

PERANCANGAN *MERCHANDISE* YAYASAN LENTERA MIMPI DENGAN MENGAPLIKASIKAN MOTIF GAMBAR ANAK MENGUNAKAN TEKNIK *BLOCK PRINTING*

Listyani Kurnia Illahi¹, Mochammad Sigit Ramadhan², Jeng Oetari³

^{1,2,3} Kriya, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257
Listya.cimuet@student.telkomuniversity.ac.id, sigitrmdhn@telkomuniversity.ac.id,
ajengoetarii@telkomuniversity.ac.id

Abstrak : Yayasan Lentera Mimpi adalah salah satu yayasan anak yang berada di Bandung. Yayasan Ini dijadikan sebagai wadah dalam pengembangan pendidikan dan kreatifitas anak. Yayasan Lentera Mimpi ingin memperluas image atau citra dan menambah ekonomi Yayasan selain dari donatur. Dari alasan tersebut, terdapat peluang membuat merchandise sebagai alat memperluas citra Yayasan Lentera Mimpi. Merchandise menggunakan motif dari hasil gambar anak Yayasan Lentera Mimpi yang memiliki konsep cerita hewan dan benda disekitar yang mereka suka. Unsur cerita dibalik dari gambar anak ini, bisa menjadi produk kriya yang bernilai tinggi. Hasil gambar anak Yayasan Lentera Mimpi dikembangkan untuk dijadikan *merchandise* dengan teknik *block printing*. Eksklusifitas pada *block printing* didapat dari tingkat kesulitan proses cap pada kain, karena kain yang dihasilkan tidak sama setiap hasil *block printing*. Jenis penelitian yang digunakan adalah *problem solved*, dengan metode penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah studi literatur menggunakan acuan buku dan jurnal, observasi, wawancara secara langsung untuk mendapatkan data tentang Yayasan Lentera Mimpi dan gambar anak, eksplorasi komposisi motif dan juga eksplorasi material. Hasil dari penelitian ini adalah *merchandise* eksklusif dengan komposisi motif metode *single motif* dan *half drop repeat* yang di aplikasikan menggunakan teknik reka latar yaitu *block printing*.

Kata kunci: gambar anak, merchandise, teknik block printing, yayasan lentera mimpi

Abstract : *The Lentera Mimpi Foundation is a children's foundation based in Bandung, serving as a platform for the development of education and creativity for children. The foundation aims to expand its image and increase its economic resources beyond relying on donations. To achieve this, there is an opportunity to create merchandise as a tool to broaden the foundation's image. The designs for this merchandise are derived from the artwork created by the children at the Lentera Mimpi Foundation, which features stories about animals and objects they love from their surroundings. The narrative elements behind these children's drawings can be transformed into high-value craft products. These artworks are further developed into merchandise using the block printing technique. The*

exclusivity of block printing comes from the complexity of the stamping process on fabric, as the fabric produced is never exactly the same with each block print. The research conducted follows a problem-solving approach, using qualitative research methods. Several data collection techniques were employed, including literature studies based on books and journals, observations, direct interviews to gather information about the Lentera Mimpi Foundation and the children's drawings, as well as exploration of motif composition and material experimentation. The outcome of this research is the creation of exclusive merchandise featuring single pattern and half drop repeat patterns, applied using the block printing technique

Keywords: *block printing technique, children's drawings, lentera mimpi foundation, merchandise*

