

## EKSPLORASI DIGITAL PRINTING MOTIF WAYANG SEBAGAI HIASAN PADA BUSANA PESTA

Vina Andayani<sup>1</sup>, Mila Karmila<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan Tata Busana, Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan  
Universitas Pendidikan Indonesia  
E-mail : vinaandayani@upi.edu

### ABSTRAK

Wayang merupakan warisan bangsa Indonesia yang sudah ada sejak lama dan masih menjadi kebudayaan hingga saat ini. Wayang direpresentasikan menjadi berbagai macam bentuk seperti wayang orang, wayang kulit, wayang golek, dan masih banyak lagi. Namun sejak masuknya budaya modern, eksistensi wayang mulai pudar dari kalangan milenial dan tergerus arus globalisasi. Hal ini dikarenakan Perwujudan perwayangan di Indonesia terbatas salah satunya pada pertunjukan panggung. Untuk itu diperlukan sebuah inovasi yang mampu memperlihatkan perwayangan Indonesia dapat beradaptasi dengan jaman. Dalam penelitian ini, motif wayang akan diadaptasikan sebagai hiasan pada busana pesta dengan menggunakan teknik *digital printing*. Metode yang digunakan adalah Project Based Learning yang didukung dengan studi literatur dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini berupa produk busana pesta dengan motif wayang menggunakan teknik *digital printing*.

**Kata kunci:** digital printing, busana pesta, wayang

### ABSTRACT

*Exploration of digital printing puppet motifs as decoration of party clothes. Wayang is a legacy of the Indonesian nation that has existed for a long time and is still a culture today. Wayang is represented in various forms such as wayang orang, shadow puppet, puppet show, and many more. However, since the entry of modern culture, the existence of wayang has started to fade from millennial circles and has been eroded by globalization. This is because the manifestation of puppetry in Indonesia is limited, one of which is in stage shows. For that we need an innovation that is able to show Indonesian puppetry can adapt to the times. In this research, the puppet motif will be adapted as decoration on party clothes using digital printing techniques. The method used is Project Based Learning which is supported by literature and documentation studies. The results of this study were party clothing products with puppet motifs using digital printing techniques.*

**Keywords:** digital printing, party dress, wayang

## 1. Pendahuluan

Kebudayaan merupakan keseluruhan perilaku yang dipelajari sekelompok orang secara umum untuk menerangkan tradisi kehidupan yang diwariskan oleh generasi ke generasi lain (Limelta & Paramita, 2020). Sebagai tradisi yang diwariskan oleh generasi ke generasi, nilai dari budaya akan tetap ada dan tertanam makna yang terkandung di dalamnya. Dengan berkembangnya jaman teknologi dan masuknya kebudayaan barat, nilai dari kebudayaan sendiri telah memudar seiring dengan berjalannya waktu. Bila diperhatikan, hanya beberapa kebudayaan sendiri yang telah diakui dunia ataupun umum didengar di masyarakat umum yang masih melekat dengan masyarakat, sebagai contohnya adalah wayang.

Wayang adalah kesenian asli Indonesia yang berasal dari daerah Jawa. Sunarto (dalam Limelta & Paramita, 2020) menyebutkan bahwa asal mula timbulnya wayang berasal dari pemujaan masyarakat kepada roh leluhur yang disebut hyang. Sebagai bentuk penghormatan dan meminta perlindungan, masyarakat melakukan pertunjukan yang menjadi tradisi di masyarakat Jawa hingga sekarang. Karena keunikannya, wayang diakui oleh UNESCO dan menjadi karya agung dunia warisan dunia pada tahun 2003. Cerita wayang selalu membawa makna dan pesan yang tersirat didalam setiap alur cerita dan penokohnya. Contohnya tokoh pewayangan semar yang merupakan simbolisasi dari kasumparnaan hidup, dalam falsafah Jawa disebut Manunggaling kawula-Gusti (Febriyanto & Kahija, 2014). Perwayangan di Indonesia kurang mampu bersaing dengan budaya luar. Untuk itu diperlukan sebuah inovasi yang mampu beradaptasi dengan jaman. Oleh karena itu, motif wayang akan diadaptasikan sebagai hiasan pada busana pesta dalam bentuk desain pattern.

