

PERANCANGAN PATTERN FLORA LANGKA KEBUN RAYA PURWODADI

Annisa Citra Alifianty¹, Hendro Aryanto²

¹Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: annisaalifianty16021264045@mhs.unesa.ac.id

²Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: hendroaryanto@unesa.ac.id

Abstrak

Saat ini sering kali dijumpai fenomena kerusakan alam yang berpengaruh terhadap kehidupan flora, hingga mengakibatkan kelangkaan terhadap beberapa jenis flora yang ada. Namun di sisi lain flora langka tersebut memiliki potensi jika dikembangkan. Kebun Raya Purwodadi merupakan salah satu tempat konservasi flora yang juga melindungi jenis-jenis flora langka, keindahan dari flora langka di dalamnya memiliki potensi untuk dikembangkan menjadi karya desain sebagai upaya dalam pengenalan flora langka. Perancangan ini bertujuan untuk membuat sebuah media pengenalan flora langka berupa desain *pattern*, yang dapat diterapkan pada berbagai barang seperti hijab, tas, hingga kantong serbaguna. Perancangan ini menggunakan metode analisis 5W1H, yang juga didukung dengan adanya data primer dan sekunder, sehingga dapat dipergunakan sebagai acuan dalam merancang desain *pattern*. Dengan adanya perancangan ini harapan kedepannya masyarakat dapat lebih mengenal dan mengapresiasi kekayaan flora yang ada.

Kata kunci: *Desain, Pattern, Flora langka*

Abstract

Nowadays there is often a phenomenon of natural damage that affects the life of flora, resulting in scarcity of some types of flora that exist. But on the other hand, this rare flora has potential if developed. Purwodadi Botanical Garden is one of the flora conservation places that also protects rare flora species, the beauty of the rare flora inside has the potential to be developed into a design work as an effort to introduce rare flora. This design aims to create a medium for the introduction of rare flora in the form of design patterns, which can be applied to various items such as hijab, bags, to versatile bags. This design uses the 5W1H analysis method, which is also supported by the presence of primary and secondary data, so that it can be used as a reference in designing design patterns. With this design, in the future, the community will be able to get to know and appreciate the wealth of flora that exists.

Keywords: *Design, Pattern, Rare flora*

PENDAHULUAN

Fenomena kerusakan alam yang terjadi dapat berpengaruh terhadap kehidupan flora. Menurut Mogeia *et al.* 2001 (dalam Kusmana dan Hikmat, 2015) tercatat sekitar 240 spesies flora memiliki status langka, dan menjadikan Indonesia sebagai tempat keterancamannya flora yang tinggi. Salah satu upaya penyelamatan yang dilakukan ialah ditetapkannya status kelangkaan bagi spesies yang keberadaannya kini mulai

mengkhawatirkan atau terancam. Hal ini dapat terjadi akibat alih fungsi hutan, hingga penebangan pohon secara liar.

Upaya lain yang juga dilakukan ialah dengan melakukan konservasi terhadap flora, salah satu tempat yang dijadikan sebagai tempat konservasi flora ialah kebun raya. Indonesia memiliki beberapa cabang kebun raya yang tersebar. Salah satunya Kebun Raya Purwodadi, kebun ini berdiri 30 Januari 1941, didirikan oleh

Dr. L.G.M. Bass Becking. Kebun ini memiliki tugas spesifik untuk mengoleksi tanaman yang tumbuh di dataran rendah yang kering. Kebun Raya Purwodadi sendiri berada di bawah naungan Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI). Pada 10 Maret 1963, kebun ini mulai dibuka untuk umum. Harapannya kebun ini menjadi pusat konservasi dan penelitian studi dari tumbuhan dataran rendah yang kering. (<http://www.krpurwodadi.lipi.go.id>)

Indonesia dengan keanekaragaman flora yang terangkum di dalamnya memiliki potensi besar jika dilestarikan dan dikembangkan. Dimulai dengan memperkenalkan jenis flora yang kini berada dalam status langka, yang bertujuan agar kedepannya masyarakat Indonesia dapat mengapresiasi dan mencintai kekayaan flora yang saat ini dalam upaya perlindungan. Di sisi lain flora langka tersebut juga memiliki bentuk visual yang menarik, dan berpotensi besar jika dikembangkan dan diadaptasi sebagai karya desain. Eksplorasi visual yang dilakukan dapat menghasilkan sebuah karya desain yang dapat dimanfaatkan sebagai media pengenalan flora langka.

