JURNAL DANCE AND ART

E-ISSN: 3046-7969

Vol(2),(2025): 15-30

PERANCANGAN MOTIF BERTEMA FLORA MENGGUNAKAN APLIKASI IBIS PAINT X

Gustu Rahma Deni[1]

[1] Seni Tari, FPH, Universitas Teknologi Sumbawa, Indonesia

Corresponding author: *gustu.rahma.deni@uts.ac.id*

ABSTRAK

Aplikasi ibis paint X merupakan sebuah software pada aplikasi Android dan digunakan untuk menggambar secara digital. Aplikasi ini disebut juga dengan aplikasi yang serbaguna untuk kebutuhan menggambar, mengedit foto, membuat komik, desain grafis, merekam proses menggambar dengan berbagai macam fitur yang mirip dengan perangkat lunak desain grafis profesional. Penggunaan aplikasi ibis paint X dalam dunia tektil umumnya digunakan untuk merancang desain busana, belum ada penelitian terkait dengan perancangan motif bertemakan flora menggunakan aplikasi *Ibis Paint X*, bagaimana proses pembuatan motif flora dari awal sampai akhir sehingga bisa digunakan untuk motif pada busana. Penelitian bertujuan agar penggunaan aplikasi Ibis Paint X tidak hanya digunakan sebagai rancangan desain busana atau menggambar ilustrasi saja tetapi juga bisa digunakan sebagai pembuatan motif yang nantinya akan dijadikan sebagai motif pada busana, serta untuk memperoleh pengetahuan tentang penggunaan aplikasi Ibis Paint X untuk pengembangan desain motif flora mulai dari awal sampai menjadi motif yang bisa digunakan untuk rancangan busana. Penelitian ini menggunakan metode penciptaan kriya tekstil, mulai dari tahap eksplorasi, perancangan dan perwujudan. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, studi pustaka dan wawancara. Hasil penelitian berupa 1 desain motif flora beserta langkah-langkah pembuatannya mulai dari awal sampai akhir menjadi sebuah rancangan busana serta beberapa hasil motif flora jika diterapkan menjadi rancangan busana.

Kata kunci: Aplikasi; Ibis Paint X; Flora; Motif.

ABSTRACT

The ibis paint X application is a software program designed for use on Android devices, with a primary function of facilitating digital drawing. This application is also referred to as a versatile application, catering to the diverse needs of drawing, photo editing, creating comics, graphic design, and recording the drawing process. It boasts a range of features analogous to those found in professional graphic design software. The utilization of the Ibis Paint X application within the domain of textile design is predominantly employed for the conception of fashion designs. To date, there has been a paucity of research concerning the design of flora-themed motifs using the Ibis Paint X application. This study aims to address this research gap by examining the process of creating flora motifs from inception to completion, with a view to their application in the realm of clothing design. The objective of the present study is twofold: first, to ascertain the potential of the Ibis Paint X application for use in fashion design and illustration; and second, to determine its capacity to serve as a motif for clothing design. The investigation is predicated on the underlying hypothesis that the Ibis Paint X application can facilitate the development of floral motif designs from their nascent stages to their full-fledged functionality as fashion motifs. The research utilizes the method of textile craft creation, encompassing the exploration, design, and realization stages. The research data was collected through observation, literature study, and interviews. The findings of the research are presented in the form of a flora motif design, accompanied by a detailed description of its development from inception to completion as a fashion design. Additionally, the study includes numerous examples of flora motifs employed in fashion design.

Keywords*: Application; Ibis Paint X; Flora; Motif*

1. PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, perkembangan teknologi digital akan terus berkembang dari masa kemasa, dimana dimulai dari bentuk yang sederhana untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari sampai pada tingkat tersulit untuk memenuhi keinginan atau kepuasan manusia sebagai makhluk sosial. Teknologi Digital adalah sebuah teknologi informasi yang lebih mengutamakan kegiatan dilakukan secara komputer/ digital dibandingkan menggunakan tenaga manusia (Danuri, 2019).

Perkembangan teknologi digital jika digunakan dengan baik akan memberikan dampak positif terhadap kehidupan manusia karena setiap aktivitas manusia akan menjadi lebih cepat, mudah dan praktis.

Semua aspek teknologi berkembang dengan sangat pesat tidak akan pernah bisa lepas dari kehidupan manusia di zaman sekarang baik untuk menunjang kebutuhan sehari-hari, pekerjaan atau pun kebutuhan lainnya. Hampir semua aspek kehidupan manusia terkena dampak teknologi digital, baik bidang informasi, komunikasi, ekonomi, kesehatan, industri, pendidikan serta pada bidang seni. Salah satu perkembangan teknologi di dunia digital yaitu berbentuk aplikasi mobile. Aplikasi berbasis mobile merupakan aplikasi dari perangkat lunak yang dapat berjalan pada perangkat *mobile* (*smartphone, tablet, ipod* dll), yang memiliki sistem operasi mandiri dalam mendukung perangkat lunak. Pengertian dari *mobile applications* adalah aplikasi perangkat lunak yang dibuat khusus untuk dijalankan di dalam tablet dan juga *smartphone* (Irwansyah & Moniaga, 2014).

Aplikasi berbasis mobile memberikan kemudahan yang signifikan dibanding aplikasi berbasis web maupun desktop. Aplikasi berbasis mobile dapat diakses dimana saja dan kapan saja melalui perangkat seluler seperti ponsel android dan tablet. Seperti yang kita ketahui bahwa ponsel android merupakan alat komunikasi yang umum dimiliki oleh semua kalangan dan usia, berbeda dengan aplikasi berbasis web maupun desktop yang harus memiliki keahlian khusus untuk menggunakan aplikasi, sehingga tidak semua orng memiliki aplikasi tersebut, perangkat berupa laptop/komputer harus memiliki spesifikasi yang tinggi dan sesuai, agar dapat menjalankan aplikasi tersebut dan penggunaan perangkat laptop/ komputer tidak dapat diakses dimana saja. Hal ini yang yang membuat aplikasi berbasis mobile lebih banyak digunakan sehingga banyak bermunculan berbagai fitur aplikasi-aplikasi yang memudahkan manusia dalam melakukan setiap aktifitasnya sehari-hari salah satunya aplikasi yang berkonsentrasi dibidang grafis seperti Ibis Paint X, Clip Studio, Canva, dan lain-lain. Setiap aplikasi menawarkan kelebihannya masing-masing yang membedakan antara aplikasi yang satu dengan aplikasi yang lainnya, sehingga pekerjaan dalam mendesain kini semakin mudah dan praktis dengan smartphone atau tablet sebagai media kerjanya.

