x

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Cyanobacteria</i>	6
Gambar 2.2 Alga merah.....	6
Gambar 2.3 Ikan bertulang rawan.....	7
Gambar 2.4 Ikan bertulang sejati.....	7
Gambar 2.5 <i>Seagrass</i>	8
Gambar 2.6 <i>Echinodermata</i>	9
Gambar 2.7 Beruang air.....	9
Gambar 2.8 <i>Capepoda</i>	10
Gambar 2.9 Flagela.....	10
Gambar 2.10 Diatom.....	11
Gambar 2.11 anggang-anggang.....	12
Gambar 2.12 <i>Aufwuchs Seagrass</i>	12
Gambar 2.13 Ikan lamprey.....	13
Gambar 2.14 <i>Halimeda algae</i>	16
Gambar 2.15 <i>Padina algae</i>	17
Gambar 2.16 <i>Hypnea algae</i>	17
Gambar 2.17 <i>Halophila ovalis</i>	18
Gambar 2.18 <i>Thalassia hemprichii</i>	19
Gambar 2.19 <i>Avecinnia mangrove</i>	20
Gambar 2.20 <i>Geometric pattern</i>	23
Gambar 2.21 <i>Floral pattern</i>	24
Gambar 2.22 <i>Novelty pattern</i>	25
Gambar 2.23 <i>Abstract pattern</i>	26
Gambar 2.24 <i>Traditional pattern</i>	27
Gambar 2.25 Repetisi satu langkah.....	28
Gambar 2.26 Repetisi setengah langkah.....	29
Gambar 2.27 <i>Brick repetition</i>	29
Gambar 2.28 Contoh <i>Shades of Blue</i>	31
Gambar 2.29 <i>Living coral</i>	31
Gambar 2.30 <i>Tropical</i>	32
Gambar 2.31 Contoh batik.....	33
Gambar 2.32 Contoh warna ikan.....	33
Gambar 2.33 <i>Earth tone</i>	34
Gambar 2.34 Katun.....	36
Gambar 2.35 Spandek.....	39
Gambar 2.36 Maxmara.....	39
Gambar 2.37 Trend fesyen hijab 2020.....	41
Gambar 2.38 <i>Plaid and Stripe fashion trend 2020</i>	41
Gambar 2.39 Contoh motif.....	42
Gambar 2.40 Sejauh Mata Memandang.....	43
Gambar 2.41 The Sak.....	44
Gambar 3.1 Diagram alur penelitian.....	45

Gambar 4.1 Aquarium Batu Secret Zoo.....	54
Gambar 4.2 <i>Red lionfish</i>	55
Gambar 4.3 <i>Cinnamon clownfish</i>	56
Gambar 4.4 <i>Moray eel</i>	57
Gambar 4.5 <i>Horned Sea Star</i>	58
Gambar 4.6 Belut pelangi.....	59
Gambar 4.7 <i>Moray Zebra</i>	60
Gambar 4.8 <i>Green Sea turtle</i>	61
Gambar 4.9 <i>Naso tang</i>	62
Gambar 4.10 <i>Regal tang</i>	63
Gambar 4.11 <i>Blacktip reef shark</i>	64
Gambar 4.12 Pari Manta.....	65
Gambar 4.13 <i>Angelfish</i>	66
Gambar 4.14 <i>Blue-striped grunt</i>	67
Gambar 4.15 <i>Five-banded damsel fish</i>	68
Gambar 4.16 <i>Tang Achilles Fish</i>	69
Gambar 4.17 <i>Parrotfish</i>	70
Gambar 4.18 Terumbu karang.....	71
Gambar 4.19 Keunikan karang.....	72
Gambar 4.20 <i>Sidesratra Sidereal</i>	73
Gambar 4.21 <i>Acropora Humilis</i>	74
Gambar 4.22 <i>Peticinia Lactuca</i>	75
Gambar 4.23 <i>Echinophyllia aspera</i>	76
Gambar 4.24 Suasana Mall Galaxy Surabaya.....	77
Gambar 4.25 Contoh pakaian moti 2018.....	77
Gambar 4.26 Contoh desain motif tekstil 2018.....	78
Gambar 4.27 Sakroot Tunjungan plaza.....	78
Gambar 4.28 Sea Remembers Artjog.....	79
Gambar 4.29 Stan aksesoris Artjog (motif).....	80
Gambar 4.30 Hasil karya mahasiswa Fashion design.....	81
Gambar 4.31 Bersama Ibu Dian.....	82
Gambar 4.32 Bersama dengan Puteri dan Melissa.....	83
Gambar 4.33 Line bersama Ashila.....	84
Gambar 5.1 <i>Brainstorming</i>	87
Gambar 5.2 Alternatif layout 1.....	89
Gambar 5.3 Alternatif layout 2.....	89
Gambar 5.4 Alternatif layout 3.....	90
Gambar 5.5 Alternatif layout 4.....	90
Gambar 5.6 Alternatif layout 5.....	91
Gambar 5.7 Alternatif layout 6.....	91
Gambar 5.8 Sketsa penyu hijau.....	92
Gambar 5.9 Hasil sketsa penyu hijau.....	93
Gambar 5.10 Sketsa belut zebra.....	94
Gambar 5.11 Hasil sketsa belut zebra.....	95
Gambar 5.12 Sketsa belut pelangi.....	96
Gambar 5.13 Hasil sketsa belut pelangi.....	97

Gambar 5.14 Sketsa pari manta.....	98
Gambar 5.15 Hasil sketsa pari manta.....	99
Gambar 5.16 Sketsa <i>blue-striped grunt</i>	100
Gambar 5.17 Hasil sketsa <i>blue-striped grunt</i>	101
Gambar 5.18 Sketsa terumbu karang.....	102
Gambar 5.19 Hasil sketsa terumbu karang.....	103
Gambar 5.20 Sketsa <i>clownfish</i>	104
Gambar 5.21 Hasil sketsa <i>clownfish</i>	105
Gambar 5.22 Sketsa karang.....	106
Gambar 5.23 Hasil sketsa karang.....	107
Gambar 5.24 Sketsa <i>regal tang</i>	108
Gambar 5.25 Hasil sketsa <i>regal tang</i>	109
Gambar 5.26 Sketsa <i>Blacktip reef shark</i>	110
Gambar 5.27 Hasil sketsa <i>blacktip reef shark</i>	111
Gambar 5.28 Sketsa <i>seaweed</i>	112
Gambar 5.29 Hasil sketsa <i>Seaweed</i>	113
Gambar 5.30 Sketsa bintang laut.....	114
Gambar 5.31 Hasil sketsa bintang laut.....	115
Gambar 5.32 Sketsa 1 motif.....	116
Gambar 5.33 Sketsa 2 motif.....	116
Gambar 5.34 Sketsa 3 motif.....	117
Gambar 5.35 Sketsa 4 motif.....	117
Gambar 5.36 Sketsa 5 motif.....	118
Gambar 5.37 Sketsa 6 motif.....	118
Gambar 5.38 Sketsa 7 motif.....	119
Gambar 5.39 Sketsa 8 motif.....	119
Gambar 5.40 Sketsa 9 motif.....	120
Gambar 5.41 Sketsa 10 motif.....	120
Gambar 5.42 Sketsa 11 motif.....	121
Gambar 5.43 Sketsa 12 motif.....	121
Gambar 5.44 Sketsa 13 motif.....	122
Gambar 5.45 Sketsa 14 motif.....	122
Gambar 5.46 Tabel BMC.....	123
Gambar 5.47 Tabel SWOT.....	124
Gambar 6.1 <i>Blacktip Reef Shark</i>	127
Gambar 6.2 <i>Warna Blacktip Reef Shark</i>	127
Gambar 6.3 <i>Manta and Waves</i>	129
Gambar 6.4 <i>Warna Manta and Waves</i>	129
Gambar 6.5 <i>Balinese Green Sea Turtle</i>	130
Gambar 6.6 <i>Warna Balinese Green Sea Turtle</i>	130
Gambar 6.7 <i>Minahasa Moray Eel</i>	132
Gambar 6.8 <i>Warna Minahasa Moray Eel</i>	132
Gambar 6.9 <i>Wonderful Indonesian Corals</i>	133
Gambar 6.10 <i>Warna Wonderful Indonesian Corals</i>	134
Gambar 6.11 Identitas jenis kelamin.....	134
Gambar 6.12 Identitas usia.....	135

Gambar 6.13 Identitas pendapatan.....	135
Gambar 6.14 Hasil kuesioner Manta and Waves.....	136
Gambar 6.15 Hasil kuesioner Blacktip Reef Shark.....	138
Gambar 6.16 Hasil kuesioner Balinese Green Sea Turtle.....	139
Gambar 6.17 Hasil kuesioner Minahasa Moray Zebra Eel.....	141
Gambar 6.18 Hasil kuesioner Wonderful Indonesian Corals.....	142
Gambar 6.19 Contoh pengaplikasian motif.....	143

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Tabel pertumbuhan ekonomi dunia.....	3
--	---

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Laut Indonesia merupakan wilayah *Marine- Mega – Biodeversity* terbesar di dunia, memiliki ± 8500 spesies ikan, ± 555 spesies rumput laut dan ± 950 spesies biota trumbu karang. Dunia mengakui bahwa keanekaragaman hayati laut Indonesia merupakan salah satu yang tertinggi. Iklim yang tropis, jumlah pulau yang mencapai 17.000 pulau, luas perairan total mencapai 5 juta km² dengan garis pantai sepanjang 99.093 km, serta kondisi geologis Indonesia yang terletak di antara 2 benua, 2 samudra serta dilalui 2 jalur pegunungan muda dunia menjadikan keanekaragaman biota Indonesia (khususnya laut) menjadi tiada bandingnya di dunia (Status Keanekaragaman hayati 2017). Keanekaragaman hayati laut yang melimpah tersebut memiliki peran kontribusi nyata terhadap pembangunan nasional di semua bidang. Namun sangat disayangkan, kehilangan keanekaragaman biota terus terjadi, hal tersebut merupakan hasil dari beberapa faktor penyebab, terutama sekali sebagai akibat dari aktivitas manusia seperti eksploitasi berlebih; degradasi habitat; pencemaran; penangkapan tidak ramah lingkungan dan masuknya spesies *invasive*. Disamping itu juga masyarakat kita kurang menghargai potensi laut baik dari segi sumber daya alam yang bernilai ekonomi maupun dari segi keindahannya sehingga upaya pelestarian biota laut khususnya belum dapat memberikan hasil yang optimal.

Salah satu upaya yang diharapkan dapat meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap potensi keanekaragaman biota laut di Indonesia adalah diangkatnya keanekaragaman biota laut sebagai tema perancangan desain motif tekstil. Diangkatnya perancangan ini untuk menanamkan motivasi bagi remaja dan orang dewasa agar lebih menghargai dan memelihara keindahan biota laut di Indonesia.

Industri kreatif bisa disebut sebagai aktivitas ekonomi yang terkait dengan menciptakan atau penggunaan pengetahuan informasi. Industri kreatif

memberikan peranan penting terhadap perekonomian suatu negara. Di Indonesia terdapat berbagai macam sektor yang termasuk kedalam industri kreatif salah satunya adalah sektor fesyen. Sektor fesyen termasuk jenis yang terkait dalam pembuatan produk pakaian, pembuatan aksesoris pakaian. Sektor fesyen sangat berpengaruh terhadap meningkatnya perekonomian Indonesia saat ini. Direktur Jenderal Industri Kecil dan Menengah (IIKM) Kementerian Perindustrian (Kemenperin) Euis Saedah mengatakan, "Kontribusi fesyen dan kerajinan jauh mengungguli kontribusi jenis industri kecil lainnya. Baik dalam nilai tambah, tenaga kerja.jumlah perusahaan, maupun ekspornya," saat pidato pembukaan pameran fashion dan kerajinan bertema "Indonesia arid Craft 2013" di Jakarta.

Industri kreatif merupakan sektor strategis dalam mendukung pertumbuhan pembangunan ekonomi nasional yang mana terlihat pada tabel 1.1, pertumbuhan ekonomi di Indonesia semakin menurun dari tahun 2012 dan memberikan kontribusi penting terhadap perekonomian nasional. Didukung dengan Perpres Nomor 72 tahun 2015 tentang Perubahan Atas Peraturan Presiden Nomor 6 tahun 2015 Tentang Badan Ekonomi Kreatif telah menyatakan kini menjadi 16 subsektor industri kreatif (www.ekon.go.id). Ekonomi kreatif telah menyumbang Rp 642 triliun atau 7,05 persen dari total produk domestik bruto (PDB) Indonesia. Desain motif adalah subsektor yang minim memberikan kontribusi dalam pertumbuhan ekonomi kreatif dibawah kuliner, fesyen, dan kerajinan. Euis mengatakan bahwa nilai tambah yang dihasilkan subsektor fesyen dan kerajinan berturut-turut sebesar 44,3 persen dan 24,8 persen dari total kontribusi industri kreatif. Adapun penyerapan tenaga kerja kedua industri kecil ini mencapai 54,3 persen dan 31,13 persen dengan jumlah usaha sebesar 51,7 persen dan 35,7 persen.

Inspirasi dan Desainer adalah dua hal yang saling berkaitan. Seorang desainer bertugas menjadi seseorang yang merancang sesuatu dengan inspirasi – inspirasi yang ada. Sesuai dengan hal ini, perancangan yang dibuat adalah merancang desain motif tekstil bertema biota laut di Indonesia. Dengan menciptakan tren fesyen baru, tanpa disadari juga akan mempengaruhi gaya berpakaian khususnya bagi para mahasiswa. *Trend fashion* yang terus berkembang juga menjadi sebuah ancaman dan membuat persaingan ketat dikalangan produsen pakaian batik

maupun pakaian dengan model saat ini. Dalam menciptakan model, motif, serta corak yang dapat membuat konsumen puas, dan hal ini berpengaruh juga terhadap keputusan pembelian pakaian yang akan dipergunakan sehari-hari. Kotler dan Amstrong (2009:158) menyatakan bahwa perilaku pembelian konsumen mengacu pada perilaku pembelian akhir, yaitu individu dan rumah tangga yang membeli barang dan jasa untuk konsumsi pribadi. Konsumen akhir merupakan objek terpenting bagi perusahaan untuk meningkatkan penjualan karena sebagian besar pembelian yang dilakukan untuk konsumsi pribadi.

*Tabel 1.1 Tabel pertumbuhan ekonomi dunia
Sumber: bps.go.id*

Kelompok Negara		2012	2013	2014	2015	2016
A,	Dunia ¹⁾	3,5	3,4	3,5	3,4	3,1
B,	Negara-negara maju¹⁾	1,2	1,3	2,0	2,1	1,7
	Amerika Serikat	2,2	1,7	2,4	2,6	1,6
	Jepang	1,5	2,0	0,3	1,2	1,0
	Inggris	1,3	1,9	3,1	2,2	1,8
	Korea Selatan	2,3	2,9	3,3	2,8	2,8
	Kanada	1,7	2,5	2,6	0,9	1,4
	Australia	3,6	2,1	2,8	2,4	2,5
	Kawasan Eropa	-0,9	-0,3	1,2	2,0	1,7
	Jerman	0,7	0,6	1,6	1,5	1,8
	Perancis	0,2	0,6	0,6	1,3	1,2
	Italia	-2,8	-1,7	0,1	0,8	0,9
	Spanyol	-2,9	-1,7	1,4	3,2	3,2
	Belanda	-1,1	-0,2	1,4	2,0	2,1
C,	Negara-negara berkembang¹⁾	5,4	5,1	4,7	4,2	4,1
	Sub-Sahara Afrika	4,3	5,3	5,1	3,4	1,4
	Asia	7,0	6,9	6,8	6,7	6,4
	Tiongkok	7,9	7,8	7,3	6,9	6,7
	India	5,5	6,5	7,2	7,9	6,8
	Amerika Latin dan Karibia	3,0	2,9	1,2	0,1	-1,0
	Timur Tengah, Afrika Utara, Afghanistan, dan Pakistan	5,4	2,3	2,8	2,7	3,9
	Eropa	2,4	4,9	3,9	4,7	3,0
	Negara-negara Persemakmuran	3,5	2,1	1,1	-2,2	0,3
D,	Negara-negara ASEAN²⁾	5,9	5,2	4,6	4,6	4,7
	Malaysia	5,5	4,7	6,0	5,0	4,2
	Filipina	6,7	7,1	6,2	5,9	6,8
	Singapura	3,9	5,0	3,6	1,9	2,0
	Thailand	7,2	2,7	0,9	2,9	3,2
	Indonesia ³⁾	6,0	5,6	5,0	4,9	5,0
	Vietnam	5,2	5,4	6,0	6,7	6,2

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis bahas, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penulisan ini adalah “Bagaimana merancang desain motif tekstil bertema biota laut di Indonesia sebagai industri kreatif saat ini ?”.

1.3 Batasan Masalah

Dari banyaknya masalah mengenai biota laut di Indonesia, diperlukan batasan yang akan dikerjakan dan mencari solusinya. Batasan pada penelitian ini antara lain:

1. Permasalahan pertama yang perlu diutamakan adalah berhubungan dengan bidang penulis yaitu Desain Komunikasi Visual. Permasalahan tersebut adalah merancang desain motif tekstil bertema keanekaragaman biota laut di Indonesia.
2. Desain motif tekstil difokuskan untuk motif yang diaplikasikan menjadi sebuah pakaian (fesyen)

1.4 Tujuan

Tujuan umum perancangan desain motif biota laut adalah menjadi media baru yang menarik sekaligus informatif sehingga mampu merubah dan meningkatkan rasa kesadaran publik dari segi keindahan agar lebih menghargai biota laut melalui fesyen terkini.

1.5 Ruang lingkup

Dalam sebuah perancangan dibutuhkan sebuah ruang lingkup studi untuk membantu memecahkan masalah yang timbul dengan pendekatan konsep komunikasi visual yang sesuai agar dapat menunjukkan karakteristik dan identitas dari motif biota laut di Indonesia. Berikut adalah ruang lingkup pada perancangan ini:

- Menggambarkan definisi dan macam-macam biota laut yang ada di Indonesia dalam ilmu semiotika
- Menciptakan ilustrasi yang dijadikan motif
- Menghasilkan pakaian bertema biota laut yang *fashionable*

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Subjek Desain

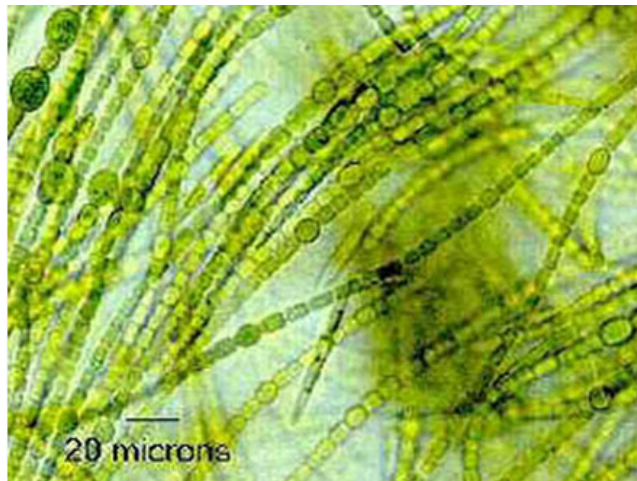
2.1.1 Klasifikasi Biota Laut

Biota laut adalah semua makhluk hidup yang ada di laut baik hewan maupun tumbuhan atau karang. Secara umum biota laut dibagi menjadi beberapa kelompok yaitu :

1. Plankton

Plankton adalah sejenis organisme hanyut yang hidup dalam zone bagian atas samudera, laut dan air tawar (Danau,Sungai). Plankton menjadi makanan utama kebanyakan mahluk laut dan biasanya terdiri dari sisa-sisa hewan dan tumbuhan laut. Walaupun termasuk sejenis mahluk hidup dan ukurannya kecil, plankton tidak mempunyai kekuatan untuk melawan kekuatan arus, air pasang atau angin yang menghanyutkannya. Plankton hidup dipesisir pantai dimana dia mendapat garam mineral dan cahaya matahari yang mencukupi. Karena plankton menjadi makanan ikan, tidak mengherankan ikan banyak ditemukan dipesisir pantai sehingga kegiatan nelayan menangkap Ikan banyak dilakukan di kawasan itu. Selain sisa-sisa hewan plankton juga tercipta dari tumbuhan dan itu dapat dilihat menggunakan mikroskop ada unsur tumbuhan alga pada plankton. Plankton sendiri terdiri dari 2 jenis yaitu:

- a. Fitoplankton yang berasal dari tumbuh - tumbuhan. Contohnya seperti alga biru hijau (Gambar 2.1), alga merah (Gambar 2.2), dinoglagellata, dll.
- b. Zooplankton yang berasal dari hewan. Hewan yang memangsa plankton selain Ikan adalah koral atau karang, kerang dan paus.



Gambar 2.1 Cyanobacteria (Alga biru hijau)
Sumber: algoclear.com



Gambar 2.2 Alga Merah
Sumber: biodiversitywarriors.org

2. Nekton / Nektonik

Nekton adalah sekelompok organisme yang hidup di kolam air baik air tawar maupun air laut. Kata 'nekton' diberikan oleh Ernest Haeckel pada tahun 1890 yang berasal dari bahasa Yunani yang artinya berenang (*the swimming*) yang meliputi *biofluidynamics, biomechanics, functional morphology of fluid locomotion, locomotor physiology*. Nekton adalah hewan-hewan laut yang dapat bergerak sendiri kesana kemari seperti ikan bertulang rawan (Gambar 2.3), ikan bertulang sejati (Gambar 2.4), kelomang, moluska, sotong, cumi-

cumi , kuda laut dan semua jenis invertebrata laut lainnya. Nekton merupakan organisme laut yang sangat bermanfaat bagi manusia terutama untuk perbaikan gizi dan peningkatan ekonomi. Tumpukan bangkai nekton seperti koral, karang, moluska, foraminifera merupakan bahan dasar terbentuknya mineral laut seperti gas dan minyak Bumi setelah mengalami proses panjang dalam jangka waktu ribuan bahkan jutaan tahun.



Gambar 2.3 Ikan bertulang rawan
Sumber: d.newsweek.com



Gambar 2.4 Ikan bertulang sejati
Sumber: Linazata,2018

3. Bentos / Bentik

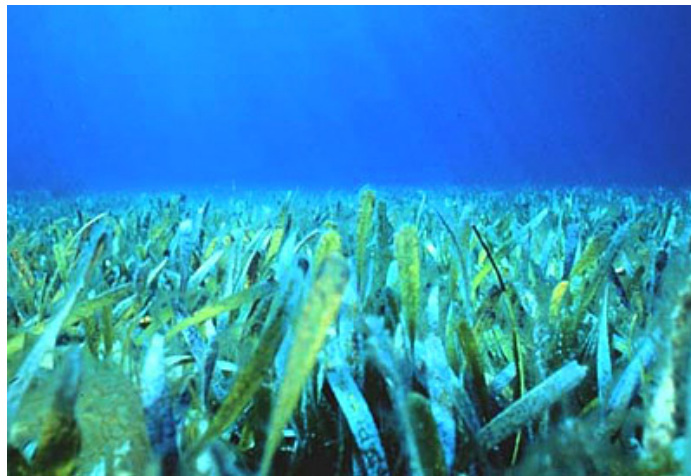
Bentos merupakan sebuah organisme yang tinggal didalam atau di dasar laut dan dikenal sebagai zona Bentik. Mereka tinggal didekat laut atau endapan lingkungan dari pasang surut di sepanjang tepi pantai, kemudian ke zona

Neritis, zona Bathial dan zona kedalaman laut yaitu Abysal. Contoh kehidupan bentos yang sering kita lihat adalah jenis kelomang dan kepiting laut yang ukuran dan coraknya sangat beragam. Didasar laut yang dalam sering kita menjumpai kehidupan Bintang laut dan Koral hewan berbentuk karang yang sesungguhnya merupakan hewan pemakan plankton dan fosilnya dapat membentuk gundukan yang semakin tinggi sehingga setelah muncul kepermukaan laut membentuk Pulau Karang atol.

Bentik terbagi dalam tiga macam menurut ukurannya yaitu:

a. Macrobenthos

Macrobenthos terdiri dari organisme bentik yang lebih besar, lebih terlihat, lebih besar dari 1 mm. Beberapa contoh adalah *Seagrass* (Gambar 2.5), bivalvia, echinodermata (Gambar 2.6), anemon laut, karang, spons, semprotan laut, turbellarians dan krustasea yang lebih besar seperti kepiting, lobster dan cumacea.



Gambar 2.5 Seagrass
Sumber : floridamuseum.ufl.edu



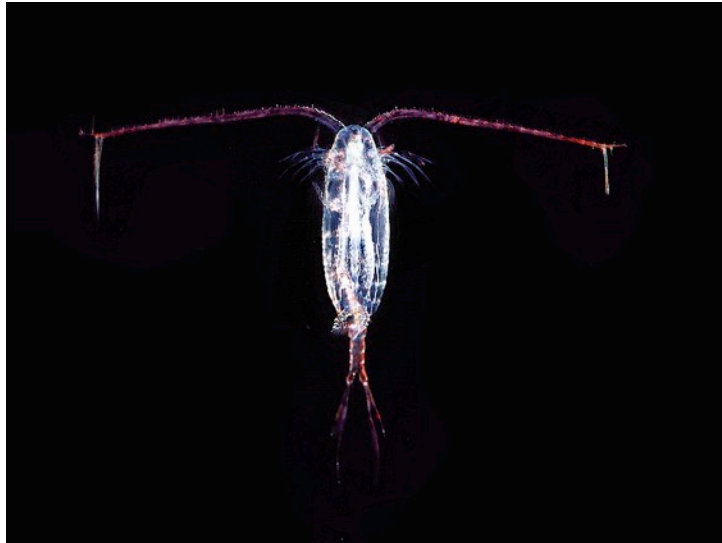
Gambar 2.6 Echinodermata
Sumber: Linazata,2018

b. Meiobenthos

Meiobenthos terdiri dari organisme bentik kecil yang berukuran kurang dari 1 mm tetapi lebih besar dari 0,1 mm. Beberapa contoh adalah nematoda, foraminiferan, beruang air (Gambar 2.7), gastrotriches dan krustasea kecil seperti copepoda (Gambar 2.8) dan ostracodes.



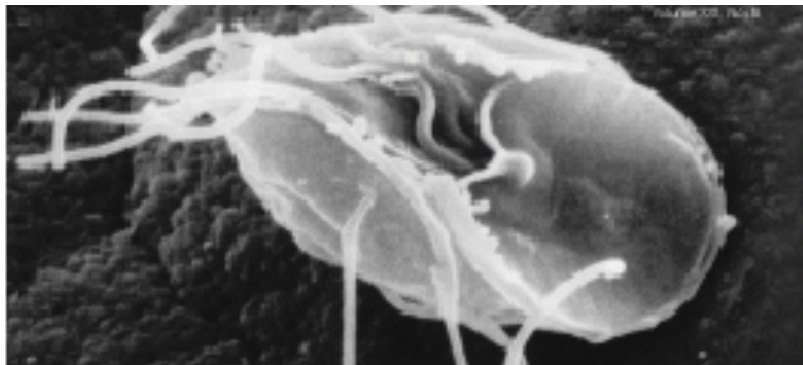
Gambar 2.7 Beruang air
Sumber: thenakedscientists.com



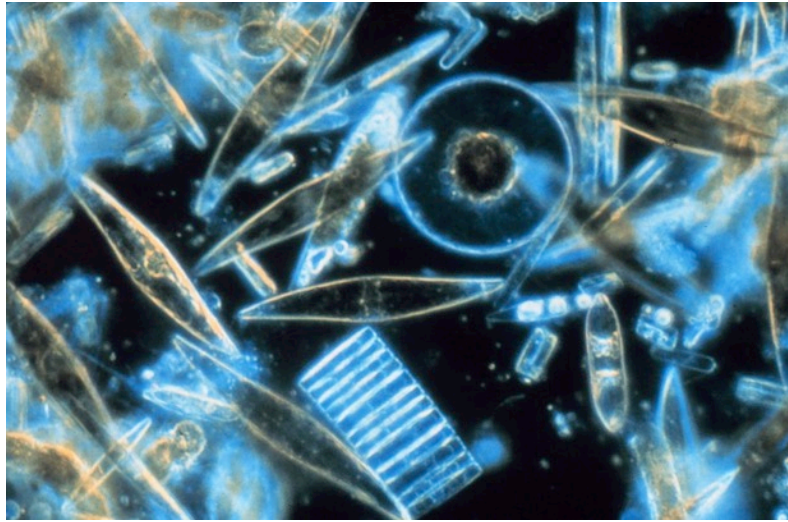
Gambar 2.8 Copepoda
Sumber: plus.rozhlas.cz

c. Microbenthos

Microbenthos terdiri dari organisme bentik mikroskopis yang berukuran kurang dari 0,1 mm. Beberapa contoh adalah bakteri, flagela (Gambar 2.9), ciliata, amuba, diatom (Gambar 2.10).



Gambar 2.9 Flagela
Sumber: thereaderwiki.com



Gambar 2.10 Diatom
Sumber:diatomeasiberia.com

Sedangkan menurut tipenya ada 2 macam yaitu Zoobenthos yang terdiri dari hewan-hewan milik benthos dan Phytobenthos yang terdiri dari tanaman milik benthos.

4. Neuston

Neuston adalah istilah untuk organisme yang mengapung di atas air (epineuston) atau tinggal tepat di bawah permukaan (hyponeuston). Neuston terkadang hanya mengandalkan tegangan permukaan air untuk mempertahankan posisinya mengapung di atas permukaan air. Neuston terdiri dari beberapa spesies ikan yang senang hidup di atas permukaan air seperti ikan terbang. Contoh lain neuston adalah, kumbang, protozoa, bakteri, Anggang-anggang (Gambar 2.11), serangga air dan Physalie “*man o’war*” (*jelly fish*).



*Gambar 2.11 Anggang-anggang
Sumber: Wikipedia.com*

5. Perifiton

Perifiton diartikan sebagai sekumpulan organisme (berukuran mikro) yang menempel atau menetap pada suatu substrat. Sedangkan pada literature berbahasa jerman, istilah *Aufwuchs* dipakai untuk menggantikan istilah perifiton karena memiliki arti yang lebih luas. *Aufwuchs* (Gambar 2.12) adalah sekumpulan organisme yang menempel atau menetap pada suatu substrat, termasuk didalamnya kelompok organisme hewani atau nabati yang bergerak lambat (merayap atau merangkak) pada substrat tersebut. Kelompok ini, tidak seperti bentos, tidak dapat menembus substrat.



*Gambar 2.12 Aufwuchs Seagrass
Sumber: bgtulln.ac.at*

2.1.2 Kelompok Hewan Laut

Kelompok hewan laut terdiri dari enam (6) kelompok yaitu:

1. Ikan

Ikan adalah hewan yang memiliki tulang belakang atau disebut vertebrata, berdarah dingin dan memiliki insang. Jenis hewan ini merupakan penghuni laut yang paling banyak yaitu sekitar 42,6% atau sekitar 5000 jenis yang telah diidentifikasi, selain itu memiliki keanekaragaman jenis yang tinggi baik dalam bentuk, ukuran, warna dan sebagian besar hidup di daerah terumbu karang.

Menurut Lagler (1962) ikan dibagi dalam tiga kelompok besar yaitu : Agnata, merupakan ikan primitif seperti Lamprey (Gambar 2.13) dan Hagfish; ikan bertulang rawan (Chondrichthyes), seperti ikan Hiu dan ikan Pari; dan ikan bertulang sejati (Osteichthyes = Teleostei).



*Gambar 2.13 Ikan Lamprey
Sumber: handshakeproductions.org*

2. Krustasea

Kelompok krustasea terdiri dari udang dan kepiting umumnya hidup di lubang-lubang, celah-celah terumbu karang atau di balik bongkahan batu dan karang. Aktivitas kelompok hewan ini dilakukan pada malam hari, misalnya

waktu mencari makan dan kegiatan lainnya, sedangkan siang hari dipergunakan untuk bersembunyi. Banyak macam sifat kehidupan dalam kelompok hewan ini, diantaranya ada yang hidup bersimbiose dengan hewan-hewan lain, misalnya dengan ikan, anemon, karang batu dan sponge.

