DESAIN APLIKASI SENI *POP ART* PADA BUSANA *READY TO WEAR* DENGAN TEKNIK *DIGITAL PRINTING*

Nopiyani¹, Winwin Wiana²

Pendidikan Tata Busana, Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Indonesia

¹nopiyani82@upi.edu

²winwinwiana@upi.edu

Abstrak

Seni *Pop Art* atau *Populer Art* merupakan seni populer aliran seni dipengaruhi fenomena sosial maupun budaya yang berkembang di masyarakat. Kehadiran seni *Pop Art* pada tahun 1960-an di Amerika dan Inggris, budaya pada zaman itu mengaitkan unsur gaya/style yang diusungnya. Gaya *Pop Art* divisualisasikan pada bentuk karya dimanfaatkan oleh dunia industri khususnya desainer grafis Indonesia diwujudkan pada pakaian menargetkan anak muda sebagai calon konsumen, terlepas dari *trend* penggunaan teknik, material serta bentuk yang jadi sasaran produksi dalam dunia industri di Indonesia. Sumber ide pada penciptaan karya seni *Pop Art* menjadi suatu hal yang menarik menggunakan teknik *digital print*. Keunggulan teknik *digital print* adalah dapat menghasilkan hasil yang telah dibuat, komposisi warna menghasilkan visual hidup. Dalam penelitian ini mengembangkan teknik *digital print* dengan menggunakan karya seni *Pop Art*.

Kata Kunci: *Seni Pop Art, Digital Printing, Ready to Wear*

Abstract

Pop Art or Popular Art is a popular art whose art flow is influenced by social and cultural phenomena that develop in society. The presence of Pop Art in the 1960s in America and England, the culture of that era linked elements of style that it carried. Pop Art style is visualized in the form of works utilized by the industrial world, especially Indonesian graphic designers, which is realized in clothing targeting young people as potential consumers, regardless of trends in the use of techniques, materials and forms that are targeted for production in the industrial world in Indonesia. The source of ideas on creating Pop Art works becomes an interesting thing using digital print techniques. The advantage of digital print technique is that it can produce results that have been made, color compositions produce vivid visuals. In this study developing digital print techniques using Pop Art artwork.

Keyword: *Pop Art, Digital Printing, Ready to Wear*

PENDAHULUAN

Seiring perkembangan zaman, gaya hidup masyarakat dalam hal berpakaian mulai dari material, bentuk, teknik dan seni melalui gaya terapan yang diciptakan oleh desainer di dalam dunia fesyen. Salah satu seni di dunia lahir gerakan seni yang dikenal dengan sebutan *Pop Art* berkembang pada tahun 1960-an di Amerika dan Inggris, gaya *Pop Art* kerap dijadikan karya-karya rancangan dalam beberapa karya desain grafis di Indonesia, karya tersebut diolah

dari produk budaya massa, misalnya dalam desain grafis gaya/style merupakan salah satu aspek penting dalam sebuah rancangan (Oldach, 1995 : 106) dalam (Wardana, 2012). Gaya tersebut digunakan oleh para desainer grafis dengan cara memvisualisasikan di dalam kanvas ataupun seni grafis.

Perpaduan gaya dunia seni rupa, karya *Pop Art* merupakan suatu bentuk

karya inovasi kreatif terletak pada semangat kebebasan, konteks yang berbeda, karakter bahkan ide/konsep desain melalui bahasa visual dalam cara mengkomunikasikannya yang dimanfaatkan oleh industri sebagai pemikat produk kaum muda. Industri fesyen khususnya dalam hal pakaian, pembuatan desain seni *Pop Art* umumnya dibuat menggunakan media cat dan kanvas, kini setiap negara berkembang karena adanya teknologi komputer yang digunakan. Pembuatan desain seni *Pop Art* diaplikasikan menggunakan teknologi *digital*.

