

## ***MOODBOARD***

**Oleh:**

**Suciati S.Pd., M.Ds**

**Prodi Pendidikan Tata Busana**

**Universitas Pendidikan Indonesia**

Pesatnya perkembangan teknologi perlu ditanggapi, diantisipasi dan diikuti serta dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Setiap calon sarjana harus dapat menggali dan menyerap perkembangan teknologi, menuangkannya dalam bentuk karya ilmiah dan dapat mengkomunikasikannya kepada orang lain secara jelas, tepat dan mudah dipahami. Tanggap terhadap perkembangan ilmu dan teknologi berarti para mahasiswa diharapkan untuk senantiasa menyesuaikan substansi hasil belajar dengan perkembangan teknologi. Mahasiswa diharapkan memiliki kesanggupan dan dapat memunculkan permasalahan, mencari solusi dan menuangkannya ke dalam karya nyata sebagai perwujudan kemampuan membuat produk kreatif. Tujuan umum dari pembelajaran berorientasi produk kreatif adalah mahasiswa diharapkan mampu menerapkan serta mengkomunikasikannya secara komprehensif ilmu pengetahuan, teknologi dan seni (ipteks) dan serta sikap sebagai hasil belajar.

*Moodboard* sebagai media pembelajaran bagi desainer atau orang yang belajar dibidang busana dan kriya tekstil, dapat menyajikan dan membahas fakta atau permasalahan yang dikaji secara deskriptif analisis. Sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Winarno Surakhmad ( 1994: 132) bahwa ciri-ciri metode deskriptif antara lain :

- a. Memusatkan diri pada pemecahan masalah-masalah yang ada pada masa sekarang, pada masalah yang aktual.
- b. Data yang dikumpulkan mula-mula disusun, dijelaskan dan dianalisa.

sedangkan Moh. Nasir (1999: 55) mengungkapkan bahwa metode deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status kelompok manusia, objek, suatu kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun sesuatu kasus peristiwa pada masa sekarang. Berdasarkan pendapat di atas metode deskriptif analisis digunakan untuk menjelaskan, menganalisis, dan membandingkan antara teori, studi kasus dan produk akhir, sehingga dapat diketahui persamaan dan perbedaan dari hasil perbandingan. Melalui *moodboard*, objek yang dikaji dapat diungkap dan dianalisis terutama aspek fisik dari objek.

Secara umum media merupakan kata jamak dari medium, yang berarti perantara atau pengantar. Kata media berlaku untuk berbagai kegiatan atau usaha, seperti media dalam penyampaian pesan. Istilah media digunakan juga dalam bidang pengajaran atau pendidikan sehingga istilahnya menjadi media pendidikan atau

media pembelajaran. Ada beberapa konsep atau definisi media pembelajaran. Rossi dan Breidle (1966: 3) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, gambar, buku, majalah dan lain sebagainya. Alat-alat semacam radio dan televisi jika digunakan dan diprogram untuk pendidikan maka merupakan media pembelajaran. Kedudukan media pengajaran dalam sistem proses belajar mengajar mempunyai fungsi yang sangat penting, sebab tidak semua pengalaman belajar dapat diperoleh secara langsung, sehingga media dapat digunakan untuk memberikan pengetahuan yang konkret dan tepat serta mudah dipahami. Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami dan menghilangkan verbalisme. Misalnya untuk menyampaikan bahan pelajaran tentang bagian pada mesin jahit dapat disajikan melalui media gambar.

