

Perancangan Motif Tekstil dengan Mengolah Karya Lukis Anak *Down Syndrome*

Ajeng Annisa Fadhilah^{1*}, Setyawan²

^{1,2} Program Studi Kriya Tekstil, FSRD, Universitas Sebelas Maret, Surakarta

Abstract

The motif-designing was made collaboratively with Dwi Andini Ma'ruf (23 year-old), a student who experienced mosaic down syndrome 15%. His painting became a source of textile design which based on characters in the form of sloppy lines and imperfect shapes. The designing-process uses a design approach that goes through three main processes, namely; exploration, termination and extraction processes. By using this approach, the researcher explores information related to down syndrome, plans the designing-activity related to the concept as a whole, and analyzes the design that has been made to draw conclusions and solve existing problems.

The result of the designing process is textile motifs that reprocess the painting of a down syndrome person's painting as an initial idea by maintaining a composition in accordance with the character of the subject and is interpreted through a simple design using the screen printing technique for ready-to-wear clothing. The line emphasis and color selection are displayed in full to accentuate the uniqueness of the subject's perspective.

Keywords

textile motif, down syndrome painting, screen printing

Ajeng Annisa Fadhilah

Email : ajengannisa82@gmail.com

Address : Program Studi Kriya Tekstil, FSRD, Universitas Sebelas Maret, Surakarta

Perancangan Motif Tekstil dengan Mengolah Karya Lukis Anak *Down Syndrome*

Ajeng Annisa Fadhilah, Setyawan

PENDAHULUAN

“Perancangan Motif Tekstil dengan Mengolah Karya Lukis Anak *Down Syndrome*” adalah perancangan tekstil yang mengkolaborasikan karya lukisan anak *down syndrome* dengan desain tekstil. Kolaborasi ini menggunakan karya lukisan anak *down syndrome* yang dijadikan ide awal perancangan motif tekstil. Figur-figur gambar dari lukisan anak *down syndrome* diolah ulang dengan mengatur komposisi, mengarahkan pemilihan warna, dan mengatur besar kecilnya gambar yang itu semua disesuaikan dengan karakter subjek *down syndrome*.

Penggunaan karya lukisan anak *down syndrome* visual ini berkolaborasi dengan subjek Dwi Andini Ma’ruf (23 tahun) yang mengalami retardasi mental *down syndrome* mozaik 15% gejala mikrosefal [1]. *Down syndrome* ini mengakibatkan kemampuan motoriknya lemah sehingga gambar yang dihasilkan berupa objek dengan gaya anak-anak dan menggunakan warna cerah sesuai dengan usia mentalnya yakni 6-7 tahun.

Perancangan ini sengaja berkolaborasi dengan anak *down syndrome* karena gambar yang dibuat memiliki karakter khas berupa garis-garis yang tidak rapi dan memiliki bentuk yang tidak sempurna sehingga dapat menghasilkan desain tekstil yang unik dan berbeda. Menampilkan karya lukisan anak *down syndrome* dalam tekstil akan menunjukkan perbedaan representasi visual *down syndrome* yang biasanya dianggap sebagai kelemahan. Perancangan ini disampaikan melalui media tekstil untuk dijadikan sebagai kampanye untuk kesetaraan hidup bagi *down syndrome*[2].

Kolaborasi ini juga didasarkan pada mulai berkembangnya Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) untuk melakukan kegiatan dalam seni. Aktivitas seni Anak Berkebutuhan Khusus telah menarik perhatian beberapa media massa. Mereka mulai peduli dan mewartakan aktivitas seni Anak Berkebutuhan Khusus yang mengikuti beberapa kegiatan seperti Pameran Seni “Outsider Artpreneur”, Pameran Lukisan di Stasiun Gubeng, serta Pameran Produk di Kompleks BK3S Provinsi Jawa Timur [3].

Permasalahan di atas membuka peluang untuk menciptakan produk tekstil dengan melibatkan anak *down syndrome* yang sudah menjadi permasalahan bersama. Masalah ini menjadi penting mengingat, *pertama*, desainer memiliki peran sosial untuk lebih peduli terhadap kebutuhan sosial dan menyalurkan jasanya bagi kebutuhan kaum yang termarginalkan seperti kelompok berkebutuhan khusus [4]. *Kedua*, memberikan kesempatan bagi anak *down syndrome* untuk mengekspresikan kemampuan berkarya visual dan mengenalkan karya subjek ke dalam media yang lebih populer serta dapat diterima masyarakat sebagai nilai kebaruannya.

