

PENERAPAN TIGA MOTIF DESAIN *TROPICAL WATERCOLOR* PADA *SCARF* MENGGUNAKAN APLIKASI *DIGITAL PRINTING*

Dessi Harli Widyaningrum

S1 Tata Busana 2011, Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya.

harli.dessi@gmail.com

Marniati

Dosen Pembimbing PKK, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

marniati@unesa.ac.id

Abstrak

Penerapan Tiga Motif Desain *Tropical Watercolor* yang ditransformasikan pada kain berupa produk jadi *scarf* melalui teknik *digital printing*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil jadi desain dengan tema *Tropical* yang menggunakan desain motif flora dan fauna ditinjau dari aspek; irama, aspek kesatuan, aspek proporsi, aspek keseimbangan, dan aspek *center on interest*. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif, yang berusaha menggambarkan dan menginterpretasikan objek sesuai apa adanya. Dalam penelitian ini pengambilan data dilakukan oleh 35 observer, 5 penulis ahli (dosen) Tata Busana dan 30 mahasiswa Tata Busana yang sudah atau sedang memprogram mata kuliah dasar seni dan desain. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan rata-rata (*mean*) untuk mencari rata-rata (*mean*) dalam setiap aspek penilaian pada desain. Hasil penelitian terbukti bahwa hasil jadi *scarf* dengan desain motif flora fauna dengan nilai mean yang tertinggi yaitu 3,36 menunjukkan kriteria sangat baik, merupakan desain yang paling baik (peringkat pertama). Hasil jadi *scarf* dengan desain motif flora menduduki peringkat kedua dengan nilai rata-rata mean yaitu 3,33 menunjukkan kriteria baik. Sedangkan hasil jadi *scarf* dengan desain motif fauna menduduki peringkat ketiga dengan nilai rata-rata mean yaitu 3,19 menunjukkan kriteria baik.

Kata Kunci : *Tropical, watercolor, scarf, digital printing.*

Abstract

In the initiation process of three tropical watercolors pattern design implementation of scarf using digital printing application.. The research purpose to know the finished result, the Tropical theme which was three types of design flora, fauna, and flora-fauna to reveal the pattern that has the best result by scoring with the aspects, such as: rhythm aspect, unity aspect, proportion aspect, balance aspect, and centre of interest aspect. This study is a quantitative descriptive study. Descriptive study is a method of study that tries to capture and intemperate the object based on its real condition. In this study, the writer choose 35 observers, which are 5 lecturers of design and 30 students of design that have taken art and design subject in their program. The analysis of this study used the average of each scoring aspect from the design. Based on the average from the whole scoring aspects, it was found that the flora-fauna patterns became the best design based on the highest average score (3,36), and it was categorized as "very good" criteria. The flora pattern was in the second place with the average score 3,33, and it was categorized as "good" criteria, and fauna pattern was in the third place with average score 3,19 and it was also categorized as "good" criteria.

Keyword : *tropical, watercolor, scarf, digital printing.*

PENDAHULUAN

Hasil riset pasar yang telah dilakukan dalam beberapa pekan di tahun 2016-2017 menunjukkan perkembangan *scarf printing* sedang naik daun, banyak produsen menciptakan motif-motif *scarf printing* dengan kreativitasnya masing-masing. Penciptaan inovasi pada produk kain sebagai *creative fabric* salah satunya menggunakan teknik pewarnaan *watercolor painting* yang diciptakan secara manual atau *handmade* pada suatu bidang kertas, yang kemudian di transformasikan pada kain

menggunakan teknik *digital printing*. Pembuatan desain motif pada *scarf* menggunakan teknik *digital printing* dengan pewarnaan *watercolor* ini diciptakan bermula dari suatu hobi membuat karya seni ilustrasi dengan *watercolor painting* pada selembaar bidang kertas yang kemudian mencoba untuk mengembangkan lebih lanjut bagaimana caranya agar hasil sebuah desain ide pemikiran tersebut tidak hanya berakhir pada sebuah lembar kertas saja melainkan bertujuan agar menjadi sebuah karya seni yang dapat dinikmati, diminati, dan dimanfaatkan untuk menjadikan suatu bentuk produk jual dalam bidang

fashion yaitu *scarf*. Salah satu produk *fashion* yang masa perkembangannya memiliki waktu yang cukup stabil dari masa ke masa yaitu *scarf*. Kini produk tersebut banyak menarik minat konsumen karena berbagai macam bentuk, corak, dan motifnya.

