

# PENGEMBANGAN KONSEP DAN PEMBUATAN DESAIN MOTIF DIGITAL KARYA ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS DI SLB PANGUDI LUHUR JAKARTA BARAT

**Dede Ananta K Perangin-angin, Martien Roos Nagara**  
Fakultas Seni Rupa dan Desain  
Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung  
Email: [dedeananta1@gmail.com](mailto:dedeananta1@gmail.com), [martien.nagara@gmail.com](mailto:martien.nagara@gmail.com)

## ABSTRAK

Setiap anak memiliki potensi kreatif yang dapat dikembangkan sepanjang hayatnya, tak terkecuali pada anak-anak berkebutuhan khusus. Dukungan dan pola asuh yang tepat dalam penanganan anak berkebutuhan khusus akan menumbuhkan potensi dan bakat kreatif yang dapat berkembang secara optimal serta menghasilkan karya seni yang lebih hebat dari anak normal pada umumnya. Salah satu hasil karya seni berupa gambar yang diciptakan anak berkebutuhan khusus merupakan media komunikasi dengan tujuan memberikan pengalaman atau pesan yang dapat memengaruhi perasaan, pikiran, dan pandangan hidup. Fokus penelitian ini adalah bagaimana menciptakan karya seni fashion dalam desain produk berdasarkan pengembangan kreativitas bahasa rupa anak berkebutuhan khusus dari gambar yang mereka ciptakan dengan teknik digital. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan *design thinking*, meliputi tahap; 1) *Empathise*, untuk mendapatkan pemahaman empatik tentang masalah yang akan diselesaikan. 2) *Define*, menganalisis pengamatan untuk menentukan masalah inti yang telah diidentifikasi. 3) *Ideate*, mengidentifikasi solusi baru dan mencari cara alternatif untuk memecahkan masalah. 4) *Prototype*, menghasilkan sejumlah versi produk dalam fitur spesifik untuk diimplementasikan. 5) *Test*, menguji produk lengkap untuk mendefinisikan kembali dan menginformasi pemahaman sedalam mungkin terhadap produk dan penggunaannya. Diharapkan penelitian ini dapat menambah khazanah keberagaman karya desain, khususnya pada bidang fashion terutama dalam melakukan pengembangan desain produk sebagai upaya mengangkat nilai seni dan kreativitas anak-anak berkebutuhan khusus dalam berkarya.

**Kata Kunci:** Anak Berkebutuhan Khusus, Pengembangan Konsep, Motif, Desain, Digital

## PENDAHULUAN

Potensi kreatif yang dimiliki setiap anak sangat beragam dalam berbagai aspek seperti imajinasi, keterampilan artistik atau estetika, kepekaan sosial dan emosional, kemampuan berpikir kritis dan solutif, serta kemampuan untuk berinovasi. Sayangnya tidak semua anak dapat mengembangkan potensi kreatif tersebut dikarenakan faktor-faktor yang kurang mendukung, baik faktor genetik dan non genetik seperti pada anak berkebutuhan khusus. Anak berkebutuhan khusus sendiri merupakan anak-anak yang mengalami keterlambatan dalam perkembangan, memiliki kondisi medis, kondisi kejiwaan, atau kondisi bawaan tertentu. Mereka membutuhkan perhatian dan penanganan khusus supaya bisa mencapai potensinya. Dukungan dan pola asuh yang tepat dalam penanganan anak berkebutuhan khusus menumbuhkan potensi dan bakat kreatif yang dapat berkembang secara optimal serta menghasilkan karya yang unik dan menarik.

Karya seni diciptakan dengan tujuan memberikan pengalaman atau pesan yang dapat

mempengaruhi perasaan, pikiran, dan pandangan hidup manusia. Begitu juga dalam fashion, karya seni yang tercipta dapat diterjemahkan dan diaplikasikan ke dalam desain atau produk fashion dengan menerapkan unsur-unsur visual juga prinsip-prinsip desain. Pengembangan produk fashion tidak lepas dari seorang kreator yang merancang dan membuat sebuah karya, hal ini bisa saja dilakukan oleh siapapun yang memiliki nilai seni dan kreativitas. Oleh karena itu, penelitian ini berkolaborasi dengan anak-anak berkebutuhan khusus sembari melatih kreativitas mereka untuk menciptakan sebuah karya seni dalam pengembangan produk dengan teknik digital.