Media pembelajaran berfungsi untuk menanamkan konsep dasar akan suatu hal dengan benar, nyata dan tepat. Media pembelajaran juga membangkitkan keinginan dan minat baru bagi siswa. Selain itu, media pembelajaran memberikan pengalaman yang menyeluruh dari hal-hal yang konkret sampai yang abstrak. Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi, tergantung dari sudut mana melihatnya. Dilihat dari sifatnya, media pembelajaran dapat dibagi menjadi tiga, yang pertama adalah *media auditif*, yaitu media yang hanya dapat didengar saja atau media yang hanya memiliki unsur suara seperti radio dan rekaman suara; kedua adalah *media visual*, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja seperti foto, gambar, lukisan dan lain sebagainya; yang ketiga adalah *media audiovisual*, yaitu jenis media yang mengandung unsur suara yang dapat didengar serta unsur gambar yang dapat dilihat seperti rekaman video. Dilihat dari cara atau tehnik pemakaiannya, media dapat dibagi ke dalam media yang diproyeksikan seperti film, *slide*, dan transparansi, sedangkan media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio dan lain sebagainya.

Bagi seorang desainer maupun orang yang belajar di bidang busana dan kriya tekstil, media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting. *Moodboard* termasuk jenis media pembelajaran *visual*. *Moodboard* berfungsi untuk mewujudkan sebuah ide yang masih bersifat abstrak menjadi konkret, dimulai dari mencari berbagai sumber inspirasi berupa potongan-potongan gambar, warna dan jenis benda yang dapat menggambarkan ide yang ingin diwujudkan, dilanjutkan dengan membuat desain model beserta prototipenya, hingga merealisasikannya menjadi sebuah produk atau karya busana dan kriya tekstil. *Moodboard* merupakan bagian dari media pembelajaran desain, untuk itu perlu diketahui seberapa pentingnya *moodboard*, mulai dari pengertian, fungsi, manfaat, cara membuat dan wujud *mood board*.

Karya dari seorang desainer dapat terwujud melalui proses yang panjang. Dari proses tersebut dapat ditinjau nilai-nilai pembelajaran dalam menciptakan karya, yaitu *moodboard* sebagai medianya. *Moodboard* merupakan sebuah benda atau sarana berupa papan atau bidang datar lainnya dengan berbagai bentuk (persegi, bulat, lonjong, segitiga dan lain sebagainya) yang di dalamnya berisi kumpulan

gambar-gambar, warna dan jenis benda yang dapat menggambarkan ide yang ingin diwujudkan oleh seorang desainer. *Moodboard* yang dibuat para desainer merupakan analisis visual menggunakan guntingan-guntingan gambar yang dapat diperoleh dari media cetak (majalah dan koran), internet, maupun gambar-gambar karya desainer tersebut.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi sangat berpengaruh terhadap penyusunan dan implementasi strategi pembelajaran. Melalui kemajuan tersebut, berbagai media dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. *Moodboard* sebagai media yang digunakan desainer dalam proses membuat karya memberikan peran yang sangat penting. *Mood board* memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai karya yang akan dibuat desainer. *Mood board* berfungsi untuk :

- a. Memberikan gambaran mengenai tujuan dan manfaat yang akan diperoleh dari karya yang dibuat.
- b. Merumuskan berbagai macam ide yang semula bersifat abstrak menjadi sebuah desain karya yang konkret.
- c. Sebagai media pembelajaran.
- d. Sebagai media perencanaan pada kegiatan industri khususnya industri busana dan kriya tekstil, seperti butik, industri garmen, atau industri kriya tekstil.

Media pembelajaran menanamkan konsep dasar akan suatu hal dengan benar, nyata dan tepat. Selain itu, media pembelajaran memberikan pengalaman menyeluruh dari yang bersifat konkret sampai yang abstrak maupun yang bersifat abstrak sampai yang konkret.

Melalui *moodboard* sebagai media pembelajaran, desainer dan orang yang belajar di bidang busana dan kriya tekstil dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret agar mudah dipahami. Manfaat *mood board* adalah :

- a. Membantu mengarahkan proses desain dari awal hingga terciptanya karya. Dimulai dari penentuan tema atau judul, mencari dan mengumpulkan gambar-gambar yang sesuai dengan tema atau judul dan membuat produk, hingga menjadi karya.
- b. Membantu mengembangkan kemampuan *kognitif* atau pengetahuan, karena dengan membuat *moodboard* desainer dapat mengembangkan kemampuan imajinasinya.
- c. Melatih kemampuan *afektif* atau emosional dalam proses pembuatan desain melalui *moo board* sebagai media.
- d. Melatih keterampilan psikomotor (motorik) desainer atau orang yang belajar di bidang busana dalam menyusun potongan-potongan gambar, membuat desain dan menciptakan karya.

