

DESAIN DIGITAL MOTIF NYI POHACI INSPIRASI MITOS DEWI SRI

Nadia Rachmaya Ningrum Budiono¹, Haidarsyah Dwi Albahi², Alya Bela Kemala³

Program Studi Tata Rias dan Busana, Fakultas Seni Rupa dan Desain,

Institut Seni Budaya Indonesia Bandung

Email: nadiarnbudiono@gmail.com¹, haidarrance@gmail.com²,

alyabelakemala17@gmail.com³

ABSTRAK

Pada era digital saat ini, teknologi telah membawa transformasi besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, terutama pada ranah seni dan desain. Artikel ini bertujuan untuk menjelaskan peran digitalisasi dalam pengembangan pola desain, khususnya dalam proses penciptaan pola desain motif 2D yang terinspirasi oleh mitos Dewi Sri melalui aplikasi *Procreate*. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan desain motif yang terinspirasi oleh mitos Dewi Sri sebagai inovasi keberagaman motif tradisional Nusantara. Artikel ini menggunakan metode penciptaan karya S.P Gustami yang terdiri dari 3 tahap yakni : 1) eksplorasi, meliputi observasi dan wawancara terkait bentuk visual Dewi Sri. 2) perancangan, perwujudan gagasan visual menjadi bentuk motif utama, motif pendukung, dan motif pelengkap. 3) perwujudan, visualisasi model bentuk *pattern* desain motif secara detail. Temuan dan hasil, bahwa kolaborasi estetika dan teknologi memiliki peranan yang tidak hanya memperkaya keindahan estetis desain saja tetapi mampu menciptakan peluang dalam perkembangan industri seni dan desain sehingga terciptanya kombinasi harmonisasi antara tradisi artistik dan inovasi teknologi.

Kata Kunci: Desain Digital, Mitos Dewi Sri, Teknologi, Motif 2D

ABSTRACT

In the current digital era, technology has brought about significant transformations in various aspects of human life, particularly in the realms of art and design. This article aims to explain the role of digitalization in the development of design patterns, specifically in the creation of 2D design motifs inspired by the myth of Dewi Sri through the Procreate application. This research seeks to create motif designs inspired by the myth of Dewi Sri as an innovation in the diversity of traditional Nusantara motifs. The article employs the creation method of S.P. Gustami, which consists of three stages: 1) exploration, including observation and interviews related to the visual form of Dewi Sri; 2) design, the realization of visual ideas into primary motifs, supporting motifs, and complementary motifs; and 3) realization, the detailed visualization of the pattern design motif. The findings and results reveal that the collaboration between aesthetics and technology plays a role not only in enriching the aesthetic beauty of design but also in creating opportunities for the development of the art and design industry, thus achieving a harmonious combination of artistic tradition and technological innovation.

Keywords: Digital Design, Dewi Sri Myth, Technology, 2D Motif

PENDAHULUAN

Desain digital telah menjadi bagian integral dalam perkembangan seni dan budaya kontemporer. Di era digital ini, inovasi dalam dunia desain tidak hanya berfokus pada aspek visual semata, tetapi juga pada upaya untuk mengangkat nilai-nilai tradisi dan mitologi ke dalam konteks yang

lebih modern dan relevan. Desain motif merupakan hal yang berkaitan dengan kehidupan manusia khususnya pada bidang fashion, batik, dan tenun. Desain sebagai objek bukan semata-mata hanya berada di dalam ruang ekspresi estetis, simbolis, dan fungsipraktis tetapi juga mempertimbangkan bagaimana cara mencapainya berdasarkan kon-

sep dan sifat material, teknik, dan sumber energi (Joedawinata, 2008: 58). Dalam konteks akademik, berbagai produk desain atau pakaian yang digunakan oleh masyarakat dibuat melalui beberapa tahapan. Tahapan tersebut meliputi tahap ide dan visualisasi konsep, yang menghasilkan produk pakaian jadi melalui proses digital. Desain digital merupakan jenis desain yang dibuat dan dikreasikan menggunakan aplikasi atau media desain lainnya sehingga pengembangan desain digital dapat digunakan dengan leluasa dalam menentukan garis desain, warna, bentuk dan tekstur serta detail lainnya pada sebuah desain (Asmayanti, dkk., 2020: 61-72).

