

IMPLEMENTASI IMAJINASI VISUAL ANAK KEDALAM KARYA SENI BUSANA ART TO WEAR

Novi Yuniarti,M.Sn

noviyuniarti@ikj.ac.id

Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Kesenian Jakarta

Abstrak

Corat- coret gambar anak termasuk bagian dari seni Graffiti adalah ungkapan rasa diri melalui gambar, serta mencerminkan karakter anak. Apa yang digambar bukan hanya yang sedang dipikirkan, kemudian semakin banyak kosakata semakin banyak pula kosagambarnya, melainkan apa yang dilihat dengan perasaan yang diasosiasikan. Anak dapat meniru alam, mengubah, mengurangi atau menghilangkan sebagian objek yang digambarkannya dengan hasil yang sangat ekspresif dan begitu naif. Respon dari hasil corat-corek gambar anak dieksplorasi menjadi satu kesatuan narasi visual ke media kolase gambar dengan teknik digital ilustrasi yang akan ditransformasikan ke dalam busana *art to wear*. Penelitian penciptaan ini bertujuan untuk menciptakan inovasi pengembangan potensi yang dimiliki oleh anak usia dini dalam keilmuan seni rupa, serta menyampaikan pesan cerita dari bahasa anak melalui visual yang diimplementasikan kedalam karya seni busana *art to wear* melalui *graffiti* anak dengan teknik digital yang menjadi kebaruan dalam mengembangkan ide gagasan sehingga dapat menjadi trend di masyarakat. Metode penelitian kualitatif dengan pendekatan kajian psikologi, sejarah estetika dan Desain Teknik analisis data menggunakan metode deskriptif dengan melakukan eksperimen yang diperoleh melalui sumber pustaka berupa buku, penelitian yang pernah dilakukan oleh peneliti lain, jurnal penelitian, artikel serta website Hasil nya menjadi visualisasi perancangan desain sampai perwujudan *Art to wear*.

Kata Kunci: *Art to wear, Digital print, Graffiti* anak.

Pendahuluan

Masa emas (*golden age*) merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan seorang anak yang memerlukan bantuan orang dewasa di lingkungannya. Hal tersebut dapat menjadi stimulus bagi pertumbuhan jasmani, rohani dan keterampilan anak. Stimulasi dapat berupa melakukan beberapa aktivitas yang dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak yang meliputi nilai agama dan moral, fisik motorik, bahasa, kognitif, sosial emosional dan artistik (Veryawan et al., 2020). Pendidik sebagai wadah dalam membantu anak di lingkungan sekolah juga mempunyai tanggung jawab yang besar dalam membantu anak tumbuh dan berkembang, baik secara fisik maupun keterampilan anak. Sebagai orang tua atau pendidik perlu mengembangkan dan memberikan berbagai stimulasi positif agar anak dapat berkreasi (Putro, 2016).

Keberhasilan belajar anak sangat dipengaruhi oleh kreativitas pendidik dalam menjadikan metode pembelajaran yang utama dalam bidang tersebut. pengembangan seni, yang berfungsi untuk mengembangkan keterampilan guna membekali anak dalam berkarya dan menumbuhkan keindahan serta kemampuan mengapresiasi hasil seni. Potensi yang ada pada diri anak akan tergali secara maksimal dengan bantuan guru berupa motivasi dan dorongan dalam upaya membina dan meningkatkan nilai-nilai keindahan pada diri anak (Yulida & Veryawan, 2018).

Kreativitas menunjukkan kemampuan anak dalam menciptakan karya baru yang merupakan hasil kreasi dan merupakan suatu sikap yang harus dimiliki oleh anak usia dini agar menjadikan anak yang kreatif, mandiri dan bertanggung jawab dapat terwujud mendapatkan sesuatu yang baru, kreativitas dapat menghasilkan kehidupan yang menyenangkan. Kreativitas adalah kemampuan menghubungkan unsur-unsur baru dengan unsur-unsur yang sudah ada atau mampu memberikan suatu ide baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah (Putro, 2016). Salah satu cara yang dapat

mendorong kreativitas anak usia dini adalah dengan memberikan kebebasan kepada anak untuk menuangkan pemikirannya. Munandar (Priyanto, 2014) juga mengartikan kreativitas sebagai kemampuan menghubungkan kombinasi atau asosiasi baru berdasarkan bahan, informasi, data atau unsur-unsur yang dimilikinya. telah ada sebelumnya menjadi bermakna dan berguna.