3. Echinodermata

Kelompok biota Echinodermata biasanya mempunyai permukaan kulit yang berduri. Duri-duri yang melekat di tubuhnya itu bermacam-macam ada yang tajam, kasar dan atau hanya berupa tonjolan saja. Jenis yang termasuk kelompok ekinodermata adalah bintang laut (*Linckia laevigata*), bulu babi (*Diadema setosum*), timun laut atau tripang (*Holothuria nobilis*), lili laut (*Lamprometra* sp), bintang mengular (*Ophiothrix fragilis*), dan lain sebagainya.

4. Koral / Karang

Koral atau yang biasa dikenal dengan sebutan batu karang termasuk kelompok hewan namun berbentuk bunga, sehingga seringkali mengecoh dan dianggap kelompok tumbuhan. Sesungguhnya bagian keras dari batu karang merupakan cangkang dari hewan batu karang itu sendiri, yang tersusun dari zat kapur CaCO_3 . Bagian tubuh yang lunak disebut polip karang dan berbentuk seperti tabung dengan tentakel yang berjumlah 6 buah atau kelipatannya serta terletak dikeliling mulut.

Koral dibagi dalam 2 kelompok yaitu : Hermatipik, yaitu karang yang mampu membentuk terumbu karang dengan bantuan sel algae yang terdapat dalam jaringan tubuhnya. Lilley (1999) menjelaskan bahwa *zooxanthellae* berperan sebagai pensuplai makanan bagi karang batu. Sedangkan kelompok ahermatipik adalah kelompok yang tidak mempunyai *zooxanthella* dan hidup di tempat yang dalam serta tidak membentuk terumbu karang.

5. Moluska

Moluska merupakan hewan yang bertubuh lunak, ada yang bercangkang dan tidak bercangkang. Cangkangnya berfungsi untuk melindungi tubuhnya yang lunak. Menurut Marwoto & Sinthosari (1999), filum moluska ini terbagi dalam 7 kelas yaitu :

- A. Monoplacophora : bercangkang keping tunggal dan sangat kecil, sehingga jarang ditemukan.
- B. Polyplacophora : bercangkang keping banyak, misalnya *Chiton* (hidup di daerah pasang surut, melekat dengan kuat di batu- batu)
- C. Aplacophora : tanpa keping cangkang, bersifat bentik, misalnya: Archiannelida, cacing primitif (tubuhnya seperti cacing, tanpa cangkang).
- D. Gastropoda : bercangkang tunggal, berjalan dengan perutnya, misalnya jenis keong (*Turbo* sp, *Conus* sp dan *Charonia* sp.)
- E. Pelecypoda/Bivalvia : bercangkang setangkup, misalnya jenis kerang-kerangan (*Tridacna* sp atau Kima; *Mytilus* sp atau kerang hijau dan *Pinctada* sp atau kerang mutiara)
- F. Scaphopoda : bercangkang seperti tanduk/ gading yang berlubang di kedua ujungnya, misalnya *Dentalium* (hidup dengan menggali pasir).
- G. Cephalophoda : bercangkang di dalam (internal), misalnya cumi-cumi, sotong dan gurita.

6. Sponge

Sponge termasuk dalam kelompok Porifera yaitu hewan yang mempunyai tubuh berpori-pori atau saluran. Melalui pori-pori dan saluran ini, air akan diserap oleh sel khusus yang disebut dengan "sel leher " (*collar cell*). Sebagian besar dari kelompok hewan ini hidup di laut dan hanya beberapa jenis saja yang hidup di air tawar. jenis hewan ini banyak dijumpai di laut dengan bentuk dan warna yang sangat beraneka dan sangat menarik, hal ini disebabkan oleh *zooxanthellae* yang hidup dalam jaringan tubuhnya. Sponge

juga memiliki nilai ekonomi yang tinggi, karena masyarakat telah banyak menggunakannya sebagai bahan dasar kosmetika dan bahan obat-obatan.

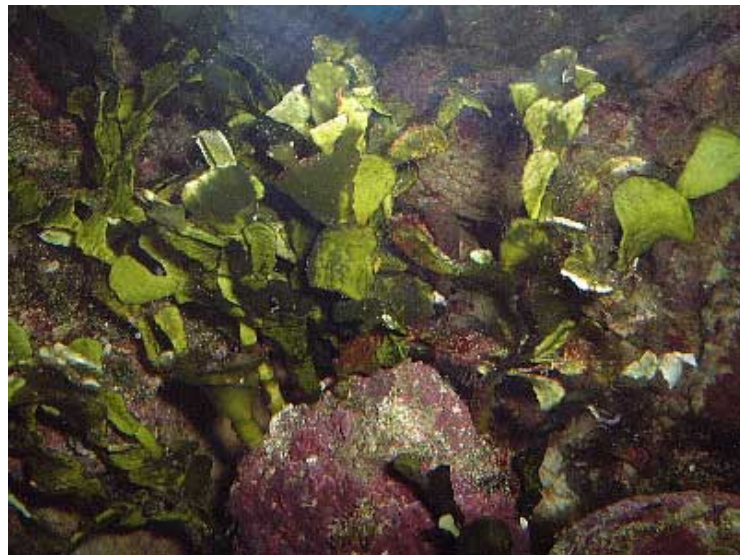
2.1.3 Kelompok Tumbuhan Laut

Kelompok tumbuhan laut terdiri dari tiga (3) kelompok yaitu:

1. Algae (Rumpuk laut)

Algae atau rumput laut adalah tumbuhan yang banyak ditemui di laut. Algae termasuk kelompok tumbuhan yang dapat digunakan sebagai bahan pangan, bahan obat-obatan, bahan kimia industri dan juga sebagai bahan pupuk pertanian. Algae banyak dijumpai di daerah terumbu karang dengan warna yang bermacam-macam. Perbedaan warna tersebut disebabkan oleh kandungan pigman (*chlorophyl*) yang terdapat pada tumbuhan tersebut. Berdasarkan warnanya, algae dapat dibagi dalam tiga kelompok yaitu :

- Chlorophyta yaitu algae yang mengandung pigmen berwarna hijau, misalnya: *Halimeda* sp. (Gambar 2.14), *Caulerpa* sp. dan *Ulva* sp.



Gambar 2.14 *Halimeda* algae
Sumber:reefkeeping.com

- Phaeophyta yaitu algae yang mengandung pigmen berwarna coklat, misalnya: *Padina* spp. (Gambar 2.15), *Sargassum* spp.



Gambar 2.15 Padina algae
Sumber: sms.si.edu

- Rhodophyta yaitu algae yang mengandung pigmen merah, misalnya: *Gracilaria* spp., *Eucheuma* spp., *Gelidium* spp. dan *Hypnea* spp. (Gambar 2.16)



Gambar 2.16 Hypnea algae
Sumber: biogeodb.stri.si.edu

2. Lamun (Seagrass)

Tumbuhan lamun termasuk dalam golongan tumbuhan tingkat tinggi, karena batang, daun, bunga dan buahnya dapat diibedakan dengan jelas. Juga merupakan tumbuhan berbunga (Angiospermae), mempunyai daun, rimpang (rhizoma) dan akar, sehingga mirip dengan rumput di darat. Kebanyakan lamun hidup di perairan yang relatif tenang, bersubstrat pasir halus dan lumpur. Di perairan Indonesia hanya dikenal 12 jenis, di antaranya adalah: *Thalassia hemprichii*, *Halodule univervis*, *Thalassodendron ciliatum*, *Cymodocea serrulata*, *Halophila ovalis*, *Enhalus acoroides*, dan *Syringodium isoetifolium*. Selain itu Lamun memiliki manfaat yang banyak seperti, sebagai penyaring limbah, stabilator pantai, sebagai bahan pabrik kertas, sumber bahan kimia penting, pupuk, makanan dan obat-obatan.



Gambar 2.17 *Halophila ovalis*
Sumber: wildsingapore.com



Gambar 2.18 *Thalassia hemprichii*
Sumber: taxo4254.wikispaces.com

3. Tumbuhan Bakau (Mangrove)

Tumbuhan Mangrove atau bakau ini dapat bertahan hidup pada perairan yang mempunyai kadar garam yang tinggi dengan ketersediaan oksigen yang terbatas. Ciri khas tumbuhan ini yaitu: akarnya berupa akar nafas dan akar lutut yaitu akar yang muncul ke permukaan tanah dan berfungsi untuk bernafas atau untuk mengambil kebutuhan oksigen sebanyak- banyaknya, sehingga dapat bertahan hidup apabila terendam air. Bentuk daun biasanya tebal, untuk menampung air sebanyak- banyaknya, sehingga dapat bertahan hidup di lingkungan yang berkadar garam tinggi.

Daerah mangrove memiliki keistimewaan yaitu dapat menunjang produksi makanan laut dengan menyediakan zat hara ke goba atau danau di daerah pantai dan ke perairan pantai di sekitarnya, serta dapat menjadi daerah asuhan bagi hewan-hewan terutama krustasea dan ikan. Secara fisik mangrove dapat bermanfaat sebagai penahan gelombang laut, sehingga dapat mempertahankan struktur darat yang terkait dengan lokasi tumbuhnya mangrove. Selain itu juga dapat berfungsi sebagai penyaring masuknya air laut ke darat. Contoh tumbuhan mangrove adalah *Avecinnia mangrove* (Gambar 2.19)



Gambar 2.19 *Avicennia mangrove*
Sumber: static1.squarespace.com

2.2 Klasifikasi Fashion

Menurut Kawamura (2004), pakaian dan fesyen merupakan konsep yang terpisah meskipun keduanya sering digunakan dan ditukar-tukar. Keduanya memiliki efek kemasyarakatan yang berbeda. Meskipun begitu, sebuah mode pakaian yang spesifik sering menjadi fokus dalam analisa *fashion*. Kawamura mengutip tulisan Rouse (1989) mengenai fashion yang mengemukakan bahwa sebuah model pakaian tertentu akan menjadi fashion, di mana model pakaian tersebut harus digunakan oleh beberapa orang serta diakui sebagai fashion. Dalam buku yang ditulis oleh Kawamura disebutkan bahwa fashion memiliki keterkaitan yang sangat kecil dengan pakaian. Pakaian atau kostum merupakan benda material hasil produksi, sedangkan fashion adalah symbol dari suatu hasil produksi. Pakaian adalah sesuatu yang nyata dan konkrit serta merupakan suatu kebutuhan, dan fashion adalah sesuatu yang tidak nyata serta merupakan suatu tambahan yang tidak selalu dibutuhkan.

Kawamura mengatakan bahwa fesyen dapat diberlakukan sebagai objek hasil dari kebudayaan hasil organisasi sosial masyarakat. Objek hasil kebudayaan masyarakat sendiri dapat dianalisa dan dipelajari melalui perspektif konsumsi dan/atau produksinya. Fesyen juga dapat menjadi topik analisa yang berkaitan dengan identitas dan hal-hal mengenai konsumsi pribadi, serta hal yang berkaitan dengan produksi dan distribusi. Fesyen yang merupakan symbol hasil kebudayaan

tidak memiliki wujud dan tidak dapat dilihat oleh mata menggunakan pakaian sebagai simbol konkritnya.

2.3 Perancangan Desain Motif

Desain motif tekstil adalah sesuatu yang unik karena tidak hanya merubah karya dua dimensi menjadi sesuatu yang dapat digunakan sehari-hari, namun juga dapat menyampaikan sebuah cerita melalui gambar. Untuk membuat suatu desain motif yang efektif, hal yang perlu dipahami terlebih dahulu adalah klasifikasi desain motif, warna dan gaya gambar. Beberapa klasifikasi desain motif adalah sebagai berikut:

- Berdasarkan Arah

Arah dalam desain motif kain merupakan keterbacaan motif kain dalam berbagai macam sisi dan tetap terlihat sama, dengan tujuan estetika dan manfaat penggunaan kain dalam suatu pola. Meskipun arah motif tidak terlihat sama atau terbalik, hal tersebut tidak selalu berarti bahwa motif tidak dapat digunakan atau salah dalam menginterpretasikan arah motif, karena setiap orang memiliki sudut pandang dan dapat memaknai berbeda pada setiap desain motif yang mereka lihat.

- Beraturan (*Directional Prints*)

Kebanyakan dari desain motif beraturan berdasarkan pada arah panjang kain. Membuat garis imajiner dari atas dan bawah desain motif tersebut dapat membuat suatu garis yang sejajar dengan arah tenunan kain.

- Satu arah (*One-way prints*)

Motif satu arah hanya dapat dilihat searah, tidak dapat diputar balik dari berbagai arah, sehingga terlihat terbalik atau miring jika kita melihatnya dari arah lain. Motif satu arah adalah jenis layout dasar dalam jenis-jenis desain motif, namun pada perkembangannya motif ini dapat menjadi kendala ketika membuat pola dalam proses menjahit.

- Dua arah (*Two-way prints*)

Motif dua arah terlihat sama jika dilihat dari atas atau bawah, sehingga layout menjadi lebih variatif jika dibanding dengan motif satu arah. Motif ini kurang sesuai jika digunakan dalam pola patchwork (menjahit kain perca) karena ketika kain dipotong sesuai serat panjang kain, kemungkinan sambungan kain tersebut dapat terbalik.

- Tidak Beraturan (*Nondirectional Prints*)

Motif yang tidak beraturan paling cocok untuk digunakan dalam industri fesyen, karena membuat kain tersebut dapat dipotong dari arah manapun, sehingga keseluruhan kain dapat dimanfaatkan dengan baik dan tidak banyak yang terbuang. Jenis motif tidak beraturan terbagi menjadi dua macam yaitu segala arah dan empat arah.

- Segala arah (*Tossed Prints*)

Motif segala arah dapat dilihat serta diputar dari berbagai arah dan tetap terlihat sama. Sehingga kain dengan jenis motif ini dapat dipotong menjadi pola dari arah manapun. Motif jenis ini biasanya diiringi dengan layout berjarak tertentu diantara pengulangan objeknya.

- Empat arah (*Four-way Prints*)

Motif empat arah dapat terlihat sama dari arah 0° , 90° , 180° atau 270° dan salah contohnya adalah motif tartan plaids. Meskipun motif jenis ini dapat diputar ke berbagai arah seperti motif tossed prints, motif empat arah tidak dapat digunakan selain arah tersebut diatas karena menggunakan kain dengan motif ini harus sesuai dengan arah serat kain.

- Berdasarkan Objek

Objek dalam desain motif adalah segala elemen yang terdapat dalam motif, baik yang mengalami pengulangan ataupun tidak. Adapun desain motif

berdasarkan objek dapat dikategorikan kedalam tiga kategori yaitu Geometris, Floral dan Novelty.

- Geometris



*Gambar 2.20 Geometric pattern
Sumber: wayfair.com*

Desain motif geometri yang paling umum adalah polka dots, stripe, plaids, checks dan diamond. Selain itu, motif geometri memiliki berbagai macam komposisi ulai dari yang sederhana atau kompleks, teratur atau tidak teratur, ataupun gabungan dari keduanya. Beberapa motif geometri memiliki arti khusus dalam budaya masyarakat, namun sifatnya tetap fleksibel dan dapat digunakan oleh siapapun. Seperti motif tartan yang identik dengan Scotlandia, namun tetap dapat digunakan oleh masyarakat umum dan menyebar luas ke berbagai Negara di dunia.

- Floral



*Gambar 2.21 Floral pattern
Sumber: 123rf.com*

Desain motif floral adalah motif dengan objek utamanya adalah tumbuhan atau bunga, dan dibagi menjadi sub-kategori yaitu botanical dan stylized. Motif floral botanical adalah desain pattern yang menonjolkan tumbuhan dengan merepresentasikan secara realistis atau dengan teknik gaya gambar realism, berbasis ilustrasi botanical. Sedangkan Motif floral stylized adalah desain yang menggambarkan tumbuhan dengan elemen yang abstrak atau dimodifikasi, sehingga memberikan kesan dekoratif.

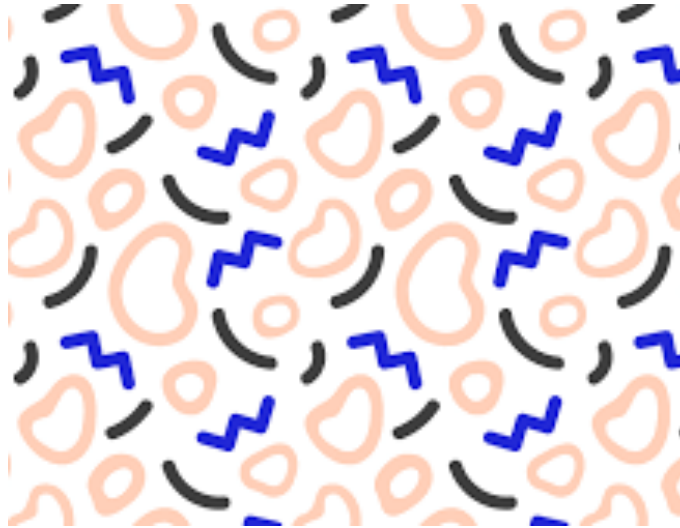
- *Novelty*



Gambar 2.22 Novelty pattern
Sumber: stitchsupplyco.com

Motif *novelty* atau *conversational* adalah segala jenis motif yang tidak termasuk dalam kategori floral ataupun geometris. Motif dalam kategori ini biasanya menggunakan objek yang jelas atau menuju kepada target audiens tertentu, dan dapat dibagi lagi ke dalam sub-kategori yaitu piktorial dan figuratif. Motif figuratif yaitu menggunakan manusia ataupun hewan sebagai elemen dalam desain motif, sedangkan motif piktorial adalah menggambarkan segala suatu benda kedalam desain motif, seperti mobil atau cangkir.

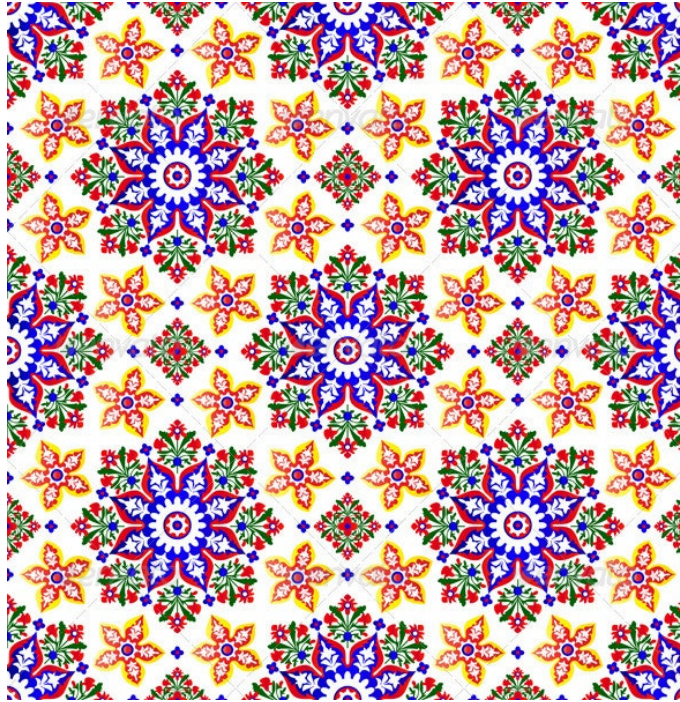
- Abstrak



*Gambar 2.23 Abstract pattern
Sumber: skillshare.com*

Desain motif abstrak adalah pola motif yang tidak jelas dan tidak beraturan, namun memiliki nilai seni. Motif abstrak tidak menggambarkan suatu elemen atau objek tertentu. Motifnya berupa goresan tinta, cat air, dan alat lukis lainnya sebagai pengganti objek. Desain motif abstrak menonjolkan keunikan goresan dan juga pewarnaan yang digunakan dalam setiap desainnya.

- Tradisional



*Gambar 2.24 Traditional pattern
Sumber: graphicriver.net*

Motif tradisional merupakan jenis motif yang paling sering digunakan sebagai identitas suatu daerah. Motif tradisional adalah motif yang elemennya terinspirasi dari unsur budaya sekitar dan mencerminkan kearifan lokal dengan mengacu pada suatu *pakem* tertentu. Dalam budaya Indonesia, motif jenis ini identik dikenal dengan nama Batik yang telah mendunia. Motif tradisional termasuk dalam jenis motif yang mengandung banyak makna.

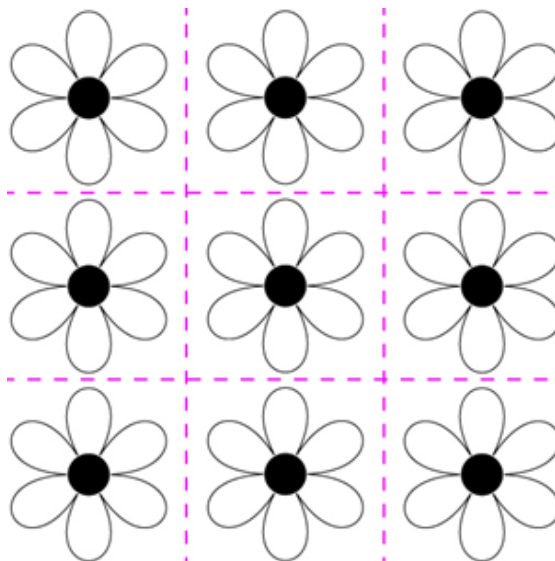
2.3.1 Teknik Membuat Desain Motif

Dalam teknik membuat desain motif, hal yang perlu diperhatikan ketika membuat adalah spasi dan skala, serta repetisi karena suatu motif dibuat dengan cara melakukan repetisi kepada objek yang diinginkan. Berikut ini adalah cara teknik repetisi dan juga perhitungan skala yang dapat diaplikasikan dalam pembuatan desain motif.

A. Repetisi Desain Motif

Hal yang paling mendasar dalam membuat desain motif adalah teknik pengulangan objek. Pengulangan tersebut dapat dilakukan dengan tangan (secara manual) ataupun melalui computer (secara digital). Kedua teknik tersebut dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu mengulang motif secara satu langkah dan setengah langkah. Berikut penjelasannya:

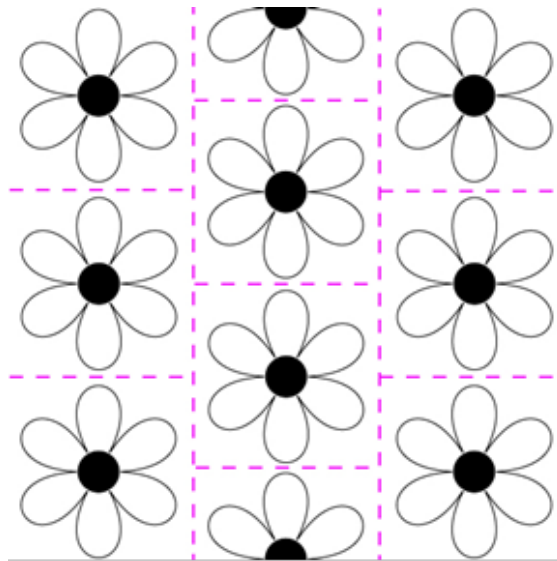
- Repetisi Satu Langkah (Square Repeat)



Gambar 2.25 Repetisi satu langkah

Teknik *Square repeat* adalah membuat desain motif dengan cara mengulang objek dengan cara menumpuk kotak yang menjadi fondasi dasar pengulangan objek, lalu melakukan repetisi dengan grid sederhana.

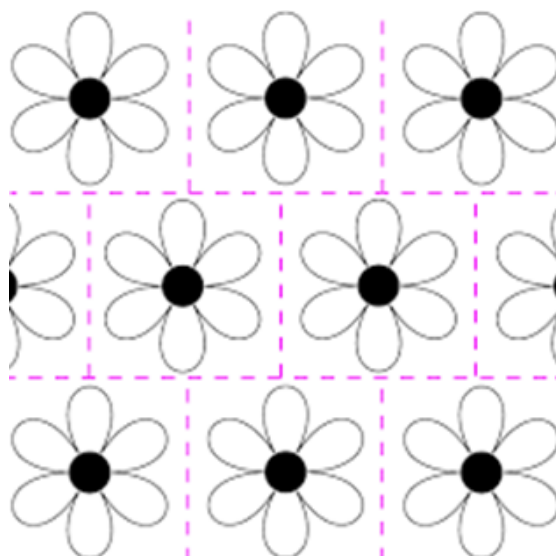
- Repetisi Setengah Langkah
 - a. Half-drop Repetition



Gambar 2.26 Repetisi setengah langkah

Teknik *Half-drop* adalah repetisi motif dimana bagian atas dan bawah bersambungan lurus sedangkan bagian kiri dan kanan bersambungan setengah langkah.

b. Brick Repetition



Gambar 2.27 Brick repetition

Teknik *Brick* adalah repetisi motif dimana kanan dan kiri bersambungan lurus sedangkan bagian atas dan bawah bersambungan setengah langkah.

B. Spasi dan Skala

Desain motif tidak akan terbaca jika tidak ada spasi dan tidak dapat diaplikasikan dengan baik pada kain jika terdapat kesalahan pada skala yang dibuat. Oleh karena itu ketika membuat desain motif sebaiknya terdapat spasi atau ruang untuk objek melakukan pengulangan, dan memperhitungkan skala objek tersebut. Adapun skala yang biasa digunakan adalah:

- Motif skala kecil = $\frac{1}{2}$ kotak (*square repeat*) atau lebih kecil
- Motif skala menengah = lebih dari $\frac{1}{2}$ kotak hingga 2-4 kotak
- Motif skala besar = lebih dari 4 kotak

2.4 Klasifikasi Warna

Definisi warna menurut Sadjiman (2005:9) secara fisik warna adalah sifat dari cahaya yang dipancarkan, sedangkan secara psikologis sebagai bagian dari pengalaman indera dalam penglihatan. Secara umum dapat didefinisikan sebagai unsur cahaya yang dihasilkan oleh sebuah benda, kemudian diinterpretasikan oleh mata berdasarkan cahaya yang mengenai benda tersebut.

Secara desain, warna merupakan aspek paling penting dan dominan karena dapat mempengaruhi respon psikologi dan fisiologi manusia akan desain tersebut. Tidak adanya warna akan sangat mempengaruhi makna dan kesan dari desain yang dibuat. Warna yang akan digunakan sebagai motif tekstil bertema keanekaragaman biota laut di Indonesia diperlukan banyak pertimbangan dari segi makna dan trend fesyen pada tahun 2019-2020.

Berikut adalah beberapa alternatif warna yang cocok untuk konsep Perancangan Desain Motif Tekstil Bertema Keanekaragaman Biota Laut di Indonesia :

1. Shades of Blue



Gambar 2.28 Contoh Shades of Blue

Sumber: graf1x.com

Warna biru adalah pilihan utama untuk desain motif tekstil bertema keanekaragaman biota laut di Indonesia dikarenakan warna laut cenderung berwarna biru hingga ke toska-an. Warna biru juga memiliki banyak arti yaitu kestabilan, kecerdasan, dingin dan percaya diri. Warna biru merupakan warna dasar yang selalu ada di setiap era dan gaya fesyen apapun.

2. Living Coral



Gambar 2.29 Living Coral

Sumber: pantone.com

Living coral adalah warna yang memberikan kehangatan dan kenyamanan di dalam lingkungan saat ini yang terus berubah. Living coral memiliki

sifat menarik yaitu menyambut dan mendorong kegiatan yang ringan hati. Melambangkan kebutuhan bawaan kita untuk beroptimis dan pengejaran yang menyenangkan. Pantone 16-1546 *living coral* mewujudkan keinginan kita untuk berekspresi yang menyenangkan. Mewakili perpaduan kehidupan yang modern, *living coral* adalah warna yang menumbuhkan yang muncul di lingkungan alami kita dan pada saat yang sama, menampilkan kehadiran yg hidup di media sosial.

Warna koral merupakan warna yang sedang trend pada tahun 2019 ini, selain itu warna koral juga dapat menunjukkan keindahan dari laut Indonesia.

3. *Tropical color*



Gambar 2.30 Tropical
Sumber : unsplash.com

Indonesia merupakan negara beriklim tropis, oleh karena itu warna tropis lebih memberi kesan lebih mengenai Indonesia mulai dari cuaca hingga keanekaragamannya. Warna tropis cenderung perpaduan dari warna hijau, biru, kuning, merah dan oranye yang memiliki kesan kesegaran, semangat, ceria, dan kehangatan. Warna-warna ini cocok diaplikasikan pada pakaian agar memberikan *mood* yang bagus pada saat memakainya.

4. Batik Colors



*Gambar 2.31 Contoh Batik
Sumber: goodnewsfromindonesia.id*

Indonesia memiliki beragam batik di setiap pulau-pulau dan daerahnya. Selain corak batik yang memiliki filosofi tersendiri, warna dari batik pun tidak bisa sembarang digunakan. Seperti halnya warna coklat soga yang dikatakan hangat sehingga disosialisasikan dengan tipe pribadi yang hangat, bersahabat, tenang dan rendah hati.

5. Fishes Color



*Gambar 2.32 Contoh warna ikan
Sumber: vectorstock.com*

Warna-warna asli dari ikan laut merupakan warna yang dihasilkan oleh sel-sel pigmen (chromatophore) yang terletak di dalam kulit ikan. Menggunakan

warna asli dari ikan laut untuk desain motif tekstil bertema keanekaragaman biota laut di Indonesia akan memberikan kesan dari keanekaragaman tersebut, sekaligus dapat memberikan informasi bahwa didalam laut Indonesia memiliki biota yang berwarna-warni.

6. *Earth tone*



Gambar 2.33 Earth tone

Sumber: pradonagens.wordpress.com

Earth tone adalah skema warna alami yang ditemukan pada tanah, lumut, pohon dan batu. Banyak warna tanah yang berasal dari pigmen tanah liat seperti umber, oker dan sienna. Warna-warna tersebut memiliki arti kehangatan, keakraban dan ketenangan karena *Earth tone* cenderung ke warna-warna yang kecoklatan. *Earth tone* merupakan warna yang paling aman jika di aplikasikan pada tekstil karena tidak ada batasan usia dan genre untuk warna-warna tersebut.

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 berbagai macam teknik printing pada kain.

a) Hand Printing

Secara manual, proses print atau mencetak gambar pada kain dapat dibedakan menjadi dua yaitu block printing dan screen printing.

- **Block Printing**

Block printing adalah teknik cetak yang paling mudah untuk dilakukan serta membutuhkan biaya yang sedikit. Cara mencetak dengan teknik ini adalah gunakan linoleum blok atau karet kemudian ukir bagian nonprinting area dari desain motif yang diinginkan, lalu beri tinta pada blok dan tekan pada kain.

- **Screen Printing**

Screen printing adalah bentuk stensil menggunakan kain halus yang dibentangkan ke bingkai. Stensil sederhana dapat terbuat dari kertas ke layar, tetapi standar untuk kualitas yang lebih baik dan lebih tahan lama dapat menggunakan stensil emulsi. Dengan teknik ini gambar akan "dibakar" ke layar dengan memanfaatkan caha matahari atau lampu, sehingga tinta akan ditekan melalui daerah terbuka dari desain ke kain.

b) 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. Adapun printer digital tekstil dapat mencetak berbagai pigmen warna sebagai berikut:

- Pigment (*water-based pigment inks*)

Tinta yang water-based lebih murah untuk digunakan, namun belum termasuk proses treatment kain agar tahan panas. Pigment ini cenderung sulit mengaplikasikan desain motif yang gelap dan saturasi rendah, karena tinta ini dapat mudah rusak jika terkena cahaya. Untuk memelihara kain dengan pigment warna water-based pakaian sebaiknya di dry clean atau menggunakan deterjen khusus.

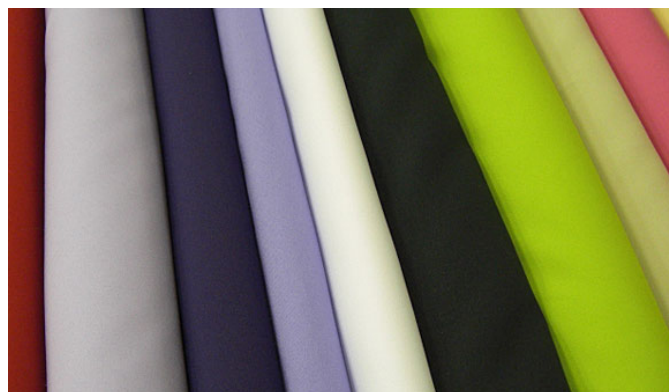
Reactive atau acid dyes juga dapat digunakan untuk printer digital, karena tinta reactive sesuai untuk kain seperti linen, katun, nylon, silk dan wool. Hasil print menggunakan tinta ini menghasilkan desain motif yang lebih terang.