*Mood Board* sebagai media pembelajaran memberikan pengalaman melalui lambang-lambang visual berupa gambar sehingga *moodboard* memberikan pemahaman mengenai desain yang akan dibuat. Proses mendesain terdiri dari beberapa langkah, di antaranya adalah pembuatan *moodboard* itu sendiri.

*Moodboard* berperan sebagai media petunjuk untuk menciptakan sebuah karya. Cara membuat *moodboard* adalah :

- a. Menentukan tema atau judul.
- b. Menyiapkan alat dan bahan.
- c. Mengumpulkan gambar-gambar yang sesuai dengan tema atau judul yang akan diangkat menjadi karya.
- d. Menggunting gambar-gambar.
- e. Menyusun dan menempelkan potongan gambar-gambar.
- f. Menggambar desain karya.





Gambar. Beberapa visual *moodboard*



Gbr. Wujud Moodboard Earthen Gold Fashion (Sumber :  
[http://www.fashion-era.com/trends\\_2007a/2007\\_fall\\_fashion\\_trends\\_mood\\_boards\\_colours\\_2006\\_7.htm](http://www.fashion-era.com/trends_2007a/2007_fall_fashion_trends_mood_boards_colours_2006_7.htm);  
 1 maret 2008 )



Gambar di atas merupakan salah satu contoh wujud *moodboard*. Tema yang diangkat adalah *Earthen Gold Fashion* yang berarti Pertunjukan Busana dengan elemen tanah sebagai sumber ide. Sebelum mewujudkan karya, desainer terlebih dahulu mencari sumber ide yang kemudian dituangkan ke dalam wujud *mood board*. Kesan teduh dan nyaman yang terpancar dari busana di atas merupakan perwujudan dari sumber ide sang desainer. Sumber ide tersebut mencakup unsur-unsur yang harus dimiliki dalam *moodboard*. Unsur-unsur yang ada dalam *moodboard* meliputi unsur warna, bentuk, ragam hias, tekstur dan siluet. Desainer mengaplikasikan warna coklat sebagai sumber ide pada busananya berasal dari tanah yang keemasan dan akar tanaman, sedangkan warna coklat kemerahan berasal dari warna kayu mahoni. Sumber ide lainnya berasal dari pohon jeruk dengan warna kuning yang memberikan kesan hangat pada busana. Bentuk yang digunakan pada busana di atas adalah bentuk mantel dengan ragam hias berupa garis busana seperti garis *empire*, *besque line* dan *long torso*. Busana hasil karya juga memiliki tekstur yang kaku, sehingga menghasilkan siluet T.



Gambar. Busana muslim yang terinspirasi dari Wooden Puppet

Contoh lain *moodboard* dilakukan untuk membuktikan bahwa *moodboard* memiliki pengaruh yang besar dalam proses membuat desain dan menciptakan