Anak-anak berkebutuhan khusus yang menjadi subjek penelitian ini merupakan siswa SMK Pangudi Luhur Jakarta Barat kelas 8 dan 9 yang terdiri dari 6 siswa dan 4 siswi, nantinya mereka akan membuat sebuah karya seni rupa dalam bentuk motif digital sesuai dengan kreativitas masing-masing menggunakan software adobe photoshop sehingga karya tersebut dapat diterapkan dalam

pengembangan desain produk. Hasil karya seni rupa dari anak-anak berkebutuhan khusus ini menjadi minat dan interest peneliti untuk dapat menerapkannya dalam desain produk sebagai upaya mengangkat nilai kreativitas dari gambar desain motif yang mereka ciptakan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Konsep (Mood Board )







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, hlm. 115-123). Hal tersebut diwujudkan dalam bentuk kumpulan gambar (image) yang berfungsi sebagai stimulan untuk memberikan gambaran keseluruhan konsep karya dan menjadi konsep inspirasi perancangan produk.

Setelah moodboard selesai maka akan dilanjutkan dalam membuat story telling dengan tujuan agar semua gambar yang terdapat dalam moodboard dapat terbaca dan diterjemahkan kedalam beberapa paragraf untuk memudahkan pencipta dan pembaca dalam memahami konsep yang dirancang. Seperti halnya kata kunci dalam sebuah gambar yang harus diterjemahkan kedalam

satu sampai dua paragraf dengan menceritakan secara detail dan singkat elemen desain yang akan digunakan yang terdapat didalam moodboard seperti berupa garis, warna, bentuk, teknik, detail, jenis bahan, tekstur, tren, jenis produk, dan market yang dituju dan lain sebagainya. Materi ini dijelaskan terlebih dahulu kepada anak-anak berkebutuhan khusus secara perlahan dan jelas sehingga mereka dapat memahami apa yang disampaikan dan dapat dipraktekkan secara langsung pada media digital.

Pada proses pembuatan konsep berupa moodboard, anak-anak berkebutuhan khusus menggunakan teknik digital serta mengoperasikan software adobe photoshop. Aplikasi 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, hlm. 61). Pada dasarnya anak-anak berkebutuhan khusus sudah memiliki pengetahuan dan kemampuan dalam mengoperasikan software adobe photoshop dikarenakan hal tersebut merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah, sehingga pada proses pembuatan konsep dengan teknik digital tidak terlalu banyak kekeliruan dalam pengopersian softwear Adode Photoshop.

Tabel 1. Moodboard Anak Berkebutuhan Khusus  
(sumber: peneliti, 2023)

 <p><i>Moodboard Karya Gendi</i></p>	 <p><i>Moodboard Karya Lina</i></p>	 <p><i>Moodboard Karya Farell</i></p>
 <p><i>Moodboard Karya Azel</i></p>	 <p><i>Moodboard Karya Margaux</i></p>	 <p><i>Moodboard Karya Thomas</i></p>

Terdapat enam moodboard hasil kreativitas anak-anak berkebutuhan khusus yang mana pada

prosesnya mereka mencari berbagai jenis gambar sesuai dengan keinginan mereka, sehingga dari ke

