

ADAPTASI GAMBAR HIAS SEBAGAI GAMBAR LATAR PADA APLIKASI DESAIN

Deden Maulana Anggakarti, Drs., M.Ds.¹, M. Firdaus Benyamin, Drs., M.Sn.²

1. Universitas Widyatama
deden.maulana@widyatama.ac.id

2. Universitas Widyatama
muhammad.firdau@widyatama.ac.id

ABSTRAK

Khasanah gambar etnik yang tersebar di berbagai daerah di Indonesia merupakan nilai-nilai budaya, sebagai kekayaan nyata yang dapat dipakai sebagai sumber inspiratif serta dapat di kembangkan untuk keragaman ragam hias. Dapat di katakan bahwa Indonesia adalah salah satu negara dengan tingkat keaneragaman budaya atau tingkat heterogenitasnya yang cukup tinggi, sehingga sangat wajar akan bermunculan berbagai karya perupa dalam bentuk ragam hias.

Motif ragam hias adalah gambar ornamen bersifat dekoratif atau hiasan dengan perwujudan bentuk visual dengan berbagai pola yang bertujuan untuk memperindah suatu wadah. Motif ragam hias dapat ditempatkan pada suatu permukaan bidang datar, baik pada permukaan bidang dua dimensi atau bidang tiga dimensi yang mempunyai kedalaman. Terdapat beberapa jenis ragam hias atau motif yang berwujud sebagai tiruan dari alam (nature) atau bentuk-bentuk (shape) geometris serta unsur pigur atau penyederhanaan gambar manusia (figurative) untuk memvisualkan suatu makna.

Sedangkan gambar latar (background) dalam item desain grafis dapat dikatakan sebagai gambar penguat kesatuan visual dengan tujuan untuk memberi penekanan atau pengikat visual dalam serangkaian rancangan media. Biasanya gambar latar di pakai untuk keseragaman item dalam kegiatan media promosi. Dalam gambar latar terdapat beberapa unsur, biasanya terdapat unsur bidang, garis, titik dan gambar etnik yang diperkuat dengan kesatuan warna yang harmonis. Sebagai ilustrasi yang paling menonjol pada gambar latar terdapat pada desain kemasan, seperti gambar latar yang menampilkan ilustrasi pemandangan, ilustrasi produk, blok warna (color flat) atau bidang (shape) yang tersusun dengan kombinasi beberapa unsur lainnya, gambar latar ini diolah dengan cara teknik fotografis atau menggunakan komputer. Tujuan dari kegiatan penelitian ini, bagaimana desain gambar latar dengan cara menggunakan elemen gambar etnik tersebut dapat berperan sebagai khasanah untuk memperkaya pengembangan pencitraan suatu item atau media perancangan sebuah desain.

Model penelitian dilakukan dengan cara pendekatan model eksperimen yang dapat dikerjakan oleh mahasiswa supaya bisa memahami suatu cara, proses dan teknik dalam mengembangkan gambar etnik. Tahapan penelitian dilakukan dengan beberapa tahap studi kasus bersifat eksperimen pada data yang bersumber gambar etnik. Gambar etnik dipilih sesuai dengan tingkat observasi keunikan motif yang disertai dengan narasi singkat tentang latar budaya daerah yang dianggap bisa mewakili sebagai dasar perancangan. Sebelum memulai eksperimen para mahasiswa melakukan diskusi kelompok dengan model dasar pendekatan masalah (problem base learning), diskusi (focus grup discussion) dan presentasi.

Kegiatan penelitian ini diharapkan dapat membuka pengetahuan mengenai wawasan terhadap ragam hias sebagai sumber data yang dapat dikembangkan sebagai dasar olah rupa untuk perancangan dalam kegiatan berkarya. Mahasiswa mendapat pengalaman dengan melakukan observasi, diskusi dan melakukan eksekusi dalam membuat desain pada gambar latar sebagai gambar identitas yang dapat menguatkan pesan secara visual.

Kata Kunci: Adaptasi Gambar Etnik, Perancangan, Aplikasi Desain

1. PENDAHULUAN

Pengertian mendasar dan setara dari arti gambar hias, gambar dekoratif (*art decorative*) serta gambar ornamen pada dasarnya terdapat kemiripan, semuanya bersumber dari nilai-nilai yang dihasilkan budaya suatu daerah yang mana selanjutnya dikembangkan menjadi wujud perupa dalam bentuk karya, sebagian masyarakat menyebut juga gambar etnik. Di Indonesia keragaman tersebut menjadi kekayaan berlimpah, banyaknya motif serta pola pada gambar hias tersebut menjadi sumber inspiratif bagi para kreator dimana kemungkinan akan terus berkembang.

