

PERANCANGAN MOTIF UNTUK SERAGAM SEKOLAH BERSUMBER IDE PERPADUAN RUMAH ADAT BOYANG DAN MOTIF KAIN TENUN SEKOMANDI MENGGUNAKAN APLIKASI CORELDRAW DI KEKEAN WASTRA GALLERY

Nezla Na'imatul Sholihah¹ dan Imami Arum Tri Rahayu²

Program Studi Pendidikan Tata Busana¹, Dosen²

Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

email: nezla.20067@mhs.unesa.ac.id¹, imamirahayu@unesa.ac.id²

Abstract

The use of school uniforms is closely related to the implementation of teaching and learning activities in the school environment. There are several types of school uniforms, namely national uniforms, scout uniforms, sports uniforms, and school uniforms that show the uniqueness of each school. In a typical school uniform, each school has a different pattern. These motifs are made with unique shapes and also highlight the uniqueness of the region. Like the West Sulawesi region, two of the many uniqueness that are unique to the region include the Boyang traditional house and the Sekomandi woven fabric. These two things are raised in a dress in the form of a school uniform through a motif. Making motifs is done by a design process that goes through several developments using certain techniques and through various stages. In the digital era like today, the process of making motifs is done digitally to make it faster and easier. Software applications, one of which is the CorelDRAW application, can be used in the design process. For this research, it aims to find out the design process based on the idea of the Boyang traditional house and the Sekomandi woven fabric motif using the CorelDRAW application. The method used is a qualitative method. In qualitative research, the objective is to understand a meaning through events and processes. The result of the design

is a school uniform motif which contains regional characteristics of West Sulawesi, namely the Boyang traditional house and the Sekomandi woven cloth motif, measuring 100 × 120 cm. The application of regional culture in the form of the Boyang traditional house and the Sekomandi woven fabric motif is carried out as an effort to preserve the culture of the West Sulawesi region through the school uniforms worn by students in the region.

Keywords: *design, motif, school-uniform, boyang-traditional-house, sekomandi-woven-cloth, coreldraw-application*

Abstrak

Penggunaan seragam sekolah sangat lekat dengan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di lingkungan sekolah. Seragam sekolah memiliki beberapa macam jenis yaitu seragam nasional, seragam pramuka, seragam olahraga, dan seragam khas sekolah yang menunjukkan kekhasan masing-masing sekolah. Dalam seragam khas sekolah, di tiap-tiap sekolah memiliki bentuk motif yang beda-beda. Motif tersebut dibuat dengan bentuk-bentuk unik dan juga mengangkat kekhasan daerahnya. Seperti daerah Sulawesi Barat, dua dari banyak keunikan yang menjadi kekhasan daerahnya antara lain ialah rumah adat Boyang dan kain tenun Sekomandi. Kedua hal tersebut diangkat dalam suatu busana berupa seragam sekolah melalui sebuah motif. Pembuatan motif dilakukan dengan proses perancangan yang melalui beberapa pengembangan menggunakan teknik tertentu dan melalui berbagai tahapan. Kekean Wastra *Gallery* menjadi sarana untuk perwujudan antara perpaduan kekhasan daerah tersebut. Di era digital seperti saat ini proses pembuatan motif dilakukan secara digital guna lebih cepat dan mudah. Aplikasi software salah satunya aplikasi *CorelDRAW* dapat digunakan dalam proses perancangannya. Untuk penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses perancangan bersumber ide rumah adat Boyang dan motif kain tenun Sekomandi menggunakan aplikasi *CorelDRAW*. Metode yang digunakan ialah metode kualitatif. Dalam penelitian metode kualitatif memiliki tujuan guna memahami suatu makna melalui peristiwa dan suatu proses. Hasil perancangan berupa motif seragam sekolah yang memuat ciri khas daerah Sulawesi Barat, yaitu rumah adat Boyang dan motif kain tenun Sekomandi, berukuran 100 × 120 cm. Penerapan budaya daerah berupa rumah adat Boyang dan motif kain tenun Sekomandi dilakukan sebagai upaya pelestarian budaya daerah Sulawesi Barat melalui seragam sekolah yang dikenakan siswa di wilayahnya.

Kata Kunci : Perancangan, motif, seragam-sekolah, rumah-adat-boyang, kain-tenun-sekomandi, aplikasi-coreldraw

PENDAHULUAN

Seragam sekolah merupakan satu kesatuan yang terikat dengan kegiatan belajar mengajar di sekolah. Di lingkungan sekolah dalam proses kegiatan belajar mengajar memiliki aturan tersendiri dalam berbusana. Larangan penggunaan baju bebas dan penerapan penggunaan seragam sekolah diterapkan untuk tiap-tiap siswa. Yang mana untuk seragam sekolah sendiri memiliki arti busana yang warna dan potongannya sama serta digunakan untuk kegiatan belajar di sekolah. Selain itu seragam sekolah sendiri merupakan busana yang dikenakan para siswa di lembaga pendidikan atau suatu sekolah dengan tujuan guna menjadi identitas sekolah tersebut.

Direktur Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Nomor. 052/ C/ Kep/D/ 82 sendiri di dalamnya juga menjelaskan mengenai pengertian seragam sekolah, yang mana menyatakan bahwa seragam sekolah ialah busana yang kegunaannya dikenakan untuk belajar di lingkungan sekolah. Yang mana model, bentuk, warna, cara penggunaan, dan atributnya disaturagamkan. Model, bentuk, sampai penggunaan dari seragam sekolah juga memiliki aturan tersendiri. Dalam Permendikbudristek RI No. 50 Tahun 2022, untuk busana Seragam sekolah Nasional di Indonesia diatur dengan ketentuan, yaitu:

1) Siswa Putra

- a) Kemeja menggunakan lengan pendek, menggunakan penerapan satu saku di sebelah kiri, serta untuk penggunaannya kemeja dimasukkan ke dalam celana.
- b) Celana dengan ukuran panjang sampai

mata kaki, untuk lingkar kaki minimal 44 cm, terdapat saku dalam pada sisi kiri kanan, serta menggunakan satu saku vest dibagian belakang sebelah kanan celana. Kemudian untuk model yang digunakan lurus, bagian pinggang disediakan tali gesper yang digunakan untuk ikat pinggang.