Penelitian ini menggunakan desain yang mengacu dari beberapa sumber ide yang bertemakan *Tropical*, dengan motif flora, motif fauna, serta perpaduan antara motif flora dan fauna. Pemilihan motif *Tropical* terinspirasi dari cuaca tropis Indonesia yang menghasilkan berbagai macam jenis tumbuhan yang begitu variatif dan sangat indah, contoh umumnya dapat terinspirasi dari tanaman-tanaman disepanjang taman Kota Surabaya disana terlihat jelas banyak sekali jenis tumbuhan khas negara tropis sehingga dari situlah banyak lahirnya sebuah gagasan dan ide-ide yang akan dicoba untuk di ilustrasikan pada selembar kertas. Dari ketiga sumber ide desain tersebut akan diwujudkan menjadi desain motif *scarf* melalui pra eksperimen.

Hasil penelitian pra eksperimen tahap pertama adalah menentukan desain motif dari tiap-tiap sumber ide tersebut. Kemudian setelah membuat desain motif kemudian menentukan jenis bahan yang digunakan adalah satin velvet. Pemilihan jenis kain sebelumnya telah melalui proses pra eksperimen, yaitu pra eksperimen menggunakan jenis kain satin silk, satin velvet, dan satin cavali. Dari ketiga jenis bahan tersebut, hasil pra eksperimen yang paling pas arah jatuh melangsainya, arah kilap, dan mudah di bentuk adalah jenis satin velvet.

Scarf Menurut Poespo Goet, (2009:262) atau di Indonesia sering pula disebut syal, yang awalnya dari bahasa Belanda disebut *sjaal* adalah sepotong bahan berbentuk segi empat atau segi empat panjang, dipakai disekitar pundak, secara longgar ditalikan di depan dan di atas dada. Pada pembuatan sebuah *scarf* maupun segala sesuatu benda dan produk tidak bisa lepas oleh adanya suatu desain. Desain adalah pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda, Soekarno (2004:1), dalam mendesain segala jenis desain motif, corak, dan warna saling berkesinambungan, demikian pula halnya dalam mendesain motif *Scarf*. Proses pembuatan *scarf* ini menggunakan teknik pewarnaan *watercolor* secara *handmade* pada kertas yang kemudian ditransformasikan pada selembar kain. Teknik pewarnaan desain dengan *watercolor* termasuk jenis pewarnaan basah dikarenakan air menjadi bahan utamanya, kelebihan teknik pewarnaan ini akan lebih cepat memblok warna, gambar lebih terlihat detail dan hasil pewarnaan lebih terlihat dan bersifat *aquarel*.

"*The watercolor technique is based on effects of transparency created by pigment diluted in water it is applied to the white surface of the paper*". Teknik cat air didasarkan pada efek transparansi yang dibuat dengan pigmen yang diencerkan dalam air ketika diterapkan pada permukaan kertas putih. (Fernandez, 2008:22). Dalam prosesnya pewarnaan *watercolors* umumnya kita akan disulitkan dengan cara kerjanya,

karena sebagai seorang artist sendiri tidak dapat mengontrol dan tidak dapat menyembunyikan letak kesalahan kerja saat proses melukis. Umumnya terjadi demikian dan seorang *watercolorist*. menyukai ini karena cara kerja pewarnaan ini selalu *unpredictability*. (Chaplin, 2014:39). Ini dikarenakan dalam proses pewarnaan terjadi ketika air dan cat dikuaskan kemudian menyatu seorang artist tidak bisa mengontrol jalan kerja maupun proses resapan cat tersebut, ini halnya seperti sifat dasar air yang tidak bisa diprediksi jalan arah mengalirnya maupun jalan resap air tersebut. Proses pewarnaan dengan cat air seorang *artist* biasa disebut dengan *watercolorist*. Dengan demikian proses awal dalam proses pembuatan motif/proses mendesain menjadi hal utama, yaitu desain pada *scarf* menggunakan konsep ide dengan tema *Tropical*.