- Dye Sublimation printing

Dye Sublimation printing adalah proses untuk kain sintesis. Desain motif akan dicetak pada roll yang mentransfer gambar, lalu memindahkan gambar dari roll tersebut pada lapisan kain dengan menggunakan hantaran panas. Proses ini dapat menghasilkan desain motif pada kain menjadi lebih tajam dan warnanya lebih terang serta mampu memberikan kesan detail.

2.5.1 Jenis-jenis Material Kain

- Katun



Gambar 2.34 Katun
Sumber: spiritgarment.com

Katun adalah jenis kain rajut yang berbahan dasar serat kapas. Karakteristiknya sedikit tipis, tidak melar atau stretch dan agak kaku. Kain

katun mempunyai daya serap sedang sampai halus. Terdapat banyak jenis katun, berikut beberapa jenis katun yang sering ditemui di pasaran:

- Katun Jepang

Katun Jepang berbahan dari combed 100% full cotton. Memiliki daya serap sangat bagus dengan tekstur dan permukaan lebih halus. Harganya cenderung mahal dari kain katun biasa. Kain katun Jepang biasa digunakan untuk membuat blouse wanita dan sangat cocok sebagai sprei. Ciri khususnya yaitu terlihat dari bagian ujung sisi bahan terdapat kode warna dan ada tulisan “Japan Design”

- Katun Paris

Kain katun Paris memiliki ketebalan yang sedikit lebih tipis jika dibandingkan dengan kain katun Jepang, akan tetapi untuk kualitasnya hampir sama. Selain itu juga memiliki daya serap yang bagus sehingga harganya relatif mahal. Sangat cocok digunakan untuk membuat blouse wanita dan bahan kerudung.

- Katun Silk

Kain katun Silk memiliki permukaan yang mengkilap sehingga diberi nama silk. Kekurangan dari kain katun silk ini yaitu pada daya serap yang sangat rendah dibanding dengan jenis yang lain. Akan tetapi kilap pada kain silk ini tidak akan hilang meskipun dicuci berkali-kali.

- Katun Kombed (Cotton Combed)

Katun kombed merupakan salah satu jenis kain katun yang mendapat penanganan khusus pada tahapan *finishing*nya yaitu dilakukan Kombed atau penyisiran. Tujuan dari penyisiran ini ialah supaya serat-serat kapas halus pada kain katun bisa dipisahkan sehingga memiliki kualitas kain yang lebih halus dan tidak berbulu. Jenis kain katun kombed banyak dimanfaatkan sebagai bahan untuk membuat kaos distro. Biasanya ukuran kainnya terdiri dari 20s, 24s, dan 30s. Angka tersebut menunjukkan ukuran benang yang

digunakan sebagai bahan pembuatan kain. Semakin besar angkanya menunjukkan bahwa benang yang digunakan semakin tipis. Hal itu juga menginformasikan tentang kelemasan atau kelenturan kain katun kombed.

- Katun Rami

Katun Rami merupakan jenis bahan katun yang paling bagus digunakan untuk industri tekstil saat ini, bahannya dingin dan lembut. Kemampuan menyerap air pada serat rami lebih tinggi dibanding serat kapas, sehingga serat rami lebih mudah menyerap keringat. Katun Rami memang cukup sulit untuk ditemukan di pasar, namun tak jarang jug ada beberapa toko tekstil yang menjualnya.

- Toyobo

Katun Toyobo merupakan bahan kain yang langsung diimpor dari Jepang. Tekstur kain ini lembut dan halus, ringan namun cukup tebal, serat kainnya tidak memiliki ciri khusus seperti linen atau crepe. Jenis kain ini sangat cocok digunakan untuk daerah yang beriklim tropis seperti Indonesia. Harga katun Toyobo memang cukup mahal jika dibandingkan dengan jenis katun lainnya, namun sepadan dengan kualitas yang didapatkan.

- Balotelli

Bahan balotelli merupakan bahan tekstil yang masuk kedalam jenis kain katun. Saat ini bahan balotelli sangat populer digunakan untuk bahan pembuatan gamis, blouse formal, kemeja dan celana panjang. Serat kainnya rapat, tidak menerawang, sifatnya lemas jatuh, bahannya tebal namun ringan ketika dibawa dan adem ketika digunakan merupakan beberapa kelebihan dari kain ini. Jika diterawang bahan balotelli memiliki tekstur garis pada seratnya, hampir sama dengan katun linen namun teksturnya berbeda.

- Spandek



*Gambar 2.35 Spandek
Sumber: olympics30.com*

Spandek adalah jenis bahan tekstil yang dibuat dari serat buatan manusia atau sintetis yang mempunyai karakter elastis. Spandek dibuat dari jenis serat sintetis yang terbuat dari polymer yang mengandung polyurethane (sejenis material sintetis yang sangat lentur). Kain spandek bisa mencapai tingkat elastisitas dengan tarikan sampai 500% atau lima kali panjang normalnya. Sifat dari bahan spandek ini menghasilkan tekstur elastis mirip karet tipis, melekat ketat di tubuh dan mengkilap. Bahan ini juga lebih kuat dan tahan banting dari pada karet.

- Maxmara



*Gambar 2.36 Maxmara
Sumber: Aminama.com*

Bahan kain Maxmara adalah jenis kain yang memiliki tekstur lebih lembut, dingin, dan nyaman saat menyentuh kulit dibandingkan dengan bahan satin. Nama Maxmara diambil dari nama rumah mode dunia yang terkenal akan kemewahan pakaian yang dibuatnya. Karakteristik dari bahan Maxmara adalah bahan tidak transparan meskipun tipis, serat bahan yang padat, dan kain yang cenderung berkilau.

2.6 Korelasi Motif terhadap Trend Fesyen 2020

Motif tekstil pada fesyen yang akan trend pada tahun 2020 ini menurut Adivi Maya, dapat dikatakan motif yang memiliki warna lebih mencolok. Motif yang paling populer adalah motif *floral*, mulai dari ukuran kecil hingga ukuran besar. Namun tidak menutup kemungkinan bahwa desain motif tekstil bertema keanekaragaman biota laut di Indonesia yang dibuat akan memasuki trend fesyen 2020 ini khususnya pada fesyen di Indonesia. Selain dari subjeknya, warna yang digunakan merupakan hal yang penting untuk memasuki trend pada tahun 2020 ini. Contohnya pada gambar 6.19, trend fesyen hijab tahun 2020 (Jakarta Fashion Week 2020) menggunakan warna *earthtone*. Dapat dilihat bahwa warna-warna *earthtone* merupakan warna yang cukup trend pada tahun 2020 ini.

Adapula penataan subjek yang memiliki perspektif seperti *plaid* (kotak-kotak) dan perspektif seperti motif *stripe* (garis). Hal ini memiliki korelasi terhadap trend fesyen 2020 karena motif *plaid dan stripe* (gambar 6.20) termasuk dalam motif yang mulai trend dari tahun 2019 – 2020. Selain itu penggabungan beberapa motif dalam satu (1) motif memasuki kriteria trend fesyen 2020 seperti halnya pada contoh gambar 6.21.



Gambar 2.37 Trend fesyen hijab 2020
 Sumber: www.popbela.com



Gambar 2.38 Plaid and Stripe fashion trend 2020
 Sumber: www.glowingly.com



*Gambar 2.39 Contoh motif 2020
Sumber: Linazata, 2020*

2.7 Studi Komparator

Studi komparator merupakan studi mengenai produk atau karya yang telah dibuat dan dipasarkan. Studi komparator bertujuan untuk memberikan gambaran dan inspirasi untuk desain motif tekstil bertema keanekaragaman biota laut di Indonesia.

- **Sejauh Mata Memandang**

Sejauh Mata Memandang adalah suatu *fashion brand* yang fokus pada pattern atau motif tekstil bertema Indonesia yang terinspirasi dari hal-hal kecil agar lebih mencintai Indonesia. Tekstil dibuat dengan menggunakan teknik lama agar memiliki cerita yang dibuat oleh manusia dengan cinta untuk Anda pakai dan bagikan. Setiap potongan kain bisa dimainkan dengan hati-hati menjadi syal dan sebaliknya. Kain ujung yang ringan, hangat, abadi, dan dpt dipakai



*Gambar 2.40 Sejauh Mata Memandang
Sumber: sejauhmatamemandang.com*

- **Sakroots**

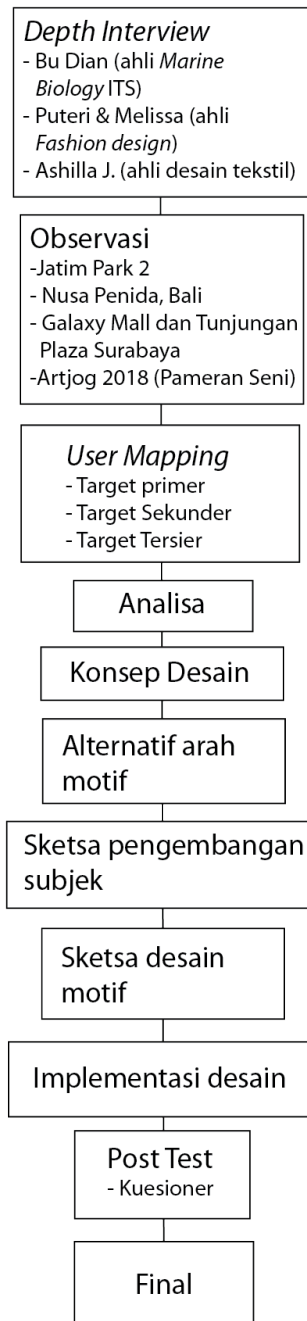
Sakroots atau The Sak adalah sebuah brand fesyen yang fokus pada seni warna-warni dan asli yang ditampilkan di tas, dompet, gelang, sepatu, alat tulis, teknologi, perhiasan, travel dan hiasan rumah yang menarik bagi seniman, musisi, dan pecinta alam. Setiap koleksi menampilkan karya seni asli dari galeri lingkaran seniman Saklar kami tentang cetakan dan hiasan bertekstur seperti aksan crochet, memberikan koleksi getaran santai dan mengikat kembali ke warisan merek yang kaya akan tekstur.



*Gambar 2.41 The Sak
Sumber: Linazata,2018*

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian



*Gambar 3.1 Diagram alur penelitian
Sumber: Linazata, 2020*

3.1.1 Penjelasan Alur Perancangan

Perancangan dilakukan melalui tiga tahap penelitian untuk mendapatkan desain final yang menarik dan terfokus, tahap pertama penulis berusaha mengeksplorasi dan mendalami subjek dan objek perancangan sebaik mungkin agar menemukan bagian-bagian visual apa saja yang akan digunakan menjadi konsep desain awal. Metode yang digunakan pada tahap ini adalah:

- Tinjauan Pustaka (Landasan Teori): Landasan teori digunakan sebagai acuan dalam pembuatan desain motif tekstil, teori yang digunakan adalah teori mengenai biota laut di Indonesia dan motif pada tekstil.
- Tinjauan Pustaka (Studi Eksisting): Studi eksisting digunakan untuk memilih beberapa hasil eksisting yang berbeda. Hasil yang didapat berupa kriteria-kriteria desain motif yang sesuai dengan perancangan dan target yang dituju dalam perancangan ini.
- Tinjauan Pustaka (Studi Objek): Studi objek akan menganalisis perancangan yang dipilih yaitu desain motif tekstil bertema keanekaragaman biota laut di Indonesia.
- Depth Interview: Wawancara adalah salah satu metode pengumpulan data yang mendapatkan informasi secara langsung dengan cara bertanya kepada responden. Wawancara mendalam dengan stakeholder dan ibu Dian selaku ahli *Marine Biology* ITS Surabaya.
- Analisis : Analisis digunakan untuk mendapatkan data visual meliputi foto maupun objek yang berhubungan dengan perancangan. Dari analisis ini akan menghasilkan karakter dan *style* dalam perancangan.
- Riset Pasar: Dalam riset pasar (pengguna/audien), metode-metode yang digunakan adalah kuesioner untuk mendapatkan preferensi pengguna/audiens terhadap media dan gaya visual media serta mengukur karakter responden.

Dalam tahap kedua setelah mendapatkan konsep desain awal, penulis menggunakan metode eksperimental yang dimana konsep desain awal akan diujikan kepada ahli dan *stakeholder* dengan menampilkan sketsa dari konsep desain awal. Berikut adalah metode yang dilakukan penulis:

- **Eksperimental:** Pengujian sketsa konsep desain menggunakan metode kualitatif yaitu metode riset eksperimental untuk menghasilkan rumusan konsep desain yang lebih komprehensif. Dalam pengujian ini konsep akan diujikan ke *stakeholder* dan ahli fesyen sebagai bahan evaluasi.

Berdasarkan riset eksperimental yang telah dilaksanakan kepada narasumber, terdapat berbagai masukan, saran dan kritik atas preliminary desain yang telah dibuat. Setelah mendapatkan *feedback* untuk dijadikan bahan revisi desain, *preliminary design* akan diujikan lagi pada target audiens dalam *user test* dengan metode yang sama untuk mendapatkan hasil final desain.

- **User Test:** Pengujian preliminary desain kepada target audiens dengan menunjukkan konsep desain, hasil dari pengujian ini akan menjadi final desain dalam perancangan.

3.2 Protokol Penelitian

Bagian protokol penelitian menjelaskan protokol-protokol metode riset yang akan dilakukan. Protokol ini bertujuan sebagai acuan dan panduan dalam melakukan riset lapangan agar tetap pada rancangan. Protokol ini meliputi beberapa metode penelitian sebagai berikut:

3.2.1 Observasi Lapangan

Observasi menurut Syaodih adalah teknik yang digunakan atau cara yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan cara mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sudah berlangsung.

1. Tujuan
 - Menggambarkan segala sesuatu yang berhubungan dengan objek penelitian.
 - Pengambilan kesimpulan yang disusun menjadi sebuah laporan yang relevan dan dapat bermanfaat sebagai bahan perancangan.
 - Untuk mengetahui segala sesuatu yang berhubungan dengan objek secara langsung dan jelas tanpa perlu mengira-ngira.

2. Teknis Pelaksanaan

Observasi mengenai biota laut Indonesia dilakukan di beberapa tempat yaitu:

- Jawa Timur Park 2 / Batu Secret Zoo

Observasi di Jawa Timur Park 2 dilaksanakan pada tanggal 3 Juni 2018. Jawa Timur Park 2 / Batu Secret Zoo adalah tempat wisata edukasi mengenai binatang – binatang yang ada di dunia mulai dari serangga, mamalia, hewan melata termasuk biota laut ada didalam Batu Secret Zoo. Observasi dilakukan di Jawa Timur Park 2 bertujuan untuk mendapatkan informasi yang lebih detail mengenai biota – biota laut yang ada di Indonesia, selain itu juga dapat memperhatikan tingkah laku dari subjek penting dalam perancangan ini.

- Nusa Penida, Bali

Observasi di Nusa Penida Bali dilaksanakan pada tanggal 6 Juli 2018. Nusa Penida adalah sebuah pulau yang terletak di sebelah tenggara Bali yang dipisahkan oleh Selat Badung. Perairan Nusa Penida terkenal dengan kawasan selam dan snorkelingnya karena pada perairan pulau tersebut memiliki keanekaragaman biota laut didalamnya. Observasi dilakukan di Nusa Penida bertujuan untuk melihat secara langsung habitat binatang laut, biota – biota laut di Indonesia apa saja yang sering ditemui dan jarang ditemui, selain itu juga untuk mengetahui karakter dari biota – biota laut yang ditemukan dan reaksi disaat bertemu dengan manusia.

Observasi mengenai desain motif tekstil dan fesyen dilakukan di beberapa tempat yaitu:

- Galaxy Mall dan Tunjungan Plaza Surabaya

Observasi di Mall ternama di Surabaya dilaksanakan pada tanggal 20 Mei 2018 dan 21 Mei 2018. Mall atau Plaza merupakan tempat dimana seseorang atau perusahaan dapat menjual produknya. Masyarakat datang ke mall atau plaza dengan kepentingan yang berbeda-beda, contohnya berbelanja, makan, nonton atau hanya sekedar berjalan-jalan. Tanpa disadari, Mall juga merupakan alat pengukur ketertarikan seseorang dalam

pakaian dan trend fesyen. Mall yang berbeda juga dapat mengukur karakter seseorang, ada beberapa orang yang lebih menyukai berbelanja di mall A dan ada juga yang lebih suka berbelanja di mall B. Hal ini disebabkan oleh daya tarik seseorang yang berbeda- beda serta produk yang dijual dalam mall tersebut lebih memenuhi kriteria yang dimiliki seseorang.

- Artjog 2018 (Pameran Seni)

Artjog adalah sebuah pameran seni tahunan yang diadakan di kota Yogyakarta. Observasi ini dilakukan pada tanggal 8 Mei 2018. Pameran atau Museum merupakan tempat untuk lebih mengenal sesuatu yang dipamerkan atau dipajang. Pameran seni merupakan tempat yang cocok sebagai referensi pada perancangan desain motif tekstil karena dapat mengetahui teknik menggambar yang memiliki makna dan bagaimana makna tersebut dapat tersampaikan. Dalam sebuah pameran atau museum seni, terdapat juga stan-stan aksesoris mengenai seni-seni. Hal ini mempermudah penulis untuk mencari inspirasi gaya gambar, semiotika mengenai beberapa objek dan sebagai referensi media.

- Universitas Ciputra Jurusan *Fashion design*

Observasi di Universitas Ciputra ini dilakukan pada tanggal 5 Maret dan 6 Maret. Observasi ini bertujuan untuk melihat secara langsung proses desain fesyen yang dilakukan dan mengetahui kualitas hasil desain yang telah dibuat.

3.2.2 *Depth Interview*

Wawancara adalah salah satu metode pengumpulan data yang mendapatkan informasi secara langsung dengan cara bertanya kepada responden. Melalui metode ini, peneliti mendapatkan informasi lebih konkrit daripada metode lain.

1. Tujuan

Tujuan dari wawancara ini adalah:

- Untuk mengetahui dan menganalisa tanggapan terhadap minat masyarakat mengenai biota laut Indonesia yang dijadikan inspirasi fesyen saat ini.

- Untuk mengajukan dan mengusulkan rancangan desain motif yang akan dibuat
- Untuk mengetahui lebih dalam dan mengenai keanekaragaman biota laut di Indonesia.

2. Teknis Pelaksanaan

Wawancara dilakukan kepada ibu Dian selaku ahli *Marine Biology* ITS Surabaya pada tanggal 26 April 2018 di gedung Rektorat ITS Surabaya.

Pertanyaan yang diajukan adalah sebagai berikut:

- Definisi biota laut menurut ibu seperti apa?
- Biota laut endemik ada apa saja?
- Apakah biota laut tertentu memiliki makna tertentu?
- Adakah saat ini biota laut yang terancam punah? Jika ada, apa saja dan sebabnya apa ?
- Menurut anda, biota laut apa saja yang perlu ditonjolkan pada desain motif tekstil?
- Apakah melalui desain motif bertema keanekaragaman biota laut di Indonesia termasuk upaya melindungi biota laut itu sendiri?
- Apa ada ide dan masukan mengenai perancangan desain motif tekstil bertema keanekaragaman biota laut di Indonesia ini?

Kedua, wawancara juga dilakukan kepada mahasiswa *Fashion design* yang telah memiliki brand fashion sendiri bernama Puteri dengan brandnya bernama ROCAdero dan Melissa dengan brandnya bernama Bebatik pada tanggal 5 Maret 2018 di Universitas Ciputra Surabaya. Pertanyaan yang diajukan sebagai berikut:

- Langkah-langkah apa saja yang dilakukan dalam mendesain sebuah busana?
- Bagaimana cara menentukan tekstil dan gambar untuk busana yang diinginkan?
- Style apa saja yang diminati oleh pasar?
- Bagaimana cara agar brand kita dikenal oleh pasar?

- Selain mendesain busana, usaha apalagi yang harus dilakukan dalam membuat brand?
- Hal-hal apa saja yang membuat gagal dalam mendesain busana?
- Apakah ada ide untuk perancangan desain motif tekstil bertema keanekaragaman biota laut di Indonesia?

Selain itu juga wawancara dilakukan kepada seorang desainer tekstil di Bandung bernama Ashila Janita pada tanggal 20 Maret melalui sosial media Line. Pertanyaan yang diajukan adalah sebagai berikut :

- Dalam mendesain motif apa ada metode khusus ?
- Apakah menurut anda penentuan kain sangat berpengaruh dalam hasil desain?
- Jenis tekstil apa saja yang bisa dicetak menggunakan print?
- Hal apa yang paling susah dalam mendesain motif?
- Menurut anda, bagaimana cara menjelaskan biota laut di Indonesia dengan media motif tekstil?
- Bagaimana motif yang harus diaplikasikan (segi warna, gambar) agar dapat diterima di pasar?
- Apakah ada ide untuk perancangan desain motif tekstil bertema keanekaragaman biota laut di Indonesia?

3.2.3 User Mapping

Berikut ini adalah karakteristik dari tiap persona:

- Target Primer

Target primer merupakan pemuda pecinta biota laut atau hewan laut dan pengamat *fashion*.

Nama : Churrotun Nissa

Umur : 23 tahun

Tinggal : Komplek DPR Jakarta

Status : Mahasiswa Atmajaya

Style : kaos, blazer, celana jeans, handbag, flatshoes

Think & Feel : Indonesia memiliki banyak biota laut yang perlu kita jaga
 Hear : Musik folk, classic, soul-full, jazz
 See : Laut, konser, seaworld
 Say & Do : Menshare informasi di sosial media mengenai eksploitasi biota laut di Indonesia, membeli produk yang memiliki unsur hewan laut.
 Gain : Ingin memiliki banyak uang, psikiater
 Pain : -

- Target Sekunder

Target sekunder merupakan pemuda pecinta biota laut atau hewan laut

Nama : Sabrina Nadya A.
 Umur : 23 tahun
 Tinggal : Perumahan Medokan
 Status : Mahasiswa Unair
 Style : kemeja, jilbab, celana jeans, flatsshoes, handbag
 Think & Feel : Memikirkan kesuksesan agar dapat membantu melindungi makhluk hidup.
 Hear : Musik RnB
 See : Pantai, taman safari
 Say & Do : membeli produk yang berkaitan dengan hewan laut
 Gain : Ingin sukses, Accountant
 Pain : Keuangan

- Target Tersier

Target tersier merupakan pemuda yang memiliki ketertarikan dalam fesyen Indonesia.

Nama : Naviestha Delia
 Umur : 23 tahun
 Tinggal : Perumahan
 Status : Polisi Wanita
 Style : kemeja, celana jeans, sepatu sandal, slingbag
 Think & Feel : Berusaha dulu sebelum menyerah .

Hear : Musik trance, RnB
See : Pantai, konser musik, pentas seni
Say & Do : membeli produk yang memiliki motif dan desain yang
lucu
Gain : Ingin membahagiakan keluarga
Pain : -

BAB IV

HASIL ANALISA DATA

4.1 Analisa Hasil Penelitian

Analisa dilakukan terhadap data-data yang telah dikumpulkan selama proses penelitian melalui beberapa metode yang dilakukan diantaranya observasi, *Depth Interview* dan kuesioner. Dari beberapa metode tersebut akan ditemukan hal – hal penting yang akan menentukan konsep desain.

4.1.1 Observasi

Observasi sangat penting untuk mencari referensi dan inspirasi. Studi referensi merupakan metode penelitian yang menggunakan produk-produk dan karya yang telah ada sebelumnya sebagai acuan pada perancangan. Observasi yang dilakukan untuk perancangan ini di berbagai tempat antara lain:

1. Jawa Timur Park 2 / Batu Secret Zoo

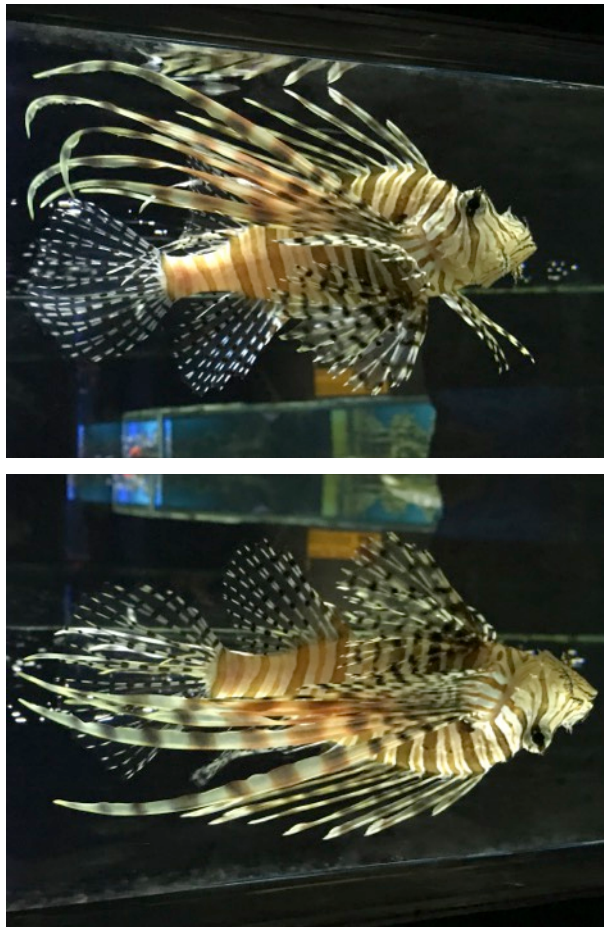


*Gambar 4.1 Aquarium Batu Secret zoo
Sumber: Linazata, 2018*

Berikut adalah ringkasan dari beberapa hasil observasi di Jawa Timur Park 2 / Batu Secret Zoo:

- Biota laut Indonesia yang ditemukan :

A. Red Lionfish (*Order scorpaeniformes*)



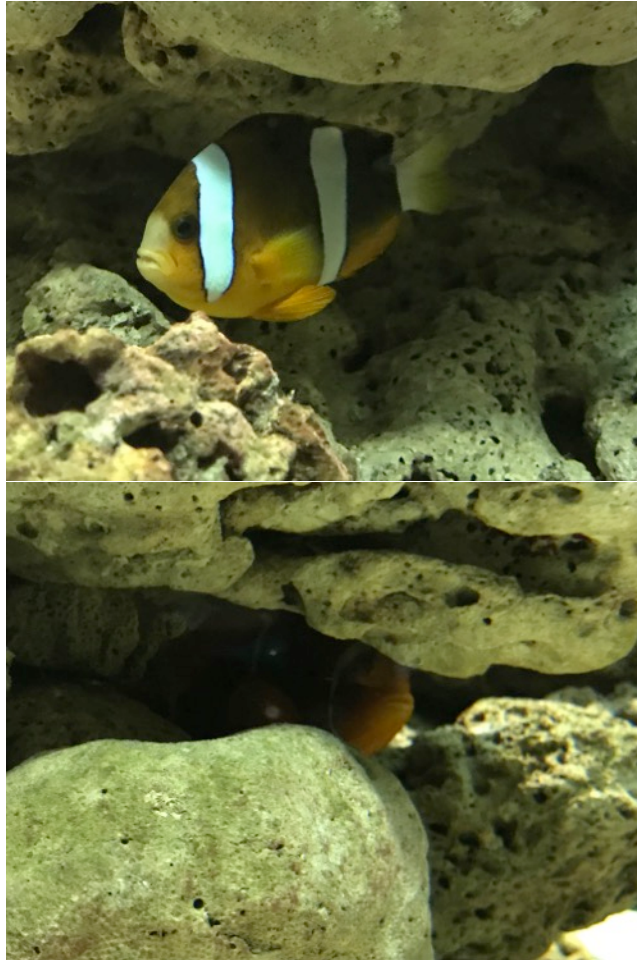
Gambar 4.2 Red Lionfish
Sumber: Linazata, 2018

Red lionfish atau ikan lepu ayam adalah sekelompok spesies ikan laut yang beracun dan ikan ini termasuk ikan predator. Ketika berburu, ikan ini akan menyudutkan buruannya dengan sirip besarnya dan dengan reflek cepat mereka menerkam buruannya sekaligus. Ikan lepu ayam dapat ditemukan di daerah tropis dan subtropics di bagian laut hindia selatan, pasifik selatan, dan laut merah.

Ikan lepu ayam hidup di terumbu karang dan batuan dikedalaman maksimal 50 meter. Ikan lepu ayam adalah hewan bersifat nokturnal atau hewan yang aktif pada malam hari, di siang hari biasanya mereka

bersembunyi dilubang terumbu karang. Makanan ikan lepu ayam adalah ikan yang ukurannya lebih kecil, udang dan kepiting

B. Cinnamon Clown Fish (*Amphiprion melanopus*)



Gambar 4.3 Cinnamon Clownfish
Sumber: Linazata, 2018

Cinnamon clownfish adalah ikan yang memiliki tubuh oranye gelap dengan garis vertikal berwarna putih. Ikan ini banyak ditemukan di bagian barat dan selatan Samudra Pasifik. Cinnamon clownfish merupakan ikan yang pemalu, namun ia bisa saja menjadi ikan yang agresif terhadap ikan lainnya.

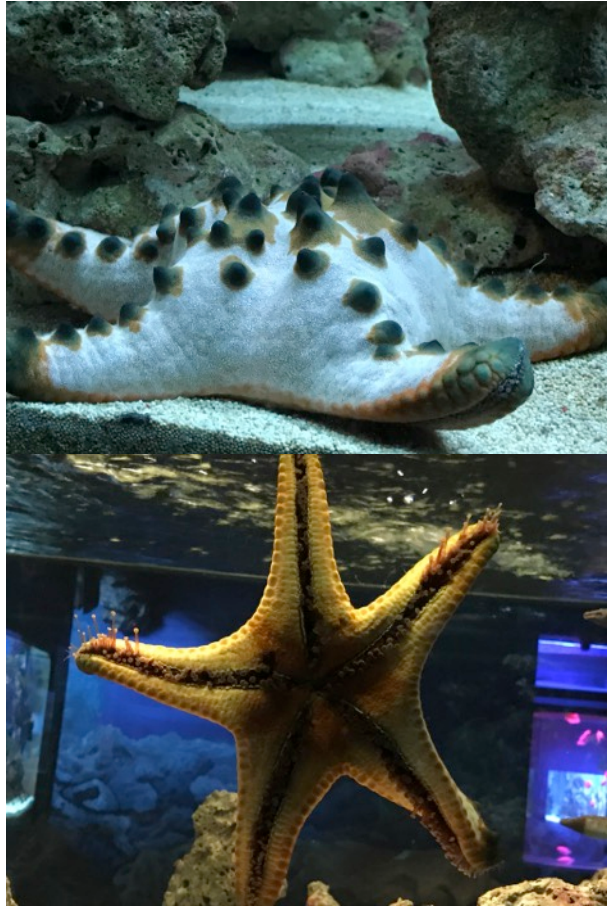
C. Yellow Head Morray Eel (*Gymnothorax fimbriatus*)



Gambar 4.4 Morray Eel
Sumber: Linazata, 2018

Yellow head Moray Eel juga disebut sebagai Eel Dark-Spotted atau fimbriated Moray Eel. Belut ini berasal dari Samudra Indo-Pasifik, Laut merah dan Kepulauan Hawaii. Panjang belut moray dapat mencapai antara 25 – 40 cm. Belut ini memiliki sifat pemalu dan pasif, namun jika mencium bau makanan atau merasa terancam mereka bisa berubah menjadi sangat agresif.