karya. Desain karya Nuniek Mawardi yang bertema *The Beauty of Wooden Puppet* merupakan tema *mood board* yang kedua. Nuniek Mawardi membidik wayang golek dari karakternya yang khas, seperti sisi humoris. Wayang adalah suatu bentuk theater rakyat yang sangat populer. Budaya wayang meliputi seni peran, seni suara, seni musik, seni tutur, seni sastra, seni lukis, seni pahat dan seni perlambang. Budaya wayang yang terus berkembang dari zaman ke zaman juga merupakan media penerangan, dakwah, pendidikan, pemahaman filsafat serta hiburan. (Ensiklopedi Nasional Indonesia jilid 17, 2004). Wayang berasal dari kata *wayangan*, yaitu sumber ilham dalam menggambar wujud tokoh dan cerita sehingga bisa tergambar jelas dalam batin si penggambar. Awalnya, wayang adalah bagian dari kegiatan religi animisme menyembah *hyang*. Pada zaman awal Majapahit, wayang digambar di kertas jawi dan sudah dilengkapi dengan berbagai hiasan busana. Masa-masa awal abad sepuluh bisa kita sebut sebagai globalisasi tahap satu ke tanah Jawa, kepercayaan animisme mulai digeser oleh pengaruh agama Hindu yang menyebabkan masyarakat lebih banyak menyembah dewa daripada wayang. Abad duabelas sampai abad limabelas adalah masa sekularisasi wayang tahap satu. Pada masa ini mulai bermunculan berbagai mitos yang mengagungkan para raja sebagai keturunan langsung para dewa. Abad limabelas adalah awal globalisasi Jawa tahap dua. Kini pengaruh budaya Islam yang mulai meresap dan pada awal abad keenambelas berdirilah Kerajaan Demak ( 1500 - 1550 M ), namun banyak kaidah wayang yang berbenturan dengan ajaran islam, maka Raden Patah sebagai ulama yang dihormati pada saat itu, memerintahkan mengubah beberapa aturan wayang yang segera dilaksanakan oleh para wali secara gotong royong. Pada masa Mataram Islam, wayang semakin berkembang. Panembahan Senapati menambahkan berbagai tokoh burung dan hewan hutan serta rambut wayang ditata semakin halus. Berbagai inovasi dan reka-ulang wayang masih terus berlangsung dari zaman Mataram islam sampai sekarang. Zaman Kerajaan Pajang memberikan ciri khas baru, yaitu wayang mulai ditata tiga dimensi. Ciri khas baru ini terlihat dari raja dan ratu yang menggunakan mahkota, rambut para satria mulai ditata, memakai praba dan mulai ditambahkan celana dan kain. Pada zaman ini pula Sunan Kudus sebagai salah satu ulama memperkenalkan wayang golek dari kayu.

Wayang golek adalah wayang tri-marta. Kata *golek* secara harfiah berarti boneka, patung kecil atau mencari (makna cerita). Kepala, badan dan lengan boneka ini diukir dari kayu dan gagang penyangganya terbuat dari bambu, yang menembus badan ke kepala dan berfungsi sebagai pegangan. Salah satu tokoh wayang yang diangkat menjadi karya oleh Nuniek Mawardi adalah Cepot. Tokoh Cepot adalah tokoh yang paling populer dalam wayang golek dan cerita wayang di daerah Priangan. Pada wayang golek, umumnya Cepot diberi busana serba hitam, berselendang kain sarung dan menggunakan destar atau ikat kepala. Cepot juga memiliki karakteristik sifat yang humoris, setia kawan dan baik hati.

Wayang golek memiliki ciri khas yang berbeda-beda, mulai dari bentuk tubuh dan bentuk busananya. Cepot sebagai salah satu tokoh dalam wayang golek memiliki karakteristik sifat yang humoris, sehingga busana yang digunakan disesuaikan