2) Siswa Putri

- a) Kemeja dapat menggunakan lengan pendek atau lengan panjang, menggunakan saku tempel pada sebelah kiri kemeja, dan untuk penggunaannya kemeja dimasukkan ke dalam rok yang dikenakan.
- b) Untuk rok panjang disesuaikan, bila panjang rok pendek maka harus 5 cm di bawah lutut, lalu bila rok panjang maka harus sampai mata kaki. Rok menggunakan penerapan lipit hadap pada tengah muka, kemudian menggunakan saku dalam pada bagian sisi rok, adanya tali gesper di pinggang sebagai tempat untuk ikat pinggang, serta penggunaan resleting pada bagian tengah belakang.

Kemudian ada pula atribut yang melengkapi seragam sekolah. Atribut diterapkan guna sebagai identitas sekolah. Atribut tersebut antara lain badge nama sekolah, badge nama peserta didik, badge OSIS, serta nama kabupaten atau kota. Seragam sekolah sendiri juga terdiri dari beberapa macam, dimana untuk penggunaan berdasarkan harinya disesuaikan dengan kesepakatan tiap-tiap sekolah. Seragam tersebut antara lain seragam nasional, yaitu putih abu-abu untuk SMA dan SMK, yang mana seragam tersebut juga memiliki keistimewaan dikenakan pada hari dimana dilaksanakan upacara bendera. Lalu seragam pramuka, seragam olah raga, serta seragam

khas sekolah yang berbeda untuk tiap-tiap sekolah. Yang mana seragam tersebut juga menggambarkan serta memunculkan kekhasan daerah masing-masing.

Tiap daerah memiliki kekhasan yang melambangkan dan menjadi ciri khas tersendiri sebagai identitas wilayah. Seperti seragam sekolah yang digunakan untuk wilayah Sulawesi Barat, maka didalamnya pun harus memuat kekhasan daerahnya. Kekhasan yang melambangkan daerah Sulawesi Barat salah satunya berupa rumah adat Boyang. Zamad (2017) menyatakan bahwa rumah adat Boyang merupakan rumah adat suku Mandar, yang mana suku tersebut merupakan suku asli Sulawesi Barat. Rumah tersebut memiliki bentuk arsitektur berupa rumah panggung. Rumah boyang tersusun dari kayu dengan tiang-tiang penyangga berukuran besar. Tinggi tiang penyangga pada rumah boyang kurang lebih setinggi dua meter. Tiang pada rumah boyang memiliki kegunaan untuk menopang atap dan lantai rumah.

Keunikan dari rumah Boyang ini adalah tiang yang digunakan hanya ditumpangkan di sebuah batu datar dengan tujuan guna mencegah lapuknya kayu, sehingga berbeda dengan rumah-rumah panggung lainnya yang mana pada rumah panggung di daerah lain tiang penyangga ditancapkan pada tanah. Kemudian pada rumah Boyang memiliki tangga yang letaknya di bagian depan rumah. Tangga tersebut menjadi penghubung antara tanah dan lantai rumah, yang mana juga dilengkapi pegangan di bagian sisi kanan dan kiri pada tangga. Material papan digunakan sebagai dinding rumah. Untuk bentuk atap, rumah boyang memiliki bentuk atap berupa prisma. Bentuk rumah boyang tampak memanjang dari depan hingga belakang. Umumnya

atap terbuat dari seng, ada pula yang menggunakan rumbia, dan sirap.

Selain rumah adat Boyang, kain tenun Sekomandi juga sangat lekat dan menjadi ciri khas dari daerah Sulawesi Barat. Kain tenun Sekomandi merupakan kain khas warisan leluhur masyarakat Kalumpang - Mamuju di Sulawesi Barat. Merupakan salah satu tenun tertua di dunia dengan rentang usia lebih dari 480 tahun. Nama tenun ini terdiri dari dua kata yaitu "seko" yang artinya persaudaraan atau kekeluargaan, serta "mandi" yang artinya kuat atau erat. Secara garis besar, tenun sekomandi bermakna ikatan persaudaraan yang kuat. Setiap corak dan warna benang dari tenun sekomandi mengandung makna spiritual. motif tenun sekomandi, yaitu motif Ulu Karua yang artinya delapan ketua adat atau delapan pemangku adat.

Tenun ini terbuat dari kulit kayu yang ditumbuk, lalu diolah untuk dipintal. Bahan itu lalu ditambah pewarna alami, salah satunya cabai yang dicampur dengan pewarna lainnya. Warna tenun sekomandi sebagian besar terdiri dari warna cokelat merah dan krem, dengan didasari warna hitam. Dengan bentuk-bentuk dasar geometris tenun sekomandi memiliki ciri khas tersendiri sebagai kain tradisional yang menjadi ciri khas daerah Sulawesi Barat. Kain tenun Sekomandi memiliki fungsi sebagai alat tukar yang bernilai tinggi. Kain tenun ini dapat ditukar dengan beberapa hewan, seperti babi dan kerbau. Untuk kegunaan lainnya kain tenun Sekomandi biasa digunakan sebagai tas, selendang, dan taplak. Tidak digunakan sebagai busana karena berbahan dasar rempah, yang mana bila dipakai akan terasa perih di badan, Ikhsan (2020).

Dalam menyatukan kekhasan daerah

Sulawesi Barat berupa rumah adat Boyang dan motif kain tenun Sekomandi dapat dituangkan dalam suatu motif. Yang mana nantinya motif tersebut akan muncul di busana berupa seragam sekolah yang dikenakan oleh siswa. Motif sendiri merupakan sebuah bentuk dasar yang merupakan perwujudan dalam karya ornamen. Motif merupakan esensi atau juga disebut pangkal tolak dari suatu pola. Pendapat lain juga mengungkapkan bahwa motif merupakan salah satu bagian pada titik yang merupakan pangkal atau awal dalam membentuk suatu pola maupun corak. Diartikan pula bahwa motif merupakan gambaran bentuk meliputi corak dan sifat dari suatu perwujudan. Dari hal tersebut maka dapat diartikan bahwa motif merupakan suatu bentuk dasar yang merupakan salah satu bagian yang ada dalam ornamen. Yang mana memiliki keindahan, menjadi pangkal atau awal dari suatu pola yang berwujud corak.