Menurut Rachmawati dijelaskan ada beberapa langkah yang dapat mengembangkan kreativitas anak, yaitu: 1) mengajak anak membentuk sesuatu secara bebas menciptakan suatu produk dalam mengembangkan kreativitas dan kognitif anak, 2) anak dapat belajar langsung dari pengalamannya dengan mengajak anak bereksplorasi secara berurutan. untuk mengembangkan kreativitasnya, 3) mengajak anak belajar memecahkan suatu masalah melalui kegiatan eksperimen, 4) membuat suatu karya melalui kegiatan proyek yang dilakukan secara berkelompok dalam pengembangan kreativitas, 5) anak diajak berkreasi dengan musik dengan melibatkan indera pendengar dan alat musik, 6) bercerita, menceritakan pengalaman yang telah didengarkan merupakan pengembangan melalui bahasa, 7) melalui kegiatan yang melibatkan imajinasi anak akan membantu anak dalam mengembangkan kreativitas anak (Debeturu & Wijayaningsih, 2019).

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan mengenai kreativitas anak usia dini di lapangan belum berkembang secara maksimal. Hal ini terlihat dari hasil karya anak yang masih belum sesuai dengan apa yang diharapkan oleh peneliti. Anak masih kesulitan dalam mengaplikasikan warna, anak juga sulit mengembangkan ide dan imajinasi yang dimilikinya, anak juga masih sepenuhnya meniru apa yang dicontohkan oleh mentor. Suyatmi (Rachmawati et al., 2020) menjelaskan bahwa anak melihat atau mengamati suatu gambar yang ada kemudian menirunya dan akhirnya dapat menghasilkan pemikiran anak sendiri.

Hal ini juga dianggap kurang maksimal karena memperoleh rangsangan yang sama yaitu terlalu sering melakukan kegiatan menggambar dengan menggunakan krayon atau spidol sehingga berdampak pada perkembangan kreativitas anak, kegiatan menggambar yang dilakukan kurang bervariasi dan belum berkembangnya koordinasi. mata gerakan-gerakan tangan, lengan dan badan anak secara bersamaan. Banyak jenis kegiatan seni yang dapat merangsang berkembangnya kreativitas anak usia dini seperti: bermain plastisin atau playdough, melukis dengan jari, mencetak, menjahit, menggambar, mewarnai, kolase, jari melukis, melukis dengan teknik tarik benang, meniup gelembung warna, menggambar dengan teknik grafiti dan lain sebagainya. Tingkat pencapaian tumbuh kembang anak usia 5-7 tahun meliputi 1) Menyanyikan lagu dengan sikap yang benar, 2) Menggunakan berbagai alat musik tradisional dan alat musik lainnya dengan menirukan irama atau lagu tertentu, 3) Memainkan drama sederhana, 4) Menggambar berbagai bentuk, 5) Melukis dengan berbagai cara dan benda, 6) Menciptakan suatu karya seperti bentuk nyata dengan berbagai bahan (kertas, plastisin, balok dll) (Kemendikbud, 2014). Kegiatan seni dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan seni juga mempunyai banyak unsur permainan.

Bakat seni tidak bisa dipelajari tapi dilahirkan. Seni adalah sesuatu yang berhubungan dengan imajinasi, jiwa, dan daya pikir seseorang dalam menangkap keadaan sekitar. Artinya, bakat seni berbeda dengan kemampuan teknik lainnya yang mudah dipelajari dan digali dari seorang tokoh, pada diri seorang guru misalnya. Namun bakat seni merupakan keistimewaan yang lahir dari intuisi, suatu bantalan yang terus digali dan dipupuk, misalnya melalui latihan yang kuat dan konsisten (Lailiyah, 2020). Pada anak usia dini perkembangan seni dapat dikembangkan melalui kegiatan menggambar. Menggambar adalah bentuk dasar seni rupa. Jauhari (Tirtayati et al., 2014) menyatakan bahwa menggambar merupakan pengungkapan mental dan visual dari apa yang dialaminya dalam bentuk garis dan warna. Menggambar merupakan salah satu bentuk eksplorasi teknik dan stilistika, penggalian ide dan kreativitas, dan dapat bahkan menjadi ekspresi dan aktualisasi diri. Kegiatan menggambar merupakan perpaduan antara keterampilan, kreatifitas, kepekaan rasa, gagasan, wawasan dan pengetahuan. Kegiatan menggambar pada anak usia dini mempunyai tujuan yang sesuai dengan aspek perkembangan seni yaitu untuk memfasilitasi kebebasan berekspresi anak untuk meningkatkan fungsi