Perancangan ini bertujuan untuk membuat sebuah media pengenalan flora langka, berupa desain *pattern*. Yang mana *pattern* tersebut merupakan hasil eksplorasi visual sejumlah flora langka. *Pattern* yang dibuat akan didistribusikan pada barang-barang seperti tas belanja, sajadah, hijab, hingga kantong serbaguna.

Surface pattern design memiliki potensi besar kedepannya. Di masa ini bermunculan produk-produk yang menggunakan desain *pattern* sebagai keunggulannya, mulai dari produk fashion, hingga interior hunian yang mempergunakan desain *pattern*. Selain itu *pattern* yang dihasilkan berpotensi untuk dipatenkan sebagai aset intelektual desainernya.

Besarnya potensi yang dimiliki *pattern* sebagai media untuk berkarya dapat dijadikan peluang dalam dunia desain. *Pattern* dapat dirancang agar memiliki nilai fungsional lebih, visualisasi dari *pattern* sendiri dapat digunakan sebagai media komunikasi untuk menyampaikan pesan-pesan tertentu yang ingin disampaikan. Potensi besar ini yang akan dimanfaatkan sebagai media dalam memperkenalkan flora langka pada masyarakat. Dengan adanya perancangan *pattern*

ini harapannya desain *pattern* dapat menjadi media pengenalan flora langka bagi masyarakat Indonesia, dengan cara yang unik dan memiliki nilai fungsional yang lebih.

METODE PERANCANGAN

Perancangan ini berfokus untuk merancang *pattern* yang berasal dari eksplorasi visual flora langka, sehingga dapat menjadi media pengenalan jenis-jenis flora dalam status kelangkaan. Lingkup perancangan mencakup pada beberapa jenis flora langka yang berada di Kebun Raya Purwodadi, jenis flora langka yang diangkat adalah kelompok tumbuhan berbunga, yang nantinya akan diproses melalui eksplorasi visual sehingga terbentuklah desain *pattern*. *Pattern* tersebut nantinya akan diaplikasikan pada beberapa produk seperti tas belanja, bantal, hingga hijab. Jenis flora yang diangkat dalam perancangan ini beberapa tidak memiliki status langka, namun memiliki keunikan bentuk yang indah sehingga dipilih untuk divisualisasikan menjadi *pattern*.

Adapun dalam proses perancangan ini dibutuhkan data-data berupa data primer dan data sekunder. Data primer yang dibutuhkan berupa informasi mengenai flora langka yang berada di areal Kebun Raya Purwodadi, beserta hasil pengamatan bentuk fisik dari flora langka sebagai acuan eksplorasi visual. Berikutnya dibutuhkan pula data mengenai target audience. Perancangan ini secara demografis ditujukan pada wanita berusia 20-40 tahun. Dari kalangan mahasiswa, ibu rumah tangga, wirausaha, hingga pekerja kantor. Rentang pendidikan lulusan sekolah menengah atas hingga sarjana, dengan tingkat perekonomian menengah ke atas. Secara geografis perancangan ini ditujukan pada masyarakat yang tinggal di perkotaan besar seperti kota Surabaya. Secara psikografis ditujukan pada wanita yang menyukai motif atau barang bertemakan floral. Sedangkan untuk behavior ditujukan pada wanita menyukai tumbuhan terutama bunga, dan memiliki minat dalam berkebun. Data primer diperoleh melalui observasi, dan wawancara. Menurut Sarwono dan Lubis (2007), observasi dengan melakukan pengumpulan data terhadap objek yang akan diteliti, mencatat informasi yang dibutuhkan, untuk mendukung penelitian. Observasi

dilakukan di Kebun Raya Purwodadi untuk mendapatkan data seputar flora langka yang akan divisualisasikan menjadi pattern. Kemudian wawancara dilakukan terhadap target audience. Data sekunder berupa tinjauan literatur melalui jurnal, buku, dan artikel yang relevan. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis 5W1H, yang terdiri dari *what, when, where, who, why, dan how*.

KERANGKA TEORITIK

Pattern dapat dipahami sebagai pola. Menurut Sunaryo, 2009. Unsur pokok ornamen yaitu motif. Ide pokok dari ornamen dapat dipahami melalui motif, umumnya motif merupakan perwujudan dari bentuk alam yang tampak (kasat mata). Namun ada juga motif yang bersal dari perwujudan khayalan, yang memiliki sifat imajinatif. Sedangkan pola terbentuk dari pengulangan motif yang tersusun secara terstruktur.