Dalam pembentukan motif tersebut dilakukan dengan proses perancangan. Yang mana Menurut Wahyu Hidayat dkk (2016:49), perancangan ialah hasil dari bentuk-bentuk kreatif yang telah direncanakan dalam wujud visual. Selain itu perancangan merupakan perencanaan, penggambaran, dan pembuatan sketsa yang bermula dari bagian elemen-elemen terpisah dan suatu kesatuan yang utuh. Sementara itu, perancangan menurut Rusdi Nur dan Muhammad Arsyad Suyuti (2018:5) merupakan proses untuk mendesain dan membuat sistem baru. Langkah pijakan awal di dalam perancangan bermula berupa gagasan atau ide-ide yang kemudian setelah melalui proses penggarapan serta pengelolaan akan berubah hal-hal yang tidak menjadi teratur menjadi teratur, sehingga hal tersebut memenuhi kegunaan

dan fungsi yang baik. Sehingga perancangan dapat dikatakan Dalam proses perancangan motif juga menggunakan beberapa teknik perancangan. Tujuan penggunaan teknik perancangan ditujukan guna memperindah dan menghasilkan gambar memiliki ciri khas tersendiri serta berbeda dengan bentuk awalnya. Teknik yang digunakan dalam mengembangkan desain atau objek terdapat beberapa macam, yaitu : deformasi, distorsi, dan stilasi. Dalam beberapa teknik pengembangan tersebut, pengembangannya bertujuan untuk mendapatkan bentuk-bentuk baru yang lebih menarik dan indah dibandingkan dengan bentuk awal. Stilasi merupakan penambahan bentuk-bentuk baru pada gambar, sehingga membuat gambar terlihat tampak kompleks. Deformasi merupakan teknik perancangan motif dengan menyederhanakan gambar tanpa merubah unsur utama. Distorsi merupakan pembuatan gambar dengan melebih-lebihkan sehingga gambar yang dihasilkan nampak tidak sama dengan gambar dasar.

Proses perancangan motif pun juga memiliki tahapan yang harus dilakukan, antara lain seperti yang diungkapkan oleh Nurranisa (2020), yang mana dalam perancangan motif terdiri atas beberapa tahapan, yakni :

- 1) Eksplorasi, merupakan penggalian sumber ide yang disertai dengan mengidentifikasi.
- 2) Perancangan motif dasar, yang merupakan proses merancang motif – motif yang telah digali.
- 3) Pembuatan desain motif, yang mana merupakan proses menjadikan satu dengan menyusun motif-motif dasar yang telah dibuat

Tahapan-tahapan tersebut kemudian

yang akan mengantarkan dalam perancangan suatu motif, sehingga dalam proses pembuatan atau perancangan dapat dilakukan dengan mudah dan motif yang dihasilkan pun terarah dan tidak jauh dari sumber ide yang digunakan. Dalam proses perancangan di tengah zaman yang lekat dengan teknologi ini umumnya dilakukan secara digital. Melalui beberapa software, salah satunya *CorelDRAW* proses perancangan dapat dilakukan dengan cepat dan lebih mudah. Awaly dan Sulartopo (2015:22) menyatakan bahwa *CorelDRAW* merupakan aplikasi garis yang memiliki basis vector. Vector memiliki format berupa gambar yang mana membentuk beberapa objek kurva dan garis berdasar rumusan matematis. Putra (2016:3) mengungkapkan bahwa software *CorelDRAW* merupakan sebuah aplikasi yang didalamnya memuat teknologi berupa alat-alat yang digunakan untuk mendesain. Sehingga dapat dipahami bahwa aplikasi *software CorelDRAW* merupakan sebuah *software* yang digunakan untuk mendesain atau merancang suatu gambar yang mana di dalam *software* tersebut berdasar pada format gambar yang membentuk objek kurva serta garis.

Untuk penelitian ini memiliki fokus membahas mengenai proses perancangan motif seragam sekolah bersumber ide rumah adat Boyang dan motif kain tenun Sekomandi menggunakan aplikasi *CorelDRAW*. Yang mana untuk pelaksanaan dari perancangan motif dilaksanakan di Kekean Wastra *Gallery*. Kekean Wastra *Gallery* sendiri merupakan sebuah industri yang bergerak dibidang wastra seperti batik, tenun, dan songket. Industri ini terletak di 3 tempat yaitu Bali, Jakarta, dan Nganjuk. Di Kekean Wastra *Gallery*, selain memproduksi dan menjual berbagai jenis kain seperti batik, tenun, dan songket,

industri ini juga memiliki koleksi busana jenis outer dan kemeja yang berbahan dasar kain tradisional wastra baik itu secara penuh ataupun kombinasi dengan kain lain.

Sehingga untuk penelitian perancangan motif seragam sekolah bersumber ide rumah adat Boyang dan motif kain tenun Sekomandi menggunakan aplikasi *CorelDRAW* di Kekean Wastra *Gallery* ini memiliki tujuan guna mengetahui proses perancangan motif seragam sekolah bersumber ide rumah adat Boyang dan motif kain tenun Sekomandi menggunakan aplikasi *CorelDRAW*.

METODE

Penelitian ini termasuk dalam penelitian dengan metode kualitatif. Dalam penelitian metode kualitatif memiliki tujuan guna memahami suatu makna melalui peristiwa, otentitas, dan suatu proses (Somantri, 2005). Tujuan dari penelitian ini adalah guna mengetahui proses perancangan motif untuk seragam sekolah dengan sumber ide rumah adat Boyang dan kain tenun Sekomandi menggunakan aplikasi *CorelDRAW*.

Objek kajian berupa perancangan motif rumah adat Boyang dan motif kain tenun Sekomandi yang proses pengerjaannya menggunakan aplikasi *CorelDRAW*. Perancangan motif dilaksanakan di Kekean Wastra *Gallery* yang berlokasi di kota Nganjuk, Jawa Timur. Dalam pengerjaan perancangan motif dilakukan secara digital, yaitu menggunakan aplikasi *software CorelDRAW*.

