

Perancangan Tekstil Permukaan Bermotif Rajamala Melalui Teknik Digital Printing Pada Pembuatan Kemeja Casual

Priska Nanette Kristiyanto¹, Ratna Endah Santoso²

^{1,2} Program Studi Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Sebelas Maret

E-mail : [1priskananettekrist@student.uns.ac.id](mailto:priskananettekrist@student.uns.ac.id), [2ratnaendahsantoso@staff.uns.ac.id](mailto:ratnaendahsantoso@staff.uns.ac.id)

Abstrak

Penelitian ini didasari dari kegemaran dan hobi fotografi dengan bepergian menikmati indahnya Kota Solo yang memiliki sejarah serta kesenian yang beraneka ragam, menjadi salah satu pendorong untuk mewujudkan pengembangan desain motif dengan inspirasi Rajamala. Perancangan ini mengeksplorasi potensi tekstil permukaan digital *printing* dengan mengambil cerita rakyat lakon Rajamala dan diaplikasikan pada pembuatan pakaian kemeja bergaya *casual*. Hal ini bertujuan mengedukasi masyarakat terkait dengan budaya lokal melalui cerita rakyat Rajapala melalui penciptaan produk kemeja *casual*. Desain digital printing yang dihasilkan berupa penggabungan antara Rajamala dan foto tempat-tempat ikonik Kota Solo, yang diolah dengan penggayaan kontemporer dan modern agar mendapat perhatian masyarakat luas untuk melestarikan budaya lokal dengan unik dan menarik. Metode perancangan yang digunakan mengikuti pendekatan oleh Bram Palgunadi, yang melibatkan empat tahapan utama yaitu proses penelitian, analisis, penyusunan konsep, perencanaan desain, serta pembuatan produk. Setiap tahapnya dilakukan dengan tiga langkah yakni eksplorasi, ekstraksi, dan terminasi. Hasil dari perancangan ini berupa enam desain motif inspirasi Rajamala dengan teknik tekstil permukaan digital *printing*. Motif digital *printing* ini diaplikasikan sebagai kemeja casual untuk laki-laki dan perempuan, baik remaja maupun dewasa dengan dua desain yang direalisasikan sebagai produk kemeja, dan satu desain yang direalisasikan sebagai produk kain. Perancangan dari hasil olah visual Rajamala dengan digital *sublimation printing* menawarkan sensasi yang berbeda dari motif digital *printing* Rajamala yang sudah ada. Visualitas yang dihasilkan menjadi nilai kebaruan, keunikan, dan diferensiasi produk. Hasil perancangan ini juga dapat menjadi pilihan baru yang unik bagi masyarakat yang menginginkan cinderamata lokal asli yang mangangkat seni dan budaya dalam sebuah kemeja casual.

Kata kunci : Digital *Printing*, Kemeja *Casual*, Rajamala, Budaya Lokal, Montase

Abstract

Starting from a love and hobby of photography by traveling to enjoy the beauty of the city of Solo, which has a diverse history and art, became one of the driving forces to realize the development of motif designs inspired by Rajamala. This design explores the potential of digital printed surface textiles combined with Rajamala to educate the public regarding local culture through casual shirt products. The resulting digital printing design is a combination of Rajamala and photos of iconic places in the city of Solo which are processed with a contemporary and modern style to attract the attention of the wider community to preserve local culture in a unique and interesting way. The design method used follows Bram Palgunadi's approach, which involves four main stages, namely the research process, analysis, concept preparation, design planning and product creation. Each stage is carried out in three steps, namely exploration, extraction and termination. The results of this design are six designs inspired by Rajamala motifs using digital surface textile printing techniques. This digital printing motif was applied as casual shirts for men and women, both teenagers and adults with two designs realized as shirt products, and one design realized as a cloth product. The design of Rajamala's visual processing using digital sublimation printing offers a different sensation from the existing Rajamala digital printing motifs. The resulting visuality becomes the value of novelty, uniqueness and product differentiation. The results of this design can also be a unique new choice for people who want original local souvenirs that convey art and culture in a casual shirt.

