

**PERANCANGAN MOTIF TEKSTIL PELENGKAP
INTERIOR KAMAR ANAK DENGAN SUMBER IDE
CERITA "DORAEMON"**



PENGANTAR KARYA TUGAS AKHIR

Diajukan Untuk Melengkapi Persyaratan
Guna Mencapai Gelar Sarjana Jurusan Kriya Seni / Tekstil
Fakultas Sastra dan Seni Rupa
Universitas Sebelas Maret
Surakarta

Disusun Oleh
INDRA JATI
C0903023

**JURUSAN KRIYA SENI/TEKSTIL
FAKULTAS SASTRA DAN SENI RUPA
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA**

2011

commit to user

PERSETUJUAN

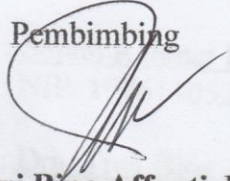
**PERANCANGAN MOTIF TEKSTIL PELENGKAP
INTERIOR KAMAR ANAK DENGAN SUMBER IDE
CERITA "DORAEMON"**

Disusun Oleh :

**INDRA JATI
C0903023**

Telah disetujui untuk dihadapkan pada sidang Tugas Akhir oleh :

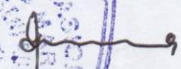
Pembimbing


Dra. Tiwi Bina Affanti, M.Sn
NIP. 19590709198601001

Mengetahui

Ketua Jurusan Kriya Seni/Tekstil




Dra. Theresia Widiastuti, M.Sn
NIP. 195909231986012001

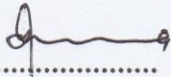
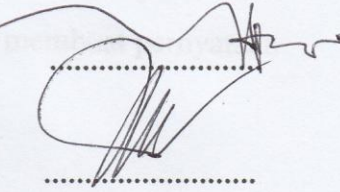
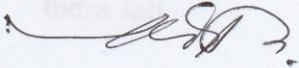
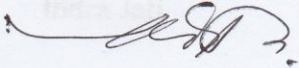
PENGESAHAN

PERANCANGAN MOTIF TEKSTIL PELENGKAP INTERIOR KAMAR ANAK DENGAN SUMBER IDE CERITA " DORAEMON "

Disusun oleh

INDRA JATI
C0903023

Telah disetujui oleh Tim Penguji Tugas Akhir
Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret
Pada Tanggal.....

Jabatan	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: <u>Dra. Theresia Widiastuti, M.Sn</u> NIP. 195909231986012001	
Sekretaris	: <u>Sujadi Rahmat Hidayat, S.sn, M.sn</u> NIP. 197611052005011001	
Penguji I	: <u>Dra. Tiwi Bina Affanti, M.Sn</u> NIP. 195907091986012001	
Penguji II	: <u>Drs. FX. Ari Dartono, M.sn</u> NIP. 195811201987031002	

Mengetahui

Dekan

Fakultas Sastra dan Seni Rupa
Universitas Sebelas Maret



Drs. Sudarno, M.A.

NIP. 195303141985061001

PERNYATAAN

Nama : Indra Jati

NIM : C0903023

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir berjudul PERANCANGAN MOTIF TEKSTIL PELENGKAP INTERIOR KAMAR ANAK DENGAN SUMBER IDE CERITA "DORAEMON" adalah benar-benar karya sendiri, bukan plagiat, dan tugas akhir ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang penulis ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan ilmiah yang lazim. Hal-hal tersebut dalam karya ini diberi tanda *citasi* (kutipan) dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dan sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

Surakarta, April 2011

Yang membuat pernyataan

Indra Jati

MOTTO

Jika kamu tidak dapat menjadi bulan, jadilah bintang
Jika kamu tidak dapat menjadi jagung, jadilah kedelai
Jangan menilai kamu kalah atau menang
Jadilah dirimu sendiri yang terbaik
(Douglas Mallock)



commit to user



PERSEMBAHAN

Tugas akhir ini dipersembahkan penulis kepada :

- Bapak dan ibuku tercinta
- Keluargaku tersayang
- Sahabat-sahabatku dan teman temanku
- Almamaterku

commit to user

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan anugerah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul PERANCANGAN MOTIF TEKSTIL PELENGKAP INTERIOR KAMAR ANAK DENGAN SUMBER IDE CERITA "DORAEMON", untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana seni dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir dan penyusunan laporan ini tidak dapat terwujud apabila tanpa partisipasi dari berbagai pihak yang senantiasa dengan senang hati memberikan dukungan, bimbingan serta bantuan. Maka dalam kesempatan ini pula, penulis akan menghaturkan banyak terima kasih kepada :

- Drs. Sudarno, M.A selaku Dekan Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Dra. Theresia Widiastuti, M.Sn, selaku Ketua Jurusan Kriya Seni/Tekstil Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Dra. Tiwi Bina Affanti, M.Sn, selaku Pembimbing yang selalu membimbing dengan penuh kesabaran, memberikan dorongan, semangat dan doanya sampai terselesaikannya Tugas akhir ini.
- Dewan penguji Tugas Akhir
- Segenap keluarga yang dengan tulus ikhlas telah memberikan bantuan material dan spiritual dengan doa-doanya yang tidak pernah ada putusnya.
- Sahabat-sahabatku dan teman-temanku yang selalu memberi dukungan, semangat dan dorongan serta bantuannya.

commit to user

- Semua pihak yang telah membantu, dan tidak dapat penulis sebutkan satu persatu sampai terselesaikannya Tugas Akhir ini.

Dalam penulisan laporan tugas akhir ini penulis sangat mengharapkan masukan, kritik dan saran yang bersifat membangun dari pihak manapun juga. Penulis juga berharap semoga hasil tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi banyak pihak khususnya Jurusan Kriya Seni/Tekstil dan masyarakat pada umumnya.



Surakarta, April 2011

Penulis

commit to user

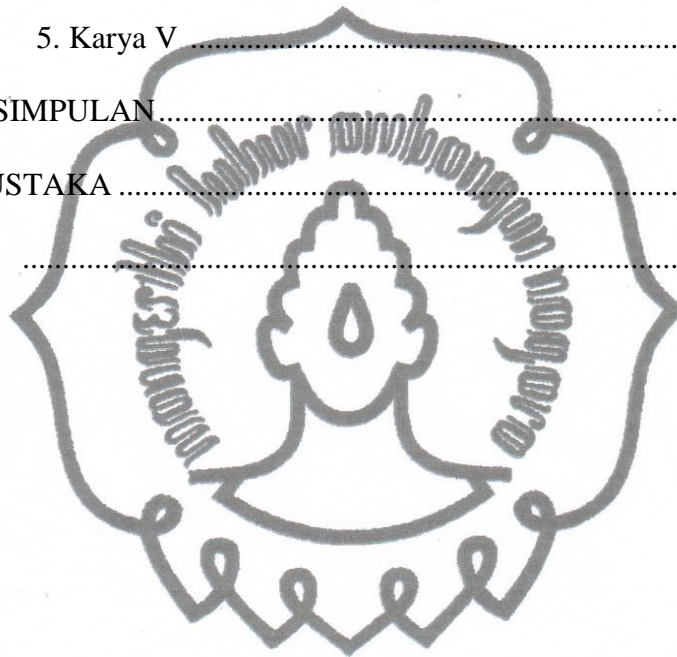
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
ABSTRAK.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Studi Pustaka.....	3
1. Doraemon.....	3
2. Perancangan Motif Tekstil	7
3. Warna	9
4. Kamar Tidur Anak.....	12
5. Psikologi Anak	19
6. Pelengkap Interior Kamar Tidur Anak	21
C. Fokus Permasalahan	23

commit to user

BAB II	METODE PERANCANGAN	24
	A. Analisa Permasalahan.....	24
	B. Pemecahan Masalah	25
	C. Pengumpulan Data.....	27
	1. Study Pasar.....	27
	2. Study Proses Produksi.....	28
	3. Perkiraan Kebutuhan.....	29
	D. Percobaan	30
	E. Hasil Eksperimen	31
	F. Gagasan Awal Perancangan.....	34
BAB III	KONSEP PERANCANGAN.....	36
	A. Bagan Pemecahan Masalah.....	36
	B. Konsep Desain.....	37
	1. Aspek Fungsi	37
	2. Aspek Estetis.....	37
	3. Aspek Bahan	39
	4. Aspek Teknik	39
	C. Kriteria Desain.....	40
	D. Pemecahan Desain.....	41
BAB IV	VISUALISASI.....	43
	A. Uraian Deskriptif.....	43
	B. Hasil Karya.....	44

1. Karya I.....	44
2. Karya II.....	47
3. Karya III.....	49
4. Karya IV.....	51
5. Karya V.....	52
BAB V KESIMPULAN.....	54
DAFTAR PUSTAKA.....	55
LAMPIRAN.....	56



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Awal Munculnya Doraemon di laci Milik Nobita	6
Gambar 2. Hasil Eksperimen I.....	31
Gambar 3. Hasil Eksperimen II.....	31
Gambar 4. Hasil Eksperimen III	32
Gambar 5. Hasil Eksperimen IV.....	32
Gambar 6. Hasil Eksperimen V	33
Gambar 7. Hasil Eksperimen VI	33
Gambar 8. Desain Karya I (Seprai).....	44
Gambar 9 Produk Karya I.....	45
Gambar 10 Desain Produk Bantal.....	45
Gambar 11 Produk Bantal	46
Gambar 12 Desain Produk Guling.....	46
Gambar 13 Produk Guling	47
Gambar 14 Desain Karya II (Boks Mainan Anak).....	47
Gambar 15 Produk Boks Mainan Anak	48
Gambar 16 Desain Karya III (Tirai).....	49
Gambar 17 Produk Tirai.....	50
Gambar 18 Desain Karya IV (Tempat Majalah).....	51

commit to user

Gambar 19 Produk Tempat Majalah.....	52
Gambar 20 Desain Karya V (Alas Bermain Anak).....	52
Gambar 21 Produk Alas Bermain Anak	53
Gambar 22 Kamar Anak dengan tema tokoh kartun.....	56
Gambar 23 Kamar Anak dengan nuansa biru muda.....	56
Gambar 24 Kamar Anak dengan nuansa biru.....	57
Gambar 25 Kamar Anak dengan tema alam.....	57
Gambar 26 Berbagai macam produk untuk anak.....	58
Gambar 27 Produk alas kamar anak.....	58
Gambar 28 Boks mainan anak.....	59
Gambar 29 Produk untuk tempat tidur anak.....	59
Gambar 30 Produk bantal untuk anak.....	60
Gambar 31 Produk tempat buku dan majalah.....	60

ABSTRAK

Indra Jati. C0903023. 2011. Perancangan motif tekstil pelengkap interior kamar anak dengan sumber ide cerita "Doraemon" .Tugas Akhir : Jurusan Kriya Seni/tekstil fakultas Sastra dan Seni Rupa. Universitas Sebelas Maret.

