

**PERANCANGAN PRODUK FASHION DENGAN MOTIF IKAT
CELUP**

PENGANTAR KARYA TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Desain

Disusun Oleh:

Jessica Paramartha

1405110049

Kriya Tekstil Mode



PROGRAM STUDI KRIYA TEKSTIL MODE

FAKULTAS INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS TELKOM

BANDUNG

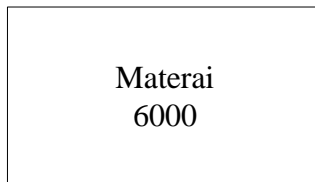
2015

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa tugas akhir dengan judul “PERANCANGAN PRODUK FASHION DENGAN MOTIF IKAT CELUP” adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan, kecuali melalui pengutipan sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku. Saya bersedia menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila ditemukan pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam tugas akhir saya ini.

Bandung, 17 Juni 2015

Yang membuat pernyataan



Jessica Paramartha

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN PRODUK FASHION DENGAN MOTIF IKAT CELUP

Diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Desain

Oleh :
Jessica Paramartha
1405110049



Menyetujui

Bandung 7 Juli 2015

Pembimbing I

Pembimbing II

Aquamila Bulan Prizilla, S.Ds, M.Ds
NIK. 14791475-1

Arini Arumsari, S.Ds, M.Ds
NIK. 14851273-1

ABSTRAK

Dalam mengembangkan dan melestarikan budaya sangatlah berkaitan dengan tekstil dan dunia *fashion*. Seiring berkembangnya zaman pengembangan terus menerus terjadi dalam dunia *fashion* dan salah satunya adalah ikat celup. Ikat celup banyak diaplikasikan ke berbagai macam produk *fashion*, ikat celup juga berkaitan erat dengan teknik dan motif yang terus berkembang. Ikat celup merupakan suatu warisan budaya yang sudah lama ada sejak zaman dahulu. Ikat celup mempunyai motif-motif yang sangat beragam dengan teknik pengikatan yang berbeda-beda pula. Namun saat ini ketertarikan masyarakat terhadap produk *fashion* dengan motif ikat celup mulai surut dikarenakan kurangnya komposisi yang harmoni dalam produk-produk *fashion* tersebut.

Oleh karena itu konsep perancangan ini merancang suatu produk *fashion* dengan mengaplikasikan motif-motif ikat celup agar lebih berkomposisi dan dapat bersaing dalam pasar *fashion* masa kini. Tren *fashion* masa kini selalu melihat perkembangan motif dari budaya-budaya daerah di Indonesia salah satunya ikat celup ini. Maka dari itu perancangan ini dibuat agar produk *fashion* dengan aplikasi motif ikat celup tersebut dapat menyesuaikan tren *fashion* masa kini serta ketertarikan masyarakat dapat meningkat kembali.

Kata kunci: Produk *fashion*, Ikat celup, Motif, Tren *fashion*

ABSTRACT

In order to develop and preserve the culture is related to textiles and fashion world. Along the time goes by continuous development occurred in the fashion world and one of them was tie dye. Tie dye many applies to variety of fashion products, tie dye also is closely related with technical and motif that continue to grow. Tie dye is a cultural heritage that has already been from long ago. Tie dye had a very different techniques in different binding. However, this community interest to the product *fashion* with motif tie dye started to recede due to a lack composition of harmony in fashion products.

Thus the concept design is designing a fashion products with applying the tie dye motifs to make it more called *ronde* containing and able to compete in the fashion market in the present time. The fashion trend at the present time always see the development pattern from the cultures regions in Indonesia, one of them is tie dye. Then, the design is made in order to make fashion products with application tie dye motif will able to adapt to the present fashion trend and interest community can increase again.

Key word : Fashion Products, Tie Dye, Motif, Fashion trend

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur Penulis ucapkan kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya sehingga Penulis dapat menyelesaikan penyusunan laporan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Produk Fashion dengan Motif Ikat Celup”.

Penulisan tugas akhir ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam jenjang perkuliahan Strata 1 Telkom University. Dalam proses penelitian tugas akhir ini tidak lepas dari hambatan dan kesulitan, namun berkat bimbingan, bantuan, nasihat, dan saran serta kerjasama dari berbagai pihak, khususnya pembimbing, segala hambatan tersebut akhirnya dapat diatasi dengan baik.