jiwa, hak cipta, rasa dan karsa dalam kehidupan sehari-hari (Pamadhi, H., & Sukardi, 2013). Menurut (Nainggolan et al., 2018) menggambar adalah suatu kegiatan yang menggunakan banyak pilihan alat dan teknik dalam membentuk suatu imajinasi. Kegiatan menggambar ini dilakukan dengan cara mengcoret, menggores, mengapur alat atau benda menjadi benda lain dan memberi warna sehingga menimbulkan gambar. Menggambar merupakan suatu kegiatan memindahkan bentuk suatu benda ke puncak bidang dua dimensi dengan cara menggoresnya sehingga dapat meninggalkan kesan atau bekas. Kegiatan menggambar dapat diaplikasikan dengan teknik *grafitty*. Teknik *grafitty* merupakan teknik menggores kertas gambar dengan cara memusatkan warna terang terlebih dahulu, kemudian memusatkan kembali dengan warna gelap (hitam dan coklat tua) hingga warna dasar tertutup seluruhnya, kemudian anak menggambar dengan menggunakan alat *rattlesrik* diatasnya hingga warna dasar akan muncul dan akan menghasilkan warna dasar yang lebih menarik. Alat ular derik yang dimaksud adalah bahan atau benda yang pinggirannya rata dan agak keras, misalnya lidi atau pulpen yang sudah diberi tinta (Panda et al., 2019).

Kegiatan menggambar *graffiti* dapat mengembangkan kemampuan seni rupa anak, karena anak mampu mengeluarkan ide atau imajinasi yang dimiliki anak dan dengan menggunakan teknik *graffiti* akan memberikan kesenangan pada anak karena pada saat anak menggambar akan muncul warna yang bervariasi (Pertiwi & Mayar, 2020). langkah-langkah menggambar dengan teknik *graffiti* adalah menyiapkan alat menggambar seperti crayon, gambar ukuran A4 . kertas, dan ular derik (lidi, tusuk gigi, pulpen bekas, atau alat kerik yang telah disediakan pada produk pastel tertentu). Demonstrasi menggambar dengan teknik *graffiti* yaitu: a) Menggoreskan minimal 3 macam krayon warna cerah pada kertas secara utuh, b) Kemudian pada balok menggunakan krayon berwarna gelap hingga seluruh permukaan tertutup seluruhnya, c) Tahap selanjutnya adalah memulai menggambar dengan menggunakan alat ular berbisa di atas kertas yang telah diblok dengan krayon warna gelap, d) Master menggambar (Suganda et al., 2018).

Metode Penelitian

Penelitian penciptaan karya *Art to wear* menggunakan metode kualitatif dimana metode tersebut, Menjelaskan suatu fenomena dengan sedalam-dalamnya, yang menunjukkan pentingnya kedalaman dan detail suatu data yang teliti, Pada penelitian kualitatif, semakin mendalam dan teliti serta tergalinya suatu data, yang didapatkan. Maka dapat dikatakan semakin baik pula kualitas penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk mencari arti atau makna dari pengalaman yang ada dalam berbagai aspek kehidupan. Dengan metode penelitian ini menggali data untuk menemukan makna dari hal-hal yang mendasar dan esensial dari sebuah fenomena, realitas, atau pengalaman yang dialami oleh objek penelitian. Metode penelitian kualitatif pada prakteknya, penelitian ini banyak menggunakan metode wawancara, dan observasi dalam pengumpulan data lapangan.