Permasalahan dalam perancangan ini adalah perancangan motif yang didasarkan pada Sumber ide dalam cerita *Doraemon* yang difungsikan sebagai alternatif motif pada pelengkap interior kamar anak. Masalah yang ingin dipecahkan dalam perancangan ini adalah Bagaimana mengolah visualisasi dalam cerita *Doraemon* sebagai sumber ide dalam perancangan motif tekstil pelengkap interior kamar anak?

Pemilihan bahan baku dan pewarnaan yang sesuai dengan jiwa anak dapat memberikan kenyamanan bagi penghuninya. Tujuan dari karya ini adalah menciptakan perancangan produk yang akan diletakkan dalam kamar tidur anak berumur 6-8 tahun.

Kesimpulan yang diambil dari perancangan ini adalah motif dalam cerita *Doraemon* yang diterapkan dalam perancangan pelengkap interior kamar anak dapat memberikan alternatif motif bagi kamar anak, karena menampilkan sesuatu yang tidak hanya bersifat fungsional namun tetap memperhatikan aspek estetis sehingga dapat digemari dan dapat menciptakan kenyamanan bagi penghuninya.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Cerita "Doraemon" dibuat oleh seorang komikus Jepang bernama Fujiko. F. Fujio pada tahun 1970 di Jepang. Pada awal perkembangannya cerita "Doraemon" dibuat dalam format bergambar hitam putih yang sering kita kenal dengan sebutan komik, tetapi seiring dengan perjalanannya sekitar pada tahun 1970-an akhir, "Doraemon" diangkat ke dalam cerita layar kaca, sebuah karya seni dari seorang komikus yang ingin menyampaikan ide imajinasinya tentang sebuah robot kucing dari abad masa depan (abad ke-22) yang dikirim ke dunia sebelumnya untuk membantu seorang anak laki-laki yang bernama Nobita.

Cerita atau dongeng bagi anak-anak usia prasekolah dapat membantu mengembangkan imajinasi anak, hanya saja cerita yang dipilihkan tentu saja yang sederhana dan sesuai dengan jiwa anak, sedangkan untuk anak-anak usia sekolah dasar dapat dipilihkan cerita yang mengandung teladan, nilai dan pesan moral serta *problem solving* (pemecahan masalah), semisal cerita tentang "Doraemon" yang menggambarkan tentang arti dari sebuah persahabatan yang dikemas sedemikian rupa sehingga layak untuk ditonton oleh anak-anak.

Perkembangan film "Doraemon" di Indonesia menjadi sangat fenomenal, hal ini dibuktikan dengan tetap dipertahankannya film "Doraemon" yang telah menemani pemirsa televisi di Indonesia selama hampir 20 tahun. Cerita yang menggambarkan

commit to user

tentang persahabatan beserta dengan intrik–intriknya banyak disukai oleh anak – anak Indonesia baik anak laki–laki maupun perempuan. Cerita animasi anak – anak yang tidak menonjolkan dan menggambarkan kekerasan secara vulgar tetapi lebih menggambarkan tentang edukasi menjadi faktor yang dapat membuat film “Doraemon” dapat bertahan hingga sekarang ini.

“Doraemon” tidak hanya diterima sebagai sebuah tontonan film yang menarik bagi anak-anak, ternyata tokoh “Doraemon” dapat diterima oleh para pelaku bisnis *merchandise* maupun *souvenir*. Produk–produk kebutuhan peralatan sekolah anak seperti tas, buku tulis, buku gambar, pensil, penggaris, dan lain–lain sangat digemari anak–anak baik anak laki–laki maupun perempuan yang berusia 6-8 tahun, tidak hanya kebutuhan peralatan sekolah tetapi “Doraemon” dapat dijadikan souvenir maupun merchandise semisal kaos, topi, poster, mainan, gelas, maupun piring makan. Peredaran peroduk–produk itu dapat dijumpai di berbagai toko maupun pusat perbelanjaan. Peralatan rumah tangga ternyata tidak luput dari pengaruh invasi “Doraemon” yang difungsikan untuk interior dalam kamar tidur anak seperti yang sering terlihat didalam produk *bed cover*, meja belajar, *wallpaper*, maupun tirai.

Pergumulan akan pentingnya teknologi telah mendatangkan dorongan yang kuat untuk menjawab tuntutan jaman, yaitu ungkapan yang serasi atau bertolak belakang dengan tuntutan itu dan dalam bidang desain jika ada suatu desain yang muncul di luar keseragaman biasanya desain itu menarik perhatian dan menimbulkan gubahan yang tidak biasa.

Tekstil dalam kehidupan sehari-hari merupakan kebutuhan pokok manusia sesuai dengan aktivitasnya, baik itu di luar rumah maupun di dalam rumah, namun

dalam perkembangannya tekstilpun sudah mempunyai banyak perkembangan fungsi, salah satunya yaitu sebagai pelengkap atau penunjang interior kamar anak.

Tatanan interior diselaraskan dengan keseluruhan konsep yang ingin dihadirkan dapat merefleksikan jiwa penghuninya menjadi sangat penting untuk menjadikan sebuah rumah indah, nyaman, dan dapat mengekspresikan jiwa pemiliknya di dalam sebuah konsep desain interior. Setiap pemilihan pelengkap interior kamar anak sebaiknya direncanakan dengan baik sehingga setiap penghuninya akan merasakan kenyamanan. Salah satu untuk mewujudkannya yaitu dengan menghadirkan nuansa "Doraemon" yang populer dikalangan anak laki-laki atau perempuan yang berusia 6-8 tahun.

Dari uraian tersebut di atas "Doraemon" yang lucu dan disukai anak-anak inilah yang menarik perhatian penulis untuk dijadikan sebuah tema dalam rancangan produk tekstil yang berupa pelengkap interior untuk kamar tidur anak.

B. Study Pustaka

1. Doraemon

"Doraemon" adalah judul sebuah *manga* populer yang dikarang Fujiko F. Fujio sejak tahun 1970 dan berkisah tentang kehidupan seorang anak pemalas kelas 5 SD yang bernama Nobi Nobita yang didatangi oleh sebuah robot kucing bernama Doraemon yang datang dari abad ke-22, dia dikirim untuk menolong Nobita agar keturunan Nobita dapat menikmati kesuksesannya daripada harus menderita dari

utang finansial yang akan terjadi di masa depan yang disebabkan karena kebodohan Nobita.

Nobita, setelah gagal dalam ulangan sekolahnya atau setelah diganggu oleh Giant dan Suneo, akan selalu mendatangi Doraemon untuk bantuannya. Doraemon kemudian akan membantu Nobita dengan menggunakan peralatan-peralatan canggih dari kantong ajaibnya, peralatan yang sering digunakan misalnya "baling-baling bambu" dan "Pintu ke Mana Saja" dan sering kali, Nobita berbuat terlalu jauh dalam menggunakan peralatannya dan malah terjerumus ke dalam masalah yang lebih besar.

Manga "Doraemon" terbit berkesinambungan dalam 6 judul majalah bulanan anak pada bulan desember 1970, majalah-majalah tersebut adalah majalah *Yoiko* (anak baik), *Yōchien* (taman kanak-kanak), *Shogaku Ichinensei* (kelas 1 SD), *Shogaku Yonnensei* (kelas 4 SD), dan sejak 1973 majalah *Shogaku Gogensei* (kelas 5 SD) dan *Shogaku Rokunensei* (kelas 6 SD). Cerita yang terkandung dalam majalah-majalah itu berbeda-beda, yang berarti pengarang cerita ini harus menulis lebih dari 6 cerita setiap bulannya, pada tahun 1979 *Coro Coro Comic* diluncurkan sebagai majalah *Doraemon* (<http://id.wikipedia.org/wiki/Doraemon>).

Cerita "Doraemon" sejak pertama kali kemunculannya pada tahun 1970 telah dikumpulkan dan dibagi ke dalam 45 buku yang dipublikasikan sejak tahun 1974 sampai 1996, dan telah terjual lebih dari 80 juta buku pada tahun 1992. Sebagai tambahan, pada tahun 2005, Shogakukan menerbitkan sebuah serial tambahan sejumlah 5 jilid dengan judul "Doraemon" (*Doraemon Plus*), dengan cerita yang berbeda dari 45 volume aslinya.

Doraemon di dalam ceritanya, dikirim kembali ke masa kini oleh cicit Nobita, Sewashi untuk memperbaiki kehidupan Nobita agar keturunannya merasakan kehidupan yang lebih baik dan di dalam kehidupan aslinya (tanpa dibantu Doraemon), Nobita gagal dalam pelajaran sekolahnya, gagal dalam karir, dan meninggalkan keluarganya dengan masalah finansial.

Kehidupan awal Doraemon sendiri tidak begitu baik, ia adalah sebuah robot gagal yang dilelang kepada sebuah keluarga miskin yang terlilit utang, yang tak lain adalah keluarga keturunan Nobi Nobita. Doraemon pernah menjalani masa-masa berat, ia hanya menjadi penjaga bayi setelah gagal melewati ujian di akademi robot, kedua telinganya hancur setelah digigit robot tikus, catnya luntur akibat ulahnya sendiri, dan masih banyak kisah sedih yang ia lalui di tahun pertama kelahirannya, sampai suatu ketika keluarganya mengirimkan ia kembali ke masa lalu, kira-kira 250 tahun yang lalu, zaman dimana Nobita Nobi, leluhur keluarga ini, masih hidup di Tokyo.

Misi Doraemon adalah untuk menolong Nobi Nobita (buyut dari Sewashi yang memiliki Doraemon). Nobita adalah seorang anak yang selalu mengalami nasib sial dan tak punya kemampuan apa-apa. Ia bodoh dalam pelajaran sekolah dan tidak bisa berolahraga, Nobita hanya berbakat dalam tembak-menembak dan tidur, kemampuan yang hampir tak berguna di zaman Jepang modern, inilah alasan mengapa ia gagal menjalani kehidupannya dan Doraemon dikirim dari masa depan untuk menjadikannya seorang pria yang sukses, sangat ironis sebuah robot gagal datang membantu seorang anak yang gagal, tetapi pada kenyataannya persahabatan kedua anak ini membuat mereka menjadi seseorang yang lebih baik.

sama dan tolong-menolong. Banyak juga cerita yang menampilkan kisah keberanian dan kegigihan mereka untuk mempertahankan persahabatan yang sudah mereka jalin (<http://id.wikipedia.org/wiki/doraemon>).

2. Perancangan Motif Tekstil

Motif merupakan keutuhan dari subjek gambar yang menghiasi kain. Secara fisik motif terbentuk karena adanya unsur spot (berupa goresan, warna, tekstur), line (garis) dan massa (massa/berupa gambar) dalam sebuah kesatuan (Riyanto dkk, 1997 : 15).