Pengumpulan data melalui proses pelaksanaan perancangan. Untuk informasi mengenai motif dasar yang digunakan bersumber melalui studi kepustakaan. Dokumentasi dilakukan pula sebagai

sarana untuk mengumpulkan data berupa foto-foto proses pengerjaan. Untuk teknik analisis data dilakukan dengan analisis kualitatif, yang mana dilakukan bersamaan dengan proses pengerjaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1) Proses Perancangan Motif

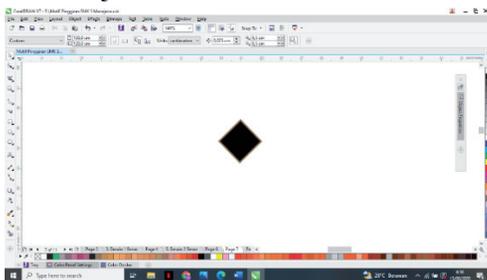
a) Alat dan Bahan

Dalam perancangan motif ini memerlukan sarana pendukung hanya berupa alat atau media, yaitu laptop dan software *CorelDRAW*.

b) Langkah-Langkah Pembuatan

1) Diawali dengan menentukan warna. Saya menggunakan warna coklat tua (digunakan sebagai warna dasar motif) yang kemudian saya kombinasikan dengan warna coklat yang lebih terang (digunakan sebagai garis tepi motif).

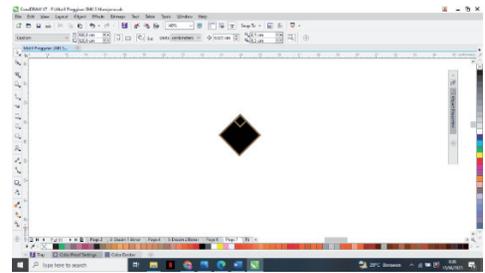
2) Lalu dilanjutkan dengan membuat motif dasar ornamen geometris, diawali dengan membuat persegi empat yang posisinya diputar 90 derajat.



Gambar 1 Proses Pembuatan Motif Dasar

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

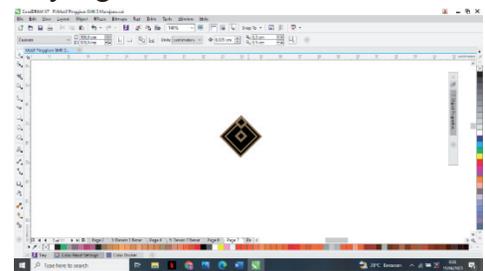
3) Dilanjutkan dengan memberi aksan bentuk bangun datar yang sama di ujung bentuk motif sebelumnya.



Gambar 2 Proses Pembuatan Motif Dasar

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

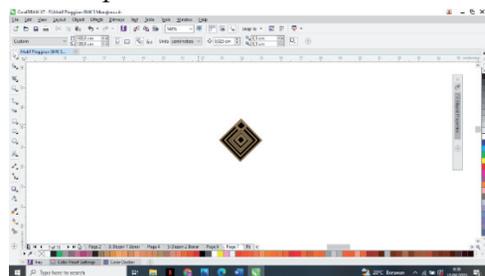
4) Menambah hiasan berupa ornamen garis-garis serupa pada bangun datar yang telah dibuat.



Gambar 3 Proses Pembuatan Motif Dasar

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

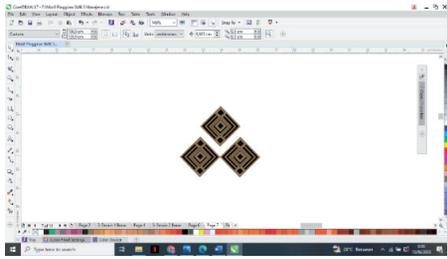
5) Mengisi ruang kosong dengan garis serupa.



Gambar 4 Proses Pembuatan Motif Dasar

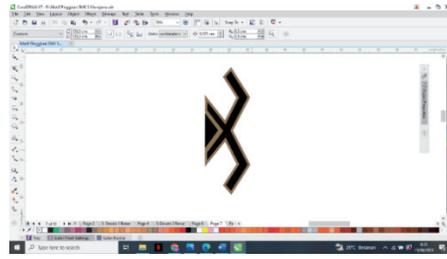
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

6) Mengulang gambar dengan susunan yang membentuk segitiga, semakin ke atas semakin meruncing.



Gambar 5 Proses Pembuatan Motif Dasar

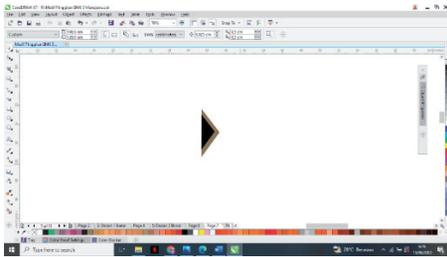
(Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 8 Proses Pembuatan Motif Dasar

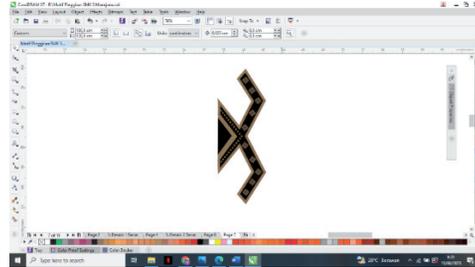
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

- 7) Dilanjutkan membuat motif dasar kedua, yaitu diawali dengan membuat bentuk segitiga.



Gambar 6 Proses Pembuatan Motif Dasar

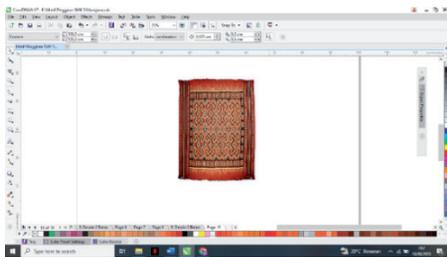
- 9) Memberi penambahan bentuk-bentuk baru pada gambar, sehingga membuat gambar terlihat tampak kompleks



Gambar 9 Proses Pembuatan Motif Dasar

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

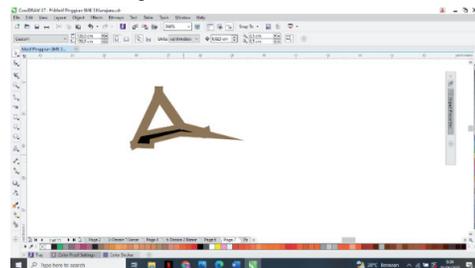
- 8) Membuat bentuk serupa dari motif kain tradisional sekamandi dengan cara mentrace secara manual.