Berkaitan dengan konteks, desain menjadi jembatan antara tradisi dan modernitas. Hal ini dikarenakan desain adalah sebuah rancangan yang melibatkan kreativitas dan inovasi kreatornya. Desain merupakan aktivitas menata unsur-unsur karya seni yang memerlukan pedoman yaitu azas-azas desain (*principles of design*), antara lain *unity*, *balance*, *rhythm*, dan *proporsi* (Hendriyana, 2019, (Susanto), 2012).

Kata desain memiliki pengertian sebagai ilmu, tindakan/proses perancangan, produk/karya/objek dan wacana. Merujuk pada keempat kategori tersebut, maka desain dapat didefinisikan sebagai salah satu kompetensi akademik karya visual dua dimensi dan/atau tiga dimensi yang mengedepankan kecerdasan konseptual dan berorientasi pada nilai-nilai *unity*, *significance*, dan *aesthetic* dengan berkonsentrasi pada *user*, *solution* dan *innovation* (Heskett dalam Hendriyana, 2018). Dapat dikatakan, bahwa desain motif memiliki peran penting dalam kehidupan manusia saat ini, khususnya di bidang *fashion*, batik, dan tenun. Desain tidak hanya berfungsi sebagai ekspresi estetis dan praktis, tetapi juga mempertimbangkan konsep, material, teknik, dan energi yang digunakan. Dalam konteks akademik, produk desain atau pakaian dibuat melalui beberapa tahapan,

termasuk ide dan visualisasi konsep yang menghasilkan produk jadi melalui proses digital, desain digital juga memungkinkan dalam pengembangan desain yang lebih fleksibel hal ini menjadi salah satu jembatan antara tradisi dan modernitas dengan melibatkan kreativitas dan inovasi. Mitos Dewi Sri di Indonesia memiliki banyak versi di setiap daerahnya. Daerah yang mempercayai adanya mitos Dewi adalah daerah yang penduduknya bercocok tanam. salah satu daerah yang mempercayai akan mitos Dewi, ada pada masyarakat Sunda, dan dikenal dengan sebutan Nyi Pohaci. Salah satu tradisi yang mencerminkan adanya kepercayaan dan penghormatan terhadap tokoh Dewi Sri, dapat dilihat dalam sikap dan perlakuan masyarakat petani terhadap padi (Suyami, 1998: 12). Masyarakat petani di daerah pedesaan, dalam memperlakukan padi, tidak akan bersikap sembarangan, namun sangat berhati-hati, dengan penuh kasih dan hormat, sebagaimana layaknya memperlakukan manusia yang dikasihi dan dihormati. Dalam pandangan ini manusia akan selamat jika mampu menyelaraskan dengan alam. Cara menyelaraskan ini melalui bentuk upacara ritual, dan salah satunya adalah pemujaan kepada Dewi Sri yang setiap daerah memiliki bentuk upacara masing-masing. Dapat dijelaskan bahwa, mitos Dewi Sri akan tetap hidup dalam masyarakat yang masih menganut budaya mitis. Dalam pertanian, melimpahnya hasil panen padi berkaitan erat dengan kesuburan. Kesuburan identik dengan perempuan, karena perempuan yang melahirkan keturunan. Dalam hal ini Dewi Sri digambarkan dengan simbol kesuburan.

Berdasarkan temuan empiris hasil pengamatan tim peneliti, beberapa karya seni yang terinspirasi oleh mitos Dewi Sri telah diwujudkan dalam berbagai bentuk, seperti patung, lukisan, pertunjukan seni, *fashion*, serta karya seni digital. Namun, hingga saat ini belum ditemukan adanya desain motif yang secara eksplisit terinspirasi dari

mitos Dewi Sri. Mengingat peran penting Dewi Sri sebagai simbol kesuburan dan penghormatan terhadap alam, mitos ini memiliki potensi besar untuk dikembangkan lebih lanjut sebagai inspirasi dalam menciptakan motif desain yang inovatif. Inovasi motif yang terinspirasi dari mitos Dewi Sri diharapkan dapat memperkaya khazanah motif Nusantara, mengingat relevansi nilai-nilai yang terkandung dalam mitos tersebut, seperti penghormatan terhadap alam dan peran Dewi Sri sebagai Ibu Bumi, yang masih relevan dan penting dalam konteks perkembangan sosial-budaya saat ini.

