



## STRATEGI PERANCANGAN DESAIN MOTIF SEBAGAI IDENTITAS BORDIR TASIKMALAYA

Tione Afifaya Dumamika<sup>1\*</sup>, Rani Asisah<sup>2</sup>, Fathan Aldhitama<sup>3</sup>, Riksa Belasunda<sup>4</sup>

*Program Studi Magister Desain, Fakultas Industri Kreatif  
Universitas Telkom*

*Jl. Telekomunikasi Terusan Buah Batu, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kota Bandung, Kode Pos 40257  
Jawa Barat, Indonesia*

*Email: tioneafifaya@gmail.com*

### Abstrak

Bordir merupakan salah satu bentuk kerajinan tangan yang dikerjakan secara manual dan mesin untuk menghias permukaan tekstil. Salah satu daerah penghasil kerajinan bordir terbesar di Indonesia adalah Tasikmalaya, karena kerajinan bordir dilakukan secara turun temurun sejak zaman dahulu dan merupakan sumber mata pencaharian masyarakat setempat. Tasikmalaya termasuk salah satu kota dalam KaTa Kreatif (Kabupaten/kota Kreatif) dengan keunggulan hasil produk kerajinannya yang berpotensi mendunia, jika dilakukan pendampingan desain yang tepat. Hal ini dikarenakan para pelakunya yang kreatif dan selalu berusaha untuk menciptakan sesuatu yang inovatif. Untuk mengikuti perkembangan zaman, industri bordir Tasikmalaya saat ini mendapat pengaruh kemodernan pada setiap aspeknya mulai dari proses pengerjaan, bentuk motif, dan variasi produk. Namun, hal ini juga yang menjadi salah satu faktor hilangnya identitas bordir Tasikmalaya. Untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti menggunakan metode pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, skala diferensial semantik, kuesioner, dan literatur. Metode pendekatan penelitian desain yang dilakukan adalah *design thinking* untuk menghasilkan sebuah inovasi desain pada bidang kriya, yang nantinya dapat membantu industri bordir di Tasikmalaya. Hasil penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan desain motif yang dapat memperkuat identitas bordir Tasikmalaya. Solusi yang diberikan peneliti dapat menggambarkan identitas Tasikmalaya, dapat diimplementasikan, dan diharapkan dapat membantu mengatasi permasalahan yang ada di industri bordir Tasikmalaya.

**Kata Kunci:** bordir, identitas, Tasikmalaya, *design thinking*.

### Abstract

*Embroidery is a form of handicraft that is done manually and by machine to decorate textile surfaces. One of the largest embroidery producing areas in Indonesia is Tasikmalaya, because embroidery has been passed down from generation to generation since ancient times and is a source of livelihood for the local community. Tasikmalaya is one of the cities in the Creative KaTa (Creative District/City) with superior handicraft products that have the potential to go global, if the right design assistance is carried out. This is because the actors are creative and always try to create something innovative. To keep up with the times, the Tasikmalaya embroidery industry is currently being influenced by modernity in every aspect, starting from the work process, motifs, and product variations. However, this is also a factor in the loss of the identity of Tasikmalaya embroidery. To overcome these problems researchers used data collection methods, namely observation, interviews, semantic differential scales, questionnaires, and literature. The design research approach method used is design thinking to produce a design innovation in the craft sector, which can later help the embroidery industry in Tasikmalaya. The results of this study aim to produce motif designs that can strengthen the identity of Tasikmalaya embroidery. The solutions provided by researchers can describe Tasikmalaya's identity, can be implemented, and are expected to help overcome existing problems in the Tasikmalaya embroidery industry.*

**Keywords:** embroidery, identity, Tasikmalaya, *design thinking*.

### PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang kaya akan budaya. Budaya adalah segala sesuatu yang diciptakan, dilakukan, dan diakui oleh suatu kelompok masyarakat dalam hal kesenian, kepercayaan, pengetahuan, adat istiadat, maupun kebiasaan. Indikator budaya meliputi ide, gagasan, nilai, perilaku, dan hasil karya ciptaan

manusia. Setiap manusia pasti memiliki dan melakukan suatu kebudayaan, karena kebudayaan lahir dan berkembang dalam kehidupan manusia (Sumarto, 2019). Kekayaan sumber daya alam dan luasnya wilayah Indonesia menjadikan adanya banyak budaya yang tersebar di berbagai daerah. Masyarakat setempat terus menggali, mengembangkan, dan melestarikan





warisan budayanya yang kemudian menghasilkan corak maupun ciri khasnya masing-masing.

Keberadaan budaya yang kaya di Indonesia ini seringkali dimanfaatkan masyarakat untuk menjadi sumber penggerak industri kreatif, karena memiliki peluang dan berpotensi untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat sekitar (Darusman, 2019). Pada *website* resmi Diskominfo Provinsi Jawa Timur menjelaskan bawa industri kreatif pada dasarnya merupakan kerajinan yang berbasis budaya (Diskominfo Jawa Timur, 2010). Berdasarkan pengertian dari beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa industri kreatif merupakan industri yang memberdayakan sumber daya manusia dengan memanfaatkan ide, keterampilan, dan kreativitasnya untuk menghasilkan sesuatu yang inovatif dan dapat bernilai ekonomi. Industri kreatif ini terdiri dari beberapa jenis yaitu arsitektur, musik, film, *fashion*, kerajinan, dan lain-lain. Salah satu jenis industri kreatif yang memiliki potensi dan peranan penting dalam meningkatkan perekonomian di Indonesia adalah industri kerajinan. Berdasarkan data yang ditemukan pada *website* resmi Kementerian Perindustrian, didapatkan bahwa nilai ekspor produk kerajinan mencapai USD 949 pada tahun 2022, yaitu adanya peningkatan sebesar 3,6% dari tahun sebelumnya (Kemenperin RI, 2023). Hal ini membuktikan bahwa industri kerajinan Indonesia memiliki peluang besar untuk tumbuh baik di dalam maupun luar negeri.

