

## PENERAPAN DESAIN TEKSTIL PADA PERLENGKAPAN TEMPAT TIDUR BERTEMAKAN IDENTITAS DIRI REMAJA

Amanda Mailianti<sup>1\*</sup>, Ririn Despriliani<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Jakarta

<sup>1</sup> amandameiliaty004@gmail.com

### Abstrak

Kebutuhan masyarakat mengenai dekorasi guna memperindah suatu ruangan menjadi hal yang sangat penting, terutama dikalangan remaja pada generasi saat ini yaitu generasi Z. Penciptaan karya tersebut bertujuan menerapkan rancangan produk desain tekstil berupa satu set perlengkapan tempat tidur sebagai media visualisasi identitas diri remaja generasi Z. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif *case study research*. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, dokumentasi, dan kuisioner. Analisis yang digunakan dalam kesimpulan penelitian ini adalah analisis SWOT. Kesimpulan hasil penelitian berdasarkan analisis SWOT dapat digunakan sebagai pertimbangan dalam menentukan strategi penjualan produk desain tekstil. Dari hasil kuisioner penelitian kekuatan dalam karya yang berupa buat yaitu ilustrasi motif kekinian dan menggunakan bahan yang nyaman dan tidak mudah kusut, hal tersebut menciptakan peluang karya yang berupa buat dapat ikut serta bersaing dalam industri kreatif. Kelemahan dari produk yang berupa buat adalah penggunaan motif terlalu ramai, dan penggunaan bahan sintetis yang kurang ramah lingkungan serta mudah terbakar. Hal ini menjadi ancaman karena penggunaan motif yang ramai akan sedikit mengganggu pandangan pengguna ketika akan tidur.

**Kata Kunci:** Identitas Diri, Generasi Z, Karya Seni, Desain Tekstil

## Application of Textile Design in Teenage Identity Theme Bedding Equipment

### Abstract

*The community's need for decoration in order to beautify a room becomes very important, especially among adolescents in the current generation, namely generation Z. The creation of this work aims to apply the design of textile design products in the form of a set of bedding equipment as a visualization medium for the identity of the Z generation of adolescents. This study uses a qualitative case study research approach. Data collection is done by means of observation, documentation, and questionnaires. The analysis used in the conclusions of this study is the SWOT analysis. The conclusion of the research based on the SWOT analysis can be used as a consideration in determining the sales strategy of textile design products. From the results of a strength research questionnaire in the work that the artist makes, namely illustrating contemporary motifs and using materials that are comfortable and not easily tangled, it creates opportunities for artists' work to be able to compete in the creative industry. The disadvantages of the product that the artist makes are the use of motifs that are too crowded, and the use of synthetic materials that are less environmentally friendly and are flammable. This is a threat because the use of busy motives will slightly interfere with the user's view when going to sleep.*

**Keywords:** Self Identity, Z generation, Artwork, Textile Design

## PENDAHULUAN

Memasuki era modern, dimana kerangka berpikir masyarakat Indonesia sudah semakin maju dan berkembang. Pemikiran tersebut menjadikan suatu gaya hidup yang mempengaruhi identitas diri pada masyarakat khususnya pada usia remaja. Menurut Erikson (1964) identitas diri yang dicari remaja berupa usaha untuk menjelaskan siapa dirinya, dan apa perannya dalam masyarakat. Menurut James E. Gardner (1996) masa-masa remaja merupakan salah satu proses terpenting dalam pencarian jati diri atau identitas diri yang penuh dinamika sekaligus tantangan dan harapan. Masa remaja memiliki berbagai peristiwa yang dapat terjadi dengan begitu cepat. Seringkali muncul sesuatu perasaan hilang kendali, yang dirasakan oleh anak maupun orang tuanya. Berdasarkan penjelasan tersebut perupa tertarik untuk membuat sebuah rancangan karya dengan konsep identitas diri remaja, yang masuk ke dalam generasi Z kelahiran tahun 1995-2010. Melalui konsep ini, perupa menggambarkan ilustrasi berbentuk vektor sebagai motif dalam desain tekstil perlengkapan tempat tidur dari setiap pencerminan identitas diri pada remaja generasi Z. Motif tersebut mengangkat satu kebutuhan remaja terkait dengan perlengkapan tempat tidur, sehingga remaja merasa berada dalam dunianya sendiri. Perlengkapan tempat tidur tersebut dirancang sebagai media visualisasi pencerminan identitas diri, dengan perpaduan motif menggunakan unsur serta prinsip rupa berupa gambaran ilustrasi aktivitas remaja generasi Z. Media yang digunakan yaitu bahan kain polyester dan katun dengan teknik digital printing pada kain.