Dalam kesempatan ini penulis dengan tulus hati ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Orang tua penulis, Alm. Abdoel Rachman dan Almh. Nita Sulastri, yang selalu mendoakan, membimbing, dan mendukung penulis semasa hidup.
2. Aquamila Bulan Prizilla, S.Ds, M.Ds selaku pembimbing 1.
3. Arini Arumsari, S.Ds, M.Ds selaku pembimbing 2.
4. Rekan-rekan seangkatan KTM 2011 atas kerjasamanya selama ini.
5. Semua pihak yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa penyusunan laporan ini masih jauh dari sempurna maka dari itu penulis mohon kritik dan saran untuk lebih sempurnanya hasil dari laporan ini, dan penulis juga berharap hasil dari laporan ini bermanfaat bagi pembaca.

Bandung, 17 Juni 2015

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR BAGAN	x
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Perumusan Masalah.....	2
1.4 Pembatasan Masalah	3
1.5 Tujuan Penelitian.....	3
1.6 Manfaat Penelitian.....	3
1.7 Metode Penelitian.....	4
1.8 Skema Perancangan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Fashion	6
2.1.1 Pengertian <i>Fashion</i>	6
2.1.2 Perkembangan <i>Fashion</i>	6
2.1.3 Klasifikasi Produk Fashion	8
2.1.4 Prinsip Desain Busana	11
2.2 Pengertian Tekstil.....	13
2.2.1 Peta Tekstil.....	15
2.2.2 Desain Permukaan (<i>Surface Design</i>)	15

2.3 Ikat Celup	16
2.3.1 Pengertian Ikat Celup.....	16
2.3.2 Alat dan Bahan.....	17
2.3.3 Macam-macam Teknik Ikat Celup.....	19
2.4 Pewarnaan tekstil.....	29
2.5 Unsur-unsur Dasar Seni Rupa dan Desain	31
2.5.1 Prinsip-prinsip Dasar Seni Rupa dan Desain	33
BAB III KONSEP & HASIL PERANCANGAN	36
3.1 Skema Perancangan.....	36
3.2 Trend Forecast 2016	37
3.3 Tema dan Inspirasi Warna.....	40
3.4 Segmentasi Pasar	42
3.5 Eksplorasi Awal	45
3.6 Eksperimen Lanjutan.....	49
3.7 Klasifikasi Eksplorasi.....	63
3.8 Desain Perancangan	68
3.8.1 Desain Terpilih/Utama.....	71
3.9 Foto Produk	75
BAB IV PENUTUP	78
4.1 Kesimpulan.....	78
4.2 Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA.....	80

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Elemen-Elemen Desain.....	32
Tabel 3.1 Percobaan Awal dengan Kain Linen.....	46
Tabel 3.2 Eksperimen Lanjutan yang Pertama	50
Tabel 3.3 Eksperimen Lanjutan yang Kedua	52
Tabel 3.4 Eksperimen Lanjutan yang Ketiga.....	55
Tabel 3.5 Eksperimen Lanjutan yang Keempat	57
Tabel 3.6 Eksperimen Lanjutan yang Kelima.....	61
Tabel 3.7 Klasifikasi Eksplorasi menurut Inspirasi Motif dari Moodboard	64
Tabel 3.8 Desain-desain Terpilih	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Corak Ikat Celup	16
Gambar 2.2 Ikat Celup	17
Gambar 2.3 Batik Jumputan.....	20
Gambar 2.4 Teknik Tritik dengan Jahitan Melingkar	20
Gambar 2.5 Hasil Kain dari Teknik Tritik	21
Gambar 2.6 Hasil Ikat Celup teknik Lipatan	21
Gambar 2.7 Salah satu contoh hasil kain Itajime	22
Gambar 2.8 Contoh hasil jadi kain Bomaki/Arashi	23
Gambar 2.9 Contoh hasil jadi kain Kanoko	23
Gambar 2.10 Contoh hasil kain jadi Kumo Shibori	24
Gambar 2.11 Hasil jadi kain Ori nui shibori	25
Gambar 2.12 Contoh kain mokume	25
Gambar 2.13 Adire Oniko.....	26
Gambar 2.14 Adire Alabere	26
Gambar 2.15 Kain Sasirangan.....	27
Gambar 2.16 Kain Plangi (Jumputan).....	28
Gambar 3.1 Skema Perancangan.....	36
Gambar 3.2 Subbab Tema Alliance	38
Gambar 3.3 Subbab tema Terrain	39
Gambar 3.4 Image.....	40
Gambar 3.5 Lifestyle Board	44
Gambar 3.6 Desain Alternatif 1	68