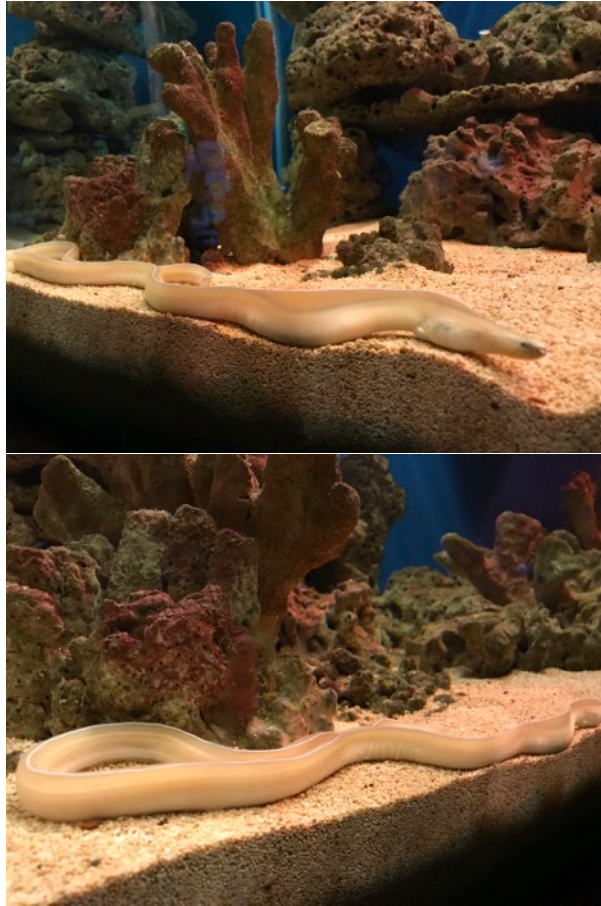
D. Horned Sea Star (*Protoreaster nodosus*)



Gambar 4.5 Horned Sea Star
Sumber: Linazata, 2018

Horned Sea star adalah spesies bintang laut yang dapat ditemukan di perairan dangkal yang hangat wilayah indo-pasifik. Bintang laut merupakan hewan invertebrate yang termasuk filum Echinodermata, dan kelas Asteroidea.

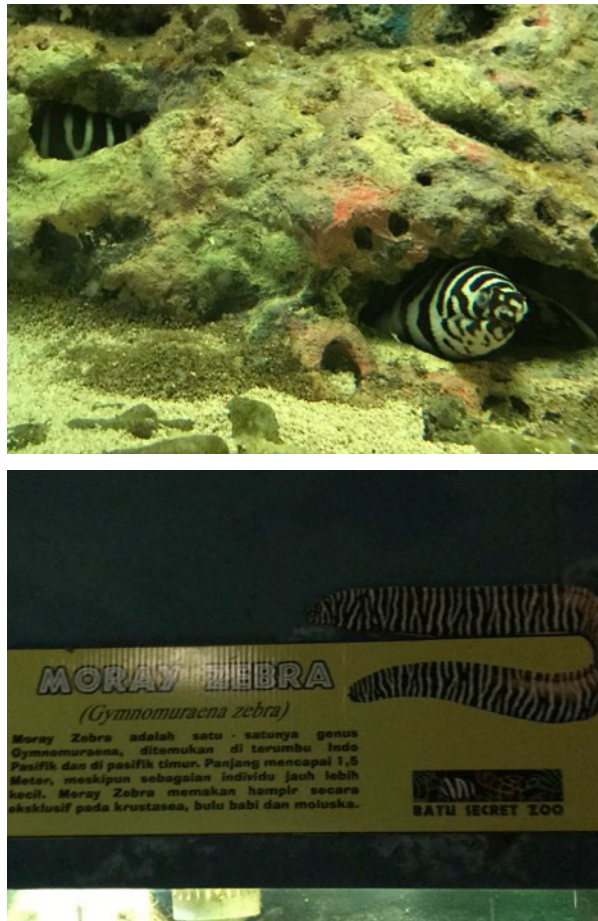
E. Belut Pelangi (*Pseudechidna brummeri*)



Gambar 4.6 Belut pelangi
Sumber: Linazata, 2018

Belut Pelangi berasal dari wilayah indo-pasifik. Belut pelangi termasuk binatang yang agresif dan cenderung menjadi predator. Mereka dapat bertahan hidup sangat lama dan bersembunyi di bebatuan. Panjang dari belut Pelangi dapat mencapai 18 inch atau sama dengan 45cm.

F. Moray Zebra (*Gymnomuraena zebra*)



Gambar 4.7 Moray Zebra
Sumber: Linazata, 2018

Moray Zebra adalah satu-satunya genus *Gymnomuraena*. Belut Zebra dapat ditemukan di dalam terumbu karang Indo-pasifik dan di Pasifik timur. Panjang belut Zebra mencapai 1,5 meter, meskipun sebagian individu jauh lebih kecil. Moray Zebra memakan hampir secara eksklusif pada krustasea, bulu babi dan moluska.

G. Green Sea turtle (*Chelonia mydas*)



*Gambar 4.8 Green sea turtle
Sumber: Linazata, 2018*

Penyu hijau adalah penyu laut besar yang termasuk dalam keluarga *Cheloniidae*. Mereka hidup di semua laut tropis dan subtropics, terutama di Samudera Atlantik dan Samudera pasifik. Penyu hijau memiliki tubuh yang pipih *dorsoventrally*, kepala berparuh pada akhir leher pendek, lengan dayung beradaptasi dengan baik untuk berenang. Namanya didapat dari lemak berwarna hijau yang terletak di bawah cangkang mereka.

H. Naso Tang (*Naso lituratus*)

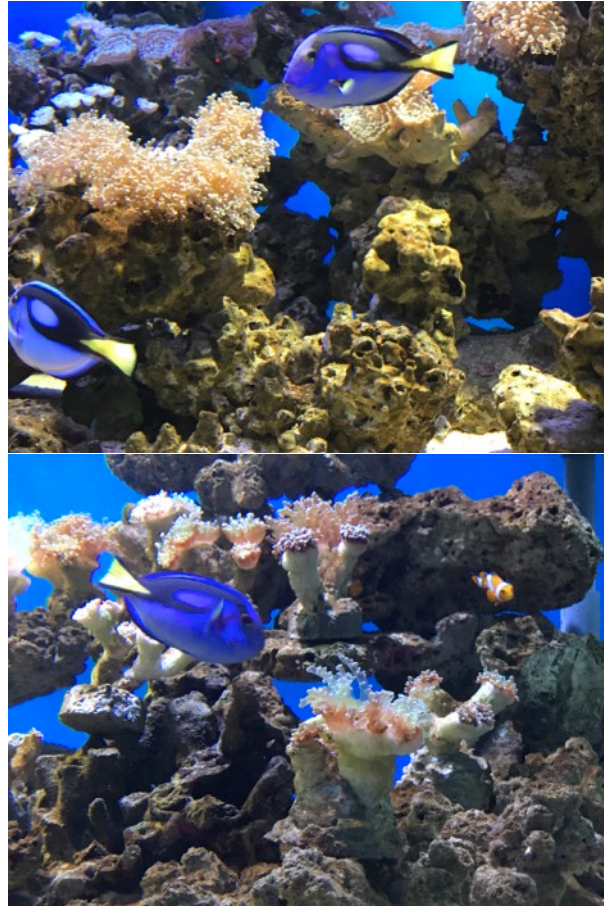


Gambar 4.9 Naso tang

Sumber: Linazata, 2018

Naso tang adalah ikan yang termasuk dalam keluarga *Acanthuridae*. Ikan Naso dapat ditemukan di Samudera Hindia dan Samudera Pasifik. Mereka mudah dikenali karena garis warna oranye terang yang berada di bagian bawah tubuh mereka, bibirnya yang juga berwarna oranye dan hitam di bagian tengah wajah. Ikan Naso dapat tumbuh hingga panjangnya mencapai 45cm.

I. Regal Tang (*Paracanthurus hepatus*)

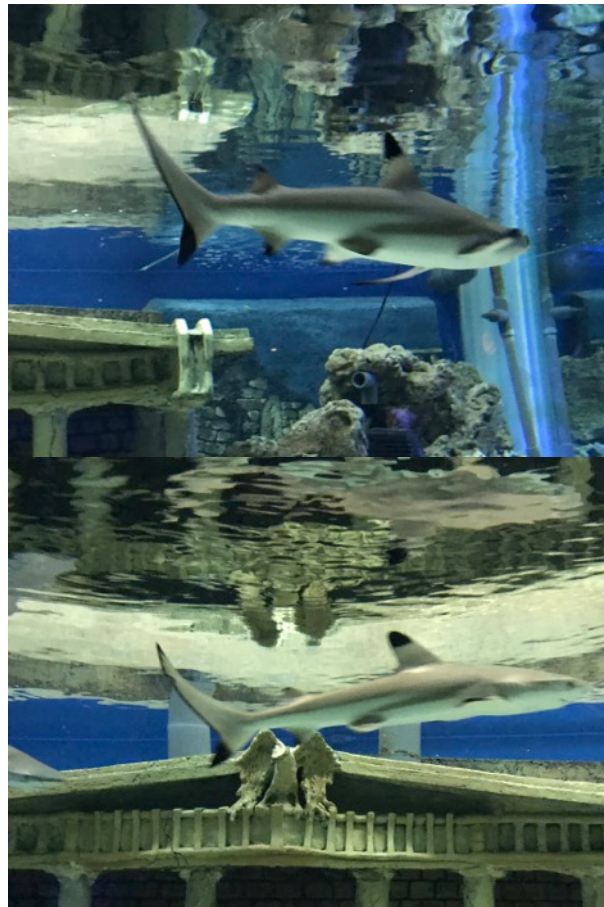


gambar 4.10 Regal tang

Sumber: Linazata, 2018

Regal tang atau biasa dikenal dengan ikan leher enam adalah salah satu spesies ikan yang hidup di terumbu karang. Mereka biasanya ditemukan di daerah Indo-pasifik dan seringkali terlihat di terumbu karang Afrika timur, Jepang, Kaledonia Baru, Samoa dan Karang Penghalang Besar. Ikan leher enam ini memiliki tubuh berwarna biru dengan ekor kuning hitam pada bagian atas yang terbentuk menyerupai angka 6. Ikan ini dapat tumbuh hingga panjangnya mencapai 30cm. Regal tang biasa hidup berpasangan atau berkelompok hingga 10-12 ekor, mereka dapat hidup hingga 9-12 tahun.

J. Blacktip Reef Shark (*Carcharhinus melanopterus*)



Gambar 4.11 Blacktip reef shark

Sumber: Linazata, 2018

Blacktip Reef Shark adalah salah satu dari tiga hiu yang paling umum menghuni terumbu karang di Indo-pasifik. Jenis ini mendominasi di habitat dangkal, sementara dua lainnya kebanyakan ditemukan lebih dalam. Mereka adalah ikan yang sangat aktif dan mampu berenang dengan cepat. Panjang hiu Blacktip biasanya mencapai 1,6 m.

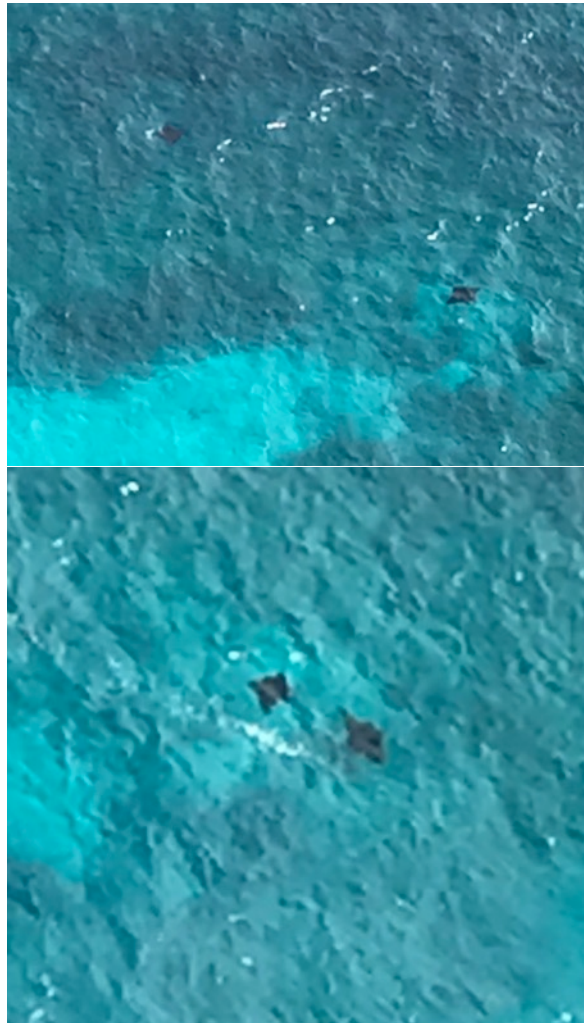
- Tidak semua jenis ikan dapat dikumpulkan dalam satu tempat karena mereka memiliki cara masing – masing dalam bertahan hidup.
- Hewan laut yang sering muncul di permukaan laut Indonesia cenderung hewan yang berukuran kecil kecuali lumba – lumba yang biasanya muncul di permukaan laut pada terbitnya matahari.

- Batu karang merupakan rumah bagi beberapa hewan laut. Padahal sebenarnya batu karang termasuk hewan laut.

2. Nusa Penida Bali

Berikut adalah beberapa ringkasan dari hasil observasi di Nusa Penida Bali :

A. Ikan Pari Manta (*Manta birostris*)



Gambar 4.12 Pari Manta
Sumber: Linazata,2018

Pari Manta adalah salah satu spesies ikan pari terbesar di dunia. Lebar tubuhnya mencapai hampir 8 meter dari ujung sirip dada ke ujung sirip lainnya. Berat tubuh manta sendiri mencapai 3 ton. Manta dapat

di temukan di lautan tropis di seluruh dunia, kurang lebih antara 35° lintang utara hingga 35° lintang selatan.

B. Menemukan berbagai macam ikan terumbu karang

Ikan terumbu karang adalah ikan yang tinggal didalam atau berdekatan dengan terumbu karang. Dari beberapa diantaranya, ikan – ikan tersebut memiliki warna yang unik dan dapat dilihat, beberapa lagi lebih suka bersembunyi dan berkamuflase dengan terumbu karang. Ikan karang mengembangkan beberapa spesialisasi adaptasi untuk bertahan hidup di karang.

Berikut beberapa ikan karang yang ditemukan di Nusa Penida :

➤ Angelfish



Gambar 4.13 Angelfish

Sumber: Linazata, 2018

Angelfish adalah ikan tropis berwarna cerah. Angelfish laut dapat ditemukan di perairan Atlantik, Pasifik, dan Hindia. Ikan ini lebih menyukai perairan dangkal yang hangat di mana terumbu karang

banyak tumbuh. Angelfish laut memiliki berbagai warna, seperti hitam dan kuning atau biru dan kuning. Mereka dapat mencapai panjang 18 inci (46 cm). Tubuh angelfish laut berbentuk datar dan bulat. Bentuk seperti ini memudahkan ikan bergerak di sekitar terumbu karang. Ciri lainnya adalah mulut kecil dan tulang yang tajam pada setiap pipi.

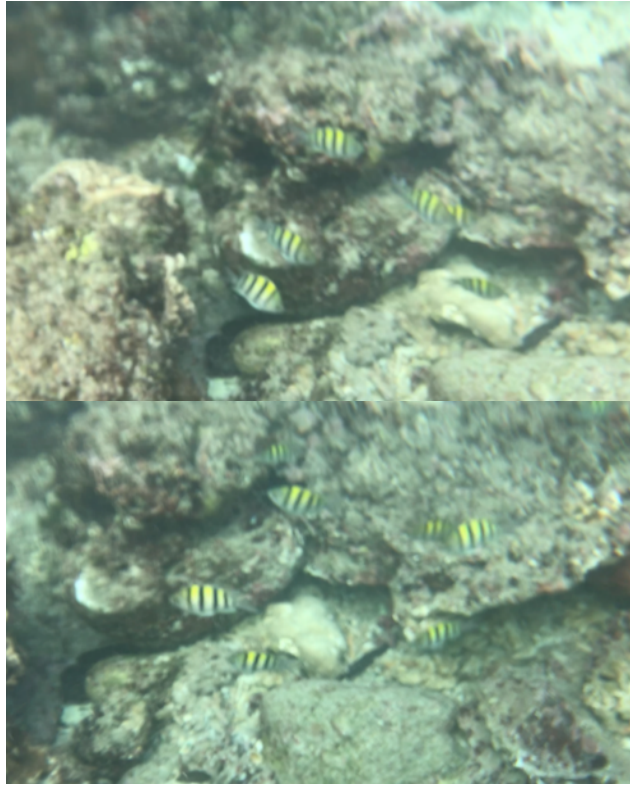
➤ Blue-striped Grunts



Gambar 4.14 Blue-striped grunts
Sumber: Linazata, 2018

Blue-striped grunts adalah ikan yang sering ditemukan di dekat karang dangkal di perairan tropis yang hangat. *Blue-striped Grunt* memiliki garis – garis berwarna biru horizontal di sepanjang tubuhnya. Mereka diberi nama *Grunts* karena suara mendengus yang mereka buat ketika menggiling gigi mereka.

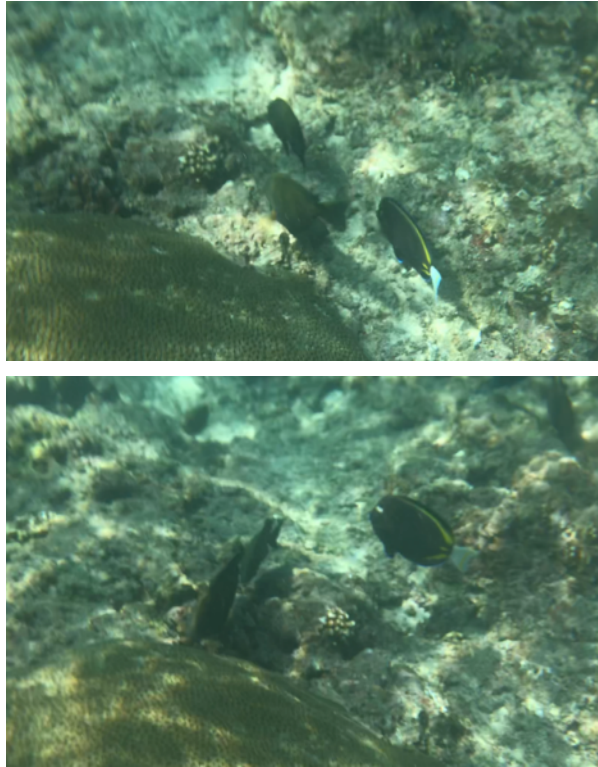
➤ Five-banded damsel Fish



Gambar 4.15 Five-banded damsel fish
Sumber: Linazata, 2018

Five-banded damsel fish sering ditemukan di dalam lubang batu karang dan tepian karang diatas lereng terumbu. Makanan mereka adalah alga bentik, invertebrate kecil dan zooplankton. Panjang tubuh *Five-banded damsel fish* dapat mencapai kurang lebih 19cm.

➤ Tang achilles Fish



Gambar 4.16 Tang Achilles fish
Sumber: Linazata, 2018

Tang Achilles termasuk spesies ikan dari keluarga *Acanthuridae*, adalah keluarga ikan berekor bercabang, biasanya disebut dengan berbagai nama yang berbeda seperti *surgeonfish*, *unicornfish* dan masih banyak lagi. *Tang Achilles* memiliki panjang yang bervariasi antara 15 – 40 cm.

➤ Parrotfish



*Gambar 4.17 Parrotfish
Sumber: Linazata, 2018*

Parrot fish adalah kelompok ikan yang sering ditemukan di lautan 70ensitive70 dan lautan tropis yang 70ensitiv dangkal, tetapi paling besar spesies mereka berada di indo-pasifik. Meskipun mereka dianggap sebagai 70ensitive, *Parrot fish* juga makan berbagai organisme terumbu karang.

C. Terumbu karang yang bermacam – macam

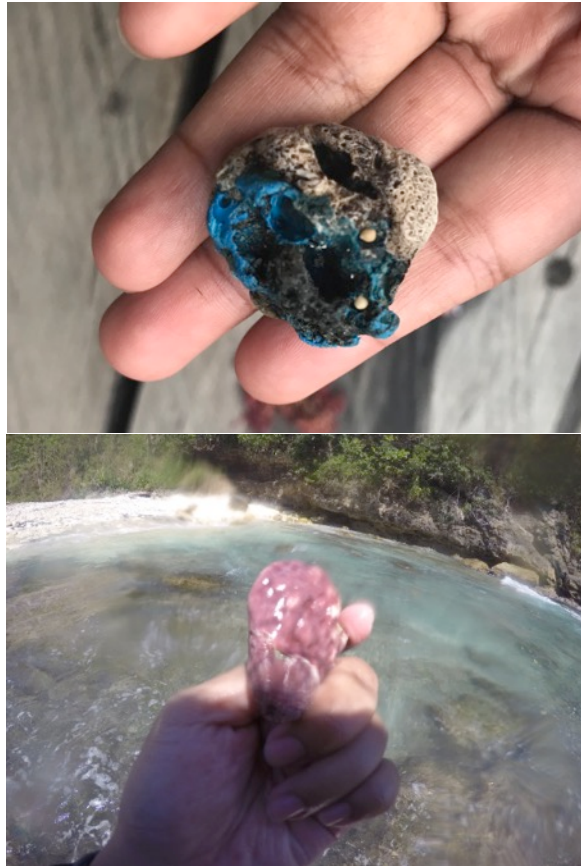
Terumbu karang adalah salah satu makhluk hidup yang berada di dasar laut. Terumbu karang berfungsi sebagai habitat bagi tumbuhan laut, binatang laut, maupun mikroorganisme. Terumbu karang termasuk makhluk hidup yang 70ensitive pada perubahan, terutama perubahan suhu. Suhu ideal bagi terumbu karang kurang lebih 20 derajat celcius.



*Gambar 4.18 Terumbu karang
Sumber: Linazata, 2018*

Terumbu karang memiliki dua tipe yaitu terumbu karang bertipe lunak dan terumbu karang bertipe keras. Selain itu seperti halnya ikan, tidak hanya satu warna terumbu karang juga memiliki berbagai macam warna dan bentuk yang unik seperti pada gambar 4.19 dibawah ini.





*Gambar 4.19 Keunikan karang
Sumber: Linazata, 2018*

Berikut beberapa jenis terumbu karang yang ditemukan di Nusa Penida:

➤ Sidesratra Sidereal



*Gambar 4.20 Sidesratra Sidereal
Sumber: Linazata, 2018*

Terumbu karang ini ini membentuk koloni yang menyerupai batu bulat dan besar. Terumbu karang Sidesratra Sidereal biasanya berwarna coklat atau abu –abu. Mereka tumbuh di perairan jernih dan bebas dari polusi. Selain di Indonesia, jenis terumbu karang ini banyak ditemukan di laut Karibia.

➤ *Acropora Humilis*



Gambar 4.21 Acropora Humilis
Sumber: Linazata, 2018

Terumbu karang *Acropora Humilis* hidup pada kedalaman 1 – 7 meter. Mereka juga di sebut sebagai karang bercabang, akibat dari bentuk karang yang bercabang – cabang. Hidup di sekitar terumbu yang datar. Jenis terumbu karang ini tersebar mulai dari laut merah hingga Amerika tengah dan Indo-pasifik.

➤ *Pectinia Lactuca*



Gambar 4.22 Pectinia Lactuca
Sumber: Linazata, 2018

Terumbu karang *Pectinia Lactuca* banyak dijumpai pada kedalaman 3 – 15 meter. Mereka membentuk dinding – dinding tinggi yang relatif seragam, berwarna keabu – abuan, hijau dan coklat. Terumbu karang ini tersebar di perairan Indonesia, Filipina dan Australia. Karang *Pectinia Lactuca* umumnya banyak hidup di perairan dangkal dan berarus deras.

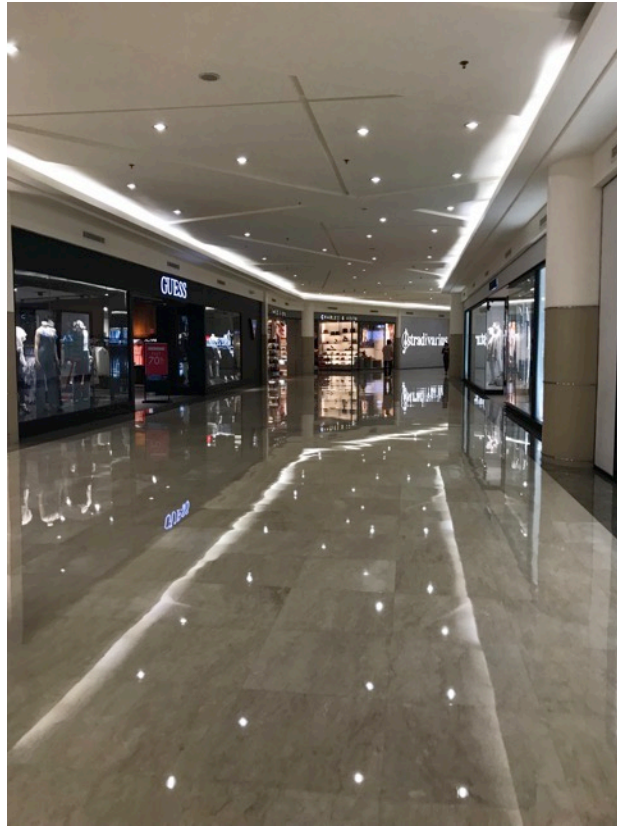
➤ *Echinophyllia aspera*



Gambar 4.23 Echinophyllia aspera
Sumber: Linazata, 2018

Echinophyllia aspera adalah terumbu karang yang berbentuk sangat tipis dan halus, mereka mungkin hanya memiliki satu koralit atau beberapa koralit sentral dan spasial yang luas. Warna dari terumbu karang ini biasanya berwarna coklat kegelapan atau hijau. Mereka hidup di lereng terumbu yang lebih rendah.

3. Galaxy Mall dan Tunjungan Plaza Surabaya



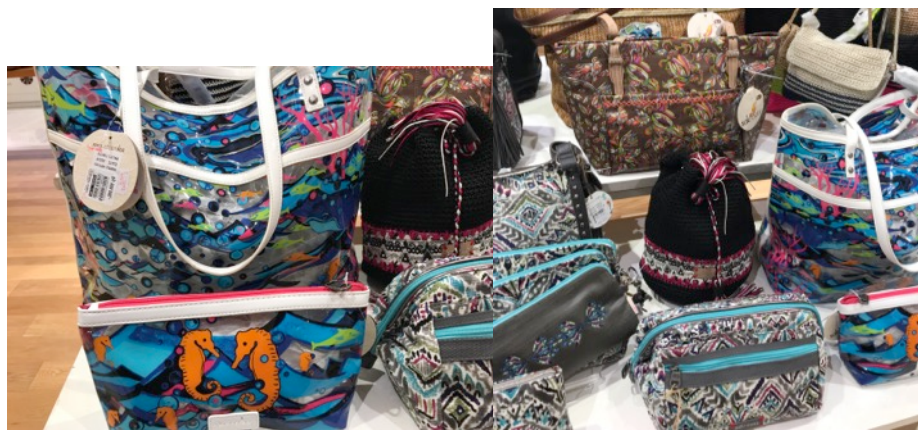
*Gambar 4.24 Suasana Mall Galaxy Surabaya
Sumber: Linazata,2018*



*Gambar 4.25 Contoh pakaian motif 2018
Sumber: Linazata,2018*



*Gambar 4.26 Contoh Desain Motif Tekstil 2018
Sumber: Linazata,2018*



*Gambar 4.27 Sakroot Tunjungan Plaza
Sumber: Linazata,2018*

Berikut adalah ringkasan poin penting dari hasil observasi di Mall Surabaya:

- Minat seseorang dalam produk fesyen bermotif berbeda – beda. Hal ini dapat mengukur karakter seseorang dari apa yang dipilihnya.
- Tidak semua jenis tekstil dapat dicetak dengan print. Oleh karena itu jenis tekstil yang paling umum dijadikan produk bermotif adalah kain katun.
- Tidak semua brand yang membuat motif itu sendiri, beberapa dari mereka membeli kain yang sudah bermotif lalu dijadikan busana tanpa memikirkan makna dari motif itu sendiri. Tetapi ada pula suatu brand

yang memikirkan arti dari motif itu sendiri sehingga brand tersebut memiliki kualitas tersendiri dan harga dari produknya cenderung tinggi.

- Terdapat berbagai jenis motif mulai dari floral hingga abstrak. Namun jarang ditemukan motif bertema laut kecuali produk dari brand bernama Sakroot.

4. Pameran/ Museum Seni



*Gambar 4.28 Sea Remembers ArtJog
Sumber : Linazata, 2018*



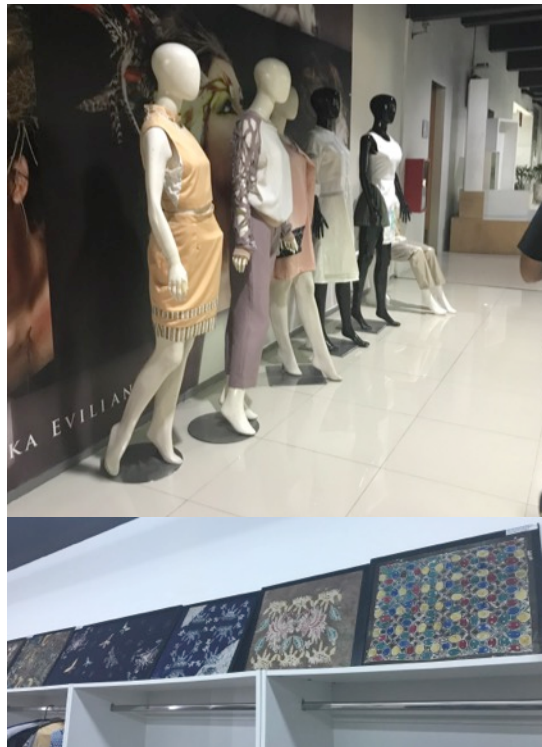
Gambar 4.29 Stan aksesoris ArtJog (motif)

Sumber: Linazata, 2018

Berikut adalah ringkasan poin penting dari hasil observasi di Pameran seni Artjog:

- Dari banyaknya karya yang dipamerkan, terlihat bahwa ketertarikan seseorang dalam sebuah karya sangat berbeda – beda dan penangkapan arti dari sebuah karya pun berbeda – beda.
- Tidak semua orang yang datang ke pameran adalah bertujuan untuk melihat karya – karya yang dipamerkan, adapula yang datang hanya untuk berfoto dengan objek yang dijadikan sebagai background.
- Dari karya – karya para seniman di Artjog dapat diambil kesimpulan bahwa gaya gambar dan material sangat mempengaruhi arti dan kualitas dari karya tersebut.
- Dalam mendesain motif tidak harus menggunakan objek gambar, namun tulisanpun dapat diaplikasikan dalam motif sebagai gabungan objek.

5. Universitas Ciputra Jurusan *Fashion Design*



*Gambar 4.30 Hasil karya mahasiswa Fashion Design
Sumber: Linazata,2018*

Berikut adalah ringkasan poin penting dari hasil observasi di Universitas Ciputra jurusan desain fesyen :

- Dalam proses desain dibutuhkan moodboard terlebih dahulu untuk mempermudah mengonsep busana. Setelah itu perlu ada beberapa sketsa, sketsa – sketsa tersebut tidak hanya diasistensikan kepada dosen tetapi juga kepada target pengguna
- Kualitas hasil busana dinilai dari tiga aspek yaitu desain, kain atau tekstil, dan jahitan. Jika ketiga aspek itu sudah memenuhi standart, hasil desain dapat dipasarkan
- Dalam mendesain motif, mahasiswa harus melakukan secara manual terlebih dahulu. Setelah diasistensikan baru dapat dipilih teknik mencetaknya.