Motif yang terinspirasi dari mitos Dewi Sri juga berpotensi menjadi media komunikasi yang efektif dalam menyampaikan pesan-pesan budaya dan tradisi kepada generasi muda, sehingga nilai-nilai tersebut dapat dilestarikan dan diperkenalkan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Berdasarkan paparan tersebut, latar belakang penciptaan karya ini adalah karena belum adanya motif yang terinspirasi secara khusus dari mitos Dewi Sri. Oleh karena itu, karya ini diharapkan dapat menjadi landasan akademik bagi para desainer yang ingin menciptakan motif dengan inspirasi dari mitos Dewi Sri.

Penelitian ini juga bertujuan untuk mewujudkan kolaborasi antara estetika dan teknologi melalui desain motif yang dihasilkan dengan menggunakan medium rupa seperti titik, garis, bidang, tekstur, dan warna, yang diolah dengan teknik digital menggunakan aplikasi *Procreate* dalam bentuk motif 2D. Upaya ini tidak hanya bertujuan untuk memperkenalkan dan mempertahankan nilai-nilai tradisional dalam konteks seni dan budaya kontemporer, tetapi juga untuk mengeksplorasi bagaimana inovasi motif Nusantara yang terinspirasi dari mitos Dewi Sri dapat menjadi jembatan antara tradisi dan modernitas. Lebih jauh lagi, penelitian ini akan mengkaji bagaimana teknologi digital dapat dimanfaatkan secara kreatif untuk mengekspresikan nilai-nilai

mitologi dan budaya lokal dalam format yang relevan dengan perkembangan zaman modern, sekaligus memberikan ruang bagi desainer untuk menciptakan karya yang berorientasi pada inovasi, estetika, dan pelestarian budaya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Metode

Pendekatan metodologis dalam merancang dan menciptakan karya seni melibatkan analisis, pengembangan konsep, dan pengujian hasil, adapun metode yang digunakan dalam pembuatan karya desain motif ini mengacu pada teori penciptaan seni kriya Sp. Gustami. Tahapan kreatif dalam penciptaan karya membahas langkah-langkah atau tahapan yang dilalui seorang seniman dalam proses penciptaan, mulai perumusan ide/observasi, eksplorasi konsep, perancangan, hingga proses produksi atau perwujudan (Gustami 2004: 115-122). Metode-metode penciptaan seni ini menekankan pada integrasi antara kreativitas, eksplorasi, perancangan, dan refleksi dalam proses penciptaan, di mana tujuan akhirnya adalah menghasilkan karya seni yang bermakna, estetis, dan inovatif.

Observasi Eksplorasi Perancangan Perwujudan



Gambar. 1 Tahapan Proses Penciptaan Karya
(Adaptasi Metode S.P Gustami, 2004)

Observasi

Observasi merupakan salah satu metode penting dalam proses penciptaan seni. Observasi dapat diartikan sebagai proses pengamatan langsung terhadap objek, fenomena, atau lingkungan, yang bertujuan untuk memperoleh informasi mendalam serta pemahaman yang lebih baik mengenai subjek yang dijadikan inspirasi dalam karya

seni. Proses ini mencakup pengamatan terhadap elemen-elemen visual seperti bentuk, warna, tekstur, pola, gerakan, serta interaksi objek dengan lingkungannya, yang kemudian diintegrasikan ke dalam karya seni (Gustami, 2004).