Memanfaatkan ide gagasan dari ekspresi gambar anak. meneliti dan menguji anak-anak di usia 3 tahun dan 7 tahun dengan proses tumbuh kembang mereka. Melalui tahapan mengcoret-coret sederhana banyak sekali temuan-temuan menarik di beberapa bulan sebelumnya. Peneliti dan anak-anak mencoba berinteraksi, dengan mempraktekkan kreasi gambar spontan mereka bentuk dari kreasi langsung ini berupa materi workshop, belajar sambil bermain. Pembelajaran ini menghasilkan ekspresi spontan anak-anak, dimana mereka dapat berinteraksi memanfaatkan alat tulis gambar. dan bagaimana reaksi mereka merespon apa yang mereka lihat di transfer ke pemikiran mereka, kemudian menerjemahkan melalui media gambar dengan daya imajinatif mereka.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi adalah kegiatan memperoleh informasi yang diperlukan dengan cara mengamati. Wawancara dilakukan untuk bertukar informasi dan pendapat melalui tanya jawab. Dokumentasi kegiatan penelusuran dan mempelajari catatan peristiwa yang sudah berlalu, dokumen tertulis atau visual. Teknik analisis data yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data, penarikan

kesimpulan. Minimisasi data adalah proses penyederhanaan data yang dikumpulkan ke dalam bentuk yang mudah dipahami dan dianalisis. Penyajian data adalah proses pengorganisasian dan penyajian data yang memudahkan interpretasi dan pengambilan kesimpulan.

Pembahasan

Membahas tentang peradaban manusia tidak lepas dari persoalan seni dan budaya yang diciptakan oleh masyarakat urban. Seni dan budaya merupakan dua hal yang saling terkait dan ketergantungan tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Seni memberi bentuk pada pengalaman yang tak jelas bentuknya menjadi jelas, seni bukanlah sekedar keindahan melainkan kebenaran dalam tradisi estetika barat, seni merupakan suatu keterampilan, keahlian dan keindahan (Sugiharto, 2013). Seni berkaitan dengan penciptaan dengan kata lain seni merupakan persoalan penciptaan persepsi baru dalam budaya masyarakat urban, berbicara seni urban dan budaya urban atau industri budaya dalam proses penciptaan tidak hanya menjual produk hanya berdasarkan fungsi dan efisiensi melainkan seringkali menyentuh kebutuhan emosi dan imajinasi, kerangka seni menjadi ujung tombak produksi.

Proses penciptaan busana Art to wear selalu bersinggungan dengan seni, industri budaya dan gaya hidup yang terjadi pada masyarakat urban, harus berawal dari kerangka penciptaan yang merupakan sebuah konsep dalam perancangan desain yang dapat dipertanggungjawabkan. Kerangka penciptaan atau kerangka berpikir merupakan proses mengkorelasikan antara kesinambungan dari berbagai unsur—unsur desain, sebagai ide dasar dalam proses penciptaan karya yang kreatif dan inovatif. Dalam proses pembuatan kerangka penciptaan art to wear gagasan dari ekspresi dan gambar anak dalam usia dini. Merupakan suasana yang dapat memberikan imajinasi dalam berkarya kreatif dan inovatif. kemudian dikembangkan dengan berbagai unsur-unsur atau elemen desain yang mempengaruhi suasana dari ide gagasan dengan memikirkan, *style*, *look*, siluet, bidang, teknik, tekstur, warna dan pemakaian material bahan dalam perwujudan tidak lepas dari pengaruh trend fashion pada saat ini dengan tolak ukuran pemikiran ide gagasan



Bagan 1. Kerangka berpikir

Ekspresi tentang menciptakan karya unik yang melampaui batas-batas pakaian konvensional, dan mendalami dunia seni. Peneliti sebagai seorang fashion desainer, pakaian atau aksesoris yang lebih dari sekadar barang fungsional adalah karya seni yang dimaksudkan untuk dikenakan dan diapresiasi. Bentuk seni ini seringkali melibatkan bahan yang tidak konvensional, teknik inovatif, dan desain berani yang menantang norma mode konvensional. Hal ini memungkinkan peneliti untuk bereksperimen dengan berbagai media, seperti tekstil, dan teknik digital, dan media campuran, untuk menciptakan karya yang dapat dikenakan yang membangkitkan emosi, membuat pernyataan, atau menyampaikan pesan tertentu.