Gambar 1. Logo aplikasi Ibis Paint X
(**Sumber**: https://apps.apple.com/id/app/ibis-paint-x/id450722833?l=id, 2025)

Dari berbagai macam aplikasi untuk menggambar secara digital, sampai saat ini Ibis Paint X merupakan salah satu aplikasi yang banyak digunakan oleh para pendesain professional maupun masyarakat awam. Ibis Paint X adalah sebuah software pada aplikasi Android dan digunakan untuk menggambar secara digital. Ibis Paint X merupakan aplikasi gambar berbasis digital yang dapat digunakan pada smartphone, tablet, dan berbagai perangkat lainnya (Azizah, 2024). Ibis Paint X bisa disebut juga dengan aplikasi yang serbaguna untuk kebutuhan menggambar, mengedit foto, membuat komik, desain grafis, merekam proses menggambar dengan berbagai macam fitur yang mirip dengan perangkat lunak desain grafis profesional, tetapi bisa digunakan oleh pemula maupun yang sudah berpengalaman sekalipun.

Ada beberapa keunggulan yang dimiliki oleh aplikasi Ibis Paint X, diantaranya perangkat yang digunakan dismartphone tanpa koneksi internet yang bisa digunakan dimana saja dan kapan saja, fitur-fitur yang ditawarkan lengkap, terus dikembangkan dan lebih beragam untuk membuat sketsa, menggambar, mewarnai, dan mengedit gambar dengan mudah dan efisien misalnya berbagai jenis kuas yang dapat disesuaikan, efek filter, lapisan, dan alat seleksi yang canggih dengan kualitas yang tinggi sehingga memudahkan penggunaan bagi yang awam sekalipun. Kemudian aplikasi ini telah diunduh jutaan kali dan menerima ulasan positif dari pengguna di seluruh dunia sebagai media pembelajaran menggambar digital dalam bentuk karya seni. (Faiz et al., 2024)

Ada beberapa penelitian terkait dengan aplikasi Ibis Paint X untuk menggambar secara digital adalah jurnal penelitian "Penggunaan Aplikasi Ibis Paint X Bagi Mahasiswa Dalam Berkarya Seni Zaman Sekarang", penelitian ini bertujuan sebagai pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Ibis Paint X media digital yang efesien digunakan dalam berkarya dibidang teknologi. (Faiz et al., 2024)

menekankan pada aplikasi Ibis Paint X untuk berkarya seni bagi mahasiswa. Jurnal penelitian "Penggunaan Aplikasi Berbasis *Smartphone* (*Ibis Paint x*) Untuk Pengembangan Desain Busana", penelitian ini bertujuan untuk untuk memperoleh pengetahuan tentang penggunaan aplikasi berbasis smartphone yaitu Ibis Paint X untuk pengembangan desain busana. (Naimar et al., 2022) menekankan pada penggunaan aplikasi Ibis Paint X untuk desain busana. Kemudian jurnal penelitian "Pengembangan E-Modul Pembelajaran Menggambar Ilustrasi Berbasis aplikasi *Ibis Paint X* Untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Karanganyar", penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan elektronik modul pembelajaran berbasis aplikasi *Ibis Paint X* yang diterapkan pada pembelajaran menggambar ilustrasi. (Candra & Pratiwinindya, 2023) menekankan pada penggunaan aplikasi Ibis Paint X pengembangan e-Modul pembelajaran menggambar ilustrasi untuk siswa SMP.

Berdasarkan penelitian diatas, belum ada penelitian terkait dengan perancangan motif bertemakan flora menggunakan aplikasi *Ibis Paint X*, bagaimana proses pembuatan motif flora dari awal sampai akhir sehingga bisa digunakan untuk motif pada busana. Hal ini bertujuan agar penggunaan aplikasi Ibis Paint X tidak hanya digunakan sebagai rancangan desain busana atau menggambar ilustrasi saja tetapi juga bisa digunakan sebagai pembuatan motif yang nantinya akan dijadikan sebagai motif pada busana atau matif untuk media lainnya.

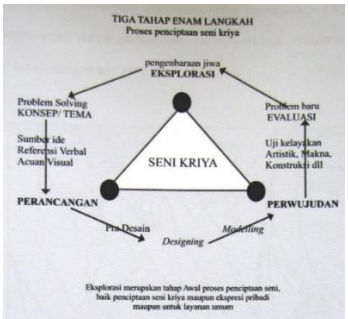
Pada penelitian ini, motif yang akan dibuat pada aplikasi *Ibis Paint X* yaitu motif flora. Motif sendiri adalah sesuatu yang tersusun secara kecil dari bentuk gambar atau rangka gambar yang ada pada benda (Novrita & Pratiwi, 2022). Pendapat lain mengatakan pola atau corak motif bentuknya berulang-ulang yang disebabkan oleh teknik itu sendiri (Helmi, 2022). Selanjutnya ada juga yang mengatakan bahwa motif adalah desain yang dibuat dari bagian-bagian bentuk, berbagai macam garis atau elemen-elemen (Suhersono, 2006). Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa motif merupakan hasil ciptaan yang tersusun dari berbagai macam garis, titik atau elemen-elemen desain lainnya yang tersusun secara berulang-ulang dengan tujuan untuk memperindah dan mempercantik sebuah bentuk karya seni.

Sementara motif hias flora merupakan penggambaran motif dengan objek tumbuhan dalam seni ornamen, sampai kini dapat ditemui bermacam jenis yang disebabkan adanya perbedaan sudut pandang akan hidup dan akibat lingkungan sekitar (Sukarman, 1982). Artinya motif flora merupakan susunan elemen-elemen desain yang terispirasi dari bentuk atau objek tumbuh-tumbuhan seperti bunga, daun, pohon untuk memperindah karya seni. Penggambaran motif flora tersebut dapat dilakukan secara natural artinya bentuk motifnya sesuai dengan bentuk yang sebenarnya atau distilisasikan artinya bentuknya motif dirubah tanpa menghilangkan ciri khas dari bentuk flora sebenarnya.