Observasi dalam konteks penciptaan seni dapat dipahami sebagai suatu metode pengamatan aktif dan mendalam terhadap objek, lingkungan, atau fenomena tertentu dengan tujuan memperoleh inspirasi serta pemahaman yang lebih komprehensif mengenai subjek yang akan diolah menjadi karya seni. Proses observasi ini tidak hanya terbatas pada aspek visual, tetapi juga melibatkan analisis, pemahaman kritis, dan interpretasi mendalam terhadap elemen-elemen seperti bentuk, warna, tekstur, dan pola. Hasil dari observasi ini berperan penting bagi seniman dalam menciptakan karya yang lebih akurat, bermakna, serta sesuai dengan visi kreatif yang ingin diwujudkan. Dalam penelitian ini, metode observasi diterapkan untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan perkembangan dan keberlanjutan mitos Dewi Sri dalam masyarakat Sunda. Melalui pengamatan langsung terhadap ekspresi budaya, tradisi, dan ritual yang terhubung dengan mitos tersebut, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana mitos Dewi Sri memengaruhi dan dipertahankan dalam kehidupan masyarakat Sunda kontemporer.

Menurut Rachmaya (2018: 74), Dewi Sri merupakan simbol dewi padi yang dipercaya dapat membawa kemakmuran dan kekayaan. Dalam kepercayaan masyarakat, mitos Dewi Sri berfungsi sebagai perantara antara manusia dan Sang Pencipta, dengan tujuan mengingatkan manusia agar senantiasa bersyukur atas segala limpahan berkah dan sumber daya yang tersedia di dunia ini. Kehadiran tokoh mitologis Dewi Sri dalam budaya agraris memegang peran penting dalam mengajarkan rasa syukur dan keseimbangan antara manusia dengan alam.

Mitos Dewi Sri dalam masyarakat Sunda memiliki banyak versi dan variasi, yang mencerminkan keragaman cara masyarakat Sunda memahami dan menghormati sosok Dewi Sri. Namun, di antara berbagai kisah tersebut, terdapat inti mitos yang umum dipercayai, yaitu bahwa Dewi Sri adalah putri Batara Guru, dewa tertinggi dalam kepercayaan Sunda, dan Dewi Uma, dewi langit. Dalam salah satu versi mitos, Dewi Sri diyakini lahir dari telur yang dibawa oleh Dewa Anta, yang digambarkan sebagai seekor naga. Dalam beberapa kisah, Dewi Sri dikisahkan rela mengorbankan dirinya untuk menyelamatkan rakyatnya dari bencana kelaparan, dan setelah kematiannya, ia berubah menjadi seekor ular yang bertugas melindungi dan menjaga ladang padi.

Selain mitos-mitos tersebut, berbagai ritual dan upacara adat yang dijalankan oleh masyarakat Sunda juga berkaitan erat dengan Dewi Sri, khususnya yang berhubungan dengan siklus pertanian. Salah satu upacara paling terkenal adalah *Seren Taun*, *Mapag Sri*, dan *Ngalaksa*, yang merupakan perayaan tahunan saat panen padi, di mana masyarakat memohon kesuburan bagi hasil panen berikutnya. Dalam konteks ini, Dewi Sri dipandang sebagai simbol kesuburan, kemakmuran, dan keberuntungan. Patung atau gambar Dewi Sri sering ditempatkan di rumah atau ladang sebagai bentuk penghormatan dan sebagai permohonan agar panen melimpah.

Meskipun ada variasi dalam mitos-mitos Dewi Sri di berbagai daerah di Jawa Barat, kehadiran dan perannya dalam budaya Sunda tetap signifikan dalam mempertahankan identitas kultural serta nilai-nilai tradisional yang dianut oleh masyarakat Sunda. Dewi Sri menjadi representasi penting dari hubungan harmonis antara manusia, alam, dan kepercayaan spiritual yang telah diwariskan secara turun temurun.

Eksplorasi

Eksplorasi merupakan tahapan awal dalam proses perancangan karya seni, yang diketahui tahap tersebut meliputi aktivitas penjelajahan berupa identifikasi masalah untuk menentukan tema dan juga berbagai persoalan yang ada. Berdasarkan hal tersebut tim peneliti melakukan eksplorasi untuk memperoleh data-data terkait melalui observasi langsung. Tujuannya adalah untuk memperoleh data data yang berasal dari tempat tinggal, khususnya menggali kesamaan persepsi terkait mitos Dewi Sri. Data eksplorasi diperoleh melalui teknik wawancara langsung dengan seseorang di Desa Rancakalong, Kab. Sumedang, Jawa Barat.