Keywords : Digital *Printing*, Casual Shirts, Rajamala, Local Culture, Montage

Artikel ini diterima pada : 12 Agustus 2025 Direview : 13 Oktober 2025, dan Disetujui pada: 13 Oktober 2025

PENDAHULUAN

Teknik digital *printing* pada tekstil permukaan adalah metode pencetakan gambar atau desain langsung pada kain menggunakan printer digital. Proses ini berbeda dari teknik tradisional seperti sablon atau

cetak *rotary* karena ia memungkinkan pencetakan yang lebih detail dan berwarna dengan lebih sedikit batasan. Dalam industri tekstil, teknik digital *printing* memiliki beberapa metode yang berbeda, masing-masing menggunakan aplikasi dan memiliki karakteristik khusus. Jenis digital *printing* diantaranya ialah *inkjet printing* (*direct to garment* dan *sublimation printing*), *heat transfer printing*, *dye sublimation printing*, *reactive dye printing*, *pigment printing*, *disperse dye printing*, *direct to fabric printing*, dan *digital textile printing on knitted fabrics*. Pada perancangan ini penulis menggunakan digital *printing* jenis *inkjet printing* dengan teknik digital *sublimation printing*. Teknik digital *sublimation printing* dipilih karena teknik pencetakannya menggunakan proses sublimasi untuk mentransfer tinta ke berbagai bahan, terutama bahan sintetis seperti polyester. Teknik ini memiliki kemampuannya menghasilkan cetakan yang cerah, tahan lama, dan berkualitas tinggi.

Rajamala merupakan salah satu ikon penting dari kota Solo yang berfungsi sebagai maskot atau simbol kota tersebut. Rajamala sebagai maskot Kota Solo divisualisasikan dalam bentuk yang ramah, sebagaimana karakter warga Solo yang ramah, lemah lembut, dan menjunjung tinggi nilai-nilai kebersamaan. Meskipun begitu maskot Rajamala tetap merepresentasikan tokoh pewayangan Rajamala dengan segala keberamian dan kesaktiannya, sehingga filosofi maskot Rajamala bisa beriringan dengan visi Kota Solo sebagai kota budaya yang modern, gesit, tangguh, kreatif, dan sejahtera.

Budayawan Emha Ainun Nadjib (2010) menekankan pentingnya pelestarian budaya dalam menghadapi perubahan modernisasi. Solo merupakan kota yang terus berkembang dengan sentuhan modernisasi. Elemen modern ini bisa dipadukan dengan tradisi untuk merancang desain motif yang unik dan kontemporer, dengan mengangkat Maskot Rajamala dan bangunan ikonik kota Solo sebagai inspirasi perancangan desain untuk kemeja, bagaimana elemen-elemen budaya dan sejarah dapat diintegrasikan dengan inovasi dan modernisasi untuk mempertahankan identitas kota Solo dalam bentuk *fashion*. Tren perkembangan kemeja *casual* terus berevolusi seiring dengan perubahan gaya hidup, mode, dan preferensi konsumen. Konsumen mencari kemeja yang dapat digunakan dalam berbagai kesempatan, baik itu untuk kegiatan santai di rumah, bekerja, atau sekedar pergi keluar bersama teman. Fleksibilitas ini sangat dihargai di pasar saat ini. Banyak profesional muda yang mencari kemeja *casual* untuk dipakai di tempat kerja yang lebih santai, seperti di startup dan perusahaan kreatif.

Penulis menekankan pentingnya menggabungkan elemen ilustrasi tradisional dengan desain modern untuk menciptakan produk yang relevan dengan pasar masa kini. Desain yang memadukan kedua elemen ini dapat menarik generasi muda yang menghargai warisan budaya sekaligus menginginkan sentuhan modern. Sebagai bagian dari promosi dan meningkatkan identitas lokal warisan budaya sebagai daya tarik kota ini di kalangan wisatawan domestik dan internasional. Penggunaan teknologi modern, seperti pencetakan digital atau teknik produksi baru, memungkinkan penggabungan motif tradisional dengan desain modern yang lebih kompleks dan terperinci. Penggunaan motif tradisional dalam desain modern juga berkaitan dengan pencarian identitas budaya di era global. Ini adalah cara untuk merayakan dan mempertahankan warisan budaya sambil menjawab tuntutan estetika kontemporer.

