

Pengembangan Motif dengan Sistem Ruang Waktu Datar melalui Pengayaan Ilustrasi *Flat Design* dengan Inspirasi Wayang Kamasan

Divya Syifa Salsabila¹, Morinta Rosandini², Gina Shobiro Takao³

^{1), 2), 3)} Program Studi Kriya Tekstil dan Fashion, Universitas Telkom
Jl. Telekomunikasi. 1, Terusan Buahbatu - Bojongsoang, Telkom University, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257

Email : diiviyass@student.telkomuniversity.ac.id¹⁾, morintarosandini@telkomuniversity.ac.id²⁾,
ginashobirotakao@telkomuniversity.ac.id³⁾

Abstract

The Ruang Waktu Datar (RWD) system is a technique for drawing from various directions, places, times that pays attention to the wimba and the order of expressions to produce illustrations that can tell a story. The resulting illustration consists of several scenes depicting an event. In addition, there was a trade-off between RWD and flat design, namely having a picture that seemed flat. On the other hand, there was previous research that developed motifs with the RWD system using flat design illustration stylization with the inspiration of Damar Kurung which produced motif compositions in the form of non-repetitive motifs, then this research has suggestions for further research to be able to explore other Indonesian traditional arts, as well create a composition without any intersections. So that this research has the potential to use one of the inspirations for traditional art in Indonesia, namely Wayang Kamasan. The purpose of this research is to find out how to develop stylized motifs with the RWD system by stylizing flat design illustrations inspired by wayang Kamasan, as well as creating repetitive motif compositions featuring story scenes. This study uses a qualitative method in the form of literature studies through books, journals, and previous research, then observations in the form of visual study analysis to understand the characteristics of the RWD system, flat design, and Kamasan Wayang visuals, as well as conducting interviews with illustrators to find information related to inspiration, conducting brand studies, and exploring motifs that utilize the RWD system through flat design styling inspired by Wayang Kamasan. The end result of this study is a repetitive motif composition with a one way technique that uses one of the story scenes in Wayang Kamasan visuals. The result will be applied to textile sheets with digital printing techniques.

Keyword : Flat Time Space System, Motifs, Illustrations, Kamasan Puppets

Abstrak

Sistem Ruang Waktu Datar (RWD) menjadi salah satu teknis penggambaran dari berbagai arah, tempat, waktu yang memperhatikan objek dan tata ungkapan untuk menghasilkan ilustrasi yang dapat bercerita. Ilustrasi yang dihasilkan terdiri atas beberapa adegan yang menggambarkan suatu kejadian. Selain itu, ditemukannya persamaan antara RWD dan *flat design* yaitu memiliki gambaran yang terkesan datar. Di sisi lain, terdapat penelitian sebelumnya yang mengembangkan motif dengan sistem RWD menggunakan pengayaan ilustrasi *flat design* dengan inspirasi Damar Kurung yang menghasilkan komposisi motif berupa motif non-repetitif, lalu pada penelitian tersebut dapat dilanjutkan untuk penelitian selanjutnya agar dapat mengeksplor seni tradisi Indonesia lainnya, serta membuat komposisi repetisi. Di sisi lain, terdapat salah satu inspirasi seni tradisi di Indonesia, yaitu Wayang Kamasan yang memiliki kesamaan dengan inspirasi penelitian sebelumnya yaitu memiliki karakteristik sistem RWD dan memiliki tata ungkapan. Tujuan dari penelitian ini untuk menemukan bagaimana cara mengembangkan stilasi motif dengan sistem RWD melalui pengayaan ilustrasi *flat design* dengan inspirasi Wayang Kamasan, serta menciptakan komposisi motif repetitif dengan mengungkapkan adegan cerita. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif berupa studi literatur melalui buku, jurnal, dan penelitian sebelumnya; lalu observasi berupa analisa studi visual untuk memahami karakteristik dari sistem RWD, *flat design*, dan visual Wayang Kamasan; serta melakukan wawancara terhadap ilustrator untuk menemukan informasi terkait inspirasi; melakukan studi *brand*, dan melakukan eksplorasi motif yang memanfaatkan sistem RWD melalui pengayaan *flat design* dengan inspirasi Wayang Kamasan. Hasil akhir dari penelitian ini adalah berupa komposisi motif repetitif dengan teknik satu arah yang menggunakan salah satu adegan cerita pada visual Wayang Kamasan. Hasil akhir tersebut akan diaplikasikan pada lembaran tekstil dengan teknik *digital printing*.