PENDAHULUAN

Kreativitas anak didapatkan dari dukungan atau peranan dari berbagai pihak. Mulai dari orang tua, pemerintah, sekolah, dan komunitas. Komunitas sendiri menjadi elemen terpenting dalam pengembangan kreativitas. Salah satu komunitas yang peduli dengan pengembangan kreatifitas dan pendidikan adalah Yayasan Lentera Mimpi yang ada di Jalan H. Gofur, Kecamatan Ngamprah, Kabupaten Bandung Barat. Komunitas ini didirikan oleh Ibu Cucu pada tahun 2016 dengan tujuan dan rasa peduli untuk anak-anak yatim piatu agar tetap bisa sekolah dan belajar, sebab pada lingkungan sekitar banyak anak-anak yang kurang mampu finansial, yatim, dan piatu. Kegiatan yang dilakukan di Lentera Mimpi selain bidang pendidikan, anak-anak juga mendapatkan banyak hal, contohnya seperti mengaji, sholat bersama, bermain, menggambar, menari, hingga membuat kerajinan tangan. Seiring berjalannya waktu, anak binaan di Yayasan Lentera Mimpi meningkat setiap tahunnya. Di samping itu, meningkat pula kebutuhan secara ekonomi untuk semua fasilitas di Yayasan. Pada saat ini, Yayasan Lentera Mimpi dibantu secara finansial dan juga ilmu oleh donatur dan orang baik yang berdatangan. Donatur dan orang baik yang membantu Yayasan Lentera Mimpi adalah para pegawai kantor, wiraswasta dan anak muda atau mahasiswa. Selain itu, menurut hasil wawancara dengan ibu Cucu selaku ketua Yayasan, Yayasan Lentera Mimpi terkadang mengikuti bazar untuk menjual minuman dengan tujuan

menambah pemasukan lain. Namun, produk minuman tersebut tidak merepresentasikan image dari Yayasan Lentera Mimpi dan juga belum memenuhi tambahan secara ekonomi Yayasan Lentera Mimpi. Oleh karena itu, menurut Ibu Cucu juga Yayasan Lentera Mimpi membutuhkan merchandise yang layak dikomersilkan sebagai upaya meningkatkan citra atau image dan kebutuhan secara ekonomi Yayasan Lentera Mimpi. merchandise secara umum diartikan sebagai barang dengan produksi yang terbatas untuk diperjual belikan Pada pembuatan merchandise yang merepresentasikan Yayasan Lentera Mimpi, memanfaatkan potensi gambar anak-anak dari Lentera Mimpi. Potensi gambar anak bertujuan agar citra atau image 2 Yayasan Lentera Mimpi terbentuk dan meningkat di masyarakat luas. Di samping itu, ada penelitian yang mengangkat tentang merchandise dan Yayasan adalah tulisan tugas akhir dari Rezky Amalia yang merancang motif merchandise eksklusif yaitu aksesoris fashion untuk Yayasan Matahari Kecil menggunakan salah satu teknik surface design yaitu sablon. Pada penelitian ini, merchandise dirancang menggunakan teknik surface design lain, yaitu block printing. Teknik cetak block printing mengacu pada balok kayu yang sudah diukir, dilapisi dengan pewarna dan ditekan berulang kali di sepanjang kain untuk menghasilkan motif. Block printing adalah seni yang dapat diaplikasikan pada kain, dengan desain unik sehingga dapat berbeda dari yang lain (Ganguly, Debojyoti dan Amrita 2013). Eksklusifitas pada block printing didapat dari tingkat kesulitan proses cap pada kain, karena kain yang dihasilkan tidak sama setiap hasil block printing. Potensi gambar anak digunakan sebagai plat cetak motif untuk block printing di merchandise menjadi media pengenalan Yayasan Lentera Mimpi terhadap masyarakat luas.

METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang meliputi:

Studi Literatur

Meliputi buku dan jurnal yang berhubungan dengan topik penelitian, sehingga mendapatkan data sekunder sebagai pelengkap informasi yang dibutuhkan untuk penyusunan laporan penelitian. Buku yang digunakan adalah Linoleum Block Printing for Amateurs - The Beacon Handicraft Series oleh (Charlotte D. Bone, 2012) Pengetahuan Dasar Seni Rupa oleh (Salam Sukarman Hasnawati Muh Muhaemin, 2020), A Field Guide to Fabric Design oleh (Kight, 2011), dan lain sebagainya.

Observasi

Observasi dilakukan untuk mendapatkan data yang sesuai dengan keadaan sebenarnya di lapangan atau mengamati keadaan anak binaan Yayasan Lentera Mimpi. Observasi dilakukan di rumah binaan Lentera Mimpi yang terletak di Ngamprah Kabupaten Bandung Barat. Selain observasi keadaan Yayasan Lentera Mimpi

Wawancara

Wawancara metode pengumpulan data dengan cara wawancara langsung kepada narasumber yang terkait, yaitu Ibu Cucu sebagai pengurus dan pembina Rumah Binaan Lentera Mimpi dan anak desain partisipan dari Yayasan Lentera Mimpi. Wawancara ini dilakukan untuk mencari data mengenai keadaan Yayasan Lentera Mimpi mulai dari awal berdiri hingga keadaan saat sekarang dan gambar yang disukai Yayasan Lentera Mimpi yang memiliki konsep cerita hewan dan benda disekitar yang mereka suka.