Mengidentifikasi karya *art to wear* yang akan dikenakan sering kali melibatkan pengenalan karakteristik yang berbeda, Elemen desain yang tidak konvensional, *Art to wear* sering kali menggunakan bentuk, struktur, atau bahan yang tidak konvensional yang menyimpang dari norma pakaian pada umumnya. Inspirasi Artistik dari berbagai gerakan seni, pengaruh budaya, atau alam, yang mencerminkan elemen artistik dalam desain mereka. *Art to wear* ini sering kali dibuat dengan tangan atau dibuat khusus, menampilkan keahlian yang cermat dan perhatian terhadap detail. Individualitas dan Keunikan: Seni untuk dipakai merayakan individualitas, bertujuan untuk menawarkan *Art to wear* unik.

Penekanan pada Kreativitas, kreasi ini mendorong ekspresi kreatif, terkadang mengaburkan batasan antara mode dan seni. biasanya *art to wear*, dibuat sangat terbatas, untuk berkontribusi terhadap eksklusivitas dan keunikannya. Saat mencoba mengidentifikasi *Art to wear* menerapkan elemen-elemen yang melampaui mode konvensional. Setiap Desainer biasanya dalam membuat *art to wear* sering kali menampilkan ciri khas, sebagai contoh relevansi dalam berkarya adalah karya dari desainer Rei Kawakubo dibawah label Comme de garcon dengan judul Multi Dimensional Graffity.

Karya *Art to wear* dari Rei Kawakubo, memadukan seni/ilustrasi dengan penerapan warna-warni ciri khas dari karya Comme des Garçons. Namun, ini tidak sesederhana, Ketika melihat seni graffity di jalan, grafiti Kawakubo tentu saja jauh lebih konseptual siluetnya Balqy dengan teknik olah bahan sehingga memperlihatkan banyak lapisan kain berbeda dengan style Art of beat.



Sumber : <https://www.dazeddigital.com/fashion/article/37614/1/comme-des-garcons-tags-pfw-with-multidimensional-graffiti-rei-kawakubo-paris-ss18>

Belajar seni rupa anak akan mengungkapkan perasaannya dan terapi komunikasi melewati media seni rupa, karena selain itu juga diharapkan akan memberikan fisik, motorik, kognitif, bahasa, sosial, serta kemandirian pada anak, dengan bimbingan yang tepat, anak akan dapat melatih-potensi-potensi yang bermanfaat. Belajar seni rupa pada anak, bukan hanya sekedar belajar ilmu seni rupa murni namun di sini banyak sekali pengetahuan proses tentang tumbuh kembang anak, dalam berinteraksi pada panca indera, seperti indera penglihatan mereka dapat mempelajari, bentuk, warna, sedangkan indera peraba, mereka akan mampu membedakan tekstur kasar dan halus, lunak dan keras. Menggambar bagi anak adalah, usaha untuk berpendapat dan berekspresi. Melalui goresan di atas bidang datar menjadi dua dimensi. Proses menggambar pada anak lebih kompleks dan rumit, karena menggambar membutuhkan kemampuan anak-anak dalam mempersepsikan bentuk, dan benda konkrit. Serta menuangkannya menjadi dua dimensi. Hal ini menuntut anak untuk memiliki kosakata yang banyak. Sehingga mereka memiliki kosa gambar yang banyak pula, mengembangkan kosa kata anak dapat seiring mengembangkan kosa gambarnya, anak-anak dapat diajak untuk menggambarkan objek yang mereka ketahui kosakatanya. Karena itu membuka cakrawala anak mengenai berbagai hal sangat penting sebagai bekal dan ide awal untuk menuangkan ekspresinya dalam bentuk gambar.

Pengalaman dan eksplorasi langsung dengan hal konkrit dalam proses pembukaan cakrawala pada anak akan lebih baik. Menggambarkan hasil pengamatan langsung bertujuan untuk dapat memfokuskan perhatian anak usia dini, serta mempertajam persepsi mereka pada objek-objek yang dilihatnya secara langsung. Setelah melalui proses mengamati dalam proses materi pembelajaran dalam bentuk workshop dengan berinteraksi oleh kedua anak saya. Banyak sekali coretan-coretan yang dibuat oleh kedua anak saya ini, yang menghasilkan suatu kumpulan –kumpulan obyek dan figur yang saling berhubungan membentuk sebuah makna. Sehingga saya dapat menggunakan karya gambar mereka dengan mengkomposisi ulang lebih detail tentang komposisi, garis dan warna menjadi estetika yang baru dan bermakna.