Gambar 3.7 Desain Alternatif 2	69
Gambar 3.8 Desain Alternatif 3	69
Gambar 3.9 Desain Alternatif 4	70
Gambar 3.10 Desain Alternatif 5	70
Gambar 3.11 Desain 3 Celana.....	75
Gambar 3.12 Desain 5 Jumpsuit	76
Gambar 3.13 Desain 4 Rok	76
Gambar 3.14 Desain 2 Rok	76
Gambar 3.15 Desain 1 Dress.....	77
Gambar 3.16 Desain 3 Atasan.....	77

DAFTAR BAGAN

Bagan 1.1 Struktur Pasar Fashion	9
Bagan 1.2 Klasifikasi Tekstil berdasarkan jenisnya	14
Bagan 1.3 Bagan Desain Tekstil	15
Bagan 1.4 Klasifikasi Bahan dan Teknik-Teknik Ikat Celup	18

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknik ikat celup sudah mendunia di berbagai Negara, Contohnya di Negara India mempunyai teknik Bandhni, Jepang dengan Shibori, dan Thailand dengan Mudmeenya serta Indonesia pun juga mempunyai teknik ikat celup tersendiri. Indonesia mempunyai beberapa ciri khas ikat celup, seperti *Sasirangan* yang berasal dari Kalimantan Selatan, *Jumputan/Plangi* yang berasal dari Palembang, serta istilah *Tritik* yang berasal dari kata tarik, dan banyak daerah dengan istilah atau nama yang berbeda-beda. Dari beberapa ciri khas tersebutlah yang menjadikan inspirasi untuk pengembangan teknik ikat celup itu sendiri.

Teknik ikat celup adalah teknik pembuatan ragam hias dengan sistem menutup bagian kain yang tidak ingin terkena warna saat pencelupan dengan menggunakan bahan perintang seperti tali, benang atau sejenisnya menurut corak-corak tertentu. Ikat celup sendiri pun mempunyai daya tarik lebih karena *handmade*, maka efek warna atau motif yang disengaja maupun tidak disengaja membentuk hasil yang tidak akan persis sama antara satu dengan yang lainnya.

Karena ikat celup tidak jauh dalam permainan komposisi warna serta corak yang dihasilkan, maka terlihat adanya potensi warna dan corak yang menarik dalam perancangan ini. Serta adanya potensi besar dalam tren *fashion* terutama dalam teknik ikat celup itu sendiri bisa menjadi suatu karya yang berbeda dengan permainan corak motif yang lebih modern dan variatif dengan komposisi yang lebih menarik. Oleh karena itu konsep perancangan ini akan mengembangkan corak motif ikat celup tersebut yang terinspirasi dari detil ombak laut dengan permainan komposisi irama.

Diharapkan dengan adanya konsep perancangan ini menjadi salah satu upaya dalam pelestarian serta pengembangan motif ikat celup dengan permainan komposisi dari prinsip seni rupa dan desain dapat memenuhi permintaan pasar,

memasuki tren masa kini dan diterima oleh masyarakat luas bahwa ragam hias ikat celup pun dapat bersaing dengan kain-kain lainnya.

1.2 Identifikasi Masalah

Berikut permasalahan utama yang diangkat dalam tugas akhir ini adalah :

1. Perkembangan globalisasi mode yang pesat membuat masyarakat mulai melupakan warisan budaya dari adat daerahnya masing-masing. Dalam hal ini kain ikat celup mulai menurun pelestariannya di kalangan masyarakat.
2. Motif kain ikat celup masih kurang variatif sehingga motif yang dihasilkan kurang mengikuti tren *fashion* masa kini, yang seharusnya adanya pengembangan dalam motif dari ikat celup tersebut.
3. Kurangnya pengembangan komposisi motif ikat celup yang apabila penempatan motifnya kurang tepat dapat menurunkan harga jual, dalam hal ini khususnya pada busana *ready to wear*.

1.3 Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka perumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana melestarikan teknik ikat celup?
2. Bagaimana pengembangan motif ikat celup agar lebih mengikuti tren *fashion* serta lebih variatif dan inovatif?
3. Bagaimana mengaplikasikan motif ikat celup yang terinspirasi dari tema pemandangan laut pada busana dengan tepat berlandaskan prinsip perupa seni rupa dan desain dalam hal pengkomposisian irama.