Unsur-unsur Desain

Unsur-unsur *pattern* yang dipergunakan dalam perancangan ini merujuk pada unsur yang diterapkan dalam desain. Memahami unsur-unsur desain dapat membantu dalam menyampaikan pesan pada audience melalui elemen-elemen yang terdapat dalam sebuah karya (Supriyono, 2010). Berikut beberapa unsur-unsur desain yaitu:

1. Garis

Dalam desain garis dapat dimanfaatkan untuk membuat persepsi atau citra suatu karya. Melalui eksplorasi bentuk garis dapat menghasilkan variasi yang dapat menampilkan makna beragam. Garis lurus yang terkesan formal, garis lengkung yang berkesan lembut, garis tidak beraturan yang dapat memberikan kesan fleksibel, hingga garis zigzag yang dapat memberi kesan tegas dan dinamis. Garis juga dapat memberikan kesan melalui arah, seperti halnya garis dengan arah vertikal yang dapat memberikan kesan kokoh, horizontal yang terkesan tenang, diagonal yang terkesan dinamis (Supriyono, 2010).

2. Bidang

Bentuk yang memiliki ketinggian dan lebar dapat disebut bidang. Bidang ada yang berbentuk geometris yang terkesan formal meliputi bentuk-bentuk seperti segitiga, persegi, lingkaran, dan lain-lain. Dan ada pula yang bentuk non geometris yang terkesan dinamis, yaitu bidang yang memiliki bentuk tidak menentu (Supriyono, 2010).

3. Warna

Dengan warna citra dari suatu karya dapat ditampilkan, pemilihan warna pada desain perlu diperhatikan, penggunaan karakter warna yang sesuai dapat membangun citra (kesan), sehingga pesan yang ingin disampaikan dalam sebuah karya dapat tersampaikan dengan baik. Berikut merupakan pemaknaan dari beberapa warna yang sering dijumpai Warna merah dapat memberikan kesan bersemangat, berani, hingga kuat. Warna biru dapat berkesan tenang, damai, hingga kepercayaan. Warna hijau berkesan alami (natural), kesehatan, hingga kehidupan. Sedangkan warna kuning dapat berkesan senang, harapan, hingga persahabatan. Terdapat pula teori Brewster, yaitu teori penyederhanaan warna menjadi warna primer, warna sekunder, warna tersier, dan warna netral (Anggraini dan Nathalia, 2014)

Berdasarkan visualnya warna dapat digolongkan menjadi warna hangat dan warna dingin. Warna panas dapat berkesan aktif (bersemangat), yang mencakup warna-warna seperti merah, kuning, hingga oranye. Sedangkan warna dingin dapat memberikan kesan damai (ketenangan), yang mencakup warna-warna seperti hijau, dan biru. Warna-warna ini dapat dimanfaatkan untuk mengekspresikan citra suatu karya (Supriyono, 2010).

4. Gelap-Terang (Value)

Value dapat dipahami sebagai pembagian warna berdasarkan tingkat gelap-terangnya, warna-warna yang ada dapat diatur kekuatannya dengan diperterang atau dipergelap. Mengatur kontras warna dapat membangun kesan atau citra. Penggunaan kontras yang tinggi dapat memberikan kesan riang (bersemangat), hingga dinamis. Penggunaan kontras yang rendah dapat

memberikan kesan lembut, hingga menenangkan (Supriyono, 2010).

5. Tekstur

Tekstur dapat timbul dari permukaan suatu material. Jenis tekstur ada yang berupa tekstur raba, dan ada pula jenis tekstur lihat. Tekstur sendiri juga dapat dipergunakan untuk menampilkan citra (kesan) pada karya (Irawan dan Tamar, 2013).