Tasikmalaya merupakan salah satu di antara banyaknya daerah di Indonesia yang menjadikan kebudayaan sebagai industri kreatif. Tasikmalaya bahkan dikenal, diakui, dan dinilai cukup tinggi kreativitasnya karena merupakan salah satu daerah penghasil kerajinan terbesar di Jawa Barat (Setiawan et al, 2019). Selain itu, Tasikmalaya juga merupakan salah satu kota dalam KaTa Kreatif (Kabupaten/kota Kreatif) dengan keunggulan pada subsektor kerajinan yang berpotensi mendunia karena inovasi para pelakunya jika dilakukan pendampingan desain yang tepat (Bankah et al, 2021). Berdasarkan data yang didapatkan pada *website* resmi Pemerintah Kota Tasikmalaya, terdapat 2.032 unit atau 20.021 orang pelaku usaha kreatif yang menghasilkan kerajinan. Kerajinan yang dihasilkan Tasikmalaya terdiri dari banyak jenis mulai dari bordir, anyaman bambu, payung geulis, batik, anyaman mendong, dan masih banyak lagi. Kerajinan bordir merupakan jenis kerajinan dengan jumlah pelaku terbanyak. Banyaknya jumlah pelaku bordir ini juga dikarenakan bordir merupakan suatu kegiatan yang dilakukan turun temurun sejak zaman Belanda dan merupakan sumber mata pencaharian masyarakat setempat. Bordir

Tasikmalaya juga dikenal sebagai sektor seni yang bernilai tinggi, karena memiliki kualitas dan ciri khas tersendiri (Kemenparekraf RI, 2022).

Lamanya keberadaan bordir di Tasikmalaya memperlihatkan adanya perkembangan dari masa ke masa. Pada bagian proses pengerjaan, awalnya bordir dilakukan secara manual menggunakan mesin jahit yang dioperasikan dengan kaki. Namun seiring berkembangnya teknologi, industri bordir juga mulai beralih ke sistem digital menggunakan mesin komputer sebagai alat produksi yang mempermudah proses pengerjaan. Ciri khas bordir yang dihasilkan terlihat pada gambar lambang Kota Tasikmalaya yaitu motif bunga dan juga jenis kerancang (Bunyamin, 2002). Awalnya produk yang dihasilkan memperlihatkan identitas kota Tasikmalaya yaitu Kota Santri, sehingga produk yang dihasilkan mementingkan aspek kultural yang identik dengan nuansa Islam seperti kerudung, mukena, baju muslim, hingga kopiah. Namun seiring berjalannya waktu, para pengrajin mulai memikirkan aspek ekonomis. Terlihat adanya perubahan identitas dari kultur yang bernuansa religi menjadi kultur yang bersifat global (Sofyan et al, 2019). Sehingga produk yang dihasilkan pun lebih variatif dan modern mulai dari produk *fashion*, *homewear*, tas, dan lain-lain.

Berdasarkan data yang didapatkan dalam proses penelitian, saat ini identitas yang ada pada bordir Tasikmalaya perlahan mulai mengalami pergeseran, bahkan mulai hilang. Adanya pengaruh luar terhadap industri bordir meliputi setiap aspek mulai dari bentuk motif, warna, teknik, hingga teknologi. Tasikmalaya dikenal dengan hasil kerajinan tangannya, sementara saat ini banyak pengrajin yang beralih ke penggunaan bordir mesin komputer. Identitas pada motif juga kurang terlihat karena seringkali pengrajin tidak memiliki bentuk khusus maupun makna simbolik pada proses penciptaannya, hanya berdasarkan kreativitas pengrajin, sehingga motif terlihat serupa dengan bordir yang dihasilkan oleh daerah lain. Selain itu, Tasikmalaya juga dikenal dengan bordir kerancangannya. Namun, tidak ada bukti valid yang mengatakan bahwa bordir kerancang berasal dari Tasikmalaya. Bahkan bordir kerancang diakui sebagai kerajinan tangan khas Bukit Tinggi, Sumatera Barat (Setiawan, 2020). Lalu adanya perkembangan teknologi juga seringkali tidak dimanfaatkan oleh para pengrajin bordir, sehingga produk bordir ini susah ditemukan maupun dibeli secara *online*, dan masyarakat perlu mengunjungi tokonya langsung untuk membeli produk. Banyak dari mereka khawatir jika produk dipublikasikan maka produk mereka akan ditiru oleh pengrajin lain, terutama di luar daerah Tasikmalaya. Hal ini dikarenakan





kurangnya identitas yang ada pada kerajinan bordir Tasikmalaya.

Untuk mengikuti perkembangan zaman tentunya diperlukan transformasi dan adopsi dengan berbagai kebudayaan baru maupun teknologi yang dianggap lebih modern dan kekinian (Ciptandi, 2021). Akan tetapi, bagaimana cara menghasilkan bordir Tasikmalaya tetap memiliki identitas pada produknya yang dapat dengan mudah dikenali asalnya dan tetap terlihat modern. Oleh karena itu, diperlukan strategi desain melalui pendekatan *design thinking* untuk mendapatkan solusi dalam bidang kriya yaitu menciptakan motif bordir yang memiliki identitas ataupun karakter khas Tasikmalaya. Bordir merupakan salah satu bentuk kerajinan tangan untuk menghias permukaan tekstil yang membutuhkan ketelitian dan kesabaran. Bordir dilakukan secara manual dengan menjahit berulang pada titik tertentu untuk menghasilkan sebuah motif menggunakan mesin jahit atau mesin bordir. Namun seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi, teknik bordir juga dapat dilakukan menggunakan mesin komputer.

Tasikmalaya merupakan salah satu di antara banyaknya daerah di Indonesia yang menjadikan kebudayaan sebagai industri kreatif. Salah satu kerajinan yang memiliki jumlah pelaku kerajinan terbanyak adalah kerajinan bordir yaitu sebanyak 1.199 unit atau 11.674 orang (Pemerintah Kota Tasikmalaya, 2022). Banyaknya jumlah pelaku bordir ini juga dikarenakan bordir merupakan suatu kegiatan yang dilakukan turun temurun sejak zaman Belanda dan merupakan sumber mata pencaharian masyarakat setempat.

Lamanya keberadaan bordir di Tasikmalaya memperlihatkan adanya perkembangan dari masa ke masa. Bordir Tasikmalaya saat ini mendapat pengaruh kemodernan pada setiap aspeknya mulai dari proses pengerjaan, bentuk motif, dan variasi produk. Bahkan saat ini bordir sudah menjadi daya tarik dan buah tangan yang wajib bagi wisatawan yang berkunjung ke Tasikmalaya (Loita & Husen, 2018). Para pengrajin mulai memikirkan aspek ekonomi. Terlihat adanya perubahan identitas dari kultur yang bernuansa religi menjadi kultur yang bersifat global untuk mencapai aspek ekonomi tersebut (Sofyan et al, 2019). Produk yang dihasilkan menjadi lebih variatif dan modern mulai dari produk *fashion*, *homewear*, tas, dan lain-lain.