Dikutif dari Suhersono, (2005) menjelaskan bahwa:

“*Digital Printing* merupakan salah satu teknik pencetakan secara *digital* ke media/bahan kain menggunakan printer yang langsung mencetak ke permukaan kain. Ada dua jenis *digital printing* pada kain polyester dan *digital printing* pada kain serat alam.”

Dalam proses penciptaan suatu desain aplikasi seni *Pop Art* pada busana *ready to wear* dengan teknik *digital printing*, Penulis menggunakan gaya terapan seni itu sendiri meliputi aspek komposisi bentuk, motif dan warna sehingga menghasilkan tampilan visual yang menarik dan bisa menjadi suatu kebutuhan target market anak muda di masyarakat. Busana *ready to wear* merupakan busana siap pakai, juga memiliki standar untuk meningkatkan kuantitas keuntungan. Busana yang diwujudkan berupa *Three pieces* dengan model shirt dan celana *Pallazo*, bagian aksesoris berupa *Boho sandals* serta kain berbahan serat alam yaitu *canvas import* dipadukan dengan penggunaan warna muda (*young*).

Tampilan motif yang mengambil inspirasi dari karya seni Roy Lichtenstein aliran abstrak ekspresionis dengan teknik *digital printing* berpotensi untuk mengembangkan sebuah inovasi produk fesyen busana *ready to wear* tanpa melepas makna aslinya yaitu seni *Pop Art* itu sendiri. (Menurut Tjok, 2010) dalam (Vindyona & Rosandini, 2018) motif tertentu memiliki

suatu potensi untuk kebaruan dari bidang fesyen, karena motif adalah suatu karya yang tidak hanya memiliki nilai estetika, namun memiliki nilai makna.

(Efidra & Siagian, 2018) pada penelitiannya, melihat adanya peluang dan potensi pemanfaatan bahan *tweed* untuk busana pada daerah beriklim tropis. Penelitian yang relevan ini yang berjudul “penerapan bahan *tweed* pada busana *ready to wear*” dimana produk fashion berupa busana berbahan *tweed* dan mix dengan bahan lainnya yang bertema *simple classic*. bentuk busana yang dibuat mengikuti ciri khas *style* klasik yang menunjukkan kesan yang elegant, rapi, dan stabil. busana yang diciptakan memiliki *cuttingan* yang *simple*, dengan jahitan yang rapi, dan warna yang tidak terlalu mencolok serta *match* dari atas sampai bawah.

Demikian tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan ilmu wawasan, kreativitas dan keterampilan selama proses perkuliahan di kampus. Penerapan teknik *digital printing* dilakukan melalui proses pencetakan warna motif pada kain serat alam yaitu *canvas import*, dengan motif yang terinspirasi dari seni Roy Lichtenstein aliran abstrak ekspresionis serta perancangan produk *ready to wear* memiliki nilai fungsi, estetika dan keunikan yang bisa diterima oleh usaha industri dan masyarakat luas.

Manfaat dari penyusunan ini sebagai informasi hasil penerapan desain aplikasi seni *Pop Art* pada busana *ready to wear* dengan teknik *digital printing* diharapkan usaha industri dapat mengambil sisi dari seni trend motif, komposisi warna dan model busana yang dapat diterima oleh masyarakat khususnya penikmat fesyen dalam menerima seni yang ada di dunia.

Sejak 1960-an (Whiting, 1997:3) dalam (Dawami, 2017), kepantasan *pop* pada penikmat *Pop Art* telah di sajikan sebagai dasar-dasar penolakan dan sebagai motivasi untuk mempertahankannya. Para sejarawan seni, kritikus, dengan semangat menyalahkan, memberi pujian, dan