Perancangan desain motif memadukan elemen tradisional dari *landmark* ikonik Solo dan ilustrasi modern untuk menciptakan tampilan yang kontemporer dan menarik. Keseimbangan antara pelestarian budaya dan modernisasi adalah kunci untuk masa depan Kota Solo. Adapun tujuan dari perancangan ini adalah dengan penggunaan teknik digital *printing* memungkinkan desain yang kaya akan elemen budaya lokal secara detail, seperti motif ilustrasi, motif tradisional, desain yang kompleks, kaya akan warna, dan dapat mencerminkan identitas budaya lokal secara mendalam. Ini memberi kesempatan untuk menciptakan pakaian yang unik dan menarik. Memadukan elemen budaya lokal dengan desain modern menggunakan digital *printing* menciptakan pakaian yang inovatif dan beragam, menawarkan alternatif yang menarik dalam kebutuhan pasar.

METODE PERANCANGAN

Pengembangan “Perancangan Tekstil Permukaan dengan Teknik Digital *Printing* dengan Inspirasi Rajamala untuk Kemeja *Casual*” menggunakan metode perancangan yang disusun oleh Bram Palgunadi. Menurut Palgunadi (2008), proses penciptaan karya meliputi empat proses tahapan yaitu (1) studi kelayakan desain dengan penelitian desain berupa pengumpulan dan analisis data melalui observasi, pengumpulan informasi, dan uji coba. (2) proses analisis aspek-aspek desain dan penyusunan konsep desain dengan mempertimbangkan fungsi, estetika, teknik, bahan, dan target pasar. (3) proses penyusunan dan pembuatan desain sesuai dengan hasil analisis, pemikiran, dan konsep. (4) proses pabrikasi atau tes produk yang dilakukan berdasarkan hasil desain yang telah dipersiapkan. Empat tahapan proses desain tersebut kemudian dijabarkan dalam tiga langkah yang harus dilakukan dalam setiap tahap, yaitu (1) eksplorasi, proses analisis yang mencakup pendalam atau penggalian, penelusuran, dan pengumpulan informasi atas sejumlah hal yang berkaitan dengan permasalahan yang ada. (2) ekstraksi, proses penggerutan dan pembuatan kesimpulan. (3) titik terminasi, mencakup proses perencanaan kegiatan (*planning*), melakukan evaluasi (*evaluation*), melihat kembali (*review*), dan mengkomunikasikan hasil (*presentation*).

Penyusunan konsep perancangan ini dilandasi oleh teori dari tahap pertama dalam metode Bram Palgunadi, penelitian dan survei desain berupa studi pustaka, studi lapangan, observasi, riset artistik, dan ujicoba. Dari data yang telah terkumpul, perancangan ini berfokus pada pengembangan teknik tekstil permukaan digital *printing* dengan inspirasi Rajamala yang dituangkan pada selembar kain berukuran 150 cm x 150 cm yang bernilai guna untuk menciptakan produk berupa kemeja *casual*.

Berdasarkan studi yang telah dilakukan dalam pengumpulan data, terdapat beberapa aspek yang harus dipertimbangkan dalam melakukan perancangan seperti aspek estetik, aspek teknik, aspek material, dan aspek fungsi. Berikut penjelasan mengenai aspek tersebut.

1. Aspek Estetik

Realisasi desain perancangan karya ini menggunakan konsep montase dengan eksplorasi Rajamala sebagai maskot utama kota Solo dan elemen arsitektur dari foto seperti gedung atau bangunan yang ikonik seperti Pasar Gedhe, Pasar Klewer, Masjid Agung Surakarta, Taman Sriwedari, Museum Radya Pustaka serta penambahan ilustrasi sebagai unsur pendukung lainnya dalam desain. Desain menerapkan repetisi *mirror* atau refleksi dengan ukuran master panel dengan 110 cm x 200 cm (panjang horizontal x lebar vertikal). Hasil dari observasi dan studi lapangan, penulis mampu melakukan riset artistik yang berguna untuk mencari karakter dari Rajamala yang disesuaikan dengan teknik tekstil permukaan yang digunakan yaitu digital *printing*. Merancang dan menyusun komposisi antara motif utama dan motif pendukung yang digunakan agar terjalin kesatuan, keselarasan, keseimbangan, dan ritme dalam sebuah desain. Motif juga diberi isen-isen Rajamala agar memiliki ciri khas Rajamala sebagai inspirasi utama. Penulis menerapkan aspek-aspek desain dalam setiap proses perancangan, seperti komposisi, warna, bentuk, tekstur, ruang, dan sebagainya. Tujuan besar kecilmnya susunan motif Rajamala dan tata letak yang berbeda-beda dalam setiap desainnya adalah supaya menyorot titik minat (*point of interest*) dan mendominasi desain sebagai inspirasi dari perancangan. Penggabungan motif Rajamala dan ikon Kota Solo yang serasi juga melibatkan aspek desain berupa keseimbangan dan keselarasan, dengan cara membubuhkan efek dan juga tekstur sehingga lebih menyatu antar motif satu dengan lainnya. Berikut hasil ujicoba desain motif ilustrasi Rajamala dengan pengayaan kontemporer.

