

ABSTRAK

PENGOLAHAN MOTIF DIGITAL BERBASIS BITMAP TERINSPIRASI RUMAH ADAT INDONESIA

Oleh

NAMA: DYAH WISNU WARDHANI

NIM: 1605164006

(PROGRAM STUDI KRIYA)

Dengan adanya *digital motif* saat ini, membantu desainer dalam pengolahan dan pengembangan motif pada busana. Aplikasi yang digunakan salah satunya adalah *adobe photoshop* berbasis *bitmap*. Di Indonesia sudah ada *brand* yang mengolah *digital motif* pada busana, seperti *brand 2 Madison*, *brand 'Smitten by Pattern'* dan *brand 'Ideku Handmade'*. Inspirasi motif dari ketiga *brand* ini adalah abstrak, *animasi*, bentuk-bentuk *modern* seperti kehidupan sehari-hari dan *flora*. *Brand* di Indonesia sebenarnya sudah mengolah motif bertema kebudayaan Indonesia, seperti *brand 'Minilab99'* dan *'Sepiring Indonesia'*. Namun disisi lain masih ada potensi visual Indonesia yang dapat dijadikan *digital motif* yaitu rumah adat Indonesia. Tetapi mayoritas *brand* di Indonesia mengolah motif terinspirasi rumah berbasis *vector* dan masih jarang yang mengolah motif tersebut berbasis *bitmap*.

Metode penelitian yang digunakan diantaranya studi literatur, observasi lapangan, observasi *online*, dan yang memiliki tahapan eksplorasi eksplorasi awal, eksplorasi lanjutan satu dan dua, eksplorasi kombinasi dan eksplorasi terpilih. Untuk semua tahapan eksplorasi, teknik yang digunakan adalah teknik *simetry repeation pattern* dengan menggunakan objek penelitian rumah adat Indonesia sebagai inspirasi dalam pengolahan motif yang inovatif dan berunsur budaya.

Digital motif yang dibuat merupakan motif berbasis *bitmap* terinspirasi dari visual rumah adat Indonesia yang memiliki motif geometri dan simetri serta diaplikasikan keatas sepuluh lembar kain zara silk dengan menggunakan teknik *digital print*.

Kata Kunci: *Digital Motif*, Motif, Rumah Adat