menganalisis Pop Art yang memanipulasi gambar komersial dan menggunakannya, yang diambil dari budaya konsumen. Perpaduan Pop Art dengan budaya konsumen, dalam dan dari dirinya mungkin tidak menarik untuk diperhatikan maupun berkembang dari berbagai kritik; beberapa penulis dan orang yang menyukai pameran kemudian memiliki dokumentasinya, sebuah tradisi lama dari pergerakan Modern Art dengan referensi ke budaya konsumen didahului Pop Art.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah menunjukkan pada suatu kata, diwujudkan dalam benda, dilihat dari penggunaannya melalui wawancara, pengamatan, dokumentasi dan lainnya. Metodologi penelitian yang digunakan dalam penulisan karya ilmiah ini adalah menggunakan metode kualitatif (Herdiansyah, 2010). Metode yang digunakan untuk pengumpulan data tersebut yaitu (1) Studi Literatur, (2) Wawancara, (3) Eksplorasi, (4) Dokumentasi, (5) Analisis SWOT, Keyword, Alur Perancangan Karya, Data Wawancara

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada tahap studi literatur menggunakan pengumpulan data dengan mempelajari beberapa jurnal dan sumber dari *internet* yang berhubungan dengan seni *Pop Art*. Selain itu dilakukannya tahap wawancara sebagai salah satu pengumpulan data ketika responden dan peneliti berada langsung bertatap muka dalam proses penyampaian informasi yang berhubungan dengan fakta, kepercayaan, perasaan, keinginan dan lain sebagainya. Dalam proses penelitian ini bersifat kualitatif karena tujuan wawancara adalah untuk mendapat informasi sebagai data yang diperlukan untuk membuat suatu yang sebaik mungkin untuk mencapai tujuan penelitian (Rosaliza, 2015).

Dalam metode ini, peneliti melakukan eksplorasi penentuan material bahan yang akan digunakan untuk pembuatan busana *ready to wear* menggunakan teknik *digital printing* di eksplorasi hasil akhir perwarnaan terhadap material tersebut. Metode ini dilakukan untuk menganalisis perancangan penelitian ke dalam tabel Analisis SWOT sebagai berikut:

Tabel 1. Analisis SWOT

Internal	Strength	Weakness
	1. Busana ready to wear menggunakan gaya seni Pop Art 2. Menggunakan material kain canvas import 3. Menggunakan model busana mengikuti trend 3. Warna yang digunakan menggunakan warna muda vintage	1. Desain busana ready to wear mengutamakan kaum anak muda 2. Bahan tidak jatuh dan terkesan kaku 3. kekuatan warna menghasilkan warna muda vintage
Eksternal	Opportunity (peluang)	Strategi S-O
	1. Sasaran target dalam pemasaran yaitu kaum anak muda 2. Bisa diikuti sertakan dalam pementasan busana	Strategi W-O Mengembangkan desain menggunakan karya seni Roy Lichtenstein aliran abstrak Ekspresionis

Threat	Strategi S-T	Strategi W-T
1. desain Aplikasi seni pop art dibuat kedalam busana ready to wear dengan aksesoris hiasan berupa perpaduan warna yang sepadan dan pelengkap busana yaitu <i>boho sandals</i>	Merancang desain busana <i>ready to wear</i> menggunakan material canvas import	Mengembangkan desain dipadukan dengan warna muda <i>vintage</i> yang menjadi salah satu ciri khas seni yang dimunculkan
Strategi Utama	Mengembangkan desain aplikasi seni <i>Pop Art</i> pada busana <i>ready to wear</i> dengan menggunakan material canvas <i>import</i> sebagai bahan utama pembuatan busana, dan warna yang dihasilkan menggunakan teknik <i>digital printing</i>	

Berikut pemilihan *keyword* berdasarkan data dari analisa STP, SWOT, USP.

Keyword

Tabel 2. Keyword

Tabel 3. Alur Perancangan Karya

Tabel 4. Data Wawancara

NO	Data wawancara	Nara-sumber	Uraian Data
1.	Wawancara online pada Mei 2020.	Asmi Febrianti CEO “Ido Printing”	Asmi menyatakan bahwa untuk cetak <i>printing</i> menggunakan <i>printer sublim</i> yaitu mesin printer kain yang mencetak gambar di media <i>transfer paper</i> kemudian gambar yang sudah <i>print</i> di <i>transfer paper</i> tersebut dipindahkan ke kain menggunakan pemanas (<i>Heat Press</i>) sehingga tintanya menguap (<i>sublimasi</i>) berpindah menempel pada kain. Kain yang disarankan menggunakan 100% <i>polyester</i> agar hasilnya maksimal, jika kandungan <i>polyester</i> ada diantara 50-70% hasilnya akan gelap.