Teknologi yang ditawarkan dalam dunia tekstil *digital printing* membawa perubahan dan kemajuan yang sangat pesat. Dengan adanya *digital printing* waktu yang dibutuhkan dalam memproses sebuah motif menjadi lebih mudah dan menghilangkan adanya batasan dalam

warna yang diaplikasikan pada sebuah desain. *Hand printing* terbagi atas dua yaitu *block printing* dan *screen printing* yang menggunakan tenaga manusia ketika proses pengerjaannya mengakibatkan waktu mingguan hingga bulanan untuk menyelesaikannya, sedangkan *digital printing* hanya membutuhkan waktu beberapa hari bahkan hanya beberapa jam saja. Untuk mengaplikasikan desain dasar dalam teknik pengaplikasian motif seperti teknik *square repeat*, *half drop repeat* dan *brick repeat* dan mengatur warna yang ingin digunakan pada desain membutuhkan penggunaan software khusus yang nantinya akan diproses melalui digital printing menurut Kight (2011).

Motif yang dibuat yaitu aktivitas mengenai identitas diri remaja generasi Z. Konsep diri yang sangat berperan saat masa remaja adalah identitas diri, seperti mengakui jenis kelamin diri sendiri, memiliki tujuan, menilai diri sendiri sesuai dengan penilaian masyarakat, identitas religious, identitas pendidikan, dan kepribadian (Suntrock, 2007). Remaja yang difokuskan yaitu remaja generasi Z. Menurut J. Sumardinata dan Wahyu Kriss AW (2018) gen Z sangat dipengaruhi computer, laptop, gawai, dan internet. Generasi anak mami yang nyaris tidak mengalami kerasnya tantangan zaman. Semua serba tersedia, mereka hidup dari fasilitas yang dibeli oleh orang tua mereka.

Menurut beberapa ahli masa remaja merupakan masa peralihan antara masa kanak – kanak dan masa dewasa, yang dimulai pada saat terjadinya kematangan seksual yaitu antara usia 11 atau 12 tahun sampai dengan 20 tahun yaitu menjelang masa dewasa muda (Soetjiningsih, 2004, p. 45).

## METODE

Penelitian yang di gunakan yaitu metode studi kasus (*case study research*). Metode studi kasus adalah suatu desain pembelajaran berbasis tingkat satuan

pendidikan metode ini berbentuk penjelasan tentang masalah, kejadian atau situasi 5 tertentu, kemudian mahasiswa ditugasi mencari alternatif pemecahannya kemudian metode ini dapat juga digunakan untuk mengembangkan berpikir kritis dan menemukan solusi baru dari satu topik yang dipecahkan. (Yamin, 2007: 156). Metode ini dapat dikembangkan atau diterapkan pada mahasiswa, manakala mahasiswa memiliki pengetahuan awal tentang masalah. Di dalam kehidupan manusia sebagai pribadi maupun makhluk sosial menemukan banyak kasus yang dihadapi, yang perlu dipecahkan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penciptaan produk perlengkapan tempat tidur dengan motif terinspirasi dari aktivitas remaja generasi Z mengenai identitas diri menggunakan teknik digital printing. Produk perlengkapan tempat tidur tersebut diberi judul yaitu “*Self Identity*” yang artinya Identitas Diri difokuskan kepada remaja generasi Z.

Pengembangan produk desain tekstil ini didapat dari gambaran motif aktivitas remaja generasi Z dengan jenis ilustrasi flat design berbasis vektor. Aktivitas tersebut di ambil dari survei perupa terhadap remaja generasi Z yang ada di salah satu Sekolah Menengah Pertama (SMP) Islam Al-Mustarih Bogor. Aktivitas yang sering dilakukan yaitu bermain gadget, menonton tv tidur, bercerita, dll. Dari pengembangan motif tersebut perupa membuat pengembangan pola pada kain dengan membuat tiga alternatif pola yaitu bentuk persegi, segitiga, dan tabur/acak. Selanjutnya pengembangan *repeat* atau pengulangan pola pada kain. Pola yang terpilih adalah pola tabur, sehingga pengulangan yang digunakan juga jenis pengulangan berbentuk tabur.

Warna yang digunakan yaitu warna yang masuk ke dalam kelompok *triadic* yaitu jika sebuah segitiga sama sisi ditarik diatas roda warna, sudut yang menyentuh 3 warna itulah yang disebut warna *triadic*,





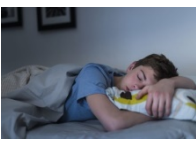

alasan perupa memilih kelompok warna *triadic* ini karena tipe warna seperti ini sangat serba guna dan dapat dengan mudah diaplikasikan pada karya desain perupa, serta warna tersebut memberikan kesan warna yang ceria sesuai dengan karakteristik remaja awal generasi Z.