Perwujudan perwayangan di Indonesia sendiri terbatas pada pertunjukan wayang baik kulit, golek maupun wayang orang, beberapa juga dijadikan sebagai motif batik. Namun bila kita tetap terpaku pada hal tersebut, lama-kelamaan perwayangan di Indonesia tidak akan mampu bersaing dengan

budaya barat yang semakin lama semakin disenangi kaum milenial. Untuk itu diperlukan sebuah inovasi yang mampu memperlihatkan perwayangan Indonesia dapat beradaptasi dengan jaman. Dalam hal ini, motif wayang akan diadaptasikan sebagai hiasan pada busana pesta.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti memfokuskan penelitian terhadap eksplorasi motif wayang sebagai hiasan pada busana pesta. Pembuatan desain eksplorasi serta penerapannya pada busana pesta akan dijelaskan lebih lanjut dalam penelitian ini.

## 2. Metode Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode Project Based Learning dan didukung dengan studi literatur dan dokumentasi. Project Based Learning (PBL) adalah metode pengajaran di mana siswa belajar dengan secara aktif terlibat dalam proyek-proyek dunia nyata dan bermakna secara pribadi (pblworks.org, 2021). Dengan metode PBL, penelitian ini dapat memecahkan masalah sekaligus menciptakan produk akhir berupa busana pesta dengan eksplorasi motif wayang.



Gambar 1. Moodboard Desain  
(Sumber : Google)



Gambar 2. Moodboard Motif  
(Sumber : Google)



Gambar 3. Bagan Proses Pembuatan Busana  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 4. Desain Adaptasi Wayang Srikandi  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

### 3. Pembahasan

Tema rancangan yang diangkat yaitu Eksplorasi Digital Printing Motif Wayang Sebagai Hiasan Pada Busana Pesta. Memadukan motif wayang karakter Dewi Wara Srikandi dan dicetak menggunakan teknik digital printing yang sebelumnya telah dibuat sebagai desain dalam aplikasi desain grafis Photoshop. Sebagai sumber ide, penulis mengangkat motif wayang dengan karakter Dewi Wara Srikandi yaitu berwatak bersemangat, pemberani, memiliki tekad yang kuat, dan percaya diri. Tujuannya agar para wanita yang memakai gaun khususnya remaja dapat menarik hal positif dari yang akan di jabarkan seperti karakter dan sifat baik dari Srikandi yang dapat di teladani. Di tuangkan dalam motif kain printing yang tercipta pada busana pesta.

#### Proses Pembuatan Busana

Proses pembuatan busana dapat dilihat pada bagan proses pembuatan busana yang diperlihatkan oleh Gambar 3. Langkah pertama adalah merancang motif. Desain motif dengan proses adaptasi tokoh wayang tradisional, Srikandi, dimodifikasi dan di terapkan beberapa motif dan warna dengan format yang modern (Gambar 4). Namun elemen - elemen tradisional dan citra wayang Srikandi masih tetap sangat dikenali. Proses adaptasi juga diterapkan pada desain wayang tradisional, dimodifikasi dan diterapkan beberapa warna dengan format yang modern. Namun elemen elemen tradisional dan citra wayang masih tetap sangat dikenali (Gambar 5).