Secara umum motif dapat dibedakan menjadi beberapa kategori, yaitu :

a. Motif Figuratif

Motif Figuratif lebih menekankan pada penggambaran wujud benda aslinya. Penyusunan motif ini pada umumnya juga masih mempertimbangkan ruang atau jauh dekat, warna yang mirip aslinya dan lain sebagainya.

b. Motif Semifiguratif

Pada gambar motif semifiguratif, penggambaran motif dilakukan dengan stilasi dan deformasi. Walaupun motif disini masih dimaksudkan untuk menggambarkan sesuatu dan mengandung arti tertentu, namun penyusunannya dapat secara bebas. Ukuran besar-kecilnya obyek, proporsi, perspektif tidak perlu lagi diperhatikan. Penggambaran motif semifiguratif dapat secara geometris maupun non geometris.

c. Motif Nonfiguratif

Motif nonfiguratif disebut juga abstrak. Ada kalanya motif ini mempunyai bentuk-bentuk yang diabstrakkan, tetapi sudah tidak dapat dikenali lagi ciri-cirinya. Apapun benda yang digambarkan tidak lagi dipersoalkan, yang lebih ditekankan adalah keindahan motif itu sendiri. Motif nonfiguratif dapat berupa garis, massa, spot, bidang atau warna yang serasi antara bagian dan keseluruhan maupun bagian dengan bagian lainnya. (Riyanto dkk, 1997 : 16).

Sebuah perancangan yang ideal harus tercermin adanya kesatuan (*unity*) karenanya ada beberapa prinsip-prinsip yang harus diperhatikan antara lain:

- Irama terbentuk karena pengulangan (*repetition*) dan gerakan (*movement*). Pengulangan diwujudkan melalui warna, nada, bidang, garis dan tekstur jika bagian-bagian tertentu di hubungkan kembali dengan cara yang ritmis maka desain akan menghasilkan *unity* dan keseimbangan pada sebuah desain. Irama merupakan susunan dalam seluruh desain.
- *Balance* adalah suatu kondisi atau kesan optis tentang kesan kuat berat, tekanan, tegangan dan kestabilan. Penciptaan desain dapat diasosiasikan dalam keseimbangan horizontal, vertikal dan radikal. Faktor atau variable pendukung keseimbangan adalah posisi atau penempatan ukuran, proporsi, kualitas dan arah dari unsur-unsur itu. Pada sebuah desain terdapat dua jenis kualitas keseimbangan yang berbeda yaitu keseimbangan simetris dan keseimbangan asimetris.

commit to user

- Pusat perhatian (*Emphasis*) adalah setiap bagian tertentu dari suatu desain hendaknya memiliki perhatian atau tingkat dominan yang layak atau patas, untuk dapat menarik perhatian tersebut, suatu ciri visual bagian hendaknya dikontraskan dengan daerah sekitarnya. Bagian yang mendominasi ini akan menjadi pusat perhatian yang disebarkan dalam suatu ukuran susunan akan menciptakan tema pokok yang berwujud oleh motif dan warna serta tekstur. (Nanang Rizali, 2006: 34-48)

3. Warna

Warna merupakan salah satu unsur desain yang paling kompleks karena penggunaan atau penerapan warna memberikan ciri atau karakter pada sebuah desain (Rizali, 2006 : 54).

Warna disamping mewakili keindahan sebuah desain juga dapat menampilkan ekspresi dan sifat-sifat seseorang. Sifat-sifat kewanitaan terdapat pada deretan warna dingin seperti biru, hijau dan keunguan. Sedang sifat jantan terdapat pada warna-warna panas seperti merah, orange dan kuning (Riyanto dkk, 1997 : 6).

Pada dasarnya, setiap warna memiliki asosiasi yang diambil dari alam. Warna juga dapat menimbulkan kesan yang berpengaruh terhadap emosi setiap orang. Menurut Mariana, beberapa pesan yang dapat ditimbulkan oleh warna, yaitu :

a) Panas

Panas mengacu pada nuansa warna merah. Kekuatan warna merah tepat untuk melukiskan perasaan senang, dinamis, enerjik, kuat, agresif dan provokatif.

b) Dingin

Dingin mengacu pada nuansa kebiruan, warna dingin memberi kesan tenang, damai, kepercayaan, setia, klasik dan profesional.

c) Hangat

Hangat timbul dari warna-warna yang mengandung unsur warna merah dan kuning. Warna hangat memberikan kesan kenyamanan, spontanitas dan keterbukaan.

d) Sejuk

Sejuk mengacu pada warna yang memiliki dasar warna kehijauan. Kesan pada warna ini adalah menyejukkan, menenangkan dan memberi kenyamanan.

e) Terang

Terang tercermin dari warna-warna muda dan warna transparan. Warna-warna terang memberi kesan rileks, dikelilingi oleh udara segar, peristirahatan dan cairan.

f) Gelap

Gelap adalah warna yang terjadi dari pencampuran satu warna dengan hitam. Warna gelap memberi kesan mempersempit ruang.

Mencerminkan keseriusan, konservatif, dewasa, klasik, kuat, prestisius, profesional, bergengsi, misterius, berat dan depresi.

g) Pucat

Pada warna pucat komposisi warna putih mendominasi hingga 65%. Warna pucat disebut juga warna pastel. Warna pucat memberi kesan lembut, manis, kalem dan bersih.

h) Cemerlang

Cemerlang adalah warna-warna yang sangat menarik perhatian seperti warna merah, biru, kuning dan jingga. Keceriaan dan keriang terkesan dari warna cemerlang (Mariana; 2005: 20-21).

Warna untuk pakaian harus diatur seimbang dengan pembagian badan pemakainya. Kesan warna untuk pakaian akan baik dan menyenangkan bila warna cocok bagi orang yang memakainya, cocok suasananya dan cocok situasinya. (Darmaprawira W.A, 2002: 145).

Sedangkan untuk memilih warna yang sesuai dengan usia atau karakter anak, bisa menggunakan panduan tentang karakter warna:

- a). Warna primer (merah, kuning, biru): berkesan aktif dan dinamis termasuk warna yang disukai anak usia prasekolah.
- b). Paduan warna-warna kontras (merah cabe, kuning kunyit, biru laut, hijau daun): membuat suasana kamar menjadi gembira dan terkesan ceria.

- c). Warna pastel (salem, merah muda, hijau pastel): berkesan bersih, ringan, namun lembut dan nyaman. Biasa digunakan untuk kamar bayi yang mencerminkan kelembutan dan kehalusan.
- d). Warna ringan (kuning matahari, hijau rumput, biru awan): membuat suasana kamar terasa segar dan nyaman.
- e). Warna berat (cokelat, biru tua, abu-abu, hijau lumut, hitam putih): berkesan suram, namun bila dipadukan dengan warna yang terang akan menghasilkan warna yang unik.
- f). Warna natural (terakota, cokelat kayu): memberi kesan hangat, dekat dengan alam.
- g). Warna putih: memberi kesan monoton, membosankan untuk kamar anak.
- h). Warna gelap: berkesan menekan dan kurang sesuai untuk kamar anak (Imelda Sandjaya, 2004:27).

4. Kamar Tidur Anak

Kamar tidur anak merupakan bagian dari sebuah ruangan yang berfungsi sebagai tempat istirahat anak selain untuk tempat menuangkan ide kreatif atau imajinasi anak akan karakter yang disesuaikan dengan jiwanya. Ruang ini bisa menjadi ruang alternatif anak untuk bermain dan belajar, apabila rumah tidak memiliki ruangan khusus untuk bermain dan belajar.

Namun, kamar tidur anak bisa juga merupakan ruangan yang bisa dieksplor apabila rumah memiliki tempat yang cenderung luas.

Kamar tidur anak sesungguhnya dapat menjadi guru bagi perkembangan anak, sehingga penataannya harus dapat mendorong anak ke arah perkembangan fisik dan psikis yang positif, sehingga anak dapat tumbuh sehat, cerdas, dan kreatif (Imelda Sandjaya, 2004:9)

Menata kamar anak pada dasarnya tidak jauh berbeda dengan menata rumah, baik tujuan maupun pelaksanaannya yaitu tercapainya tuntutan fungsi kamar sebagai wadah aktivitas yang sehat, aman, dan nyaman serta tercapainya tuntutan segi estetika dan keindahan, agar tujuan perancangan kamar anak dapat tercapai dengan maksimal, harus bertitik tolak pada prinsip-prinsip menata ruang dalam hal pengelolaan ruang yang efektif, pencahayaan (alami dan buatan) dan pengudaraan yang tepat, dan pemilihan elemen serta aksesori interior yang cermat. Tinggal di dalam ruang yang tampak seperti sebuah pemandangan di dunia imajinasi mereka, seperti di dalam hutan, dunia di dalam laut, dunia boneka, dunia bunga, atau sesuai dengan imajinasi mereka tentang karakter kartun favorit merupakan idaman bagi setiap anak-anak. (Imelda Sandjaya:2004,10)

Kategori ruang tidur anak menurut pemakainya :

a). Ruang tidur anak perempuan

Anak perempuan usia 6–8 tahun sangat menyukai benda–benda yang indah lucu, cantik, dan berwarna menarik. Motif atau pola bunga, boneka, meja hias, dan cermin serta dominasi warna cerah seperti pink yang sangat

girlie dan *feminine* pasti sangat menarik bagi gadis–gadis kecil yang sudah mulai ingin berdandan, bermain boneka dengan teman–teman sebayanya. ([http://www.bangun-rumah.com/kamar tidur anak/Widi Darma](http://www.bangun-rumah.com/kamar_tidur_anak/Widi_Darma)).

b). Ruang tidur anak laki – laki

Imajinasi tentang karakter kartun favorit yang ditontonnya dari televisi biasanya menjadi dominasi aksesoris pada ruang tidur anak laki–laki. Sedangkan hobi maupun olahraga mereka akan tampak pada ciri khas *furniture* yang diperlukan untuk menyimpan benda–benda *hobby* dan peralatan olahraga mereka. Ruang tidur anak laki–laki cenderung mencerminkan kepribadian yang kuat melalui aktifitas favorit mereka dalam warna yang lebih tegas atau menyesuaikan dengan tema karakter kartun atau *superhero* favorit mereka. ([http://www.bangun-rumah.com/kamar tidur anak/Widi Darma](http://www.bangun-rumah.com/kamar_tidur_anak/Widi_Darma)).