Keyword : Sistem Ruang Waktu Datar, Motif, Ilustrasi, Wayang Kamasan

1. Pendahuluan

Motif adalah bentuk dekoratif yang umumnya menggunakan penggambaran grafis berupa ilustrasi (Tjandrawibawa, 2018). Dalam perancangannya, motif tidak hanya berupa pola saja, tetapi ada pula motif berupa ilustrasi. Ilustrasi dapat ditemukan dengan berbagai macam bentuk seperti bentuk diagram dan bentuk lainnya yang memiliki tujuan untuk menghias gambar. Ilustrasi menjadi suatu karya dua-dimensional yang bersifat naratif-figuratif karena memiliki visual yang dapat bercerita. Ilustrasi dapat bercerita karena ada keterkaitannya dengan bahasa rupa (Salam, 2018). Bahasa rupa merupakan media visual yang digunakan untuk membaca gambar naratif atau gambar yang bercerita. Bahasa rupa dibuat untuk mengungkapkan pesan yang ada dalam karya seni visual atau seni rupa (Tabrani, 2018). Bahasa rupa memiliki tata ungkapan antara gambar satu dengan gambar berikutnya yang ditandai dengan adanya sistem Ruang Waktu Datar (RWD). Sistem RWD adalah teknik menggambar dari berbagai tempat, arah, dan waktu.

Selain itu, menurut Apsari dalam Azzahira (2022) menerangkan bahwa sistem RWD merupakan salah satu karakter penggambaran nusantara, dan salah satu karakter RWD adalah *flat design*. Ciri khas dari *flat design* adalah memiliki kesan yang kekinian, sederhana, dan *playfull* sesuai dengan zaman yang berkembang hingga saat ini. Penggambaran *flat design* menggunakan warna yang cerah, kontemporer, dan menggunakan warna yang menonjol untuk memperindah jika dipandang oleh indera penglihat (Hasanudin & Adityawan, 2020). Berdasarkan hasil temuan observasi yang dilakukan untuk mendapatkan hasil yang akurat mengenai beberapa *brand* yang saat ini menggunakan sistem RWD dengan penggambaran *flat design*, ditemukan bahwa *local brand* seperti *Giok*, *Ohirv*, dan *Numiaa* memiliki karakter motif yang menerapkan sistem RWD dan *flat design*.

Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Azzahira, terdapat pengolahan motif dengan inspirasi Damar Kurung yang dibuat menjadi motif inovatif. Damar kurung memiliki ciri khas yaitu gambar anak dengan pendekatan sistem RWD dengan memanfaatkan penggambaran ilustrasi yang sedang *trend* saat ini yaitu *flat design*. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penelitian tersebut menghasilkan motif non-repetitif yang dibatasi oleh sekat-sekat sehingga motif tersebut terlihat adanya perpotongan. Lalu, Azzahira memberikan beberapa saran yang dapat menjadi masukan terhadap penelitian selanjutnya agar menjadi lebih baik, yaitu pengolahan motif dapat jauh lebih diperhatikan tata ungkapannya agar menghasilkan motif yang lebih ekspresif tanpa dibatasi oleh sekat-sekat untuk menghasilkan motif tanpa perpotongan. Selain itu, tata ungkapan harus sesuai dengan karakteristik RWD untuk menghasilkan motif yang inovatif dengan menggunakan inspirasi seni tradisi di Indonesia (Azzahira et al., 2023). Di sisi lain, terdapat seni Wayang Kamasan yang merupakan salah satu seni tradisi di Indonesia yang

berasal dari daerah Bali untuk digunakan dalam penelitian selanjutnya. Wayang Kamasan memiliki peluang untuk dikembangkan menjadi sebuah inovasi motif karena menggunakan pengolahan sistem RWD yang didalamnya terdapat cara wimba, tata ungkapan, terdapat banyak adegan, dan visualnya bersifat naratif-figuratif yang digambar dari berbagai arah, tempat, dan waktu sehingga dapat bercerita dari kiri ke kanan, atas ke bawah sesuai dengan ciri khas RWD. Oleh karena itu, ditemukannya potensi untuk mengembangkan stilasi motif dengan inspirasi Wayang Kamasan menggunakan pengolahan sistem RWD dan penggambaran *flat design* untuk menghasilkan komposisi motif repetitif dengan menggabungkan adegan cerita.

