



RTW-DELUXE INSPIRASI KUTUKAN KEONG EMAS DENGAN TEKNIK *DIGITAL PRINTING* DAN *MANIPULATING FABRIC*

Melani Novianggraeni¹, Wuri Handayani², Annisa Fitra³

¹²³Institut Seni Budaya Indonesia Bandung, Jalan Buah Batu No.212, Cijagra, Kec. Lengkong, Kota Bandung, Jawa Barat 40265

Melaninovia01@gmail.com , wuri08handayani@gmail.com , 84fitriannisa@gmail.com

ARTICLE INFO	ABSTRACT
Diterima : 06.06.25 Direvisi : 16.06.25 Diterima : 23.06.25	<p>Penciptaan ini didasarkan pada kecenderungan <i>brand fashion</i> di Indonesia yang mengangkat kolaborasi dengan Disney Princess (tokoh dongeng barat) sebagai koleksi series pada produk <i>fashion</i> maupun <i>no-fashion</i>. Indonesia sendiri mempunyai banyak tokoh putri dongeng yang unik di setiap ceritanya, namun sayangnya pengemasan tokoh nya itu sendiri kurang menarik dari segi animasi visual maupun <i>marketing</i> dibanding dengan tokoh Disney <i>princess</i> yang dikemas dengan teknologi yang canggih. Hal ini menyebabkan kurangnya minat <i>fashion brand</i> lokal untuk mengangkat tokoh putri dongeng Indonesia untuk dijadikan inspirasi produk <i>fashion</i>. Salah satu tokoh putri dongeng yang terkenal di Jawa Timur adalah Putri Candrakirana yang dikutuk menjadi keong emas, membuat pengkarya tertarik untuk membuat inovasi baru pada busana Putri Candrakirana dengan menambahkan unsur fantasi yang diaplikasikan pada motif kain <i>printing</i>. Motif tersebut lalu akan dikembangkan menjadi busana <i>ready to wear deluxe</i> dengan tambahan teknik <i>slashing tucking</i>. Tujuannya adalah untuk melestarikan dan menambah ketertarikan pada tokoh dongeng di Indonesia melalui produk <i>fashion</i>. Metode Penciptaan yang digunakan yaitu menurut Gustiyan Rachmadi, 2018 (dalam Hendriyana, 2018) terbagi menjadi empat tahapan yaitu pra-perancangan, perancangan, perwujudan dan penyajian. karya yang akan dibuat berjumlah 5 karya desain <i>fashion</i>.</p>
	<p>Keywords: <i>ready to wear deluxe</i>, putri candrakirana, keong emas, <i>digital printing</i>, <i>slashing tucking fabric</i>.</p>
	<p>This article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)</p>

PENDAHULUAN

Di tengah arus globalisasi dan teknologi *modern* saat ini *trend fashion* di Indonesia berkembang dengan mulai menyertakan ilustrasi pada material tekstil yang digunakan. Hal ini memberikan keunikan dan memiliki nilai lebih pada bahan pakaian untuk ditawarkan kepada konsumen. *Digital printing* sering digunakan di industri *fashion* karena dapat mencetak motif ataupun ilustrasi yang di desain oleh desainer dengan cepat dan dalam jumlah yang banyak. Penerapan teknik ini juga di gunakan oleh beberapa *brand fashion* yang mengangkat desain tokoh film dan dongeng Disney pada produknya. *Series Disney* banyak ditemui pada produk pakaian, aksesoris dan kecantikan di Indonesia. Karakter tokoh film dan cerita dongeng Disney dipakai untuk memenuhi permintaan pasar yaitu penggemar Disney di Indonesia. Dengan adanya fenomena ini mengakibatkan keberadaan dongeng tradisional Indonesia beserta tokoh-tokohnya perlahan tersisihkan.

Hal | 51

Masyarakat Indonesia lebih banyak mengetahui tokoh-tokoh di negara lain dari pada negaranya sendiri dikarenakan desain karakternya yang bagus dan unik (Fahmal, 2019). Pendapat yang senada diungkapkan bahwa tokoh-tokoh cerita legenda dari dalam negeri memang kurang menarik (Saptiani, 2009).