Pembahasan Konsep Desain

Konsep pengembangan desain seni *Pop Art* pada busana *Ready to Wear* ini untuk

mempertahankan nilai seni pada zamannya, sehingga tidak dilupakan dari masa ke masa khususnya pada kaum modernisme. Sejalan dengan penelitian (Novella & Rosandini, 2019), Dalam pengembangan produk desain seni *Pop Art* pada busana *Ready to Wear* ini menggabungkan desain ilustrasi dengan hasil produk yang diwujudkan secara nyata pada kain polos diproses selama pewarnaan ke dalam mesin percetakan *digital printing*. Pengembangan desain ini menjadikan satu *point of interest* pada motif seni *Pop Art* yang diambil pada karya Roy Lichtenstein, karya tersebut menampilkan garis-garis tebal dan warna muda *vintage* seolah-olah diciptakan oleh reproduksi foto contohnya komik, lukisan dan lain sebagainya

Pada penelitian yang relevan oleh (Riyanto, Budiarjo, & Mahmud, 2019) Perancangan kreatifnya memiliki tujuan kreatif yakni pengembangan produk untuk meningkatkan efisiensi. Demikian halnya pada pengembangan produk ini, memiliki nilai fungsi, estetika dan keunikan yang bisa diterima oleh usaha industri dan masyarakat luas.

Gambar 1. Imageboard
Sumber: Olahan Peneliti, 2020

Alternatif Desain
1. Tampak Depan

Gambar 2. Tampak Depan
Sumber: Olahan Peneliti, 2020

Desain seni *Pop Art* pada busana *Ready To Wear*, dengan konsep pada bagian badan terdapat *T-Shirt round Collars*, *Patch*, *Donkey Jacket*, sedangkan pada bagian bawah menggunakan *Palazzo Pants*, dan *Boho Sandals*. Selain itu, di bagian badan terdapat dua motif yang berbeda juga menggunakan variasi warna yang selaras dengan motif *Pop Art* juga menggunakan *Boho Sandals* pada pelengkap busana yang digunakan.

2. Tampak Belakang

Gambar 3. Tampak Belakang
Sumber: Olahan Peneliti, 2020.

Desain bagian tampak belakang menggunakan dua gambar menjadi satu kesatuan yang utuh yang memiliki makna filosofi dan nilai sosial yang tertuang pada busana Ready to Wear terhadap konsep karya si pencipta.

Gambar Pola Busana

1. Pola Dasar Bagian Badan

Ukuran Dasar M

Lingkar Badan: 88 cm

Lingkar Pinggang: 73 cm

Panjang Punggung: 37 cm

Lebar Kerung Lengan: 52 cm

Panjang Lengan: 30 cm

Keterangan:

$A - B = \frac{1}{2} \text{ lingkar badan} + 5 = \frac{1}{2} 88 + 5 = 49 \text{ cm}$

$A - E = B - F = \frac{1}{6} \text{ lingkar badan} + 5 \text{ cm} = 21,7 \text{ cm}$

$A - C = \text{panjang punggung} = 37 \text{ cm}$

$E - G = \frac{1}{6} \text{ lingkar badan} + 4,5 \text{ cm} = 19,1 \text{ cm}$

$F - H = \frac{1}{6} \text{ lingkar badan} + 3 \text{ cm} = 17,7 \text{ cm}$

$A - I = \frac{1}{20} \text{ lingkar badan} + 2,7 \text{ cm} = 7,1$

$B - K = A - I$

$B - K = B - J + 1 \text{ cm} = 8,1 \text{ cm}$

POLA DASAR BADAN WANITA SISTEM
SO-EN UKURAN M
SKALA 1:4

Pola Dasar Badan Wanita
Sumber: Dokumen Pribadi, 2020.