2. Pembahasan

A. Ruang Waktu Datar (RWD)

Menurut (Tabrani, 2018), bahasa rupa merupakan media visual untuk menyampaikan pesan. Bahasa rupa telah ada di zaman dahulu dan ditemukan di gambar prasejarah, *primitive*, dan gambar anak-anak yang menggunakan sistem hubungan berupa ruang dan waktu dari teori relativitas Einstein yang disebut dengan sistem Ruang Waktu Datar (RWD). Sistem RWD memiliki cara penggambaran tersendiri, seperti menggambar dari berbagai arah, berbagai jarak, dan berbagai waktu yang memberikan hasil berupa adegan gambar yang terdiri dari beberapa adegan dan di dalamnya terdapat beberapa objek-objek yang tidak dibatasi dalam rangka dan gambar tersebut bergerak dalam ruang dan waktu.

Penggambaran dengan sistem RWD dapat ditemukan di lukisan prasejarah, bangunan candi, berbagai perwayangan seperti wayang beber, wayang kulit, dan wayang golek. Menurut (Tabrani, 2018), Bahasa rupa dibagi menjadi dua bagian, bahasa rupa pendahulu dan bahasa rupa *modern*. Bahasa rupa pendahulu disebut dengan sistem Ruang Waktu Datar (RWD), sedangkan bahasa rupa *modern* disebut dengan sistem Naturalis Perspektif Momen opname (NPM). NPM merupakan bahasa rupa modern yang dipakai oleh budaya barat yang menggambar melalui arah, ruang, dan waktu melalui perspektif seperti lukisan, foto, film dan televisi. Sedangkan RWD merupakan seni rupa tradisi di Indonesia yang penggambarannya menggunakan stilasi. Stilasi tersebut dapat bercerita dengan menggunakan perspektif waktu, dan menggambar melalui berbagai tempat, arah, dan waktu didalam suatu bingkai. RWD terkesan datar karena tidak mementingkan keindahan, namun RWD mengedepankan visual yang didalamnya terkandung pesan dan cerita yang ingin disampaikan.

Di sisi lain, terdapat tata ungkapan yang merupakan cara penyusunan wimba dalam satu gambar sehingga gambar tersebut dapat bercerita. Tata ungkapan terdapat bentuk dinamis yang apabila objek tersebut bergerak dengan latar belakang yang jelas, maka objek tersebut dapat dikatakan terlihat bergerak. Lalu, terdapat imaji jamak yang apabila objek yang sama digambarkan lebih dari satu objek didalam satu bidang, maka wimba

tersebut akan bergerak dan berada di aneka waktu, dan tempat yang berbeda.

B. Flat Design

Flat memiliki arti yaitu datar, dan *design* memiliki arti yaitu rancangan. Jika digabungkan, keduanya memiliki arti yaitu desain yang datar dengan menerapkan pengayaan sederhana. Sebelum *flat design* populer di tahun 2013 hingga saat ini, terdapat pula tren *design* yang sebelumnya juga populer yaitu *scheumorphism*. *Scheumorphism* sering disamakan dengan *flat design*. Terdapat perbedaan antara *scheumorphism* dengan *flat design* yaitu *scheumorphism* lebih menerapkan prinsip-prinsipnya dengan bentuk yang realis, sedangkan *flat design* tidak menerapkan bentuk yang realis, namun *flat design* menyederhanakan kedalam bentuk aslinya. Kedua perbedaan tersebut sangat bertolak belakang tetapi terdapat kesamaan yaitu dalam pembuatan desainnya sama-sama menggunakan kesan yang datar (Hasanudin & Adityawan, 2020). *Flat design* sudah terkenal dan menjadi tren terbesar pada tahun 2010 yang masih tren hingga saat ini. Perkembangannya sangat populer di industri desain sehingga memberikan suatu dampak positif yang besar kepada seniman dalam membuat rancangan.

Flat design menjadi pengayaan yang modern dan lebih banyak orang yang menyukainya dibandingkan *scheumorphism* karena pengayaan *flat design* dianggap menarik sehingga pengayaan *scheumorphism* jauh tertinggal karena dianggap tidak mengikuti tren dan tidak menarik.