enam moodboard pada tabel di atas semua moodboard terdapat sosok wanita yang menjadi target market mereka yang memiliki karakter mandiri, kuat, dan feminin, kemudian dari segi warna terdapat enam warna yang berbeda pada masing-masing moodboard seperti pada moodboard karya Gendi lebih dominan warna hijau yang terinspirasi dari daun dan alam pegunungan yang memberikan kesan sejuk dan tenang. Selanjutnya moodboard yang buat oleh Lina memperlihatkan gradasi warna ungu tua hingga merah muda yang memberikan kesan lembut seperti sifat lembut wanita. Berbeda dengan moodboard karya Farell yang memiliki warna sedikit gelap seperti hitam, silver, dan warna kulit yang memberikan kesan kuat, misterius dan bersahaja. Azel membuat moodboard yang menghasilkan warna terang namun tenang dan memiliki karakter ceria, lembut, dan hangat. berbeda dengan moodboard dari Margaux dan Thomas yang memiliki warna merah serta terinspirasi dari bunga tulip dan mawar sehingga memberikan kesan feminin yang kuat dan berkarakter.

Hasil moodboard pada tabel di atas merupakan konsep awal dalam penciptaan dan pengembangan produk dan konsep tersebut akan menjadi acuan untuk mereka dalam menciptakan motif, di mana peneliti mencoba mengolah kreativitas anak-anak berkebutuhan khusus untuk membuat motif secara

digital yang dapat diterapkan di atas kain serta bisa diaplikasikan pada busana.

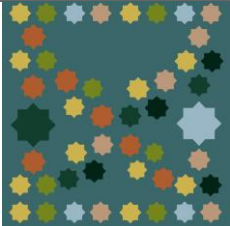


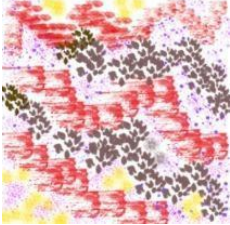
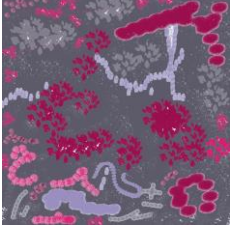

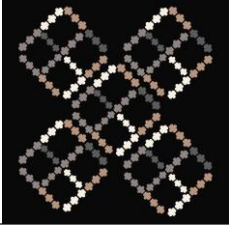
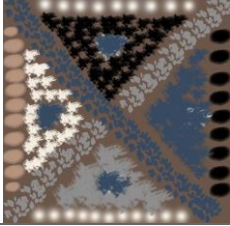
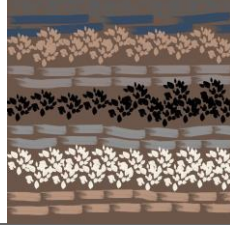
**Pengembangan Desain Digital**

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. hlm. 61-72). Maka dari itu desain yang akan dibuat oleh anak-anak berkebutuhan khusus merupakan beberapa desain motif digital yang dikerjakan menggunakan software Adobe Photoshop dan menerapkan elemen desain yang terdapat pada konsep atau moodboard sebelumnya.





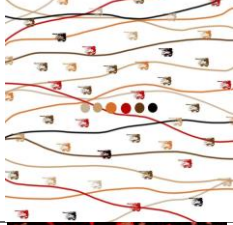


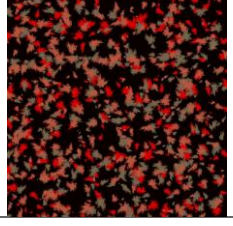

**Alternatif Desain Motif Digital**

Tahap ini merupakan sebuah proses pembuatan desain motif sebagai alternatif desain dengan tujuan mempertimbangkan faktor kebutuhan fungsional dan estetis serta menerapkan elemen desain yang telah ditentukan dalam mind map dan juga moodboard. Sehingga terdapat beberapa alternatif desain motif yang dibuat menggunakan software adobe photoshop sebagai media kreativitas digital dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Desain Motif Digital Anak Berkebutuhan Khusus (sumber: Peneliti, 2023)