Gambar. 2 Kegiatan eksplorasi data wawancara di Desa Rancakalong, Kab. Sumedang, Jawa Barat Sumber : Dokumentasi tim peneliti, 5 Juli 2024

Data-data wawancara yang diperoleh digunakan untuk memperkuat dan juga memperdalam penghayatan dalam tahapan proses pengkaryaan desain motif. Hal ini menghasilkan persepsi kreatif artistik yang sama ataupun berbeda terkait mitos Dewi Sri secara lokal maupun global. Materi dan konsep ide tiap individu seniman/pengkarya menjadi hal terpenting dalam proses kekaryaan. Seni bukan lagi menjadi fenomena estetik yang

mengangkat makna sebuah keindahan, akan tetapi juga sudah mengalami transformasi bentuk seni yang mengalami perombakan makna estetik (Santo, 2012, hal :29). Tahap eksplorasi sangat penting dalam penciptaan seni karena memberi kebebasan bagi seniman untuk mengeksplorasi potensi kreativitasnya tanpa dibatasi oleh aturan yang ketat. Hasil dari tahap ini menjadi dasar untuk melanjutkan ke tahap berikutnya, yaitu perwujudan karya seni.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh Rurukan dengan Bapak Nandang Nurcahya, Ketua RW Desa Rancakalong, pada tanggal 5 Juli 2024, Dewi Sri dipandang sebagai sosok Nyai, perempuan yang diyakini membawa keberkahan dan kehidupan (“kehuripan”) bagi masyarakat setempat. Dalam kepercayaan masyarakat Desa Rancakalong, Dewi Sri dilambangkan dengan tumbuhan padi, yang dianggap sebagai simbol kesuburan. Padi diyakini sebagai sumber kehidupan yang penting, dan pelambangan ini mencerminkan peran sentral padi dalam kehidupan agraris masyarakat desa. Selain itu, Dewi Sri juga dianggap memiliki musuh, yaitu hama seperti tikus dan babi, yang diyakini mengganggu tanaman padi. Hal ini berkaitan dengan sejarah masyarakat Rancakalong yang dahulu menanam padi di hutan atau pegunungan, berbeda dengan sistem persawahan yang digunakan pada masa kini. Dewi Sri digambarkan sebagai sosok Nyai yang cantik dan mengenakan *samping*, yang memiliki makna mendalam. *Samping* dianggap sebagai simbol kebajikan, kehormatan, dan status bangsawan, serta merepresentasikan *laku lampah* (perilaku) seseorang. Pada upacara Ngalaksa, penari tarawangsa mengenakan *samping* dengan warna-warna yang sarat makna: putih melambangkan kesucian, kuning mewakili unsur angin, merah merepresentasikan api, hitam diartikan sebagai gunung atau bumi, dan hijau sebagai simbol alam. Warna-warna ini mempertegas peran Dewi Sri sebagai Dewi Kesuburan.

Tahapan Perancangan

Tahap perancangan dapat diteruskan melalui visualisasi gagasan yang diungkapkan dalam berbagai alternatif atau batasan perancangan. Penuangan ide alternatif dengan berbagai pertimbangan. Pada tahap perancangan meliputi proses penciptaan desain *moodboard* sebagai bentuk acuan konsep bentuk desain motif inspirasi mitos dewi sri.

Konsep adalah cara memecahkan fenomena bentuk, bahan, teknik, rupa dan fungsi yang dinyatakan dalam bentuk gambar. Konsistensi dari seorang desainer dalam perencanaan konsep visual pada setiap karyanya merupakan sebuah upaya untuk membentuk identitas sehingga karya-karyanya mempunyai perbedaan dengan seniman lain (Wibowo, 2015: 19). Pada tahapan penciptaan desain, konsep bentuk terwujud dan tersusun dalam *moodboard* desain. Konsep dapat dipahami sebagai dasar sebuah pemikiran strategis untuk mencapai suatu target atau tujuan (Masri, 2010: 29). Hal ini sebagai upaya memudahkan penerjemahan bentuk dan bahasa visual dari sumber ide inspirasi menjadi desain motif menggunakan teknik digital.