Motif flora yang diciptakan pada penelitian ini yaitu penggambaran motif yang dibuat secara natural, baik dari segi bentuk maupun warnanya. Motif flora dipilih selain motif ini sampai sekarang merupakan salah satu motif yang masih banyak peminatnya, motif flora juga sangat cocok diterapkan pada kain untuk bahan busana, kain dengan motif flora jika dibuat untuk busana dengan model busana apapun tidak akan menghilangkan kesan anggun pada busana tersebut artinya motif flora tetap cocok digunakan pada model busana apapun.

2. METODOLOGI

Pada penelitian akan menggunakan metode penciptaan kriya, ada 3 tahapan yang dilakukan yaitu tahap eksplorasi, tahap perancangan dan tahap perwujudan (Gustami, 2004). Lebih lanjut dapat dilihat dalam skema berikut:



Gambar 2. Skema tiga tahap-enam langkah penciptaan seni kriya
(**Sumber**: (Gustami, 2004)

a. Tahap Eksplorasi

Pada tahap ini merupakan tahap untuk mencari sumber ide dengan cara mengamati apa saja yang ada di lingkungan sekitar untuk menemukan rumusan masalah yang akan diangkat untuk mendapatkan hasil atau kesimpulannya. Tahapan ini meliputi aktivitas penjelajahan menggali sumber ide dengan langkah identifikasi dan perumusan masalah, penelusuran, penggalian, pengumpulan data dan referensi. Selain itu, adapun pengolahan dan analisis data untuk mendapatkan simpul penting konsep pemecahan masalah secara teoritis yang hasilnya dipakai sebagai dasar perancangan (Gustami, 2004)

b. Tahap Perancangan

Setelah melakukan tahap ekpslorasi, maka tahap selanjutnya yaitu tahap perancangan. Pada tahapan ini dibangun berdasarkan perolehan butir penting hasil analisis yang dirumuskan, diteruskan visualisasi gagasan dalam bentuk sketsa alternatif. Kemudian ditetapkan pilihan sketsa terbaik sebagai acuan reka bentuk atau gambar teknik yang berguna bagi perwujudannya (Gustami, 2004)

c. Tahap Perwujudan

Tahapan ini bermula dari pembuatan model sesuai sketsa atau gambar teknik yang telah disiapkan menjadi prototipe sampai ditemukan kesempurnaan karya yang dikehendaki. Model itu bisa dibuat dalam ukuran miniatur, bisa pula dalam ukuran yang sebenarnya. Jika model itu telah dianggap sempurna, maka diteruskan perwujudan karya seni yang sesungguhnya (Gustami, 2004)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Tahap Eksplorasi

Pada tahap eksplorasi, ada beberapa yang perlu dilakukan yaitu pengumpulan data berupa observasi, studi pustaka dan wawancara. Observasi pada penelitian merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengamati langsung peristiwa atau situasi yang ada dilapangan, dalam hal ini penggunaan aplikasi Ibis Paint X secara langsung sebagai salah satu aplikasi pada Android untuk membuat sebuah motif yang digunakan pada motif busana.

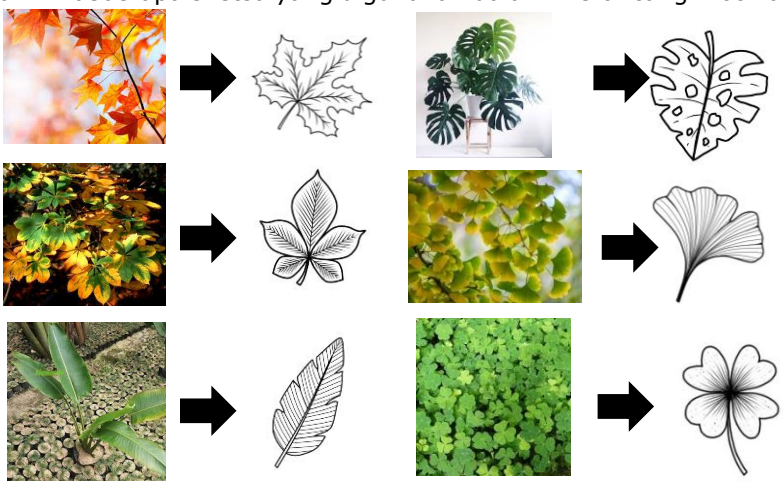
Kemudian studi pustaka sebagai metode pengumpulan data selanjutnya dengan cara memahami, mempelajari dan menganalisis beberapa sumber tertulis buku, jurnal, artikel, dan laporan yang berkaitan dengan topik penelitian. Pada penelitian ini studi pustaka dilakukan dengan mengkaji buku dan jurnal penelitian yang berkaitan dengan aplikasi Ibis Paint X. sedangkan wawancara dilakukan dengan mengajukan pertanyaan kepada narasumber untuk mendapatkan informasi yang relevan dan berhubungan dengan topik penelitian, dalam hal ini yaitu para mendesain professional yang biasa menggunakan aplikasi Ibis Paint X untuk menggambar. Berikut ini beberapa gambar sebagai acuan yang digunakan dalam penelitian ini.

Gambar 3. Beberapa referensi terkait motif flora
(**Sumber**: Dokumen pribadi 2025)

b. Tahap Perancangan

Tahap perancangan merupakan kegiatan yang didalamnya terdapat sebuah gambaran dengan beberapa sketsa yang sesuai dengan tema, dari sketsa yang telah dibuat maka sketsa tersebut diseleksi lagi atau dimodifikasi kembali menjadi sebuah sketsa yang utuh. Tahap perencanaan ini bertujuan untuk memberikan gambaran bagaimana perwujudannya dan menghindari kesalahan dalam proses penciptaan sehingga rancangan tersebut bisa sesuai dengan yang diharapkan (Deni, 2024).

