

## Desain Ilustrasi Digital Motif Kain Tenun Lunggi Kabupaten Sambas Menggunakan Teknik Gambar *Pixel art*

Salahuddin<sup>1</sup>, Andri Hidayat<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Prodi Teknik Multimedia, Manajemen Informatika, Politeknik Negeri Sambas, Indonesia

<sup>2</sup>Prodi Manajemen Informatika, Manajemen Informatika, Politeknik Negeri Sambas, Indonesia

\* Corresponding-Author. Email: [chees095@gmail.com](mailto:chees095@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan lokasi penelitian Desa Semberang Kecamatan Sambas sebagai pusat tenun di Kabupaten Sambas, untuk teknik pengambilan data penulis melakukan observasi, studi literatur, dan wawancara. Hasil analisis kendala yang dihadapi oleh pengrajin adalah pembuatan motif bersifat konvensional menggambar pola dikertas menggunakan pensil, sehingga permintaan berkurang karena produk sulit dipreview dimana hasil produk belum terlihat, kemungkinan kesalahan pembuatan motif dan kombinasi pewarnaan bisa terjadi. Untuk mengatasi permasalahan penulis memberikan solusi membuat media desain grafis yang dikembangkan berupa desain motif ilustrasi digital. Tujuan dari penelitian adalah pembuatan desain motif tenun lunggi Sambas menggunakan ilustrasi digital dengan Teknik *pixel art*. Ciri khas gambar *pixel art* adalah gambar digital yang memiliki motif mozaik atau kotak-kotak pixel. Berdasarkan hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan memanfaatkan komputerisasi desain grafis pembuatan desain motif tenun songket Sambas menggunakan Ilustrasi digital dapat dilakukan, konsumen dapat melihat preview motif dan warna yang diterapkan pada struktur kain sebelum kain diproduksi sehingga mempermudah koreksian terkait dengan warna motif kurang besar, garis kurang lengkung, warna tidak sesuai motif. Dengan desain melalui ilustrasi digital komputer kesalahan produksi bisa diatasi, menghemat waktu dan biaya serta sebagai media preview sebelum produk diproduksi.

**Kata kunci:** motif, tenun songket, lunggi, sambas, ilustrasi digital

### Abstract

*This study used a qualitative method with the research location of Semberang Village, Sambas District as a weaving center in Sambas Regency, for data collection techniques, the author made observations, literature studies, and interviews. The result of the analysis of obstacles faced by craftsmen is that the manufacture of conventional motifs draws patterns on the paper using pencils, so that demand is reduced because the product is difficult to review where the product results have not been seen, the possibility of mistakes in making motifs and coloring combinations can occur. To overcome the problem, the author provides a solution to make graphic design media developed in the form of digital illustration motif designs. The purpose of the study was to create a design of Sambas lunggi weaving motifs using digital illustrations with pixel art techniques. The characteristic of pixel art images is digital images that have a mosaic motif or pixel boxes. Based on the results of the study, it can be concluded that by utilizing the computerization of graphic design, the design of the Sambas songket weaving motif using digital illustrations can be done, consumers can see a preview of the motifs and colors applied to the fabric structure before the fabric is produced so as to facilitate correction related to the color of the motif less large, less curved lines, colors not according to the motif. With design through computer digital illustrations production errors can be overcome, saving time and costs and as a review medium before the product is produced.*

**Keywords:** motifs, songket weaving, lunggi, sambas, digital illustration

Submitted  
16-10-2022

Accepted  
12-01-2023

Published  
12-01-2023

: <https://doi.org/10.56248/marostek.v1i2.24>

## PENDAHULUAN

Kain lunggi adalah kain tenun songket yang merupakan kain khas sambas yang menjadi icon masyarakat sambas yang mendapat predikat penghargaan dari *Unisco excelent for Handicraf*. Ketika orang-orang berkunjung ke sambas pasti akan mengingat keindahan dari kain tenun songket sambas (kain lunggi) dan umumnya akan membeli kain ini sebagai oleh-oleh. Baik masyarakat lokal banyak dicari misalnya kain tenun lunggi motif Rantai Mas Ini memiliki warna dasar hijau. Kain ini biasanya dipakai oleh kaum wanita untuk menghadiri acara-acara penting, seperti menghadiri undangan dari pembesar suatu daerah atau undangan dari kepala daerah atau acara pernikahan. Oleh karena itu keberadaan kain tenun songket sambas ini menjadi pakaian adat budaya sambas, sehingga pemerintah Kabupaten Sambas memberikan perhatian khusus terhadap kain tenun lunggi.