4.1.2 Depth Interview

Riset yang digunakan dalam perancangan desain motif tekstil bertema biota laut di Indonesia adalah dengan cara mewawancarai para ahli dan target konsumen. Wawancara adalah salah satu metode pengumpulan data yang mendapatkan informasi secara langsung dengan cara bertanya kepada responden. Melalui metode ini, peneliti mendapatkan informasi lebih konkrit daripada metode lain.

a) Hasil wawancara dengan ibu Dian sebagai berikut:



*Gambar 4.31 Bersama ibu Dian
Sumber: Linazata, 2018*

- Indonesia kaya akan biodiversity. Salah satu biodiversity laut yang terkenal di Indonesia adalah ikan dan terumbu karang.
- Indonesia lebih populer dengan keanekaragaman hayati bawah lautnya
- Namun tingkat degradasi tinggi adalah terumbu karang. Degradasi ini disebabkan oleh banyak faktor seperti pengembangan pesisir yang akhirnya harus mengeruk terumbu karang.
- Biota laut di Indonesia sangat beragam contohnya terumbu karang, spons, bintang laut, ikan duyung, pari manta. Dengan contoh tersebut dapat divisualisasikan dari bentuk yang biasa jadi lebih menarik
- Jenis biota laut yang perlu ditonjolkan pada motif tekstil adalah yang terancam punah dulu seperti ikan hiu, penyu, ikan pari, segala jenis

karang, ikan napoleon. Setelah itu baru jenis biota laut yang telah ditemukan pada observasi yang terbilang unik (corak, warna)

- Dengan mendesain motif tekstil ini dapat memperkenalkan biota laut endemik yang ada di Indonesia kepada khalayak.

b) Hasil wawancara dengan mahasiswa *Fashion design* sebagai berikut :

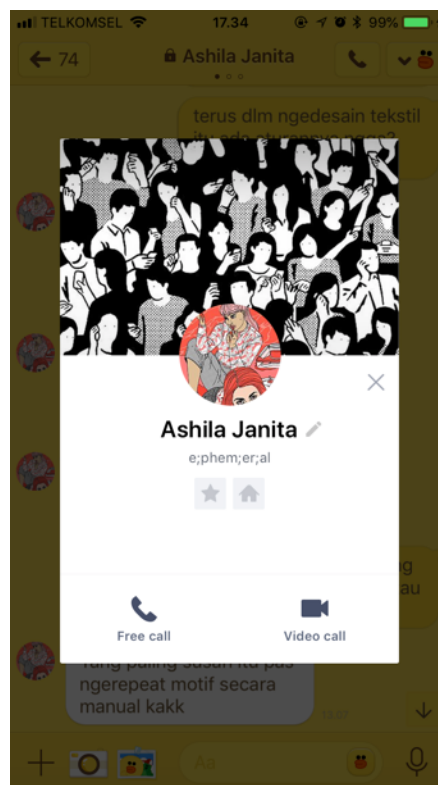


*Gambar 4.32 Bersama dengan Puteri dan Melissa
Sumber: Linazata, 2018*

- Metode pemilihan bahan atau kain yaitu langkah awalnya kita membuat moodboard, lalu mencari inspirasi kain, buat pola setelah itu *drapping*.
- Gaya busana yang sering dibuat yaitu gaya glamour dan edgy.

- Dalam mendesain fesyen tidaklah mudah karena kita harus memikirkan apakah desain yang kita buat sudah ada atau belum dan jahitan yang sering tidak sesuai dengan desain kita.
- Upaya agar brand dikenal oleh masyarakat Indonesia serta dapat membawa nama Indonesia adalah memasarkan produk melalui sosial media dan endorse produk ke beberapa artis Indonesia yang sekiranya membantu meningkatkan penjualan produk
- Produk motif atau berpatterm yang paling diminati ada beberapa yaitu scarf, kemeja, vest, dress.
- Kalo bisa kerjasama dengan organisasi peduli lingkungan hidup biota laut, karena dapat meningkatkan konsumen datang yang tidak hanya untuk membeli produk tapi sekaligus berdonasi untuk lingkungan hidup biota laut Indonesia

c) Hasil wawancara dengan desainer tekstil sebagai berikut:



Gambar 4.33 Line bersama Ashila
Sumber: Linazata,2018

- Dalam membuat motif diperlukan teknik untuk merepeat gambar agar sesuai. Tidak ada ketentuan kongkrit dalam membuat suatu motif.
- Penentuan kain itu sangat berpengaruh karena tidak semua kain sesuai dengan apa yang telah didesain
- Bahan yang bisa dicetak menggunakan print biasanya jenis – jenis yang berpolyester seperti satin, lycra
- Hal yang paling susah adalah pada saat *me-repeat* motif secara manual
- Menjelaskan biota laut di Indonesia dengan motif tekstil bisa dengan cara menggabungkan biota laut tersebut dengan hal yang hanya dimiliki Indonesia seperti batik, pulau, wayang, candi, keris, bendera Indonesia
- Karena motif tekstil ini akan menjadi sebuah produk fesyen, perlu diperhatikan perpaduan warna dan gambar yang tidak terlalu mencolok agar pesan dari motif tersebut pun ditangkap oleh target pasar dengan baik.
- Dari beberapa ide produk motif, saya memilih untuk dijadikan scarf, baju, dan dompet.

BAB V

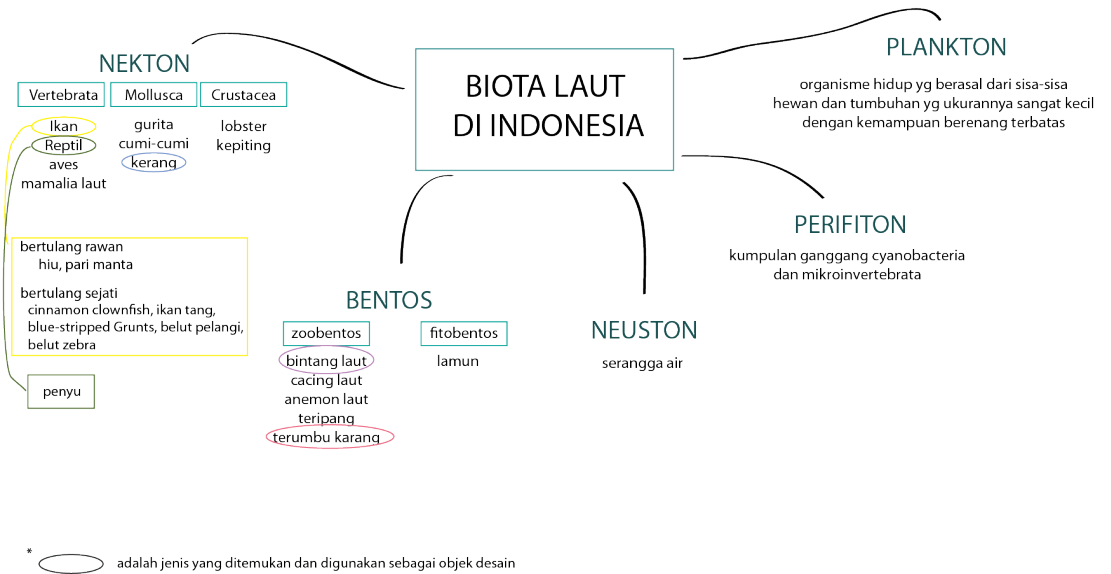
KONSEP PERANCANGAN

5.1 Konsep Desain

Konsep perancangan desain motif tekstil bertema keanekaragaman biota laut di Indonesia ini berpedoman menurut latar belakang hingga hasil penelitian yang diperoleh dari berbagai sumber data dan informasi, yang akhirnya dapat menentukan konsep desain perancangan baik dalam segi komunikasi maupun segi visual.

5.1.1 Inspirasi Desain

Desain visual pada perancangan desain motif tekstil bertema keanekaragaman biota laut di Indonesia ini terinspirasi dari keindahan biota laut yang dimiliki Indonesia namun tidak banyak orang mengetahuinya. Untuk mempermudah pengenalan, desain yang dibuat dibagi terlebih dahulu sesuai dengan jenisnya seperti, Nekton, Bentos, Perifiton, Neuston dan Plankton. Setelah itu dari beberapa jenis akan terbagi lagi sesuai dengan kelompok biota laut yang ditemukan pada saat observasi seperti pada gambar 5.1 dibawah ini. Pembagian ini bertujuan untuk memudahkan pengenalan terhadap biota – biota laut yang ada di Indonesia serta memudahkan pemilihan objek dan desain motif sesuai dengan karakternya. Gaya desain visual terinspirasi dari berbagai referensi yang ditemukan dan trend fesyen saat ini, dengan harapan perancangan ini dapat dikenal oleh khalayak umum



*Gambar 5.1 Brainstorming
Sumber: Linazata, 2018*

5.1.2 Luaran

Luaran dari perancangan ini berupa motif tekstil yang bertema keanekaragaman biota laut di Indonesia. Motif tekstil ini merupakan visualisasi dari biota – biota laut yang ada di Indonesia. Bertujuan untuk mengenalkan keindahan isi laut di Indonesia .

Poin – poin yang dikerjakan dalam penelitian berkaitan dengan subjek adalah sebagai berikut :

1. Layout
2. Desain objek
3. Menentukan repetisi
4. Contoh pengaplikasian

5.1.3 Konsep Media

Berdasarkan hasil analisa karakteristik, audiens lebih tertarik pada desain yang *simple* atau *casual* namun memiliki makna yang jelas sehingga target pasar tidak terlalu abstrak. Maka dari itu konsep media yang dirancang akan lebih *simple*

tanpa harus mengurangi makna dari motif yang didesain, serta desain pada motif itu terlihat jelas jenis subjeknya.

Berdasarkan hasil analisa contoh media, motif dapat diaplikasikan dimana saja tergantung dengan target pasar dan jenis tekstil apa yang akan digunakan. Maka dari itu desain motif dirancang agar dapat dicetak menggunakan berbagai jenis tekstil. Selain mempermudah desainer, juga mempermudah target pasar dalam memilih produk.

5.2 Kriteria Desain

Pembentukan kriteria desain dalam perancangan desain motif tekstil bertema keanekaragaman biota laut di Indonesia ini dibentuk dari beberapa bahasan yaitu:

1. Konten perancangan desain motif lebih kepada fesyen yang digunakan untuk acara santai dan kegiatan tertentu.
2. Pemilihan objek yang digunakan lebih kepada bentuk yang jelas dan tidak susah diidentifikasi.
3. Desain motif dibagi berdasarkan lokasi dan objek.
4. Dalam segi komunikasi, dapat menyampaikan makna dari desain motif.

5.3 Proses Desain

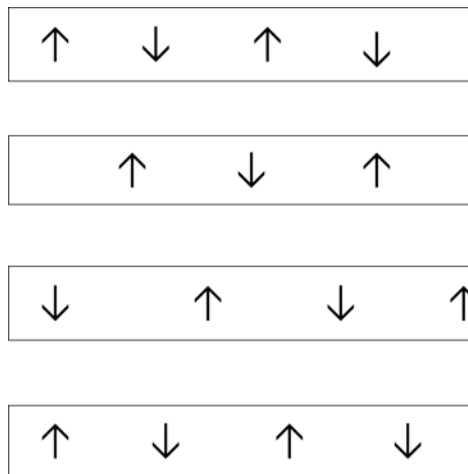
5.3.1 Arah motif

Alternatif arah motif bertujuan untuk memberikan pandangan pada desain motif tekstil agar memberikan estetika dan manfaat penggunaan kain dalam suatu pola.

Berikut adalah beberapa desain alternatif arah motif:

- Alternatif 1

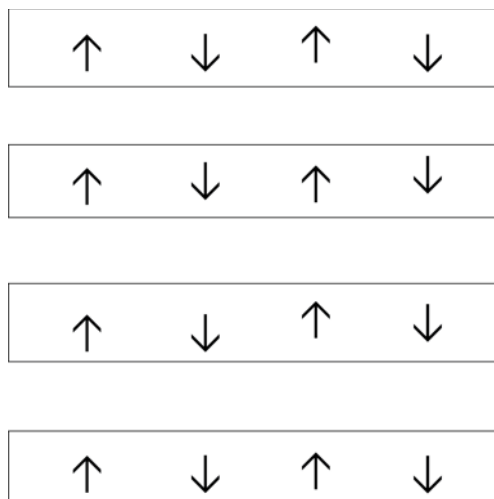
Pada alternatif ini arah subjek menggunakan dua (2) arah berbeda (*Two-way prints*) yaitu kearah bawah dan keatas, dan penempatan subjek tidak lurus secara vertical sehingga membuat motif memiliki kesan alur berjalan menyamping dari bawah keatas dan dari atas kebawah.



Gambar 5.2 Alternatif layout 1
Sumber: Linazata,2018

- Alternatif 2

Pada alternatif ini, arah subjek juga menggunakan dua (2) arah yaitu atas dan bawah, namun perbedaan dari alternatif 1 ialah penempatannya yang lurus secara vertical.

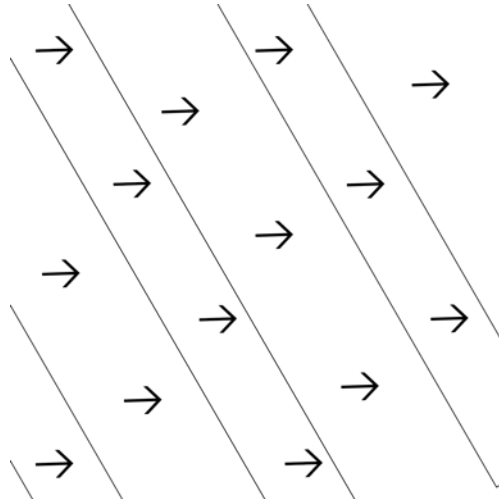


Gambar 5.3 Alternatif layout 2
Sumber: Linazata,2018

- Alternatif 3

Pada alternatif ini, hanya menggunakan satu (1) arah saja (*One-way prints*) yaitu menghadap ke kanan dengan penempatan yang sedikit

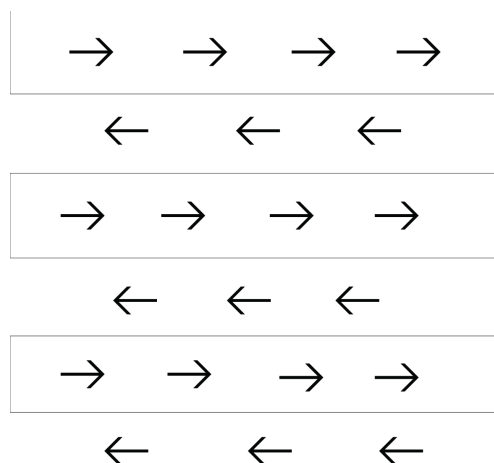
abstrak. *Layout* seperti ini akan bermain di ukuran subjek yang berbeda-beda.



Gambar 5.4 Alternatif layout 3
Sumber: Linazata,2018

- Alternatif 4

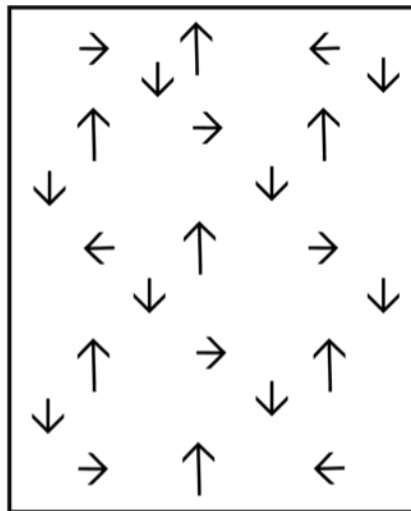
Pada alternatif ini, menggunakan dua (2) arah yaitu kanan dan kiri. Penempatannya pun lurus secara horizontal yang memberi kesan subjek berjalan kearah berlawanan.



Gambar 5.5 Alternatif layout 4
Sumber: Linazata,2018

- Alternatif 5

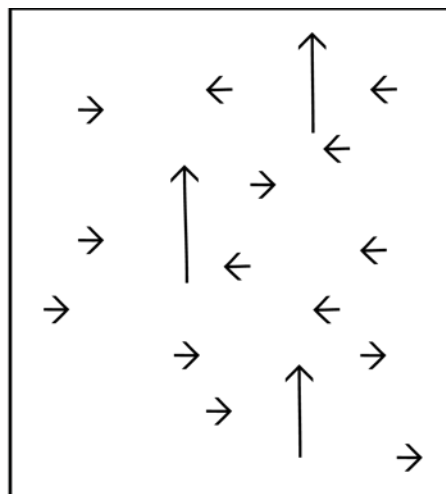
Pada alternatif ini, subjek menggunakan empat (4) arah yaitu keatas, bawah, kanan dan kiri. Penempatan pada subjek lebih abstrak dan ukuran yang digunakan berbeda-beda.



*Gambar 5.6 Alternatif layout 5
Sumber: Linazata, 2018*

- Alternatif 6

Pada alternatif ini, subjek menggunakan tiga (3) arah yaitu keatas, kanan dan kiri. Arah panah keatas menggunakan garis panjang yang berartikan subjek tersebut lebih besar dan panjang dibandingkan subjek yang lainnya.



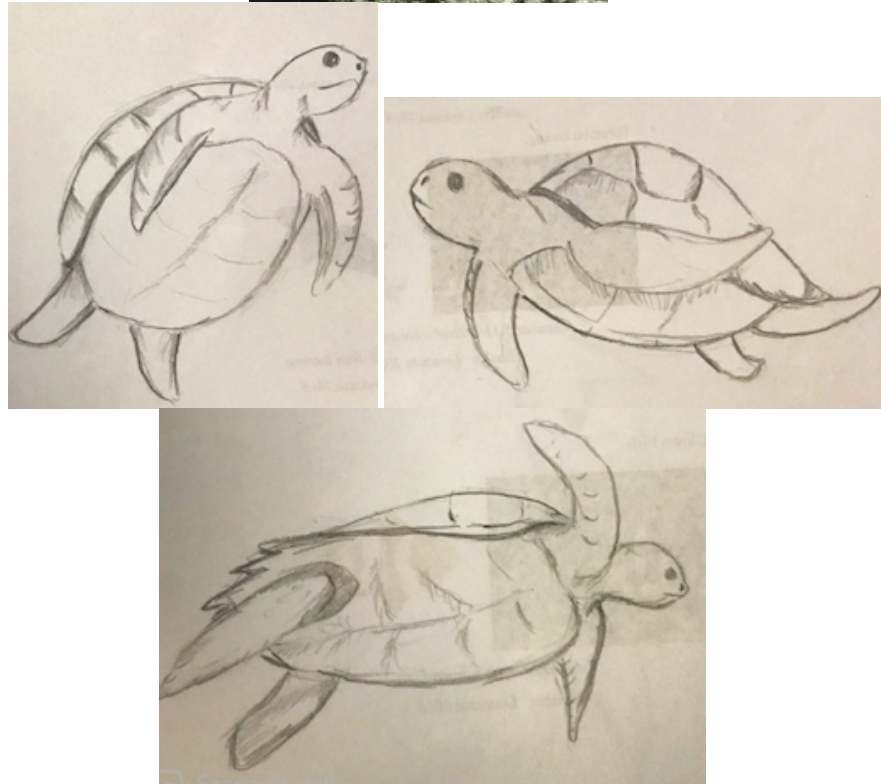
*Gambar 5.7 Alternatif layout 6
Sumber: Linazata, 2018*

5.3.2 Sketsa Pengembangan Subjek

Subjek – subjek yang diaplikasikan dalam bentuk motif terinspirasi dari hasil wawancara yang telah dilakukan namun memiliki bentuk yang mudah dikenali atau diingat, dan gaya gambar yang cenderung abstrak namun tetap bisa dikenali bentuknya melalui siluet subjek. Adapun beberapa subjek yang menjadi acuan desain yaitu:

- Penyu hijau

Sketsa pada penyu hijau diambil dari hasil observasi, setelah itu digambar kasar secara manual menggunakan pensil dan dikembangkan secara digital yang akan digunakan pada desain motif.



*Gambar 5.8 Sketsa penyu hijau
Sumber: Linazata, 2018*

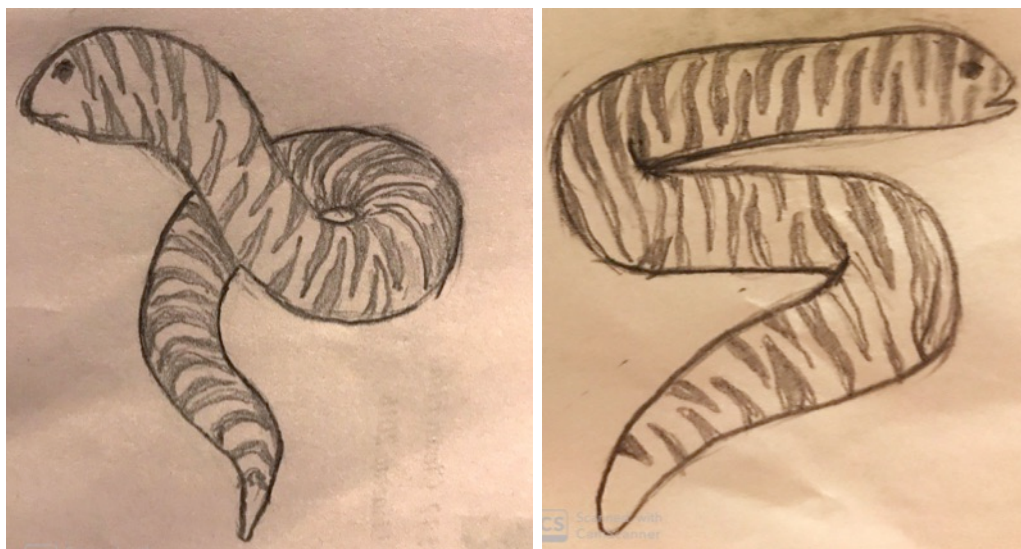
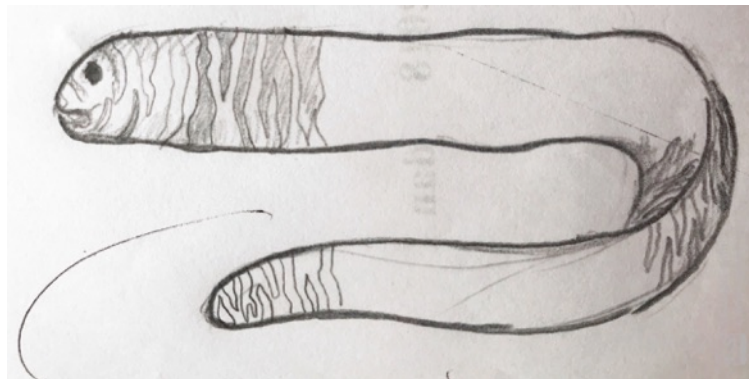
hasil akhir dipilih satu (1) bentuk yang memiliki bentuk lebih terlihat corak dari belut tersebut dan sederhana, agar target pasar lebih mudah mengenali objek yang digunakan pada desain motif tekstil tersebut.



*Gambar 5.9 Hasil Sketsa Penyu hijau
Sumber: Linazata,2018*

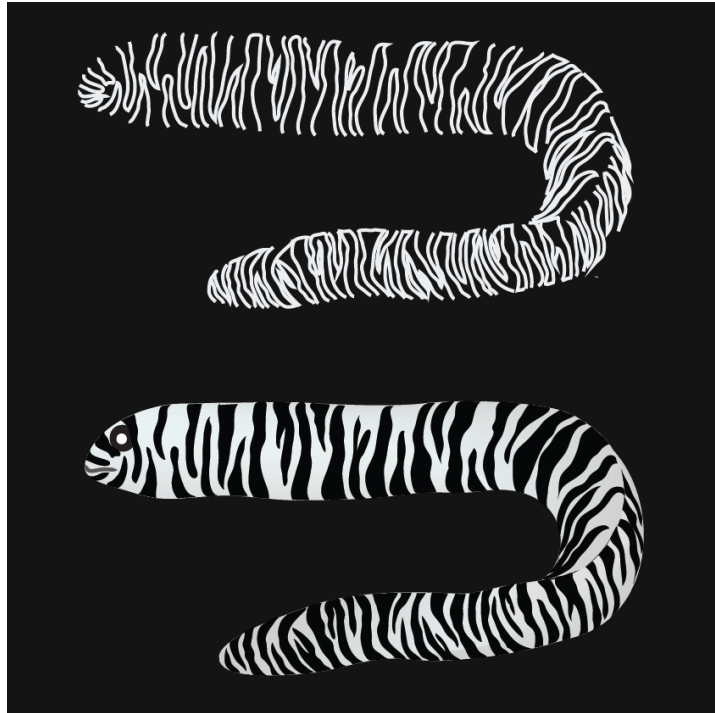
- *Moray Zebra eel*

Sketsa pada belut zebra moray diambil dari hasil observasi, setelah itu digambar kasar secara manual menggunakan pensil dan dikembangkan secara digital yang akan digunakan pada desain motif.



*Gambar 5.10 Sketsa belut zebra
Sumber: Linazata, 2018*

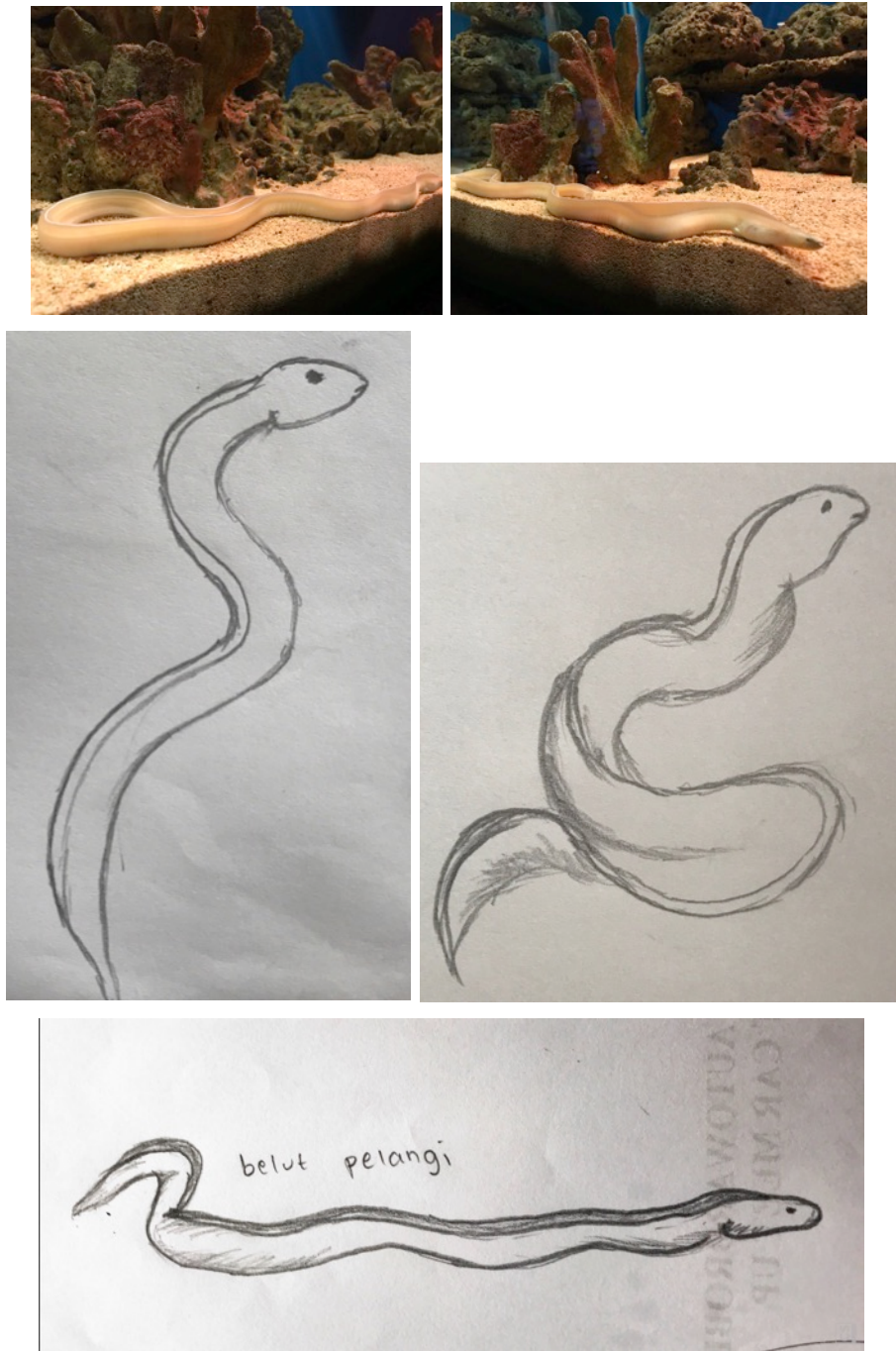
hasil akhir dipilih satu (1) bentuk yang memiliki bentuk lebih terlihat corak dari belut tersebut dan sederhana, agar target pasar lebih mudah mengenali objek yang digunakan pada desain motif tekstil tersebut.



*Gambar 5.11 Hasil Sketsa Belut Zebra
Sumber: Linazata,2018*

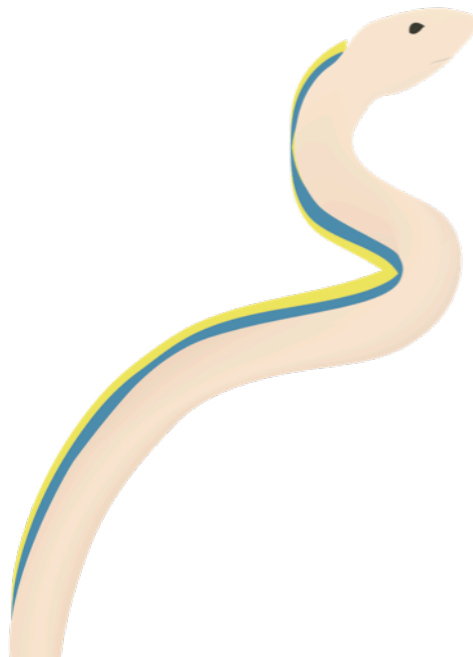
- Belut Pelangi

Sketsa pada belut pelangi diambil dari hasil observasi, setelah itu digambar kasar secara manual menggunakan pensil dan dikembangkan secara digital yang akan digunakan pada desain motif.



*Gambar 5.12 Sketsa belut pelangi
Sumber: Linazata, 2018*

hasil akhir dipilih satu (1) bentuk yang memiliki bentuk lebih terlihat corak dan warna dari belut tersebut, agar target pasar lebih mudah mengenali objek yang digunakan pada desain motif tekstil tersebut.



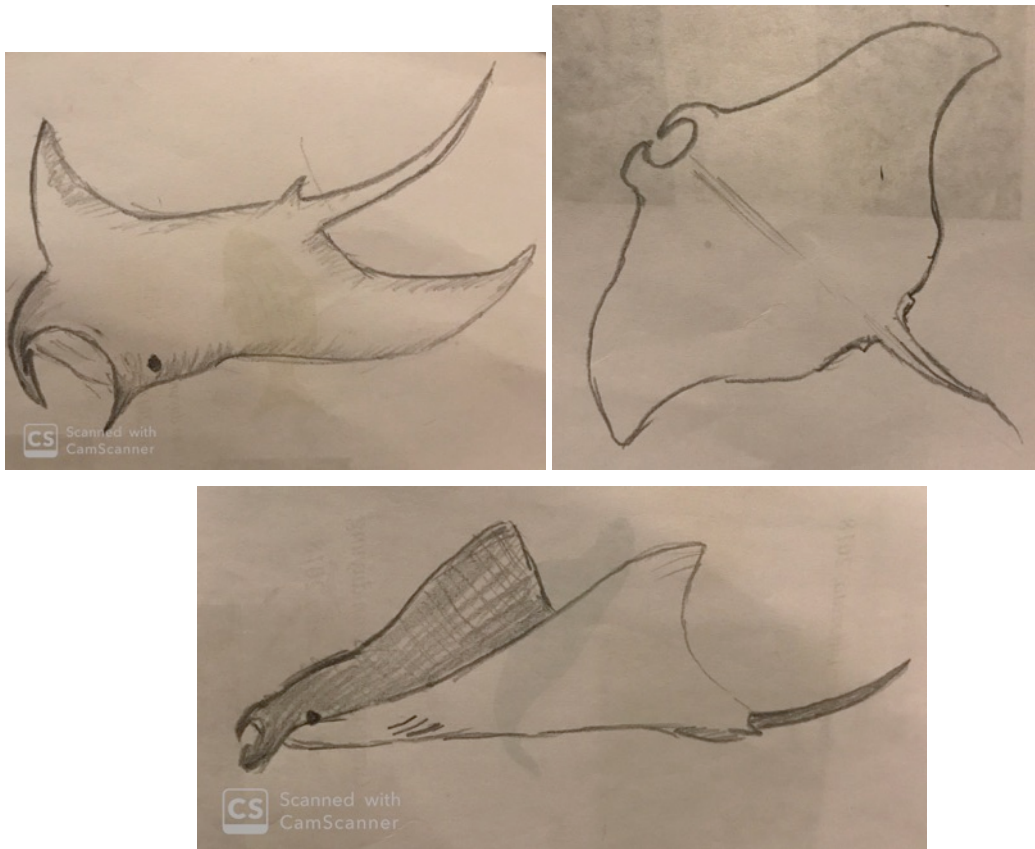
*Gambar 5.13 Hasil Sketsa Belut Pelangi
Sumber: Linazata,2018*

- **Pari Manta**

Sketsa pada ikan pari Manta diambil dari hasil observasi, setelah itu digambar kasar secara manual menggunakan pensil dan dikembangkan secara digital yang akan digunakan pada desain motif.