Kategori ruang tidur anak menurut umurnya:

a). Usia 0-18 Bulan

Usia seperti ini, anak masih sangat bergantung pada orangtuanya, sehingga perlu diperhatikan sebuah perencanaan konsep yang matang terutama dalam hal pemilihan produknya semisal furnitur harus lebih memperhatikan faktor *safety* atau keamanan dan semuanya itu letak dari semua furnitur atau perlengkapan bayi harus berdekatan untuk memudahkan perawatan bayi, untuk skala dan ukuran kamar bayi disesuaikan dengan

skala orang dewasa karena segala sesuatu perawatan dikerjakan oleh orang yang merawatnya.

b). Usia 2-5 Tahun

Usia 2-5 tahun merupakan usia di mana anak aktif bergerak dengan rasa ingin tahu yang sangat besar tetapi pengalamannya dan kesadarannya terhadap bahaya sangat minim, mereka gemar gemar sekali berlari, melompat, memanjat, dan menjelajah sudut-sudut ruang. Pada golongan usia ini faktor keamanan sangat perlu diperhatikan tetapi perlu diperhatikan pula suatu tatanan kamar yang dapat merangsang kreativitas dan daya imajinasi anak dengan memberikan warna dan corak yang sesuai misal bentuk huruf dan angka dengan warna yang sangat mencolok untuk dapat membantu anak mengenal huruf dan belajar membaca.

c). Usia 6-8 Tahun

Usia 6-8 tahun anak merupakan usia di mana anak mulai masuk sekolah. Kehidupan anak banyak mengalami perubahan, mereka merasa lebih “dewasa” daripada ketika masih usia prasekolah, sudah mulai bertamu ke rumah teman-temannya atau mengundang kawan sepermainannya bermain di kamarnya. Anak di usia ini juga suka mengoleksi macam barang untuk dikoleksi missal perangko, mainan dari tokoh kartun kegemaran (Robot/Boneka), bahkan batu-batuan dan banyak yang suka memelihara ikan dalam akuarium kecil.

Usia seperti ini anak sudah bisa dilibatkan dalam mendekorasi kamar, karena mereka sudah memiliki imajinasi tentang rancangan kamar yang

ideal bagi mereka dan tugas orang tua untuk memilih furnitur, warna, ataupun corak dekorasi.

d). Usia 9-12 Tahun

Usia 9-12 tahun termasuk usia praremaja, yang kini populer dengan sebutan ABG (Anak Baru Gede), walaupun belum masuk dalam usia remaja dan masih dikategorikan dalam usia anak-anak mereka cenderung berperilaku layaknya seorang remaja yang serius menekuni hobinya, menyukai kompetisi, dan berupaya berprestasi makin tinggi.

Anak usia 9-12 tahun membutuhkan perubahan besar dalam tatanan kamarnya, karena mereka lebih menginginkan tatanan yang mencerminkan “keremajaan” bukannya “kekanakan”, walaupun demikian seringkali selera mereka serbatanggung, akibat dari kecenderungan untuk tampil seperti remaja namun jiwa kekanakannya belum lepas sepenuhnya.

e). Usia 13-17 Tahun

Usia 13-17 tahun anak remaja sudah lebih mandiri dan membutuhkan privasi di dalam kamarnya, sifat yang paling spesifik adalah mereka ingin mengekspresikan identitas dirinya melalui tatanan kamarnya.

Kegiatan remaja banyak berlangsung di luar rumah, tetapi ketika di rumah mereka justru menghabiskan waktunya di dalam kamar. Kebutuhan akan kamar pribadi semakin terasa dibanding ketika masa kanak-kanak, dan barang-barang yang ingin disimpan semakin banyak, sehingga kamar yang dibutuhkan juga lebih luas.(Imelda Sandjaya:2004,14-22).

Perancangan dapat mengarah kepenataan kamar yang serasi dan selaras, jalan yang terbaik adalah memulainya dengan memilih tema yang dapat diterapkan untuk dekorasi kamar, dari hal yang sederhana-sederhana hingga yang fantastis, namun yang terbaik adalah bertitik tolak dari sesuatu yang diminati anak dan tentunya sekaligus mendidik mereka kearah yang positif, contoh tema untuk kamar anak antara lain:

a). Tema Warna

Tema ini merupakan salah satu pilihan yang termudah untuk menata kamar yang serasi. Sebagai titik tolak tema, golongan warna yang merupakan warna dominan dapat diterapkan pada elemen-elemen utama dalam kamar, misalnya dinding, *soft furnishing* (seprai, tirai, *bed cover*), kemudian penambahan dua atau tiga warna sebagai aksen, misalnya untuk pajangan dinding, atau detail dekoratif.

b). Tema tokoh Kartun/Komik/Televisi

Tokoh-tokoh fantasi dari komik sangat digemari anak prasekolah dan sekolah dasar. Pajangan dinding dan boneka-boneka dari tokoh tersebut bisa ditata di setiap bagian kamar. Sedangkan untuk *soft furnishing* (seprai, *bed cover*, tirai) dan furnitur dapat mengambil warna yang menjadi identitas tokoh yang disukai anak, misalnya Doraemon, Naruto, Hello Kitty dan lain sebagainya. Hadirnya tokoh fantasi akan membuat kamar anak lebih semarak. Anak-anak pun betah tinggal dan bermain didalam kamarnya.

c). Tema Hobi

Hobi anak yang diangkat menjadi tema tatanan kamarnya dapat memacu anak untuk giat menekuni hobi yang mereka minati disamping menumbuhkan rasa percaya diri yang kuat. Penempatan hobi sebagai sebuah tema dapat menjadi titik perhatian (*focal point*) bagi penataan kamar anak. Hobi anak beragam jenisnya, dapat dibagi menjadi tema-tema yang lebih spesifik.

Anak yang gemar mengumpulkan pesawat atau mobil model bisa disediakan rak untuk memajang koleksinya, selain itu di dinding kamar bisa di pasang poster pesawat atau mobil lengkap dengan gambar mesinnya agar anak mengenal teknologi sejak dini. Tema ini juga cocok untuk anak yang menggemari olahraga otomotif.

Menitik beratkan pada unsur pelengkap hobinya sebagai titik pusat perhatian, kamar anak akan mampu mengekspresikan jiwa anak sekaligus sebagai sarana penambah wawasan yang efektif.

d). Tema Alam

Dunia dan alam sekitar kita sangat kaya akan elemen yang dapat diangkat menjadi tema kamar anak, misalnya tema hutan, laut, danau, padang rumput, binatang, bunga, bahkan bulan dan matahari. Pilihan tema alam seperti padang rumput, kehangatan matahari, maupun indahnnya langit biru dapat diolah penggarapannya melalui warnanya.

Warna hijau muda yang segar menggambarkan warna rumput, dipadu dengan kuning matahari dan biru awan sebagai warna kamar, kemudian

pemberian aksen bunga dalam pot mungil, atau poster-poster bergambar bunga berikut keterangan nama dan cara berkembang biak bunga tersebut bila kamar tersebut untuk anak usia prasekolah atau usia masuk sekolah. Anak-anak akan belajar tentang alam dari kamarnya. (Imelda Sandjaya,2004:35-37)

5. Psikologi Anak

Kurangnya pengenalan tentang masalah kejiwaan anak akan berpotensi membuat seseorang kurang mengenal potensi maupun kekurangan dari dirinya, khususnya masalah kejiwaan, akibatnya ke depan akan beragam bagi perkembangan anak. Anak dengan ketidak mengertiannya mengenai seluk beluk kejiwaan akan membentuk pribadi yang cenderung subyektif dan egosentris, ketidak tahuan akan tipe-tipe kepribadian akan menyebabkan seorang anak cenderung mengambil keputusan berdasarkan emosinya maupun pengaruh teman-temannya.

Peranan dan pemahaman orang tua tentang pemberian bimbingan psikologis dirasa kurang, entah karena ketidaktahuan orang tua atau para orang tua tidak menganggap hal itu sesuatu yang penting. Pada tahap ini jika perkembangan anak tidak mulai di arahkan sejak dini, maka mereka akan menemukan kesulitan untuk membentuk diri menjadi pribadi dewasa suatu hari nanti.

Hak asasi anak harus diperhatikan oleh orang tua sehingga ke depannya tidak ada lagi hak anak yang tercabut begitu saja oleh orang-orang di sekitarnya. Bukan orang dewasa saja yang mempunyai hak, anak-anakpun mempunyai hak. Hak-hak anak ini diakui dalam konvensi hak anak yang dikeluarkan oleh PBB pada tahun 1989, di dalam konvensi tersebut semua anak tanpa membedakan ras, suku bangsa,

agama, jenis kelamin, asal-usul keturunan maupun bahasa memiliki empat hak dasar yaitu:

a). Hak atas kelangsungan hidup

Hak atas kelangsungan hidup adalah hak atas tingkat kehidupan yang layak, dan pelayanan kesehatan, artinya anak-anak berhak mendapatkan gizi yang baik, tempat tinggal yang layak dan perawatan kesehatan yang baik bila jatuh sakit.

b). Hak untuk berkembang

Hak untuk berkembang adalah hak untuk mendapatkan pendidikan, informasi, waktu luang, berkreasi seni dan budaya, juga hak asasi untuk anak-anak cacat mereka mendapatkan perlakuan dan pendidikan khusus.

c). Hak Partisipasi

Hak Partisipasi adalah hak kebebasan untuk menyatakan pendapat, berserikat dan berkumpul serta ikut serta dalam pengambilan keputusan yang menyangkut dirinya. Jadi, seharusnya orang-orang dewasa khususnya orang tua tidak boleh memaksakan kehendaknya kepada anak karena bisa jadi pemaksaan kehendak dapat mengakibatkan beban psikologis terhadap diri anak.

d). Hak perlindungan

Hak perlindungan adalah perlindungan dari segala bentuk eksploitasi, perlakuan kejam dan sewenang-wenang dalam proses peradilan pidana maupun dalam hal lainnya, contohnya adalah mempekerjakan anak di bawah umur (Zainul Mutaqin, 2001:9-10)

6. Pelengkap Interior Kamar Tidur Anak

Ruang untuk tidur terdiri atas *bed frame* dan kasur yang nyaman untuk si kecil beristirahat. Bentuk *bed frame* dapat dikreasikan sesuai dengan keinginan anak, sedangkan pemilihan warna dan motif *bed cover* mengambil tema warna yang cerah seperti dominan pink pada kamar anak perempuan atau dominan biru pada anak laki-laki sedangkan warna tua seperti merah, kuning, orange dan hijau dapat dipadukan untuk bidang dinding dan aksesoris furnitur.

Dekorasi dan penataan kamar anak akan lebih mudah bila kita memiliki rencana desain terlebih dahulu. Kondisi lantai, dinding dan jendela yang ada, penentuan area tidur, belajar, bermain dan area lain yang anak-anak butuhkan harus menjadi perhatian serius. Penyusunan furnitur tempat tidur seperti lemari, meja belajar dan benda-benda lain yang dibutuhkan oleh anak-anak disesuaikan dengan dimensi ruangan yang ada.

Hobi anak banyak yang positif semakin baik, asal dapat membagi waktu dengan kegiatan belajar di sekolah, apabila kegiatan hobi anak bisa ditampung di dalam kamar, harus pula diakomodir dengan sebaik-baiknya. Anak yang menyukai hobi berkebun memerlukan taman kecil di balkon atau jendela kamar. Anak yang hobi mengamati planet memerlukan teleskop di dekat jendela. Penunjang-penunjang hobi tersebut bisa menjadi titik perhatian (*focal point*) yang menarik. (Imelda Sandjaya,2004:31)

a). Furniture Kamar Anak

1). Lantai dan karpet

Pengolahan lantai dan pelapis lantai. Lantai yang nyaman bagi area bermain ini yaitu berupa parket, karena material dari kayu dapat beradaptasi dengan lingkungan sekitar. Kayu lebih hangat ketika cuaca di luar dingin, dan akan terasa lebih sejuk ketika lingkungan sekitarnya panas, Sehingga anak-anak yang senang bermain di lantai akan menjadi lebih nyaman. Sedangkan untuk melapisi lantai, dapat kita pakai karpet dengan tekstur bulu yang pendek agar tidak mudah menyimpan debu. Pemilihan karpet untuk anak harus disesuaikan dengan kebutuhan penggunaanya misal untuk anak usia 2-8 tahun harus diperhatikan warna serta corak yang menarik yang dapat meningkatkan daya kreatif dan mendidik.