No	Nama	Motif 1	Motif 2	Motif 3
1.	Gendi			
2.	Lina			
3.	Farell			



4.	Azel			
5.	Margaux			
6.	Thomas			

Tabel di atas merupakan kumpulan desain alternatif yang dibuat oleh anak-anak berkebutuhan khusus dengan menggunakan media digital yaitu software Adobe Photoshop. Masing-masing anak membuat tiga desain alternatif motif digital yang terinspirasi dari moodboard sebelumnya, sehingga motif di atas merupakan hasil terjemahan sebuah moodboard. Pada prosesnya anak-anak masih sangat kaku dalam pembuatan motif digital dikarenakan masih belum membebaskan imajinasinya dalam membuat motif digital dan hal ini terlihat pada desain motif satu yang masih terlalu simetris dan monoton. Maka pada tahapan selanjutnya peneliti menghimbau kepada anak-anak untuk dapat mengembangkan ide dalam pembuatan motif digital dengan leluasa dan dengan kreativitas masing-masing menggunakan berbagai macam jenis tools pada Adobe Photoshop namun masih mengacu pada moodboard.

Pada hal ini dapat dilihat pada hasil proses pembuatan desain motif dua yang tampak sedikit lebih dinamis namun masih berusaha untuk lebih berkembang dan ini terlihat dari pemilihan warna yang lebih beragam, bentuk yang beragam, garisan, dan komposisi yang dinamis. Oleh sebab itu, penulis memberikan hasil evaluasi pada anak-anak tersebut mengenai hasil dari pembuatan alternatif motif kedua sehingga mereka bisa jauh lebih percaya diri dan dapat lebih bebas dalam mengembangkan idenya kedalam sebuah motif. Untuk itu penulis meminta kepada anak-anak tersebut agar membuat satu alternatif motif kembali dengan mengembangkan hasil dari evaluasi motif kedua.

Pada hasil motif ketiga ini maka terlihat perbedaan yang cukup dinamis mulai dari bentuk,

garis, warna, dan komposisi bentuk. Hal ini terjadi karena adanya pemberian kesempatan kepada anak-anak berkebutuhan khusus dalam proses berkreasi dan memberikan kesempatan untuk dapat mengeksplor kreativitasnya dalam menciptakan motif digital meskipun dalam proses kegiatannya terdapat beberapa kendala yang dihadapi seperti kurang paham dalam menurunkan konsep ke desain sehingga menyebabkan mereka kesulitan dan mood atau perasaan yang sedang mereka alami saat proses kreatif. Sehingga, perlu penanganan khusus dalam mengatasi masalah tersebut seperti memberikan mereka waktu istirahat sejenak, memberikan penjelasan yang ringan dan mudah dipahami, memberikan contoh-contoh gambar atau contoh proses penggunaan tools pada software dan menjaga mood mereka agar proses dapat berjalan dengan baik, karena pada dasarnya dilapangan mood dari anak-anak berkebutuhan khusus ini mudah berubah dan mereka kurang bisa mengatasi hal tersebut dengan baik sehingga perlu adanya pendampingan oleh guru profesional dalam proses belajar.

## PENUTUP

Desain motif digital yang dibuat oleh anak-anak berkebutuhan khusus membuktikan bahwa kreativitas adalah sebuah kemampuan yang dimiliki semua orang. Dengan stimulus yang tepat, daya kreativitas anak akan berkembang dengan baik dan menyempurnakan kemampuan yang dimilikinya. Terbukti, hasil karya yang mereka desain dapat diimplementasikan dengan baik dan kemampuan mereka dalam penggunaan tools pada software Adobe Photoshop dapat diterapkan dengan efektif. Hasil desain mereka dapat disandingkan dengan

anak pada umumnya, bahkan dapat dijadikan produk komersil di kemudian hari.