**POLA PENGEMBANGAN BAGIAN BADAN
SKALA 1:4**

Pola Pengembangan Bagian Badan
Sumber: Dokumen Pribadi, 2020.

2. Pola Dasar Bagian Celana
Ukuran Dasar M

Lingkar Pinggang = 73 cm

Panjang Celana = 80 cm

Lingkar Panggul = 98 cm

Lingkar Selangkangan = 65 cm

Lingkar Paha = 66 cm

Lingkar Lutut = 48 cm

Lingkar Kaki = 36 cm

Tinggi Panggul: 27 cm

Keterangan:

Pola Dasar Celana Bagian Depan

A – B = turun 1 ½ cm

B – C = Tinggi panggul

B – D = Tinggi duduk

D – E = turun 3 sampai 5

B – F = panjang celana = 80 cm

B – J = ¼ lingkar pinggang + 3 cm = 21,25 cm

C – L = ¼ lingkar panggul + 1 cm = 25,5 cm

F – M = C – L = 25,5 cm

M – N = 3 cm

J – N = B – F = 80 cm

E – O = ¼ (C – L) + 1 cm = 7,3 cm

D – P = 1 cm

Hubungkan titik B – P – O, B – J – L – N dan R – F – N.

Q = E – O = 7,3 cm

Q – R = 1 ½ cm

B – H = 7 ½ cm

H – I = 3 cm

H – K = panjang kupnat = 11 cm

Pola Dasar Celana Bagian Depan
Sumber: Dokumen Pribadi, 2020.

Pola Dasar Celana Bagian Belakang

A – B = turun 1 ½ cm

B – C = Tinggi panggul

B – D = Tinggi duduk

D – E = turun 3 sampai 5

B – F = panjang celana = 80 cm

B – J = ¼ lingkar pinggang + 3 cm = 21,25 cm

C – L = ¼ lingkar panggul + 1 cm = 25,5 cm

F – M = C – L = 25,5 cm

M – N = 3 cm

D – P^I = 2 cm

J – N = B – F = 80 cm

E – O = E – O (pola depan) = O – O^I = 4 cm

F – Q = E – O = 7,3 cm

Q – Q^I = 4 cm

Q^I – R = 1 ½ cm

Hubungkan titik B – P^I – O^I – R, B – J – L – N dan R – F – N.

B – H = 1/10 lingkar pinggang = 7,3 cm

H – I = lebar kupnat 3 cm
H – K = panjang kupnat 11 cm

Pola Dasar Celana Bagian Belakang
Sumber : Dokumen Pribadi, 2020.

Final Produk

Gambar 4. Visualisasi Desain Busana
(Sumber: Penulis, 2020)

Gambar 5. Visualisasi Desain Busana
(Sumber: Penulis, 2020)

Gambar 6. Visualisasi Desain Busana
(Sumber: Penulis, 2020)

Gambar 7. Visualisasi Desain Busana
(Sumber: Penulis, 2020)

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Desain tampak depan dan belakang pada busana *Ready to Wear*, memiliki perbedaan pada desain tersebut dilihat dari model dan penempatan desain *Pop Art*.
2. Memiliki model *Three Pieces* yaitu menggunakan *T-Shirt Round Collars*, *Patch*, *Donkey Jacket*, sedangkan pada bagian bawah menggunakan *Palazzo Pants*, dan *Boho Sandals*. Busana tersebut memiliki Fungsi dan nilai estetis dalam pemakaian maupun model peragaan busana.
3. Material yang digunakan menggunakan bahan *Canvas Import* sesuai dengan bentuk model busana *Ready To Wear*, memiliki karakteristik tebal, kusut, kaku, namun terasa nyaman saat dipakai, dan bahan *canvas import* memiliki daya serap cukup baik.
4. Hasil cetak *printing* pada bahan *canvas import* mengalami kekurangan warna karena bahan tidak sepenuhnya 100%

berbahan serat *polyester*. Seperti bahan *Organza*, *Tafetta*, *Satin*, *Katun Ima*, *Voile*, *Scuba*, *Trulle*, dan jenis kain lainnya. Mesin yang digunakan *Printer Sublime* yaitu proses cetak *printing* menggunakan cara transfer paper kemudian di press dengan tingkat tertentu.