Untuk meningkatkan kualitas kain tenun lunggi Pemerintah Kabupaten Sambas melakukan program dalam upaya pemberdayaan kepada penenun, desainer dan pihak terkait untuk meningkatkan nilai produk. Program ini meliputi: (1). Pengembangan Motif atau Corak Digitalisasi; (2). Memberikan pelatihan pengembangan motif; dan (3). Pelatihan Promosi dan Pemasaran.

Kabupaten sambas merupakan daerah berbusana melayu dengan kain tenun songket sebagai ciri khas kegiatan-kegiatan dalam kehidupan bermasyarakat, pemerintahan, kegiatan adat istiadat sehingga permintaan akan produk tenun songket sangat meningkat, ini di tandai dengan banyaknya kegiatan budaya yang menggunakan busana khas daerah. Permintaan motif dari konsumen sudah punya keinginan untuk memesan motif tertentu yang ingin dibuat pada kain, namun biasanya konsumen meminta referensi motif, oleh itu pengrajin memperlihatkan foto-foto motif dengan warna yang beraneka ragam. terkadang setelah melihat motif atau melihat langsung konsumen

berubah pikiran yang membuat kesulitan pengrajin dalam menterjemahkan motif yang diminta (Rauf & Happy, 2021).

Ilustrasi pemesan misalnya Pemesan menginginkan motif A dengan warna B, jadi ketika diperlihatkan motif A warna hitam namun konsumen senangnya warna biru. Ada jua kombinasi saat melihat motif kain A dan kain B, motif utama kain A sangat bagus sehingga diminta, namun papan pinggir atau motif pinngirnya senang dengan motif yang ada di kain B jadi konsumen meminta kombinasi. Nah Ilustrasi pemesan motif seperti inilah yang membuat pengrajin kesulitan dalam menterjemahkan motif kain secara utuh.

Permintaan motif dari konsumen biasanya di buat ke dalam pola tenun (sujibilang) sudah di buat polanya kemudian dikirim dalam bentuk foto dan motif manual digambar dikertas menggunakan pensil setelah di konsultasikan dengan pihak pembeli banyak koreksian terkait dengan warna motif kurang besar. garis kurang lengkung. warna tidak sesuai. Banyaknya koreksi terkait permintaan pembeli maka peran Ilustrasi digital adalah melihatkan hasil desain motif yang disusun pada struktur kain tenun kepada konsumen untuk di koreksi motif dan kesesuaian warna sebelum kain siap di produksi (Ihya'Ulumuddin & Sulistiyawati, 2019; Maulida & Agustin, 2020).

Hal tersebut mendorong diciptakannya program untuk membantu memberdayakan pengrajin tenun melalui pembuatan motif digitalisasi. Dengan melakukan pemanfaatan komputerisasi desain grafis. Diharapkan dengan program yang di lakukan motif tenun songket sambas harus terus diberdayakan sebagai warisan budaya. Pelaksanaan penelitian sesuai dengan keahlian bidang ilmu multimedia illustrator digital sebagai bentuk dukungan memberikan ide dan tema yang berkontribusi dalam mengembangkan motif tenun kain berbasis Ilustrasi digitalisasi.