Graffiti, yang berarti coretan, adalah kata dalam bahasa Italia yang berarti gambar atau gambar yang dibuat dengan menggores permukaan dinding adalah bentuk jamak dari kata Italia 'grafito', yang berarti gambar yang merupakan bentuk jamak dari 'grafito' (Art Month [MA], 2013), dari bahasa Latin 'graphium', yang berarti 'alat tulis dengan ujung runcing'. (M. S. Kim, 2018). Kata ini pertama kali muncul di Italia pada tahun 1550-an. dari kata kerja bahasa Italia 'graver', yang berarti 'mengukir', 'menggores permukaan'. dari kata kerja bahasa Italia 'grafiare' (MS. Kim, 2018), atau 'sgraffito' yang berarti 'gambar gores'. (sgraffito), (MA, 2013).



Gambar 1 . Graffiti anak usia 3 – 7 Tahun
Sumber : Dokumentasi Penulis



Gambar 2. Grafitty anak usia 3 – 7 Tahun
Sumber : Dokumentasi Penulis

Menggambar ilustrasi secara digital adalah cara yang luar biasa untuk memaksimalkan hasil dari kreativitas ekspresi grafitty anak, menggunakan perangkat lunak seperti Adobe Photoshop, Illustrator, Procreate (untuk iPad), atau GIMP (perangkat lunak sumber terbuka) untuk menggambar ilustrasi digital. Langkah-langkah umum untuk menggambar ilustrasi digital, Pilih perangkat lunak yang sesuai dengan memilih perangkat lunak yang kamu sukai dan yang cocok dengan kebutuhan. Pelajari alat-alat dasar dalam perangkat lunak tersebut seperti pensil, kuas, pengisi warna, dan lainnya. Mulailah dengan mengumpulkan grafitty . Gunakan lapisan terpisah sehingga kamu bisa mengedit tanpa mengganggu sketsa asli. Pilih warna dan detail: Setelah sketsa, pilih palet warna yang sesuai dengan mood atau tema ilustrasi kamu. Tambahkan detail ke ilustrasi dengan menggunakan berbagai alat seperti kuas, pena, atau alat lainnya. Eksperimen dengan memadukan kumpulan grafitty anak menjadi kumpulan visual yang bernarasi, bereksperimen dengan berbagai alat, tekstur, dan efek untuk menemukan gaya yang sesuai Simpan dan bagikan: Setelah selesai, pastikan untuk menyimpan ilustrasi dalam format yang tepat (misalnya, PNG atau JPEG) agar dapat diedit atau dicetak di atas fabric sesuai dengan perancang desain yang sudah dibuat, sehingga ilustrasi digital sudah terbentuk pola-pola rancangan busana.



Gambar 3. Ilustrasi Digital
Sumber : Dokumentasi Penulis



Gambar 4. Penerapan pola pada ilustrasi digital
Sumber : Dokumentasi Penulis

Bentukan komposisi ilustrasi digital pada penerapan pola busana sesuai perancangan desain



Gambar 5. Teknik manipulating fabric dan hasil digital print pada kain.
Sumber : Dokumentasi Penulis

Hasil dari eksperimen dan eksplorasi material plan dalam komposisi ilustrasi fashion serta manipulating fabric sesuai ide gagasan. Membuat ilustrasi digital untuk penerapan pola busana sesuai dengan desainnya bisa menjadi proses yang menarik. Berikut adalah langkah-langkah umum yang bisa kamu ikuti:

Ideation: Mulailah dengan menentukan konsep desain busana yang ingin dibuat. Tentukan tema, warna, gaya, dan elemen-elemen desain yang ingin ditonjolkan. kumpulkan referensi gambar grafitty anak menjadi inspirasi. Ini bisa berupa gambar pola, gaya busana, tekstur kain, atau hal-hal lain yang mendukung konsep desain. **Membuat Sketsa** tentukan bentuk umum dari busana yang akan di desain. Gunakan bentuk-bentuk dasar atau pola garis untuk menentukan garis besar busana. Gunakan alat sketsa pada perangkat lunak untuk menggaris kontur dari busana yang ingin dibuat. Ini bisa berupa garis-garis kasar sebagai panduan. **Pengembangan Detail Pola dan Desain,** Tambahkan detail seperti pola busana, lipatan kain, aksesoris, atau elemen lain yang sesuai dengan desain Anda. **Warna dan Tekstur:** Pilih palet warna yang cocok dan terapkan warna pada busana. Juga, eksperimen dengan tekstur untuk memberikan kedalaman pada busana digitalmu. **Penyeleksian dan Penyempurnaan** Perbaikan dan Koreksi, Periksa kembali ilustrasi untuk melihat apakah ada bagian yang perlu diperbaiki atau disempurnakan. **Detail Akhir,** tambahkan detail terakhir, seperti lipatan kain yang lebih realistis, efek bayangan, atau sorotan untuk membuat ilustrasi lebih hidup. **esentasi dan Ekspor**