Penelitian ini berfokus pada hasil desain motif digital dengan penggunaan tools lewat software Photoshop, dimana anak-anak berkebutuhan khusus dapat dengan mulus mengaplikasikan konsep desain mereka dengan lebih efisien dan efektif seperti memilih warna, memilih bentuk, dan mengatur penempatan objeknya tanpa perlu ribet. Berbeda halnya jika anak-anak harus berkegiatan seni rupa dengan cara manual seperti melukis atau drawing yang membutuhkan persiapan alat dan bahan. Oleh karena itu, sensitivitas anak pasti akan sedikit berbeda, ketika anak dihadapkan pada cara digitalisasi dan cara manual. Dalam cara digital mereka dapat dengan mudah memahami dan beradaptasi dengan tools yang sudah disediakan software tanpa membutuhkan waktu yang lama untuk menyesuaikan diri. Sebaliknya dengan cara manual mereka harus melalui berbagai tahapan rangkaian sensitivitas dan akan membutuhkan waktu yang lama untuk memahami dan menyesuaikan diri dengan menggunakan alat dan bahan menggambar manual. Seperti cara menggoreskan garis dengan media pensil pasti akan berbeda dengan menggunakan media kuas. Saat ingin memilih warna, anak harus mengetahui cara mencampurkan warna primer, sekunder, dan tersier. Teknik penerapan dalam cara manual untuk menghasilkan tebal tipisnya goresan atau sapuan tidak dapat dilakukan dengan cara yang instan.

Berdasarkan hal tersebut, sensitivitas anak harus selalu dilatih untuk meningkatkan kualitas keterampilan gambarnya. Digital maupun manual sama-sama mempunyai kekuatan dan manfaat tersendiri, dalam hal ini guru/ pengajar mempunyai peranan yang sangat penting dalam pengembangan kreativitas, imajinasi, dan sensitivitas anak. Guru harus sensitif dalam memilih bahan dan teknik yang digunakan dalam proses belajar, maka dari itu anak-anak berkebutuhan khusus harus sering diperkenalkan berbagai macam teknik menggambar agar mereka juga dapat merasakan emosi yang dirasakan saat berhadapan dengan alat, bahan, dan media yang unik dan menarik lainnya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Angin, D. A. K. P. (2021). Pengaplikasian Teknik Anyaman Pada Busana Muslim Bergaya Casual Sporty. *ATRAT: Jurnal Seni Rupa*, 8(3).
- Asmayanti, Mukhirah, Fadilah. (2020). Aplikasi Desain Digital Dalam Dunia Fashion. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 5 (1). 61-72.
- Barnard, M. (2011). Fashion sebagai Komunikasi Cara Mengkomunikasikan Identitas Sosial, Seksual, Kelas dan Gender. Yogyakarta: Jalasutra.
- Basuki. (2021). Pengantar Metode Penelitian Kuantitatif. Media Sains Indonesia. Kota Bandung.
- Bbkb. Kemenprin. 2020. Pengertian Motif Batik dan Filosofinya. [https://bbkb.kemenperin.go.id/index.php/post/read/pengertian\\_motif\\_batik\\_dan\\_filosofinya\\_0#:~:text=Motif%20adalah%20suatu%20corak%20yang,suatu%20bentuk%20yang%20berane%20ragam](https://bbkb.kemenperin.go.id/index.php/post/read/pengertian_motif_batik_dan_filosofinya_0#:~:text=Motif%20adalah%20suatu%20corak%20yang,suatu%20bentuk%20yang%20berane%20ragam). Diakses, 9 Agustus 2023.
- Budi, S. (2022). Implementasi Kurikulum 2013 Bagi Peserta Didik Berkebutuhan Khusus. *Educatio*, 17(2), 192–203. <https://doi.org/10.29408/edc.v17i2.9158>
- Davido, Roseline. (2012). Mengenal Anak Melalui Gambar. Jakarta: Salemba Humanika.
- Desi Ningrum, D. R. (2017). Psikologi Anak Berkebutuhan Khusus.
- Felisa, J. (2020). Penerapan Actionsript pada Adobe Photoshop. *Media Informatika*, 19(2), 61–64. <https://doi.org/10.37595/mediainfo.v19i2.42>.
- Gunawan, A. I., Sosianika, A., Rafdinal, W., & Ananta, D. (2022). Discovering advancement in technology and mass media influence on gen Y male fashion consciousness. *Diponegoro International Journal of Business*, 5(2), 146-157.
- Hanisha, F., & Djalari, Y. A. (2018). Bahasa Visual, Gambar Anak, dan Ilustrasi Pada Buku Cergam Anak. *Jurnal Seni dan Reka Rancang: Jurnal Ilmiah Magister Desain*, 1(1), 63-82.
- Hendriyana, Husen. (2020). Metodologi Penelitian Penciptaan Karya. Yogyakarta. ANDI.
- Indarti, I. (2020). Metode Proses Desain dalam Penciptaan Produk Fashion dan Tekstil. *BAJU: Journal of Fashion & Textile Design Unesa*, 1(2), 128-137.
- Irvan, Muhammad. (2011). Fase Pengembangan Konsep Produk Dalam Kegiatan Perancangan Dan Pengembangan Produk. *Jurnal Ilmiah Faktor Exacta*, 4(3), 261-274.
- Kotler, Philip dan Armstrong, Gary. (2008). Prinsip-prinsip Pemasaran. Jakarta: Erlangga.
- Kurniawan, D. A. (2013). Pemanfaatan Limbah Kaos dan Katun sebagai Trimming pada Busana Casual Wanita Dewasa.
- Lasalewo, Trifandi, Subagyo, Hartono. B., & Yuniarto, A. H. (2015). Perspektif Pengembangan Produk Berdasarkan Kajian Literatur. *Proceeding The 5th Annual Engineering Seminar*.
- Murdiyanto, Eko. (2020). Metode Penelitian Kualitatif. LPPM UPN Veteran. Yogyakarta Press.