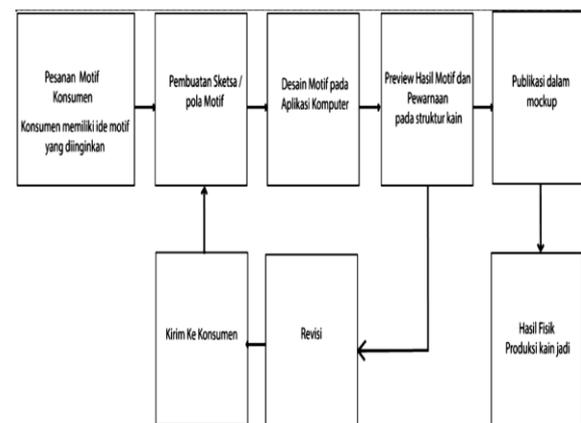
Ilustrasi digitalisasi suatu newmedia dimana memadukan antara seni visual khususnya Ilustrasi dengan media baru berupa digital computer yang membebaskan untuk menyampaikan pesan kepada *audience* (Abdillah & Irwansyah, 2020; Sujantoko et al., 2021). Ilustrasi bentuk komunikasi dengan struktur visual atau rupa yang terwujud dari perpaduan antara Teknik fotografi/ilustrasi manual dengan Teknik drawing di computer. Digital printing adalah menggambar secara digital dengan menggoreskan kuas digital yang menghasilkan garis, gambar dan warna yang terbentuk dari titik-titik digital monitor oleh karena itu semua beban yang digunakan adalah bahan dari digital, otomatis akan lebih menghemat dari segi biaya dan waktu (Ratnadewi, Pandanwangi, & Priyono, 2020). Ilustrasi digital lebih tepatnya ilustrasi yang dibuat dengan bantuan *software* yang berada di computer dari sketsa hingga finisingnya, tentunya ini akan lebih mempermudah kreatifitas dalam membuat ilustrasinya (Kamandanu, 2022; Pratiwi & Affanti, 2016).

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan lokasi penelitian Desa Semberang Kecamatan Sambas sebagai pusat tenun di Kabupaten Sambas untuk teknik pengambilan data melakukan observasi pengamatan langsung terhadap proses pembuatan motif sampai produksi kain tenun songket dengan melaukan pencatatan secara sistematis. Kemudian dilanjutkan dengan studi literatur mencari referensi, literatur dengan mencatat bahan-bahan teori data melalui internet, buku-buku yang membahas desain grafis dan kain songket. Melakukan wawancara dengan pengrajin tenun untuk mengetahui kendala dalam memproduksi kain tenun songket sambas dari tahapan pembuatan pola motif, pengerjaan sampai pada hasil jadi kain .

Tahapan pembuatan untuk menghasilkan desain Ilustrasi digital adalah pembuatan sketsa motif manual, menggambar motif dengan aplikasi

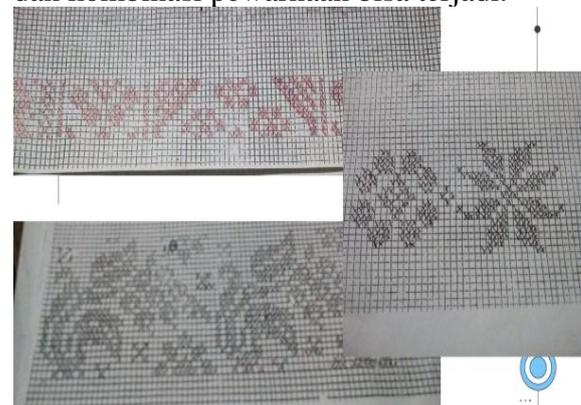
komputer menggunakan *software adobe illustrator cc 2019*, penyusunan motif berdasarkan sketsa pada struktur kain, memberikan pewarnaan motif dan warna kain, desain motif yang telah selesai dipublikasi dalam bentuk mockup, Unsur desain yang digunakan adalah garis lurus vertical dan teknik gambar yang dipakai menggunakan *pixel art*. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada skema tentang kerangka pemikiran alur kerja proses tahapan perancangan desain grafis Ilustrasi digital.



Gambar 1. Skema Alur Kerja Proses Desain Ilustrasi Motif

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis kendala yang dihadapi oleh pengrajin adalah pembuatan motif bersifat konvensional menggambar pola dikertas menggunakan pensil, sehingga permintaan berkurang karena produk sulit di preview dimana hasil produk belum terlihat kemungkinan kesalahan pebuatan dan kombinasi pewarnaan bisa terjadi.