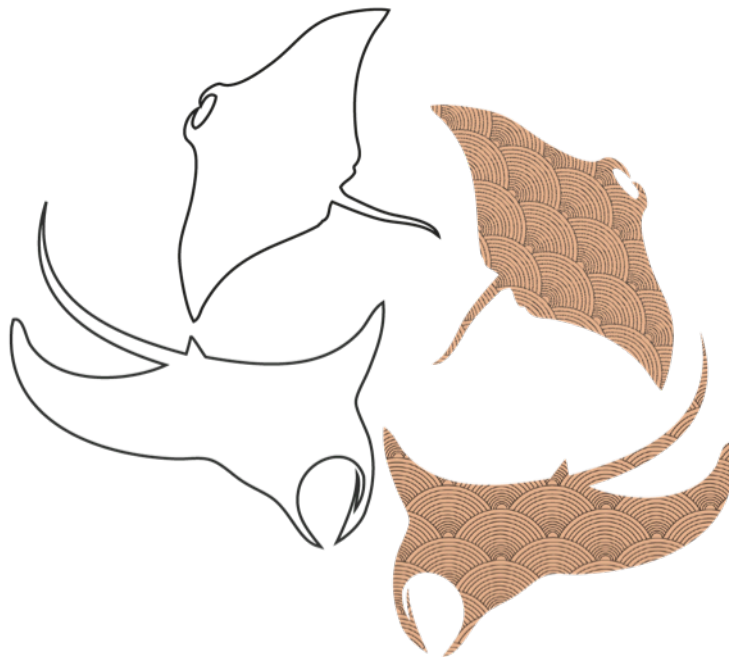


Sumber gambar: mongabay.co.id



*Gambar 5.14 Sketsa pari Manta
Sumber: Linazata, 2018*

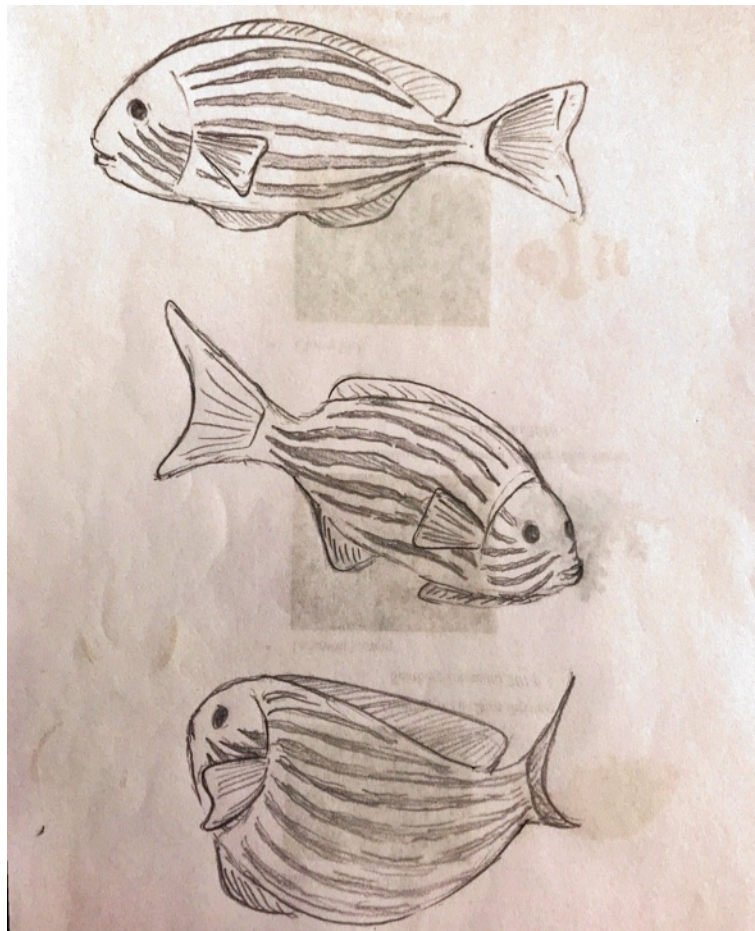
hasil akhir dipilih dua (2) bentuk yang memiliki bentuk lebih detail dan sederhana, agar target pasar lebih mudah mengenali objek yang digunakan pada desain motif tekstil tersebut.



*Gambar 5.15 Hasil Sketsa Pari Manta
Sumber: Linazata, 2018*

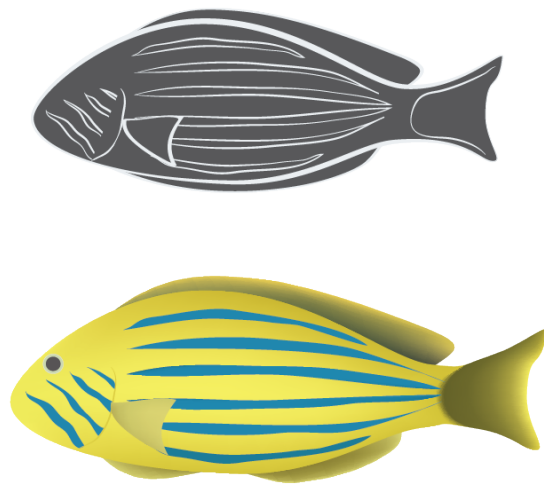
- *Blue-Stripped Grunt*

Sketsa pada ikan *Blue-stripped Grunt* diambil dari hasil observasi, setelah itu digambar kasar secara manual menggunakan pensil dan dikembangkan secara digital yang akan digunakan pada desain motif.



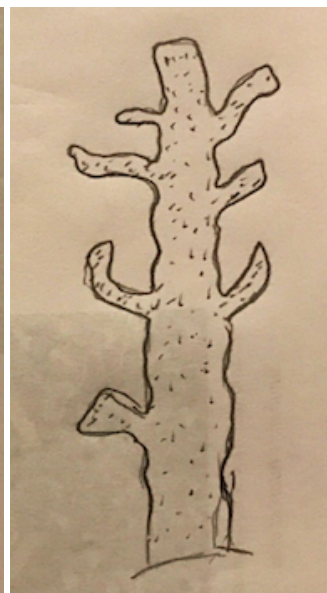
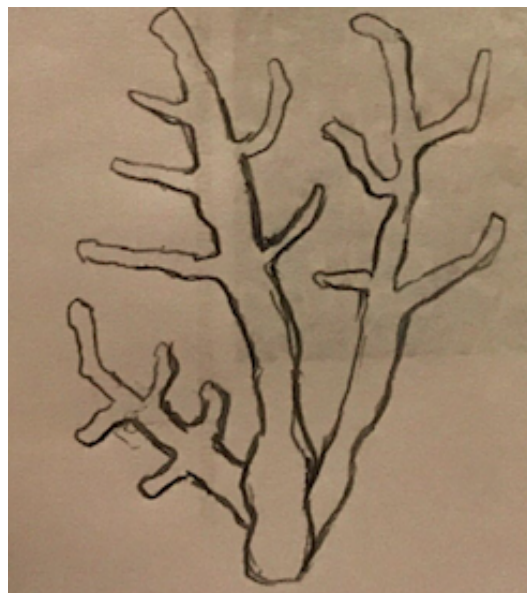
*Gambar: 5.16 Sketsa Blue-stripped Grunt
Sumber: Linazata, 2018*

hasil akhir dipilih satu (1) bentuk yang memiliki bentuk lebih terlihat corak dan warna dari ikan tersebut, agar target pasar lebih mudah mengenali objek yang digunakan pada desain motif tekstil tersebut.



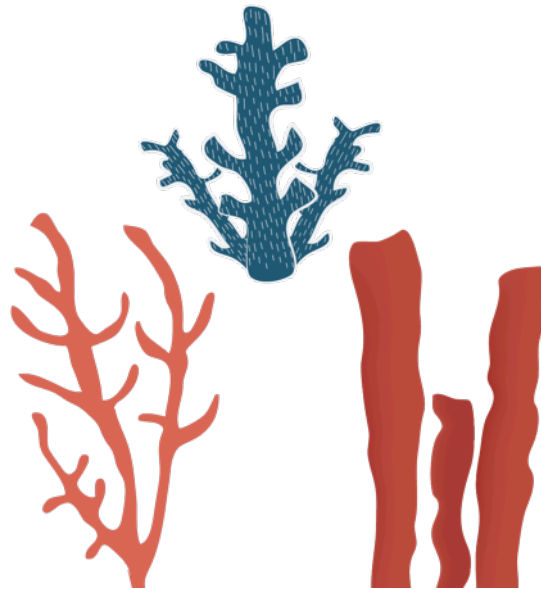
*Gambar 5.17 Hasil Sketsa Blue-striped grunts
Sumber: Linazata,2018*

- Terumbu karang
Sketsa pada terumbu karang diambil dari hasil observasi, setelah itu digambar kasar secara manual menggunakan pensil dan dikembangkan secara digital yang akan digunakan pada desain motif.



*Gambar 5.18 Sketsa Terumbu karang
Sumber: Linazata, 2018*

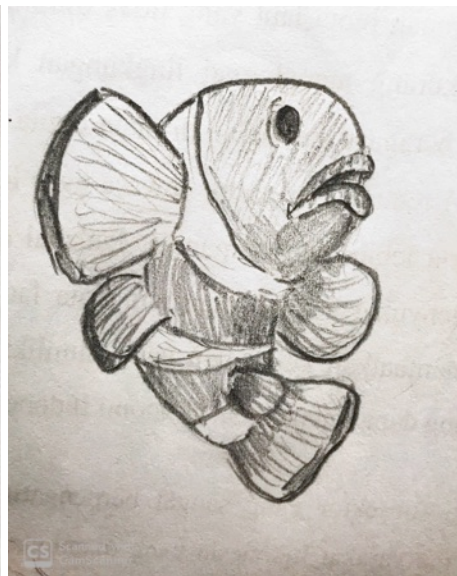
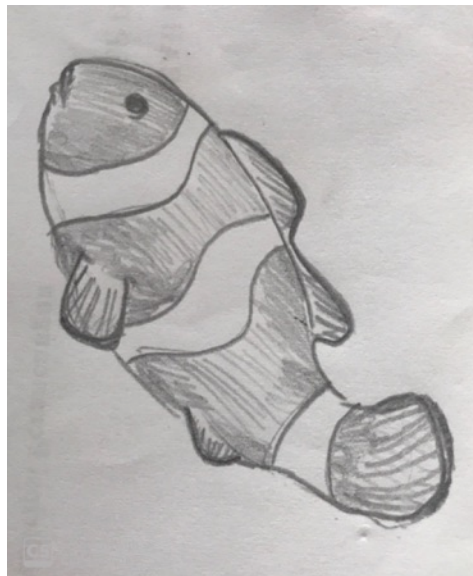
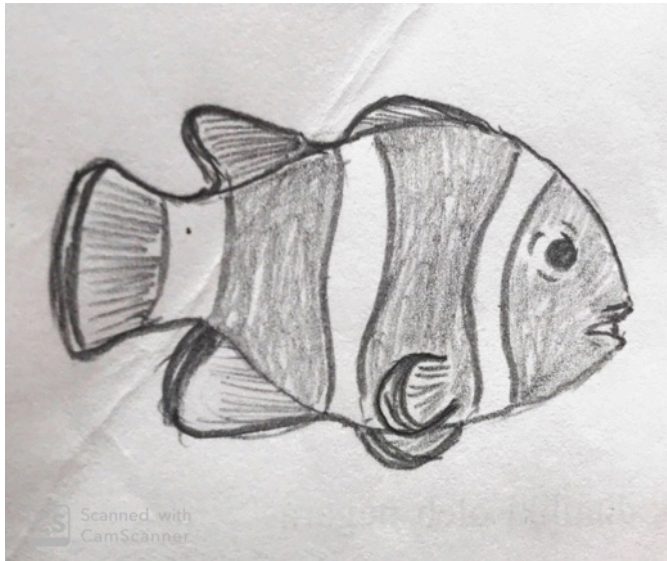
hasil akhir dipilih tiga (3) macam bentuk terumbu karang yang memiliki bentuk lebih unik dan sederhana, agar target pasar lebih mudah mengenali objek yang digunakan pada desain motif tekstil tersebut.



*Gambar 5.19 Hasil Sketsa Terumbu karang
Sumber: Linazata,2018*

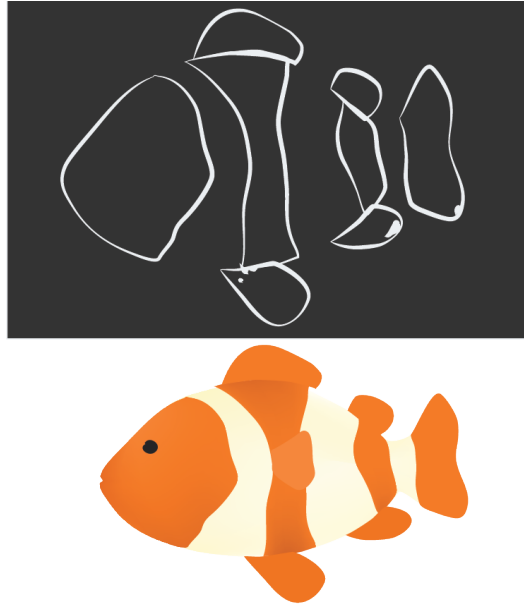
- Clown Fish

Sketsa pada ikan *Clown fish* diambil dari hasil observasi, setelah itu digambar kasar secara manual menggunakan pensil dan dikembangkan secara digital yang akan digunakan pada desain motif.



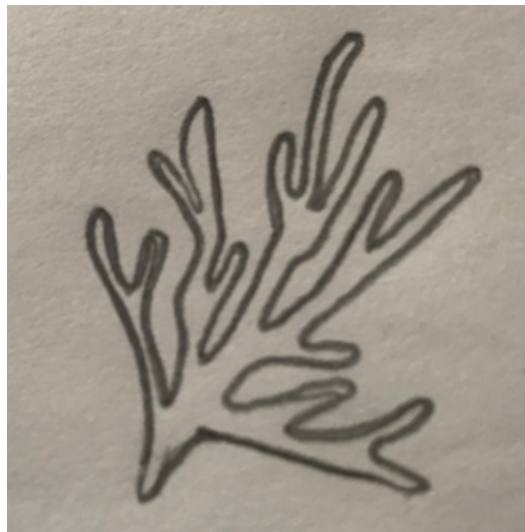
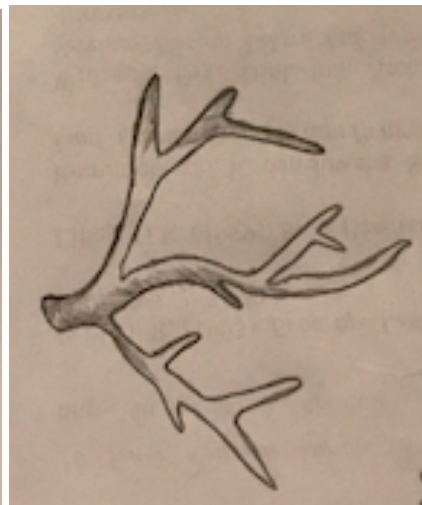
*Gambar 5.20 Sketsa Clownfish
Sumber: Linazata, 2018*

hasil akhir dipilih satu (1) bentuk yang memiliki bentuk lebih terlihat corak dan warna dari ikan tersebut, agar target pasar lebih mudah mengenali objek yang digunakan pada desain motif tekstil tersebut.



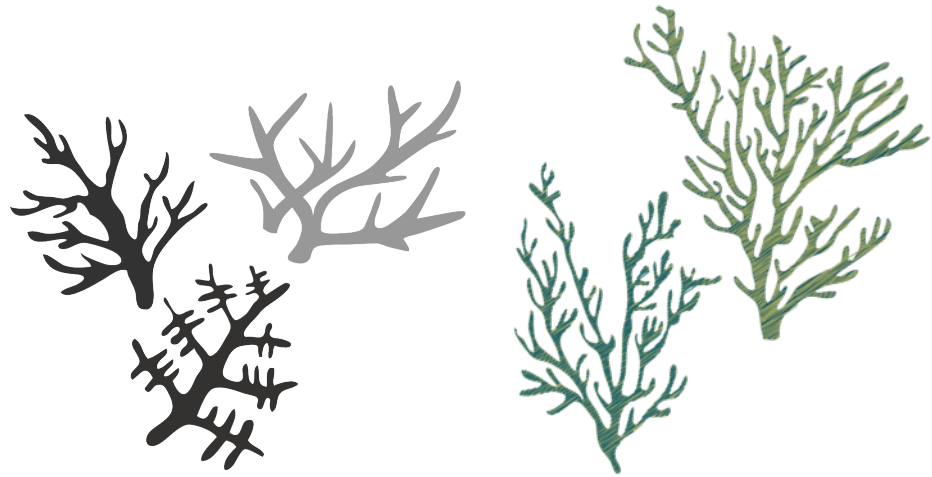
*Gambar 5.21 Hasil Sketsa Clown Fish
Sumber: Linazata,2018*

- Karang
Sketsa pada karang diambil dari hasil observasi, setelah itu digambar kasar secara manual menggunakan pensil dan dikembangkan secara digital yang akan digunakan pada desain motif.



*Gambar 5.22 Sketsa karang
Sumber: Linazata, 2018*

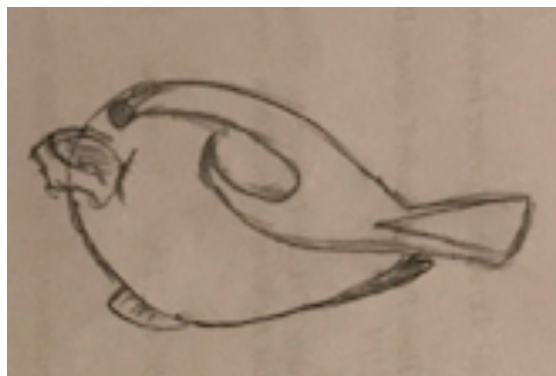
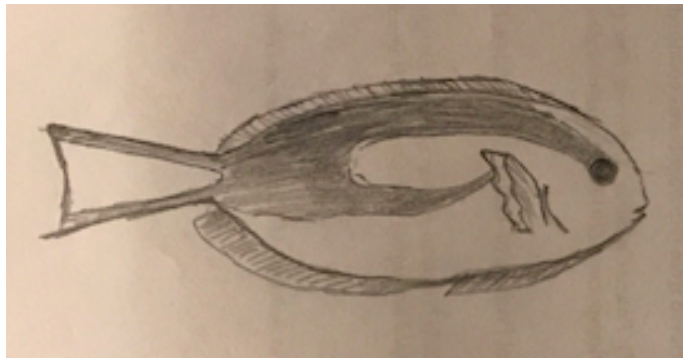
hasil akhir dipilih tiga (3) macam bentuk karang yang memiliki bentuk lebih unik dan tidak terlalu rumit, agar target pasar lebih mudah mengenali objek yang digunakan pada desain motif tekstil tersebut.



Gambar 5.23 Sketsa Karang
Sumber: Linazata,2018

- Ikan *Regal Tang*

Sketsa pada ikan *Regal Tang* diambil dari hasil observasi, setelah itu digambar kasar secara manual menggunakan pensil dan dikembangkan secara digital yang akan digunakan pada desain motif.



*Gambar 5. 24 Sketsa Regal tang
Sumber: Linazata, 2018*

hasil akhir dipilih satu (1) bentuk yang memiliki bentuk lebih terlihat corak dan warna dari ikan tersebut, agar target pasar lebih mudah mengenali objek yang digunakan pada desain motif tekstil tersebut.

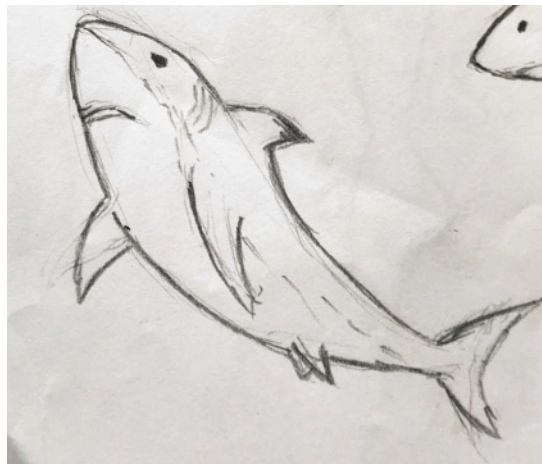
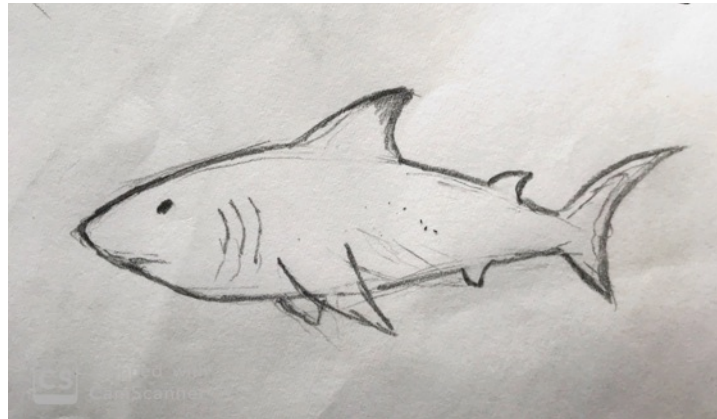
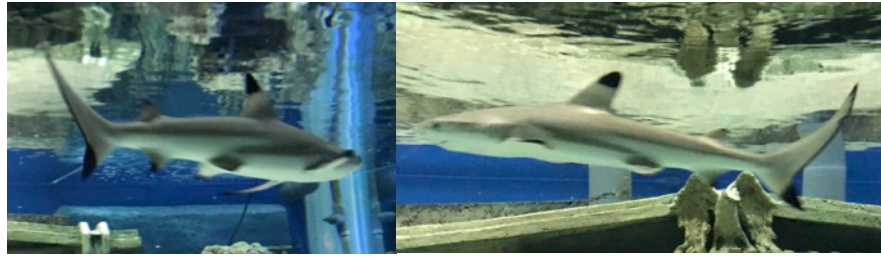


Gambar 5.25 Hasil sketsa Regal tang

Sumber: Linazata,2018

- *Blacktip Reef Shark*

Sketsa pada ikan *Blacktip Reef Shark* diambil dari hasil observasi, setelah itu digambar kasar secara manual menggunakan pensil dan dikembangkan secara digital yang akan digunakan pada desain motif.



*Gambar 5.26 Sketsa Blacktip Reef Shark
Sumber: Linazata, 2018*

hasil akhir dipilih dua (2) bentuk yang memiliki bentuk lebih terlihat lekukan dan warna dari ikan tersebut, agar target pasar lebih mudah mengenali objek yang digunakan pada desain motif tekstil tersebut.



*Gambar 5.27 Hasil sketsa Blacktip Reef Shark
Sumber: Linazata, 2018*

- *Seaweed*

Sketsa pada rumput laut diambil dari hasil observasi, setelah itu digambar kasar secara manual menggunakan pensil dan dikembangkan secara digital yang akan digunakan pada desain motif.



Gambar 5.28 Sketsa Seaweed
Sumber: Linazata, 2018

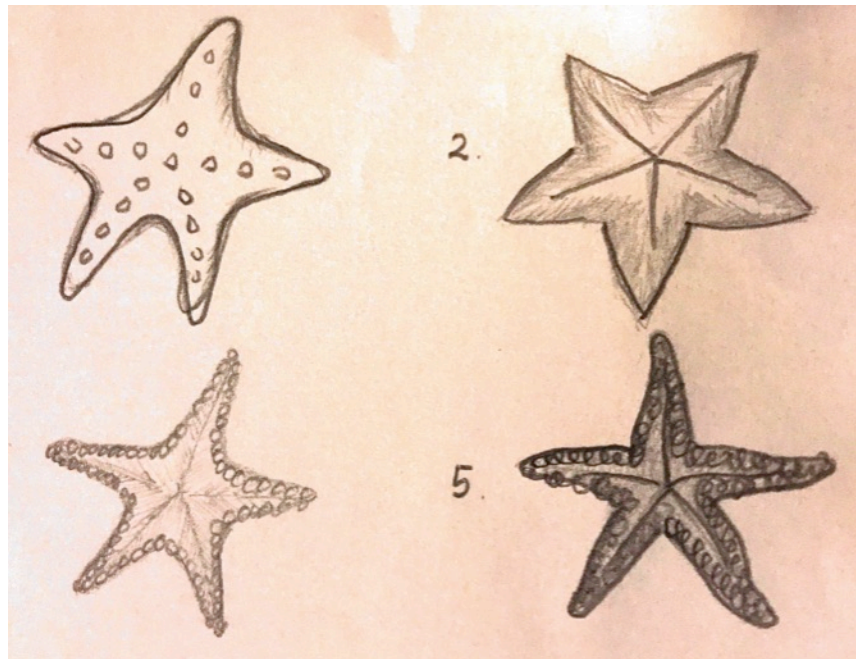
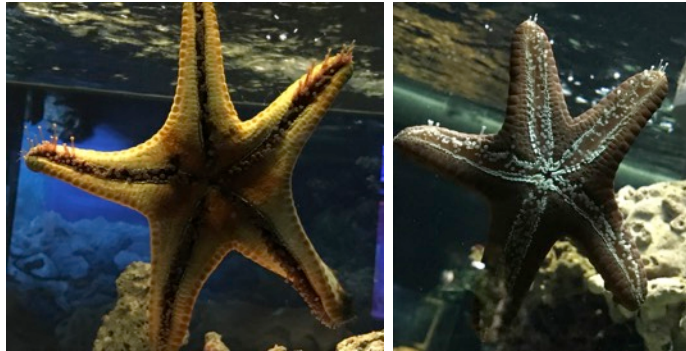
hasil akhir dipilih tiga (3) bentuk yang memiliki bentuk lebih terlihat unik dan menarik, agar target pasar lebih mudah mengenali objek yang digunakan pada desain motif tekstil tersebut.



Gambar 5.29 Hasil Sketsa Seaweed
Sumber: Linazata, 2018

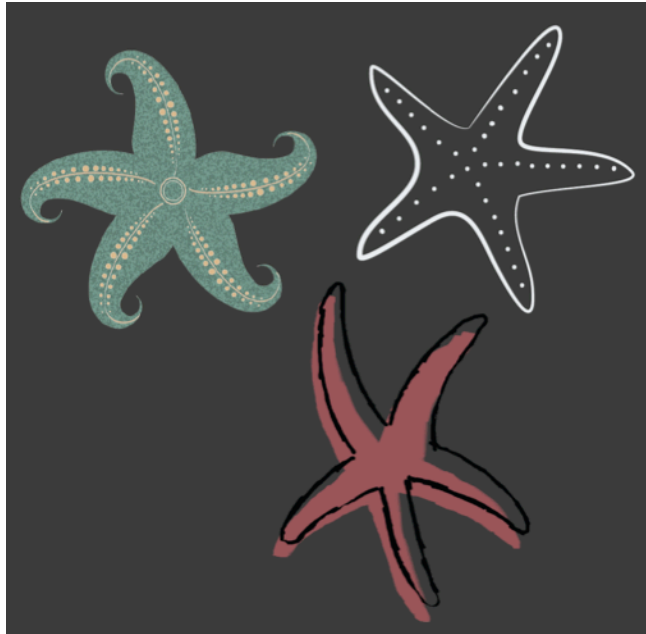
- *Bintang laut*

Sketsa pada bintang laut diambil dari hasil observasi, setelah itu digambar kasar secara manual menggunakan pensil dan dikembangkan secara digital yang akan digunakan pada desain motif.



Gambar 5.30 Sketsa Bintang laut
Sumber: Linazata, 2018

hasil akhir dipilih tiga (3) bentuk yang memiliki bentuk lebih terlihat unik dan menarik, agar target pasar lebih mudah mengenali objek yang digunakan pada desain motif tekstil tersebut.



*Gambar 5.31 Hasil sketsa Bintang laut
Sumber: Linazata, 2018*

5.3.3 Sketsa Desain Motif

Mendesain sebuah motif memang tidak memiliki aturan yang konkrit, namun seorang desainer yang harus menentukan arah, ukuran subjek dan warna pada motif dengan tepat agar motif tersebut bisa diterima oleh target pasar.

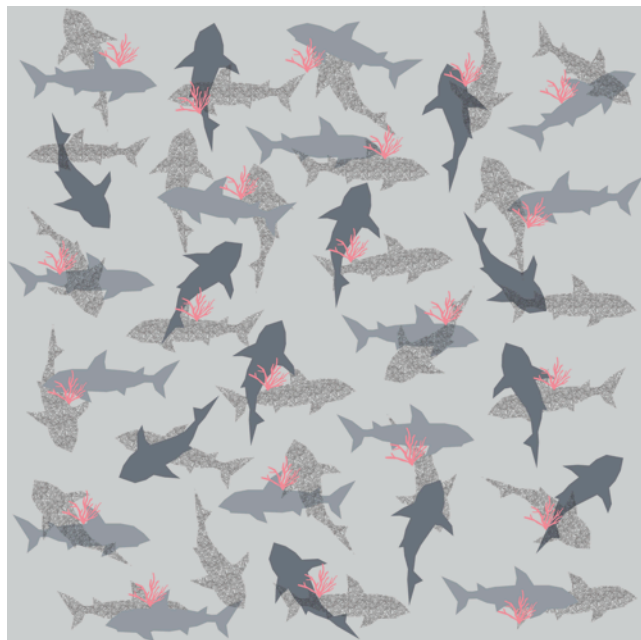
Ada beberapa sketsa desain motif yang menggunakan subjek-subjek yang telah ditentukan, sketsa tersebut akan dipilih lima (5) terbaik berdasarkan kejelasan menurut beberapa ahli, selera target pasar dan memiliki ciri khas Indonesia pada motif. Ukuran sketsa desain motif yang dicantumkan memiliki panjang dan lebarnya adalah 50cm x 50cm.