Gambar 7 Proses Trace Motif Sekamandi

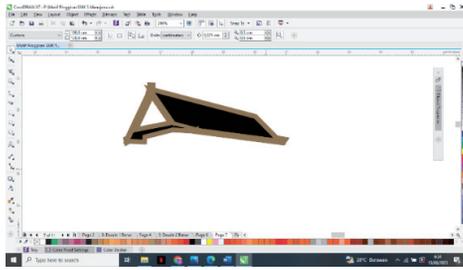
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

- 10) Melanjutkan membuat motif ketiga, yaitu rumah adat Boyang. Diawali dengan membuat bagian atas, badan rumah, dilanjut dengan pembuatan bagian-bagian lain sampai dengan tiang penyangga. Lalu motif yang telah jadi diputar dengan kemiringan 45 derajat.

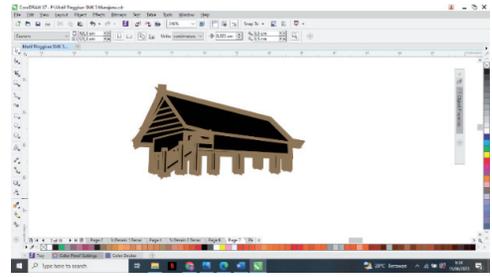


Gambar 10 Proses Pembuatan Motif Dasar

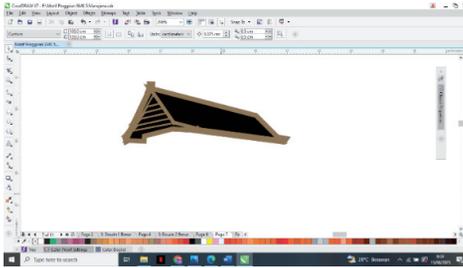
(Sumber: Dokumentasi pribadi)



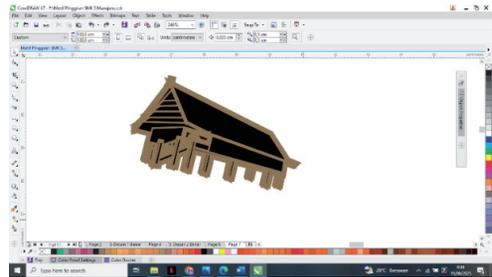
Gambar 11 Proses Pembuatan Motif Dasar
(Sumber: Dokumentasi pribadi)



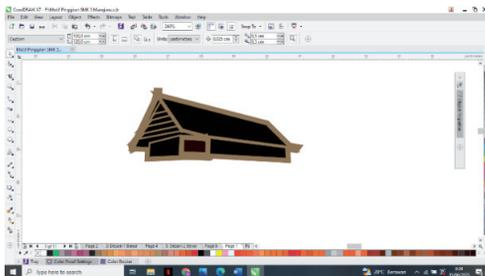
Gambar 14 Proses Pembuatan Motif Dasar
(Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 12 Proses Pembuatan Motif Dasar
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

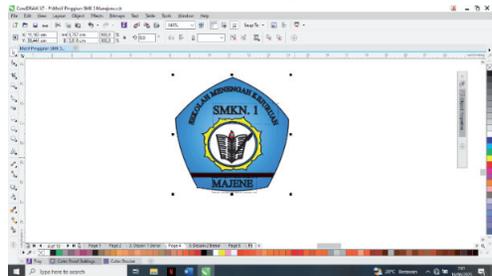


Gambar 15 Proses Pembuatan Motif Dasar
(Sumber: Dokumentasi pribadi)



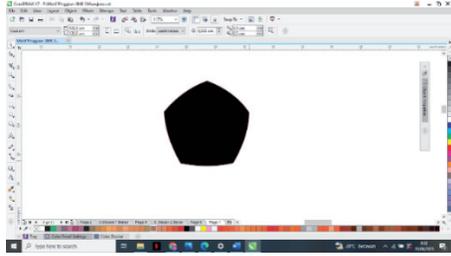
Gambar 13 Proses Pembuatan Motif Dasar
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

11) Membuat logo sekolah sesuai logo salah satu sekolah di Sulawesi Barat, yaitu SMKN 1 Majene.



Gambar 16 Proses Trace Logo
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

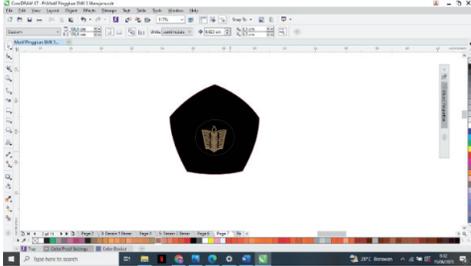
12) Diawali dengan membuat bangun datar segilima.



Gambar 17 Proses Pembuatan Motif Dasar

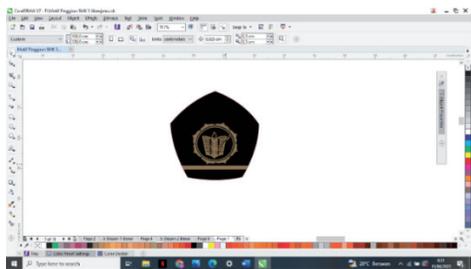
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

13) Membuat bentuk buku, kobaran api, dan pena sesuai logo asli sekolah dan memenuhinya dengan bentuk-bentuk lain yang sesuai dengan logo asli.



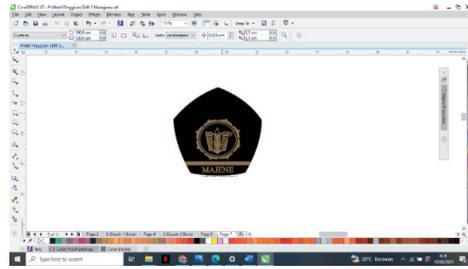
Gambar 18 Proses Pembuatan Motif Dasar

(Sumber: Dokumentasi pribadi)



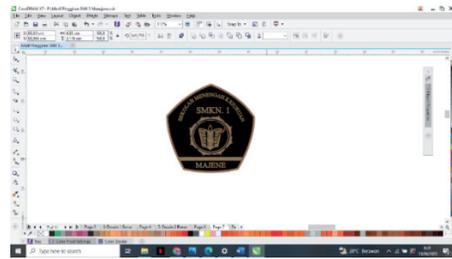
Gambar 19 Proses Pembuatan Motif Dasar

(Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 20 Proses Pembuatan Motif Dasar

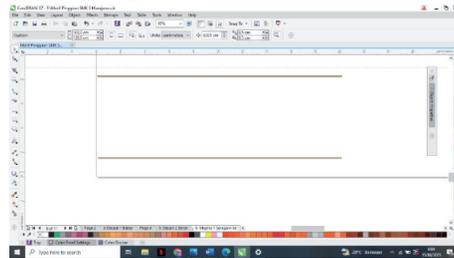
(Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 21 Proses Pembuatan Motif Dasar

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

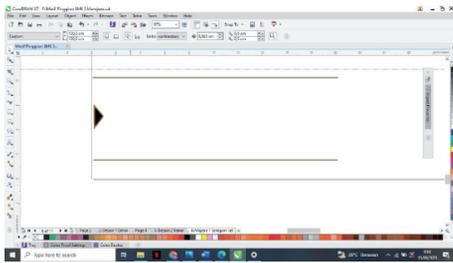
14) Dilanjutkan dengan membuat motif pinggiran yang diawali dengan membuat dua garis sejajar dengan panjang 25 cm.