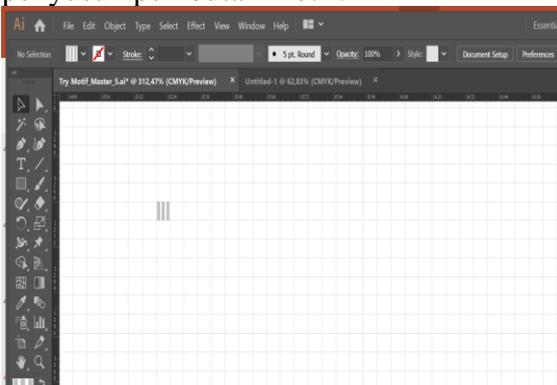


Gambar 2. Desain Manual

Untuk mengatasi permasalahan penulis memberikan solusi membuat media desain grafis yang dikembangkan berupa desain motif Ilustrasi digital. Media pembuatan menggunakan beberapa software, yaitu: *Adobe Illustrator CC 2019*, *Adobe Photoshop CC 2019*, *Gimp 2.8*, *Ink Scape*. Peran Ilustrasi digital adalah melihatkan hasil desain motif yang disusun pada struktur kain tenun kepada konsumen untuk di koreksi motif dan kesesuaian warna sebelum kain siap diproduksi (Septyawardhani & Alfonzo, 2020).

Solusi dari permasalahan yang diusulkan adalah desain Ilustrasi digital yaitu cara mengatasi kendala dengan melakukan desain motif menggunakan metode desain grafis Ilustrasi digital dimana konsumen dapat melihat preview /penampakan motif dan warna yang diterapkan pada struktur kain sebelum kain di produksi. Tujuan dari penelitian adalah pembuatan desain motif tenun songket sambas (kain tenun lunggi) menggunakan Ilustrasi digital dengan Teknik *pixel art*. Ciri khas gambar *pixel art* adalah gambar digital yang memiliki motif mozaik atau kotak-kotak pixel

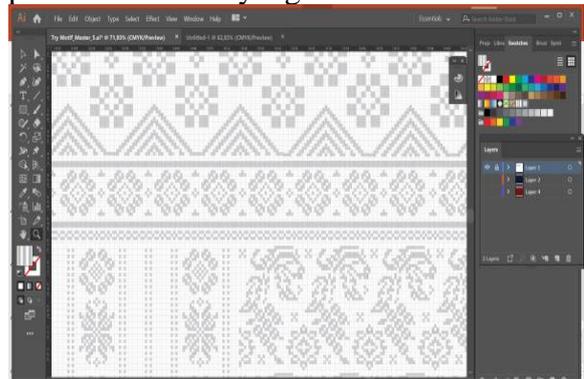
Langkah dalam pembuatan desain grafis Ilustrasi menggambar motif dengan aplikasi komputer menggunakan software adobe illustrator cc 2019 (Rosanta & Rizkiantono, 2018; Tjandrawibawa, 2020). Membuat taktur pattern dasar sebagai dasar penyusun pembuatan motif.



Gambar 3. Pattern Sebagai Dasar Gambar Motif

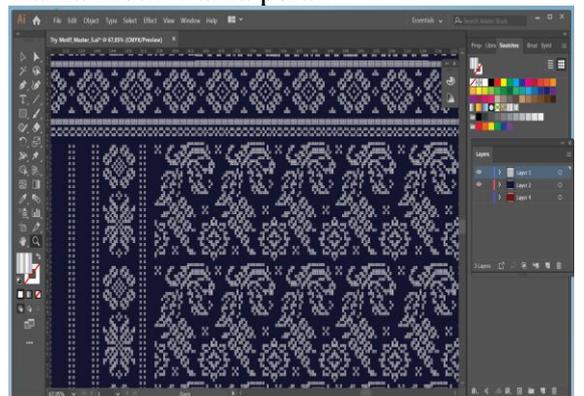
Pembuatan pola gambar dalam menyusun motif berdasarkan sketsa yang diterapkan pada struktur kain. Motif

disusun pada setiap pola motif dimasukkan pada struktur kain yang akan di tenun.