Perancangan ini menggunakan pendekatan desain yang melewati tiga proses pokok, yakni; proses eksplorasi, terminasi, serta ekstrasi [5]. Melalui pendekatan tersebut, penulis menggali dan mendalami informasi terkait *down syndrome*, kemudian merencanakan kegiatan perancangan terkait konsep secara menyeluruh, serta menganalisis perancangan yang dibuat guna menentukan kesimpulan dan pemecahan permasalahan yang ada.

Perancangan ini akan diaplikasikan menggunakan teknik cetak saring dengan pasta *super white* dan bubuk *photopia* serta difungsikan untuk pakaian siap pakai wanita segala usia. Hal tersebut dikarenakan kegiatan kampanye tentang *down syndrome* yang dilakukan sifatnya menyeluruh dan tidak memandang usia.

ISI



Gambar 1 Dwi Andini Ma'ruf, *Bermain di Taman*, 2018, *acrylic on canvas*, 50 x 70 cm, koleksi pribadi

Konsep Perancangan

Perancangan ini mengkolaborasikan visual karya lukisan anak *down syndrome* dengan desain tekstil. Hasil visual karya lukisan anak *down syndrome* memiliki karakter khas berupa garis-garis yang tidak rapi dan memiliki bentuk yang tidak sempurna. Hal tersebut disebabkan kemampuan motoriknya yang lemah. Karya visual anak *down syndrome* yang digunakan dalam perancangan ini merupakan karya Dini yang memiliki ciri khas dalam setiap gambarnya. Objek yang dibuat lebih mengarah pada gambar anak-anak dengan warna cerah yang disebabkan oleh retardasi mentalnya, dimana usia kelahirannya menunjukkan usia 23 tahun namun mentalnya masih setara dengan anak usia 7 tahun.

Penggunaan karya lukisan anak *down syndrome* didasarkan pada adanya kesenjangan terhadap anak *down syndrome* yang semakin lama semakin memprihatinkan. Pada dasarnya, Anak Berkebutuhan Khusus sudah mulai berkembang untuk melakukan kegiatan dalam seni. Namun perbedaan sudut pandang dan representasi mereka dianggap sebagai kelemahan bagi sebagian masyarakat sehingga mereka dipandang sebelah mata dan tidak mampu menghasilkan karya-karya yang bernilai.

Mempertimbangkan poin-poin diatas, perancangan ini mengkolaborasikan visual karya lukisan anak *down syndrome* dengan karakternya yang ada untuk diaplikasikan dan dikomunikasikan melalui media tekstil untuk memperlihatkan karya dengan pesan-pesan yang ingin disampaikan serta sebagai bentuk kampanye tentang kesetaraan kehidupan anak *down syndrome*.

Secara visual, karya ini mengolah karya Dini dengan mempertahankan karakter gambarnya yang mengelompok dan saling berdekatan untuk dikomposisikan ulang dengan mempertimbangkan nilai keseimbangan dan keindahan dari sebuah desain. Garis-garis yang diaplikasikan merupakan garis yang *di-tracing* dari karya Dini, sehingga tetap dapat menyampaikan pesan sesuai karya aslinya. Warna yang digunakan mempertahankan warna yang sama dengan pemilihan Dini namun diarahkan dalam satu *tone* warna sehingga keseluruhan desainnya tetap harmoni.