2). Bidang Permainan

Lokasi tengah area bermain, dibuat sebuah bidang permainan utama, dengan perlengkapannya seperti meja dan kursi-kursi kecil, serta beberapa mainan kecil di atasnya. Bidang ini menjadi pusat aktifitas ketika mereka bermain. Beberapa mainan yang diambil dari rak penyimpanan akan dibawa ke bidang ini dan mereka mulai bermain.

3). Kotak Penyimpan Mainan

Anak-anak senang bermain dengan mainan mereka, seperti boneka dan mainan alat-alat rumah tangga bagi anak perempuan. Bola, mobil-mobilan, serta benda-benda sesuai dengan hobby pada anak laki-laki, berbagai mainan tersebut disimpan pada rak-rak penyimpanan dan diletakkan di sisi bidang

lantai area bermain. Beragam wadah dengan ide-ide menarik bisa menjadi penyimpanan mainan anak yang praktis dan rapi, misalnya keranjang bambu, kotak plastik warna-warni, peti mungil sampai lemari atau rak mainan. Yang harus diperhatikan adalah memilih rak mainan yang tinggi dan besarnya sesuai dengan tubuh anak agar mudah dijangkau.

4). Perabot pendukung lainnya

Pemilihan perabot pendukung tentunya mempunyai persyaratan aman (*safety*) bagi anak-anak, terutama untuk furnitur yang tinggi, seperti rak-rak, panjatan, ayunan atau permainan bergantung. Kedua, mempunyai syarat kenyamanan dalam penggunaan. Ketiga, bersifat edukatif dan hiburan. Pemilihan detail dan aksesoris seperti hiasan dinding, draperi tirai, bingkai foto, pot bunga, bantal-bantal mungil, dan lain sebagainya lebih berfungsi sebagai pelengkap dalam penataan interior. (Imelda Sandjaya, 2004:40-41,43).

C. Fokus Permasalahan

Penciptaan sebuah produk pelengkap interior kamar anak usia 6-8 tahun dengan tema "Doraemon" akan memunculkan sebuah permasalahan yang harus dipecahkan, maka dalam perancangan ini terdapat fokus permasalahan yaitu bagaimana mengolah visualisasi dengan tema "Doraemon" sebagai sumber ide dalam perancangan motif tekstil pelengkap interior kamar anak?

BAB II

METODE PERANCANGAN

A. Analisis Permasalahan

Perancangan sebuah produk pelengkap interior kamar anak dirancang bukan sekedar untuk memenuhi segi fungsional saja tetapi tetap memperhatikan unsur-unsur estetika dan kebutuhan anak usia 6-8 tahun agar dapat menghadirkan kenyamanan baik secara fisik maupun psikis kejiwaan anak, sehingga ke depannya perancangan produk tekstil pelengkap interior kamar anak dengan tema "Doraemon" akan memunculkan beberapa pokok permasalahan utama tentang bagaimana pengolahan tema "Doraemon" sebagai sumber ide utama ke dalam bentuk motif pada perancangan pelengkap interior kamar anak yang di sesuaikan dengan konsep perancangan untuk interior kamar anak di lihat dari perspektif kebutuhan penghuninya.

Perwujudan produk tekstil pelengkap interior kamar anak harus mengedepankan faktor pemilihan bahan dan teknik, di mana bahan yang dipilih harus sesuai dengan aktivitas anak usia 6-8 tahun yang masih sangat dominan dengan dunia bermain selain dengan dunia belajar, sehingga perlu di perhatikan tentang pemilihan bahan untuk produk tekstil pelengkap interior kamar anak yang dapat mendukung aktivitas anak dan untuk teknik perlu juga di perhatikan pula karena pemilihan teknik di dalam perancangan sebuah produk dapat memunculkan visualisasi motif yang di inginkan.

commit to user

Konsep perancangan produk tekstil pelengkap interior kamar anak perlu diperhatikan dan disesuaikan dengan pemenuhan kebutuhan tentang kamar anak itu sendiri, dimana produk yang akan dipilih sangat berkaitan dengan kebutuhan dan aktivitas anak, sehingga produk-produk yang akan dibuat tidak terlepas jauh dengan apa yang umumnya ditemukan dalam interior kamar anak.

B. Pemecahan Masalah

Pemahaman dan pengetahuan di dalam menghadirkan padu padan yang sesuai dengan tema dalam penataan interior kamar tidur anak dengan tema "Doraemon" yang perlu diperhatikan yaitu pemahaman tentang "Doraemon" itu sendiri karena akan memudahkan dalam perancangan, dalam perancangan ini "Doraemon" akan diolah dengan mengambil perwujudan visualisasi dalam cerita "Doraemon" yang memperhatikan aspek-aspek desain.

Pemilihan tema "Doraemon" yang lucu dan cukup populer untuk anak-anak usia 6-8 tahun baik laki-laki atau perempuan belum digarap secara maksimal di pasaran sehingga memunculkan ide untuk mengolahnya menjadi produk tekstil pelengkap interior kamar anak, konsep dalam perancangan motif ini di fokuskan pada mengolah tokoh-tokoh di dalam "Doraemon" yang diwujudkan dalam perancangan motif tekstil interior kamar anak.

Pemilihan produk khususnya untuk tekstil pelengkap interior kamar anak harus disesuaikan dengan kondisi yang telah ditentukan, karena perancangan ini ditujukan untuk pelengkap interior kamar anak, maka produk yang dipilih yaitu seprai (bantal dan guling), tatami, boks mainan anak, tempat menyimpan buku

dan majalah, dan tirai. Pemilihan warna pada produk interior ruang kamar anak harus disesuaikan dengan pemilihan warna interior kamar anak, khususnya laki-laki yakni warna biru karena dapat memberikan kesan aktif dan dinamis sehingga anak dapat bermain dan belajar di kamar tidurnya yang mempresentasikan karakter anak usia 6-8 tahun, selain itu bahan yang digunakan juga harus mendukung dalam pemunculan visualisasi motif yang sesuai dengan tema.

Pengetahuan akan proses pembuatan produk tekstil yaitu kaitannya dengan bahan dan teknik sangat penting untuk di perhatikan, bahan yang digunakan juga ditujukan untuk dapat mendukung proses tersebut sehingga dapat menghasilkan produk yang sesuai dengan konsep perancangan, dan disini bahan yang akan di gunakan yakni bahan katun, selain kuat dan tidak panas juga mudah dalam hal perawatan. Penggunaan teknik pembuatan motif pada kain, pada dasarnya terdapat beberapa cara, oleh karena itu penggunaan teknik yang tepat dipilih untuk mewujudkan produk tekstil yang sesuai dengan tema, maka salah satu teknik yang dapat memvisualisasikan tema dalam perancangan tersebut adalah teknik batik colet, selain faktor nilai ekonomis dan kepraktisan juga menjadi pertimbangan dalam sebuah perancangan ini, karena nantinya di harapkan dapat menghadirkan suatu produk tekstil sebagai pelengkap interior kamar tidur anak.

Penciptaan produk pelengkap interior kamar anak perlu juga diperhatikan bahwa aktivitas anak merupakan hal penting dalam menentukan kebutuhan elemen interior kamar anak, agar aktivitas anak dapat terakomodasi dengan baik. Aktivitas anak juga sangat tergantung pada usia, dalam hal ini kondisi fisik dan kecenderungan psikologis mempengaruhi aktivitas normal mereka sehari-hari.

C. Pengumpulan Data

1. Study Pasar

Studi Pasar yang telah dilakukan ke beberapa tempat, antara lain kawasan pasar Klewer, Pusat Grosir Solo dan *Beteng Trade Centre*, Toko Peni, dan Toko tekstil Mac Mohan. Di tempat-tempat pemasaran hasil produksi tekstil tersebut, didapat beberapa data mengenai harga, kualitas produk dan pangsa pasar. Dari data yang diperoleh khususnya mengenai tirai, dapat diketahui bahwa harga rata-rata sebuah tirai ukuran 100 x 120 berkisar antara Rp. 100.000 - Rp.250.000. Produk pelengkap interior kamar anak tersebut kebanyakan dibuat melalui printing dan ikat celup walaupun ada beberapa yang berupa motif batik. Selain itu juga terdapat tirai bermotif ikat celup yang dibuat dengan teknik cetak.

Produk pelengkap interior yang di pasarkan untuk interior kamar anak pada umumnya adalah motif-motif populer seperti tokoh kartun, flora, fauna, ataupun bidang-bidang geometris, sedangkan untuk seprai tempat tidur cenderung menggunakan motif kartun dan bunga. Produk pelengkap interior yang diproduksi dengan teknik cetak memiliki kualitas yang lebih bagus dibandingkan dengan yang diproduksi dengan ikat celup maupun batik, demikian juga mengenai harga-harga sebuah produk seperti seprai ditambah dengan dua sarung bantal dan sarung guling dengan ukuran 120 x 240 yang diproduksi dengan teknik cetak dapat mencapai Rp. 100.000 di toko sedangkan pada sebuah *showroom* harga sebuah tirai dapat mencapai Rp. 250.000. Untuk tirai yang diproduksi dengan teknik tenun, harganya berkisar antara Rp. 500.000-Rp.750.000.

Pemilihan bahan, produk pelengkap interior kamar anak yang ditawarkan pada umumnya berbahan dasar katun dengan kualitas yang hampir sama. Kalaupun ada bahan lain yang ditawarkan, pembeli lebih memilih dari bahan katun karena bahan tersebut dapat memberikan kenyamanan dan tidak panas ketika dipasang di ruangan, sehingga memberikan kesan santai dan rileks.

2. Studi Proses produksi.

Studi proses produksi dilakukan untuk mengetahui proses produksi yaitu persiapan bahan baku sampai pada *finishing* produk. Hal ini dilakukan untuk dapat memahami proses produksi dengan tepat dalam penggarapan motif pada kain dan untuk mendukung perancangan, studi proses produksi dilakukan di perusahaan dan pengrajin antara lain di perusahaan batik DEWI yang berada di wilayah Masaran, Sragen. Proses produksi di perusahaan tersebut meliputi proses pembuatan desain, pembatikan, pewarnaan, pelorotan sampai pemasarannya hasil produksi. Produk yang dihasilkan berupa produk tekstil busana dan tekstil pelengkap interior dengan motif kontemporer.