Prinsip Penataan Rupa

Mengadaptasi prinsip penataan rupa untuk mendesain pattern, prinsip tersebut dipergunakan sebagai acuan dalam memadukan atau menempatkan unsur-unsur desain agar menjadi kesatuan harmoni yang baik. Berikut beberapa prinsip penataan rupa diantaranya:

1. Keseimbangan

Keseimbangan merupakan prinsip untuk membagi berat. Keseimbangan dapat dicapai melalui dua pendekatan, yang pertama yaitu keseimbangan formal yang dapat memberikan kesan formal, hingga kokoh, dengan membagi secara simetris (sama rata) antara titik berat bagian atas-bawah dan kiri-kanan. Keseimbangan yang berikutnya yaitu keseimbangan asimetris (keseimbangan informal) sehingga dapat memberikan kesan non formal hingga dinamis, yaitu pembagian keseimbangan yang berbeda antara kiri dan kanan, namun tetap dapat saling menyeimbangkan (Supriyono, 2010).

2. Irama

Irama merupakan elemen desain yang disusun berulang membentuk suatu pola. Irama dapat memberikan kesan atau citra terhadap karya. Seperti halnya penyusunan dengan irama teratur dapat memberikan kesan lembut dan tenang, dan sebaliknya pengaturan irama yang acak dapat memberikan kesan dinamis dan bersemangat. Peletakan posisi elemen, jarak, pengaturan ukuran, dan alur dapat menciptakan citra beragam yang dapat disesuaikan dengan konsep suatu karya (Supriyono, 2010).

Irama terdiri dari *repetition* (pengulangan), *alternation* (selang-seling atau silih berganti), *regression* (regresi), dan *progression* (progresi). Adapun turunan dari keempat jenis irama ini

dapat dikembangkan, menyesuaikan dari konsep karya yang akan dibuat (Irawan dan Tamar, 2013).

3. Kontras

Kontras dapat dipahami sebagai perbedaan yang tampak pada unsur-unsur rupa. Kontras dapat memberikan kesan pada sebuah karya desain. Kontras sendiri dapat diperoleh dengan mengatur warna, bentuk, arah, hingga ukuran unsur rupa. Pengaturan kontras dapat disesuaikan dari konsep desain yang ada, penggunaan kontras dapat menghindari kesan monoton pada karya (Irawan dan Tamar, 2013).

4. Kesatuan

Mengatur keseluruhan elemen desain yang ada dalam sebuah karya agar dapat menyatu, sehingga tercapailah kesatuan (keutuhan) yang harmonis (Supriyono, 2010).

Keterikatan antara unsur-unsur desain dibutuhkan untuk membentuk sebuah kesatuan atau keutuhan. Salah satu yang dapat dilakukan untuk mencapai kesatuan, dengan membuat kesan dominan sehingga menghasilkan kontras, melalui penonjolan unsur rupa (Irawan dan Tamar, 2013).

5. Aksentuasi

Aksen atau sentuhan pada karya bersifat opsional (dapat diterapkan dan bisa juga tidak diterapkan), dan memiliki tujuan untuk mengubah kesan kaku (monoton) pada karya, hingga menarik perhatian (Irawan dan Tamar, 2013).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut berikut merupakan rangkuman hasil dari wawancara yang telah dilakukan, terhadap empat responden yang menjadi *target audience*. Dari hasil wawancara diketahui bila gaya desain yang diminati responden adalah gaya desain yang elegan, namun juga berkesan imut atau lucu, dengan penggunaan warna pastel. Dan menyukai pengaplikasian desain *pattern* pada barang-barang seperti tote bag, card holder, dompet, dan ada pula yang menyukai pengaplikasian *pattern* pada jaket. Dari hasil wawancara tersebut data yang diperoleh dapat digunakan sebagai acuan dalam merancang desain *pattern*.

Tujuan dari perancangan ini untuk menghadirkan media pengenalan flora langka. Karya yang dibuat berupa desain *pattern*, hasil dari desain *pattern* tersebut nantinya diaplikasikan pada benda-benda yang sering digunakan oleh target audience dalam keseharian.

Di Kebun Raya Purwodadi terdapat beragam jenis tumbuhan, kebun ini memiliki tugas spesifik untuk mengoleksi tanaman yang tumbuh di dataran rendah yang kering (<http://www.krpurwodadi.lipi.go.id>). Di dalamnya terdapat pula jenis-jenis tumbuhan dalam status langka, yang terangkum dalam katalog koleksi Kebun Raya Purwodadi. Katalog tersebut dipergunakan sebagai panduan dalam observasi di Kebun Raya Purwodadi.

a. Analisis Data

Analisis data yang dipergunakan dalam perancangan ini adalah 5W1H, yang terdiri dari *what*, *when*, *where*, *who*, *why*, dan *how*.