1.4 Pembatasan Masalah

Pada konsep rancangan ini dibatasi permasalahan dengan memakai pewarna sintetis. Material yang akan digunakan nantinya adalah kain katun rayon dan kain pure silk polyester dengan tema *moodboard* detil pemandangan laut. Produk akhir yang akan dihasilkan berupa busana *ready to wear* dengan melibatkan komposisi motif serta tekstur pada desain busana. Segmentasi yang diharapkan dari konsep rancangan ini adalah wanita berusia 23 – 35 tahun yang selalu mementingkan kenyamanan dalam berpakaian namun tetap mementingkan gaya yang sederhana tetapi tetap terlihat modis. Segmentasi yang diharapkan adalah konsumen yang berlokasi Jakarta dan Bandung dan yang diutamakan adalah kalangan kelas menengah ke atas (*middle end*).

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- Untuk melestarikan teknik ikat celup di Negara Indonesia dengan cara pengenalan dan pendokumentasian dalam bentuk pengantar karya.
- Untuk menambah variatif motif kain ikat celup serta menambah referensi teknik pengikatan dan penglipatan ikat celup agar lebih inovatif
- Untuk menambah referensi penempatan motif ikat celup pada busana *ready to wear*.

1.6 Manfaat Penelitian

Dalam penulisan konsep perancangan ini dikemukakan beberapa manfaat yaitu sebagai berikut :

- Agar kain ikat celup tetap terlestarikan di Negara Indonesia
- Dapat dijadikan referensi motif serta teknik pengikatan dan penglipatan ikat celup

- Dapat dijadikan suatu pemecahan masalah bahwa ragam hias ikat celup dapat mengikuti tren *fashion*.

1.7 Metode Penelitian

Dalam penulisan Tugas Akhir ini dibutuhkan kumpulan data yang mendukung dan dapat diperoleh dengan suatu metode pengumpulan data yang relevan. Metode pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh data-data tersebut adalah sebagai berikut:

1.) Observasi

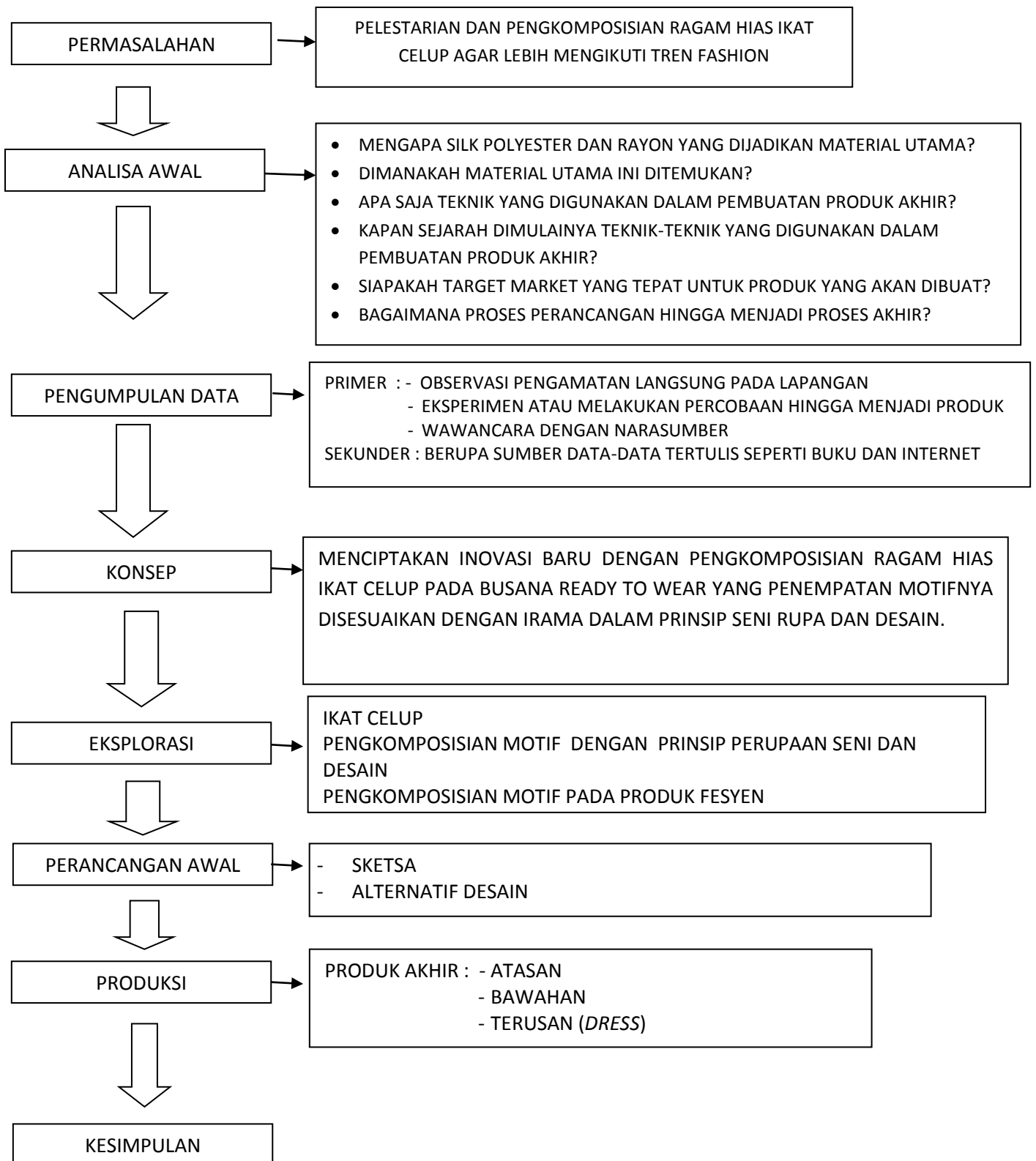
“Observasi adalah suatu pengamatan langsung suatu objek yang akan diteliti dalam waktu singkat dan bertujuan untuk mendapat gambaran mengenai objek penelitian.”. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung eksperimen ikat celup yang menjadi objek penelitian, serta melakukan wawancara dan observasi literatur.