Pada tahap ini rancangan motif yang akan dibuat terinspirasi dari bentuk flora, bentuknya akan disesuai dengan bentuk yang sebenarnya baik dari segi bantuk tumbuh-tumbuhannya maupun dari segi warna juga akan disesuai dengan warna yang sebenarnya. Tidak ada alasan yang khusus kenapa motif dengan tema flora yang diangkat, tetapi motif-motif dengan tema flora sangat cocok digunakan untuk motif dalam sebuah busana dalam kegiatan apapun. Dibawah ini beberapa sketsa yang digunakan dalam merancang motif bertemakan flora



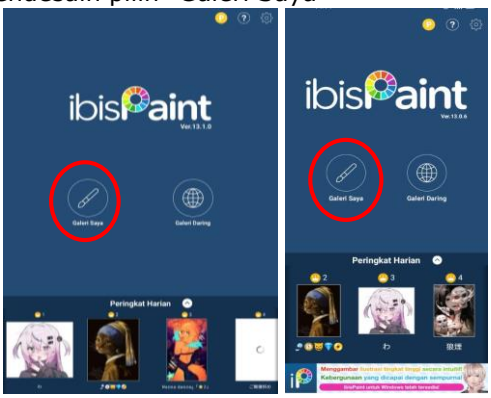
Gambar 4. Proses merancang sketsa dengan beberapa daun sebagai referensi
(**Sumber**: Dokumen pribadi 2025)

c. Tahap Perwujudan

Tahap terakhir yaitu tahap perwujudan, pada tahap ini rancangan desain yang sudah dipilih sesuai dengan konsep kemudian diwujudkan ke dalam bentuk visual, dalam penelitian ini sebatas rancangan dua dimensi, yang nantinya proses perancangan dibuat kedalam aplikasi Ibis Paint X sesuai dengan judul penelitian. Rancangan motif ini nantinya akan diaplikasikan kedalam desain busana. Hal ini ini bertujuan agar mendapatkan gambaran secara garis besar bagaimana bentuk karya yang nantinya akan diciptakan, selain itu untuk memberikan ketepatan bentuk serta ketepatan dalam ukuran akan hasil jadi karya tersebut.

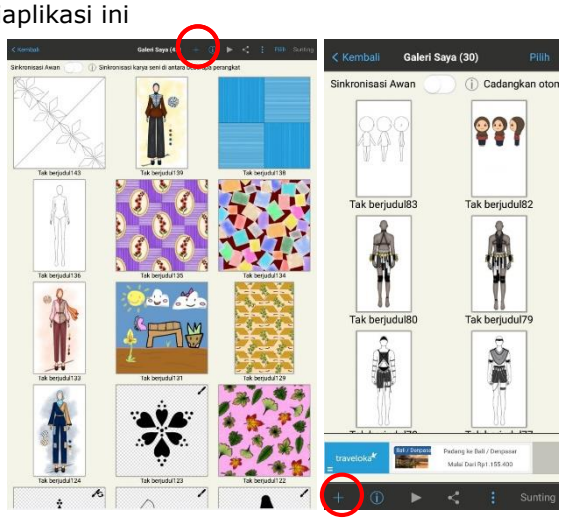
Dalam penelitian ini, aplikasi Ibis Paint X akan didownload diperangkan Samsung Galaxy Tab S9 FE. Tidak ada perbedaan yang mencolok antara aplikasi yang didownload di Tab dengan didownload di Android, peredaannya hanya terletak pada posisi toolbarnya saja itupun tidak semua tetapi cara penggunaan aplikasi Ibis Paint X pada kedua perangkat ini sama saja. Berikut uraian tahapan proses dalam merancang motif flora:

1. Aplikasi Ibis Paint X terlebih dahulu didownload diperangkat Tab ataupun di Android. Setelah dibuka maka akan muncul tampilan awal aplikasi Ibis Paint X seperti gambar dibawah ini. Untuk memulai mendesain pilih "Galeri Saya"



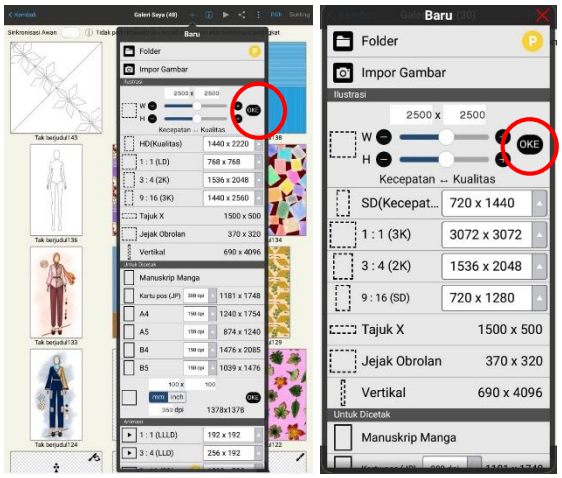
Gambar 5. Tampilan awal aplikasi Ibis Paint X
(kiri tampilan di Tab, kanan tampilan pada HP Android
(**Sumber**: Dokumen pribadi 2025)

2. Setelah "Galeri Saya" ditekan maka akan muncul tampilan seperti gambar dibawah, pilih ikon "+" digunakan untuk membuat desain baru dan terdapat berbagai ukuran dan pilihan kanvas. Sementara gambar-gambar dibagian bawah merupakan gambar-gambar yang pernah dibuat diaplikasi ini



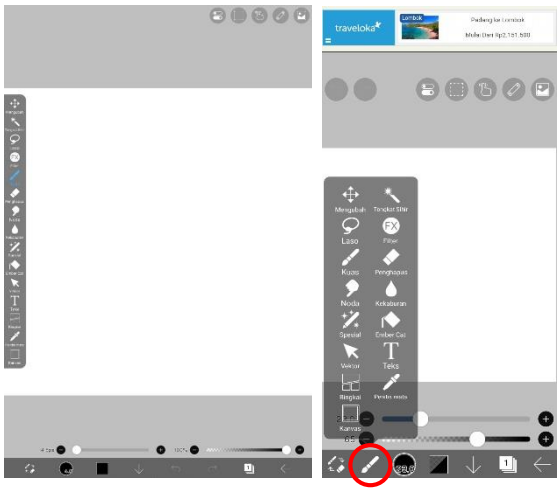
Gambar 6. Tampilan Gakeri Saya diaplikasi Ibis Paint X
(kiri tampilan di Tab, kanan tampilan pada HP Android
(**Sumber**: Dokumen pribadi 2025)