Tropikal adalah daerah dipermukaan bumi, yang secara geografis berada di sekitar ekuator, yaitu dibatasi oleh dua garis lintang 23,5 derajat Lintang Selatan dan 23,5 derajat Lintang Utara: Garis Balik Utara dan Garis Balik Selatan. Tropis adalah bentuk ajektifnya.. Indonesia adalah salah satu negara yang beriklim tropis karena dilewati oleh garis khatulistiwa. Flora dan fauna dapat tumbuh dengan baik sehingga sumber daya alam yang potensial dapat dikembangkan. Pada daerah tropis seperti Indonesia memiliki banyak keistimewaan yang ditumbuhi dan mempunyai keberanekaragaman jenis tumbuhan dan floranya hal ini yang menjadi faktor utama sebagai sumber inspirasi dalam ilustrasi pembuatan desain motif *scarf*, untuk motif flora terinspirasi dari bunga frangipani, *monster leaf*, *banana leaf*, dan bunga sepatu, dan untuk motif fauna terinspirasi dari flamingo, *butterfly*, serta *toucan birds*.

Setelah pembuatan motif secara manual usai proses selanjutnya adalah mengubah gambar menjadi bentuk format file gambar seperti JPEG agar dapat diproses cetak dalam digital printing. Penelitian ini proses digital printing dengan hasil yang baik sangat berpengaruh pada hasil jadinya. *Digital printing* adalah metode percetakan modern dalam mencetak gambar/citra *digital* yang diolah oleh komputer ke permukaan material atau media fisik mesin cetak (*printer*). Teknik digital printing umumnya digunakan untuk mencetak gambar di berbagai media, baik gelas, kaos, tas, kain dan lain sebagainya.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah termasuk penelitian *deskriptif kuantitatif*. Penelitian yang dimaksudkan untuk menyelidiki keadaan, kondisi atau hal-hal lain yang sudah disebutkan, yang hasilnya dipaparkan dalam bentuk laporan penelitian (Arikunto, 2010:3). Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Negeri Surabaya (UNESA) ketintang dengan waktu yang terhitung dari bulan Januari 2017 hingga November 2017. Penelitian ini dilakukan dengan pengambilan data pada 5 observer dosen ahli dan 30 observer

mahasiswa UNESA yang telah menempuh mata kuliah dasar seni dan desain.

Peneliti diawali dengan tahap persiapan, pelaksanaan, pengamatan, serta menganalisis. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket dan observasi. Pada tahap pengambilan data para observer mengacu pada penilaian lima aspek prinsip-prinsip desain seperti, aspek irama, aspek kesatuan, aspek proporsi, aspek keseimbangan, dan aspek *center of interest* yang masing-masing penilaian ini diujikan pada tiga desain *Tropical*, desain flora, desain fauna, dan desain flora fauna.

Analisis dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif dan lembar observasi yang telah diisi oleh observer, maka dapat dihitung dengan cara menggunakan *mean* (rata-rata). Sebagaimana dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut :

$$X = \frac{\sum X_i}{n}$$

Keterangan:

X = nilai rata-rata

$\sum X_i$ = jumlah seluruh nilai

n = jumlah observer

(Sudjana, 2005:67)

Berdasarkan perhitungan nilai rata-rata pada ke lima aspek yakni, aspek irama, aspek kesatuan, aspek proporsi, aspek keseimbangan, dan aspek *center of interest*, maka dapat diketahui kategori untuk setiap nilai sebagai berikut:

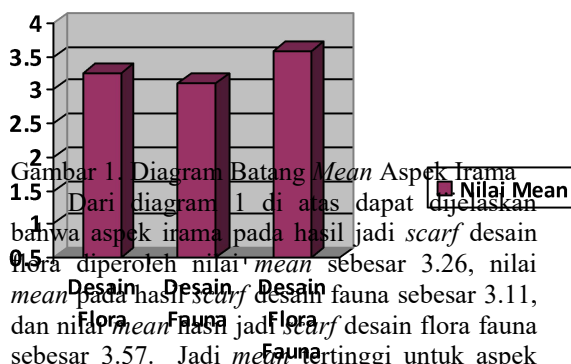
Tabel 1 Penilaian Rata-Rata Mean

Mean	Kategori
3.4 – 4.0	Sangat baik
2.6 – 3.3	Baik
1.8 – 2.5	Cukup
1.0 – 1.7	Kurang

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Aspek Irama

Untuk mengetahui hasil jadi desain *scarf* yang paling baik dari tiga desain *scarf* ditinjau dari aspek irama dapat dilihat pada diagram batang di bawah ini:



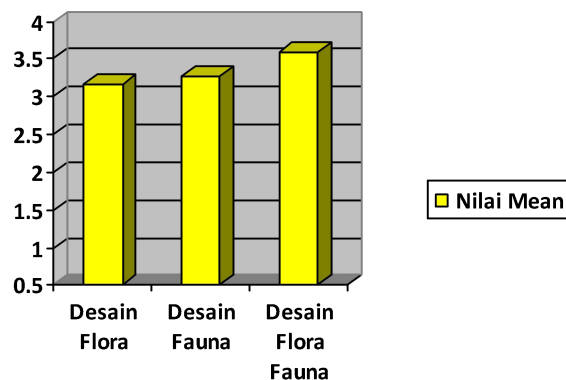
Gambar 1. Diagram Batang Mean Aspek Irama

Dari diagram 1 di atas dapat dijelaskan bahwa aspek irama pada hasil jadi *scarf* desain flora diperoleh nilai *mean* sebesar 3.26, nilai *mean* pada hasil *scarf* desain fauna sebesar 3.11, dan nilai *mean* hasil jadi *scarf* desain flora fauna sebesar 3.57. Jadi *mean* tertinggi untuk aspek irama terdapat pada desain flora fauna, sedangkan jumlah *mean* terendah terdapat pada

desain flora. Sehingga hasil jadi desain *scarf* dilihat dari aspek irama yang terbaik adalah desain flora fauna.

2. Aspek Kesatuan

Untuk mengetahui hasil jadi desain *scarf* yang paling baik dari tiga desain *scarf* ditinjau dari aspek irama dapat dilihat pada diagram batang di bawah ini:

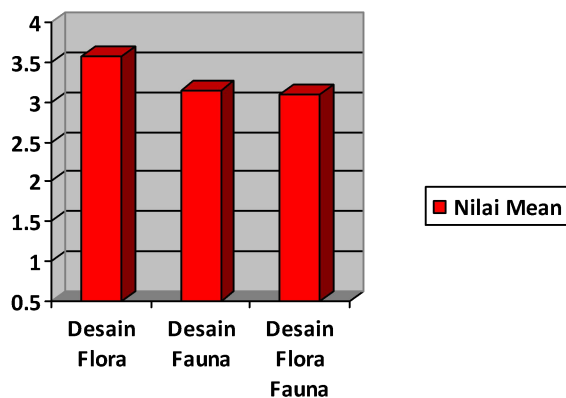


Gambar 2. Diagram Batang Mean Aspek Kesatuan

Dari diagram 2 di atas dapat dijelaskan bahwa aspek kesatuan pada hasil jadi *scarf* desain flora diperoleh nilai *mean* sebesar 3.17, nilai *mean* pada hasil *scarf* desain fauna sebesar 3.26, dan nilai *mean* hasil jadi *scarf* desain flora fauna sebesar 3.60. Jadi *mean* tertinggi untuk aspek irama terdapat pada desain flora fauna, sedangkan jumlah *mean* terendah terdapat pada desain flora. Sehingga hasil jadi desain *scarf* dilihat dari aspek irama yang terbaik adalah desain flora fauna.

3. Aspek Proporsi

Untuk mengetahui hasil jadi desain *scarf* yang paling baik dari tiga desain *scarf* ditinjau dari aspek proporsi dapat dilihat pada diagram batang di bawah ini:

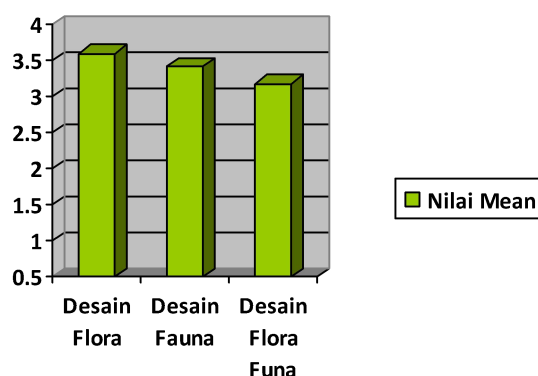


Gambar 3. Diagram Batang Mean Aspek Proporsi

Dari diagram 3 di atas dapat dijelaskan bahwa aspek proporsi pada hasil jadi scarf desain flora diperoleh nilai *mean* sebesar 3.57, nilai *mean* pada hasil scarf desain flora sebesar 3.14, dan nilai *mean* hasil jadi scarf desain flora fauna sebesar 3.09. Jadi *mean* tertinggi untuk aspek irama terdapat pada desain flora, sedangkan jumlah *mean* terendah terdapat pada desain flora fauna. Sehingga hasil jadi desain scarf dilihat dari aspek irama yang terbaik adalah desain flora.