Moodboard merupakan sebuah kumpulan gambar-gambar yang dikomposisikan sedemikian rupa sehingga menjadi sebuah referensi untuk menentukan gagasan utama perancangan produk yang akan diciptakan serta berfungsi sebagai stimulus untuk dapat memberikan gambaran konsep karya keseluruhan secara spesifik (Perangin Angin, 2023: 115-123). Hal tersebut diwujudkan dalam bentuk kumpulan gambar (image) yang berfungsi sebagai stimulan untuk memberikan gambaran konsep karya dan menjadi konsep inspirasi perancangan produk. Seperti halnya kata kunci dalam sebuah gambar, elemen desain dalam *moodboard* harus diterjemahkan ke dalam satu atau dua paragraf.



Gambar. 3 Desain Moodboard Penciptaan motif nyi pohaci

Sumber: Peneliti, 2024

Moodboard yang tersaji pada gambar 3. menjelaskan tentang simbol-simbol yang menjadi acuan perwujudan desain motif dan *palette tone* warna. Kehadiran warna merupakan lambang atau melambangkan sesuatu yang merupakan tradisi atau pola umum (Dharsono, 2016: 47). Pada proses pembuatan konsep *moodboard*, tim peneliti menggunakan teknik digital serta mengoperasikan perangkat lunak *adobe photoshop*. Aplikasi *Photoshop* ini merupakan perangkat lunak yang paling populer dan banyak digunakan oleh kalangan profesional maupun nonprofesional dalam pengolahan gambar serta memiliki banyak fitur sesuai dengan keperluan penggunaanya (Felisa, 2020: 61).

Dapat dikatakan, bahwa *moodboard* adalah kumpulan gambar yang disusun untuk menjadi referensi utama dalam perancangan produk, memberikan gambaran spesifik tentang konsep karya secara keseluruhan dan berfungsi sebagai stimulus visual. Elemen desain dalam *moodboard* biasanya dijelaskan dalam satu atau dua paragraf, mencakup simbol-simbol dan *palette* warna yang memiliki makna tertentu, seringkali terkait tradisi atau pola umum. Dalam pembuatan *moodboard*, teknik digital seperti Adobe Photoshop sering digunakan karena fitur-fitur lengkapnya yang mendukung pengolahan gambar, baik oleh profesional maupun nonprofesional.

Tahapan Perwujudan

Tahap perwujudan adalah berupa tahapan akhir dalam proses setelah tahapan perancangan. Desain diwujudkan mulai dari proses sketsa sampai hasil akhir sesuai ide konsep yang telah diuraikan pada desain *moodboard*. Tahapan perwujudan meliputi proses penciptaan motif utama Dewi Sri, penciptaan motif pendukung motif Naga, kemudian penciptaan motif isian (tersier) berupa motif flora dan fauna yakni motif yang memvisualisasikan gambar padi, tikus, dan babi.

Proses penciptaan motif atau pola desain melibatkan beberapa tahapan kreatif, termasuk eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Seniman harus memahami nilai-nilai estetika dan fungsi praktis dari motif yang diciptakan (Gustami, 2004). Selain itu, bahwa warna dalam pola motif memiliki peran simbolik yang kuat, di mana setiap warna atau kombinasi warna dapat melambangkan tradisi atau pola umum dalam budaya tertentu

(Dharsono, 2016). Proses penciptaan motif harus memperhatikan bagaimana simbol-simbol ini diterjemahkan dalam bentuk visual yang dapat dipahami oleh audiens secara universal.

Pada tahapan penciptaan desain motif menggunakan aplikasi *procreate*. Proses pembuatan desain ini dapat dibagi menjadi beberapa tahapan; yakni pembuatan desain motif utama, motif pendukung, dan motif isian (tersier) untuk memastikan pola yang dibuat dapat diulang dengan sempurna (*seamless*). Proses pembuatan *pattern* dalam *procreate* memerlukan beberapa tahapan yang sistematis agar hasilnya simetris dan terlihat harmonis saat diaplikasikan pada berbagai media. Dengan tahapan yang sistematis, dari pembuatan elemen hingga uji coba pengulangan pola, aplikasi *procreate* mempermudah perancangan *pattern* yang *seamless* dan estetik.