3. Setelah ikon "+" ditekan maka akan muncul pilihan beberapa ukuran kanvas dengan beberapa pilihan bentuk dan ukuran, semakin besar ukuran kanvas maka kualitas gambar akan semakin tajam, tetapi harus disesuaikan dengan kapasitas perangkat yang digunakan karena kalau kapasitas perangkat yang digunakan kecil maka resikonya penggunaan aplikasi akan menjadi lambat. Disini ukuran kanvas HD (kualitas) 2500x2500 dengan bentuk segiempat karena disesuaikan dengan desain dalam membuat motif kemudian pilih "oke"



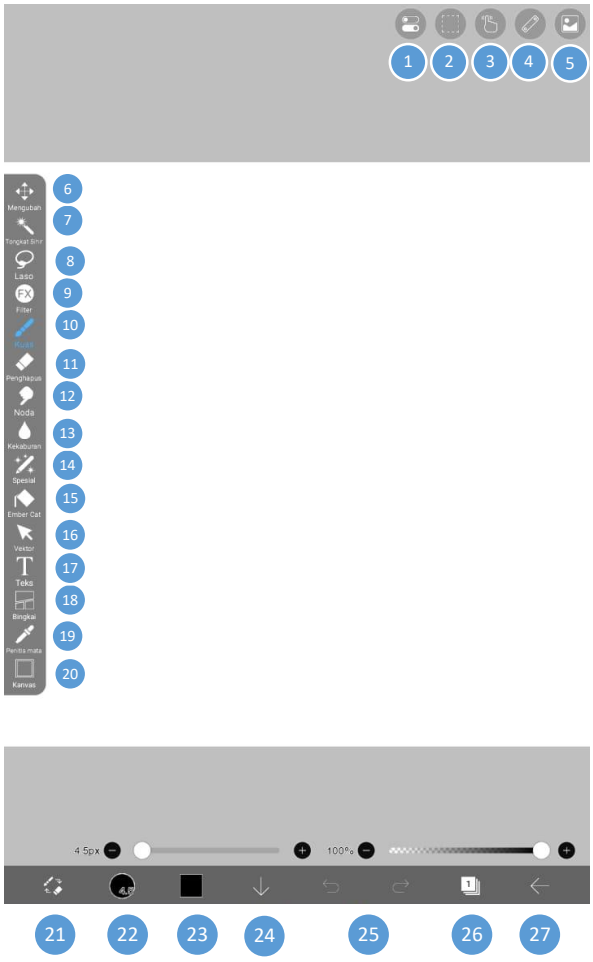
Gambar 7. Tampilan layar pilihan kanvas
(kiri tampilan di Tab, kanan tampilan pada HP Android
(**Sumber**: Dokumen pribadi 2025)

4. Sekanjutnya akan terlihat kanvas baru seperti gambar dibawah, untuk tampilan di tab akan muncul kanvas beserta toolbar yang ada pada aplikasi, berbeda dengan tampilan di android akan muncul kanvas kosong tanpa ada tampilan toolbar. Jadi untuk android selanjutnya tekan gambar kuas (bulat merah) untuk menampilkan toolbarnya. Disanalah letak perbedaan aplikasi Ibis Paint X menggunakan tab dengan menggunakan android, namun secara garis besar tampilan kedua perangkat ini sama



Gambar 8. Tampilan layar kanvas baru
(kiri tampilan di Tab, kanan tampilan pada HP Android
(**Sumber**: Dokumen pribadi 2025)

5. Selanjutnya sebelum menggunakan aplikasi ini, terlebih dahulu mengenal toolbar dan alat seleksi pada aplikasi Ibis Paint X seperti gambar dibawah ini

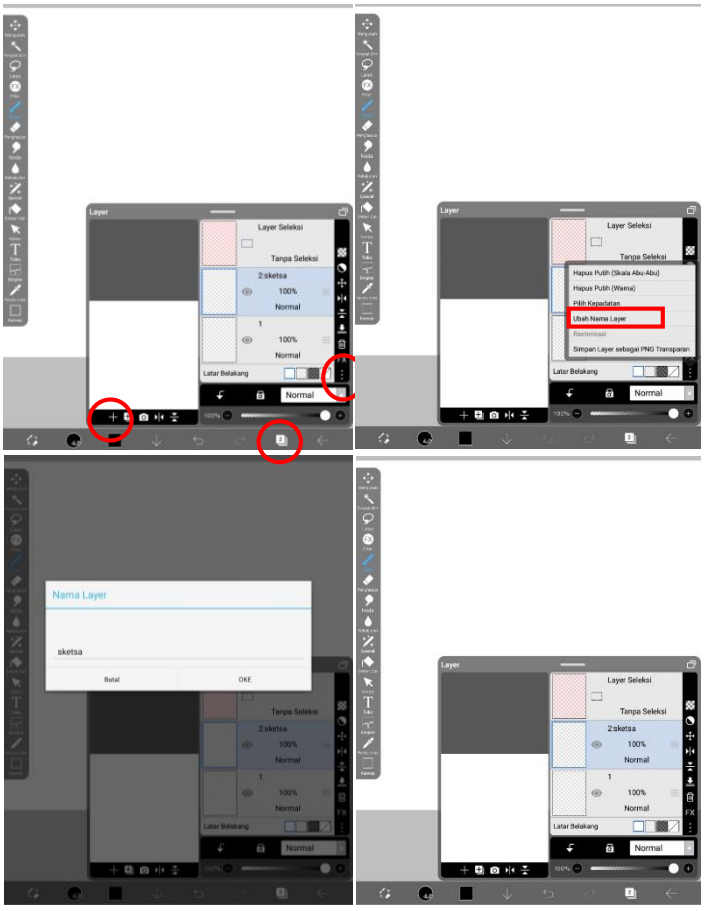


Gambar 9. Tampilan toolbar dan alat seleksi
(**Sumber**: Dokumen pribadi 2025)

Keterangan gambar

1. Lihat menu
2. Alat pilih area
3. Alat stabilizer
4. Alat penggaris
5. Alat material
6. Alat transformasi
7. Alat tongkat ajaib
8. Alat laso
9. Alat filter
10. Alat kuas
11. Alat penghapus
12. Alat noda
13. Alat buram
14. Alat pena khusus
15. Alat ember
16. Alat vector
17. Alat teks
18. Alat bingkai
19. Alat pipet
20. Alat kanvas
21. Kuas/ penghapus
22. properti
23. Warna
24. Layar penuh
25. Undo/ redo
26. Layer
27. Kembali (https://ibispaint.com)