Pemilihan konsep kontemporer dalam perancangan tekstil permukaan bermotif Rajamala melalui teknik digital *printing* pada pembuatan kemeja casual didasarkan pada keinginan untuk menghadirkan perpaduan antara warisan budaya tradisional dan gaya modern masa kini. Motif Rajamala memiliki nilai filosofi mendalam yang melambangkan kekuatan, keberanian, dan keagungan. Namun, dalam konteks fashion modern, diperlukan pendekatan visual yang lebih segar, dinamis, dan relevan dengan selera generasi muda. Konsep kontemporer dipilih agar karya tidak hanya berfungsi sebagai pelestarian budaya, tetapi juga sebagai bentuk reinterpretasi kreatif terhadap simbol tradisional tersebut. Melalui teknik digital *printing*, motif Rajamala dapat dieksplorasi secara bebas dalam hal warna, komposisi, dan tekstur, sehingga menghasilkan

tampilan yang lebih inovatif dan ekspresif tanpa menghilangkan makna aslin

2. Aspek Material

Material bahan yang digunakan untuk kemeja biasanya bahan campuran antara natural dengan polyester, sehingga harganya masih terjangkau dan nyaman digunakan untuk sehari-hari. Bahan yang sering digunakan untuk kemeja antara lain poly linen, poly katun (*uniform u*), dan premium *cotton* poplin. Pemilihan material utama dalam perancangan karya ini adalah kain poly linen. Linen dikenal karena kemampuannya menyerap keringat dengan baik dan tidak mudah kusut, sehingga campuran poly linen tetap nyaman dipakai. Linen memberikan tampilan tekstur alami yang elegan dan sedikit berkilau, sementara polyester menambahkan kelembutan dan kilau halus, ini memberikan tampilan kemeja yang *stylish*. Selain itu, dengan campuran polyester pada linen, dapat memberi kualitas warna dan desain yang tahan lama walaupun sering dicuci untuk dikenakan dalam waktu yang lama.

3. Aspek Teknik

Teknik cetak digital yang digunakan dalam perancangan motif kemeja ini adalah *sublimation printing*, dengan kelebihan diantaranya adalah fleksibilitas desain yang memungkinkan penggunaan berbagai efek visual, seperti gradasi, transparansi, dan tekstur dapat mencetak gambar dengan resolusi tinggi, menghasilkan detail yang tajam dan warna yang akurat, dan konsistensi warna. Warna yang dicapai dengan digital *sublimation printing* juga lebih jelas dan akurat karena menyesuaikan warna desain dan hasil cetaknya menggunakan mode CMYK. Teknik digital printing inspirasi Rajamala untuk kemeja casual berbeda dengan produk digital printing yang sudah berkembang. Perbedaan terlihat pada kekayaan warna yang digunakan dalam pembuatan motif desain. Komposisi motif yang disuguhkan juga menampilkan detail dan ilustrasi dengan berbagai efek visual. Selain itu, pengembangan motif juga banyak terinspirasi dari tokoh wayang Rajamala dan ikon Kota Solo yang sejarahnya menarik untuk diulas.