Penyajian, Atur komposisi ilustrasi sesuai keinginan, tambahkan latar belakang atau elemen pendukung lainnya jika diperlukan. **Ekspor dan Simpan:** Simpan ilustrasi dalam format yang sesuai untuk keperluan presentasi atau cetastikan untuk terus belajar dan mengembangkan keterampilan dalam menggambar ilustrasi digital. Ini adalah proses yang kreatif dan bisa membutuhkan waktu untuk mencapai hasil yang diinginkan. Juga, jangan ragu untuk mencari inspirasi dari desainer busana terkemuka atau trend terbaru dalam dunia fashion.



Gambar 6. Perancangan koleksi desain
Sumber : Dokumentasi Penulis



Gambar 7. Perancangan koleksi desain
Sumber : Dokumentasi Penulis

Ilustrasi fashion yang akan diwujudkan dalam koleksi busana *art to wear*. Dibuat sebanyak 7 koleksi busana *art to wear* terdiri dari Dress, Top dan Bottom, menggunakan material fabric cotton, denim, silky, knite, tulle, tweed, dan organza dengan penerapan detail.



Gambar 8.

Gambar 9.

Gambar 10.

Gambar 11.

Sumber : Dokumentasi Penulis

Gambar 8. berupa *Dress* dengan bagian garis leher tegak Asimetris, dengan detail lipitan kombinasi bias kuning menggunakan *belt* pada bagian bawah dibuat *circle* Asimetris dengan tumpukkan kain kombinasi hitam pada bagian bawah, pada tumpukkan atas terdapat kain dengan motif *graffiti* teknik digital print bukaan belakang.

Gambar 9. terdiri dari 2 pcs *Dress* dan jaket, pada bagian *dress* berupa tube *dress* dengan aplikasi teknik menggulung tali dengan komposisi warna kontras berbentuk bulat-bulat seperti *popom candy* yang di letakkan di bagian dada pada bagian bawah berupa *circle* dari *silky* motif *graffiti* dengan teknik digital print, pada *jacket* terbuat dari *denim* dengan kombinasi *leather* pada bagian kerah dan pada bagian bawah *jacket* dibuat teknik *quilting*.

Gambar 10. berupa *cape* terbuat dari *denim* berkerah dengan tali pada tengah muka dikombinasi motif *Graffiti* terbuat dari *silky*, detail pinggiran dengan teknik bias dan rok *ruffle* bertumpuk terbuat dari *organza*.

Gambar 11. berupa *jacket jeans* teknik *slash of cut* dengan kombinasi kain *neoprint* teknik *smoke*, pada rok *circle* A simetris motif *graffiti* dengan tumpukkan kombinasi kain *organza* pink dan *turquoise* dan tumpukkan *tulle* kristal.



Gambar 12.



Gambar 13.



Gambar 14.

Sumber : Dokumentasi Penulis

Gambar 12. berupa *jacket* kerah setali lebar dengan motif *graffiti* anak teknik digital print, bagian dalam berupa *dress knit* dengan kombinasi *smoke*.

Gambar 13. berupa *jacket* dengan kerah tegak dari kain *jeans* teknik *slash of cut*, Rok *balon* dengan teknik Asimetris motif *graffiti* teknik digital print.

Gambar 14. *dress* dengan teknik paneling rok kerut dengan motif *graffiti* anak dengan teknik digital print lengan *cowl* dengan kain *tweed*.