C. Wayang Kamasan



Gambar 1. Gambar Wayang Kamasan
Sumber: Tabuhbali, 2019

Lukisan Wayang Kamasan merupakan salah satu seni tradisi yang berasal dari daerah desa Kamasan, Kabupaten Klungkung, Bali. Lukisan tersebut hanya bisa dijumpai dan ditemukan di atap langit-langit Gedung Kerthagosa. Lukisan wayang kamasan menjadi warisan budaya Bali karena lukisan tersebut memiliki ciri khas tersendiri yang di dalamnya terdapat tokoh pewayangan seperti kisah Ramayana, Mahabharata yang mengisahkan tentang perang saudara (Utami, 2019).

Lukisan wayang kamasan merupakan seni lukis yang menjadi salah satu bentuk karya seni klasik yang telah ada pada abad ke-14. Lukisan tersebut berkembang di daerah Kamasan, Kabupaten Klungkung, Bali yang

telah ada sejak zaman Kerajaan Majapahit. Pada abad ke-14 hingga abad ke-18, para Dalem yang merupakan raja-raja dari keturunan Sri Kresna merupakan bagian dari kerajaan majapahit mulai menguasai Pulau Bali di abad tersebut. Pada saat itu, Bali memegang kekuasaan dan mengalami masa jaya. Daerah yang menjadi kekuasaan zaman raja Bali meliputi Jawa Timur, Lombok, dan Sumbawa. Pulau Bali pada saat itu memasuki masa pencerahan karena dipimpin oleh salah satu Dalem yang dikenal luas oleh masyarakat Bali, yaitu Sri Waturenggong yang merupakan cucu dari Sri Kresna. Bali mengalami masa pencerahan karena Sri Waturenggong menyukai seni budaya.

Dilihat dari segi sejarah, seni budaya yang ada di daerah Bali merupakan gabungan antara seni budaya Majapahit dengan seni budaya Bali asli. Seni budaya Bali memiliki kesamaan dengan budaya Majapahit dari Jawa Timur karena hubungan antara Bali dengan beberapa kerajaan di Jawa Timur berlangsung selama berabad-abad. Selama Bali diperintah oleh Sri Waturenggong (1386-1460) pusat pemerintahan tersebut dipindahkan dari daerah Samprangan menuju daerah Glegel. Seniman yang ada di daerah Samprangan juga ikut dipindahkan ke daerah Glegel yang dekat dengan desa Kamasan. Seiring berjalannya waktu, desa Kamasan menjadi pusat kebudayaan masyarakat Bali. Sekitar abad XVIII muncul seorang seniman seni rupa yang biasa disebut dengan *sengging*. Seniman tersebut bernama Mudara yang memiliki nama asli Gede Marsadi. Gede Marsadi memiliki keahlian tinggi dalam melukis perwayangan. Hal tersebut diketahui semenjak Raja Klungkung I Dewa Agung Made memberikan tugas kepada Gede Marsadi untuk membuat gambar Patih Mudara yang terdapat di cerita Lontar Boma. Gede Marsadi menjalankan tugas tersebut dan memiliki hasil akhir yang bagus, sehingga Raja Dewa Agung Made terpukau dengan hasil gambar mengenai Patih Mudara tersebut yang menjadikan Gede Marsadi memiliki sebutan nama yang khas, yaitu Mudara, nama panggilan yang diberikan oleh raja.

Oleh sebab itu, nama Mudara menjadi nama panggilan kasih sayang dari raja Dewa Agung Made untuk Gede Marsadi. Gambar pewayangan yang digambar oleh Mudara akhirnya mulai ditiru oleh seniman-seniman lainnya sehingga corak Mudara menjadi identitas dari seni klasik yang ada di Bali yang diberi nama Seni Lukis Wayang Kamasan. Seni lukis wayang kamasan menjadi seni lukis turun temurun yang tetap dilestarikan.