Potensi apa yang dapat digali dari flora langka? (*what*) Flora langka yang memiliki bentuk fisik yang unik dan indah berpotensi untuk dikembangkan dan dieksplorasi visualnya menjadi sebuah karya desain, yang sekaligus dapat dimanfaatkan menjadi media pengenalan dari flora langka tersebut pada masyarakat.

Siapa target audience dari media pengenalan flora langka? (*who*) Targetnya adalah wanita dengan rentang usia 20-40 tahun, dengan tingkat perekonomian menengah ke atas. Tinggal di perkotaan, dan memiliki minat terhadap barang bertema floral.

Mengapa memilih flora langka sebagai objek perancangan? (*why*) Kerusakan alam yang terjadi, seiring berjalannya waktu membuat keberadaan flora langka terancam, selain sebagai upaya pengenalan, flora langka juga memiliki potensi besar jika dikembangkan menjadi sebuah karya desain.

Kapan upaya pengenalan flora langka ini dapat dilakukan? (*when*) Upaya ini dapat dilakukan sedini mungkin, sehingga dibutuhkan sebuah media pengenalan yang menarik. Media tersebut dikonsep agar tidak hanya memperkenalkan jenis flora langka saja, namun juga dapat memiliki nilai fungsional yang lebih.

Dimana lokasi dilakukannya kegiatan observasi untuk memperoleh data mengenai flora

langka? (*where*) kegiatan observasi untuk mendapatkan data yang membantu dalam perancangan ini dilakukan di Kebun Raya Purwodadi.

Bagaimana cara menghadirkan media pengenalan flora yang tepat sasaran? (*how*) Melakukan analisa terhadap target audience dan menghubungkannya pada teori desain yang ada, sehingga hasil analisa yang diperoleh dapat dipergunakan untuk membuat karya desain yang tepat guna dan fungsional.

b. Strategi Kreatif

Flora langka yang diangkat menjadi *pattern* berasal dari kelompok tumbuhan yang memiliki bunga. Beberapa jenis flora diangkat dalam perancangan ini tidak memiliki status langka, namun memiliki keunikan bentuk yang indah sehingga dipilih untuk divisualisasikan menjadi *pattern*. Tumbuhan berbunga dipilih selain keindahan visualnya yang dapat dieksplorasi, di sisi lain tumbuhan yang memiliki bunga jika divisualisasikan ke dalam gambar maupun *pattern* lebih mudah dikenali, karena memiliki pembeda yang jelas yaitu bunga. Tumbuhan yang tidak memiliki bunga atau ciri pembeda tertentu apabila divisualisasikan akan sulit dikenali melalui gambar atau *pattern*, dikarenakan bentuk daun yang mirip pada banyak jenis tanaman. Ada tujuh jenis flora yang diangkat menjadi desain *pattern* dalam perancangan ini

Berdasarkan hasil analisis dari data yang diperoleh, desain *pattern* akan menggunakan warna pastel. Karakteristik warna pastel yang lembut, cocok dipergunakan untuk menarik perhatian wanita sebagai target audience. Flora langka divisualisasikan menjadi *pattern* dengan menggunakan teknik ilustrasi digital.

Sedangkan untuk konsep gaya desain yang digunakan adalah memadukan kesan imut dengan elegan. Menggunakan prinsip irama pengulangan (*repetition*) dalam menata komposisi dari elemen desain *pattern*, dengan tambahan sentuhan aksentuasi agar tidak monoton, dan lebih menarik.

Sebagai penjelas nama dari *pattern*, dibuatlah media pendukung berupa label yang mencantumkan nama dari flora yang divisualisasikan menjadi *pattern*. Font yang dipergunakan adalah Futura Bk BT untuk menuliskan nama flora.

Futura Bk BT
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890

Kemudian hasil dari desain *pattern* yang telah dibuat nantinya dapat diaplikasikan ke pada barang-barang seperti *tote bag*, *pouch*, buku catatan, botol minuman, hingga hijab. Sehingga desain *pattern* sebagai media pengenalan flora langka dapat memiliki nilai fungsional lebih. Di lain sisi beberapa barang yang diaplikasikan desain *pattern* dapat digunakan berulang seperti *tote bag* yang dapat digunakan sebagai tas berbelanja pengganti kantong plastik, sehingga dapat mengurangi penggunaan sampah dan ramah lingkungan.

c. Proses Pembuatan *Pattern*

Tahap pertama yang dilakukan ialah membuat sketsa secara manual menggunakan kertas, pensil, dan penghapus. Kemudian hasil sketsa tersebut discanner untuk mempermudah dalam proses pembuatan *pattern* secara digital.