Gambar 22 Proses Pembuatan Motif Pinggiran

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

- 15) Membuat motif segitiga sebagai bakal dari motif yang menyusun pingiran.



Gambar 23 Proses Pembuatan Motif Pingiran

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

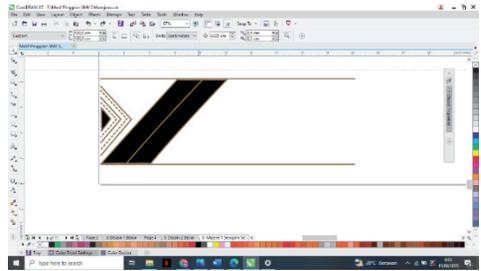
- 16) Memberi ornamen pengulangan garis pada segitiga dan dilengkapi dengan aksens garis putus-putus pada bagian tepi.



Gambar 24 Proses Pembuatan Motif Pingiran

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

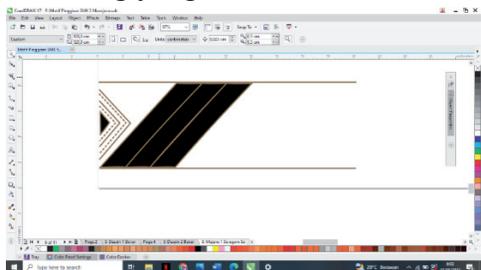
- 17) Membuat garis-garis miring dengan kemiringan 45 derajat pada sisi segitiga.



Gambar 25 Proses Pembuatan Motif Pingiran

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

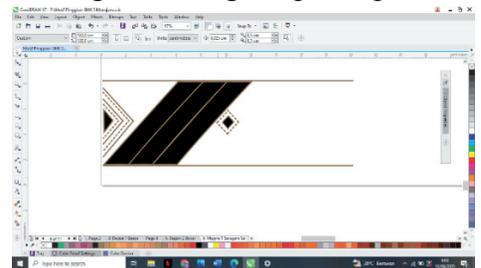
- 18) Memberikan pengulangan pada garis miring yang telah dibuat



Gambar 26 Proses Pembuatan Motif Pingiran

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

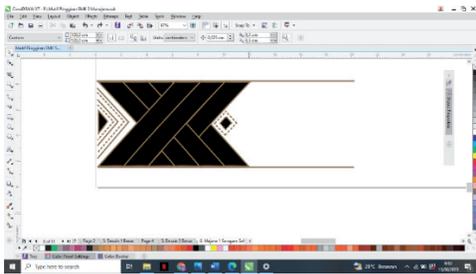
- 19) Membuat ornamen bentuk dasar segi empat yang diputar 90 derajat, dengan aksens garis putus-putus.



Gambar 27 Proses Pembuatan Motif Pingiran

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

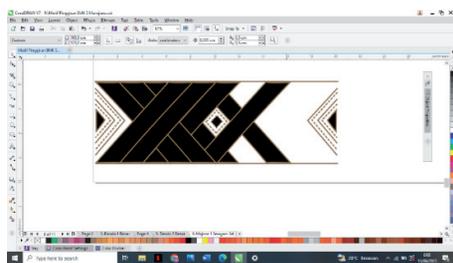
20) Memberi variasi susunan motif tumpang tindih pada garis miring yang telah dibuat.



Gambar 28 Proses Pembuatan Motif Pinggiran

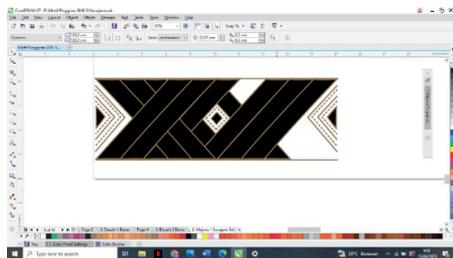
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

21) Melakukan pengulangan dan mengatur letak tiap garis yang dibuat.



Gambar 29 Proses Pembuatan Motif Pinggiran

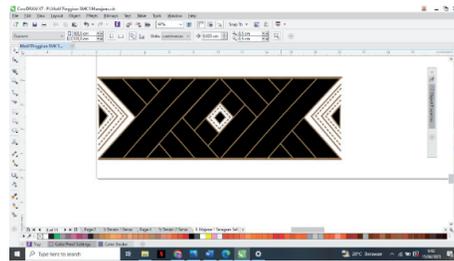
(Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 30 Proses Pembuatan Motif Pinggiran

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

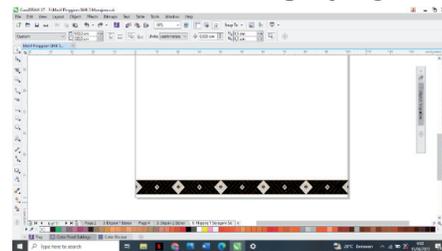
22) Memenuhi setiap ruang kosong dengan garis yang sama dengan penataan saling tumpang tindih.



Gambar 31 Proses Pembuatan Motif Pinggiran

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

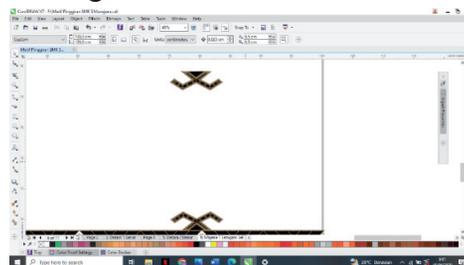
22) Melakukan pengulangan motif pinggiran sebanyak 3 kali agar membentuk ukuran panjang 100 cm.