Perkembangan keragaman motif dalam lingkup ragam hias sekarang ini tidak lagi mengalami hambatan, dapat diperhatikan pada perkembangan motif-motif klasik yang tradisional, sekarang sudah jauh menuju bentuk-bentuk abstraksi bahkan kontemporer. Hal ini tampaknya setiap karakter motif akan mempunyai tempat tersendiri sesuai dengan nilai-nilai ekonomis yang berlaku.

Penerapan gambar latar dalam media desain grafis menjadi salah satu unsur perupa untuk mendukung perwujudan sebuah karya visual, gambar latar ini menjadi unsur penguat identitas suatu produk atau jasa. Banyak ditemukan dalam media atau item, seperti pada kemasan, poster, panel dinding dan media lainnya yang menggunakan gambar latar sebagai ciri kekuatan dalam membentuk image. Gambar latar menjadi satu kesatuan yang mencitrakan visual secara positif, beberapa gambar latar ini di buat dengan pendekatan dengan pemilihan beberapa gambar ragam hias yang diambil dari suatu daerah tertentu, bentuk lainnya bisa juga menggunakan unsur seperti menggunakan bidang, tekstur, garis dan warna.

Dalam kegiatan penelitian ini ditemukan langkah-langkah dan proses model eksperimen, bagaimana gambar latar dapat dipergunakan secara baik dan tepat untuk yang dapat pergunakan pada beberapa item media sebagai cara praktis serta dapat di implementasikan. Model eksperimen menggunakan tahapan proses serta melibatkan partisipan dari mahasiswa untuk mengambil bagian dari proses sekaligus sebagai pembelajaran pengalaman di kemudian hari.

2. METODE

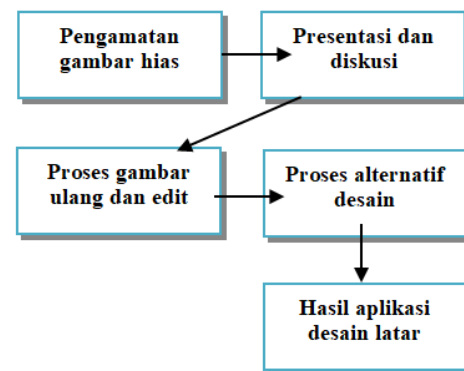
a. Metode Penelitian

Studi kasus di ambil dari beberapa sampel gambar hias untuk mewakili dalam kegiatan penelitian, kegiatan penelitian menggunakan pendekatan metode eksperimen, atau melakukan penelitian yang bersifat eksploratif terhadap objek. Langkah tersebut dapat di petakan dengan cara:

- 1) Mengklarifikasi, mengidentifikasi pada sumber dengan mengambil beberapa sampel gambar hias.
- 2) Melakukan observasi terhadap terhadap gambar hias untuk mendapatkan suatu definisi serta menentukan langkah berikutnya pada tahap proses pra-desain.
- 3) Menentukan langkah perencanaan untuk mengembangkan gambar hias sebagai alternatif penerapan pada gambar latar.

b. Tahapan Eksperimen

Dari kegiatan peneltian ditemukan langkah dan tahapan sebagai berikut



Gambar 1. Tahapan Eksperimen

1) Pengamatan Gambar Hias

Setiap mahasiswa sebagai partisipan melakukan pencarian gambar hias, gambar etnik atau gambar ornamen yang tersedia dari berbagai sumber data dalam format jpg dan tercetak kertas, sumber data gambar disertai dengan narasi berkaitan dengan latar belakang cerita singkat mengenai gambar hias tersebut, seperti menjelaskan; Asal muasal daerah serta relasi dengan budaya setempat, keterangan jenis atau gaya motif yang dapat dipersepsi

sesuai bentuk, warna dan teknik pembuatan. Partisipan memilih gambar hias tersebut atas dasar ketertarikan, peminatan untuk pengembangan serta resfek terhadap pengembangan desain.