Setelah rancangan desain pada kain dilakukan, perupa melakukan eksplorasi bahan kain. Perupa melakukan eksplorasi menggunakan bahan sintesis polyester serta katun untuk melihat hasil printing yang bagus dan menarik.

Berdasarkan penjelasan pengembangan produk tersebut, berikut adalah eksplorasi yang dilakukan:

### Tahap Eksplorasi Motif

Eksplorasi dilakukan dengan menggambarkan aktivitas-aktivitas remaja generasi Z yang sering mereka lakukan saat didalam rumah maupun diluar rumah. Ilustrasi ini berjenis ilustrasi berbasis vektor. Berikut adalah eksplorasi motif yang perupa lakukan:

No.	Objek Visual	Motif
1.	 Gambar 1. Karakter 1 remaja sedang bersantai	 Gambar 2. Motif 1 remaja sedang bersantai
2.	 Gambar 03. Karakter 3 remaja sedang bermain game online	 Gambar 04. Motif 3 remaja sedang bermain game online
3.	 Gambar 05. Karakter 3 remaja sedang tidur bermalas-malasan	 Gambar 06. Karakter 3 remaja sedang tidur bermalas-malasan

4.	 <p>Gambar 07. Karakter 4 remaja yang ceria dan bersemangat</p>	 <p>Gambar 08. Karakter 4 remaja ceria dan bersemangat</p>
5.	 <p>Gambar 09. Karakter 5 remaja sedang bermain game</p>	 <p>Gambar 10. Karakter 5 remaja sedang bermain game</p>
6.	 <p>Gambar 11. Karakter 6 remaja sedang mendengarkan musik</p>	 <p>Gambar 12. Karakter 6 remaja sedang mendengarkan musik</p>
7.	 <p>Gambar 13. Karakter 7 remaja sedang selfie</p>	 <p>Gambar 14. Karakter 7 remaja sedang selfie</p>

Tabel 1. Eksplorasi Motif

### ***Analisis Produk***

Analisis produk menggunakan metode analisis SWOT yaitu berdasarkan kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman pada produk yang dibuat oleh perupa. Berikut analisisnya:

Kekuatan dalam rancangan produk Bedcover dilihat dari ilustrasi motif berbasis vektor yang kekinian dan warna

yang cerah disesuaikan kepada karakteristik remaja generasi Z, Motif tersebut mengangkat satu kebutuhan remaja terkait dengan perlengkapan tempat tidur, sehingga remaja merasa berada dalam dunianya sendiri. Serta dipadukan dengan bahan kain yang tidak mudah kusut serta nyaman digunakan.

Penerapan motif terkesan terlalu ramai karena semua jenis motif yang perupa buat dimasukan ke dalam satu kain tersebut.. Lalu pemilihan bahan menggunakan kain berbahan dasar sintetis

Bentuk dari ilustrasi berbasis vektor serta bahan yang digunakan memberi kesan rapi, kekinian dan modern sehingga memberi peluang produk Sprei ini siap bersaing dalam dunia industri kreatif. Ancaman yang didapat dari produk Bedcover ini yaitu dengan adanya motif yang sedikit ramai sehingga dapat mengganggu pandangan pengguna ketika akan tidur.

### ***Produk Hasil Penelitian/Penciptaan***

Berdasarkan berbagai proses eksplorasi dalam penciptaan karya seni rupa, terciptalah karya salah satu elemen perlengkapan tempat tidur yaitu Bedcover dengan konsep identitas diri remaja generasi Z yang digambarkan dalam produk tersebut dengan memadukan bahan katun dan polyester dengan tujuan kenyamanan serta kualitas hasil printing. Produk tersebut memiliki ukuran 143 x 235 cm.



Gambar 19. Hasil Produk Bedcover

Judul	: <i>Self Identity (Gen Z)</i>
Ukuran	: 143 x 235 cm
Bahan	: BSY (polyester) & Katun Catra
Teknik	: <i>Digital Printing</i>

## KESIMPULAN

Kebutuhan kaum remaja dalam hal dekorasi perlengkapan tempat tidur merupakan kebutuhan yang penting dalam pembentukan identitas diri mereka, karena menurut Papalia dan Olds (2001) masa remaja adalah masa transisi perkembangan antara masa kanak-kanak dan masa dewasa yang pada umumnya dimulai dari usia 12 atau 13 tahun dan berakhir pada usia akhir belasan tahun atau awal dua puluhan tahun.

Pada tahap pubertas dan selama masa remaja, perkembangan watak yang telah berlangsung selama masa kanak-kanak itu mencair dan berubah bentuk di dalam wadah dari beberapa tahun perubahan-perubahan intens yang berasal dari apa yang terjadi, atau yang tidak

terjadi, terhadap diri sendiri orang muda itu dalam tahun-tahun remajanya (James E. Gardner, 1988).