Gambar 32 Proses Pembuatan Motif Pinggiran

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

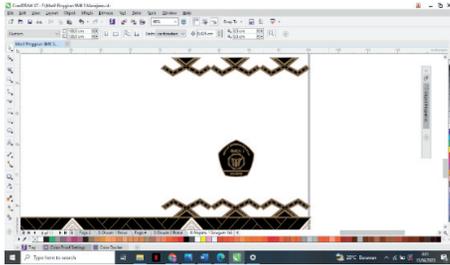
23) Menyusun motif yang telah dibuat dengan ukuran kotak 5x6 cm.



Gambar 33 Proses Penyusunan Motif

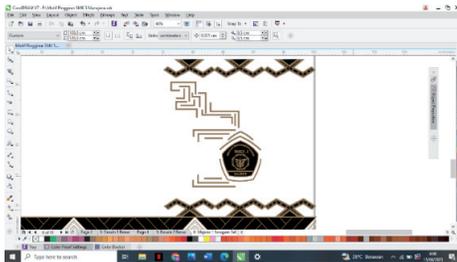
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

- 24) Melakukan pengulangan motif sebanyak 2 kali atas dan bawah, serta meletakkan logo yang telah dibuat pada bagian tengah bawah susunan motif.



Gambar 34 Proses Penyusunan Motif

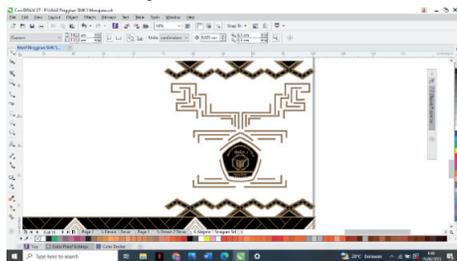
- 25) Membuat garis-garis geometris pada sisi-sisi sekitar logo, sebagai interpretasi motif geometris kain khas tradisional sekondi, dengan jarak tertentu.



Gambar 35 Proses Penyusunan Motif

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

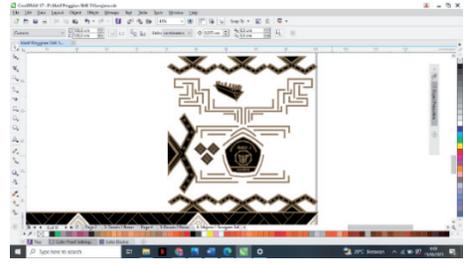
- 26) Melakukan pengulangan pada sisi sebelahnya.



Gambar 36 Proses Penyusunan Motif

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

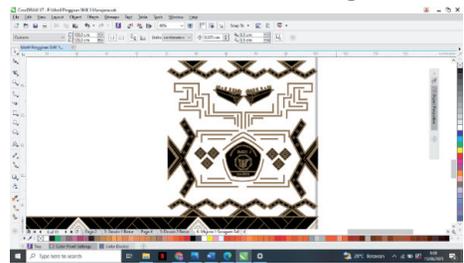
- 27) Meletakkan dan memposisikan motif yang telah dibuat, (motif rumah adat dan bentuk geometris representasi motif sekondi) pada bidang yang digunakan.



Gambar 37 Proses Penyusunan Motif

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

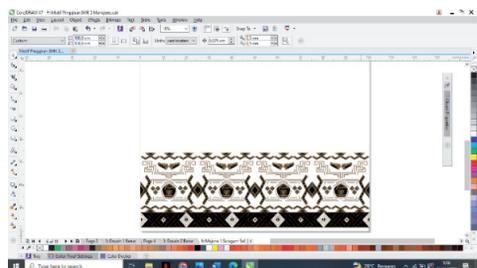
- 28) Merepeat pada bagian sebelahnya dan membuat cerminan gambar.



Gambar 38 Proses Penyusunan Motif

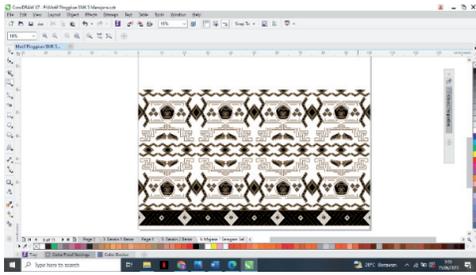
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

- 29) Melakukan pengulangan dan menyesuaikan dengan ukuran total 100 x 120 cm.



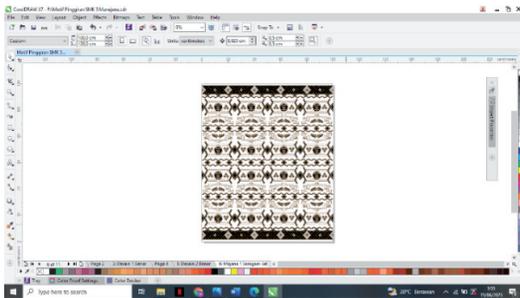
Gambar 39 Proses Penyusunan Motif

(Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 40 Proses Penyusunan Motif

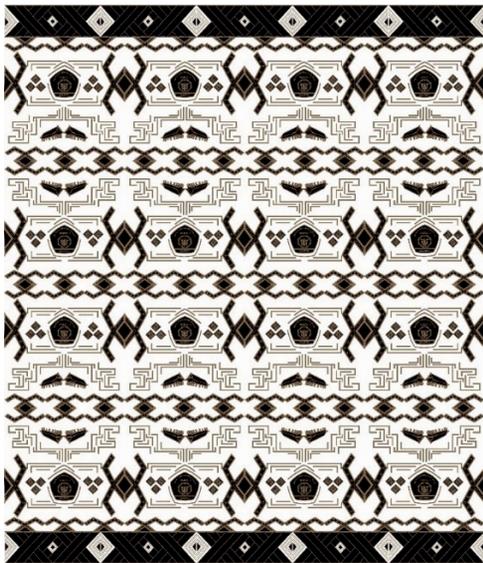
(Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 41 Hasil Jadi Motif

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

2) Hasil Rancangan Motif



Gambar 42 Hasil Jadi Perancangan Motif

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Perancangan motif desain untuk seragam sekolah yang dibuat mengacu dan berdasar pada perpaduan budaya masyarakat Sulawesi Barat, yaitu berupa rumah adat Boyang dan kain tradisional khas Sulawesi Barat, yakni kain tenun Sekomandi. Pada pengembangan dari bentuk dasar motif saya menggunakan teknik stilasi. Yang mana teknik stilasi merupakan penambahan bentuk-bentuk baru pada gambar, sehingga membuat gambar terlihat tampak lebih kompleks (Triyanto, 2012). Sehingga dari motif dasar yang ada, kemudian saya kembangkan dengan tambahan bentuk-bentuk baru yang bertujuan menjadikan gambar terlihat tampak lebih berisi.