Tujuan akhir dari perancangan motif ini ialah dapat mengenalkan karya lukisan anak *down syndrome* ke dalam media yang lebih populer dan diterima di masyarakat yang lebih luas. Produk harus memenuhi beberapa nilai, yakni fungsional tapi bermakna, serta berkarakter atau memiliki cirri khas yang kuat, unik, dan mempunyai relevansi dengan arus budaya kontemporer. Beberapa aspek yang diperhatikan dalam proses perancangan ini adalah sebagai berikut

1. Aspek Teknik



Gambar 2 Uji coba bubuk *photopia* tanpa dicampur dengan pasta warna (hanya pasta transparan) dengan menggunakan gambar dari lukisan berjudul *Bermain di Taman* (2019)

Teknik yang digunakan dalam perancangan adalah teknik cetak saring menggunakan pasta *super white*. Pasta ini memiliki karakter tipis pada hasil akhir pembuatannya, sehingga tetap memperlihatkan tekstur kain yang digunakan. Selain itu, penulis juga menggunakan bubuk *photopia* sebagai nilai keunikan dari teknik ini. Saat diaplikasikan keatas permukaan kain, *photopia* akan berubah warna bila terkena paparan sinar matahari.

2. Aspek Bahan

Pemilihan bahan yang sesuai dengan fungsinya juga menentukan kualitas produk tekstil. Aspek bahan pada perancangan ini mencakup jenis kain yang menunjang visual yang diciptakan, nyaman digunakan, serta sesuai dengan sasaran konsumen. *Lyco Linen* dirasa cocok dipilih menjadi bahan dasar dari pembuatan desain ini. Bahan ini memiliki karakter tekstur yang menarik, dapat menyerap warna dengan baik sehingga dapat menunjang kualitas visual yang dihasilkan, serta memiliki kesanjatuhnya kain yang bagus sesuai desain pakaian yang dipilih.

3. Aspek Estetis

Aspek estetis yang dimunculkan dalam perancangan ini adalah kain bermotif dengan mengolah visual karya lukisan anak *down syndrome* dengan garis-garis tidak rapi sebagai cirri khas dari karakter subjek yang mengandung pesan berupa kekecewaan yang ingin disampaikan. Selain itu warna yang digunakan dalam perancangan ini mempertahankan pemilihan warna subjek penelitian mengingat subjek memiliki pengaruh emosi yang kuat dalam setiap pemilihannya. Pilihan warna ini juga disesuaikan dengan kebutuhan pasar, yakni *tone* warna natural.

Komposisi pengolahan motif karya lukisan anak *down syndrome* ini dibuat sesuai dengan karakter subjek yang selalu menggambarkan objek secara mengelompok dan berdekatan, Tujuannya adalah agar keunikan cara pandang subjek bisa terlihat secara maksimal.



Gambar 3 Percobaan pengolahan visual dengan menjadikan objek *photopia* sebagai objek pendukung

4. Aspek Fungsi

Perancangan ini difungsikan untuk pakaian wanita segala usia golongan menengah. Konsumen wanita cenderung berani memilih tekstil dengan motif-motif unik. Selain itu, sasaran konsumen dianggap bisa mengapresiasi hasil karya lukisan anak *down syndrome*, serta mampu membagikan informasi dan mengedukasi masyarakat tentang kemampuan anak *down syndrome* yang terkadang masih sering dipandang sebelah mata.

Perancangan ini diarahkan untuk produksi dalam jumlah produksi yang terbatas. Keunikan dari perancangan ini adalah penggunaan bubuk photopia yang diaplikasikan di atas kain. Bubuk ini bisa memunculkan perubahan warna saat terkena paparan terik matahari. Rancangan ini tidak diproduksi secara massal agar nilai kekhususannya terjaga. Dengan begitu bahan yang digunakan pun dapat terkontrol kualitasnya secara maksimal. Mempertimbangkan kriteria dan segmen pasar, desain ini dibuat dengan karakter sederhana dan diaplikasikan pada kemeja kasual sehingga tetap menonjolkan desainnya.

Uraian Deskriptif

Serangkaian proses telah dilakukan, perancangan motif tekstil dengan mengolah karya lukisan anak *down syndrome* berhasil menghasilkan delapan desain dengan master desain berukuran 23,3 cm x 34,4 cm menggunakan pengulangan setengah langkah yang diaplikasikan untuk kemeja menggunakan teknik cetak saring. Sasaran pasar dari perancangan ini adalah wanita dari berbagai kalangan usia.