Eksplorasi

Melakukan eksplorasi melalui motif gambar anak Lentera Mimpi yang akan di aplikasikan pada produk Merchandise eksklusif. Meliputi:

Eksplorasi Awal

Sebelum tahap eksplorasi awal, pengumpulan gambar dari desain partisipan. Tahap eksplorasi awal terdiri dari Analisa gambar, pembuatan patternboard, perancangan modular dari gambar anak, dan komposisi motif dengan metode non repetisi, repetisi satu langkah dan repetisi setengah langkah.

Eksplorasi Lanjutan

Eksplorasi lanjutan untuk mengetahui cat, plat cetak dan kain yang sesuai untuk penelitian. Tinta warna dan plat cetak dibantu dengan jurnal “Pengolahan Motif Yang Terinspirasi Dari Gambar Anak usia 2-4 Tahun Dengan teknik Block Printing Pada Produk Fashion” oleh Renny Nurhayati.

Eksplorasi akhir

Tahapan pada eksplorasi akhir yaitu eksplorasi pengaplikasian motif secara digital, validasi pemilihan motif oleh Yayasan Lentera Mimpi, dan eksplorasi terpilih yang akan dijadikan sebagai motif produk merchandise eksklusif Yayasan Lentera Mimpi.

HASIL DAN DISKUSI

Hasil observasi dan eksplorasi pada gambar anak desain partisipan Yayasan Lentera Mimpi yang telah dilakukan, didapatkan hasil temuan adanya potensi pengembangan motif dari gambar anak dengan menerapkan teknik block printing pada merchandise. Hasil yang ditemukan setelah melakukan penelitian ini adalah perbedaan setiap cetakan hasil block print dari kekuatan tekanan pada plat cetak. Selain itu, block printing lebih optimal dan mudah apabila menggunakan satu warna pada satu plat cetak. Hal ini dapat dijadikan sebagai kebaruaran visual yang khas dari Yayasan Lentera Mimpi.

Pada saat melakukan eksplorasi awal, peneliti menyusun patternboard dari modul-modul gambar anak yang sesuai konsep dan tema. Warna yang digunakan adalah jingga, hijau, coklat, kuning, hitam dan putih. Warna ini menggunakan

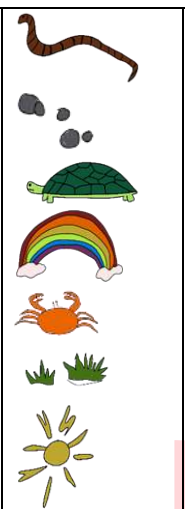

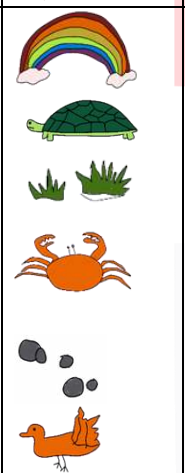

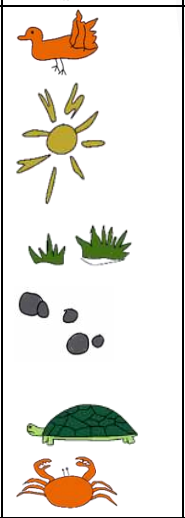


warna asli yang dari gambar asli anak-anak, karena peneliti tidak ingin menghilangkan ciri khas warna crayon yang anakanak gunakan saat menggambar. Modul dan warna ini menceritakan nuansa keceriaan, penuh semangat, kepolosan, dan cerah yang menghidupkan.