4. Aspek Fungsi

Aspek fungsi perancangan karya ini berkaitan dengan kegunaan untuk pakaian kalangan pria dan wanita, baik remaja maupun dewasa kelas menengah ke atas. Jenis pakaian adalah kemeja *casual*, dimana kemeja menjadi produk yang nyaman dipakai dalam berbagai kondisi. Perancangan produk kemeja *casual* ini memiliki potongan yang lebih longgar dan santai dibandingkan dengan kemeja formal, sehingga dapat memberikan kenyamanan tambahan untuk kegiatan sehari-hari dan suasana santai. Keunggulan dari produk ini juga dapat dikenakan dengan gaya yang berbeda, baik dengan lengan digulung atau dilipat, dan bisa dipadukan dengan jaket atau sweater untuk tampilan yang lebih variatif. Hasil perancangan ini juga memiliki tujuan untuk cinderamata, hasil kemeja *casual* yang direalisasikan dapat menambah pilihan baru untuk menjadi bagian dari cinderamata lokal asli yang dapat menambah koleksi pecinta seni dan budaya.

5. Aspek Pasar

Desain ini dirancang *unisex* untuk kalangan remaja hingga dewasa muda (20-35 tahun) yang seringkali mencari pakaian yang nyaman untuk berbagai kesempatan, baik itu untuk bekerja, bersantai, atau bersosialisasi serta memenuhi kebutuhan pasar. Kemeja *casual* ini memberi tampilan *look fresh* sehingga memiliki kesan modern, bersih, dan segar. Generasi milenial dan Gen Z yang cenderung lebih terbuka terhadap pakaian *casual* dan fashion yang inklusif, dengan gaya hidup urban yang aktif akan mencari pakaian yang nyaman dan serbaguna. Kemeja *casual* juga dapat diterima sebagai pakaian kerja di lingkungan yang lebih santai dan kreatif. Untuk harga kemeja *casual* ini dipengaruhi oleh bahan material yang digunakan masih mengandung polyester dan tekniknya yang dapat digunakan untuk menciptakan produk secara massal, maka biaya yang dikenakan juga relatif lebih terjangkau. Hasil perancangan berupa kemeja *casual* dengan teknik digital *sublimation printing* ini menarik range harga berkisar Rp 150.000,- hingga Rp 300.000,- cukup terjangkau bagi masyarakat baik dari kalangan remaja hingga dewasa.

Perancangan karya ini bertujuan untuk menggabungkan fashion dengan warisan budaya. Mengintegrasikan motif-motif yang terinspirasi dari Rajamala ke dalam desain digital *printing* untuk kemeja *casual* adalah upaya untuk mempromosikan dan melestarikan budaya lokal melalui fashion. Perancangan karya ini bertujuan untuk menggabungkan fashion dengan warisan budaya.

Mengintegrasikan motif-motif yang terinspirasi dari Rajamala ke dalam desain digital *printing* untuk kemeja *casual* adalah upaya untuk mempromosikan dan melestarikan budaya lokal melalui *fashion*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melakukan serangkaian studi, untuk perancangan tekstil permukaan dengan digital *printing* dengan inspirasi Rajamala, penulis menghasilkan enam buah desain berdasarkan teknik maupun bahan yang digunakan dengan inspirasi motif Rajamala dan ikon Kota Solo sebagai pendukungnya. Visual perancangan desain digital *printing* dilengkapi dengan isen-isen yang diaplikasikan pada kemeja *casual*. Motif dibuat dengan mempertahankan ciri khas objek dan penggayaan montase agar lebih variatif, sehingga menciptakan komposisi baru yang tidak monoton. Bahan material kain yang digunakan adalah kain poly linen dengan teknik digital *sublimation printing*. Berikut adalah hasil dari enam visualisasi desain beserta dengan ilustrasi produk atau *mockup* desainnya:

Desain 1 Keraton Surakarta



Gambar 1. Master Desain Depan dan Belakang Keraton Surakarta
(Sumber: Priska Nanette Kristiyanto, 2024)



Gambar 2. Layout Keraton Surakarta
(Sumber: Priska Nanette Kristiyanto, 2024)



Gambar 3. *Mockup* Desain Keraton Surakarta
(Sumber: Priska Nanette Kristiyanto, 2024)

Pada desain pertama kombinasi antara ilustrasi Rajamala dan Keraton Surakarta atau Keraton Solo adalah simbol kebudayaan Jawa yang kaya dengan sejarah, arsitektur indah, dan seni tradisional. Desain motif yang terinspirasi dari Keraton Solo dapat mencerminkan keanggunan dan kekayaan budaya ini, memberikan nilai estetika dan makna mendalam pada kemeja casual. Elemen arsitektur Keraton seperti gerbang, menara, dan atap joglo untuk memberikan sentuhan khas dalam desain. Tambahan detail isen2 coretan, dan ilustrasi awan untuk memberikan harmonisasi dalam desain tanpa terlalu mencolok. Desain ini memadukan warna merah yang kuat dan hijau yang memberikan kesan fresh warna keseimbangan dan harmoni serta mengalir dengan tenang dengan komposisi warna langit biru.