Menurut Stella Ting Toomey, identitas merupakan refleksi atau cerminan diri yang berasal dari keluarga, gender, budaya, etnis dan proses sosialisasi. Identitas juga merupakan salah satu aspek penting dalam suatu

produk sebagai tanda kepemilikan, jaminan kualitas, atau pencegahan tiruan.

Berdasarkan data yang didapatkan dari Peraturan Daerah Kota Tasikmalaya nomor 1 tahun 2002 tentang lambang Kota Tasikmalaya, Tasikmalaya memiliki identitas sebagai berikut Bunyamin (2002): Tameng/perisai yang berarti wadah untuk melestarikan budaya dan kehidupan masyarakat Kota Tasikmalaya. Payung geulis yang berarti pelindung untuk hukum dan aset masyarakat Kota Tasikmalaya. Pegangan payung berjumlah 5 yang melambangkan pancasila sebagai falsafah negara. Kota resik yang berarti masyarakatnya hidup bergotong-royong, rajin, dan kreatif sehingga menjadi kota yang ramah, rukun, repeh, rapih dan rancage. Kota Tasikmalaya memiliki penataan kota yang representatif dengan sumber daya, sarana dan prasarana yang memadai. Kota Tasikmalaya juga masyarakatnya religius, memiliki tanah subur, aman, dan kondisi perekonomiannya baik. Kubah masjid yang berarti perwujudan dari image atau citra yang sudah melekat di masyarakat yaitu sebagai Kota Santri, karena sejak dahulu Kota Tasikmalaya dikenal dengan pesantrennya yang banyak. Gunung yang berarti kokoh/kuat, yaitu masyarakat Kota Tasikmalaya kuat dari segala guncangan dan gangguan. Gunung digambarkan lebih dari satu sebagai gambaran kota sepuluh ribu bukit. Bangunan/pabrik yang berarti pembangunan menuju kota industri, yaitu bentuk keberhasilan Pemerintah Kota Tasikmalaya dari semua aspek kehidupan. Jendela berjumlah 17 sebagai hari peresmian Kota Tasikmalaya yaitu tanggal 17 Oktober 2001. Bordir bunga yang berarti harum dan kemasyhuran, yaitu dampak positif dari kehidupan masyarakatnya yang rajin dan kreatif, Kota Tasikmalaya menjadi harum atau dikenal. Anyaman bambu yang berarti gotong royong, yaitu dasar kehidupan masyarakat Kota Tasikmalaya.

Ragam hias atau ornamen yang biasa juga dikenal sebagai motif merupakan pola berulang yang bertujuan untuk memperindah suatu produk agar terlihat lebih menarik dan menambah nilai jual. Seiring perkembangan teknologi, ada banyak persilangan antara ragam hias tradisional dan modern dalam desain tekstil (Kight, 2011). Menurut Kight (2011) dalam desain tekstil hanya ada tiga kategori pola desain motif, yaitu: *Geometric*. Desain ini merupakan desain atau rancangan yang memanfaatkan beberapa aspek geometri seperti garis-garis sederhana, segitiga, lingkaran, dan sebagainya. Motif geometri disusun dengan pola berulang hingga motif terlihat menjadi sederhana dan kompleks, teratur atau acak, lurus atau melengkung. *Floral*. Desain ini menggunakan



ornamen-ornamen yang menyerupai *floral* seperti bunga, daun, batang, ranting, hingga akar untuk menciptakan komposisi motif yang indah dan seimbang. *Novelty*. Desain ini merupakan desain yang menggambarkan kebaruan dalam motif, dan mencakup segala motif yang tidak termasuk dalam motif geometris dan *floral*.

*Design thinking* adalah cara yang dilakukan untuk memecahkan suatu masalah secara kreatif berdasarkan empati dan kebutuhan manusia (Swarnadwitya, 2020). Memiliki pemikiran *design thinking* dapat mengubah kepekaan dan cara desainer dalam mengembangkan atau menciptakan suatu inovasi produk dan layanan yang layak dalam konteks teknologi, bisnis, dan sosial (Brown, 2008). Semua ide yang terlintas dipikiran dapat menjadi sebuah peluang dalam menciptakan desain. Dengan adanya *design thinking*, seseorang dapat mengatasi masalah dan menciptakan sebuah solusi untuk menciptakan sesuatu yang dibutuhkan dengan mudah.

#### METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian di bidang desain yang mencakup 3 aspek yaitu aspek karya hasil desain berupa wujud visual, aspek produsen atau pembuat karya desain dan aspek pemirsa atau yang menggunakan karya desain (Soewardikoen, 2021). Penelitian menggunakan metode pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, skala diferensial semantik, kuesioner, dan literatur. Observasi dilakukan dengan cara mengamati secara langsung kondisi dan keadaan pasar, proses produksi, pengrajin, dan pengusaha bordir di Tasikmalaya. Selain itu peneliti juga mengamati setiap aspek hasil kerajinan bordir Tasikmalaya seperti variasi bentuk motif, warna, jenis pengerjaan, maupun harga dan kualitasnya bordir yang dihasilkan. Wawancara dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan kepada ahli, praktisi, dan pemerintah di Kota Tasikmalaya untuk mengetahui permasalahan, keunggulan, dan kelemahan pada industri bordir Tasikmalaya. Skala diferensial semantik dilakukan dengan cara memberikan survei dengan skala untuk menilai bordir Tasikmalaya secara objektif, melalui opsi peringkat *multi-point* dan kata sifat yang berlawanan di setiap ujungnya untuk mengetahui posisi nilai bordir Tasikmalaya.