Dalam proses pewarnaan perusahaan menggunakan pewarna naptol dan remasol, pewarnaan naptol digunakan dalam proses pewarnaan tutup celup, sedangkan remasol sering digunakan dalam proses colet, kedua pewarnaan tersebut juga sering digunakan dalam satu lembar kain. Pewarnaan remasol yang cenderung menghasilkan warna-warna cerah digunakan untuk memberikan warna pada motif sedangkan naptol yang menghasilkan warna pekat sering digunakan untuk dasar warna. Kedua pewarnaan tersebut memberikan keunikan tersendiri dan dapat salah mendukung dalam pewarnaan karakter motif.

3. Perkiraan Kebutuhan

Perkembangan saat ini tema "Doraemon" umumnya diterapkan pada kebutuhan selain itu media yang digunakan berupa lukisan atau ornamen di dinding, animasi pada *wallpaper*, *wallhanging*, sprei dan sebagainya. Untuk media tekstil banyak diterapkan pada baju.

Penataan tekstil interior dengan tema "Doraemon" pada kamar tidur anak umumnya belum digarap secara maksimal. Melihat kenyataan bahwa tuntutan kebutuhan pasar sangat potensial dan semakin meningkat akhir-akhir ini, dan mendapatkan sebuah kamar tidur yang nyaman di tuntut tidak untuk lebih memperhatikan dari masalah pelengkap interiornya. Tekstil selain berfungsi sebagai bahan pakaian juga berfungsi sebagai pelengkap interior dan menjadi suatu kebutuhan yang minimal ada dalam rumah tinggal.

Perancangan tekstil sebagai pelengkap interior dengan tema "Doraemon" untuk kamar tidur anak dirancang bukan hanya sekedar untuk memenuhi segi fungsional saja, tetapi juga mempertimbangkan adanya unsur estetika dan suasana emosional anak didalam menciptakan atau menghadirkan kenyamanan baik secara fisik maupun rohani, selain itu tatanan interior yang di selaraskan dengan keseluruhan konsep yang ingin dihadirkan dapat merefleksikan jiwa anak.

Konsep desain interior sangat penting untuk menjadikan sebuah ruangan indah, nyaman, dan dapat mengekspresikan jiwa penghuninya, setiap pemilihan pelengkap interior dan peletakannya sebaiknya direncanakan dengan baik sehingga setiap penghuni rumah akan merasakan kenyamanan, salah satu untuk mewujudkannya yaitu dengan menghadirkan nuansa "Doraemon" yang sesuai dengan jiwa anak.

D. Percobaan

Kegiatan percobaan dilakukan untuk menemukan bahan dan teknik yang tepat dalam mewujudkan perancangan motif tekstil dengan tema "Doraemon" pada tekstil pelengkap interior untuk kamar anak. Bahan yang digunakan dalam sebuah perancangan bukan hanya ditujukan untuk memberikan kenyamanan bagi pemakai, tetapi juga harus mendukung perancangan motif tekstil dengan tema "Doraemon", untuk itu dalam percobaan ini dilakukan beberapa uji coba bahan yang dapat mendukung terciptanya perancangan motif "Doraemon" dan memiliki karakter yang cocok untuk suasana ceria dan santai.

Percobaan yang dilakukan pada bahan tekstil juga ditujukan untuk mendukung teknik yang digunakan. Penggunaan teknik pembuatan motif pada bahan yang tepat dapat mendukung terciptanya desain motif yang sesuai dengan perancangan, oleh karena itu bahan juga harus bisa mendukung teknik yang digunakan untuk memperoleh hasil terbaik.

Percobaan teknik juga penting untuk dilakukan untuk mendapatkan teknik yang tepat untuk memunculkan visualisasi dengan tema "Doraemon". Percobaan teknik dilakukan dengan menggunakan teknik batik colet, dengan dilakukannya beberapa percobaan bahan dan teknik diharapkan dapat ditemukan teknik dan bahan yang tepat untuk mewujudkan sumber ide ke dalam perancangan tekstil pelengkap interior untuk kamar anak.

E. Hasil Eksperimen



Gambar.2

Keterangan: Bahan: kain katun samporis, pewarna: remasol
Analisis: Zat warna mampu diserap dengan baik oleh bahan sehingga warna maksimal dan cerah



Gambar. 3

Keterangan: Bahan: kain primissima, pewarna: remasol
Analisis: Zat warna mampu diserap dengan baik oleh bahan sehingga warna maksimal dan cerah



Gambar. 4

Keterangan: bahan kain paris. Zat warna remasol

Analisis: Zat warna mudah di serap oleh sehingga menghasilkan warna yang baik



Gambar. 5

Keterangan: bahan kain prima. Zat warna remasol

Analisis: Zat warna mudah di serap oleh sehingga menghasilkan warna yang baik



Gambar. 6

Keterangan: Bahan kain Blacu, zat warna: remasol
Analisis: zat warna kurang bisa diserap oleh bahan sehingga menghasilkan warna yang kurang baik



Gambar. 7

Keterangan: Bahan Kain Santung, zat warna: remasol
Analisis warna: zat warna dapat diserap bahan dengan baik

F. Gagasan Awal Perancangan

Pemenuhan kebutuhan akan pelengkap interior kamar tidur anak yang mengambil tema "Doraemon" dengan media tekstil yang belum digarap secara maksimal, maka perlu ada sebuah produk untuk menjawab kebutuhan tersebut, dalam perancangan motif untuk pelengkap interior kamar tidur anak dirancang bukan sekedar untuk memenuhi segi fungsional saja tetapi tetap memperhatikan unsur-unsur estetika didalam menciptakan atau menghadirkan kenyamanan baik secara fisik maupun rohani.

Tekstil pelengkap interior perlu digarap secara maksimal karena keberadaannya dalam interior rumah khususnya untuk kamar anak sangatlah penting untuk menciptakan suasana yang diinginkan pemakainya, namun demikian produk pelengkap interior tidak hanya bersifat fungsional semata oleh karena itu perlu adanya sentuhan baru dengan menambahkan unsur-unsur estetika. penambahan unsur estetika dimaksudkan untuk memunculkan dan menghadirkan nuansa tema "Doraemon" yang memiliki visual yang menarik dan sesuai dengan jiwa anak.

Proses pembuatan produk tekstil, kaitannya dengan pelaksanaan teknis dan bahan yang digunakan ditujukan untuk dapat mendukung proses tersebut sehingga dapat menghasilkan produk yang sesuai dengan konsep perancangan. Penggunaan teknik pembuatan motif pada kain, pada dasarnya terdapat beberapa cara, antara lain batik, ikat celup, *printing*, bordir, sulam dan sebagainya. Penggunaan teknik yang tepat dipilih untuk mewujudkan produk tekstil yang sesuai dengan sumber ide, oleh karena itu dalam perancangan ini teknik yang di gunakan adalah batik colet.

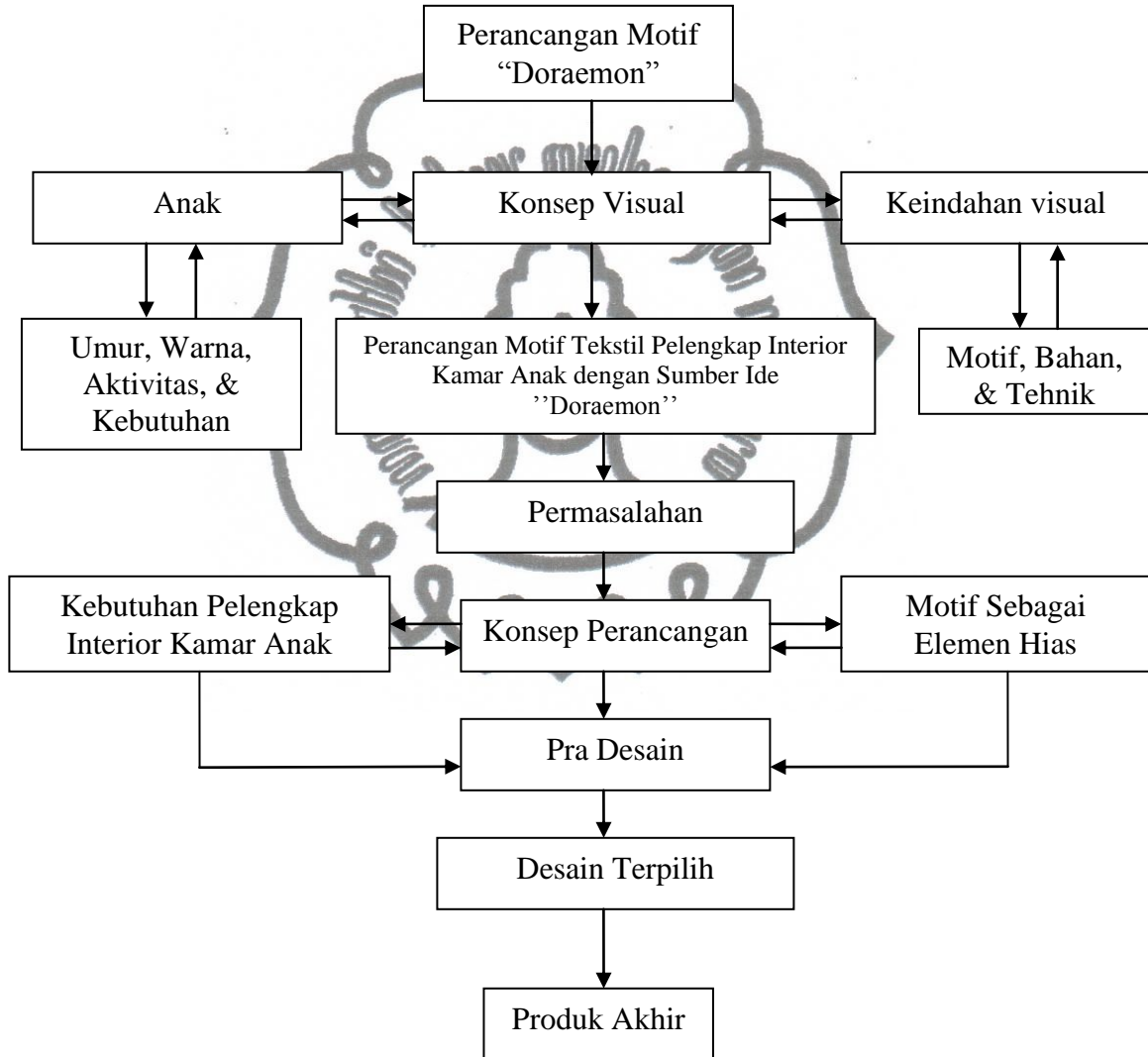
Perpaduan visualisasi “Doraemon” di dalam sebuah motif, diharapkan akan memunculkan keselarasan antara estetika dengan nilai ekonomis dalam sebuah perancangan desain ini, karena itu nantinya diharapkan dapat menciptakan suatu produk tekstil sebagai pelengkap interior kamar tidur anak yang dapat diterima oleh konsumen.