Agar tokoh dongeng di Indonesia banyak dilirik masyarakat luas dan tetap bertahan maka harus beradaptasi dengan teknologi *modern*, salah satunya memodifikasi visual tokohnya. Upaya yang bisa dilakukan pengkarya salah satunya adalah dengan membuat inovasi baru pada visualisasi tokoh dongeng tradisional Indonesia, salah satunya Tokoh Putri Candrakirana. Dalam pandangan pengkarya tokoh Putri Candrakirana pada cerita dongeng Keong Emas memiliki potensi untuk dikembangkan menjadi motif kain menggunakan teknik *digital printing* yang dapat diaplikasikan pada busana *ready to wear deluxe*.

Di dalam dongengnya, Putri Candrakirana mempunyai paras yang cantik dan budi pekerti yang baik (Gromore Studio Series, 2023). Didalam ceritanya terdapat unsur fantasi yang dialami oleh tokoh Putri Candrakirana, yaitu dikutuk menjadi seekor keong emas. Pada *genre* fantasi biasanya sangat diminati oleh berbagai kalangan. Fantasi adalah imajinasi atau khayalan mengenai sesuatu yang benar-benar tidak ada dan tidak terjadi berdasarkan pengalaman yang sudah ada atau pernah dialami (Ulhak & Katiah, 2023; 222). Setiap tokoh Disney *princess* memiliki ciri khas dan unsur fantasi pada visualnya, seperti Putri Cinderella identik dengan sepatu kaca yang mengubah gaunnya menjadi cantik, Ariel identik dengan kaki duyungnya dan Putri Salju identik dengan apel beracun yang membuat dirinya tertidur lama. Hal ini membuat orang-orang lebih tertarik dan familiar dengan visual tokoh-tokoh putri tersebut. Dalam pengkaryaan ini pengkarya ingin menonjolkan unsur yang identik pada tokoh Putri Candrakirana yaitu kutukan keong emas yang akan dikombinasikan pada desain ilustrasinya.

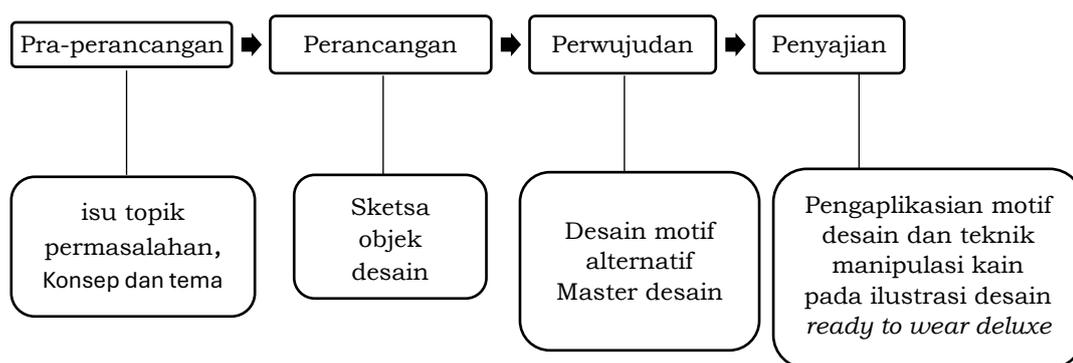
Berdasarkan paparan di atas, tujuan dari pengkaryaan ini yaitu untuk memperkenalkan lebih luas lagi tokoh Putri Candrakirana dalam cerita tradisional Indonesia yaitu Keong Emas, sehingga tokoh dongeng di Indonesia tidak lagi mudah tersisihkan oleh perkembangan zaman dan memperkaya bentuk busana *ready to*

wear deluxe melalui adaptasi yang kreatif dengan menggabungkan unsur *modern* dan tradisional.

METODE

Metode merupakan bagian penting dari struktur berpikir panjang metodologis dalam paradigma penelitian atau pun pengembaraan jiwa dalam proses penelitian dan proses penciptaan seni. Metode penciptaan/perancangan maupun metode kajian terhadap objek Seni Kriya yang didasarkan pada material bahan, tentu akan berkaitan langsung dengan teknik-teknik pengerjaan yang dilakukan oleh sang kreator (Hendriyana, 2018).

Berdasarkan paparan di atas pada prinsipnya metode merupakan langkah-langkah kerja untuk mencapai tujuan tertentu, maka dari itu pengkarya memilih metode *Practice-led Research* oleh (Hendriyana, 2018). Metode penciptaan ini dibagi menjadi empat tahap oleh Gustiyan Rachmadi (dalam Hendriyana, 2018) yaitu Praperancangan, Perancangan, Perwujudan, dan Penyajian.