Pertimbangan dalam merancang desain produk tidak lepas dari kebutuhan pengguna, minat, dan trend. Maka dari itu perupa merancang produk tekstil berupa perlengkapan tempat tidur dengan tema identitas diri remaja generasi Z kelahiran tahun 1995-2010. Produk tersebut sebagai media visualisasi pencerminan identitas diri remaja generasi Z dengan teknik *digital printing*.

Perpaduan antara unsur dan prinsip rupa dalam rancangan produk tekstil ini menjadi fokus utama dalam pembuatan desain motif, warna, pola, dll. Penggambaran karakter motif berupa ilustrasi aktivitas remaja generasi Z yang berbasis vektor guna mengangkat satu kebutuhan remaja terkait dengan perlengkapan tempat tidur sehingga remaja berada dalam dunianya sendiri. Selanjutnya bahan yang digunakan yaitu kombinasi antara kain berbahan dasar sintetis dan katun dengan alasan kenyamanan, hasil printing, serta disesuaikan pada karakteristik remaja.

Berdasarkan produk yang telah dibuat dari segi aspek keberfungsian bertujuan agar menjadi alternatif tawaran untuk menyampaikan pesan dan informasi kepada masyarakat umum khususnya remaja generasi Z serta ikut menjadi bagian dari industri kreatif yang digemari seluruh masyarakat.

Selain itu menggunakan bahan yang nyaman dan tidak mudah kusut. Lalu atas kekuatan dalam produk tersebut, terdapat peluang yaitu bentuk ilustrasi berbasis vektor serta bahan yang digunakan memberi kesan rapi, kekinian dan modern sehingga memberi peluang produk ini siap bersaing dalam dunia industri kreatif

Selanjutnya untuk kelemahan dari produk yang perupa buat adalah penggunaan motif terlalu ramai, dan penggunaan bahan sintetis yang kurang ramah lingkungan serta mudah terbakar. Berdasarkan kelemahan produk yang

perupa buat memberikan ancaman yaitu karena penggunaan motif yang ramai akan sedikit mengganggu pandangan pengguna ketika akan tidur

## DAFTAR PUSTAKA

- Budiono, dkk . (2008). Kriya Tekstil. Jakarta : Depdiknas
- Fadilla, M. (2018). Belajar Tata Busana : Mudah dan Menyenangkan. Malang : Lembaga Kajian Profesi
- Gardner, J. (1988). Memahami Gejolak Masa Remaja (Edisi 1). Jakarta: Mitra Utama
- Sumardinata, J., dan Wahyu Kris AW. (2018). Mendidik Generasi Z & A: Marwah Era Milenial Tuah Generasi Digital. Jakarta : PT. Grasindo
- GPS Wisata Indonesia. (2018). Mengenal Tekstil Tradisional Indonesia. Diakses 02 Juli 2019, <https://gpswisataindonesia.info/2018/01/mengenal-tekstil-tradisional-indonesia/>
- Hisyam, A. (2013, 05 Desember). Identifikasi Ciri-Ciri Perkembangan Remaja Awal-Akhir. Tulisan pada <http://hisyamjayuz.blogspot.com/2013/12/identifikasi-ciri-ciri-perkembangan.html>.
- Kliever, J. (2019). Teori Warna. Diakses 09 September 2019. [http://www.canva.com/id\\_id/belajar/teori-warna/](http://www.canva.com/id_id/belajar/teori-warna/)
- Latief. (2011, Maret 08). Krisis Identitas Generasi Muda Kita. Kompas. Diakses 14 Oktober 2019. <http://www.google.com/amp/s/amp/kompas.com/edukasi/read/2011/2013/03/08/20524658/Krisis.Identitas.Generasi.Muda.Kita>
- Mukhlis, H. (2015, November). Pahami Remaja Generasi Z. AF Magazine. <http://alfathschoolindonesia.sch.id/wp-content/uploads/2017/03/Pahami-Remaja-Generasi-Z.pdf>
- Purwadi. (2004) Proses Pembentukan Identitas Diri Remaja. *Indonesian Psychological Journal*. 1. 44. <https://media.neliti.com/media/publications/24503-ID-peroses-pembentukan-identitas-diri-remaja.pdf>
- Thabroni, G. (2019). Pengertian Desain (Lengkap) Berdasarkan Pendapat Para Ahli. Diakses 04 September 2019. <http://serupa.id/pengertian-desain/amp/>
- Yasin, S. (2013, 03 Mei) Pengertian Remaja Definisi Menurut Para Ahli Ciri Tahap Perkembangan Masa Remaja. Tulisan pada <http://www.sarjanaku.com/2013/03/pengertian-remaja-definisi-menurut-para.html>