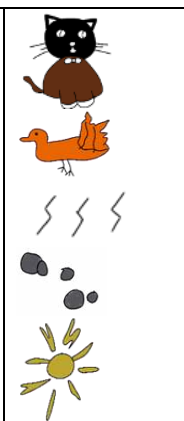



Gambar 1 Patternboard
sumber: dokumentasi penulis (2024)

Tabel 1 Tabel komposisi motif

No.	Modular	Potensi Motif	Keterangan
		Komposisi motif 1 Square repeat pattern 	<ol style="list-style-type: none"> Motif disusun dengan empat modul hasil dari desain partisipan. Motif menceritakan kehidupan hewan yang disukai oleh anak-anak partisipan. Pada motif ini menonjolkan gambar kura-kura milik Dewi sebagai ciri khas motif khas gambar Dewi Motif disusun dengan metode <i>square repeat pattern</i> Memiliki prinsip rupa pusat perhatian dan kesatuan pada susunan modul.
		Komposisi motif 2 Brick drop pattern 	<ol style="list-style-type: none"> Motif disusun dengan empat modul hasil dari desain partisipan. Motif menceritakan kehidupan hewan dan benda yang disukai oleh anak-anak partisipan. Motif disusun dengan metode <i>brick drop pattern</i> Memiliki prinsip rupa pusat perhatian dan kesatuan pada susunan modul.




	<p>Komposisi motif 3 Half drop pattern</p> 	<ul style="list-style-type: none"> a. Motif disusun dengan delapan modul hasil dari desain partisipan. b. Motif menceritakan kehidupan hewan yang disukai oleh anak-anak partisipan. c. Motif disusun dengan metode <i>half drop pattern</i> d. Memiliki prinsip rupa pusat perhatian, kesatuan dan proporsi pada susunan modul.
	<p>Komposisi motif 4 Single pattern</p> 	<ul style="list-style-type: none"> a. Motif disusun dengan enam modul hasil dari desain partisipan. b. motif memiliki ukuran 30cm x 30cm c. Motif menceritakan kehidupan hewan yang disukai oleh anak-anak partisipan. d. Motif disusun dengan metode <i>single pattern</i>. e. Memiliki prinsip rupa kesatuan dan proporsi pada susunan modul.
	<p>Komposisi motif 5 Single motif</p> 	<ul style="list-style-type: none"> a. Motif memiliki ukuran 30 x 30cm. b. Motif disusun dengan 6 modul hasil dari desain partisipan. c. Motif menceritakan kehidupan hewan yang disukai oleh anak-anak partisipan. d. Motif ini dibuat untuk menonjolkan Kura-kura milik Dewi sebagai ciri khas Gambar Dewi. e. Motif disusun dengan metode <i>single pattern</i> f. Memiliki prinsip rupa pusat perhatian, irama, dan proporsi pada susunan modul.
	<p>Komposisi motif 6 Single pattern</p>	<ul style="list-style-type: none"> a. Motif memiliki ukuran 30 x 30cm. b. Motif disusun dengan 6 modul hasil dari desain partisipan.

			<ul style="list-style-type: none"> c. Motif ini dibuat untuk menonjolkan Kucing milik Raisa sebagai ciri khas Gambar Raisa. d. Motif menceritakan kehidupan hewan yang disukai oleh anak-anak partisipan. e. Motif disusun dengan metode single pattern. f. Memiliki prinsip rupa pusat perhatian dan proporsi pada susunan modul.
--	---	---	--

sumber: dokumentasi pribadi 2024

Pada eksplorasi lanjutan untuk mengetahui cat, plat cetak dan kain yang sesuai untuk penelitian. Tinta warna dan plat cetak dibantu dengan jurnal “Pengolahan Motif Yang Terinspirasi Dari Gambar Anak usia 2-4 Tahun Dengan teknik Block Printing Pada Produk Fashion” oleh Renny Nurhayati. Hasil dari eksplorasi lanjutan adalah peneliti akan menggunakan tinta fabric colour, plat cetak dari kayu MDF, dan menggunakan kain American Drill untuk pembuatan merchandise.