dengan sifat humorisnya tersebut. Bentuk dasar busana yang digunakan adalah kemeja, dengan bawahan berupa *sarung polekat* yang berbentuk garis vertikal, horizontal atau kotak-kotak. Tutup Kepala yang digunakan oleh Cepot adalah kain polos atau kain batik dengan motif batik Sunda asli yang diikatkan pada kepala disebut dengan *iket*. Kerah pada busana yang digunakan Cepot adalah kerah kemeja dengan bentuk lengan licin, sedangkan bentuk garis yang diterapkan adalah bentuk garis *besque line*, yaitu bentuk garis pada busana yang berada pada bagian pinggang. Unsur warna memberikan pengaruh pada keseluruhan penampilan. Warna dapat disebut tanda atau simbol, karena warna melambangkan sesuatu yang berbentuk tradisi. Keberadaan warna banyak digunakan oleh seniman tradisional dan banyak dipakai untuk menerapkan warna pada wayang, khususnya wayang golek. Warna yang digunakan dalam busana Cepot adalah warna cerah seperti merah dan biru, yang mempunyai sifat yang diasosiasikan sebagai perlambang kegembiraan dan keberanian, sedangkan warna hitam melambangkan karakteristik Cepot yang tegas. Selain itu, ragam hias yang diterapkan pada busana Cepot adalah motif polos atau tidak bermotif, motif batik dan motif kotak-kotak. Tekstur yang digunakan dalam busana Cepot adalah bahan katun yang bertekstur lembut dan kaku. Siluet disebut sebagai desain struktur pada busana. Siluet adalah garis luar dari suatu busana, tanpa bagian-bagian atau detail. Siluet yang dipakai pada busana Cepot adalah siluet A yang diperoleh dari bentuk bagian bawah busana yang dikenakan Cepot berupa *polekat*.

### **Kesimpulan**

- a. *Mood board* merupakan sebuah benda atau sarana berupa papan atau bidang datar lainnya dengan berbagai bentuk (persegi, bulat, lonjong, segitiga dan lain sebagainya) yang didalamnya berisi kumpulan gambar-gambar, warna dan jenis benda yang dapat menggambarkan ide yang ingin diwujudkan oleh seorang desainer atau orang yang belajar busana. *Mood board* merupakan salah satu media pembelajaran visual.
- b. *Mood board* membantu memberikan gambaran mengenai tujuan dan manfaat yang akan diperoleh dari sebuah karya, serta merumuskan ide yang bersifat abstrak menjadi desain karya yang konkret.
- c. Wujud *mood board* harus memiliki unsur - unsur, sebagai konsep dasar dalam mendesain diantaranya tema, bentuk, warna, ragam hias, tekstur dan siluet.
- d. Cara membuat *mood board* dimulai dari menentukan tema, menyiapkan alat dan bahan, mengumpulkan gambar-gambar yang sesuai dengan tema, menggantung, menyusun, menempelkan serta menggambar desain.
- e. *Mood board* dapat membantu menganalisis desain yang bermula dari mengetahui sejarah, tema, lalu menganalisis bentuk, warna, ragam hias, tekstur, dan siluet.



## DAFTAR PUSTAKA

- Atik, Saftiyaningsih Ken. 2004. *Kajian Unsur Metafora dalam Fashion Kontemporer*. Tesis Magister Pada Program Studi Desain ITB. Bandung: tidak diterbitkan.
- Komarudin. 2003. *Desain Batik Berorientasi Perdagangan Bebas. Objek Studi Ragam Hias Hewan Filum Moluska Kelas Gastropoda dan Kelas Bivalvia*. Tesis Magister Pada Program Studi Desain ITB. Bandung: tidak diterbitkan.
- Sachari, Agus. 2002. *Sosiologi Desain*. Bandung: ITB.
- \_\_\_\_\_. 2003. *Pengantar Metodologi Penelitian Budaya Rupa Desain, Art, Seni Rupa dan Kriya*. Jakarta: Erlangga.
- Widagdo. (2005). *Desain dan Keudayaan*. Bandung: ITB.
- .2004. *Ensiklopedi Nasional Indonesia Jilid 1*. Jakarta : PT Delta Pamungkas.
- .2002. *Seni Pertunjukan Jilid 8 Grorier Internasional, Indonesian Heritage*. Jakarta : PT Widya Dara.
- Ferdiana, Sandy. (2002). Watak Tokoh Wayang. [Online]. Tersedia: [http://www.republika.co.id/koran\\_detail.asp?id=148492&kat\\_id1=&kat\\_id2](http://www.republika.co.id/koran_detail.asp?id=148492&kat_id1=&kat_id2) [22 Februari 2008]