4. Aspek Keseimbangan

Untuk mengetahui hasil jadi desain scarf yang paling baik dari tiga desain scarf ditinjau dari aspek proporsi dapat dilihat pada diagram batang di bawah ini:

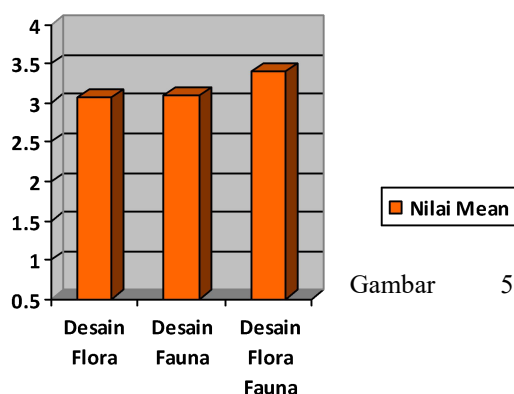


Gambar 4. Diagram Batang *Mean* Aspek Keseimbangan

Dari diagram 4 di atas dapat dijelaskan bahwa aspek keseimbangan pada hasil jadi scarf desain flora diperoleh nilai *mean* sebesar 3.59, nilai *mean* pada hasil scarf desain flora sebesar 3.41, dan nilai *mean* hasil jadi scarf desain flora fauna sebesar 3.17. Jadi *mean* tertinggi untuk aspek irama terdapat pada desain flora, sedangkan jumlah *mean* terendah terdapat pada desain flora fauna. Sehingga hasil jadi desain scarf dilihat dari aspek irama yang terbaik adalah desain flora.

5. Aspek Center Of Interest

Untuk mengetahui hasil jadi desain scarf yang paling baik dari tiga desain scarf ditinjau dari aspek *center of interest* dapat dilihat pada diagram batang di bawah ini:



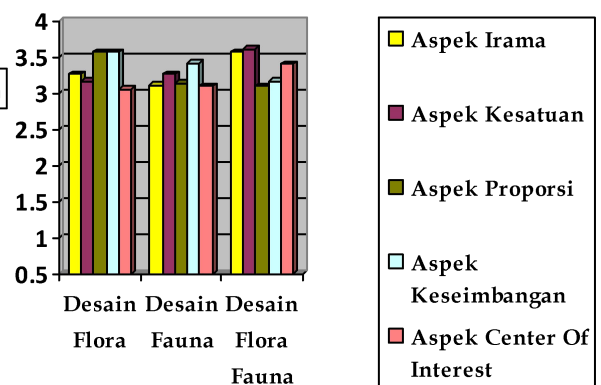
Gambar 5.

Diagram Batang *Mean* Aspek Center Of Interest

Dari diagram 5 di atas dapat dijelaskan bahwa aspek *center of interest* pada hasil jadi scarf desain flora diperoleh nilai *mean* sebesar 3.06, nilai *mean* pada hasil scarf desain flora sebesar 3.09, dan nilai *mean* hasil jadi scarf desain flora fauna sebesar 3.40. Jadi *mean* tertinggi untuk aspek irama terdapat pada desain florafauna, sedangkan jumlah *mean* terendah terdapat pada desain flora. Sehingga hasil jadi desain scarf dilihat dari aspek irama yang terbaik adalah desain flora fauna.

6. Mean Keseluruhan

Untuk mengetahui hasil jadi scarf yang paling baik dari ketiga desain scarf ditinjau dari keseluruhan aspek antara lain aspek irama, aspek kesatuan, aspek proporsi, aspek keseimbangan, dan aspek *center of interest*, dapat dilihat pada diagram batang dbawah ini:



Gambar 6. Tingkat *Mean* Tiga Motif Desain Scarf

Aspek	Desain Flora	Desain Fauna	Desain Flora Fauna
Aspek Irama	3.26	3.11	3.57
Aspek Kesatuan	3.17	3.26	3.60
Aspek Proporsi	3.57	3.14	3.09
Aspek Keseimbangan	3.59	3.41	3.17
Aspek Center Of Interest	3.06	3.04	3.40

Tabel 2. Keterangan Tingkat *Mean* Tiga Motif Desain Scarf

Dari diagram batang 6 diatas dapat dijelaskan bahwa hasil penilaian dari desain flora dengan ditinjau dari lima aspek dapat diperoleh *mean* untuk aspek irama sebesar 3.16, nilai *mean* aspek kesatuan sebesar 3.17, nilai *mean* aspek proporsi sebesar 3.57, nilai *mean* aspek keseimbangan sebesar 3.59, dan nilai *mean* aspek *center of interest* sebesar 3,06.