Tabel 2 Tabel eksplorasi teknik pada kain

 <p>Kain baby canvas</p>	 <p>Kain katun poplin</p>	 <p>Kain Goni Import</p>	 <p>Kain Canvas Twill</p>	 <p>Kain katun American</p>
---	--	---	---	--

sumber: dokumenatsi pribadi (2024)

Komposisi motif ini kemudian di aplikasikan secara digital kedalam produk untuk mempermudah Yayasan Lentera Mimpi untuk memilih eksplorasi yang terpilih. Selain itu, agar Ibu Cucu mendapatkan gambaran yang mirip dengan hasil jadi prototype produk tersebut.

Deskripsi Konsep

Hasil dari komposisi motif diaplikasikan ke dalam produk fashion merchandise tas menggunakan teknik block printing. Rujukan pengaplikasian pada penelitian ini dari Yayasan *Kids & Art* menggunakan hasil motif pada produknya tidak merubah warna dan coretan gambar asli dari gambar anak. Desain merchandise tas hasil dari riset brand pembanding dan target market dalam penelitian ini. Target market pada produk penelitian ini, menggunakan ciri-ciri donatur anak muda yang sering datang ke Yayasan Lentera Mimpi. Hal ini bertujuan untuk memperluas pengenalan tentang Yayasan Lentera Mimpi kepada anak muda atau mahasiswa secara lebih luas.





















Gambar 2 *Image board*
sumber: dokumentasi penulis (2024)

Sketsa

Pada eksplorasi akhir terdapat sketsa digital motif yang aplikasikan kedalam produk merchandise. Tujuannya untuk mempermudah Yayasan Lentera Mimpi untuk memilih eksplorasi yang terpilih. Selain itu, agar Ibu Cucu mendapatkan gambaran yang mirip dengan hasil jadi *prototype* produk tersebut.

Tabel 2 Tabel aplikasi motif pada produk

Sumber: dokumentasi pribadi (2024)

Motif Terpilih

Eksplorasi terpilih berdasarkan hasil diskusi dengan ibu Cucu dari Yayasan Lentera Mimpi. Eksplorasi terpilih berdasarkan pertimbangan proporsi motif yang sudah di aplikasikan kedalam produk secara digital.

Gambar 3 Gambar motif terpilih
sumber: dokumentasi pribadi 2024

Setelah terpilihnya motif pada produk merchandise, dilakukan pembuatan plat cetak untuk proses block printing. Pembuatan ukuran plat cetak menggunakan cara digital. Plat cetak menggunakan kayu MDF dengan tebal 3mm sebagai alas dan 3mm pada bagian timbul.

Tabel 3 Tabel plat cetak



sumber: dokumentasi penulis (2024)

Setelah melalui proses dari pengambilan gambar anak Yayasan Lentera Mimpi, eksplorasi awal hingga akhir, lalu kemudian dilakukan proses produksi. Berikut beberapa hasil dokumentasi dari visualisasi hasil produk merchandise untuk Yayasan Lentera Mimpi.





Gambar 4 Gambar hasil akhir produk
sumber: dokumentasi penulis (2024)

KESIMPULAN

Peluang merchandise eksklusif Yayasan Lentera Mimpi dilatar belakangi adanya kebutuhan untuk memperluas citra atau image dari Yayasan Lentera Mimpi terhadap masyarakat luas terutama anak muda. Selain itu, kebutuhan untuk menambah dari sisi ekonomi juga mendorong peluang terbuatnya merchandise eksklusif Yayasan Lentera Mimpi. Merchandise pun disesuaikan dengan profil customer dari target market. Sehingga desain produk merchandise disesuaikan dengan selera anak muda dan juga pertimbangan dari Ibu Cucu selaku pendiri Yayasan Lentera Mimpi. Produk-produk merchandise pada penelitian ini adalah pouch, tote bag, dan backpack.

Pengolahan motif dengan teknik block printing dengan inspirasi hasil kreatifitas gambar anak Lentera Mimpi dimulai dari observasi dan wawancara dengan anak desain partisipan dari Yayasan Lentera Mimpi. Hasil wawancara dijadikan sebagai konsep dan tema menggambar agar memudahkan untuk mereka menggambar. Setelah melalui analisa gambar dan pembuatan patternboard, modular dari hasil gambar anak dijadikan bahan dalam pengkomposisian motif. Motif disusun berdasarkan teori dari buku "A field guide to fabric design : design, print & sell your own fabric : traditional & digital techniques for quilting, home dec & apparel" (Kight, 2011) menggunakan metode half drop pattern, brick drop pattern, single pattern, square repeat pattern.