Dalam penempatan motif saya susun secara berulang dan selang seling. Yang kemudian pada sisi-sisi kosong saya beri tambahan sentuhan bentuk geometris berupa garis, yang berdasar pada motif kain tenun Sekomandi. Dimana tenun Sekomandi memiliki karakteristik motif dengan bentuk-bentuk geometris Ikhsan (2020). Pemilihan warna saya sesuaikan dengan warna alam ciri khas daerah Sulawesi Barat yang mana daerah tersebut lekat dengan hasil komoditas alam berupa kopi, kelapa, dan cengkih yang identik dengan warna coklat tua dan coklat muda terang.

Susunan atau tatanan motif dibuat dan sesuaikan dengan sasaran pengguna, yaitu siswa SMK. Sehingga untuk susunan motifnya pun dibuat tampak kekinian dengan tujuan agar motif tersebut diminati dan tampak cocok dikenakan oleh siswa SMK. Hasil motif, saya buat dengan ukuran panjang 100×120 cm, yang mana disesuaikan dengan kebutuhan pembuatan kemeja seragam sekolah. Untuk tahap pembuatan, dari proses perancangan

sampai hasil jadi motif, perancangan motif dilakukan menggunakan aplikasi software berupa CorelDRAW serta media berupa laptop. Proses perancangan motif diawali dengan mencari terlebih dahulu ide gambar untuk membuat motif dasar, kemudian mentrace gambar atau dapat juga digambar secara langsung pada aplikasi tanpa terlebih dahulu melakukan trace. Setelah itu melakukan setting warna sesuai warna yang diinginkan.

Dalam perancangan motif ini disetting warna coklat tua untuk warna dasar motif, serta warna coklat terang untuk tepian motif. Setelah itu dilanjutkan dengan memberi tambahan-tambahan bentuk sesuai teknik yang digunakan. Teknik perancangan yang digunakan ialah teknik stilasi. Kemudian setelah motif dasar selesai, dilanjutkan dengan menyusun motif meliputi pengulangan, penggandaan, serta pencerminan. Lalu untuk tahap terakhir yaitu melakukan pengecekan ulang pada motif yang telah selesai dibuat.

PENUTUP

Simpulan

Dari proses perancangan sampai hasil jadi pembuatan motif seragam sekolah dengan sumber ide rumah adat Boyang dan kain tenun Sekomandi menggunakan aplikasi *CorelDRAW* yang telah dibuat, dapat ditarik kesimpulan bahwa di dalam perancangan motif dapat menggunakan aplikasi *software* berupa *CorelDRAW* serta media laptop. Proses perancangan motif diawali dengan eksplorasi sumber ide gambar untuk membuat motif dasar, kemudian dilanjut dengan pembuatan motif dasar, penentuan warna, lalu pemberian tambahan-tambahan bentuk sesuai teknik yang digunakan, yang mana

dalam perancangan motif ini menggunakan teknik stilasi. Kemudian dilanjutkan dengan penyusunan motif meliputi pengulangan, penggandaan, serta pencerminan.

Di dalam motif mengandung sebuah pesan atau makna yang mana hal tersebut bertujuan untuk menyampaikan dan menunjukkan sesuatu dengan bahasa visual. Seperti motif seragam sekolah yang telah dibuat, memuat dua motif dasar berupa rumah adat Boyang dan motif kain tenun Sekomandi yang mana hal tersebut menjadi identitas daerah Sulawesi Barat. Warna yang digunakan berupa coklat tua dan coklat terang, menggambarkan hasil komoditas wilayah Sulawesi Barat yaitu kopi, kelapa, dan cengkih. Ukuran motif yang dibuat yaitu 100 × 120 cm yang mana disesuaikan dengan kebutuhan pembuatan seragam sekolah berupa kemeja.

Saran

Perancangan motif seragam sekolah bersumber ide rumah adat Boyang dan kain tenun Sekomandi yang telah saya buat, menghasilkan suatu komposisi gambar yang mengandung makna akan budaya suatu daerah, yaitu Sulawesi Barat. Dengan perancangan motif ini saya harap mampu menjadi motif yang diminati dan digunakan pada seragam salah satu sekolah yang ada di Sulawesi Barat. Dengan perancangan motif ini diharapkan dapat membantu para generasi muda untuk mengenal dan ikut melestarikan kebudayaan di daerahnya, khususnya daerah Sulawesi Barat. Mengingat dengan zaman yang semakin maju, dikhawatirkan akan mengikis pengetahuan para generasi muda mengenai kebudayaan yang seharusnya selalu mereka pupuk dan lestarikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Awwali, M. R., & Sulartopo. 2015. Media Pembelajaran Desain Grafis di SMA 1 Kudus Berbasis Multimedia Interaktif. Semarang: Sekolah Tinggi Elektronika dan Komputer (STEKOM)
- Hidayat, Ikhsan. 2020. Proses Pembuatan Kain Tradisional Sekomandi Desa Batuisi Kecamatan Kalumpang Kabupaten Mamuju Sulawesi Barat. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar
- Hidayat, W. dkk. 2016. Perancangan Media Video Desain Interior Sebagai Salah Satu Penunjang Promosi dan Informasi. *Journal Cerita: Creative Education Of Research In Information Technology and Artificial Informatics*. Vol 2 No 1 (2016), 35-49.
- Nur, Rusdi Dkk. 2018. **Perancangan Mesin-Mesin Industri**. Yogyakarta: Deepublish
- Nurranisa, Nadira. 2020. *Perancangan Desain Motif Batik Tulis Dengan Sumber Ide Ornamen Makam Raja - Raja Kerajaan Binamu Kabupaten Jeneponto pada Kemeja Pria*. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Trisnawan, T. S. 2017. Pendidikan Karakter Disiplin Melalui Pakaian Seragam Di Sekolah Dasar. Purwokerto: Universitas Muhammadiyah Purwokerto..
- Zamad, N. Alfiah 2017. “Identitas Arsitektur Mandar Pada Bangunan Tradisional di Kabupaten Majene”. *National Academic Journal of Architecture*. Vol. 4 No. 1 (2017)