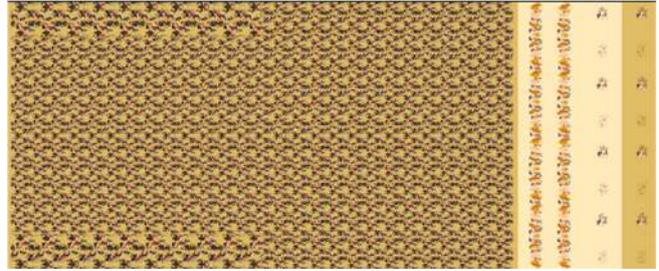


Gambar 5. Desain Adaptasi Wayang Tradisional  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Langkah kedua adalah me-layout motif tersebut. Layout desain menggunakan motif *seamless*/serak yaitu motif desain yang memiliki pola apabila disusun akan membentuk sebuah gambar berulang, maka tidak akan terlihat terpotong jika pola di repeat. Penempatan motif dapat menghadap ke satu arah, dua arah atau ke semua arah (Gambar 6). Pewarnaan latar menggunakan teori warna analogus dengan menerapkan tiga warna bersebelahan sedangkan untuk pewarnaan motif menggunakan teori warna complementary dengan menerapkan warna yang berlawanan seperti diperlihatkan pada Gambar 7. Selanjutnya adalah merancang busananya (Gambar 8). Proses yang terakhir adalah proses printing. Proses printing menggunakan kain yang memiliki bahan polyester yang lebih tinggi dapat menyerap zat warna lebih baik. Jenis kain yang digunakan adalah kain *satin armany* dengan mesin printing jenis Mimaki ts3000, seperti diperlihatkan pada Gambar 9. Sedangkan hasil printingnya dapat dilihat pada Gambar 10. Hasil digital printing pada kain yang sudah diaplikasikan pada desain busananya ditampilkan dalam Gambar 11. .



Gambar 6. Layout Desain  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 7. Latar Warna Complementary Layout Desain  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 8. Desain Busana Pesta  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 9. Mesin Print Mimaki Ts3000  
(Sumber : Google)



Gambar 10. Hasil Printing Layout Desain  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 11. Produk Busana Tampak Samping, Belakang dan Depan

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

### Analisis Busana

Analisis busana terdiri dari analisis model busana, analisis material, analisis milineris, dan analisis kesempatan. Analisis model busana dilakukan dengan cara memperhatikan bagian bagian busana secara keseluruhan,. Secara keseluruhan busana pesta ini memiliki garis luar atau siluet ballgown yaitu busana dengan bagian rok yang bervolume penuh dan pinggang yang ramping, busana dengan siluet ini akan tetap terlihat mewah walaupun dengan desain dan detail sederhana. Warna utama dari busana ini adalah warna gold atau kuning emas dan kuning muda memiliki teori warna analogus dengan yaitu 3 warna bersebelahan. Warna gold dipilih karena memiliki kesan mewah sangat cocok dalam pengaplikasian busana pesta. Kemudian warna pada motif wayang menggunakan Teori warna complementary dengan menerapkan warna yang berlawanan diantaranya ada warna merah, biru, kuning, jingga, hijau tua, dan gold. Pada busana Irama yang tercipta pada busana yaitu pada bentuk lengan dan rok bagian bawah, Keserasian bahan dan warna dalam busana menciptakan kesatuan. Keunikan produk ini menggunakan motif wayang srikandi yang dijadikan hiasan busana sehingga pemakainya akan tampil elegan dengan nuansa nusantara. Selanjutnya adalah analisis material. Bahan utama adalah bahan yang dapat dilakukan proses printing, yaitu memiliki sifat polyester. Material bahan yang digunakan pada pembuatan busana pesta ini adalah *satin armany*. Yang ketiga adalah analisis millineris. Milineris yang digunakan pada busana pesta sore ini adalah masker

dengan motif wayang dengan milineris. Dan yang terakhir adalah analisis kesempatan. Busana tersebut digunakan untuk kesempatan pesta malam, hiasan pada dada, rok dengan lipit, dengan bahan berkualitas tinggi dan warna mencolok, emas dan kuning muda dengan motif gelap. Demikian busana ini cocok digunakan untuk jenis busana pesta malam