Penulis mengolah ulang karya Dini yang berjudul “Keluarga Dini”, “Bermain di Sekolah”, serta “Bermain di Taman”. Berdasarkan alam bawah sadarnya, setiap karya tersebut memiliki analisisnya masing-masing. “Keluarga Dini” memvisualisasikan tentang orang yang dekat dengan dirinya yakni ibunya. “Bermain di Sekolah” memvisualisasikan keadaan bermain di sekolah dengan ukuran kepala tiap objeknya yang tidak proporsional. Berdasarkan analisisnya, halter sebut didasarkan pada pengalamannya tentang kondisi tubuhnya sehingga muncul kecemasan dalam dirinya yang kemudian dituangkan dalam karyanya. Karya terakhir yang berjudul “Bermain di Taman” memvisualisasikan tentang kegiatan bermain di taman dimanater dapat teman-teman Dini dan beberapa objek lainnya. Karya ini terdiri dari bermacam-macam aktivitas manusia yang sedang bermain

sehingga menggambarkan suasana kegembiraan. Berdasarkan analisis, stimulan dari eksternal subjek cukup baik, sehingga subjek menjadi nyaman dan percaya diri.

Karya Dini diolah menjadi desain tekstil dengan mempertahankan komposisi yang sesuai dengan karakter subjek dan diinterpretasikan melalui desain sederhana. Pemilihan warna pada desain ini juga disesuaikan dengan pemilihan warna oleh subjek. Pemberian objek pendukung menggunakan bubuk photopia didasarkan atas konsep awal tentang perbedaan, sehingga ingin menimbulkan dua tampilan yang berbeda dalam satu pakaian.

Tabel 1 Hasil Desain

No.	Master Desain	Foto Produk	Keterangan
1.	 <p data-bbox="325 1093 746 1160">-, hasil olahan <i>Keluarga Dini</i>, 2019, tekstil, 150 x 200cm, koleksi artist,-</p>	 <p data-bbox="788 1093 1139 1160"><i>Produk 'Keluarga Dini'</i>, 2019, tekstil, dokumen:-</p>	<p data-bbox="1177 607 1422 674">Uk. : 23.3cm X 34.4cm</p> <p data-bbox="1177 707 1406 741">Repeat: ½ langkah</p> <p data-bbox="1177 775 1417 808">Teknik Cetak saring</p> <p data-bbox="1177 842 1394 875">Bahan: <i>Lycu linen</i></p> <p data-bbox="1177 909 1378 943">Aplikasi: Kemeja</p>
2.	 <p data-bbox="325 1720 746 1816">-, hasil olahan <i>Bermain di Sekolah</i>, 2019, tekstil, 150 x 200cm, koleksi artist, foto:-</p>	 <p data-bbox="788 1727 1139 1794"><i>Produk 'Bermain di Sekolah'</i>, 2019, tekstil, dokumen: -</p>	<p data-bbox="1177 1238 1422 1305">Uk. : 23.3cm X 34.4cm</p> <p data-bbox="1177 1339 1406 1373">Repeat: ½ langkah</p> <p data-bbox="1177 1406 1422 1473">Teknik: Cetak saring</p> <p data-bbox="1177 1507 1394 1541">Bahan: <i>Lycu linen</i></p> <p data-bbox="1177 1574 1378 1608">Aplikasi: Kemeja</p>

3.	 <p data-bbox="331 669 743 770">-, hasil olahan <i>Bermain di Taman</i>, 2019, tekstil, 150 x 200cm, koleksi artist, foto:-.</p>	 <p data-bbox="794 627 1129 692">Produk '<i>Bermain di Taman</i>', 2019, tekstil, dokumen: -</p>	<p data-bbox="1177 255 1422 320">Uk. : 23.3cm X 34.4cm</p> <p data-bbox="1177 351 1406 383">Repeat: ½ langkah</p> <p data-bbox="1177 414 1422 479">Teknik: Cetak saring</p> <p data-bbox="1177 510 1398 542">Bahan: <i>Lyco linen</i></p> <p data-bbox="1177 573 1378 604">Aplikasi: Kemeja</p>
----	---	--	---