Hasil penilaian dari desain fauna ditinjau dari lima aspek diperoleh nilai *mean* untuk aspek irama sebesar 3.11, nilai *mean* aspek kesatuan sebesar 3.26, nilai *mean* aspek proporsi sebesar 3.14, nilai *mean* aspek keseimbangan sebesar 3.41, dan nilai *mean* aspek *center of interest* sebesar 3.04.

Sementara hasil penilaian dari desain flora fauna ditinjau dari lima aspek diperoleh nilai *mean* untuk aspek irama sebesar 3.37, nilai *mean* aspek kesatuan sebesar 3.60, nilai *mean* aspek proporsi sebesar 3.09, nilai *mean* aspek keseimbangan sebesar 3.17, dan nilai *mean* aspek *center of interest* sebesar 3.40.

Kemudian dari penjelasan diatas dapat diperoleh kesimpulan bahwa nilai *mean* tertinggi untuk aspek irama diperoleh dari desain flora fauna, nilai *mean* tertinggi untuk aspek kesatuan diperoleh dari desain flora fauna, nilai *mean* tertinggi untuk aspek proporsi diperoleh dari desain flora, nilai *mean* tertinggi untuk aspek keseimbangan diperoleh dari desain flora fauna, dan nilai *mean* tertinggi untuk aspek *center of interest* diperoleh dari desain flora fauna. Dapat hasil peniaian diatas dapat dilihat bahwa desain flora fauna memperoleh hasil *mean* tertinggi. Hasil perhitungan *mean* keseluruhan tentang hasil jadi desain *scarf* ditinjau dari aspek irama, kesatuan, proporsi, keseimbangan, dan *center of interest* dapat dijelaskan bahwa pengamatan dari lima aspek diatas pada hasil jadi *scarf* desain flora diperoleh nilai *mean* sebesar 3.33, nilai *mean* dari hasil hasil jadi *scarf* desain fauna sebesar 3.19, dan nilai *mean* dari hasil jadi *scarf* desain flora fauna sebesar 3.66. Jadi telah diperoleh haisl *mean* tertinggi untuk desain *scarf* berdasarkan lima aspek prinsip-prinsip desain terdapat pada desain flora fauna, sedangkan hasil *mean* terendah terdapat pada desain fauna. Berarti hasil jadi desain *scarf* diamati dari lima aspek desain yang terbaik diperoleh pada desain flora fauna.

B. PEMBAHASAN

Hasil pembahasan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dengan 35 observer dengan melalui lima aspek prinsip-prinsip desain seperti irama, kesatuan, proporsi, keseimbangan dan *center of interest* pada desain motif flora, fauna, serta flora fauna pada *scarf* maka dapat diperoleh dengan hasil sebagai berikut dibawah ini:

1. Hasil desain *scarf* berdasarkan lima aspek prinsip-prinsip desain.

a. Hasil desain *scarf* dengan motif Flora

Pada desain flora terdapat tiga aspek dikategorikan sangat baik dan dua aspek dikategorikan baik. Bahwa dalam aspek irama dapat dikategorikan penilaian sangat baik dengan memperoleh nilai *mean* 3,26 hal tersebut dapat ditunjukkan dengan adanya unsur-unsur desain yang dipadukan secara keseluruhan dalam suatu komposisi menimbulkan adanya kesan gerak (Soekarno 2004:30). Aspek kesatuan dapat

dikategorikan dengan penilaian baik dengan memperoleh nilai *mean* 3,17, hal tersebut dapat ditunjukkan dengan adanya kesesuaian antar unsur pada suatu susunan atau komposisi (Soekarno, 2004:29). Aspek proporsi dapat dikategorikan dengan penilaian sangat baik dengan memperoleh nilai *mean* 3,57, hal tersebut dapat ditunjukkan dengan adanya suatu susunan yang menarik dengan menciptakan hubungan jarak yang tepat atau membandingkan ukuran objek yang satu dengan objek yang dipadukan secara proposional (Jennings, 2011:35). Aspek keseimbangan dapat dikategorikan dengan penilaian sangat baik dengan memperoleh nilai *mean* 3,59, hal tersebut dapat ditunjukkan dengan adanya rangkaian atau komposisi yang dirancang tidak berat sebelah (Soekarno, 2004:32).