1. Sketsa 1 menggunakan subjek belut pelangi dan karang.



*Gambar 5.32 Sketsa 1 motif
Sumber: Linazata, 2019*

2. Sketsa 2 menggunakan subjek hiu dan karang.



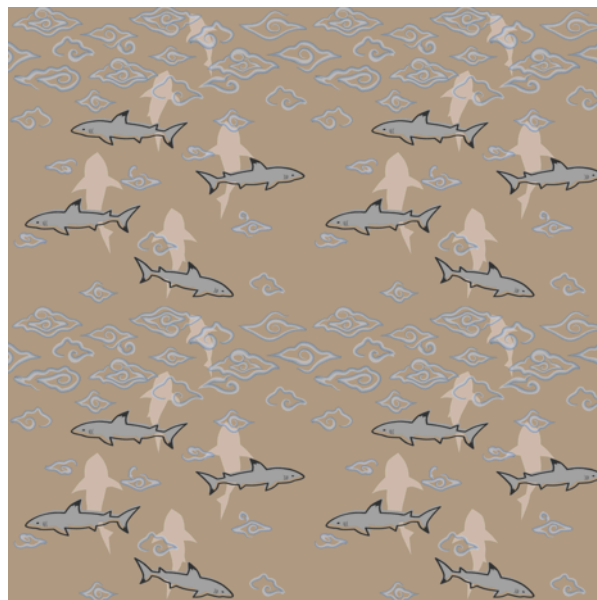
*Gambar 5.33 Sketsa 2 motif
Sumber: Linazata, 2019*

3. Sketsa 3 menggunakan subjek hiu, kerang-kerangan dan karang.



Gambar 5.34 Sketsa 3 motif
Sumber: Linazata, 2019

4. Sketsa 4 menggunakan subjek Blacktip reef shark dengan tambahan batik Cirebon.



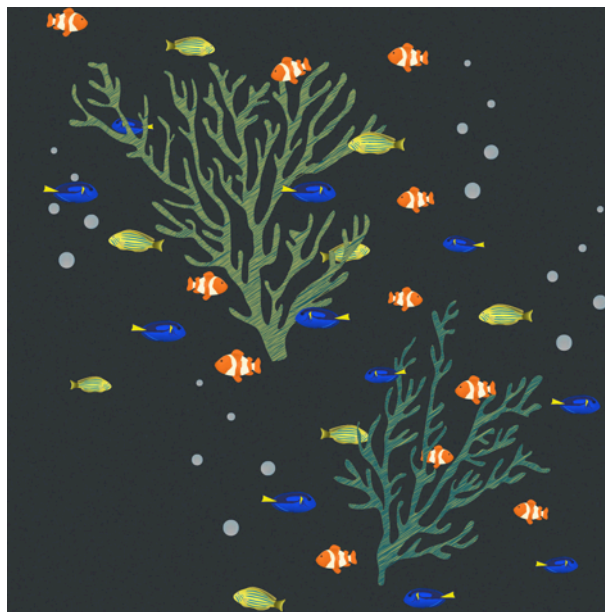
Gambar 5. 35 Sketsa 4 motif
Sumber: Linazata, 2019

5. Sketsa 5 menggunakan subjek penyu hijau, belut pelangi, dan karang. Pada desain ini juga menyertakan bambar pulau bali dan batik bali



*Gambar 5.36 Sketsa 5 motif
Sumber: Linazata, 2019*

6. Sketsa 6 menggunakan subjek *clownfish*, *regal tang*, *blue-stripped grunt* dan terumbu karang.



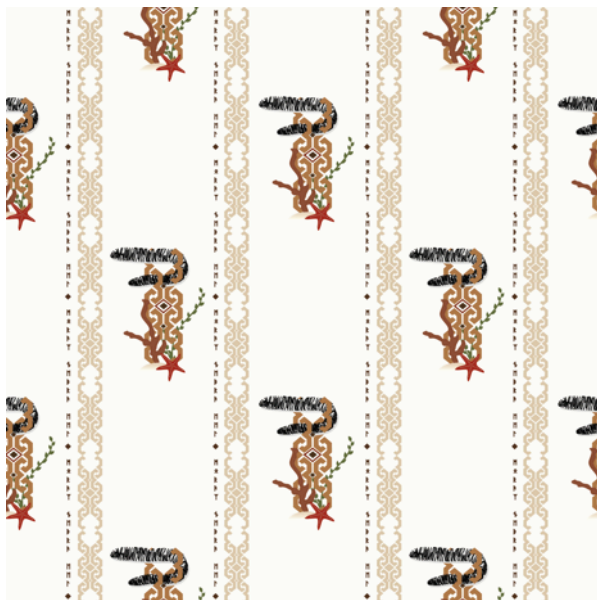
*Gambar 5.37 Sketsa 6 motif
Sumber: Linazata, 2019*

7. Sketsa 7 menggunakan subjek penyau hijau dan tumbuhan laut.



*Gambar 5.38 Sketsa 7 motif
Sumber: Linazata, 2019*

8. Sketsa 8 menggunakan subjek utama adalah beut moray zebra dengan subjek tambahan yaitu rumput laut, terumbu karang dan bintang laut. Pada desain ini menggunakan akses batik Sulawesi.



*Gambar 5.39 Sketsa 8 motif
Sumber: Linazata, 2019*

9. Sketsa 9 menggunakan subjek penyu hijau, belut pelangi dan berbagai macam karang dan terumbu karang serta tumbuhan laut.



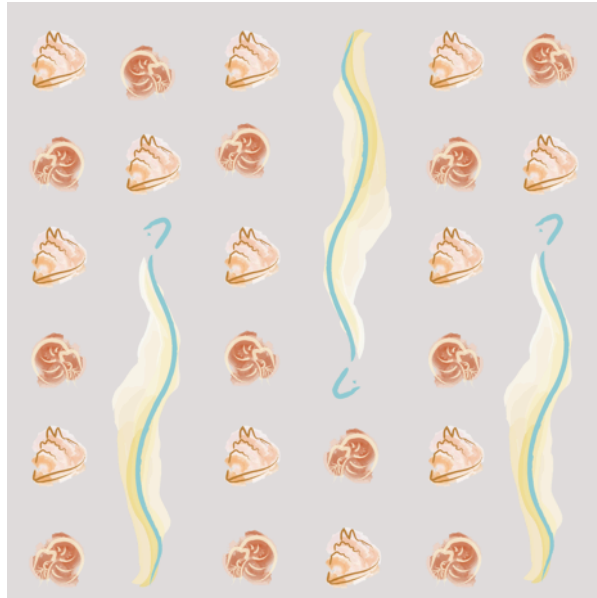
*Gambar 5.40 Sketsa 9 motif
Sumber: Linazata, 2019*

10. Sketsa 10 menggunakan subjek ikan pari manta yang digabungkan dengan akses batik dari Nusa Tenggara Timur.



*Gambar 5.41 Sketsa 10 motif
Sumber: Linazata, 2019*

11. Sketsa 11 menggunakan subjek belut pelangi, kerang kepala kambing dan Nautilus.



*Gambar 5.42 Sketsa 11 motif
Sumber: Linazata, 2019*

12. Sketsa 12 menggunakan subjek ikan pari manta, belut zebra, ikan hiu, bintang laut, clownfish, blue-striped grunt, berbagai macam terumbu karang dan rumput laut.



*Gambar 5.43 Sketsa 12 motif
Sumber: Linazata, 2019*

13. Sketsa 13 menggunakan subjek utama keanekaragaman terumbu karang dengan clownfish, blue-striped grunt, regal tang. Dengan tambahan motif batik kawung dan parang



*Gambar 5.44 Sketsa 13 motif
Sumber: Linazata, 2019*

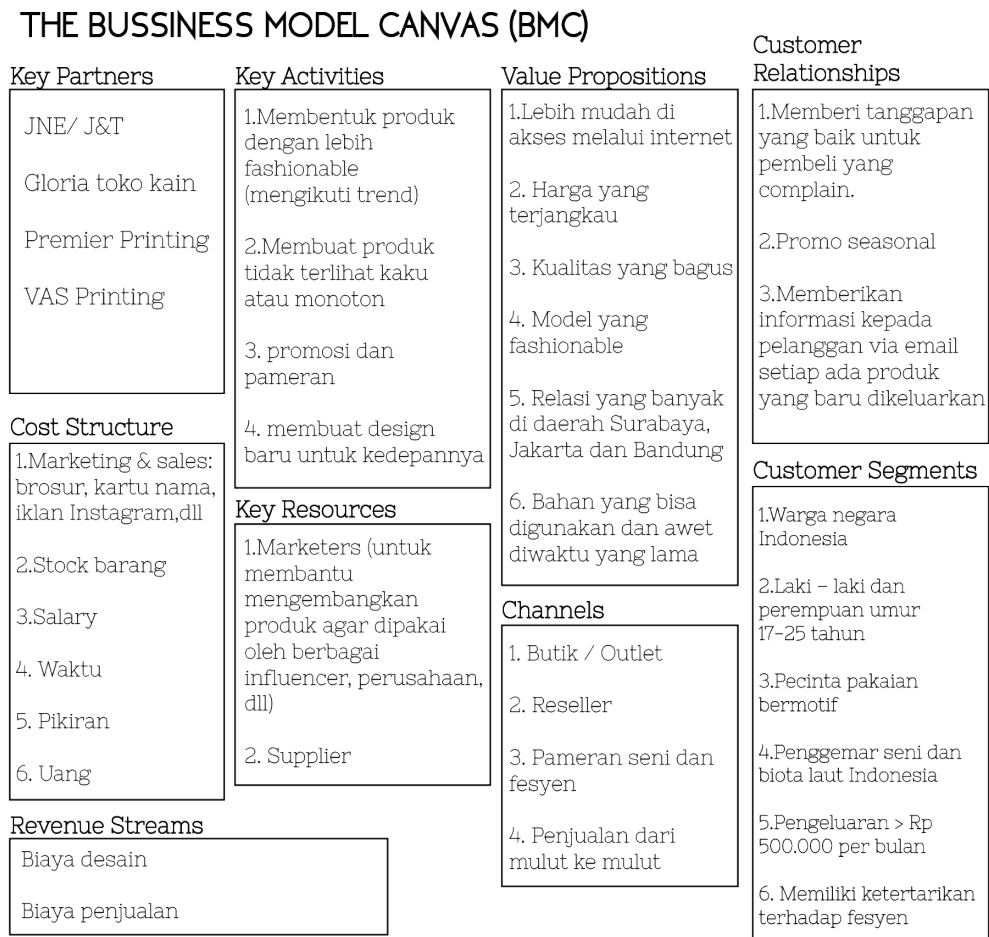
14. Sketsa 14 menggunakan subjek ikan pari manta



*Gambar 5.45 Sketsa 14 motif
Sumber: Linazata, 2019*

5.4 Konsep Marketing

Desain motif tekstil yang telah dibuat akan dijual dan dipasarkan kepada target pasar, untuk mempermudah *positioning* produk maka penulis membuat BMC (*Bussiness Model Canvas*).



Gambar 5.46 BMC
Sumber: Linazata, 2019

Setelah penulis membuat BMC maka penulis menemukan SWOT. SWOT merupakan singkatan dari *Strength, Weakness, Oportunity, Threadness*.



Gambar 5.47 SWOT
 Sumber: Linazata, 2019

Berikut analisis SWOT :

- Strength

Desain motif : Menggunakan desain motif bertema keanekaragaman biota laut di Indonesia.

Bahan : Menggunakan bahan maxmara premium dengan kain 40s setara dengan gramasi sekitar 140-160gr/m². Dengan menggunakan bahan kain ini membuat gambar dari motif tersebut lebih jelas dan tajam.

Jaringan komunikasi : Relasi yang banyak di beberapa kota besar di Indonesia membuat produk ini dapat dikenal cepat oleh masyarakat Indonesia.

- Weakness

Bahan panas : Bahan maxmara premium memiliki kualitas yang bagus dalam ketajaman warna, namun pemakaian bahan ini memiliki suatu kekurangan. Yaitu bahan yang panas jika dipakai di iklim tropis.

Harga menengah keatas : biaya yang dikeluarkan untuk memiliki produk ini terbilang mahal. Karena biaya produksi yang dikeluarkan cukup banyak mulai dari desain, percetakan hingga proses penjahitan.

- Oportunity

Desain yang tidak banyak di Indonesia : Desain yang digunakan mengenai keanekaragaman biota laut di Indonesia, desain motif biota laut tersebut antara lain (*Moray Zebra Eel, Blacktip Reef Shark, Manta ray, Cinnamon Clown fish, Blue tang, Blue-stripped Grunt*).

Sudah memiliki reseller : Dengan adanya banyak relasi di sebagian besar ibukota di Indonesia maka penulis dapat dengan mudah memproduksi produk ke beberapa *branchmark*.

Memiliki distributor : Produk ini memiliki beberapa distributor ternama di Surabaya. Yaitu VIS Printing, Premier Printing, Cido Printing, dan Gading Murni.

- Threadness

SDM yang kurang kompeten : *Human error* sangat sering terjadi dalam proses produksi. Yaitu SDM yang tidak mengikuti SOP yang ada dalam melakukan proses produksi, yakni mengakibatkan kecacatan dalam segi warna, gambar, dan perbedaan ukuran kain satu dengan yang lain.

BAB VI

IMPLEMENTASI DESAIN

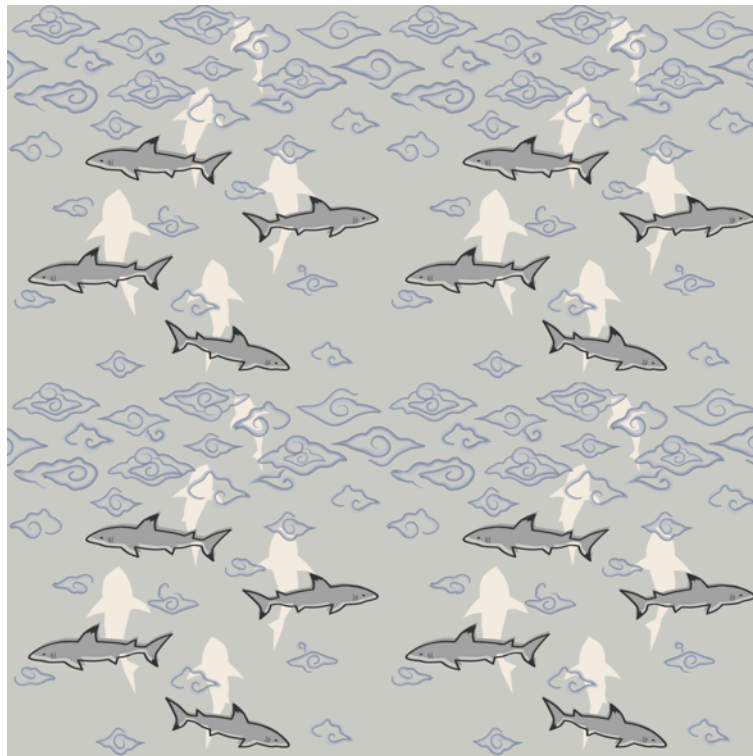
6.1 Desain Final

Desain final merupakan desain yang telah dipilih dan ditentukan menurut saran dan perbaikan dari beberapa ahli sesuai dengan target pasar dan gaya fesyen yang sedang trend saat ini. Berikut adalah lima (5) desain final yang telah ditentukan yaitu:

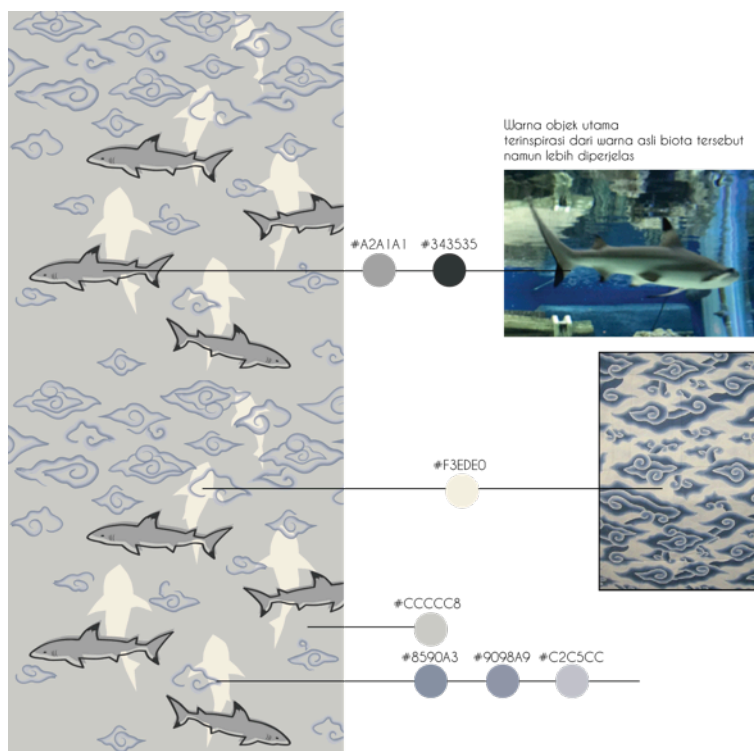
1. Blacktip Reef Shark

Desain motif berjudul *Blacktip Reef Shark* (Gambar 6.1) adalah desain motif yang menceritakan tentang kelompok ikan hiu blacktip yang sedang berenang di perairan laut pulau Jawa. Desain motif ini digabungkan dengan motif batik Cirebon yang khas yaitu motif Mega Mendung (Mega = awan, Mendung = cuaca). Bentuk awan melambangkan gambaran dunia luas, bebas dan mempunyai makna transidental (Ketuhanan). Selain memberikan informasi bahwa ikan hiu jenis blacktip reef ini sering ditemukan di perairan pulau Jawa, ikan hiu juga disebutkan dengan dewa penjaga samudera menurut mitologi Hawaii.

Warna desain motif *Blacktip Reef Shark* (Gambar 6.2) menggunakan warna abu pada hiu yang cenderung dengan warna asli dari ikan hiu sendiri, dan warna motif Mega Mendung menggunakan warna biru yang melambangkan kepemimpinan. Gradasi pada warna motif Mega Mendung merupakan makna dari lapisan langit di bumi.



Gambar 6.1 Blacktip Reef Shark
 Sumber: Linazata, 2019



Gambar 6.2 Warna Blacktip Reef Shark
 Sumber: Linazata, 2019

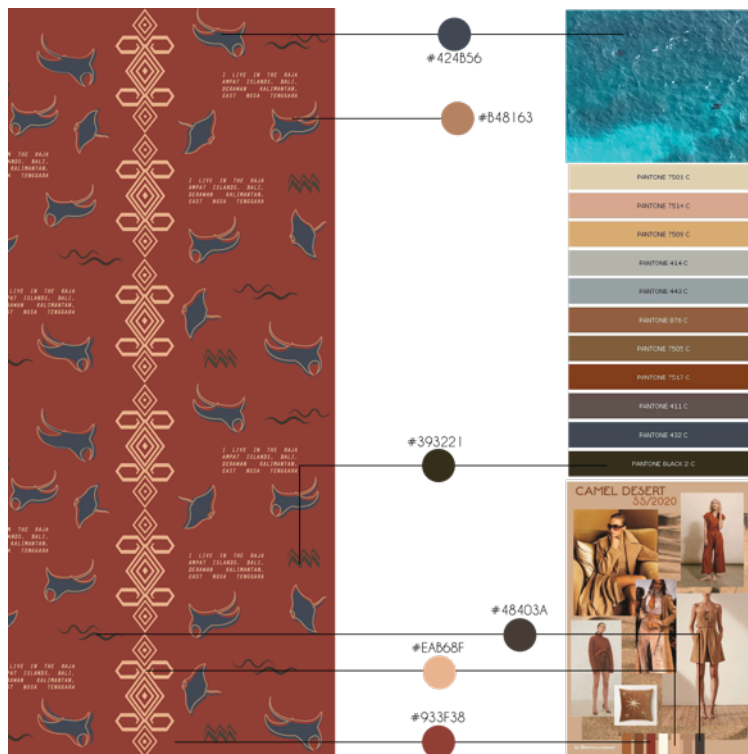
2. *Manta and Waves*

Desain motif berjudul *Manta and Waves* (Gambar 6.3) adalah desain motif yang menceritakan tentang ikan pari manta yang bermain bersama ombak laut. Bentuk ombak yang digambarkan pada desain motif ini beragam bentuknya yang memiliki arti berbeda-beda sesuai dengan waktu dan tempat. Gelombang yang kecil mengartikan kondisi laut pada saat menjelang siang hari yaitu ombak yang tenang, gelombang sedang mengartikan kondisi laut di daerah dekat batu karang yang cenderung lebih besar, dan bentuk gelombang tajam mengartikan kondisi laut pada saat pasang. Adanya aksent batik khas dari Nusa Tenggara Timur, memberikan arti bahwa habitat ikan pari manta yang berada di wilayah tengah dan timur Indonesia. Guna lebih memperjelas habitat pari manta, pada desain ini diberi tulisan dimana saja ikan pari manta tinggal di Indonesia.

Warna yang digunakan pada desain *Manta and Waves* (Gambar 6.4) adalah perpaduan dari warna *earthtone* dan warna *desert* yang akan trend di tahun 2020 serta warna pada ikan pari manta menggunakan warna biru gelap yang diambil dari warna laut saat penulis observasi



Gambar 6.3 Desain Manta and Waves
Sumber: Linazata, 2019



Gambar 6.4 Warna Manta and Waves
Sumber: Linazata, 2019

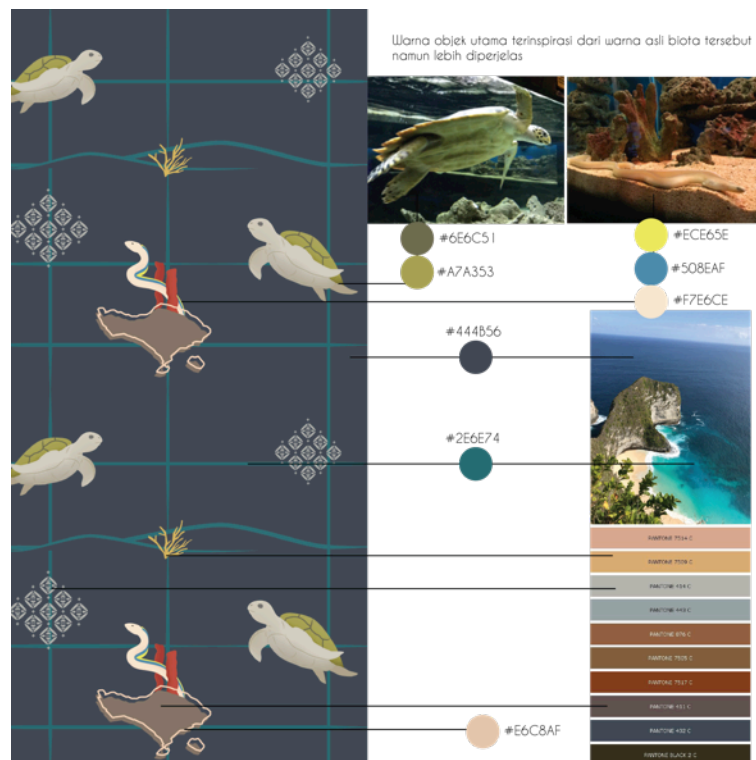
3. *Balinese Green Sea Turtle*

Desain motif berjudul *Balinese Green Sea Turtle* (Gambar 6.5) adalah desain motif yang menceritakan tentang penyu hijau dan belut pelangi yang ada di lautan pulau Bali Indonesia. Pada desain ini objek utama digabungkan dengan gambar pulau Bali beserta aksens batiknya. Garis lurus dan berombak kecil pada background motif memberikan arti cara berenang penyu hijau dan belut pelangi yang tenang dan santai.

Warna pada motif *Balinese Green Sea Turtle* (Gambar 6.6) menggunakan inspirasi dari warna asli objek utama, warna earthtone, dan warna pantai yang terkenal di salah satu pulau di Bali.



Gambar 6.5 Motif Balinese Green Sea Turtle
Sumber: Linazata,2019



Gambar 6.6 Warna Balinese Green Sea Turtle
Sumber: Linazata, 2019

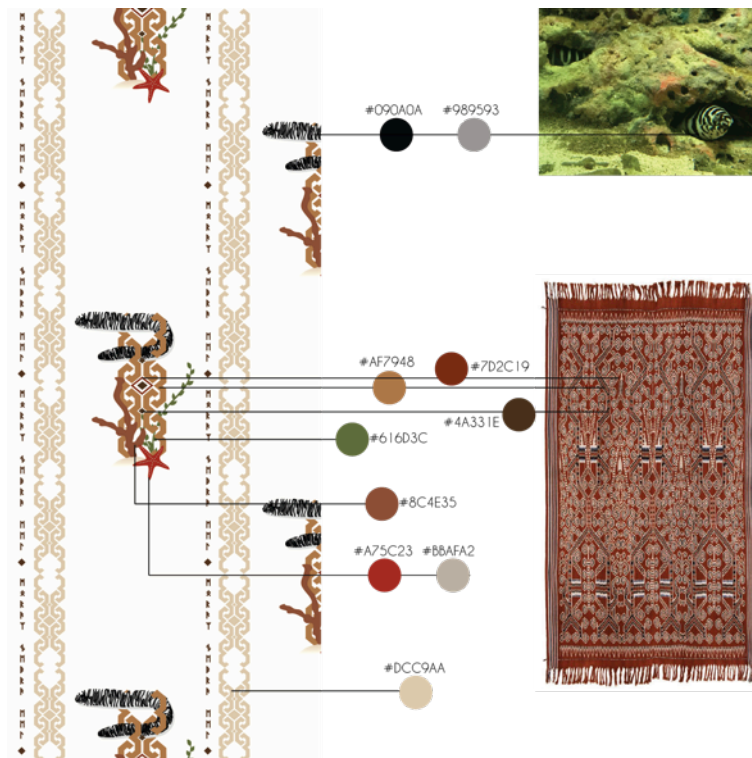
4. Minahasa Moray Zebra Eel

Desain motif berjudul *Minahasa Moray Zebra Eel* (Gambar 6.7) ini menceritakan tentang belut zebra dengan kebiasaannya yang suka melekkukan tubuhnya di terumbu karang. Namun pada motif ini, terumbu karang diganti dengan akses batik Sulawesi dengan tambahan bintang laut, karang dan rumput laut pada bagian bawahnya. Tulisan pada motif ini menggunakan font bernama *VIKING, ELDER Runes* yang bertuliskan “Moray Zebra Eel” dengan tulisan *Ancient*

Warna pada desain motif *Minahasa Moray Zebra Eel* (Gambar 6.8) menggunakan perpaduan dari warna asli belut zebra dengan warna khas batik Sulawesi. Sedangkan untuk objek tambahan menggunakan perpaduan dari warna khas batik Sulawesi dengan warna *earthtone*.



Gambar 6.7 Motif Minahasa Moray Eel
 Sumber: Linazata, 2019



Gambar 6.8 Warna Minahasa Moray Eel
 Sumber: Linazata, 2019

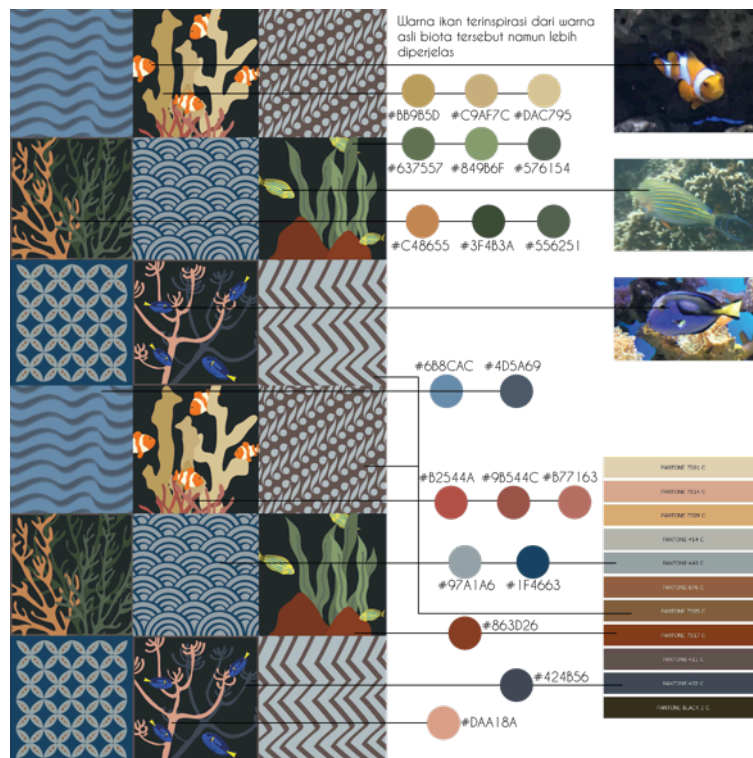
5. *Wonderful Indonesian Corals*

Desain motif berjudul *Wonderful Indonesian Corals* (Gambar 6.9) merupakan desain motif yang menggunakan subjek utama adalah karang-karang dan tumbuhan laut yang ada di laut Indonesia. Motif ini menggabungkan dua (2) motif batik klasik yang terkenal yaitu batik kawung dan parang dengan motif bentuk-bentuk ombak laut. Motif batik yang digunakan berguna untuk memberikan identitas dimana motif ini dibuat yaitu di pulau Jawa, dan untuk menekankan bahwa karang-karang yang ada pada motif ini dapat ditemukan di Indonesia.

Warna pada desain motif *Wonderful Indonesian Corals* (Gambar 6.10) terbilang sangat beragam. Karena warna-warna yang digunakan adalah inspirasi dari warna asli biota laut yang telah dikembangkan agar warna lebih jelas saat diaplikasikan pada kain. Selain itu juga menggunakan warna *earthtone* agar memberikan konsep lebih jelas.



Gambar 6.9 Motif *Wonderful Indonesian Corals*
Sumber: Linazata, 2019

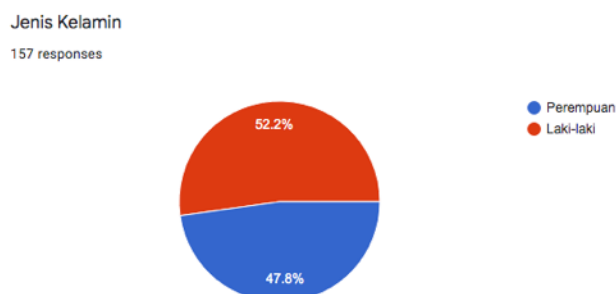


Gambar 6.10 Warna Wonderful Indonesian Corals
Sumber: Linazata, 2019

6.2 Post Test Gambar

Post test gambar dilakukan dengan metode kuesioner yang disebar di beberapa daerah di Indonesia. Hal ini bertujuan untuk melihat respon dari beberapa target pasar dengan hasil desain yang telah dibuat. Berikut adalah hasil kuesioner yang telah diisi oleh 157 responden pada tanggal 5-7 Januari 2020.

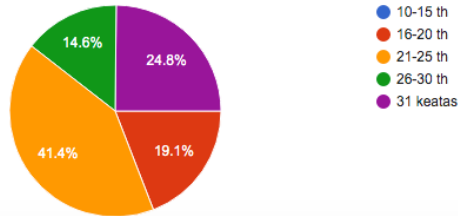
- Identitas responden



Gambar 6.11 Identitas jenis kelamin
Sumber: Linazata, 2020

Usia

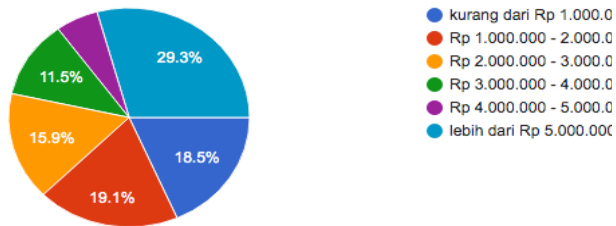
157 responses



Gambar 6.12 Identitas usia
Sumber: Linazata, 2020

Pendapatan perbulan

157 responses



Gambar 6.13 Identitas pendapatan
Sumber: Linazata, 2020

- Pertanyaan mengenai motif

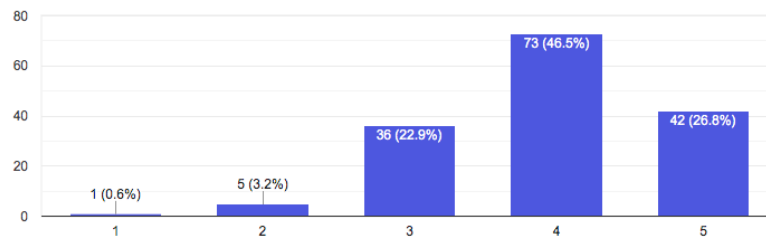
Motif Manta and Waves

Manta and Waves

Apakah anda menyukai desain motif diatas?



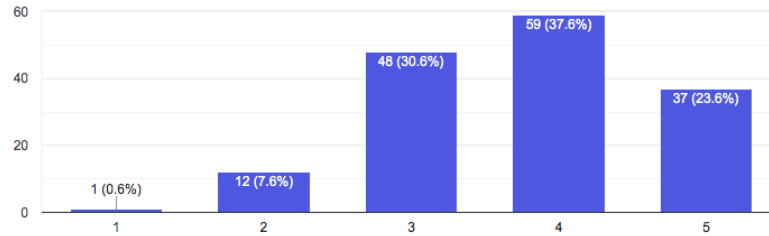
157 responses



Apakah desain motif ini mewakili keanekaragaman biota laut di Indonesia?