Bagan 1. *Practice-led Research* Seni Kriya, diadaptasi dari Gustiyan Rachmadi (2018)
Sumber: Metodologi Penelitian Penciptaan Karya, Husen Hendriyana, 2018.

1. Pra-Perancangan

Praperancangan memuat riset pendahuluan sebagai riset penjajakan dalam mengeksplorasi isu-isu yang relevan yang ada di masyarakat. Pada tahap ini peneliti mengembangkan imajinasi dan gagasannya dengan merasionalkannya melalui referensi data pustaka, teori, maupun produk karya-karya sejenis yang ada sebelumnya dengan berbagai persoalannya (Hendriyana, 2018). Dalam menentukan konsep tema yang akan diangkat pengkarya melakukan analisis melalui sumber data pustaka di internet mengenai tren *fashion* yang sedang berkembang saat ini. Ide konsep yang telah dikumpulkan lalu dituangkan ke dalam *moodboard* inspirasi dan *moodboard style*. Inspirasi yang diambil sebagai ide penciptaan motif yaitu Tokoh Putri Candrakirana dalam dongeng Keong Emas dan struktur kerangka cangkang keong emas yang mempunyai garis membentuk *spiral*. Untuk bentuk penyajian ide desain motif akan diaplikasikan pada desain ilustrasi busana *eady to wear deluxe* dengan *style excotic dramatic*.

Moodboard Inspirasi terdiri dari beberapa objek diantaranya animasi tokoh Putri Candrakirana yang diambil dari film animasi Legenda Keong Mas pada youtube channel (*Gromore Studio Series, 2023*). Pada *scene* film itu dianimasikan Putri Candrakirana ketakutan dan sedih saat di kutuk, lalu terdapat objek hewan keong emas sebagai inspirasi dari wujud kutukannya. Objek wanita yang menggunakan busana kemben sebagai inspirasi bentuk ilustrasi desain yang akan dibuat. Warna yang dipakai pada penciptaan ini diantaranya warna emas, coklat, hijau, dan biru. Warna Emas menunjukkan kesan keagungan/kemewahan. Warna hijau di sisi negatif memiliki kesan iri hati dan licik. Warna coklat mempunyai kesan sopan dan bijaksana. Warna biru memiliki kesan dingin, sedih dan sendu (*Hendriyana, 2019:135*).



Gambar 1. *Moodboard* Inspirasi
(Sumber: Melani Noviangraeni, 2025)

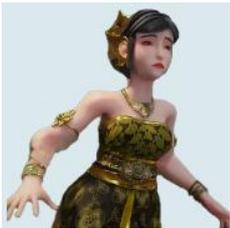
Berdasarkan *moodboard style* di bawah karya yang dibuat termasuk kedalam kategori *womens wear* dengan target market wanita yang berumur 18-30 tahun. Siluet yang digunakan yaitu I dan Y. Pengkarya memilih gaya *Exotic Dramatic* karena mempunyai kesan unik, etnik dan juga tak biasa, hal tersebut dapat dilihat dari pemilihan kombinasi motif pakaian, hingga jenis aksesoris yang digunakan. Dimana kombinasinya menonjolkan kesan *exotic* serta sarat dengan unsur dramatis dan juga *folklore* yang kuat. Tipe warna yang dipilih cenderung tegas seperti warna-warna tanah dan warna emas.



Gambar 2. Moodboard Style
 (Sumber: Melani Novinggraeni, 2025)

2. Perancangan

Perancangan memuat deskripsi verbal dari hasil analisis fenomena seperti yang telah dilakukan pada tahap pertama, dituangkan menjadi ide gagasan visual (konsep bentuk) dengan mempertimbangkan beberapa aspek dan unsur-unsur penciptaan baik penciptaan karya seni yang relevan (Hendriyana, 2018). Pada tahap ini pengkarya membuat sketsa ulang desain objek-objek animasi dongeng Keong Emas dari *Channel youtube* Gromore Studio Series sebagai sumber inspirasi objek desain motif.

No	Sumber Ide Desain	Hasil Eksplorasi	Keterangan
1			Hasil eksplorasi dari tokoh Putri Candrakirana dalam animasi dongeng Keong Emas yang dimodifikasi pada busananya dengan menambahkan ornamen keong emas yang menghiasinya serta dikelilingi bayangan hijau sesuai dengan warna asap pada kutukannya.