Desain 2 Pasar Gede



Gambar 4. Master Desain Depan dan Belakang Pasar Gede
(Sumber: Priska Nanette Kristiyanto, 2024)



Gambar 5. Layout Pasar Gede
(Sumber: Priska Nanette Kristiyanto, 2024)



Gambar 6. Mockup Desain Pasar Gede
(Sumber: Priska Nanette Kristiyanto, 2024)

Pasar Gede Solo menjadi ikon kedua dalam kombinasi desain dengan motif Rajamala. Salah satu pasar tradisional terbesar dan tertua di Solo. Pasar ini tidak hanya menjadi pusat aktivitas perdagangan tetapi juga memiliki nilai budaya dan sejarah yang signifikan. Desain motif yang terinspirasi dari Pasar Gede dapat mencerminkan dinamika, keanekaragaman, dan kekayaan budaya yang ada di dalamnya. Elemen visual dari bangunan Pasar Gede yang memiliki arsitektur kolonial Belanda yang khas, seperti jendela, pintu, dan atap, serta lampion yang ada saat Hari Raya Imlek menjadi ikon tersendiri. Warna-warna cerah dan kontras yang mencerminkan keanekaragaman dan keceriaan pasar, seperti merah, kuning, hijau, dan biru dengan detail isen2 yang memberi kesan hidup dan energik.

Desain 3 Pasar Klewer



Gambar 7. Master Desain Depan dan Belakang Pasar Klewer
(Sumber: Priska Nanette Kristiyanto, 2024)



Gambar 8. *Layout Pasar Klewer*
(Sumber: Priska Nanette Kristiyanto, 2024)



Gambar 9. *Mockup Desain Pasar Klewer*
(Sumber: Priska Nanette Kristiyanto, 2024)

Pasar Klewer menjadi ikon ketiga dalam kombinasi desain dengan motif Rajamala. Salah satu pusat perdagangan batik terbesar di Indonesia. Pasar ini terkenal dengan keanekaragaman motif batik dan aktivitas perdagangan yang dinamis. Desain motif yang terinspirasi dari Pasar Klewer dapat mencerminkan kekayaan budaya, tradisi batik, dan semangat perdagangan yang hidup. Elemen visual dari Pasar Klewer yaitu pada detail dari bangunan dan kios-kios di Pasar Klewer yang dapat digunakan sebagai elemen dekoratif dalam desain. Warna-warna cerah dan kontras yang mencerminkan keanekaragaman dan keceriaan pasar, seperti merah, kuning, hijau, dan biru.

Desain 4 Masjid Agung Surakarta



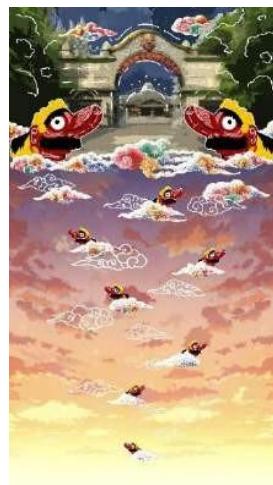
Gambar 10. *Master Desain Masjid Agung*
(Sumber: Priska Nanette Kristiyanto, 2024)



Gambar 11. Mockup Desain Masjid Agung
(Sumber: Priska Nanette Kristiyanto, 2024)

Masjid Agung menjadi ikon keempat dalam kombinasi desain dengan motif Rajamala. Masjid Agung Solo adalah salah satu masjid tertua dan paling bersejarah di Solo, Jawa Tengah, Indonesia. Masjid ini tidak hanya berfungsi sebagai tempat ibadah tetapi juga sebagai pusat budaya dan sejarah. Desain motif yang terinspirasi dari Masjid Agung Solo dapat mencerminkan keindahan arsitektur, keagungan, dan nilai-nilai spiritual yang terkandung di dalamnya. Elemen visual dari Masjid Agung adalah elemen-elemen arsitektur seperti kubah, menara, mihrab, dan ukiran kaligrafi. Dominasi warna yang digunakan adalah warna biru yang mencerminkan kedamaian, kesejahteraan, dan ketenangan. Warna ini dapat digunakan sebagai warna dasar untuk memberikan keseimbangan visual yang menenangkan dengan warna-warna cerah lainnya.