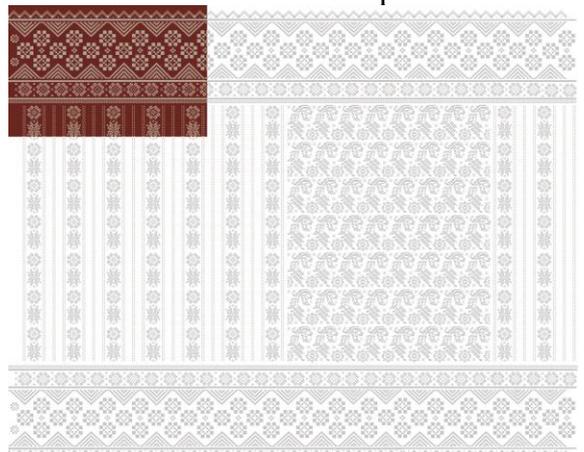
Gambar 4. Penyusunan Motif Berdasarkan Sketsa Pada Struktur Kain

Memberikan pewarnaan pada warna yang diinginkan, disini warna yang diterapkan adalah warna kain biru dan warna motif warna perak.

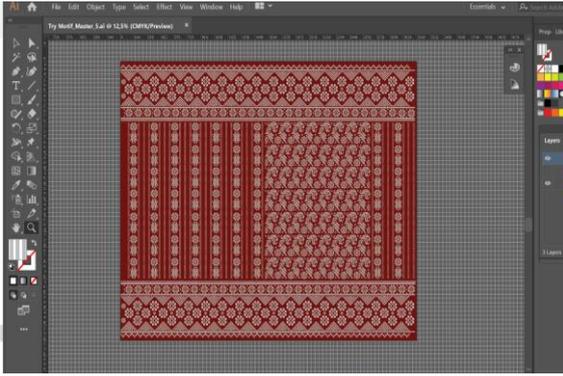


Gambar 5. Pewarnaan Motif

Memberikan warna lain yang bisa diterapkan pada struktur kain yaitu warna kain merah dan warna motif perak.

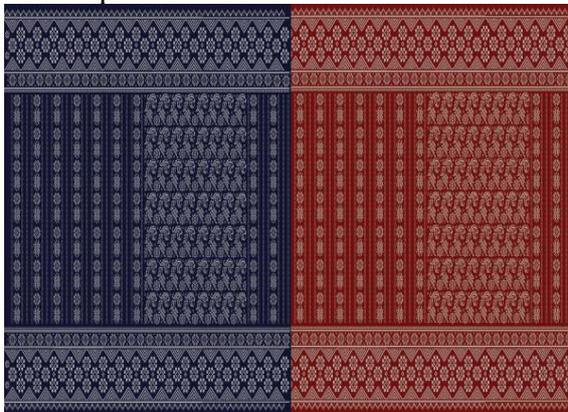


Gambar 6. Memberikan Motif Warna Merah



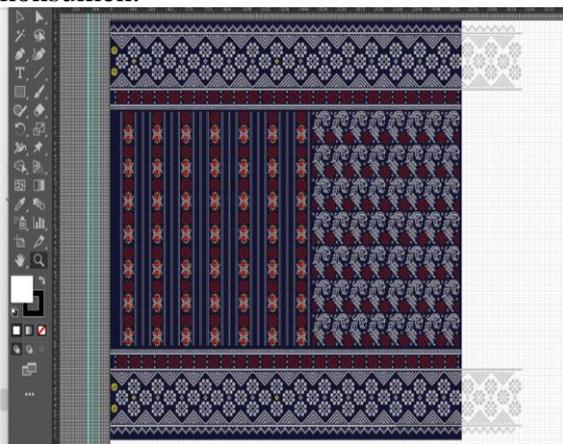
Gambar 7. Hasil Memberikan Motif Warna Merah

Hasil pewarnaan yang diterapkan pada motif dan kain yang merupakan hasil akhir desain digital Ilustrasi yang nantinya akan diproduksi.