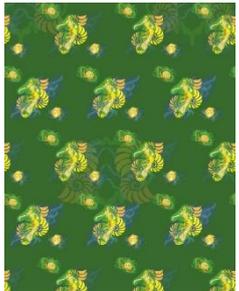
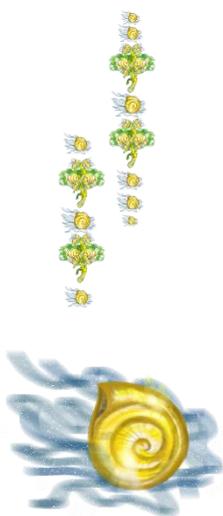
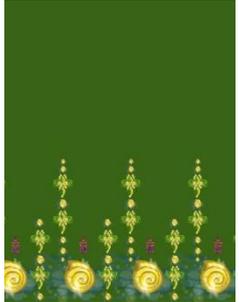
2			<p>Hasil Eksplorasi dari bentuk bangunan kerajaan khas Kediri yang terdapat pada <i>scene</i> animasi dongeng Keong Emas, bentuk bangunan yang didesain ulang dengan <i>highlight</i> warna biru <i>violet</i>.</p>
3			<p>Hasil eksplorasi animasi keong emas yang di selimuti asap hijau dengan dibuat lebih sederhana dengan garis spiral yang tegas.</p>
4			<p>Hasil eksplorasi bentuk cangkang keong emas pada <i>scene</i> animasi dongeng keong emas yang terbawa arus air dibuat lebih sederhana dengan ditambahkan garis gelombang dan juga <i>highlight</i> cahaya pada cangkangnya.</p>

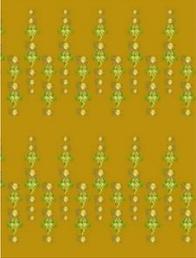
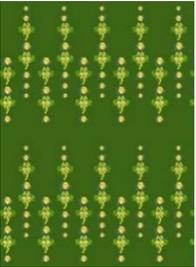
Tabel 1. Eksplorasi sketsa desain objek pada animasi dongeng Keong Emas (Sumber: Melani Noviangraeni, 2025 & Channel Youtube Gromore Studio Series, 2023)

3. Perwujudan

Perwujudan yaitu proses visualisasi model secara detail berdasarkan ukuran yang sesuai dengan nilai, fungsi, dan maknanya dengan melakukan evaluasi dan uji kelayakan terhadap model/*master/prototype* yang telah dibuat (Hendriyana, 2018). Pada tahap ini pengkarya menuangkan objek-objek desain yang telah dieksplorasi sebagai motif desain dengan memperhatikan prinsip desainnya untuk mencapai kesatuan harmonis, yaitu kesatuan, keseimbangan, proporsi, irama, pusat perhatian, dan kontras.

No	Objek Desain Motif	Desain Motif	Keterangan
1			<p>Kesatuan, keharmonisan, keseimbangan.</p>

			
2			<p>Pola A-simetris dengan memperhatikan unsur keseimbangan dan keharmonisan.</p>
3			<p>Pola repetisi dengan peletakan pada pinggiran kain.</p>

4			<p>Pola A-simetris dengan kombinasi pengulangan dengan unsur keseimbangan dan keharmonisan.</p>
5			<p>Pola A-simetris dengan kombinasi pengulangan dengan unsur keseimbangan dan keharmonisan.</p>
6			<p>Pola pengulangan dengan unsur keseimbangan dan keharmonisan dengan pusat perhatian pada objek desain motif.</p>
7			<p>Pola A-simetris dengan kombinasi pengulangan dengan unsur keseimbangan dan keharmonisan, dan juga overlapping pada objek motif.</p>



Tabel 2. Aplikasi Objek Desain Pada Motif Kain
(Sumber: Melani Noviangraeni, 2025)

4. Penyajian

Pada tahap penyajian pengkarya mengaplikasikan motif desain ke dalam desain ilustrasi busana *ready to wear deluxe* yang di kombinasikan dengan ornamen teknik *slashing tucking fabric*.



Gambar 3. Desain Ilustrasi *ready to wear deluxe* motif Kutukan Keong Emas pada Tokoh Putri Candrakirana.
(Sumber: Melani Noviangraeni, 2025)

HASIL DAN DISKUSI

Proses penciptaan ini menghasilkan koleksi *The queen of golden snail* dengan nama brand Anantama Studio berjumlah lima busana *ready to wear deluxe* yang terbagi menjadi kategori, yakni: *Introduction* (look 1-2), *Signature* (3-4), dan *Statement* (5)

Koleksi *Introduction* adalah merupakan bagian dari perkenalan. Koleksi *Signature* untuk menonjolkan ciri khas. Koleksi *Statement* adalah bagian untuk memperkuat visual koleksi.