Desain 5 Taman Sriwedari



Gambar 12. Master Desain Taman Sriwedari
(Sumber: Priska Nanette Kristiyanto, 2024)



Gambar 13. Mockup Desain Taman Siwedari
(Sumber: Priska Nanette Kristiyanto, 2024)

Taman Sriwedari merupakan ikon kelima yang dikombinasikan dengan motif Rajamala. Taman Sriwedari di Solo merupakan tempat bersejarah yang kaya akan budaya, terkenal dengan keindahan alamnya, serta sebagai pusat kegiatan seni dan budaya, termasuk pertunjukan wayang orang. Desain motif yang terinspirasi dari Taman Sriwedari dapat mencerminkan keindahan alam, seni, dan kebudayaan yang ada di dalamnya. Elemen visual dari Taman Sriwedari yaitu detail arsitektur dari bangunan di Taman Sriwedari seperti gerbang utama yang menjadi ciri khas taman tersebut. Warna-warna cerah dan alami seperti hijau, biru, kuning, dan merah yang mencerminkan keindahan taman dan kekayaan budaya.

Desain 6 Museum Radya Pustaka



Gambar 14. Master Desain Depan dan Belakang Museum Radya Pustaka
(Sumber: Priska Nanette Kristiyanto, 2024)



Gambar 15. Mockup Desain Museum Radya Pustaka
(Sumber: Priska Nanette Kristiyanto, 2024)

Museum Radya Pustaka merupakan ikon keenam yang dikombinasikan dengan motif Rajamala. Museum Radya Pustaka di Solo adalah salah satu museum tertua di Indonesia yang menyimpan berbagai koleksi bersejarah, termasuk manuskrip, arca, dan artefak budaya Jawa. Desain motif yang terinspirasi dari Museum Radya Pustaka dapat mencerminkan kekayaan sejarah, seni, dan budaya Jawa yang tersimpan di dalamnya. Elemen visual dari Museum Radya Pustaka antara lain ilustrasi yang menggambarkan keindahan dan kekayaan budaya yang tersimpan di museum seperti kombinasi elemen sejarah dari koleksi museum, gambar artefak bersejarah, seperti arca, wayang, manuskrip, alat musik tradisional, dan lain sebagainya. Warna-warna klasik seperti cokelat, emas, krem, dan hitam yang mencerminkan nuansa elegan dan bersejarah.

SIMPULAN

Permasalahan perancangan ini adalah bagaimana cara merancang tekstil permukaan dengan teknik digital *printing* dengan inspirasi Rajamala untuk kemeja casual yang dijawab dengan hasil perancangan tekstil permukaan dengan teknik berupa digital *sublimation printing* dengan inspirasi Rajamala untuk kemeja *casual* merupakan bentuk komunikasi, promosi langkah kreatif, dan penguatan keberadaan budaya lokal Kota Solo sebagai kota seni, budaya, dan pariwisata kepada masyarakat luas. Perancangan

tesktil permukaan dengan digital *printing* inspirasi Rajamala berhasil membuat enam master desain dengan konsep dan komposisi yang bervariasi, yaitu lima desain panel dan satu desain repetisi. Keseluruhan perancangan tersebut kemudian direalisasikan dalam dua kemeja *casual* dan satu lembar kain master yang mengolah Rajamala sebagai inspirasi dengan penggayaan montase dan diproses melalui digital *sublimation printing*.