2) Presentasi dan Diskusi

Pada tahap ini, para mahasiswa melakukan diskusi dengan pendekatan terhadap masalah (*problem base learning methode*), dibuat beberapa kelompok untuk melakukan pecarian akar masalah yang dianggap menarik dan representatif. Melakukan tanya jawab atas dasar pendapat, asumsi serta usulan yang mana kemungkinannya dapat menjadi pembekalan dalam pengetahuan. Diskusi dipimpin oleh moderator agar kegiatan dapat berjalan baik dengan durasi setiap kelompok diberi kesempatan waktu 20 menit. Pendekatan model ini bisa jauh lebih efektif serta dominan buat para mahasiswa, dapat terlatih sebelum melakukan kegiatan belajar atau bertugas dalam membuat karya untuk menggali informasi yang cukup lengkap.

3) Proses Gambar Ulang dan Editing

Diperoleh serta dipilih beberapa sumber data dari gambar hias untuk dilakukan proses gambar ulang, selanjutnya melakukan proses edit dengan cara duplikasi dengan teknik manual (*drawing freehand*). Kemudian di pindahkan dengan digital untuk mendapat hasil yang lebih akurat. Kedua proses ini baik yang dilakukan dengan gambar manual atau digital para mahasiswa mendapat pengetahuan tambahan mengenai pekerjaan teknis berkait pemindahan suatu gambar. Untuk pengembangan ornament para mahasiswa diberi kesempatan untuk melakukan eksplorasi atau mengembangkan dari motif dasar yang tersedia tanpa kehilangan esensi dari objek aslinya.

Dalam proses editing juga dapat dilakukan eksplorasi mengenai penambahan atau pengurangan warna, baik dilakukan dengan sapuan (*strokes*) warna datar (*color flat*) atau warna tingkatan (*gradation*) sehingga akan menemukan kemungkinan warna baru.

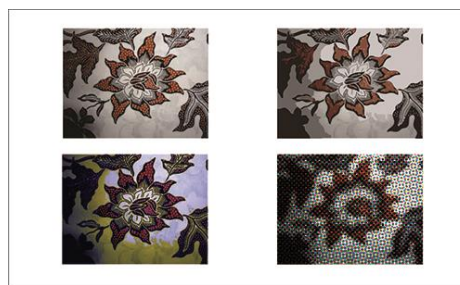
4) Proses Alternatif Desain

Pada kegiatan proses alternatif desain adalah bagian dari langkah perencanaan untuk menentukan beberapa kemungkinan item desain yang mana akan dipergunakan sebagai gambar latar pada ruang (*space*) tersedia. Alternatif desain dilakukan untuk mempertimbangkan kebutuhan fungsional dari suatu media, estetika serta efektifitas buat pengguna. Selain itu juga alternatif desain dilakukan untuk memenuhi suatu kaidah standar yang telah baku. Pada hasilnya alternatif desain juga untuk melakukan evaluasi untuk menentukan jika adanya perubahan untuk mencapai ketepatan gambar latar pada suatu item atau media.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Penerapan Desain Latar

Mempersiapkan wadah dalam bentuk sketsa desain berupa gambar kerja outline (*outline artwork*) dimaksudkan untuk mempermudah penarapan setiap gambar hias yang sudah dilakukan proses edit. Memperhatikan bentuk permukaan, tata letak yang dapat dilihat secara kasat mata dapat mencolok perhatian mata saat dipajang pada suatu tempat terbuka. Penempatan gambar hias ini perlu juga diperhatikan karena kecenderungan gambar hias yang berpola geometris akan terasa sama antara sisi satu dengan yang lainnya.



Gambar 2. Gambar proses edit
(Sumber: dokumen pribadi)

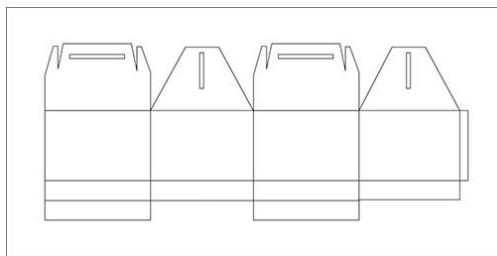
Pada gambar diatas menunjukkan gambar proses yang dilakukan secara bertahap dengan runutan dari atas kiri searah jarum jam:

1) Gambar hias original yang diambil dengan

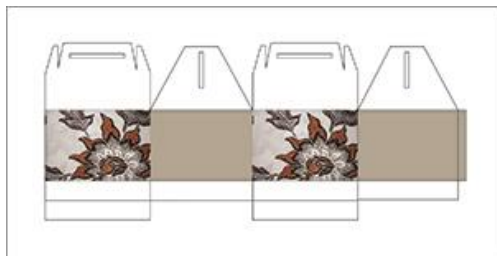
- cara fotografi sebagai sumber data mentah.
- 2) Gambar dalam proses editing dengan proses digital untuk menguraikan warna separasi (sparation) menjadi gambar datar (vector flat) proses dilakukan untuk memudahkan proses penggantian alternatif warna.
 - 3) Terlihat pada gambar ke tiga pewarnaan sudah dapat diganti.
 - 4) Pada gambar ke empat menunjukkan olah warna dengan cara melakukan pegelohan halftone.