1. Koleksi *Introduction*



Gambar 4. *Look Introduction*
(Sumber: Melani Noviangraeni, 2025)

Koleksi *Introduction* ditampilkan di awal penyajian karya sebelum koleksi *signature* dan *statement*. Koleksi ini terdiri dari 2 look, yakni look 1 dan look 2 (gambar 1). Kedua desain tersebut memiliki desain berbeda namun mempunyai elemen yang sama.

Kesamaan kedua look ini adalah motif bahan dan tone warna yang sama perbedaanya dari bahan kain yang berbeda namun menggunakan motif yang sama.

2. Koleksi *Signature*



Gambar 5. *Look Signature*
(Sumber: Melani Noviangraeni, 2025)

Koleksi ini terdiri dari 2 look yakni look 3 dan 4 (gambar 2). Kedua koleksi ini memiliki siluet dan warna desain yang mirip namun dari segi peletakan motif berbeda. Aksesoris yang dipakai pun sama yaitu menggunakan aksesoris headpiece dan juga obi yang bermotif *printing*.

3. Koleksi *Statement*



Gambar 6. *Look Statement*

Rtw-Deluxe Inspirasi Kutukan Keong Emas Dengan Teknik *Digital Printing* Dan *Manipulating Fabric*

(Sumber: Melani Novianggraeni, 2025)

Koleksi ini terdiri dari 1 look yaitu look ke 5. Look ini memiliki perbedaan dari desain-desain sebelumnya. Yang membedakannya adalah desain ini menggunakan jubah. Adapun warna bagian rok nya berwarna hijau yang dikombinasikan dengan rok asimetris tambahan yang berwarna kuning emas .

Hal | 60

KESIMPULAN

Dalam pengkaryaan ini pengkarya ingin menonjolkan unsur yang identik pada tokoh Candrakirana yaitu kutukan keong emas yang dikombinasikan dengan busana tokoh. Candrakirana sendiri adalah seorang putri yang berasal dari Jenggala yang memiliki paras cantik dan kepribadian yang baik, hal itu dapat digambarkan saat Ia dikutuk menjadi seekor keong emas dan diselamatkan oleh Mbok Rini, Putri Candrakirana membalas kebajikannya dengan memasak Mbok Rini makanan kesukannya.

Ilustrasi tokoh Putri Candrakirana lalu akan di kembangkan menjadi motif kain dengan teknik *digital printing*, setelahnya akan di aplikasikan pada ilustrasi desain busana *ready to wear deluxe* agar dapat menghasilkan karya busana yang inovatif dan unik. Diharapkan dengan adanya penciptaan ini dapat melestarikan kearifan lokal budaya Indonesia ditengah arus globalisasi dengan menggabungkan elemen tradisional dan *modern*.

DAFTAR PUSTAKA

Fahmal, Hafiz. 2019. *Konsep Visual Karakter Cerita Maninjau Yang Diadaptasi Dari Buku Cerita Asal Mula Danau Maninjau Karya Agus Sri Dardana Untuk Animasi2D*, (<https://.openlibrary.telkomuniversity.ac.id/home/catalog/.id/154224/slug/konsep-visual-karakter-cerita-maninjau-yang-diadaptasi-dari-buku-cerita-asal-mula-danau-maninjau-karya-agus-sri-dardana-untuk-animasi-2d.html>.)

Hendriyana, H. 2018. *Metodologi Penelitian Penciptaan Karya*. Yogyakarta: Andi.

Gromore Studio Series. 2023. *Legenda Keong Mas* (video). YouTube. (https://youtube.be/65A5Uo513Rw?si=s7_gCc9NQc9NGFM7E.)

Hendriyana, H. 2019. *RUPA DASAR (NIRMANA) Asas dan Prinsip Dasar Seni Visual*. Yogyakarta: Andi.

Saptiani, Kompas.com. 2009. Putri Salju Kalahkan Gatot Kaca.

(<https://money.kompas.com/read/2009/04/16/105991683/index.html>.) Diunduh 30 Desember 2024

Ulhak Salsabila A, Katiah. 2023. *Modifikasi Bentuk Fuson Busana Sven Dan Elsa Frozen Pada Busana Kreasi*. Vol. 10, No 3, pp. 222