D. Analisis Data Perancangan

Pada proses analisis visual dalam perancangan penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang diawali dengan pengumpulan data primer dan data sekunder sebagai acuan dasar penelitian. Setelah tahap studi literatur dan observasi yaitu dilakukan untuk memahami dan mengetahui bagaimana cara menggunakan teknis sistem RWD, bagaimana cara menggambar dengan pengayaan *flat design*, dan bagaimana cara menggambar apabila sistem RWD dan pengayaan *flat design* disatukan. Sehingga

ditemukannya peluang untuk menggabungkan kedua teknik tersebut dengan inspirasi salah satu seni tradisi Indonesia. Tahap berikutnya adalah melakukan eksplorasi awal dengan menduplikasi beberapa gambar anak, lalu menduplikasi salah satu adegan dalam visual Wayang Kamasan untuk memahami cara yang tepat untuk mengolah motif dengan menggunakan kedua teknik tersebut. Lalu, membuat wimba-wimba tersebut menyatu sebagai bentuk yang utuh dan di dalamnya saling berkaitan satu dengan yang lainnya yang ditandai dengan adanya tata ungkapan (Sundari & Yulimarni, 2020). Selain itu, memperhatikan kesatuan untuk membentuk sebuah karya seni yang baik dan indah dengan memperhatikan unsur-unsur yang membangun seperti garis, bidang, warna, dan tekstur (Patriansyah, 2020).

E. Tahap Eksplorasi Awal

Eksplorasi awal yaitu melakukan stilasi modifikasi wimba dan komposisi dari hasil stilasi wimba dengan menggunakan inspirasi Wayang Kamasan yang diambil dari adegan-adegan pada visual lukisan Wayang Kamasan. Stilasi merupakan bentuk objek yang dirubah menggunakan penggayaan tertentu (Nizam, 2019). Proses stilasi modifikasi yang dilakukan mengacu pada *patternboard* dengan menggabungkan karakter lukisan Wayang Kamasan dengan karakter penggayaan *flat design* yang menggunakan tekstur. Proses stilasi menggunakan aplikasi *digital* berbasis vector yaitu Adobe Illustrator. Terinspirasi dari *trend forecasting 2019/2020 Singularity* yang melekat pada kemajuan teknologi *digital* dan memiliki karakter tekstur pada visualisasi gambar *digital*. Karya yang akan dibuat mengangkat konsep penggambaran dari adegan-adegan cerita pada visual Wayang Kamasan yang akan dibuat menjadi kesatuan cerita.









Menggunakan penggayaan *flat design* berupa *line and shape* yang sesuai dengan karakter dari Wayang Kamasan yaitu menggunakan garis lengkung, garis datar, garis vertikal, dan garis horizontal, serta menggunakan *shape* yang menjadi bagian dari motif isian pada aksesoris dan busana di tokoh Wayang Kamasan. Lalu, pewarnaan yang digunakan adalah warna merah, biru, hijau, *orange*, kuning emas, dan hitam. Menggunakan tekstur *brush stucco* yang akan menghasilkan tekstur pada objek dengan hasil tekstur yang halus, serta menambahkan tekstur *brush acrylic* dengan campuran tekstur *brush watercolor* yang akan dilukiskan pada *background* untuk menghasilkan guratan.



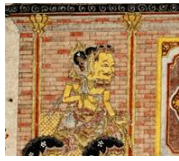
Gambar 2. *Patternboard*
Sumber: Salsabila, 2023

Eksplorasi lanjutan yang mengacu pada *patternboard* dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. *Stilasi Wimba*
Sumber: Salsabila, 2023

No	Inspirasi Wimba	Stilasi Wimba	Keterangan
1			Figur Bima
2			Figur Atma
3			Figur Bhuta Naya
4			Figur Tualen

5



Figur Rama

6



Figur Sinta

7



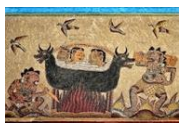
Objek rumah

8



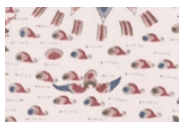
Objek gunung

9



Objek kawah

10



Objek awan

11



Objek senjata

12



Objek kuda

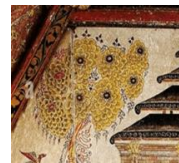
13



Objek burung



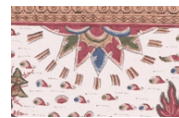
14



Objek tumbuhan



15



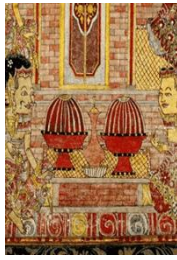
Objek matahari

16



Objek batu

17



Objek
hidangan

18



Ornamen

Berdasarkan hasil analisis eksplorasi warna pada stilasi wimba yang mengambil dari beberapa adegan pada lukisan Wayang Kamasan yaitu adegan Bima Swarga dan Rama Sinta yang mengacu pada *patternboard*, lalu menghasilkan gambar tanpa perspektif dan volume sehingga terlihat datar. Selain itu, menggunakan warna cerah seperti karakter lukisan Wayang Kamasan dengan penggambaran bertekstur serta penyederhanaan beberapa detail yang terdapat pada stilasi wimba untuk mencapai bentuk sederhana yang sesuai dengan karakter *flat design* yaitu memiliki karakter yang *simple*. Menggunakan pewarnaan berupa tekstur *brush stucco* pada penggambaran wimba agar menghasilkan efek *grain* yang halus.