Tabel 1. Karakter Pertanyaan Skala Diferensial Semantik

	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	
Tidak Menarik								Menarik
Mahal								Murah
Buruk								Baik
Monoton								Inovatif
Tidak Bermanfaat								Bermanfaat
Berantakan								Rapi
Kolot								Modern
Tidak Informatif								Informatif
Susah								Mudah

Karakter Pertanyaan

Berdasarkan tabel di atas menjelaskan bahwa penilaian dengan skala diferensial semantik yang nantinya disebarakan kepada para pengguna yang telah membeli hasil produk kerajinan bordir. Indikator pertanyaan yang diajukan kepada pengguna yaitu variasi produk, harga, kualitas, fungsi, hasil, kesan, pemasaran, dan akses pembelian ataupun informasi. Skala penilaian yang diberikan yaitu jika nilai  $-3, -2, -1 <$  (kurang dari) maka pengguna memberi nilai atau merasa sifat negatif (tidak puas). Namun, jika nilai (lebih dari)  $>+1, +2, +3$  maka pengguna memberi nilai atau merasa sifat positif (puas). Kuesioner dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan yang disebarakan secara acak kepada responden mengenai kesan, pengalaman, kebutuhan, keinginan, dan juga pengetahuannya akan bordir Tasikmalaya. Literatur dilakukan dengan cara mengumpulkan, mempelajari, dan memahami berbagai data melalui sumber literatur yang mencakup buku, laporan pemerintah, jurnal, dan artikel tentang industri bordir Tasikmalaya untuk mendukung data penelitian yang telah didapatkan.

Hasil dari pengumpulan data observasi, wawancara, skala diferensial semantik, kuesioner, dan literatur kemudian dikumpulkan dan dianalisis menggunakan metode kipling atau yang biasa dikenal *5WIH*, *brainstorming*, dan *mind mapping* untuk mendapatkan data yang lebih rinci dan mendalam. Metode analisis *5WIH* digunakan untuk menginvestigasi faktor permasalahan dan memicu pemikiran dengan pertanyaan yang dikembangkan yaitu *what, where, when, why, who*, dan *how* sehingga dapat menentukan sumber penyebab masalah utamanya. *Brainstorming* merupakan cara untuk mendapatkan banyak ide dari sekelompok manusia dengan cara yang singkat. Maksudnya pada analisis *brainstorming* ini melatih sekelompok pelajar untuk mencari, menemukan dan mengemukakan sebuah gagasan sebanyak mungkin guna untuk memecahkan sebuah masalah dengan cara membentuk sebuah kerangka yang berjaring. *Mind mapping* adalah sistem penyimpanan, penarikan data, dan akses yang luar biasa untuk perpustakaan raksasa,





yang sebenarnya ada dalam otak yang menakjubkan (Buzan, 2008). Bentuk *mind mapping* itu layaknya seperti pohon yang bercabang-cabang yang menghubungkan sebuah informasi ke informasi yang lain. *Mind mapping* membantunya untuk menulis, menyelesaikan masalah, dan membuat hidupnya lebih mudah.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil

Peneliti menggunakan pendekatan penelitian desain dengan metode *design thinking*, yaitu cara menciptakan sesuatu dengan menyatukan keinginan dan kebutuhan manusia (*desirable*) menggunakan teknologi yang sesuai (*feasible*) dan terjangkau (*viable*). Sesuai dengan tujuan dalam melakukan penelitian ini yaitu memberikan solusi pada bidang kriya dengan metode *design thinking* untuk menghasilkan sebuah inovasi desain yang nantinya dapat membantu industri bordir di Tasikmalaya. Metode ini dilakukan untuk mendapatkan data valid yang dapat dijadikan inspirasi, ideasi, dan implementasi melalui tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* sebagai solusi dari permasalahan desain.

#### 1). *Emphatize*

##### (1). Observasi



Gambar 1. Observasi Kondisi Took, Variasi Produk, dan Pengrajin Bordir Tasikmalaya

Observasi dilakukan pada bulan Maret sampai Mei 2023 secara langsung di beberapa toko bordir yang ada di Kota Tasikmalaya. Didapatkan bahwa kondisi jalan menuju toko tempat penjualan produk bordir Tasikmalaya agak sulit diakses, termasuk toko-toko yang unggul dan terkenal. Kondisi toko terlihat sepi,

tidak seperti saat sedang ada kunjungan wisatawan ataupun pameran. Proses produksi di beberapa tempat masih mempertahankan budaya Tasikmalaya yaitu dengan membuat kerajinan bordir secara manual. Kualitas bordir dan harga yang ditawarkan cukup bervariasi tergantung dari jenis pengerjaan bordir manual atau komputer. Untuk jenis produk sudah cukup variatif, akan tetapi untuk bentuk desain motif dan penggunaan warna masih terlihat monoton.

##### (2). Wawancara

Wawancara yang dilakukan bersama Pemerintah Kota Tasikmalaya memberikan informasi bahwa penjualan bordir Tasikmalaya mengalami penurunan dan seringkali terlihat adanya kemiripan pada produk bordir yang dihasilkan. Selain itu, hasil wawancara bersama para praktisi (pelaku usaha dan pengrajin) juga didapatkan bahwa permasalahan yang ada di industri bordir Tasikmalaya adalah persaingan yang tinggi, penjualan secara *online* tidak dapat dilakukan karena memberikan peluang kepada pelaku lain untuk meniru hasil yang mereka ciptakan. Walaupun bordir Tasikmalaya memiliki keunggulan yaitu desain motif yang dihasilkan lebih beragam dan unik dikarenakan pengerjaannya yang dilakukan secara manual. Akan tetapi hal ini juga yang menjadi kekurangan, yaitu waktu untuk produksi yang menghabiskan waktu lebih lama dan hasil yang bisa saja berbeda dengan hasil sebelumnya.

##### (3). Skala Diferensial Semantik

Penilaian yang dilakukan yang dilakukan kepada 30 orang yang sudah pernah membeli produk bordir Tasikmalaya sebelumnya, dapat terlihat bahwa produk dengan variasi bordir dinilai cukup menarik, dengan harga yang standar (tidak mahal ataupun murah). Fungsi dan kualitas dari produk bordir tasikmalaya sendiri sudah sesuai, baik, dan rapi, namun masih kurang inovatif. Untuk motif yang dihasilkan juga sudah cukup modern. Sedangkan untuk sistem pemasarannya masih kurang informatif dan aksesnya terbatas.