Gambar 1. Hasil Scanner Sketsa

Kemudian memasuki tahap pembuatan satu persatu item tumbuhan yang ada di dalam sketsa. Tahap ini dimulai dari menggambar masing-masing item tumbuhan berdasarkan scanner sketsa, kemudian masuk kedalam tahap pewarnaan, dan diakhiri dengan pembuatan detail.



Gambar 2. Pembuatan Item Tumbuhan pada Sketsa

Tahap terakhir dengan mengkomposisikan tiap item tumbuhan menjadi sebuah *pattern* yang berulang, dan memberi sentuhan aksentuasi.



Gambar 3. Mengkomposisikan Item Tumbuhan

d. Karya Desain *Pattern* pertama

berasal dari eksplorasi visual *Parmentiera cereifera* Seem. Menurut Mitré, M. (1998) tumbuhan ini masuk ke dalam IUCN *Red List of Endangered*. Pohon ini juga dikenal dengan nama Pohon Lilin, yang berasal dari Panama.



Gambar 4. *Parmentiera cereifera* Seem.
(Sumber: Dok. Penulis, 2020)

Tumbuhan ini memiliki bentuk buah yang unik, dan memiliki bentuk bunga yang indah. Sehingga menarik untuk dikembangkan menjadi *pattern*.



Gambar 5. *Pattern Pertama*



Gambar 6. Label *Pattern Pertama*

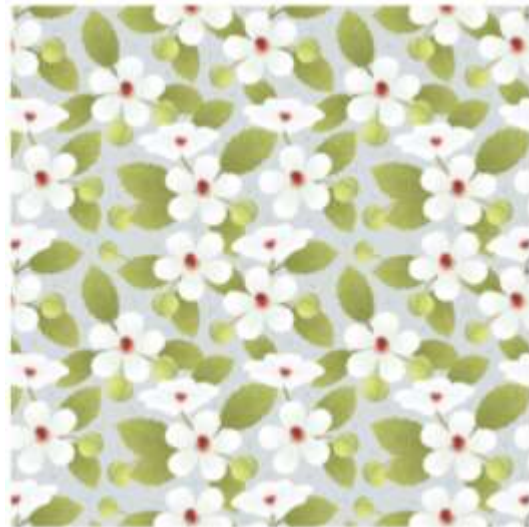
Pattern kedua

Pattern yang kedua berasal dari eksplorasi visual tumbuhan *Dillenia philippinensis* Rolfe. Menurut Energy Development Corporation. (2020) tumbuhan ini masuk ke dalam IUCN *Red List of Near Threatened*. Tumbuhan ini berasal dari Filipina.



Gambar 7. *Dillenia philippinensis* Rolfe.
(Sumber: Dok. Penulis, 2020)

Tumbuhan ini memiliki bunga berwarna putih yang indah, dengan buah dan daun yang menarik untuk dikembangkan menjadi karya.



Gambar 8. *Pattern Kedua*



Gambar 9. Label *Pattern Kedua*

Pattern ketiga

Pattern yang ketiga berasal dari eksplorasi visual tumbuhan *Eugenia reinwardtiana*. Tanaman ini tidak termasuk langka, namun memiliki keindahan bentuk dan keunikan yang dapat diangkat menjadi sebuah karya.



Gambar 10. *Eugenia reinwardtiana*.
(Sumber: Dok. Penulis, 2020)

Tumbuhan ini memiliki bentuk bunga yang unik, dengan warna putih, dan memiliki buah berwarna merah yang indah.



Gambar 11. *Pattern* Ketiga



Gambar 12. Label *Pattern* Ketiga

Pattern keempat

Pattern yang keempat berasal dari eksplorasi visual tumbuhan *Solanum wrightii* Benth. Menurut Botanic Gardens Conservation International (BGCI) & IUCN SSC Global Tree Specialist Group. (2018) tumbuhan ini masuk ke dalam IUCN *Red List of Least Concern*.