F. Eksplorasi Komposisi Motif

Eksplorasi komposisi motif dilakukan dengan menyusun wimba-wimba dari adegan yang dipilih pada lukisan Wayang kamasan yaitu adegan Bima Swarga. Menyusun wimba dengan posisi yang tidak beraturan pada satu bingkai, lalu dibuat repetisi dengan mengulang-ulang wimba yang menghasilkan motif repetitif. Pembuatan motif repetisi, diperlukan unsur pembentukan *pattern* dengan bentuk yang sedemikian rupa agar menghasilkan komposisi motif dengan satu kesatuan agar dapat di repetisi (Samuel & Rosandini, 2021). Penggambaran pada setiap adegan menggunakan teknik menggambar RWD yang terdapat tata ungkapan di dalamnya. Eksplorasi komposisi motif dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Eksplorasi Komposisi Motif
Sumber: Salsabila, 2023

No	Motif Repetitif
----	-----------------

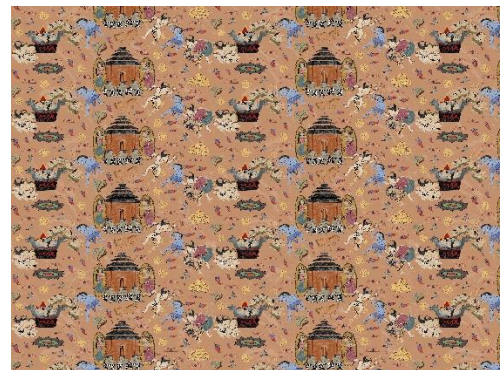
1



Keterangan:

Komposisi motif dibuat dengan cara menyusun objek dari bawah ke atas sehingga memiliki alur cerita sesuai dengankarakteristik RWD ,yaitu memiliki tata ungkapan didalamnya sehingga gambar dapat bercerita.

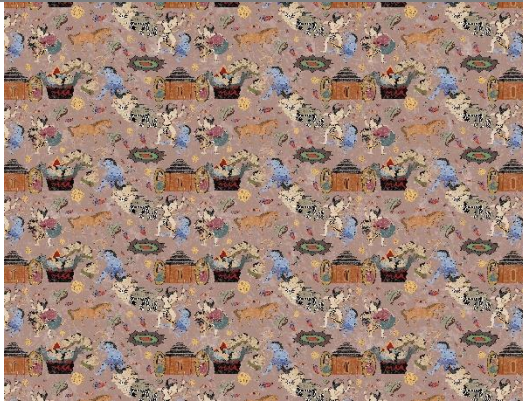
2



Keterangan:

Komposisi motif dibuat dengan cara menyusun objek dari kiri ke kanan sehingga memiliki alur cerita sesuai dengan karakteristik RWD, yaitu memiliki tata ungkapan didalamnya sehingga gambar dapat bercerita.

3



Keterangan:

Komposisi motif dibuat dengan cara menyusun objek dari atas ke bawah sehingga memiliki alur cerita sesuai dengan karakteristik RWD, yaitu memiliki tata ungkapan didalamnya sehingga gambar dapat bercerita.

Berdasarkan hasil eksplorasi komposisi motif dengan menggunakan adegan Bima Swarga, ditemukan bahwa didalam adegan tersebut terdapat tata ungkapan yang mengakibatkan gambar dapat bercerita dari kiri ke kanan sehingga menandakan perubahan waktu sesuai dengan karakter sistem Ruang Waktu Datar (RWD). Terdapat wimba yang digambarkan lebih dari satu menandakan wimba tersebut bergerak, serta komposisi yang disajikan tanpa perspektif *zoom in* dan *zoom out* yang mengakibatkan gambar terlihat datar dan melayang. Menggunakan tekstur *brush stucco* pada wimba dan tekstur *brush acrylic* pada bagian *background* yang terinspirasi dari lukisan Wayang Kamasan.