##### (4). Kuesioner

Data yang didapatkan dari hasil menyebarkan kuesioner kepada responden yang pernah membeli produk bordir Tasikmalaya mengenai kesan, pengalaman, kebutuhan, keinginan, dan juga pengetahuannya akan bordir Tasikmalaya yaitu responden berusia 23-60 tahun, dengan mayoritas memiliki pengetahuan akan kedua jenis bordir, namun masih belum bisa mengetahui perbedaannya jika hanya dengan melihat hasil akhirnya. Meski begitu mayoritas responden lebih memilih bordir komputer karena dirasa



bentuk motif yang dihasilkan bisa lebih detail, walaupun ada juga yang memilih bordir manual dengan alasan lebih eksklusif. Produk yang paling sering dibeli adalah mukena dan baju, dimana responden membeli dengan cara datang langsung ke toko. Faktor utama responden membeli produk bordir di toko yaitu desain motif terlihat menarik dan kualitas baik. Responden menginginkan adanya pengembangan dalam proses, produk yang lebih variatif, inovatif, dan modern. Untuk faktor responden membeli secara *online* berasal dari segi variasi produk dan motif yang terlihat menarik, dan dibutuhkan konten yang lebih variatif dan menarik.

**(5). Literatur**

Adapun jurnal yang menjadi rujukan utama yaitu:  
 - “Variasi Bentuk dan Makna Motif di Sentra Bordir Kecamatan Kawalu Kota Tasikmalaya” yang ditulis oleh Aini Loita dan Wan Ridwan Husen pada tahun 2018. - “Seni Bordir Tasikmalaya dalam Konstelasi Estetik dan Identitas” yang ditulis oleh Agus Nero Sofyan, Kunto Sofianto, Maman Sutirman, dan Dadang Suganda pada tahun 2019.

Berdasarkan data yang didapatkan dari kedua jurnal tersebut, diketahui bahwa saat ini industri bordir yang ada di Tasikmalaya mendapat pengaruh modernisasi dalam variasi bentuk dan makna motif dalam menghasilkan kerajinan bordir, para pengrajin berinovasi untuk menciptakan motif. Namun, hal ini juga yang menjadi penyebab tidak terlihatnya ada identitas pada bordir Tasikmalaya (Loita & Husen, 2018). Selain itu diketahui juga bahwa para pengrajin bordir sudah mulai berupaya menghasilkan motif yang memikirkan nilai estetika karena adanya aspek ekonomi yang menjadi pemicu. Sehingga terlihat adanya perubahan identitas dari kultur Tasikmalaya yang bernuansa religi menjadi kultur yang bersifat lebih global (Sofyan et al, 2019).

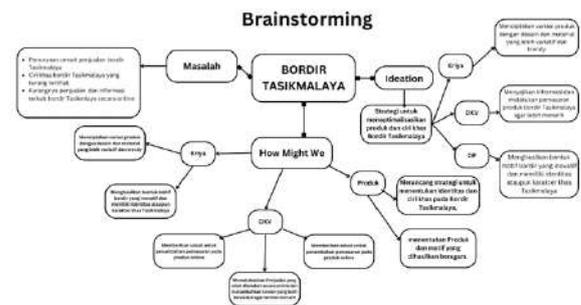
**2). Define**

Setelah melakukan pengumpulan data, peneliti menganalisis dan mensintesis hasil *empathize* untuk mengidentifikasi permasalahan, kebutuhan, dan empati. Pada tahapan ini dilakukan analisis melalui metode *brainstorming* dan *mind mapping* dengan metode *5W1H* untuk memahami dan mencari inti permasalahan yang terjadi pada bordir Tasikmalaya.

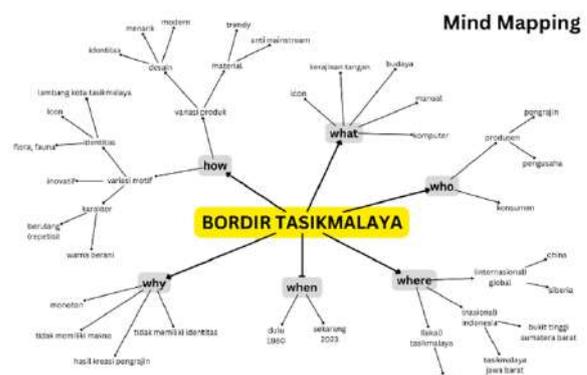
Berdasarkan hasil data yang didapatkan saat tahap *empathize*, diketahui bahwa bordir Tasikmalaya jika dilihat dari sudut pandang keilmuan kriya memiliki beberapa permasalahan, yaitu:

1. Motif bordir yang dihasilkan masih terlihat sama satu sama lain, dikarenakan kurangnya identitas pada motif.
2. Brand ternama seringkali memproduksi ulang/plagiat desain motif ataupun inspirasi dari brand-brand lokal.
3. Pengguna membutuhkan inovasi pada desain motif, desain produk, dan penggunaan material karena dirasa masih kurang inovatif.
4. Pengguna menginginkan adanya kolaborasi antar brand, agar produk yang dihasilkan lebih variatif dan tidak monoton.

Namun berdasarkan hasil analisa, permasalahan yang paling urgen terletak pada identitas bordir Tasikmalaya. Maka untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti memberikan solusi yaitu dengan menciptakan rancangan motif yang inovatif dan dapat memperlihatkan identitasnya agar bordir Tasikmalaya memiliki ciri khas dan tidak mudah diproduksi oleh daerah lain.



Gambar 2. Proses Brainstorming



Gambar 3. Proses Analisis Mind Mapping dengan 5W1H Permasalahan Industri Bordir Tasikmalaya

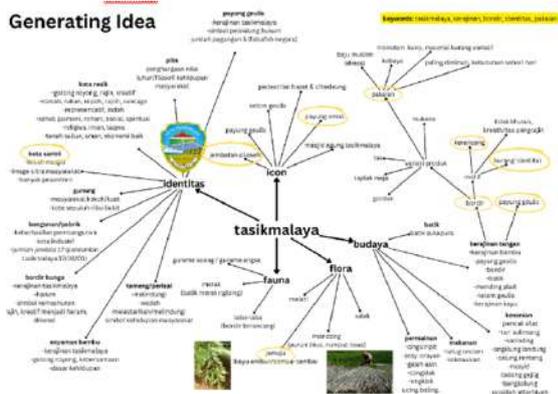
**3). Ideate**

Setelah mendefinisikan permasalahan, lalu mengidentifikasi solusi dengan menciptakan berbagai alternatif ide melalui berbagai metode untuk memberikan solusi permasalahan dengan menciptakan produk yang sesuai, inovatif, dan kreatif. Pada tahap ini peneliti melakukan *generating idea*, membuat sketsa, modul, hingga rancangan motif. Untuk menciptakan rancangan motif yang inovatif dan *trendy*, peneliti





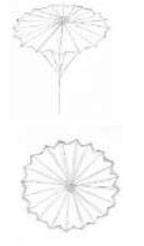
menggunakan *The Survivors* pada "CO-EXIST 23/24", *Indonesia Trend Forecasting - Fashion Trends 2023/2024* sebagai acuan konsep dalam pengembangan motif. Selain itu, peneliti juga menggunakan inspirasi dari berbagai elemen, ikon, ataupun lambang Kota Tasikmalaya agar dapat menghasilkan motif bordir yang memiliki identitas Tasikmalaya.