6. Sebelum memulai membuat sketsa maka terlebih dahulu menambah layer/ halaman baru untuk membuat sketsa motif flora, yaitu dengan menekan toolbar layer (26) kemudian pilih ikon "+", selanjutnya tekan titik tiga di sebelah kanan bawah, pilih ubah nama layar, mengubah nama layar agar memudahkan kita untuk mencari layar yang diinginkan, lalu oke



Gambar 10. Proses membuat halaman baru
(**Sumber**: Dokumen pribadi 2025)

7. Langkah selanjutnya memilih warna kuas sesuai keinginan yaitu menekan toolbar warna (23) untuk kuas yaitu menekan toolbar alat kuas (10), untuk sketsa pilihannya yaitu menggunakan

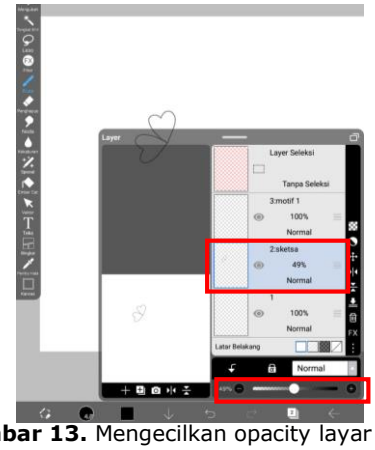
kuas Dip Pen (kasar). Agar goresan garis lebih stabil maka aktifkan toolbar alat stabilizer (3) diangka diatas 5

Gambar 11. Proses mengatur kuas
(**Sumber**: Dokumen pribadi 2025)

8. Selanjutnya mulai membuat sketsa motif flora sesuai keinginan, agar memudahkan membuat sketsa maka dibutuhkan referensi yaitu menekan toolbar lihat menu (1), maka aktifkan jendela referensi, selanjutnya mulai membuat sketsa

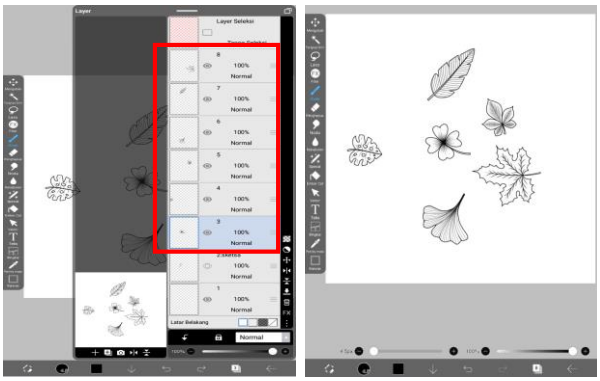
Gambar 12. Proses mengaktifkan jendela referensi
(**Sumber**: Dokumen pribadi 2025)

9. Setelah pembuatan sketsa selesai, referensi ditutup selanjutnya tambah layer baru untuk membuat lineart motif lainnya, prosesnya sama dengan gambar 10, 11 dan gambar 12. Posisi layar baru terletak pada bagian atas layer sketsa dan opacity layar sketsa diperkecil agar mudah untuk membuat lineart motif



Gambar 13. Mengecilkan opacity layar sketsa
(**Sumber**: Dokumen pribadi 2025)

10. Lakukan sampai semua lineart motif yang akan dibuat selesai, disini ada 6 lineart berbentuk daun, setiap lineart dilayer yang berbeda, agar mudah memperbaiki gambar ketika ada lineart yang salah, jika ada 6 lineart berarti ada 6 layer

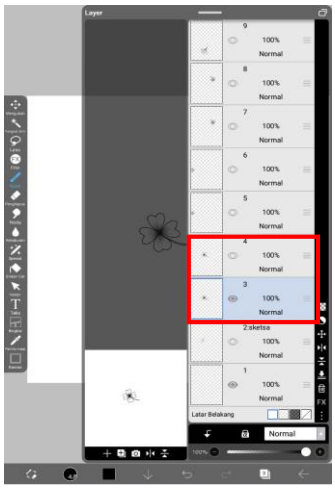


Gambar 14. Proses pembuatan lineart motif flora
(**Sumber**: Dokumen pribadi 2025)

11. Setelah semua lineart motif selesai, untuk proses mewarnai maka klon layer setiap lineart yaitu terletak pada toolbar layer (26), seperti gambar dibawah, nanti akan muncul gambar yang sama, hal ini bertujuan untuk memisalkan antara lineart dengan warna motifnya, jika terjadi kesalahan dalam pewarnaan proses pembuatan motif tersebut tidak mengulang dari awal

Gambar 15. Proses klon layer,
antara layer atas dan bawah dalam kotak merah memiliki gambar yang sama
(**Sumber**: Dokumen pribadi 2025)

12. Dari 2 layer yang sama, untuk pewarnaan menggunakan layer yang dibawah dan layer diatas untuk lineart. Agar layer sketsa, lineart dan layer lainnya tidak muncul dilayar kanvas yaitu dengan cara tekan toolbar layer (26) dan ikon mata pada toolbar tersebut tidak diaktifkan, bisa dilihat pada gambar dibawah perbedaannya, jadi yang muncul dilayar hanya ikon mata yang menyala saja



Gambar 16. Perbedaan layer yang aktif dan tidak
Bagian atas tidak aktif dan bagian bawah aktif
(**Sumber**: Dokumen pribadi 2025)

13. Kuas (10) yang digunakan dalam pembuatan warna motif ini menggunakan kuas cat air (tepi). Untuk warna (23) agar menciptakan gradasi harus menggunakan lebih dari 2 warna dan disesuaikan dengan referensi. Selanjutnya diblend menggunakan kuas cat air transparan (air) untuk menciptakan gradasi warna yang halus dan mulus, ukuran kuas disesuaikan dengan objek yang dibuat, kemudian ikon mata bagian atas untuk lineart diaktifkan agar ketika menghapus (11) warna yang menyebar keluar bisa terlihat batasannya

Gambar 17. Proses mewarnai motif flora
(**Sumber**: Dokumen pribadi 2025)

14. Lakukan pada semua objek yang dibuat dengan proses yang sama dengan gambar 15, 16 dan 17 sampai selesai, setelah itu satukan antara gambar yang diwarna dengan lineart yaitu pada toolbar layer dengan ikon panah menghadap kebawah. Untuk mengisi kekosongan pada bagian tengah layer maka di klon layer setiap gambar (gambar 15) dan atur setiap gambar baik dari posisi maupun ukuran yaitu pada toolbar alat transformasi (6) agar telihat lebih seimbang