Pengaplikasian Rajamala dengan inspirasi ke dalam tekstil permukaan dengan teknik digital *sublimation printing* menjadi komoditas unggulan karena mengangkat maskot dan ikon Kota Solo dengan ciri khas penggayaan montase yang unik dan variatif dalam kemeja *casual* yang dilakukan dengan desain panel dan repetisi. Penggunaan elemen ilustrasi Rajamala bertujuan untuk penguatan pesan melalui motif yang merepresentasikan budaya lokal khususnya budaya Kota Solo. Perancangan dari hasil olah visual Rajamala dengan digital *sublimation printing* menawarkan sensasi yang berbeda dari motif digital printing Rajamala yang sudah ada. Visualitas yang dihasilkan menjadi nilai kebaruan, keunikan, dan diferensiasi produk. Hasil perancangan ini juga dapat menjadi pilihan baru yang unik bagi masyarakat yang menginginkan cinderamata lokal asli yang mangangkat seni dan budaya dalam sebuah kemeja *casual*.

DAFTAR PUSTAKA

- Atmodipuro, Sumarno. (1960). Nawa Windu Museum Radya Pustaka 1820-1892. Surakarta: Panitia Paheman Radya Pustaka.
- Belinda Gunawan, (2012). Kenali Tekstil. Indonesia. Jakarta: Dian Rakyat
- Darmaprawira, Sulasmri. (2002). Warna, Teori, dan Kreatifitas Penggunaannya. Bandung: ITB
- Kroeber, AL. (1963). Style and Civilization. Berkeley and Los Angeles: University of California Press.
- Kristanti, K. and Guntur, G. (2021). ‘Kyai Rajamala Boat’ Canthik in Couture Batik Pattern’,
- ARTISTIC: International Journal of Creation and Innovation, 2(2), pp. 120–132. Marwati, Sri. 2005.
- “Bentuk dan Makna Canthik Kyai Rajamala Ciptaan KGPA Hamengkungnagara III.” Institut Seni Indonesia Surakarta.
- Nugroho, H.F. (2019). “*Canthik Perahu Kyai Rajamala Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Dhapur Tombak*”. ISI Surakarta.
- Padmopuspito, AS. (1960). Nawa Windu Museum Radya Pustaka. Surakarta: Panitia Paheman Radya Pustaka.
- Palgunadi, Bram. (2008). Disain Produk: Aspek-Aspek Disain. Bandung: Penerbit ITB.
- Pamberton, AS. (1960). Nawa Windu Museum Radya Pustaka. Surakarta: Panitia Paheman Radya Pustaka.
- Salam, S. (2017). Seni Ilustrasi: Esensi, Sang Ilustrator, Lintasan, Penilaian. 1st edn. Makassar: UNM Makassar.
- Steele, Valerie. (2010). The Berg Companion to Fashion. Berg.
- Sukaya, Yaya. (2009). “*Bentuk dan Metode dalam Penciptaan Karya Seni Rupa*”.
- Triyogo, Y.B.R. (2020) ‘Raja Malla dan Rajamala dalam Wirataparwa’, Lakon Jurnal Pengkajian & Penciptaan Wayang, 17(1), pp. 54–64.
- Evanda. (2022). Kerajinan Tekstil: Pengertian, Teknik, Macam, Fungsi, dan Contoh. Jakarta Pusat. <https://www.gramedia.com/best-seller/kerajinan-tekstil/>
- Kurniawan, Suharsih. (2021). Kisah di Balik Motif Batik Kiai Rajamala yang Dipakai Wali Kota Solo

Gibran saat Berkunjung ke Klaten. <https://soloraya.solopos.com/kisah-di-balik-motif-batik-kiai-rajamala-yang-dipakai-wali-kota-solo-gibran-saat-berkunjung-ke-klaten-1147416>

Kurniawan, Suharsih. (2021). Dipakai Rudy hingga Gibran, Batik Canthik Rajamala Ternyata Buatan Penjahit Semanggi Solo. Solopos.com. <https://soloraya.solopos.com/dipakai-rudy-hingga-gibran-batik-canthik-rajamala-ternyata-buatan-penjahit-semanggi-solo-1152549>

Mulyadi, T. (2018). Bergada Rajamala Semanggi. Surakarta. <https://repository.isi-ska.ac.id/3351/>
Primasasti, Agnia. (2022). Berkenalan dengan Rajamala, Maskot baru Kota Solo. Pemerintah Kota Surakarta. <https://surakarta.go.id/?p=28223>

Rachmawati, Yunita. (2010). Emha Ainun Nadjib: Dakwah Kultural Itu Penting. Kapanlagi.com. <https://www.kapanlagi.com/showbiz/selebriti/emha-ainun-nadjib-dakwah-kultural-itu-penting.html>