Berdasarkan tahap perancangan, berikut hasil uraian diskripsi tahapan perwujudan:

Table 1. Penciptaan Motif Utama dengan Aplikasi *Procreate*
Sumber: Peneliti, 2024








Penciptaan Motif Utama Dewi Sri		
Ide desain motif	Sketsa	Motif Final
		

Table 2. Penciptaan Motif Pendukung dengan Aplikasi *Procreate*
Sumber: Peneliti, 2024

Penciptaan Motif Pendukung		
Ide desain motif	Sketsa Awal	Desain Motif Final
		


Penciptaan Motif Pendukung	
Ide Desain Motif	Desain Motif Final
	

Table 3. Penciptaan Motif Isian (Tersier) dengan Aplikasi *Procreate*
Sumber: Peneliti, 2024



Penciptaan Motif Isian	
Ide Awal	Desain Motif Final
 <p>Foto: Dok. Tim peneliti</p>	 <p>Motif Padi</p>  <p>Motif Padi</p>
 <p>Tikus Sawah (Foto: bisatani.com)</p>	 <p>Motif Tikus</p>
 <p>Babi Hutan (Foto: pixabay)</p>	 <p>Motif Babi</p>

Penciptaan Pola *Pattern* Desain Motif



Tabel 4. Penciptaan *Pattern* Motif Nyi Pohaci dengan Aplikasi *Procreate*
Sumber: Peneliti, 2024

Desain Pattern motif 1	
	



Tabel 5. Penciptaan *Pattern* Motif Nyi Pohaci dengan Aplikasi *Procreate*
Sumber: Peneliti, 2024

Desain Pattern Motif 2	
	

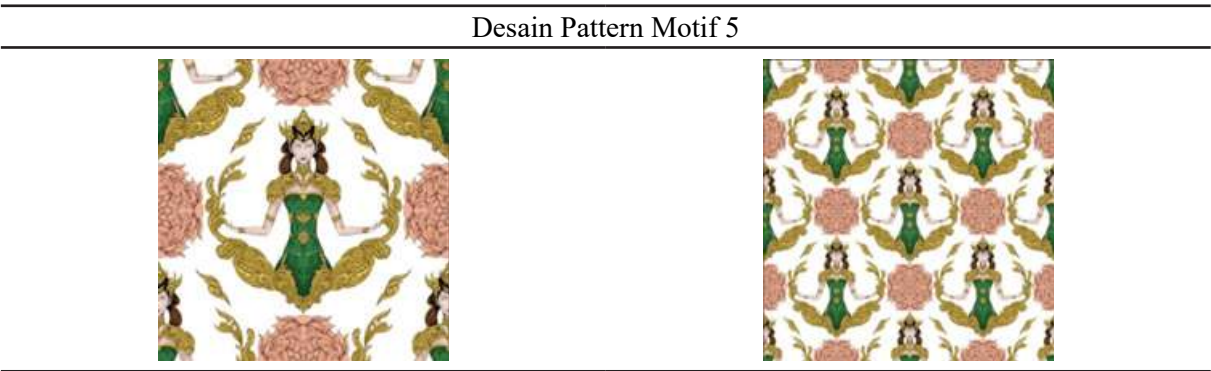
Tabel 6. Penciptaan *Pattern* Motif Nyi Pohaci dengan Aplikasi *Procreate*
Sumber: Peneliti, 2024

Desain Pattern Motif 3	
	

Tabel 7. Penciptaan *Pattern* Motif Nyi Pohaci dengan Aplikasi *Procreate*
Sumber: Peneliti, 2024

Desain Pattern Motif 4	
	

Tabel 8. Penciptaan *Pattern* Motif Nyi Pohaci dengan Aplikasi *Procreate*
Sumber: Peneliti, 2024



PENUTUP

Perkembangan zaman yang sangat pesat di era sekarang mempengaruhi perkembangan teknologi dalam industri *fashion*. Kemajuan teknologi menjadi peluang sekaligus tantangan serta cara terbaik bagi para perupa untuk merealisasikan ide dan gagasan secara nyata tanpa batasan warna, desain, serta efisiensi waktu. Melalui metode S.P Gustami dengan 3 langkah penciptaan karya desain motif mitos Dewi Sri memerlukan keseimbangan antara proses manual dan digital.