Gambar 4. Proses Generating Idea Inspirasi Pembuatan Motif Bordir Tasikmalaya

Berikut merupakan beberapa ikon yang dapat menggambarkan Kota Tasikmalaya dan berpotensi untuk dijadikan inspirasi dalam membuat motif:

Tabel 2. Inspirasi Penciptaan Motif

Inspirasi	Sketsa	Modul Motif
<b>Batik Merak Ngibing</b> 		
<b>Deskripsi</b>	Burung merak hijau merupakan burung yang berasal dari Indonesia, dan salah satu lokasi habitatnya adalah Jawa Barat. Burung ini terkenal dengan keindahan bulu ekornya, dan menjadi tarian dan motif batik di Jawa Barat. Batik merak ngibing merupakan batik yang berasal dari Tasikmalaya dan Garut.	
<b>Payung Geulis</b> 		
<b>Deskripsi</b>	Payung geulis merupakan salah satu kearifan lokal berupa kerajinan tangan berbahan kertas asal Tasikmalaya yang harus tetap dilestarikan. Payung ini pada masa modern beralih fungsi yang semula untuk dipakai dalam kehidupan sehari-hari	

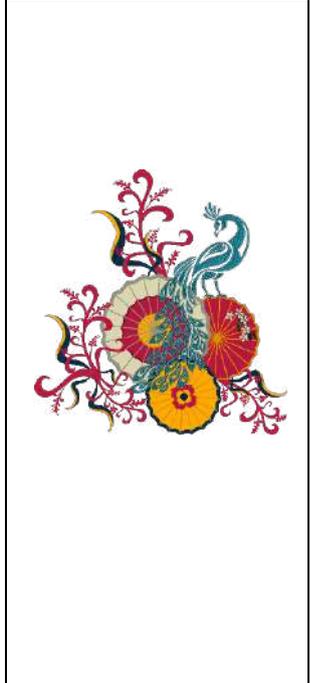
	yaitu sebagai pelindung dari panas dan hujan, sekarang menjadi sebuah kerajinan tangan untuk upacara adat, pernikahan, dsb. Payung geulis juga merupakan salah satu icon yang paling dikenal dari Tasikmalaya.	
<b>Tugu Kujang Jembatan Ciloseh</b> 		
<b>Deskripsi</b>	Kujang merupakan senjata khas Sunda yang sangat terkenal. Jembatan ciloseh adalah jalan yang menyambungkan jalan Lingkar Utara Kota Tasikmalaya yang mendukung akses menuju ruas jalan nasional. Jembatan dengan bentang sepanjang 252 m dan lebar 24 m ini menjadi ikon baru kebanggaan masyarakat Kota Tasikmalaya, karena dilengkapi dua tugu kujang yang menjulang setinggi 25 m, dan juga memiliki motif identitas yang ada pada lambang Kota Tasikmalaya.	
<b>Batik Sukapura</b> 		
<b>Deskripsi</b>	Kabupaten Tasikmalaya yang semula bernama Kabupaten Sukapura ini telah memproduksi batik yang bernama batik sukapura. Batik Sukapura mengangkat motif-motif lingkungan alam, khas Karuhun Tasikmalaya. yang dibuat secara hand made (tulis) dengan warna khas maroon, navi, hitam dan coklat.	
<b>Bordir dan Anyaman Lambang Kota Tasikmalaya</b> 		
<b>Deskripsi</b>	Gambar bordir dan anyaman terdapat pada lambang kota sebagai identitas Tasikmalaya. Gambar bordir bunga artinya harum, yang merupakan simbol kemakmuran yaitu dampak positif dari kehidupan masyarakatnya yang rajin dan kreatif. Kota Tasikmalaya menjadi harum atau dikenal. Gambar anyaman artinya gotong royong, yang merupakan dasar kehidupan masyarakat Tasikmalaya yaitu kebersamaan.	

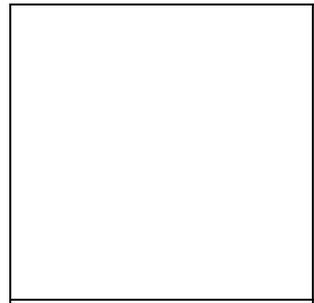


<p>Jamuju/putri malu</p> 		
<p><b>Deskripsi</b></p>	<p>Jamuju yang biasa disebut kayu embun/cemba-cemba mirip putri malu merupakan tanaman yang sering ditemukan di Tasikmalaya, karena Tasikmalaya memiliki banyak bukit.</p>	

Berikut merupakan hasil rancangan motif dengan inspirasi diatas:

Tabel 3. Rancangan Motif

Rancangan Motif	Deskripsi
	<p>Motif yang dihasilkan terdiri dari bentuk burung merak yang ada pada kerajinan batik merak ngibing khas Tasikmalaya, payung geulis yang merupakan kerajinan khas Tasikmalaya, dan juga jamuju/putri malu yang merupakan tanaman yang sering ditemukan di Tasikmalaya. Komposisi dengan bentuk motif yang organis dan dinamis, dan motif burung merak yang lebih menonjol dilakukan untuk memperlihatkan keindahan alam yang ada di Tasikmalaya. Pengulangan beberapa bentuk motif payung geulis terinspirasi dari ornamen yang ada di berbagai monumen kota Tasikmalaya, terlihat adanya repetisi. Aksent-aksent yang meliuk juga terinspirasi dari bentuk ukiran dan anyaman yang dihasilkan Tasikmalaya.</p>
	<p>Motif yang dihasilkan terdiri dari bentuk payung geulis dan anyaman yang merupakan kerajinan khas Tasikmalaya, batik sukapura khas Tasikmalaya, tugu kujang pada jembatan ciloseh yang merupakan ikon terkenal di Tasikmalaya saat ini, dan juga jamuju/putri malu yang merupakan tanaman yang sering ditemukan di Tasikmalaya. Penggabungan beberapa bentuk motif dengan menempatkan payung geulis pada posisi teratas ini dilakukan untuk memperlihatkan kerajinan yang paling dikenal sebagai identitas Tasikmalaya. Komposisi simetris dengan bentuk mengerucut keatas memberikan kesan megah dan</p>