2.) Studi Literatur

Dalam metode ini dilakukan pengumpulan data-data dari studi literatur dengan cara mempelajari buku-buku yang mendukung, jurnal, maupun artikel yang mendukung. Juga mempelajari sumber data yang lain seperti dari Internet.

1.8 Skema Perancangan

Dalam penulisan tugas akhir ini dibutuhkannya skema perancangan berikut ini :



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Fashion

2.1.1 Pengertian *Fashion*

Menurut Troxel dan Stone dalam bukunya “*Fashion Merchandising*”, *fashion* didefinisikan sebagai gaya yang diterima dan digunakan oleh mayoritas anggota sebuah kelompok dalam satu waktu tertentu. Dari definisi tersebut dapat terlihat bahwa *fashion* erat kaitannya dengan gaya yang digemari, kepribadian seseorang, dan rentang waktu. *Fashion system* mencakup semua orang-orang dan organisasi yang terlibat dalam menciptakan arti simbolis dan mengubah arti tersebut dalam bentuk barang.

Menurut Solomon dalam bukunya “*Consumer Behaviour: European Perspective*”, *fashion* adalah proses penyebaran sosial dimana sebuah gaya baru diadopsi oleh kelompok konsumen. *Fashion* atau gaya mengacu pada kombinasi beberapa atribut, dan agar dapat dikatakan *in fashion*, kombinasi tersebut haruslah dievaluasi secara positif oleh sebuah *reference group* (pp 490).

Fashion dapat dikategorikan berdasarkan di kelompok mana mereka terlihat. *High fashion* mengacu pada desain dan gaya yang diterima oleh kelompok *fashion leaders* yang eksklusif, yaitu konsumen-konsumen yang elit dan mereka yang paling pertama mengadaptasi perubahan *fashion*. Sedangkan *mass fashion* atau *volume fashion* mengacu pada gaya dan desain yang diterima publik lebih luas. (Dian Savitrie, 2008)

2.1.2 Perkembangan *Fashion*

Menurut sukmainspirasi.com, perkembangan *fashion* tumbuh seiring dengan peradaban manusia. Pergeseran kultur dan juga nilai-nilai sosial turut serta

mempengaruhi bentuk *fashion* terlebih pengaruh teknologi dan media. Banyak yang mengatakan bahwa *fashion* merupakan wujud ekspresi dan lambang kebebasan.

Fashion lahir pada tahun 1920 di era ini *fashion* bisa dikatakan terlahir kembali dalam wujud baru sebuah perubahan. Terutama pada masa ini banyak negara-negara yang hidup dengan hedonisme, pesta-pesta kaum sosialitas, dan busana yang gemerlap. Identik dengan gaun melekkuk tubuh, rok super megar, dan bentuk pinggang yang ekstra ketat dari penggunaan korset. Gaya *fashion* ini membuat perempuan-perempuan di era 20-an tersiksa.

Reformasi *fashion* mulai menguak dengan kehadiran *Coco Chanel* yang membawa perubahan pada gaya perempuan. *Coco Chanel* menyuguhkan potongan *fashion* yang mengutamakan karakter seorang perempuan dan mulai meninggalkan gaun-gaun berpotongan besar dengan rok dan pinggang super ketat.