Tabel 3. Keterangan Tingkat Mean Tiga Motif Desain *Scarf*

Dan aspek *center of interest* dapat dikategorikan dengan penilaian sang baik dengan memperoleh nilai *mean* 3.06, hal tersebut dapat ditunjukkan dengan adanya

Aspek Desain	Aspek irama	Aspek Kesa tuan	Aspek pro por sori	Aspek Keseim bangan	Aspek <i>center of interest</i>	Jumlah	Mea
Desain flora	3.26	3.17	3.57	3.59	3.06	16.65	3.33
Desain fauna	3.11	3.26	3.14	3.41	3.04	15.96	3,19
Desain flora fauna	3.57	3.60	3.09	3.17	3.40	16.83	3,36

pusat perhatian merupakan bagaian dari suatu desain yang menimbulkan kesan kesatuan yang terpadu atau unity (Soekarno, 204:12). Terdapat tiga aspek dikategorikan sangat baik yaitu pada aspek irama, aspek proporsi, serta aspek keseimbangan dan dua aspek diketegoriikan baik pada aspek kesatuan dan center of interest, sehingga pada desain flora bagian yang perlu diperbaiki adalah *center of interest*.

b. Hasil desain *scarf* dengan motif Fauna

Pada desain flora terdapat dua aspek yang dikategorikan dengan penilaian sangat baik dan tiga aspek dikategorikan baik. Bahwa dalam aspek irama dapat dikategorikan penilaian baik dengan memperoleh nilai *mean* 3,11, hal tersebut dapat ditunjukkan dengan adanya unsur-unsur desain yang dipadukan secara keseluruhan dalam suatu komposisi yang kurang menimbulkan adanya kesan gerak

(Soekarno 2004:30). Aspek kesatuan dapat dikategorikan dengan penilaian sangat baik dengan memperoleh nilai *mean* 3,26, hal tersebut dapat ditunjukkan dengan adanya kesesuaian antar unsur pada suatu susunan atau komposisi (Soekarno, 2004:29). Aspek proporsi dapat dikategorikan dengan penilaian baik dengan memperoleh nilai *mean* 3,11, hal tersebut dapat ditunjukkan dengan adanya suatu susunan yang menarik dengan menciptakan hubungan jarak yang tepat atau membandingkan ukuran objek yang satu dengan objek yang dipadukan secara proposional (Jennings, 2011:35). Aspek keseimbangan dapat dikategorikan dengan penilaian sangat baik dengan memperoleh nilai *mean* 3,41, hal tersebut dapat ditunjukkan dengan adanya rangkaian atau komposisi yang dirancang tidak berat sebelah (Soekarno, 2004:32). Dan aspek *center of interest* dapat dikategorikan dengan penilaian baik dengan memperoleh nilai *mean* 3,04, hal tersebut dapat ditunjukkan dengan adanya pusat perhatian merupakan bagaian dari suatu desain yang menimbulkan kesan kesatuan yang terpadu atau unity (Soekarno, 2004:12). Terdapat dua aspek dikategorikan sangat baik yaitu aspek kesatuan dan aspek keseimbangan serta tiga aspek dikategorikan baik pada aspek irama, aspek proporsi, dan aspek *center of interest* sehingga pada desain fauna bagian yang perlu diperbaiki adalah aspek irama.

c. Hasil desain *scarf* dengan motif Flora Fauna

Pada desain flora fauna terdapat tiga aspek yang dikategorikan dengan penilaian sangat baik dan dua aspek dikategorikan baik. Bahwa dalam aspek irama dapat dikategorikan penilaian baik dengan memperoleh nilai *mean* 3,57, hal tersebut dapat ditunjukkan dengan adanya unsur-unsur desain yang dipadukan secara keseluruhan dalam suatu komposisi yang kurang menimbulkan adanya kesan gerak (Soekarno 2004:30). Aspek kesatuan dapat dikategorikan dengan penilaian sangat baik dengan memperoleh nilai *mean* 3,60, hal tersebut dapat ditunjukkan dengan adanya kesesuaian antar unsur pada suatu susunan atau komposisi (Soekarno, 2004:29). Aspek proporsi dapat dikategorikan dengan penilaian baik dengan memperoleh nilai *mean* 3,09, hal tersebut dapat ditunjukkan dengan adanya suatu susunan yang menarik dengan menciptakan hubungan jarak yang tepat atau membandingkan ukuran objek yang satu dengan objek yang dipadukan