BAB III

KONSEP PERANCANGAN

A. Bagan pemecahan Masalah



commit to user

B. Konsep Desain

Dalam proses desain untuk penciptaan karya tekstil yang berupa pelengkap interior kamar anak usia 6-8 tahun, terdapat beberapa aspek yang harus diperhatikan, yaitu:

1. Aspek Fungsi

Perancangan tekstil untuk produk-produk fungsional, dalam hal ini pelengkap interior kamar anak harus mengacu pada aspek-aspek yang mendukung kenyamanan dan manfaat produk-produk tersebut. Karakter anak yang lucu, imajinatif, suka bermain, dan lincah menjadi bahan pertimbangan yang utama dalam perancangan tersebut, hal tersebut diwujudkan dalam penataan tema “Doraemon” sebagai motif tekstil yang di garap dalam bentuk animasi dengan warna yang cerah, bahan yang nyaman, teknik yang tepat dalam hal ini batik, serta bentuk-bentuk produk yang sering dibutuhkan yaitu seprai (bantal dan guling), alas bermain anak, tirai, boks tempat mainan anak yang di pakai untuk menyimpan aneka mainan anak, tempat majalah atau buku bacaan untuk anak.

2. Aspek Estetis

Keberhasilan sebuah desain tekstil saah satunya dapat dilihat dari daya tarik estetis yang dimilikinya. Aspek estetis diperlukan untuk desain tekstil yang baik, dalam perancangan desain, khususnya desain tekstil. Keindahan tersebut mencakup banyak hal, antara lain:

a. Bentuk

Motif digarap dengan mengangkat tokoh-tokoh yang ada dalam cerita Doraemon yang kemudian akan di terapkan dengan sistem pengulangan yaitu refleksi, salinan, dan rotasi.

b. Warna

Penggarapan warna di dominasi dengan warna biru yang memberikan kesan aktif dan dinamis dalam kamar anak, selain itu penambahan aksen warna lain sebagai pendukungnya dimaksudkan agar warna yang di hadirkan tidak monoton.

c. Komposisi

Komposisi ini mencakup keseluruhan desain yang meliputi skala proporsi, ukuran, komposisi bentuk, warna maupun bidang dan pengulangan (*repeat*). Variasi dalam intensitas bentuk, warna, arah, dan posisi diharapkan bisa memunculkan kesan aktif dan dinamis. Perancangan motif ini diletakkan pada bidang - bidang tertentu pada pelengkap kamar anak sehingga pusat perhatian diarahkan pada motif tersebut. Untuk ukuran motif dibuat beragam dari yang besar sampai yang kecil dengan penyusunan motif yang berselang, hal tersebut bertujuan untuk memberikan variasi agar tidak monoton. Motif yang disusun menggunakan sistem pengulangan, dengan pertimbangan komposisi yang seimbang, sehingga memunculkan gambaran tentang “Doraemon”.

3. Aspek Bahan

Pemilihan bahan yang sesuai dengan fungsinya juga sangat menentukan produk tekstil. Aspek bahan dalam perancangan ini mencakup kain dan zat pewarna. Bahan kain dan zat pewarna yang digunakan diharapkan dapat mendukung pemunculan visualisasi motif sesuai dengan fungsinya. Perancangan ini ditujukan untuk pelengkap interior kamar anak, maka bahan yang dipilih adalah bahan yang memiliki karakter yang dapat mendukung tujuan fungsional tersebut.

Bahan kain katun merupakan bahan yang memiliki karakter kuat, dapat menyerap keringat dan tidak panas sehingga cocok untuk anak yang cenderung banyak gerak dan relatif mudah dalam proses penyempurnaan warna sehingga karakter yang dimiliki bahan katun tersebut cocok digunakan untuk pembuatan tekstil pelengkap interior kamar anak dengan teknik batik colet.

Zat pewarna remasol akan digunakan sebagai pewarna dalam perancangan ini. Remasol merupakan zat warna yang sering digunakan dalam proses pencelupan, karena kualitasnya yang baik dan cara pemakaiannya yang mudah. Zat warna remasol juga memiliki pilihan warna yang cukup banyak, karena itu zat warna remasol merupakan salah satu pewarna yang cocok digunakan dalam perancangan ini.

4. Aspek Teknik

Proses desain tekstil akan diolah dan diwujudkan menjadi barang produksi sebagai proses akhir, bagaimanapun indahnya sebuah desain, apabila tidak dapat diproses tidak akan terwujud menjadi produk tekstil, oleh karena itu pengolahan

desain ke dalam sebuah produk tekstil harus didukung dengan teknik yang tepat. Pemilihan teknik dilakukan untuk menentukan teknik terbaik yang akan digunakan dan dapat menerapkan sumber ide dalam bahan tekstil dengan hasil yang sesuai dengan perancangan. Penerapan teknik diperoleh untuk menciptakan keindahan, teknik yang digunakan juga harus dapat diterapkan pada bahan yang telah ditentukan dalam perancangan ini teknik batik colet digunakan untuk menerapkan motif “Doraemon”.

Batik colet digunakan dalam perancangan produk ini karena dinilai menjadi salah satu teknik yang dapat memvisualisasikan motif “Doraemon” secara spesifik teknik batik colet menghasilkan visualisasi motif yang dapat menggambarkan tema, serta warna yang bagus.



C. Kriteria Desain

Penyusunan motif dilakukan dengan sistem pengulangan (*repeat*) sesuai dengan pertimbangan keseimbangan komposisi desain motifnya. Penyusunan motif secara berselang dengan variasi ukuran juga dilakukan untuk memberikan kesan dinamis dan tidak monoton.

Keindahan sebuah perancangan motif untuk tekstil pelengkap interior kamar anak juga tidak terlepas dari pemilihan warna yang tepat. Dalam perancangan ini penggunaan warna hanya dilakukan dengan satu warna dominan biru dan sedikit tambahan warna lain dalam setiap produk. Konsep keindahan dalam perancangan ini

lebih didasarkan pada kesederhanaan bentuk dan warna sehingga dapat memberikan kesan aktif dan dinamis.

Pembuatan motif ke dalam produk tekstil menggunakan bahan yang dapat menunjang pemunculan motif serta dapat memenuhi kriteria bahan yang sesuai untuk produk pelengkap interior kamar anak, dari berbagai macam bahan yang ada, bahan dari serat katun merupakan bahan yang dapat memenuhi kriteria yang dapat menunjang keindahan serta kenyamanan. Katun yang memiliki karakter yang bagus dalam proses penyempurnaan warna dapat memberikan penampilan yang baik untuk produk tekstil sedangkan untuk karakter bahan katun yang tidak panas dan mudah menyerap keringat dapat menunjang kenyamanan bagi anak.

Perancangan motif tekstil dengan tema “Doraemon” perlu memperhatikan pemilihan teknik yang tepat agar apa yang di harapkan bisa dituangkan pada produk tekstil, oleh karena itu teknik batik colet digunakan dalam perancangan ini, dan dalam hal fungsional produk ini difungsikan untuk pelengkap interior kamar anak. Pangsa pasar yang dibidik adalah anak dari keluarga yang berkebutuhan kamar khusus.

D. Pemecahan Desain

Desain motif dalam perancangan ini dibuat secara visual dengan menampilkan bentuk dari cerita “Doraemon” dengan cara pengulangan yaitu refleksi, salinan, dan rotasi dan warna yaitu di sesuaikan dengan aspek fungsinya yaitu dominasi warna biru yang dapat menimbulkan kesan aktif dan dinamis.

Perancangan desain motif pelengkap interior kamar anak ini mempunyai beberapa aspek yang dipertimbangkan agar mencapai kesatuan (*unity*) antara lain prinsip irama yang dapat diwujudkan dengan pengulangan dan gerakan baik bentuk maupun warna, prinsip keseimbangan dan prinsip pusat perhatian (*Emphasis*). Motif yang ditampilkan dalam perancangan pelengkap interior kamar anak dibuat lebih sederhana dan merupakan satu pola yang apabila di perlukan bisa di buat pengulangan atau (*repetition*) sesuai dengan kebutuhan.

Teknik untuk menerapkan motif tersebut ke dalam tekstil pelengkap interior kamar adalah teknik batik colet. Teknik batik colet, merupakan salah satu teknik yang mampu menggambarkan berbagai bentuk dalam perancangan motif tekstil. Teknik batik colet akan digunakan untuk menampilkan visualisasi “Doraemon” dan untuk memberikan detail pada motif tersebut.

BAB IV

VISUALISASI

A. Uraian Deskriptif

Kebutuhan serta selera yang beragam terhadap produk tekstil pelengkap interior menimbulkan kreatifitas para perancang untuk menghasilkan rancangan produk tekstil yang dapat memenuhi kebutuhan dan selera konsumen. Perancangan motif dengan sumber ide "Doraemon" diharapkan dapat dijadikan sebagai alternatif motif tekstil pelengkap interior untuk kamar tidur anak.

Proses perancangan ini terdapat berbagai hal yang perlu dipertimbangkan agar karya yang dihasilkan dapat diterima oleh segmen pasar yang dibidik yaitu orang tua yang memiliki anak-anak dengan kebutuhan kamar khusus. Pertimbangan tersebut meliputi bentuk motif, warna dan komposisi yang sesuai dengan perancangan tekstil pelengkap interior untuk kamar tidur anak.

Bentuk motif yang digunakan dalam perancangan ini adalah bentuk "Doraemon" yang mana bentuk motifnya adalah pengembangan dari visualisasi tokoh film Doraemon yang telah diolah menjadi sebuah kesatuan antara bentuk motif dan warnanya.

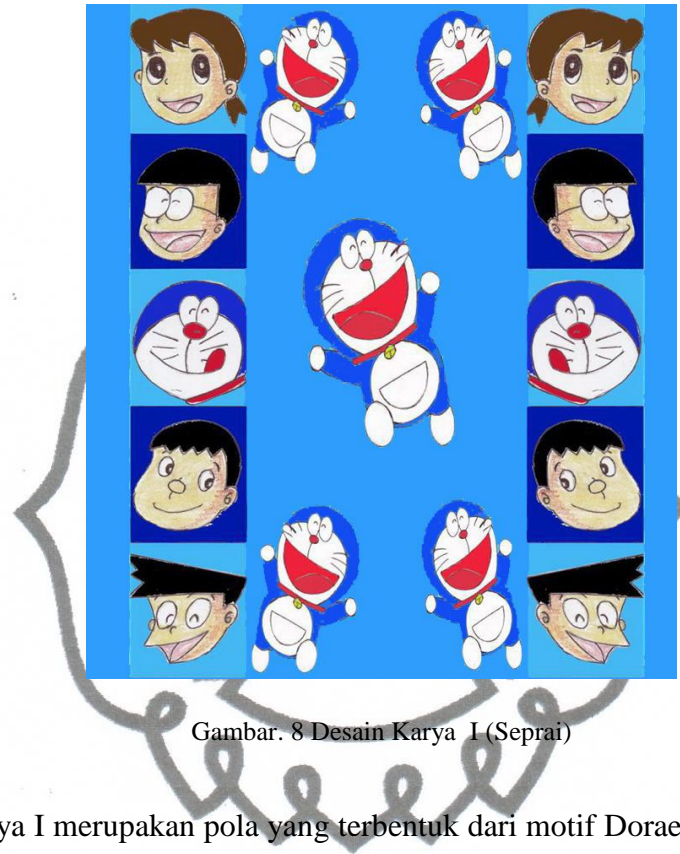
Bentuk motif "Doraemon" dalam proses perancangan ini digunakan sebagai elemen utama untuk membentuk suatu pola desain dengan memperhatikan prinsip-prinsip dan aspek desain antara lain irama, keseimbangan, pusat perhatian. Irama sendiri dapat terbentuk melalui pengulangan ataupun gerakan, baik melalui bentuk motif maupun warna.

commit to user

B. Hasil Karya

1. Karya I

a. Seprai



Gambar. 8 Desain Karya I (Seprai)

Karya I merupakan pola yang terbentuk dari motif Doraemon. Penyusunan motif menggunakan kaidah *repetition*, gerakan (*movement*) melalui penyusunan dan komposisi. Keseimbangan yang tercermin pada karya ini melalui penyusunan motif yang di buat dengan kaidah pengulangan dan gerakan Doraemon dari mulai kecil hingga besar yang terpusat di bagian atas begitu pula dengan bagian-bagian motif yang lain yang mengalami perubahan posisi yang berlawanan, bentuk dan ukuran. Warna biru yang digunakan pada desain juga dipilih untuk menimbulkan kesan aktif dan dinamis. Penggunaan warna lainnya akan mendukung dalam pencapaian kesan ceria yang di timbulkan dari warna tersebut.