Memasuki tahun 1930 perkembangan *fashion* mulai melambat, hal ini terjadi sebagai dampak dari perang dunia ke dua. Pada tahun 1946 setelah perang dunia mulai berakhir dan kehidupan masyarakat serta ekonomi kembali normal masyarakat mulai memperhatikan *fashion*. Pada tahun ini *fashion* mengusung gaya yang fungsional tanpa mengurangi sisi estetika.

Kemajuan industri dan teknologi yang menyebabkan keadaan ekonomi mulai membaik serta kemunculan industri-industri kreatif juga berperan mempengaruhi perkembangan *fashion*. Terutama dunia film di awal tahun 50an hingga 60an. Banyak *movie star* dan *icon* kecantikan menjadi panutan dunia *fashion* dengan mengusung gaya dan karakter masing-masing, seperti *Marlene Dietrich* dengan baju androginy-nya.

Pada era ini desainer-desainer mulai bermunculan dengan melakukan berbagai inovasi gaya. Seperti desainer asal London *Mary Quant* yang muncul dengan rok mininya atau *Barbara Hulanicki* dengan gaya street wear remaja London. *James Galanos* dari Amerika muncul dengan baju-baju fitted dan *Dody Gernreich* dengan baju-baju unisex. Desainer kenamaan Paris, *Yves Saint*

Laurent juga hadir dengan gaya *tailoring* trendi pada saat itu. *Pierre Cardin* dengan baju *space*-nya dan *Emmanuel Ungaro* dengan *fashion couture*-nya.

Setelah itu pada era 80-an perkembangan *fashion* tumbuh lebih cepat lagi. Pada tahun ini teknologi memegang peran utama dan membuat segala sesuatunya menjadi serba instan dalam produksi massal. Semua produk *fashion* dapat terdistribusi secara merata. Bermunculannya produk kecantikan dan *fashion* serta pengaruh media masa yang begitu kuat seperti iklan juga turut memperluas makna *fashion* itu sendiri. Selain itu aliran dan jenis musik mulai muncul dengan gaya khas dan kharisma yang mempengaruhi gaya hidup pada saat itu.

2.1.3 Klasifikasi Produk Fashion

Menurut Sandra Burke produk fashion terdapat 4 jenis perbedaan yang ditentukan melalui pasar fashionnya, diantaranya sebagai berikut:

- a. Tingkatan Pasar
- b. Sektor Pasar
- c. Busana dan Produk Kategori
- d. Demografis

Dalam tingkatan pasar terdapat tiga tingkatan yang berbeda yaitu:

- a) *Haute Couture*
- b) *Ready-to-Wear*
- c) *Mass Market*

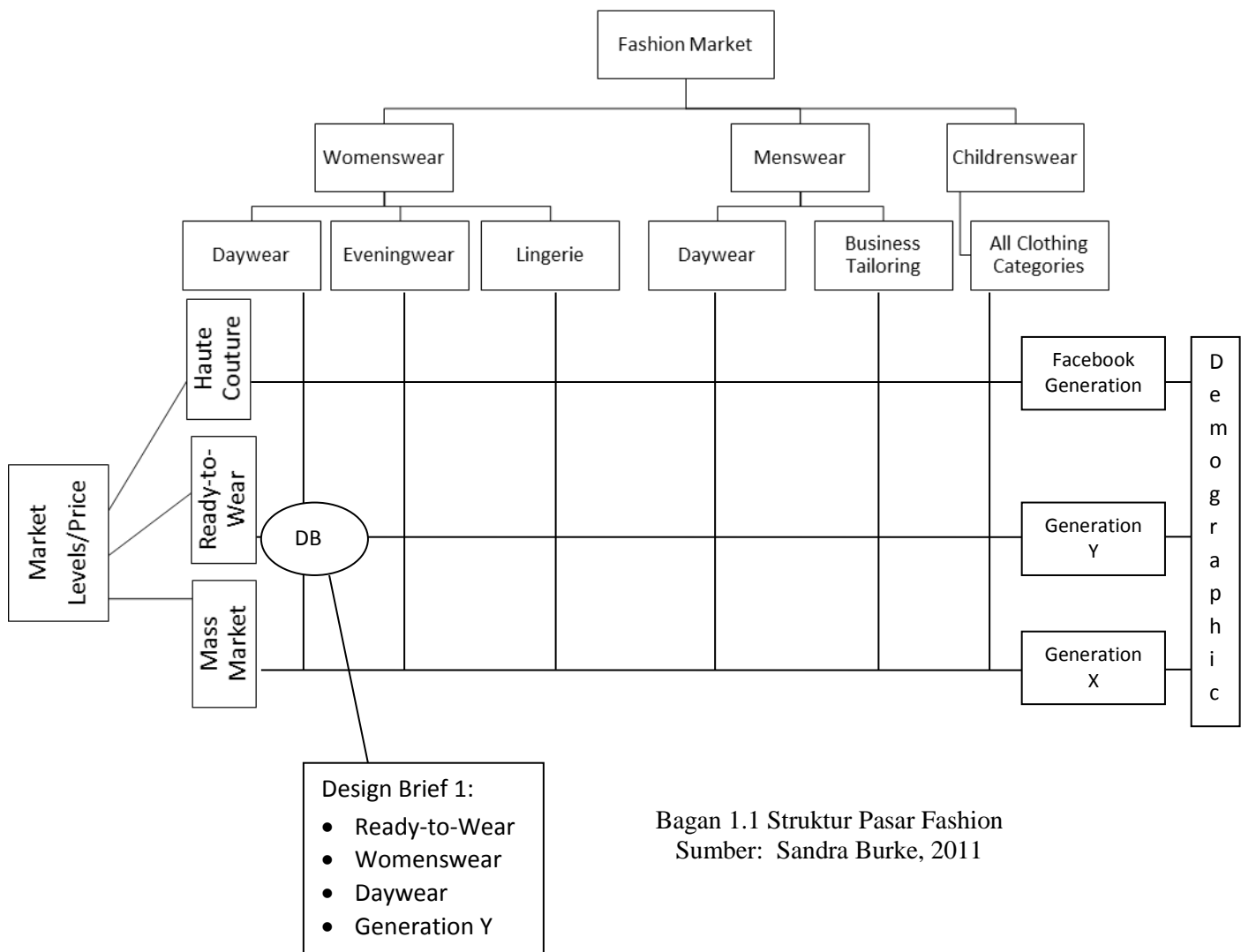
Tingkatan tersebut dari *haute couture*, yang paling eksklusif, menawarkan tingkatan tertinggi dalam hal kreatifitas dan kualitas dalam desain serta mempertahankan harga yang tinggi, sampai tingkatan yang paling komersil dan tidak terlalu eksklusif dalam hal desain serta harga yang paling terjangkau dan murah yaitu pasar massal produksi.

Dalam hal sector pasar terdapat tiga perbedaan sektor yang menguasai dunia fashion, diantaranya sebagai berikut:

- a. *Womenswear* (terbesar)
- b. *Menswear*
- c. *Childrenswear*

Busana dan kategori produk lainnya terdapat banyak sub-divisi yang dimana tiga kategori yang paling umum adalah untuk pakaian wanita (*womenswear*) yang diantaranya adalah pakaian sehari-hari (*daywear*), pakaian malam (*evening wear*), dan pakaian dalam (*lingerie*)

Berikut ini adalah sebuah struktur bagan dalam pasar fashion saat ini oleh Sandra Burke:



Bagan 1.1 Struktur Pasar Fashion
Sumber: Sandra Burke, 2011

2.1.3.1 Ready-to-Wear

Menurut Sandra Burke tingkatan level desain ini lebih terjangkau untuk pasar yang lebih luas, serta ditujukan kepada target pasar yang menyukai standar yang tinggi dalam segi *fashion*, gaya, keaslian dan kualitas (desain dan bahan). Desainnya pun tidak dibuat hanya untuk satu konsumen, maka *ready to wear* di produksi rata-rata dalam size standar dan diproduksi dalam jumlah besar, bahkan membuat koleksi *ready to wear* jauh lebih terjangkau dibandingkan dengan pembuatan koleksi *haute couture*.

Koleksi *ready to wear* umumnya diperlihatkan/dipertunjukkan selama dua kali dalam setahun setelah koleksi *haute couture* dipertunjukkan, *ready to wear* dipertunjukkan di empat kota fashion yaitu New York, Londok, Milan dan Paris. Sampai sekarang kota lain juga mempertunjukkan koleksi *ready to wear* mereka seperti Hong Kong, Sydney, Cape Town, dll. Namun sekarang kompetisi yang sangat besar di level ini dimana banyaknya *fashion* desainer *ready to wear*.