Gambar 18. Proses menggabungkan layer warna dengan lineart dan
Proses memperbanyak motif flora
(**Sumber**: Dokumen pribadi 2025)

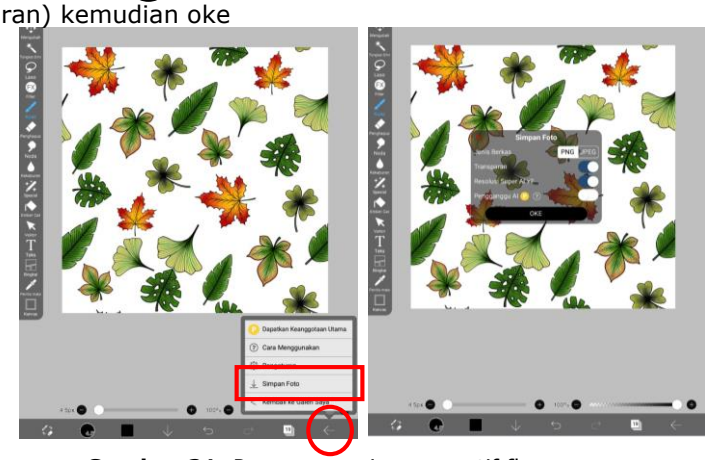
15. Setelah semua motif ditata, langkah selanjutnya satukan semua layer motif tersebut yaitu pada toolbar layer dengan ikon panah menghadap kebawah. Kemudian untuk mengisi semua layer dengan motif maka motif yang sudah disatukan di klon layer (gambar 15) sebanyak 4, jadi ada 5 buah layer yang sama. Layer 1 tetap posisi ditengah-tengah, layer 2 tarik kekanan bawah dengan cara tekan toolbar alat transformasi (6), begitu juga dengan layer 3 tarik ke kanan atas, layer 4 tarik kekiri atas, layer 5 tarik ke kiri bawah seperti gambar dibawah ini

Gambar 19. Proses mentransformasi motif flora
(**Sumber**: Dokumen pribadi 2025)

16. Jika ingin mengubah, menggeser atau memperbesar dan memperkecil motif tekan toolbar alat laso (8) dilayer yang akan dirubah motifnya, lanjut ke toolbar transformasi (6) kemudian motif tersebut sudah bisa dirubah dan digeser, untuk menghilangkan garis area seleksi yaitu dengan cara tekan ikon kotak garis miring kanan bawah seperti gambar dibawah

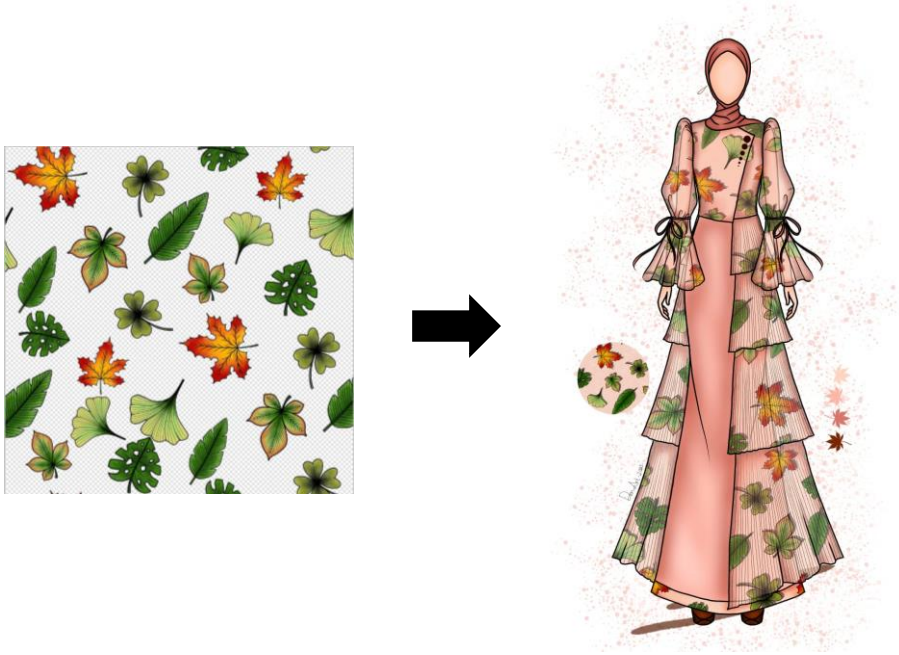
Gambar 20. Proses mengubah bentuk atau ukuran motif flora
(**Sumber**: Dokumen pribadi 2025)

17. Setelah pembuatan motif selesai selanjutnya gambar disimpan dalam bentuk PNG atau JPG yaitu di toolbar kembali (27) kemudian pilih simpan foto. kali ini akan disimpan dalam bentuk PNG (transparan) kemudian oke



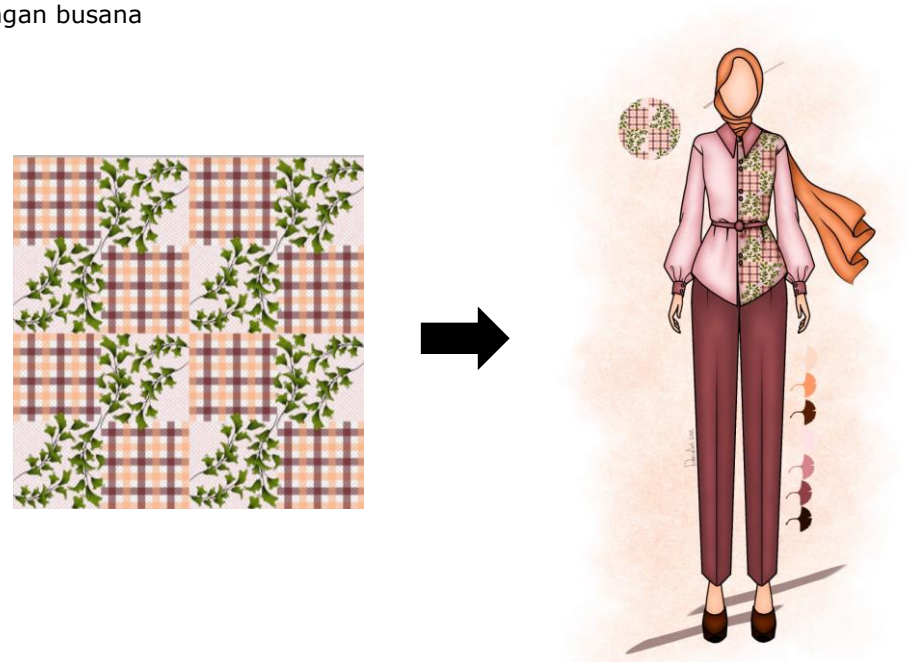
Gambar 21. Proses menyimpan motif flora
(**Sumber**: Dokumen pribadi 2025)