Gambar 13. *Solanum wrightii* Benth.
(Sumber: Dok. Penulis, 2020)

Tumbuhan ini memiliki bentuk bunga dengan warna ungu yang indah, sehingga menarik untuk dikembangkan menjadi *pattern*.



Gambar 14. *Pattern* Keempat



Gambar 15. Label *Pattern* Keempat

***Pattern* kelima**

Pattern yang kelima berasal dari eksplorasi visual tanaman *Brownea ariza* Benth. Tanaman ini berasal dari Colombia. Tanaman ini tidak termasuk kategori langka, namun memiliki keindahan bentuk yang unik, dengan warna yang indah.



Gambar 16. *Brownea ariza* Benth.
(Sumber: Dok. Penulis, 2020)

Tanaman ini memiliki bentuk bunga dengan warna merah yang indah, sehingga menarik untuk divisualisasikan menjadi karya.



Gambar 17. *Pattern* Kelima



Gambar 18. Label *Pattern* Kelima

***Pattern* keenam**

Pattern yang keenam berasal dari eksplorasi visual tumbuhan *Santalum album* L. Juga dikenal sebagai Pohon Cendana. Menurut Arunkumar *et al.* (2019) tumbuhan ini masuk ke dalam IUCN Red List of Vulnerable.



Gambar 19. *Santalum album* L.
(Sumber: Dok. Penulis, 2020)

Tumbuhan ini dapat menghasilkan minyak yang wangi, sehingga keberadaannya banyak dicari dan menjadi langka. Tumbuhan ini memiliki bunga berwarna merah merah yang indah, dengan buah yang berbentuk menarik.



Gambar 20. *Pattern* Keenam



Gambar 21. Label *Pattern* Keenam

***Pattern* ketujuh**

Pattern yang ketujuh berasal dari eksplorasi visual tumbuhan *Dioon spinulosum* Dyer ex Eichl. Menurut Vovides *et al.* (2010) tumbuhan ini masuk ke dalam IUCN Red List of Endangered. Tumbuhan ini berasal dari Meksiko (khususnya Veracruz dan Oaxaca),



Gambar 22. *Dioon spinulosum* Dyer ex Eichl.
(Sumber: Dok. Penulis, 2020)

tumbuhan ini memiliki bentuk yang unik sehingga menarik untuk dikembangkan menjadi *pattern*.



Gambar 23. *Pattern* Ketujuh



Gambar 24. Label *Pattern* Ketujuh



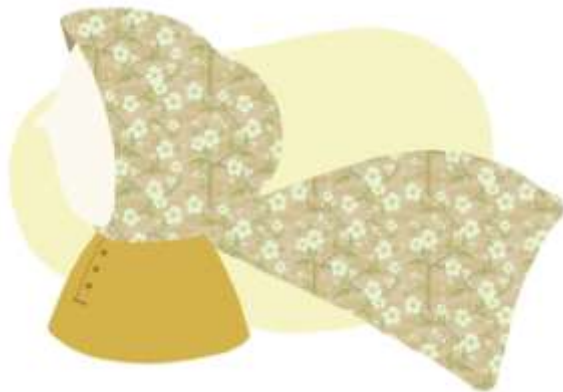
Gambar 26. Pengaplikasian pada Tas

e. Pengaplikasian *Pattern*

Pattern yang telah dibuat dapat diaplikasikan pada berbagai media, berikut merupakan beberapa contoh dari pengaplikasian desain *pattern* pada barang-barang, yang harapannya dapat menarik minat dari target audience.

Pengaplikasian *pattern* pada hijab, *trend fashion* hijab saat ini didominasi oleh hijab print dengan berbagai *pattern* menarik, peluang ini yang dapat dimanfaatkan untuk menarik perhatian target audience.

Pengaplikasian *pattern* pada kantong serbaguna, yang dapat dimanfaatkan sebagai tempat make-up hingga tempat menyimpan alat tulis.



Gambar 25. Pengaplikasian pada Hijab



Gambar 27. Pengaplikasian pada Kantong Serbaguna

Pengaplikasian *pattern* pada cover buku catatan serba guna atau juga dapat diaplikasikan pada cover buku catatan.

Pengaplikasian *pattern* pada tas serbaguna yang dapat dipergunakan berulang kali, juga dapat dipergunakan sebagai pengganti kantong plastik saat berbelanja hingga dimanfaatkan untuk membawa barang-barang saat berpergian.