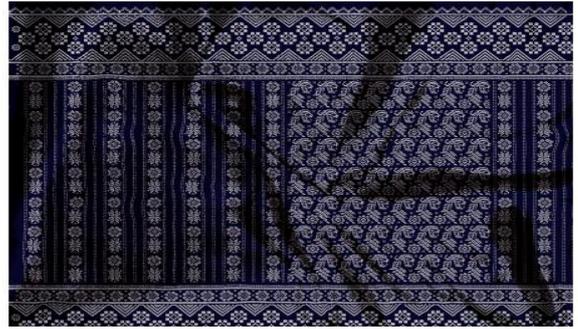


Gambar 8. Pilihan Desain Pewarnaan

Kombinasi warna juga bisa diterapkan untuk memberikan alternatif kesan yang berbeda sesuai dengan permintaan konsumen.



Gambar 9. Kombinasi Warna Motif  
Desain motif yang telah selesai di publikasi dalam bentuk mockup



Gambar 10. Desain Motif Dalam Bentuk Mockup



Gambar 11. Perbandingan Hasil Desain Ilustrasi Digital Dengan Produk Fisik Kain Tenun Lunggi

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan memanfaatkan komputerisasi desain grafis pembuatan desain motif tenun songket sambas menggunakan Ilustrasi digital dengan teknik *pixel art* dapat dilakukan alasannya adalah konsumen dapat melihat preview /penampakan motif dan warna yang diterapkan pada struktur kain sebelum kain diproduksi sehingga mempermudah koreksian terkait dengan warna motif

kurang besar . garis kurang lengkung, warna tidak sesuai motif dengan desain melalui ilustrasi digital komputer sehingga kesalahan produksi bisa diatasi, menghemat waktu dan biaya serta sebagai media priview sebelum produk kain tenun songket diproduksi.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, E. A., & Irwansyah, I. (2020). Perancangan Infografis Pengenalan Kain Ulos Batak Toba. *Jurnal Mahasiswa Fakultas Seni dan Desain, 1*(1), 169-182.
- Kamandanu, A. (2022). *Proses Penciptaan Karya Seni Rupa dan Desain*. Jawa Tengah: YLGI.
- Ihya'Ulumuddin, D. I., & Sulistiyawati, P. (2019). Pengembangan Motif Tenun Troso Berbasis Komputer Grafis. *Andharupa: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia, 5*(1), 115-126.
- Maulida, D. R., & Agustin, S. A. (2020). Perancangan Buku Visual Batik Gedog sebagai Media Pelestarian Motif Batik Tuban. *Jurnal Sains dan Seni ITS, 9*(1), 72-78.
- Pratiwi, A., & Affanti, T. B. (2016). Batik Fraktal Kemajuan Teknologi Olah Visual Digital. *Texfile: Journal of Textile, 3*(1), 39-54.
- Ratnadewi, R., Pandanwangi, A., & Prijono, A. (2020). Implementation of Art and Technology in Batik Purwakarta. *JTAM: Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika, 4*(1), 64-75.
- Rauf, S., & Happy, H. R. D. (2021). Perancangan Film Dokumenter Motif Tenun Khas Jepara sebagai Media Edukasi. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia, 4*(2), 98-110.
- Rosanta, R. A., & Rizkiantono, R. E. (2018). Perancangan Buku Visual Tapis Lampung sebagai Media Pelestarian Tapis. *Jurnal Desain Idea, 17*(1), 5-10.
- Septyawardhani, D., & Alfonzo, R. K. M. (2020). Memasyarakatkan Kain Tenun melalui Multimedia Interaktif. *Visual Communication Design, 2*(1), 1-8.
- Sujantoko, S., Mustain, M., Armono, H. D., Zikra, M., & Kurniati, N. (2021). Produksi Batik Motif Kelautan di Kampung Jetis Sidoarjo. *Sewagati, 5*(3), 217-226.
- Tjandrawibawa, P. (2020). *Buku Ajar Desain Motif dan Eksplorasinya*. Surabaya: Universitas Ciputra.