secara proposional (Jennings, 2011:35). Aspek keseimbangan dapat dikategorikan dengan penilaian baik dengan memperoleh nilai *mean* 3,17, hal tersebut dapat ditunjukkan dengan adanya rangkaian atau komposisi yang dirancang kurang terlihat seimbang (Soekarno, 2004:32). Dan aspek *center of interest* dapat dikategorikan dengan penilaian sangat baik dengan memperoleh nilai *mean* 3,40, hal tersebut dapat ditunjukkan dengan adanya pusat perhatian merupakan bagaian dari suatu desain yang menimbulkan kesan kesatuan yang terpadu atau unity (Soekarno, 2004:12). Terdapat tiga aspek dikategorikan sangat baik yaitu aspek irama, aspek kesatuan, dan aspek *center of interest* serta dua aspek dikategorikan baik pada aspek proporsi dan aspek keseimbangan, sehingga pada desain flora fauna bagian yang perlu diperbaiki adalah aspek proporsi.

2. Hasil *scarf* dengan desain motif yang paling baik

Telah diamati dengan hasil *mean* keseluruhan, *scarf* dengan desain motif flora fauna merupakan desain yang paling baik diantara *scarf* dengan desain motif flora dan fauna. Hal ini juga dilandasi dengan tabel *mean* dimana *scarf* dengan desain motif flora fauna memperoleh nilai *mean* tertinggi, dengan arti *scarf* dengan desain motif flora fauna mendapatkan hasil perbandingan yang paling baik diantara *scarf* dengan desain motif flora dan fauna yang mendapatkan nilai *mean* lebih kecil jika dibandingkan dengan motif flora fauna. Jadi dapat disimpulkan bahwa *scarf* dengan desain flora fauna adalah desain yang paling baik sesuai dengan yang dikemukakan oleh Soekarno (2004:28), bahwa suatu desain yang baik adalah desain yang baik adalah desain yang memenuhi lima prinsip desain yang terdiri dari aspek irama, kesatuan, proporsi, keseimbangan, dan *center of interest*.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dengan judul “Penerapan Tiga Motif Desain Tropical Watercolor Pada Scarf Menggunakan Aplikasi Digital Printing” ditinjau dari beberapa aspek prinsip-prinsip desain seperti aspek irama, aspek kesatuan, aspek proporsi, aspek keseimbangan, dan aspek *center of interest*, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil *scarf* dengan motif desain flora, terdapat tiga aspek yang dikategorikan sangat baik yaitu aspek irama, aspek proporsi, dan aspek keseimbangan, serta terdapat dua aspek

- dikategorikan baik yaitu aspek kesatuan, dan aspek *center of interest*.
2. Hasil *scarf* dengan motif desain fauna, terdapat dua aspek yang dikategorikan sangat baik, yaitu aspek kesatuan, dan aspek keseimbangan, serta terdapat tiga aspek dikategorikan dengan penelitian baik, yaitu aspek irama, aspek proporsi, dan aspek *center of interest*.
 3. Hasil *scarf* dengan motif desain flora fauna, terdapat tiga aspek yang dikategorikan sangat baik, yaitu aspek irama, aspek kesatuan dan aspek *center of interest*, serta terdapat dua aspek dikategorikan baik yaitu aspek proporsi dan aspek keseimbangan.
 4. Hasil *scarf* dengan motif desain flora fauna mendapatkan kategori yang paling baik jika dibandingkan dengan *scarf* motif desain flora dan motif desain fauna. Hal ini didukung dengan nilai *mean* 3,36 yang diperoleh *scarf* dengan motif desain flora fauna memperoleh nilai *mean* yang tertinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : PT.Rineka Cipta
- Chaplin, Mike. 2014. *Painting Made Easy A Professional Guide For Every Artist*. London : Arcturus Publishing Limited.
- Fernandez, Angel dan Gabriel Martin Roig, 2008. *Fashion Designers*. Singapore : Page One Publishing Pte Ltd.
- Jennings, Tracy. 2011. *creativity in fashion design*. USA: Conde Nast Publication.
- Soekarno dan Lanawati Basuki. 2004. *Panduan Membuat Desain Ilustrasi Busana*. Depok: Kawan Pustaka
- Sudjana. 2002. *Metoda Statistika*. Bandung : Tarsito
- Poespo,Goet. 2009. *A to Z Istilah Fashion*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.