Berdasarkan dari penciptaan desain motif nyi pohaci inspirasi mitos Dewi Sri, kekayaan imajinasi pada objek flora dan fauna serta sosok wanita menjadikan identitas mempresentasikan visual mitos Dewi Sri itu sendiri yang menjadi bagian *point of interest* pada visual desain Bentuk objek yang tersaji. Desain digital motif Nyi Pohaci yang terinspirasi dari mitos Dewi Sri berhasil mengintegrasikan nilai-nilai tradisional yang masih hidup di tengah masyarakat Ranca Kalong dengan teknologi digital modern. Mitos Dewi Sri yang kaya akan simbolisme kesuburan dan kehidupan agraris diangkat kembali melalui pendekatan visual yang kontemporer, menjadikannya relevan dengan perkembangan zaman. Elemen-elemen utama dari kisah Nyi Pohaci dikonseptualisasikan dalam motif yang tidak hanya mencerminkan tradisi, tetapi juga mampu berkomunikasi dengan audiens yang lebih luas melalui media digital.

Artikel ini mengungkap bahwa Penggunaan perangkat digital seperti Procreate memberikan kemudahan dalam proses perancangan motif, mulai dari sketsa awal, pembuatan bentuk final, hingga pengulangan pola (*pattern*) yang presisi. Fitur-fitur Procreate mempermudah desainer untuk menciptakan variasi motif dengan cepat, serta menghasilkan karya yang konsisten secara visual. Dengan adanya teknologi ini, proses digitalisasi motif tradisional dapat dilakukan dengan lebih efisien tanpa kehilangan esensi dan makna dari mitos Nyi Pohaci itu sendiri.

Secara keseluruhan, desain digital motif Nyi Pohaci berperan dalam melestarikan budaya dan mitos lokal, dapat menunjukkan bagaimana teknologi menjadi alat yang efektif untuk menghidupkan kembali dan merevitalisasi warisan budaya di era modern. Inovasi ini diharapkan dapat terus berlanjut, membuka peluang baru bagi desain berbasis budaya dalam ranah digital.

DAFTAR PUSTAKA

Asmayanti, Mukhirah, Fadilah. (2020). Aplikasi Desain Digital Dalam Dunia Fashion. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, 5 (1). 61-72. Dra.Suyami. 1998. Cariyos Dewi Sri. Jakarta: Depatremen Pendidikan dan Kebudayaan.

Felisa, J. (2020). Penerapan Actionscrip pada Adobe Photoshop. Media Informatika, 19 (2), 61–64.

- Hendriyana, Husen. (2015). Dasar-Dasar Teknis Keindahan Visual. Bandung: Sunan Ambu Press.
- Hendriyana, Husen. (2018). Metodologi Penelitian Penciptaan Karya. Bandung: Sunan Ambu Press.
- Joedawinata, A. (2008). Unsur-Unsur Pemandu Dalam Artefak Traditional: Jurnal Ilmu Desain. Vol. 3 [2]. 57-74
- Kartika, D. S. (2016). Kreasi Artistik Perjumpaan Tradisi Modern dalam Paradigma Kekaryaan Seni. Citra Sains.
- Masri, Andry. (2010). Strategi Visual: Bermain dengan Formalistik dan Semiotik untuk Menghasilkan Kualitas Visual dalam Desain. Yogyakarta : Jalasutra.
- Perangin Angin, D. (2023). Implementation of Weaving Techniques in Products Fashion Men's Ready To Wear. INTERNATIONAL JOURNAL OF ART & DESIGN, 7(1), 115-123. Retrieved from <https://myjms.mohe.gov.my/index.php/ijad/article/view/22798>.
- Rachmaya N.B, Nadia. (2018). Avant-Garde Sebagai Ilustrasi Mitos Dewi Sri: Jurnal Pantun. Vol. 3 No. 1. Bandung: Pascasarjana ISBI Bandung.
- Santo, T. N. (2012). Menjadi Seniman Rupa (1 ed.). Metagraf.
- Susanto, Mikke. (2012). Diksi Rupa Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa. Yogyakarta: Dicti Art Lab.
-