Saran

Berdasarkan hasil pembahasan peneliti menyadari masih banyak kekurangan dalam proses desain aplikasi seni *Pop Art* pada busana *Ready to Wear* dengan teknik digital *priting*, jauh dari kata sempurna. Beberapa saran untuk meningkatkan agar lebih baik yaitu:

1. Pemilihan cetak *printing* harus disesuaikan sesuai jenis pemilihan kain, agar proses produksi selaras dengan desain.
2. Hasil pewarnaan pada bahan *canvas import* kurang karena mengandung 100% serat alam, sedangkan mesin yang dipakai pada cetak *printing* menggunakan *printing sublime* yang sepenuhnya 100% berbahan serat *polyester*.
3. Dalam perancangan desain, material, warna meningkatkan kenyamanan dalam proses produksi seperti tekstur dan kepadatan kain.

DAFTAR PUSTAKA

- Dawami, A. K. (2017). *Pop Art di Indonesia*. *Jurnal Desain*, 4(03), 143.
<https://doi.org/10.30998/jurnal desain.v4i03.1356>
- Efidra, M., & Siagian, M. C. A. (2018). Penerapan Bahan Tweed Pada Busana Ready To Wear. *EProceedings of Art & Design*, 5(3).
- Herdiansyah, H. (2010). Metodologi penelitian kualitatif untuk ilmu-ilmu sosial. *Jakarta: Salemba Humanika*, 8.
- Novella, Y., & Rosandini, M. (2019). PERANCANGAN MOTIF TERINSPIRASI DARI VISUALISASI MONUMEN PERJUANGAN RAKYAT JAWA BARAT UNTUK BUSANA READY-TO-WEAR. *ATRAT: Jurnal Seni Rupa*, 7(1).
- Riyanto, D. Y., Budiarjo, H., & Mahmud, F. F. (2019). Pengembangan Desain Produk Tas Kuliah Yang Efisien Bagi Mahasiswa Desain Di Stikom Surabaya. *Candrarupa: Journal of Art, Design, and Media*, 1(1),

7–14.

- Rosaliza, M. (2015). Wawancara, Sebuah interaksi komunikasi dalam penelitian kualitatif. *Jurnal Ilmu Budaya*, 11(2).
- Suhersono, H. (2005). Desain bordir motif geometris. *Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama*.
- Vindyona, S. P., & Rosandini, M. (2018). Pengolahan Motif Dengan Inspirasi Pola Garis Alam Yang Diaplikasikan Pada Busana Ready-to-wear. *EProceedings of Art & Design*, 5(3).
- Wardana, K. N. H. (2012). Gaya Pop Art pada Karya Desain Grafis di Indonesia. *PRASI*, 8(14).

Wawancara:

- Febrianti, A. (2020, April 30) Pemilik Ido Printing JJ. Textile Printing Jakarta. (Nopiyani, Interview).
- Riffai, M. (2020, April 29) Design Graphic Creative Enthusiast. (Nopiyani, Interview)

Sumber dari Internet:

- Karya seni Roy Lichtenstein aliran Pop Art (en.wikipedia.org/Roy_Lichtenstein/pada tanggal 12 maret 2020 pukul 4:57)
- (Pinterest.com/RoyLichtenstein/pada tanggal 15 April 2020 pukul 3:29)
- (Pinterest.com/PopArtcomic/pada tanggal 15 April 2020 pukul 3:57)