	<p>menggambarkan Tasikmalaya sebagai kota yang makmur. Penggabungan bentuk motif geometris dan organis agar motif yang dihasilkan lebih dinamis dan tidak monoton. Pengulangan beberapa bentuk motif dan aksent meliuk terinspirasi dari bentuk anyaman dan ornamen yang ada di berbagai monumen kota Tasikmalaya.</p>
	<p>Motif yang dihasilkan terdiri dari bentuk payung geulis, bordir bunga dan anyaman yang merupakan kerajinan khas Tasikmalaya, dan juga tugu kujang pada jembatan ciloseh yang merupakan ikon terkenal di Tasikmalaya saat ini. Penggabungan beberapa bentuk motif dengan menonjolkan bentuk payung geulis untuk memperlihatkan kerajinan Tasikmalaya sebagai bentuk identitas. Komposisi memperlihatkan adanya kebersamaan gotong royong masyarakat Tasikmalaya, dengan menggabungkan bentuk motif geometris dan pemilihan warna yang tidak biasa agar terlihat lebih sederhana dan menarik. Pengulangan beberapa bentuk motif terinspirasi dari ornamen yang ada di berbagai monumen kota Tasikmalaya.</p>
	<p>Motif yang dihasilkan terdiri dari bentuk payung geulis dan anyaman yang merupakan kerajinan khas Tasikmalaya, batik sukapura khas Tasikmalaya, tugu kujang pada jembatan ciloseh yang merupakan ikon terkenal di Tasikmalaya saat ini, dan juga jamuju/putri malu yang merupakan tanaman yang sering ditemukan di Tasikmalaya. Komposisi simetris dengan bentuk mengerucut ke bawah memperlihatkan bahwa payung geulis merupakan kerajinan yang menjadi ikon kota Tasikmalaya pada bagian atas, sedangkan pada bagian bawah yaitu bordir bunga yang sering dihasilkan oleh masyarakat Tasikmalaya. Penggabungan bentuk motif geometris dan organis agar motif yang dihasilkan lebih dinamis dan tidak monoton.</p>





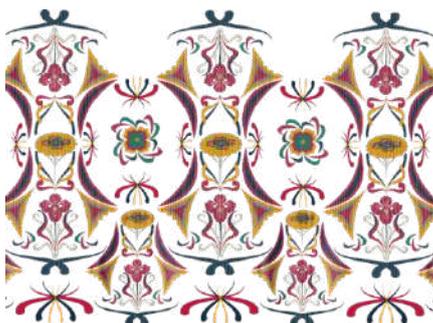
Gambar 5. Rancangan motif



## 2. Pembahasan

### 1). Prototype

Memasuki tahapan pengembangan produk dengan cara merealisasikan ide, rancangan, sampel terpilih dengan tujuan pengujian konsep produk. Pada tahap ini peneliti membuat *prototype* dengan cara mengaplikasikan rancangan motif pada lembaran tekstil atau pakaian. Berikut merupakan ilustrasi implementasi motif pada pakaian.



Gambar 6. Implementasi motif

Percobaan pengaplikasian motif juga dilakukan secara langsung pada tekstil dengan berbagai ukuran dan bentuk motif untuk mengetahui ketersediaan warna, kualitas bordir, dan kesesuaian bentuk motif.

Gambar 7. Pembuatan prototype motif

Berdasarkan hasil pembuatan *prototype*, ditemukan bahwa semua rancangan motif berpotensi untuk diproduksi pada berbagai macam lembaran tekstil dengan kualitas yang baik. Namun diperlukan pertimbangan pada ukuran dalam implementasi motif, dikarenakan beberapa elemen pada motif membutuhkan ketelitian yang tinggi dengan detail yang rumit.

### 2). Test

*Test* yang dilakukan adalah dengan cara menilai motif berdasarkan beberapa kriteria, dan juga menguji coba pembuatan motif kepada pelaku usaha dan pengrajin menggunakan beberapa jenis material dan ukuran berbeda. Berdasarkan hasil percobaan, semua motif berpotensi untuk direalisasikan. Akan tetapi, alternatif motif 2 dan alternatif motif 4 akan menghasilkan kualitas bordir yang lebih maksimal dikarenakan bentuk motifnya lebih sederhana, sehingga pengerjaannya tidak rumit seperti motif lainnya. Pengerjaan bordir pada sebuah busana (*outer*) dengan komposisi motif yang sudah disesuaikan, dilakukan secara manual oleh pengrajin bordir yang ada di Tasikmalaya dan menghabiskan waktu sekitar 1,5 hari.

Selain itu, *test* juga dilakukan kepada pengguna melalui kuesioner dan skala diferensial semantik untuk mengetahui posisi nilai pengembangan motif bordir Tasikmalaya dan motif mana yang paling disukai. Berikut merupakan indikator penilaian skala diferensial semantik:

1. Identitas Tasikmalaya pada rancangan motif
2. Inovasi ragam motif
3. Variasi rancangan motif



4. Keunikan bentuk rancangan motif
5. Warna yang digunakan
6. Kesan rancangan motif yang dihasilkan
7. Ketertarikan untuk membeli produk dengan rancangan motif.