Gambar 15. Busana *art to wear* untuk pertunjukkan teater

Sumber : Dokumentasi Penulis

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian penciptaan yang telah dijelaskan pada penelitian ini, peneliti ingin menarik kesimpulan tentang peningkatan pembelajaran anak dalam pengembangan kreativitas pada anak melalui kegiatan menggambar dengan teknik grafiti yaitu penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Pada tahap siklus 1, penulis ingin menyampaikan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus 1 belum berjalan maksimal dan maksimal. Anak-anak belum mengembangkan kreativitasnya. Media yang digunakan belum sepenuhnya mampu menarik minat dan membuat anak berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Ditambah lagi metode yang mungkin digunakan belum sesuai dengan tingkat usia anak. Kemudian setelah peneliti melakukan perbaikan pembelajaran ke tahap siklus 2 dapat ditemukan perbedaan hasil belajar anak.

Pada tahap ini tingkat pencapaian perkembangan kreativitas anak sudah mulai terlihat dan sesuai dengan hasil yang diharapkan. Untuk pengembangan kreativitas anak yang dilakukan pada siklus ini, anak terlihat lebih semangat dan semangat dalam mengikuti pembelajaran yang dilaksanakan. Anak mengembangkan kreativitasnya melalui kegiatan mewarnai dengan teknik grafiti. Anak-anak menggambar Setiap seniman memiliki gaya berbeda dalam menciptakan karya seni grafiti anak, sehingga ada beragamnya gaya dan pendekatan dalam "Art to Wear." Ini menciptakan keragaman dalam karya seni Potensi sebagai Media Pendidikan, Karya seni ini juga dapat digunakan sebagai alat pendidikan untuk mengajarkan anak-anak tentang seni, ekspresi diri, dan pesan sosial. Ini bisa menjadi sumber inspirasi untuk anak-anak yang tertarik dalam dunia seni.

Sumber Referensi

- Arnold, J. 1985. *Patterns of fashion. [multiple volumes]* London: Macmillan.
- Aris Priyanto, 2014, Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain, *Jurnal Ilmiah Guru, No.20*
- Albers, J. 2010 *Interaction of Color: New Complete Edition*. New Haven: Yale Univ. Press.
- Armstrong, L. 2014. "The Art Question at Comme Des Garçons." *The Telegraph, September 28*. Accessed 9 July 2018. Available
- Sugiharto, Bambang. 2013. *Untuk apa seni*, Humaniora UNPAR matahari.
- Bolton, A. 2017. *Rei kawakubo/comme des garçons: art of the in-between*. New Haven: Yale University Press.
- Breward, Christopher and Caroline Evans eds. 2005, *Fashion and Modernity*, Oxford and New York: Berg.
- Bremser, M. ed. 1999. *Fifty Contemporary Choreographers*. London: Routledge.
- Barthes, R. 1990. *The Fashion System*. (Ward, M. & Howard, R., Trans.) Berkeley and Los Angeles, CA: University of California Press.
- Burger, P. 1984. *Theory of the avant-garde*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.
- Debeturu dan Wijayaningsih, 2019. Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun melalui Media Magic Puffer Ball. *Jurnal Pendidikan anak usia Dini*
- Dimiyati Johni. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan Dan Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta: Penerbit Kencana Prenadamedia Group
- Granata, F. 2017. *Experimental Fashion: Performance Art, Carnival and the Grotesque Body*. London: I.B.Tauris.

- Kellogg, Rhoda And O'Dell, Scott. 1967. *The Psychology of Children's Art.*: CRM- Random House Publication.
- Rachmawati, Yeni. Euis Kurniati, 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Prenada Media Group
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Putro. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Keterampilan Gerak Dasar Untuk Anak Usia Dini. *Journal Program Studi Pendidikan Jasmani & Kesehatan*
DOI: <https://doi.org/10.32682/bravos.v4i2.222>
- Prayitno, P. (2021). Tolok Ukur Penilaian Ekspresi Gambar Anak Usia Dini Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 88–96. <https://doi.org/10.21831/jpa.v10i1.39155>
- Pertiwi dan Mayar, 2020. Pengaruh Kegiatan Menggambar Bebas Teknik Graffito Terhadap Seni Rupa Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah V Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*
- Veryawan, V. Juliati, J., & Aprilia, R. (2020). Kegiatan Menggambar Bebas Menggunakan Crayon dalam Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 129–138. <https://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/assibyan/article/view/3624>