- Nagara, M. R. (2023). CREATIVITY AND LEARNING PROCESS IN VISUAL LANGUAGE OF EARLY CHILDHOOD. *Cultural Arts International Journal*, 3(1).
- Nagara, Martien Roos. (2022). Proses Kreativitas pada Gambar Anak Usia Dini di TK A Santo Yusup II Bandung. *Jurnal Rupa*, 7(1), 19-29.
- Naradika, Della. (2020). Masa Depan Pada Gambar Anak, Kumpulan Esai. Yogyakarta: Gorga.
- Patappa, M. M. (2019). STUDI TENTANG PEMBUATAN DESAIN MOTIF BATIK LONTARA.COM.JURNAL IMAJINASI, 3(2), 36. <https://doi.org/10.26858/i.v3i2.13038>.
- 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>.
- Prasetyo, D., & Disarifianti, N. (2021). Studi Pengembangan Desain Motif Batik Tulis Lasem Rembang. *Prosiding Seminar Nasional Desain Komunikasi Visual*, 1, 14–25. <https://doi.org/10.33479/sndkv.v1i.120>.
- Ramadhan, M. S., Yulianti, K. N., & Ananta, D. (2022). Inovasi Produk Fashion dengan Menerapkan Karakter Visual Chiaroscuro Menggunakan Teknik Cetak Tinggi Cukil Kayu Block Printing. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 11(1), 192-201.
- Riadi, Muchlisin. (2020). Strategi Komunikasi (Pengertian, Teknik, Langkah dan Hambatan).
- Setiyo, Adi Nugroho. dkk. (2021). Perancangan Identitas Perusahaan Dalam Bentuk Stationery Desain Di Rumah Kreasi Grafika. *Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, Vol. 14, No. 1, hlm. 48-75.
- Sunarmi. (2013). Peran Riset Dalam Perwujudan Desain. *Jurnal Brikolase*, Vol. 5, No. 1, hlm 14.
- Suwandi, E. F., & yan Sunarya, Y. (2021). Motif tenun sebagai bentuk bahasa rupa dari masyarakat Suku Mbojo di Bima Nusa Tenggara Barat. *JURNAL RUPA*, 6(1), 24-33.
- Tabrani, Primadi. (2014). *Proses Kreasi - Gambar Anak - Proses Belajar*. Bandung: Erlangga.
- Tabrani, Primadi. 2012. *Bahasa Rupa*. Bandung: Kelir.
- Tobroni, M. I. (2013). Menggali Kreativitas Seni pada Anak Berkebutuhan Khusus. *Humaniora*, 4(1), 221-227.
-