KESIMPULAN

Hasil desain yang ditampilkan dari kedelapan karya ini merupakan wujud dari visualisasi pengolahan karya lukisan anak *down syndrome* dengan penggunaan warna-warna natural sesuai sasaran pasar namun tidak meninggalkan pemilihan warna berdasarkan subjek penelitian. Dalam pembuatannya, beberapa kendala ditemui saat melakukan proses menggambar dengan anak *down syndrome*. Keinginannya untuk menggambar yang tidak bisa diprediksi membuat proses pembuatan karya agak memakan waktu lebih lama dari yang diperkirakan. Namun semua dapat terpecahkan dengan kegiatan-kegiatan pengalih perhatian sehingga yang bersangkutan memiliki kemauan lagi untuk menggambar. Selain itu, kendala juga ditemukan saat melakukan uji coba teknik sablon menggunakan bubuk *photopia*. Bubuk tersebut tidak bisa diaplikasikan pada pasta dasar berwarna gelap. Sehingga bubuk *photopia* pada desain ini diaplikasikan menggunakan pasta *clear*, sehingga beberapa motif pendukung baru terlihat setelah terkena sinar matahari.

Berdasarkan permasalahan tentang bagaimana merancang motif menggunakan representasi visual anak *down syndrome* kemudian menjadikannya sebagai sebuah kampanye untuk kesetaraan kehidupan anak *down syndrome* dibutuhkan sebuah perancangan dengan persiapan yang menyeluruh mulai dari konsep hingga visualisasi.

Perancangan ini berhasil membuat delapan desain mengolah ulang karya-karya lukisan anak *down syndrome* menjadi motif tekstil. Desain ini menggunakan warna yang didasari oleh karakter subjek namun diarahkan pada *tone* natural dengan mempertimbangkan selera pasar agar terserap dengan baik. Selain itu, penulis tetap mempertahankan penekanan garis-garis serta representasi objek yang dibuat oleh subjek untuk tetap dapat menyampaikan pesan yang ingin disampaikan. Desain tekstil ini diaplikasikan menggunakan teknik cetak saring kemudian dijadikan pakaian siap pakai dengan tujuan untuk memperlihatkan bagaimana representasi anak *down syndrome* terhadap dunia melalui media yang lebih populer serta dapat diterima masyarakat. Hal tersebut juga digunakan sebagai kampanye tentang kesetaraan kehidupan anak *down syndrome*.

Proyek perancangan tugas akhir ini lebih memfokuskan pada pengolahan motif dengan mengolah karya visual anak *down syndrome* yang menggunakan teknik cetak saring dalam produksinya. Untuk itu proyek perancangan ini masih dapat dikembangkan lebih lanjut dengan mengeksplorasi ulang pengayaan visualnya serta pengaplikasiannya

pada teknik-teknik lain, sehingga karya lukisan anak *down syndrome* dapat lebih dikenal masyarakat luas dan keberadaannya diakui oleh khalayak.

UCAPAN TERIMAKASIH

Pada kesempatan ini saya ucapkan terimakasih kepada beberapa pihak terkait yang mendukung berjalannya proses pengerjaan Jurnal ini hingga dapat terselesaikan dengan baik. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Morinta Rosandini., S.Ds., M.Ds. selaku editor pada jurnal ini sehingga jurnal ini dapat di selesaikan dengan baik.
2. Euis Rohaeti dan Dwi Andini Ma'rif yang telah memberikan informasi dan mengijinkan karyanya untuk dapat diolah menjadi motif pada pengkaryaan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1].Manzini, Ezio. 2015. *Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation*. Massachusetts: MIT Press.
- [2].Palgunadi, B. 2007. *Desain Produk 1: Desain, Desainer, dan Proyek Desain*. Bandung: Penerbit ITB.
- [3].Setyawan., Dartono, F.A., & Hidayat, S.R. 2012. *Artefak Terakota sebagai Sumber Ide Pengembangan Desain Batik Majapahit*. Surakarta: LPPM UNS.
- [4].*Ini Karya 9 Seniman Penyandang Disabilitas di Pameran Seni Outsider Artpreneur di Ciputra Artpreneur*. Tribun News. 28 Agustus 2019.
- [5].*Menumbuhkan Semangat Penyandang Disabilitas*. Republika. 3 Desember 2018.
- [6].*Pameran Produk Karya Penyandang Disabilitas di Surabaya*. Kompas. 3 Desember 2018.