**Tabel 4.** Hasil Penilaian Rancangan Motif Menggunakan Skala Diferensial Semantik

	-3	-2	-1	0	1	2	3	
tidak terlihat								terlihat
monoton								inovatif
membosankan								menarik
tidak unik								unik
kuno								trendy
kelor								modern
tidak tertarik								tertarik

Berdasarkan hasil survei skala diferensial semantik yang dilakukan kepada 85 orang yang sudah pernah membeli produk bordir Tasikmalaya sebelumnya, dapat terlihat bahwa posisi nilai yang paling menonjol adalah variasi motif dan bentuk elemen dari rancangan motif yang dihasilkan pada rancangan pengembangan motif bordir Tasikmalaya terlihat menarik dan unik. Untuk inovasi ragam motifnya pun dirasa sudah cukup inovatif, memberikan kesan modern, dan cukup terlihat adanya identitas Tasikmalaya pada motif.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### 1. Kesimpulan

Kesimpulan yang didapatkan dari penelitian terkait permasalahan pada bidang kriya yang ada di industri bordir Tasikmalaya dengan metode *design thinking*, menghasilkan solusi desain yaitu “Perancangan Motif dengan Inspirasi Ikon dan Lambang Kota sebagai Upaya Penguatan Identitas Bordir Tasikmalaya”. Pada penelitian ini, peneliti berhasil melakukan uji coba kepada pengrajin bordir di Tasikmalaya untuk mengaplikasikan motif dengan teknik bordir. Selain itu peneliti sudah melakukan uji coba kepada pengguna terhadap motif yang dihasilkan dengan nilai rata-rata 1,85 pada aspek identitas, inovasi, variasi, keunikan, warna, kesan, dan daya beli. Oleh karena itu, solusi motif bordir yang diberikan peneliti dapat dikatakan berhasil untuk menggambarkan identitas Tasikmalaya, dapat diimplementasikan, dan diharapkan dapat membantu mengatasi permasalahan yang ada di industri bordir Tasikmalaya.

### 2. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti memiliki beberapa keterbatasan dalam mengeksplor bentuk motif dan variasi produknya. Saran peneliti untuk penelitian selanjutnya yaitu implementasi motif bordir yang memiliki identitas Tasikmalaya pada

produk yang lebih bervariasi dan kekinian seperti dalam penggunaan material, pemilihan warna, dan pemilihan siluet.

## DAFTAR RUJUKAN

- Bankah, M. K. P., Ciptandi, F., & Viniani, P. (2021). Potensi Pengembangan Produk Kerajinan Anyaman Khas Tasikmalaya Rajapolah Dengan Metode: Design Thinking. *eProceedings of Art & Design*, 8(6).  
<https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/17177>.
- Brown, T. (2008). Design thinking. *Harvard business review*, 86(6), 84.  
<https://scholarshare.temple.edu/handle/20.500.12613/125>.
- Bunyamin, B. (2002). *Lambang Kota Tasikmalaya* (Patent No. 1). Tasikmalaya: Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
- Buzan, T. (2008). *Buku Pintar Mind Map*. In *The Buzan Organisation* (6th ed.). Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Ciptandi, F. (2021). *Peluang Adaptasi Kriya terhadap Perkembangan Teknologi*.  
<http://digilib.isi.ac.id/10252/1/Fajar>  
Ciptandi Materi Seminar Nasional FSR ISIIYK 2021.pdf.
- Darusman, Y. (2019). The local wisdom of Tasikmalaya embroidery in the creative economy for the modern era (study in Tasikmalaya City, West Java). *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 9(1), 278-294.
- Diskominfo Jawa Timur. (2010). *Industri Kreatif, Kerajinan Berbasis Budaya*. Jawa Timur: Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Timur.  
<https://kominformojatimprov.go.id/berita/22371>.
- Kemenparekraf RI. (2022). *KaTa Kreatif: Mengenal Produk Kriya Tasikmalaya yang Mendunia*. Jakarta: Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia.  
<https://www.kemenparekraf.go.id/ragam-ekonomi-kreatif/kata-kreatif-mengenal-produk-kriya-tasikmalaya-yang-mendunia>.
- Kemenperin RI. (2023). *Kinerja Ekspor Kerajinan Naik, Kemenperin Terus Perluas Pasar IKM*. Kementerian Perindustrian Republik Indonesia.  
<https://kemenperin.go.id/artikel/23896/Kinerja-Ekspor-Kerajinan-Naik,-Kemenperin-Terus-Perluas-Pasar-IKM->.
- Kight, K. (2011). *A Field Guide to Fabric Design* (C. Bix (ed.)). USA: C&T Publishing.
- Loita, A., & Husen, W. R. (2018). *Variasi Bentuk dan Makna Motif di Sentra Bordir Kecamatan Kawalu Kota Tasikmalaya*. *Jurnal Pendidikan Dan Kajian Seni*, 3(2), 166-179.
- Pemerintah Kota Tasikmalaya. (2022). Tasikmalaya: KUMKM Tasikmalaya.
- Setiawan, A. (2020). *Kerancang Bukittinggi, Sehelai Karya Seni Bernilai Tinggi*.





- INDONESIA.GO.ID: Portal Informasi Indonesia.  
<https://indonesia.go.id/kategori/keanekaragaman-hayati/2079/kerancang-bukittinggi-sehelai-karya-seni-bernilai-tinggi?lang=1>.
- Setiawan, I., Lasmiyati, Harsono, T. Di., Gufron, A., Nirmala, W., & Madiyo. (2019). *Potensi Budaya di Kota Tasikmalaya*. Bandung: BPNB Jawa Barat.  
[http://katalog.kemdikbud.go.id//index.php?p=show\\_detail&id=525891](http://katalog.kemdikbud.go.id//index.php?p=show_detail&id=525891).
- Soewardikoen, D. W. (2021). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual (B. Anangga & F. Maharani (eds.); 1st ed.)*. Yogyakarta: PT Kanisius.
- Sofyan, A. N., Sofianto, K., Sutirman, M., & Suganda, D. (2019). *Seni Bordir Tasikmalaya dalam Konstelasi Estetik dan Identitas*. *Patanjala : Jurnal Penelitian Sejarah Dan Budaya*, 11(1), 81. <https://doi.org/10.30959/patanjala.v11i1.476>.
- Sumarto, S. (2019). *Budaya, Pemahaman dan Penerapannya*. *Jurnal Literasiologi*, 1(2), 144–159.  
<https://doi.org/10.47783/literasiologi.v1i2.49>.
- Swarnadwitya, A. (2020). *Design Thinking: Pengertian, Tahapan dan Contoh Penerapannya*. Jakarta: BINUS University.  
<https://sis.binus.ac.id/2020/03/17/design-thinking-pengertian-tahapan-dan-contoh-penerapannya/>.