Bahan yang di gunakan dalam karya ini adalah kain prima dengan teknik batik colet dengan pewarna remasol.



Gambar. 9 Produk Karya I (Seprai)
Keterangan: Bahan Kain Prima, zat warna: remasol
Ukuran: 100 cm x 200 cm, Teknik: Batik Colet

b. Bantal



Gambar. 10 Desain Produk Bantal

Pada desain ini lebih menitik beratkan pada penggarapan melalui penempatan motif yang diambil dari motif seprai sehingga akan tercipta harmonisasi antara bantal dan seprai menjadi sebuah kesatuan, dimana motif

commit to user

doraemon di cerminkan antara bagian kanan dan kiri. Pemilihan warna disesuaikan dengan karakter warna yakni menimbulkan kesan aktif dan dinamis.

Bahan yang di gunakan dalam karya ini adalah kain prima dengan teknik batik colet dengan pewarna remasol.



Gambar. 11 Produk Bantal
Keterangan: Bahan Kain Prima, zat warna: remasol
Ukuran: 40 cm x 60 cm, Teknik: Batik Colet

c. Guling



Gambar. 12 Desain Produk Guling

Desain ini menitik beratkan pada penggarapan melalui penempatan motif yang diambil dari motif seprai sehingga akan tercipta harmonisasi antara guling dan seprai menjadi sebuah kesatuan, dimana motif tokoh-tokoh yang terdapat di

commit to user

samping kanan dan kiri yang di pilih. Pemilihan warna disesuaikan dengan karakter warna biru yang dapat menimbulkan kesan aktif dan dinamis.

Bahan yang di gunakan dalam karya ini adalah kain prima dengan teknik batik colet dengan pewarna remasol.



Gambar. 13 Produk Guling
Keterangan: Bahan Kain Prima, zat warna: remasol
Ukuran: 35 cm x 100 cm, Teknik: Batik Colet

2. Karya II



Gambar. 14 Desain Karya II (Boks Mainan Anak)

Karya II merupakan pola yang terbentuk dari motif Doraemon. Penyusunan motif menggunakan kaidah *repetition*, gerakan (*movement*) melalui

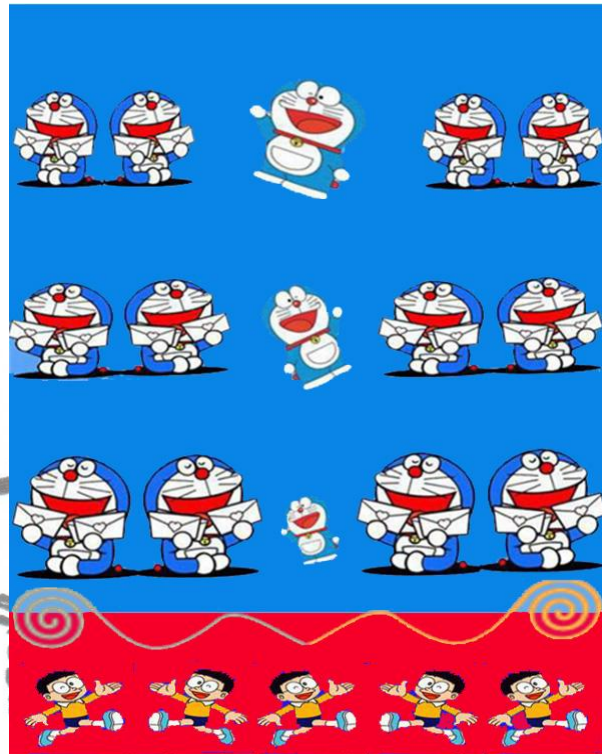
penyusunan dan komposisi. Keseimbangan yang tercermin pada karya ini melalui penyusunan motif yang di buat dengan kaidah pengulangan dan gerakan Doraemon dari mulai kecil hingga besar yang terpusat di bagian atas begitu pula dengan bagian-bagian motif yang lain yang mengalami perubahan posisi yang berlawanan, bentuk dan ukuran.

Bahan yang digunakan dalam karya ini adalah kain primissima dengan teknik batik colet dengan pewarna remasol.



Gambar. 15 Produk Karya II (Boks Mainan Anak)
Keterangan: Bahan Kain Primissima, zat warna: remasol
Ukuran: 37 cm x 29 cm, Teknik: Batik Colet

3. Karya III



Gambar. 16 Desain III (Tirai)

Karya ini motif yang diolah tentang irama. Irama terbentuk karena adanya pengulangan (*repetition*) dari motif dan gerakan (*movement*), dalam desain ini yang merupakan sebuah pola yang terbentuk dari elemen motif doraemon. Penyusunan motif dengan menggunakan kaidah pengulangan nampak jelas pada komposisi motif yang disusun dimana perubahan bentuk, ukuran, posisi dapat menciptakan irama, selain itu keseimbangan bentuk pola dapat di capai dengan penempatan motif yang sama ("mencerminkan") antara bagian kanan dan kiri

Penggunaan warna yang merupakan unsur desain harus memperhitungkan dari aspek nuansa yang di timbulkan dari warna tersebut berdasarkan karakter warna, karena pola ini akan di sesuaikan dengan aspek fungsionalnya, yaitu harus

dapat mendukung nuansa aktif dan dinamis selain warna merah agar mengesankan tidak monoton.

Pusat perhatian digarap melalui penempatan motif di tengah dengan motif Doraemon mulai dari kecil hingga besar ke atasnya dengan sistem selang seling.

Bahan yang di gunakan dalam karya ini adalah kain katun jenis samporis dengan teknik batik colet dengan pewarna remasol.



Gambar. 17 Produk Karya III (Tirai)
Keterangan: Bahan Kain Katun Samporis, zat warna: remasol
Ukuran: 110 cm x 165 cm, Teknik: Batik Colet

4. Karya IV



Gambar. 18 Desain Karya IV (Tempat Majalah)

Karya IV motif digunakan sebagai elemen untuk membentuk suatu pola yang mana dalam penerapannya dalam kamar anak, tinggal mengulang atau menggandakan pola tersebut. Karya IV melalui kaidah pengulangan (repetisi), pencerminan, posisi dan warna maupun bentuk motifnya. Penggunaan warna yang sesuai dengan karakter yang dihasilkan warna tersebut akan mendukung pencapaian nuansa aktif dan dinamis.

Keseimbangan dari karya IV dapat terlihat dari gerakan (movement) motif kucing dan ekspresi wajah doraemon serta nobita dan shizuka. Bahan yang digunakan dalam karya ini adalah kain primissima dengan teknik batik colet dengan pewarna remasol.



Gambar. 19 Produk Karya IV (Tempat Majalah dan Buku Anak)
Keterangan: Bahan Kain Primissima, zat warna: remasol
Ukuran: 30 cm x 40 cm, Teknik: Batik Colet

5. Karya V



Gambar. 20 Desain Karya V (Alas Bermain Anak)

Keseimbangan dari karya V dapat terlihat dari pengulangan bagian motif kanan dan bagian kiri (keseimbangan simetris) yang menggunakan cara "mencerminkan", sehingga akan dapat tercapai suatu kesatuan (*unity*). Pusat perhatian digarap melalui penempatan motif doraemon di tengah yang di cerminkan di tengah sebagai tokoh sentral dan motif kucing yang di gambarkan dari mulai posisi tidur, bangun, dan berjalan, penggunaan warna yang sesuai dengan karakter yang dihasilkan warna tersebut akan mendukung penciptaan nuansa aktif dan dinamis.

Bahan yang di gunakan dalam karya ini adalah kain katun jenis samporis dengan teknik batik colet dengan pewarna remasol



Gambar. 21 Produk Karya V (Alas Bermain Anak)
Keterangan: Bahan Kain Katun Samporis, zat warna: remasol
Ukuran: 100 cm x 165 cm, Teknik: Batik Colet Dan Quilting

BAB V

KESIMPULAN

Perancangan motif tekstil pelengkap interior kamar tidur anak dengan tema "Doraemon" diolah dengan mengambil perwujudan motif "Doraemon" dan tokoh – tokoh yang terdapat di dalamnya dengan cara melakukan *repetition* (pengulangan), pencerminan, dan selang – seling.

Konsep perancangan produk tekstil pelengkap interior kamar anak dengan tema "Doraemon" perlu memperhatikan akan pemenuhan kebutuhan tentang kamar anak itu sendiri, di mana produk yang di pilih sangat berkaitan dengan kebutuhan anak seperti tirai, boks mainan anak, alas bermain anak, tempat buku atau majalah, seprai (bantal dan guling). Penggunaan dominasi warna biru yang lebih cenderung memberikan kesan aktif dan dinamis, bertujuan untuk mendukung aktivitas anak usia 6 – 8 tahun yang masih kental dengan dunia bermain.

Proses pembuatan produk tekstil yaitu kaitannya dengan bahan dan teknik sangat penting untuk di perhatikan, bahan yang di gunakan juga di tujukan untuk dapat mendukung proses tersebut sehingga dapat menghasilkan produk yang sesuai dengan konsep perancangan, dan bahan yang akan di gunakan yakni bahan katun, selain kuat dan tidak panas juga mudah dalam hal perawatan. Penggunaan teknik yang di pakai adalah teknik batik colet, selain faktor nilai ekonomis dan kepraktisan, faktor efektivitas menjadi pertimbangan karena dalam hal ini pertimbangan efektivitas kebutuhan bahan dengan produk yang akan di buat dapat di prediksi sehingga tidak membuang banyak kain.