### 4. Kesimpulan

Wayang adalah kesenian asli Indonesia yang berasal dari daerah Jawa. Karena keunikannya, wayang diakui oleh UNESCO dan menjadi karya agung dunia warisan dunia pada tahun 2003. Perwayangan di Indonesia kurang mampu bersaing dengan budaya luar yang semakin lama semakin disenangi kaum milenial. Untuk itu diperlukan sebuah inovasi yang mampu beradaptasi dengan jaman. Oleh karena itu, motif wayang akan diadaptasikan sebagai hiasan pada busana pesta dalam bentuk desain pattern.

Adaptasi motif wayang sebagai hiasan pada busana pesta dalam bentuk desain pattern diharapkan dapat meningkatkan nilai perwayangan di Indonesia dan mencegah luntarnya budaya perwayangan dikalangan milenial. Dengan demikian perwayangan di Indonesia dapat diwariskan dan dilestarikan kepada generasi selanjutnya.

### Daftar Pustaka

- Adiwibowo, N. (2014). *Mengenal Sosok Wara Srikandi Dalam Pewayangan*. Retrieved April 11, 2021, from <http://nuradiwibowo02.blogspot.com/2014/02/mengenal-sosok-wara-srikandi-dalam.html>
- Amzy, N., & Miranti, D. (2018). Analisis Karakter Tokoh Wayang Srikandi dalam Lakon Perang Bahratayuda sebagai Pembelajaran Karakter untuk Remaja. *Visual Heritage Jurnal Kreasi Seni dan Budaya* 1(01), 20-24.
- Angelina, O. C., & Panggabean, R. (2012). Eksplorasi Dan Aplikasi Ragam Hias Batak dengan Teknik Digital Printing. *Craft Vol 1, No 1*, 1 - 10.
- Febriyanto, H., & Kahija, Y. F. (2014). Makna Spiritualitas Tokoh Wayang Semar Bagi

- Dalang: Sebuah Interpretative Phenomenological Analysis. *Jurnal EMPATI Vol 3, No 3 Agustus*, 1 - 10.
- Gambar Wayang. (2019). *Gambar Wayang Arjuna dan Srikandi Hitam Putih*. Retrieved April 11, 2021, from <https://gambar-wayang.blogspot.com/2019/08/gambar-wayang-arjuna-dan-srikandi-hitam.html>
- Limelta, A., & Paramita, S. (2020). Makna Wayang Golek si Cepot pada Masyarakat Sunda Milenial dan Generasi Z. *Koneksi Vol. 4, No. 1, Maret*, Hal 22-28.
- ms.pngtree.com. (n.d.). *Ilustrasi Matahari Terbenam Wayang*. Retrieved from [https://ms.pngtree.com/freebackground/wayang-sunset-illustration\\_1202854.html](https://ms.pngtree.com/freebackground/wayang-sunset-illustration_1202854.html)
- Pagelaran Wayang Kulit "Wahyu Gada Inten"*. (2014). Retrieved April 11, 2021, from <https://jogya.com/pagelaran-wayang-kulit-wahyu-gada-inten/>
- Taryati, A., & Puspitasari, F. (2018). Eksplorasi Jamur Ganoderma Applanatum dengan Hiasan Ruffle Pada Busana Pesta Sore. *Fashion Perspektif, Vol. IX, No.1, April*, 96 - 108.
- Valentina, C., & Z., B. (2013). Eksplorasi Ragam Hias dengan Teknik Digital Print dan Pleat Pada Gaun Malam Wanita, Inspirasi Dari Citra Hutan Tropis Kalimantan, Indonesia. *Jurnal Tingkat Sarjana Senirupa dan Desain No.1*, 1 - 8.
- vecteezy.com. (n.d.). *Wayang Vector*. Retrieved from <https://www.vecteezy.com/vector-art/124010-wayang-vector/editor>