G. Pengaplikasian Lembaran Tekstil

Pengembangan motif dengan sistem Ruang Waktu Datar (RWD) melalui pengayaan ilustrasi *flat design* diaplikasikan kedalam lembaran kain tekstil sebanyak lima lembar dengan bahan kain berupa kain Armani Silk.



Gambar 3. Lembaran Kain 1
Sumber: Salsabila, 2023



Gambar 4. Lembaran Kain 2
Sumber: Salsabila, 2023



Gambar 5. Lembaran Kain 3
Sumber: Salsabila, 2023

3. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dengan judul “Pengembangan Motif dengan Sistem RWD Melalui Pengayaan Ilustrasi *Flat Design* dengan Inspirasi Wayang Kamasan” dapat disimpulkan bahwa teknis sistem RWD dapat dilihat dari cara penggambaran yang mengabaikan perspektif, tidak dibatasi didalam satu bingkai, dapat bergerak dalam ruang dan waktu sehingga objek yang akan digambar akan lebih ekspresif, hal tersebut merupakan kunci dari teknis sistem RWD yang diperhatikan selama proses perancangan penelitian ini. Lalu, perancangan pada penelitian ini menghasilkan komposisi akhir berupa motif repetitif dengan prinsip kesatuan cerita dengan teknik satu arah yang hanya dapat dilihat dari satu arah sesuai dengan visual asli Wayang Kamasan. Perancangan komposisi tersebut mengambil salah satu adegan yaitu Bima Swarga (perjalanan Bima menuju Sorgaloka) dengan menyusun wimba-wimba yang menggunakan alur dari bawah ke atas, ataupun dari atas ke bawah agar komposisi dapat bercerita sesuai dengan karakteristik RWD yaitu memiliki tata ungkapan. Tata ungkapan pada komposisi tersebut bertujuan untuk menceritakan tentang banyak kejadian dalam rentang waktu dan memiliki perpindahan tempat dalam bentuk yang dinamis.

Daftar Pustaka

- Azzahira, S., Rosandini, M., & Prafitra, V. (2023). Pengembangan Motif dengan Sistem RWD melalui Pengayaan Ilustrasi *Flat Design* dengan Inspirasi Wayang Kamasan . *Proccedings of Art & Designs*. <https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/>
- Hasanudin, D., & Adityawan, O. (2020). Perkembangan Flat Design dalam Web Design dan User Interface (UI). *PANTUN Jurnal Ilmiah Seni Budaya*, 134–143. <http://dx.doi.org/10.26742/pantun.v5i2.1424>

- Nizam, A. (2019). Visabilitas Ragam Hias Sulur-Gelung Teratai. *CORAK Jurnal Seni Kriya*, 8. No. 2, 133–142. <https://doi.org/10.24821/corak.v8i2.2796>
- Patriansyah, M. (2020). Analisis Estetika pada Karya Seni Patung Dolorosa Sinaga. *BESAUNG: Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 5 no. 1, 1–7. <https://doi.org/10.36982/jsdb.v5i1.1801>
- Salam, S. (2018). *SENI ILUSTRASI: ESENSI-SANG ILUSLATOR-LINTASAN-PENILAIAN*. Badan Penerbit Unm. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/11768>
- Samuel, J., & Rosandini, M. (2021). Pengolahan Motif Menggunakan Teknik Escher Dengan Inspirasi Tenun Ikat Sumba Pada Busana Ready-To-Wear. *CORAK Jurnal Seni Kriya*, 10. No. 1, 31–49. <https://doi.org/10.24821/corak.v10i1.4186>
- Sundari, S., & Yulimarni. (2020). Estetik Ornamen Masjid di Kota Padang. *BESAUNG: Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 5 no. 1, 1–9. <https://doi.org/10.36982/jsdb.v5i1.1454>
- Tabrani, P. (2018). *Pinsip-prinsip Bahasa Rupa* (Vol. 1).
- Tjandrawibawa, P. (2018). Motif Tekstil Sebagai Value Propotion Koleksi Brand Fesyen yang Marketable. *Serat Rupa Journal*, 1, 26–39. <https://doi.org/10.28932/srjd.v2i1.475>
- Utami, P. (2019). Perancangan Promosi Lukisan Wayang Kamasan Melalui Website dan Augmented Reality. *EProccedings of Art & Designs*. <https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/>