Gambar 28. Pengaplikasian pada Buku Catatan

SIMPULAN DAN SARAN

Perancangan *pattern* flora langka ini dibuat untuk menghadirkan media pengenalan flora langka yang dikonsepsi sedemikian rupa agar dapat sesuai dengan target audience yang ditetapkan. Konsep karya disusun berdasarkan hasil analisa data-data yang telah diperoleh. Perancangan *pattern* yang telah dibuat kemudian diaplikasikan pada barang-barang yang agar dapat menarik perhatian target audience. Harapannya perancangan ini dapat menjadi salah satu media pengenalan flora langka yang menarik dan memiliki nilai fungsional yang lebih.

Saran yang dapat diberikan yaitu, ketika membuat suatu karya desain hendaknya kita menentukan target audience yang tepat, mengumpulkan data mengenai target audience tersebut sehingga data tersebut dapat dimanfaatkan untuk membantu menemukan media yang tepat dalam membuat karya desain. Selain itu juga penting untuk memperhitungkan waktu yang ada, membuat timeline sangat dianjurkan ketika memulai sebuah perancangan agar waktu yang dipergunakan dapat maksimal digunakan.

Terimakasih kepada Balai Konservasi Tumbuhan Kebun Raya Purwodadi, LIPI yang berkenan membantu dalam kegiatan observasi, harapannya kedepan tempat ini dapat menjadi sarana penelitian mahasiswa desain untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam menunjang perancangan berikutnya.

REFERENSI

Anggraini, Lia. Kirana Nathalia. 2014. *Desain Komunikasi Visual; Dasar-dasar Panduan untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia.

Arunkumar, A.N., Dhyani, A. & Joshi, G. 2019. *Santalum album*. *The IUCN Red List of Threatened Species* 2019: e.T31852A2807668. Diunduh pada 14 Juli 2020, dari <https://www.iucnredlist.org/species/31852/2807668>

Botanic Gardens Conservation International (BGCI) & IUCN SSC Global Tree Specialist Group. 2018. *Solanum wrightii*. *The IUCN Red List of Threatened Species* 2018: e.T134512852A135681297. Diunduh pada 14 Juli 2020, dari <https://www.iucnredlist.org/species/134512852/135681297>

Energy Development Corporation (EDC). 2020. *Dillenia philippinensis*. *The IUCN Red List of Threatened Species* 2020: e.T33202A68069633. Diunduh pada 14 Juli 2020, dari <https://www.iucnredlist.org/species/33202/68069633>

Irawan, Bambang. Priscilla Tamara. 2013. *Dasar-Dasar Desain untuk Arsitektur, Interior-Arsitektur, Seni Rupa, Desain Produk Industri dan Desain Komunikasi Visual*. Jakarta: Griya Kreasi.

Kebun Raya Purwodadi: *Sejarah*, (Online), (<http://www.krpurwodadi.lipi.go.id/tentang/sejarah/>), Diakses pada 16 Desember 2019, 20.00)

Kusmana, C., & Hikmat, A. (2015). "KEANEKARAGAMAN HAYATI FLORA DI INDONESIA". *Journal of Natural Resources and Environmental Management*, Vol. 5 No. 2, pp. 187-198. (<https://doi.org/10.29244/jpsl.5.2.187>), Diunduh pada 14 Juni 2020)

Lestari W, Matrani, Sulasmi, Trimanto, Fauziah, Fiqa AP. 2012. *An Alphabetical List of Plant Species Cultivated in Purwodadi Botanical Garden*. Pasuruan : Purwodadi Botanical Garden.

Mitré, M. 1998. *Parmentiera cereifera*. *The IUCN Red List of Threatened Species* 1998: e.T32689A9718000. Diunduh pada 14 Juni 2020, dari <https://www.iucnredlist.org/species/32689/9718000>

- Sarwono, Jonathan. Hary Lubis. 2007. *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: ANDI
- Sunaryo, Aryo. 2009. *Ornamen Nusantara: Kajian Khusus tentang Ornamen Indonesia*. Semarang: Dahara Prize
- Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: ANDI
- Vovides, A. Chemnick, J. & Gregory, T. 2010. *Dioon spinulosum*. *The IUCN Red List of Threatened Species 2010*: e.T42149A10667709. <https://dx.doi.org/10.2305/IUCN.UK.2010-3.RLTS.T42149A10667709.en>.
Downloaded on 14 July 2020.