18. Hasil akhir dari penggunaan aplikasi Ibis Paint X untuk membuat motif flora kemudian diaplikasikan kedalam rancangan desain busana



Gambar 22. Hasil akhir motif flora
kemudian dijadikan sebagai motif dalam rancangan busana
(**Sumber**: Dokumen pribadi 2025)

Dibawah ini ada beberapa desain motif flora yang dijadikan sebagai motif dalam rancangan busana



Gambar 23. Beberapa motif flora
Yang dijadikan sebagai motif dalam rancangan busana
(**Sumber**: Dokumen pribadi 2025)

4. KESIMPULAN

Aplikasi ibis paint X merupakan sebuah software pada aplikasi Android dan digunakan untuk menggambar secara digital. Aplikasi ini disebut juga dengan aplikasi yang serbaguna untuk kebutuhan menggambar, mengedit foto, membuat komik, desain grafis, merekam proses menggambar dengan berbagai macam fitur yang mirip dengan perangkat lunak desain grafis profesional. Ada beberapa keunggulan yang dimiliki oleh aplikasi Ibis Paint X, diantaranya perangkat yang digunakan dismartphone tanpa koneksi internet yang bisa digunakan dimana saja dan kapan saja, fitur-fitur yang ditawarkan lengkap, terus dikembangkan dan lebih beragam untuk membuat sketsa, menggambar, mewarnai, dan mengedit gambar dengan mudah dan efisien misalnya berbagai jenis kuas yang dapat disesuaikan, efek filter, lapisan, dan alat seleksi yang canggih dengan kualitas yang tinggi sehingga memudahkan penggunaan bagi yang awam sekalipun. Kemudian aplikasi ini telah diunduh jutaan kali dan menerima ulasan positif dari pengguna di seluruh dunia sebagai media pembelajaran menggambar digital dalam bentuk karya seni. (Faiz et al., 2024)

Penggunaan aplikasi Ibis Paint X dalam dunia tektil umumnya digunakan untuk merancang desain busana, belum ada penelitian terkait dengan perancangan motif bertemakan flora menggunakan aplikasi *Ibis Paint X*, bagaimana proses pembuatan motif flora dari awal sampai akhir sehingga bisa digunakan untuk motif pada busana. Penelitian bertujuan agar penggunaan aplikasi Ibis Paint X tidak hanya digunakan sebagai rancangan desain busana atau menggambar ilustrasi saja tetapi juga bisa digunakan sebagai pembuatan motif yang nantinya akan dijadikan sebagai motif pada busana, serta untuk memperoleh pengetahuan tentang penggunaan aplikasi Ibis Paint X untuk pengembangan desain motif flora mulai dari tahap membuka aplikasi Ibis Paint X sampai menyimpan motif yang kemudian bisa digunakan untuk rancangan busana. Hasil penelitian berupa 1 desain motif flora beserta langkah-langkah pembuatannya mulai dari awal sampai akhir menjadi sebuah rancangan busana serta beberapa hasil motif flora jika diterapkan menjadi rancangan busana.

5. DAFTAR PUSTAKA

Azizah, L. N. (2024). Evaluasi Usability Aplikasi Mobile Ibis Paint X Menggunakan System Usability Scale (Sus). *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, *12*(1), 289–294. https://doi.org/10.23960/jitet.v12i1.3726

Candra, A. E., & Pratiwinindya, R. A. (2023). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Menggambar Ilustrasi Berbasis Aplikasi Ibis Paint X Untuk Siswa Kelas Viii Smp Negeri 2 Karanganyar. *Eduarts: Jurnal Pendidikan Seni*, *12*(2), 1–8.

https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eduart/article/view/76331
Danuri, M. (2019). Perkembangan Dan Transformasi Teknologi Digital. *Infokam*, *15*(2), 116–123.
Deni, G. R. (2024). *Development of Motifs : Designing the Barapan Kebo Motif in Kre Alang*. *13*(2), 496–504.
Faiz, M., Azlianty, S., Ginting, H. Z., Togatorop, J. B., Saragih, L. S. B., Panjaitan, R., & Tansliova, L. (2024). Penggunaan Aplikasi Ibis Paint X Bagi Mahasiswa Dalam Berkarya Seni Zaman Sekarang. *Journal of Creative Student Research*, *2*(3), 101–109. https://doi.org/10.55606/jcsr-politama.v2i3.3840
Gustami, S. P. (2004). *Proses Penciptaan Seni Kriya: Untaian Metodologis*. Pascasarjana ISI Yogyakarta.
Helmi, P. (2022). Kerajinan Anyaman Pandan Daerah Paninggahan. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, *11*(2), 621. https://doi.org/10.24114/gr.v11i2.39830
Irwansyah, E., & Moniaga, J. V. (2014). *Pengantar Teknologi Informasi*. Deepublish.
Naimar, M., Novita, & Fitriana. (2022). Penggunaan Aplikasi Berbasis Smartphone (Ibis Paint X) Untuk Pengembangan Desain Busana. *Unsyiah*, *7. No. 4*(November), 1–20.
Novrita, S. Z., & Pratiwi, M. (2022). Makna Motif Batik Di Kabupaten Solok Selatan Studi Kasus Pada Sanggar Azyanu Batik 1000 Rumah Gadang. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, *11*(2), 628. https://doi.org/10.24114/gr.v11i2.39652
Suhersono, H. (2006). *Desain Bordir: Motif Batik*. Gramedia Pustaka Utama.
Sukarman. (1982). *Pengantar Ornamen Timur*. Sub/Bag Proyek STSRI "ASRI."