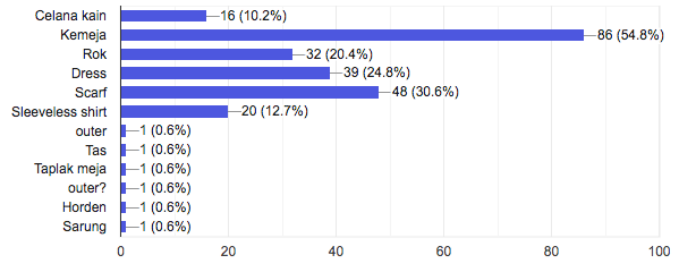


157 responses



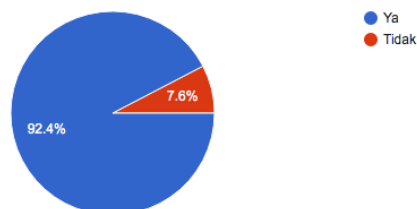
Jika desain motif diatas diaplikasikan menjadi sebuah fesyen, menurut anda apa yang lebih cocok?

157 responses



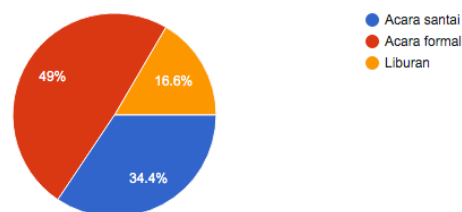
Jika diaplikasikan menjadi salah satu yang anda pilih, apakah anda ingin memakai?

157 responses



Dimanakah menurut anda tempat yang cocok untuk memakai produk dengan desain motif ini?

157 responses



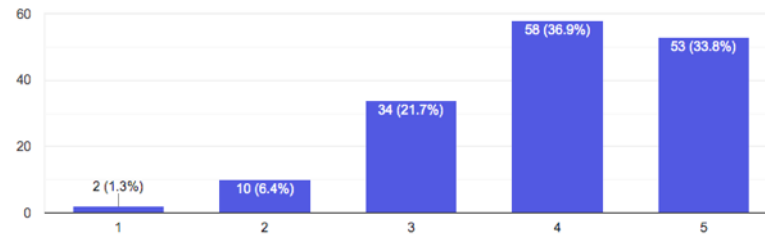
Gambar 6.14 hasil kuesioner Manta and waves
Sumber: Linazata, 2020

Motif Blacktip Reef Shark

Blacktip Reef Shark

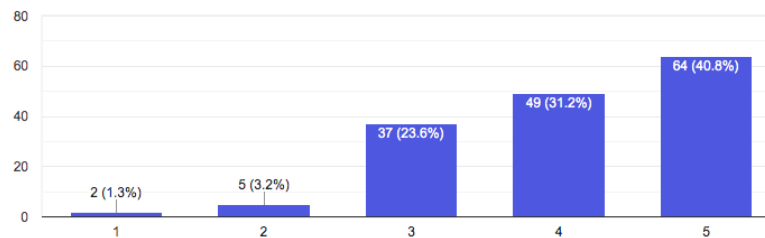
Apakah anda menyukai desain motif diatas?

157 responses



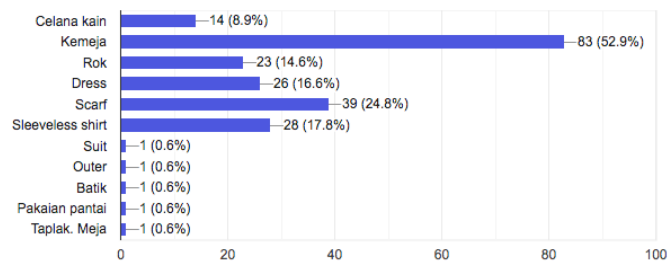
Apakah desain motif ini mewakili keanekaragaman biota laut di Indonesia?

157 responses



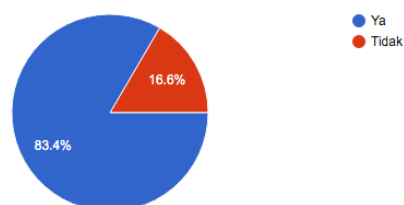
Jika desain motif diatas diaplikasikan menjadi sebuah fesyen, menurut anda apa yang lebih cocok?

157 responses



Jika diaplikasikan menjadi salah satu yang anda pilih, apakah anda ingin memakai?

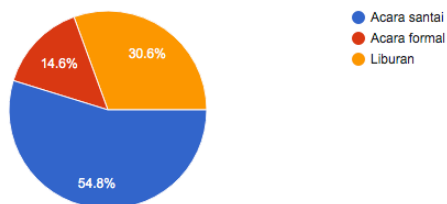
157 responses



Dimanakah menurut anda tempat yang cocok untuk memakai produk dengan desain motif ini?



157 responses



Gambar 6.15 hasil kuesioner Blacktip Reef Shark
Sumber: Linazata, 2020

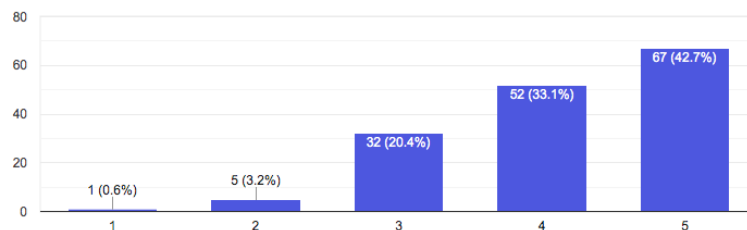
Motif Green Sea Turtle

Balinese Green Sea Turtle

Apakah anda menyukai desain motif diatas?



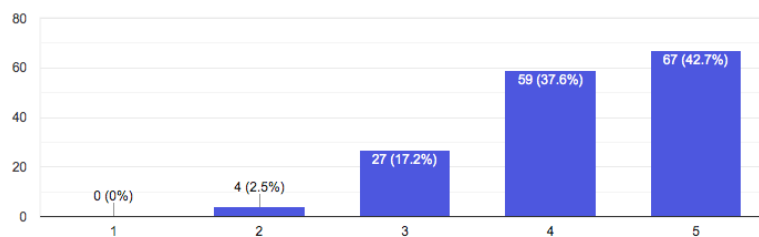
157 responses



Apakah desain motif ini mewakili keanekaragaman biota laut di Indonesia?

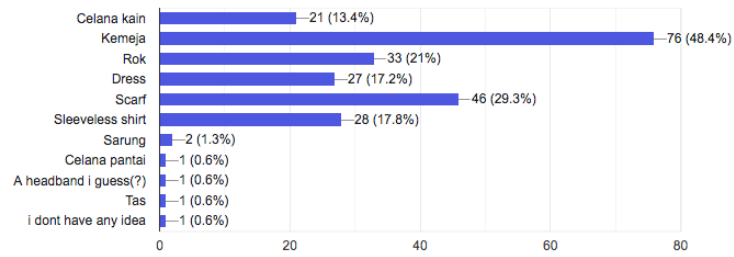


157 responses



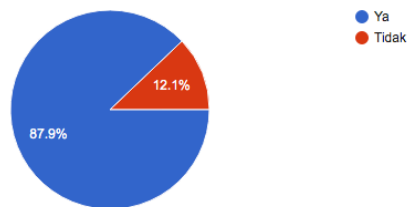
Jika desain motif diatas diaplikasikan menjadi sebuah fesyen, menurut anda apa yang lebih cocok?

157 responses



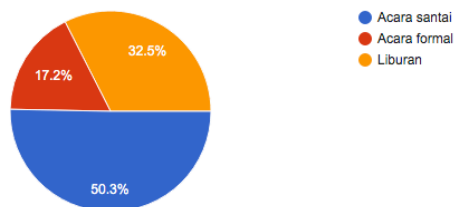
Jika diaplikasikan menjadi salah satu yang anda pilih, apakah anda ingin memakai?

157 responses



Dimanakah menurut anda tempat yang cocok untuk memakai produk dengan desain motif ini?

157 responses



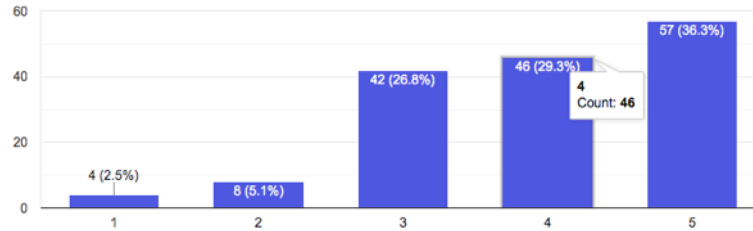
Gambar 6.16 hasil kuesioner Green Sea turtle
Sumber: Linazata, 2020

Motif Minahasa Moray Zebra Eel

Minahasa Moray Zebra Eel

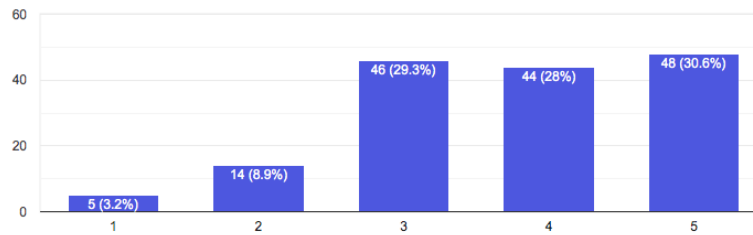
Apakah anda menyukai desain motif diatas?

157 responses



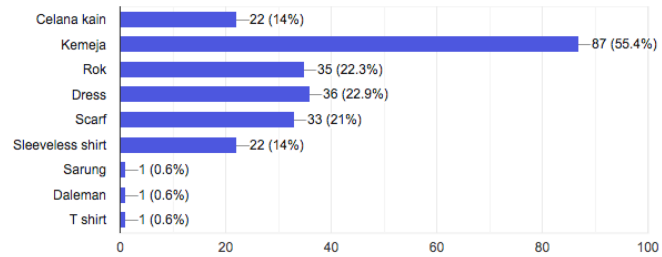
Apakah desain motif ini mewakili keanekaragaman biota laut di Indonesia?

157 responses



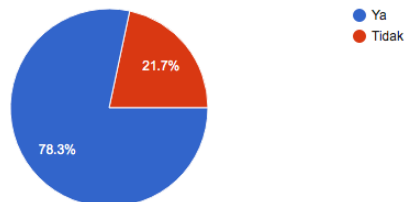
Jika desain motif diatas diaplikasikan menjadi sebuah fesyen, menurut anda apa yang lebih cocok?

157 responses



Jika diaplikasikan menjadi salah satu yang anda pilih, apakah anda ingin memakai?

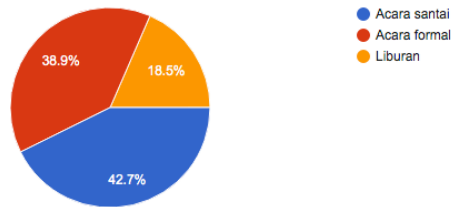
157 responses



Dimanakah menurut anda tempat yang cocok untuk memakai produk dengan desain motif ini?



157 responses



Gambar 6.17 hasil kuesioner Minahasa moray zebra eel
Sumber: Linazata, 2020

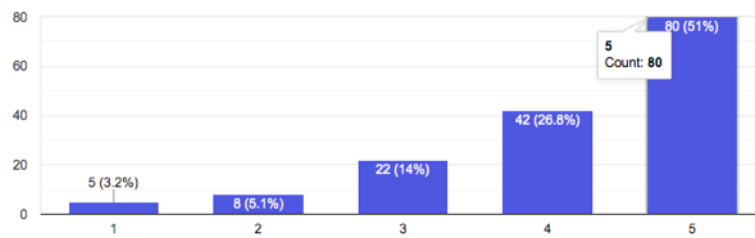
Motif Wonderful Corals

Wonderful Indonesian Corals

Apakah anda menyukai desain motif diatas?

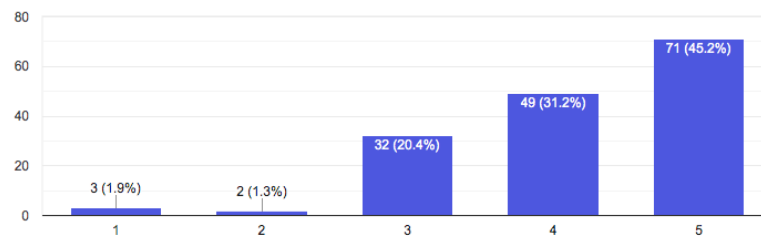


157 responses



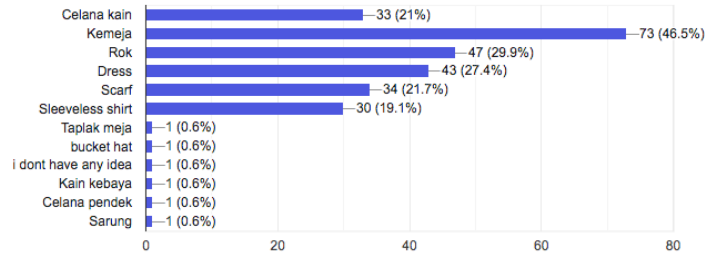
Apakah desain motif ini mewakili keanekaragaman biota laut di Indonesia?

157 responses



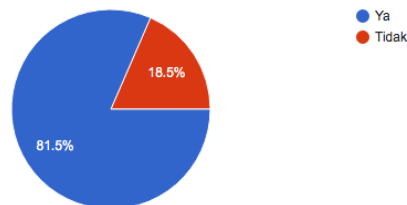
Jika desain motif diatas diaplikasikan menjadi sebuah fesyen, menurut anda apa yang lebih cocok?

157 responses



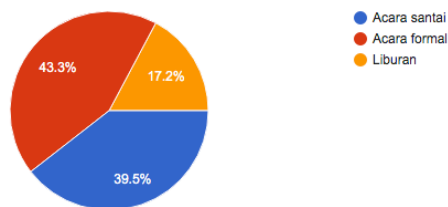
Jika diaplikasikan menjadi salah satu yang anda pilih, apakah anda ingin memakai?

157 responses



Dimanakah menurut anda tempat yang cocok untuk memakai produk dengan desain motif ini?

157 responses



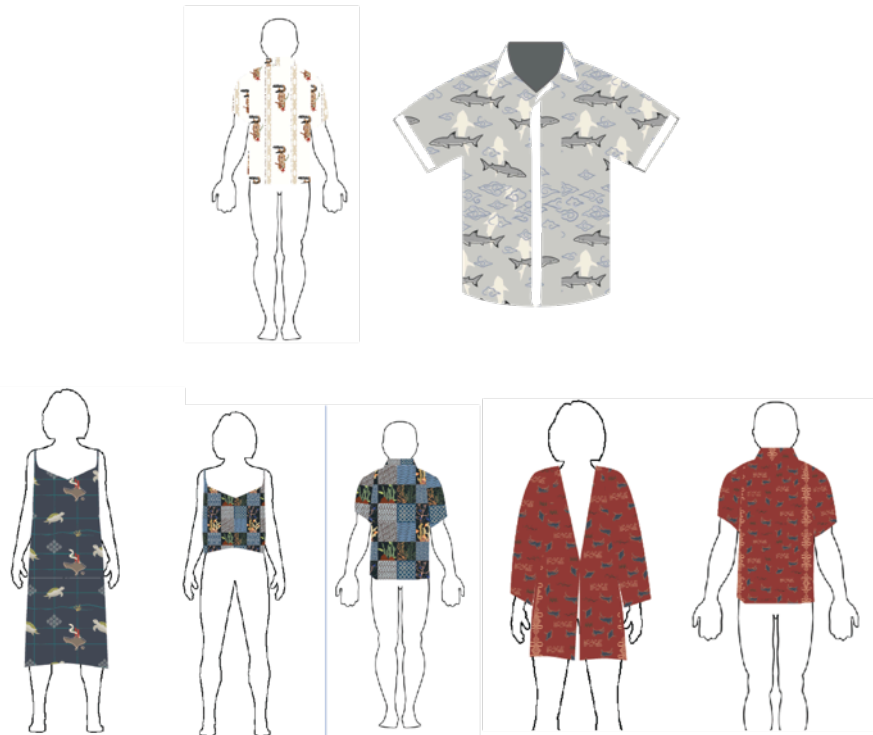
Gambar 6.18 hasil kuesioner *Wonderful Indonesian corals*
 Sumber: Linazata, 2020

Dari hasil kuesioner, dapat dilihat bahwa target market lebih menyukai motif *Wonderful Indonesian Corals* yang memiliki beragam warna. Serta pada motif ini juga memiliki ciri khas Indonesia lebih unggul dibandingkan dengan motif yang lain.

6.3 Contoh pengaplikasian desain pada fesyen

Tahap terakhir pada perancangan desain motif tekstil bertema keanekaragaman biota laut di Indonesia adalah membuat gambaran atau contoh pengaplikasian motif pada

bentuk fesyen. Menurut hasil kuesioner yang telah dijawab oleh 157 responden, motif tekstil yang telah dibuat banyak yang memilih untuk dijadikan kemeja. Jadi untuk gambaran sesuai dengan selera target pasar, dibuat beberapa contoh pengaplikasian lima (5) motif yang telah dibuat.



*Gambar 6.22 Contoh pengaplikasian motif
Linazata, 2020*

BAB VII

KESIMPULAN DAN SARAN

7.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang dilakukan pada penelitian perancangan ini, didapatkan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Biota laut menjadi salah satu objek yang berpengaruh dalam keindahan dan kekayaan lingkungan hidup di Indonesia
2. Desain motif tekstil menjadi media yang memiliki pengaruh untuk memperkenalkan keanekaragaman biota laut di Indonesia.
3. Mengeksplorasi motif biota laut dengan batik Indonesia menjadi unsur desain fesyen yang inovatif.
4. Menerapkan motif biota laut dalam media fesyen, karena media fesyen termasuk yang paling cepat menyentuh pasar sesuai dengan keinginan konsumen.
5. Menciptakan motif tekstil sebagai identitas utama bertemakan biota laut Indonesia

7.1 Saran

Guna menunjang perancangan menjadi yang lebih baik, penulis melakukan diskusi bersama dengan ahli desain fesyen bernama Puteri Pagusai. Berikut isi diskusi tersebut:

1. Desain motif sangat berpengaruh dengan desain fesyen karena untuk mendesain fesyen harus diketahui dulu motifnya seperti apa.
2. Desain motif bertema keanekaragaman biota laut bisa menjadi suatu tren masa kini karena selain negara Indonesia adalah negara maritim, motif bergambar hewan seperti hewan mamalia pun sangat tren saat ini.
3. Jangan terlalu banyak mencantumkan biota laut yang mungkin khalayak belum banyak yang tahu, bisa di campur dengan ikan umum. Dengan begitu target konsumen lebih mudah mengenali bahwa yang digambar adalah biota laut.

4. Pemilihan warna dan gaya gambar sangat berpengaruh dengan desain fesyen, tentukan gaya fesyen apa yang ingin dibuat. Contohnya gaya fesyen *Gothic* cenderung menggunakan warna gelap.
5. Perlu memperhatikan trend motif pada fesyen saat ini. Jika motif yang telah dibuat belum memasuki kriteria trend tahun ini, dapat dipasarkan tahun depan.

DAFTAR PUSTAKA

10 jenis terumbu karang di Indonesia (2016, November 9) Diakses pada tanggal 22 Februari 2018, dari <https://ilmugeografi.com/biogeografi/jenis-jenis-terumbu-karang>

Direktorat Konservasi dan Keanekaragaman Hayati Laut, 2017: “Status Keanekaragaman Hayati Biota Perairan Prioritas”. Jakarta

Pratiwi, R. (1993). *Beberapa Catatan Mengenai Kehidupan Udang Pistol. OSEANA: Vol. XVIII, No. 2: 77-85.*

Lilley, G.R. (1999). *Buku Panduan Pendidikan Konservasi. Terumbu Karang Indonesia.*

Romimohtarto, K. dan Juwana, S. (1999). *Biologi Laut. Ilmu Pengetahuan Tentang Biota Laut. Pusat Penelitian dan Pengembangan Oseanologi-LIPI.*

Widagdo, Drs., Dipl. Inn. Arch. (1997). *Sekilas Tentang Tekstil Indonesia, Makalah Seminar Desain Tekstil Indonesia 2000 : Tantangan dan Peluang Pendidikan, Profesi, Apresiasi.*

Ahira, Anne. (2014, Februari 9). *Kekayaan Biota Laut*. Diakses pada tanggal 10 Maret 2018, dari <http://www.anneahira.com/biota-laut.htm>

Kawamura, Yuniya. (2004). *Fashion-ology : An Introduction to Fashion Studies*. Oxford, New York : Berg Publishers.

Industri kreatif (2017) Diakses pada tanggal 11 Maret 2018, dari <http://agribisnis.co.id/industri-kreatif/>

Hakim, L. (2013, Maret 17). *Fauna Cnidaria, Molusca, dan Arthropoda*. Diakses pada tanggal 10 Maret 2018, dari <http://belajarjadiarkeolog.blogspot.com/2013/03/fauna-moluska-dan-1-arthropoda.html>

Ujie, Hitoshi. (2006). *Digital Printing of Textiles*. Cambridge, England: Woodhead

Kight, Kimberly. (2011). *A Field Guide to Fabric Design: Design, Print & Sell Your Own Fabric; Traditional & Digital Techniques For Quilting, Home Dec& Apparel*. Lafayette, California: Stash Book.

Fitrihana, Noor. (2008). *Busana Sebagai Media Penerapan Teknologi*.

Nuha, Ulin. (2019). *4 Teori Warna Menurut para Ahlinya*. Diakses pada tanggal 16 Agustus 2019, dari <https://elnuha.net/teori-warna/>

Hico. (2016). *10 Arti Warna dalam Psikologi Warna, Terpopuler Menurut para Ahli*. Diakses pada tanggal 16 Agustus 2019, dari <https://goodminds.id/arti-warna/>

Purwakusuma, Wahyu. (2012). *Membangkitkan Warna Ikan*. Diakses 6 September 2019, dari <http://o-fish.com/Spesies/warna.php>

Adivi, Maya. (2019). *Spring/ Summer 2020 Print Trends*. Diakses 19 Januari 2020, dari <https://glowsly.com/spring-summer-print-trends/>

Andiza, H. Putri. (2019). Trend Fashion Hijab Terbaru dari Jakarta Fashion Week 2020. Diakses 19 Januari 2020, dari <https://www.popbela.com/fashion/style-trends/hafidhza-putri-andiza/trend-fashion-hijab-di-jakarta-fashion-week-2020/full>

LAMPIRAN

Lampiran 7.1 Pertanyaan Kuesioner *Post Test*

Jenis Kelamin *

- Perempuan
- Laki-laki

Usia *

- 10-15 th
- 16-20 th
- 21-25 th
- 26-30 th
- 31 keatas

Pendapatan perbulan *

- kurang dari Rp 1.000.000
- Rp 1.000.000 - 2.000.000
- Rp 2.000.000 - 3.000.000
- Rp 3.000.000 - 4.000.000
- Rp 4.000.000 - 5.000.000
- lebih dari Rp 5.000.000

Manta and Waves



Desain motif berjudul Manta and Waves adalah desain motif yang menceritakan tentang ikan pari manta yang bermain bersama ombak laut. Bentuk ombak yang digambarkan pada desain motif ini beragam bentuknya yang memiliki arti berbeda-beda sesuai dengan waktu dan tempat. Dengan menggunakan akses batik khas Nusa Tenggara Timur yang memiliki arti habitat Ikan pari Manta yang berada di tengah dan timur Indonesia.

Image title



Apakah anda menyukai desain motif diatas? *

1 2 3 4 5

Sangat tidak suka Sangat suka

Apakah desain motif ini mewakili keanekaragaman biota laut di Indonesia? *

1 2 3 4 5

Sangat tidak mewakili Sangat mewakili

Jika desain motif diatas diaplikasikan menjadi sebuah fesyen, menurut anda apa yang lebih cocok? *

- Celana kain
- Kemeja
- Rok
- Dress
- Scarf
- Sleeveless shirt
- Other...

Jika diaplikasikan menjadi salah satu yang anda pilih, apakah anda ingin memakai? *

- Ya
- Tidak

Dimanakah menurut anda tempat yang cocok untuk memakai produk dengan desain motif ini? *

- Acara santai
- Acara formal
- Liburan

Blacktip Reef Shark

Desain motif ini menceritakan ikan hiu jenis blacktip yang banyak ditemukan di perairan pulau Jawa. Oleh karena itu digabungkan dengan batik Cirebon yang khas

Image title



Apakah anda menyukai desain motif diatas? *

1 2 3 4 5

Sangat tidak suka Sangat suka

...

Apakah desain motif ini mewakili keanekaragaman biota laut di Indonesia? *

1 2 3 4 5

Sangat tidak mewakili Sangat mewakili

Jika desain motif diatas diaplikasikan menjadi sebuah fesyen, menurut anda apa yang lebih cocok? *

- Celana kain
- Kemeja
- Rok
- Dress
- Scarf
- Sleeveless shirt
- Other...

Jika diaplikasikan menjadi salah satu yang anda pilih, apakah anda ingin memakai? *

- Ya
- Tidak

...

Dimanakah menurut anda tempat yang cocok untuk memakai produk dengan desain motif ini? *

- Acara santai
- Acara formal
- Liburan

Balinese Green Sea Turtle



Desain motif yang menceritakan penyu hijau dan belut pelangi yang dapat ditemukan di daerah perairan pulau Bali

Image title



Apakah anda menyukai desain motif diatas? *

1 2 3 4 5

Sangat tidak suka Sangat suka

Apakah desain motif ini mewakili keanekaragaman biota laut di Indonesia? *

1 2 3 4 5

Sangat tidak mewakili Sangat mewakili

...
Jika desain motif diatas diaplikasikan menjadi sebuah fesyen, menurut anda apa yang lebih cocok? *

- Celana kain
- Kemeja
- Rok
- Dress
- Scarf
- Sleeveless shirt
- Other...

Jika diaplikasikan menjadi salah satu yang anda pilih, apakah anda ingin memakainya? *

- Ya
- Tidak

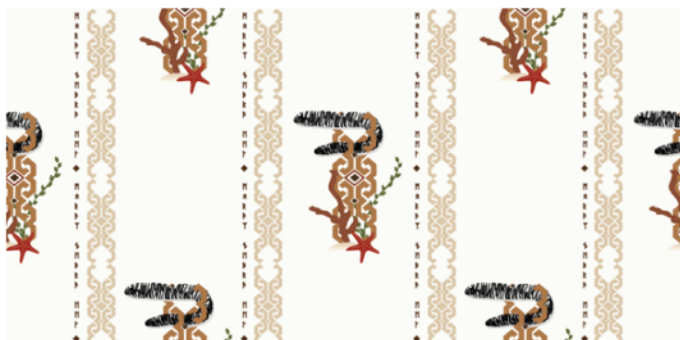
...
Dimanakah menurut anda tempat yang cocok untuk memakai produk dengan desain motif ini? *

- Acara santai
- Acara formal
- Liburan

Minahasa Moray Zebra Eel

Desain motif ini menceritakan tentang belut moray zebra yang sering ditemukan di daerah perairan pulau Sulawesi Indonesia

Image title



Apakah anda menyukai desain motif diatas? *

1 2 3 4 5

Sangat tidak suka Sangat suka

Apakah desain motif ini mewakili keanekaragaman biota laut di Indonesia? *

1 2 3 4 5

Sangat tidak mewakili Sangat mewakili

Jika desain motif diatas diaplikasikan menjadi sebuah fesyen, menurut anda apa yang lebih cocok? *

- Celana kain
- Kemeja
- Rok
- Dress
- Scarf
- Sleeveless shirt
- Other...

Jika diaplikasikan menjadi salah satu yang anda pilih, apakah anda ingin memakai? *

- Ya
- Tidak

Dimanakah menurut anda tempat yang cocok untuk memakai produk dengan desain motif ini? *

- Acara santai
- Acara formal
- Liburan

Wonderful Indonesian Corals



Desain motif ini menceritakan tentang keanekaragaman terumbu karang di Indonesia, dengan menggabungkan batik kawung dan parang yang memiliki makna penting

Image title



Apakah anda menyukai desain motif diatas? *

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak suka	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat suka

Apakah desain motif ini mewakili keanekaragaman biota laut di Indonesia? *

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak mewakili	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat mewakili

Jika desain motif diatas diaplikasikan menjadi sebuah fesyen, menurut anda apa yang lebih cocok? *

- Celana kain
- Kemeja
- Rok
- Dress
- Scarf
- Sleeveless shirt
- Other...

Jika diaplikasikan menjadi salah satu yang anda pilih, apakah anda ingin memakai? *

- Ya
- Tidak

Dimanakah menurut anda tempat yang cocok untuk memakai produk dengan desain motif ini? *

- Acara santai
- Acara formal
- Liburan

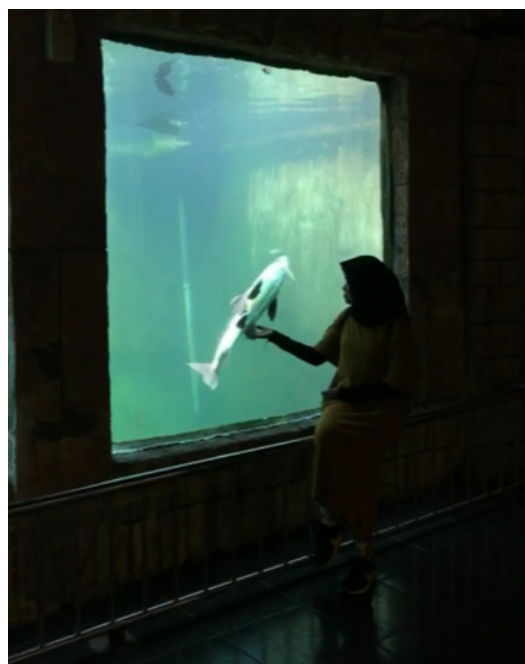
TERIMAKASIH SUDAH MENJAWAB KUESIONER INI <3

I LOVE YOU ALL!

Lampiran 7.2 Suasana observasi lapangan



Suasana observasi di Nusa Penida, Bali



Suasana observasi di Jawa Timur Park 2 Batu, Malang

Lampiran 7.3 Diskusi dengan desainer fesyen

1. menurut anda, apa yang disebut dengan desain fesyen?
2. Menurut anda, apa yang disebut dengan desain motif?
3. Apakah desain motif sangat berpengaruh dengan desain fesyen?
4. Bagaimana menurut anda jika desain motif bertema keanekaragaman biota laut ini dijadikan suatu tren fesyen masa kini?
5. Biota laut apa saja yang perlu dicantumkan dalam desain agar menarik target konsumen?
6. Apakah pemilihan warna sangat berpengaruh dalam desain fesyen?
7. Apakah pemilihan gaya gambar sangat berpengaruh dalam desain fesyen?
8. Menurut anda dari desain yang telah saya buat apakah ada kekurangan? Dan desain fesyen apa yang cocok untuk desain saya?



BIODATA PENULIS



Lina Zata Amani lahir di Surabaya pada tanggal 25 Januari 1995. Penulis yang biasa dipanggil Lina atau Zatac ini merupakan anak ketiga dari pasangan Saiful Anwar dan Lily Pudjiastuti. Penulis telah menempuh pendidikan di SD Luqman Al-hakim Surabaya, lalu lanjut ke SMP Luqman Al-hakim Surabaya. Dan mengikuti program IPS di SMA Muhammadiyah 2 Surabaya. Setelah lulus SMA penulis melanjutkan jenjang Strata 1 di jurusan Desain Produk Industri bidang studi Desain Komunikasi Visual (DKV), Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) pada tahun 2013 melalui UMDESAIN (Ujian Masuk Desain). Selama

menjadi mahasiswa penulis aktif mengikuti acara yang diselenggarakan oleh jurusan. Penulis juga mengikuti beberapa komunitas mobil di Surabaya seperti Semanggi Rally Team dan #gakudahudah. Penulis mempunyai hobi bernyanyi, bermain musik, menggambar dan *travelling*. Selama perkuliahan, penulis bekerja sebagai Makeup Artist dengan nama bisnis “*Makeupby.lynx*” dan kerap mengerjakan proyek *freelance* di bidang desain digital.

Untuk berdiskusi lebih lanjut mengenai tugas akhir, hubungi penulis melalui:

Email : linazata@yahoo.com
Instagram : [@linazata](https://www.instagram.com/linazata)
No. Hp : 081216195091