Pada table Gambar 3 menunjukkan proses mempersiapkan wadah dengan mengambil kasus kemasan, bidang kemasan mempunyai ruang proporsional yang cukup mudah untuk menerapkan gambar hias secara komprehensif. Pada wadah bidang datar pada item kemasan terdapat 4 tampak muka.

b. Alternatif Desain Latar



Gambar 3. Desain gambar wadah kosong
(Sumber: dokumen pribadi)



Gambar 4. Penempatan gambar hias
(Sumber: dokumen pribadi)

Alternatif desain bersumber pada gambar etnik yang dapat dikembangkan pada beberapamedia atau pruduk pakai, seperti pada permukaan botol minuman, kemasan dengan bahan kaleng, plastic doos atau gelas dan piring. Penerapan gambar etnik dapat disesuaikan dengan konsep desain yang telah direncanakan sebelumnya.



Gambar 5. Penerapan gambar etnik pada benda pakai
(Sumber: dokumen pribadi)

Alternatif lainnya yang dapat di aplikasikan pada benda pakai yaitu pada sektor rekreasi atau pariwisata. Pada sektor ini adaptasi gambar etnik cukup banyak di pakai sebagai identitas yang kental dengan budaya daerah setempat, baik terapkan pada barang-barang cinderamata atau perlengkapan perhotelan (*amenities*).



Gambar 6. Aplikasi pada sarana transportasi
(Sumber: dokumen pribadi)

Penempatan pada sarana transportasi, selain sebagai identitas sekaligus menjadi medium promosi. Peran ganda pada gambar etnik, selain cara-cara pendekatan lokal dengan menggunakan gambar etnik dapat menjadi sarana promosi yang mengarah pada perdagangan global. Jika metode eksperimen ini terus dapat dikembangkan maka tidak menetup kemungkinan akan melahirkan kebaruan dalam khasanah pengembangan gambar etnik untuk tujuan identitas dan promosi.

4. KESIMPULAN

Dapat dikatakan adaptasi dari sumber data berupa gambar etnik bisa menjadi potensi pengembangan dalam bidang aplikasi desain bagi para kreator untuk memberi sentuhan perupa alternatif. Banyaknya ragam hias tersebut dapat memberi nilai estetika serta nilai ekonomis agar bisa bersaing sebagai produk jual, serta dapat menjadi identitas yang cukup kuat sebagai pesan visual.

Dengan proses dan teknik secara manual maupun digital gambar hias tersebut akan terus berkembang untuk mendapatkan tempat dengan cara-cara banyak melakukan studi eksperimen dan eksploratif dalam proses berkarya bagi para kreator dalam bidang seni dan desain pada umumnya.

Gambar etnik menjadi harapan untuk para pencipta karya kebaruan dalam pengembangan khasanah ragam hias di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. Research Procedure for a Practical Approach. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arini, Asti M. & Ambar B. (2011). Batik: An Adiluhung Nusantara Heritage. Andi Offset. Yogyakarta.
- Abidin, Moch Zaenal and Imam Zaini. 2016. Effects of Drawing Achievement Variety of Ornament on Making Mosaics in SMP Negeri 1 Wonoayu. Journal entry national, Vol. 4, No. 3 [downloaded on August 19, 2017].
- Lu, Jingwan, Drawing Structured Decorative Patterns by Example. Jurnal internasional. (downloaded on August 17, 2017)
- Piliang, Y. (2006). Plurality of Fine Language: Reading Primadi Tabrani's Mind. Journal of Design Science (FSRD ITB), 1 (1)
- Samara, T. (2002). Making and Breaking the Grid. New York: Rockport Publisher
- Soetrisno. (2008). Puppet as a World Cultural Heritage. Jakarta: SIC.
- Samsi, Sri Soedewi. (2007). Batik Technique and Variety. Yogyakarta.