Penerapan visual motif dengan teknik block printing cukup memiliki tingkat kesulitan yang tinggi. Dimulai dari penerapan motif pada produk secara digital agar plat cetak sesuai ukuran pada bidang kain, pemilihan bahan kain yang cocok untuk produk tas dan bisa mentransfer dengan baik warna tinta, dan juga pada pembuatan plat cetak seharusnya motif yang memiliki lebih dari satu warna sebaiknya menggunakan plat cetak yang berbeda karena tinta warna yang cukup cepat kering. Saat proses block print, perlu adanya tekanan yang merata dan rapi pada plat cetak agar warna bisa tertransfer dengan baik. Proses penerapan visual motif pada merchandise perlu diperhatikan agar merchandise yang dihasilkan sesuai dengan merchandise eksklusif.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfa Hartoko. (2011). *Desain Merchandise Pilihan* (W. Yoevestian, Ed.). Elex Media Komputindo.
- Amalia, R., & Bastaman, U, N. R. (2019). Perancangan motif untuk diaplikasikan pada aksesoris fashion sebagai merchandise untuk yayasan mataharikecil, Vol.7(2), 3803-3819
- Devi, A. C., Sekar, A. Y., & Siagian, M. C. A. (2023). Pengolahan Motif Dari Gambar ODGJ Dengan Tema< Kekerasan Dalam Rumah Tangga= Menggunakan Teknik Block Printing. *eProceedings of Art & Design*, 10(3).
- Freire, K., Borba, G., & Diebold, L. (2011). Participatory design as an approach to social innovation. *Design Philosophy Papers*, 9(3), 235-250.
- Ganguly, D., & Amrita. (2013). A brief studies on block printing process in India. *Man-Made Textiles in India*, 41(6), 197–203.
- Imamah, S. R., & Siagian, M. C. A. (2023). Inspirasi Gambar Anak Usia 7-9 Tahun Sebagai Pengolahan Motif Dengan Teknik Block Printing Pada Produk Fashion. *eProceedings of Art & Design*, 10(3).

- Irbah, S. A. D. dan Ramadhan, M. S. (2020). Pengembangan Teknik Block Printing Dengan Metode Direct Print Untuk Produk Fashion. *e-Proceeding of Art & Design : Vol.7, No.2 Agustus 2020. ISSN : 2355-9349*
- Iskandar, S. S., Fardhani, A. Y. S., & Yuningsih, S. (2023). Penerapan Teknik Block Printing Dengan Metode Modular Pada Produk Fashion. *eProceedings of Art & Design, 10(3)*.
- Kight, Kimberly. 2011. *A field guide to fabric design*. China: Stash Books
- Nurhayani, R., Fardhani, A. Y. S., & Siagian, M. C. A. (2023). Pengolahan motif yang terinspirasi dari gambar anak usia 2-4 tahun dengan teknik block printing pada produk fashion. *eProceedings of Art & Design, 10(3)*.
- Natali, R. G., Sekar, A. Y., & Siagian, M. C. (2023). Perancangan Motif Terinspirasi Dari Karya ODGJ Sebagai Pemenuh Kebutuhan Desain Merchandise Darmabakti Yayasan ODGJ" EFATA" Dengan Teknik Block Printing. *eProceedings of Art & Design, 10(3)*.
- Salam, S., B., S., Hasnawati, & Muaemin, M. (2020). *Pengetahuan dasar seni rupa*. Badan Penerbit UNM.
- Sit, M., Khadijah, K., Nasution, F., & Sitorus, A. S. (2016). *Buku pengembangan kreativitas anak usia dini (teori dan praktik)*.
- Sugiyono, D. (2014). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- Sumarwan, A. R., & Fardhani, A. Y. S. (2023). Pengolahan Motif Dengan Inspirasi Hasil Gambar" ODGJ" Dengan Tema Hal Yang Diinginkan Dan Belum Tercapai Menggunakan Teknik Block Printing. *eProceedings of Art & Design, 10(3)*.