- a) ***Luxury super brands*** dan konglomerat global diantaranya adalah LVHM (Louis Vuitton) dan Gucci grup. Perusahaan ini sudah memperluas imperiumnya dengan jumlah besar dalam hal merek fashion, termasuk rumah butik, begitu juga dengan kosmetik, parfum, dan aksesoris.
- b) ***Mid-level brands and designers*** merupakan pendirian nama untuk merek fashion mereka namun tidak mempunyai status yang sangat kuat dalam hal *branding*. Mereka mungkin menunjukkan koleksi mereka dalam runway dan juga bekerja dengan toko-toko di jalan besar. Barang dagangan mereka kemungkinan dijual secara grosir, di *department store*, atau di toko mereka sendiri.
- c) ***Independent designers*** tipikalnya bekerja dalam tim yang lebih kecil, atau mungkin seorang desainer fashion atau wirausahawan yang bekerja sendiri. Desainer Independen umumnya mengikuti seluruh siklus, dari mulai desain, kemudian produksi, penjualan, dan pemasaran. Saat Fashion Week kemungkinan mereka mempertunjukkan koleksi mereka dalam runway, mempunyai *stand* pameran, dan atau mempromosikan via agen.

- d) **Mass Market:** pasar produksi massal ini termasuk *fast fashion*, atau *high-street fashion* dengan memperjualkan barang dagangannya melalui *supermarket*. Ini termasuk pasar yang paling besar. Dikarenakan harga bahan yang lebih murah dan metode produksi yang massal maka barang yang dijual diberikan harga yang lebih terjangkau, dan ditargetkan untuk konsumen dalam kelompok besar.

2.1.4 Prinsip Desain Busana

Dalam membuat suatu desain yang baik maka diperlukannya keharmonisan dan keindahan dalam karya tersebut dan perlu adanya pengetahuan dalam prinsip desain yaitu kesatuan (*unity*), pusat perhatian (*center of interest*), keseimbangan (*balance*), perbandingan (*proportion*), dan irama (*rhythm*). Riyanto (2003: 49)

Dijelaskan sebagai berikut masing-masing dari prinsip desain busana menurut Arifah A. Ariyanto:

A. Kesatuan

Yang dimaksud kesatuan (*unity*) yaitu penyusunan atau pengorganisasian daripada pusat perhatian, keseimbangan, perbandingan, dan irama sehingga tercipta suatu desain yang baik dan harmonis. Untuk adanya kesatuan dalam suatu desain busana perlu adanya keselarasan dalam garis dan bentuk. Selain serasi atau selaras dalam bagian-bagian busana, dapat juga serasi dalam hiasan.

B. Keseimbangan

Keseimbangan (*balance*) pada suatu desain untuk mendapatkan ketenangan dan kestabilan. Pengaruh ketenangan ini dapat dicapai dengan mengelompokkan bentuk, warna, dan garis yang dapat menimbulkan

perhatian yang sama antara kiri dan kanan atau terpusat pada salah satu sisi. Keseimbangan dapat dicapai dengan dua cara yaitu :

1) Keseimbangan simetris (formal balance)

Keseimbangan simetris yaitu keseimbangan yang dapat dicapai dengan bentuk atau garis, atau warna antara ketiga macam atau yang antara sebelah kiri dan kanan sama jaraknya dari pusat (tengah-tengah) busana tersebut.

2) Keseimbangan A simetris (informal balance)

Keseimbangan A simetris yaitu dapat dicapai dengan bentuk atau garis atau warna atau ketiganya, yang antara sebelah kiri dan kanan berbeda jaraknya dari pusat (tengah-tengah) suatu model busana.

C. Proporsi

Yang dimaksud dengan proporsi (proportion) pada suatu desain busana yaitu cara menempatkan unsur-unsur atau bagian-bagian busana berkaitan dengan jarak, ukuran, jumlah, tingkatan, atau bidang pada suatu model busana. Proporsi yang diterapkan pada suatu desain busana dapat member kesan lebih tinggi atau lebih pendek, lebih besar atau kecil pada penampilan seseorang disesuaikan apa yang dibuat oleh sang perancang.

D. Irama

Irama (rhythm) pada suatu desain busana merupakan suatu pergerakan yang teratur dari suatu bagian ke bagian lainnya, yang dapat dirasakan dengan penglihatan. Irama pada suatu desain mempunyai beberapa macam untuk membuat sebuah busana terlihat serasi, harmonis dan indah, disebutkan sebagai berikut:

1. Pengulangan
2. Sejajar

3. Rangkaian
4. Selang-seling
5. Gradasi
6. Radiasi

E. Pusat Perhatian

Desain busana harus mempunyai suatu bagian yang lebih menarik dari bagian-bagian lainnya, yang dinamakan pusat perhatian (*centre of interest*). Pusat perhatian itu sebaiknya menonjolkan bagian-bagian tubuh yang baik dan sebaliknya pusat perhatian sebaiknya tidak didekatkan pada bagian-bagian yang kurang baik.

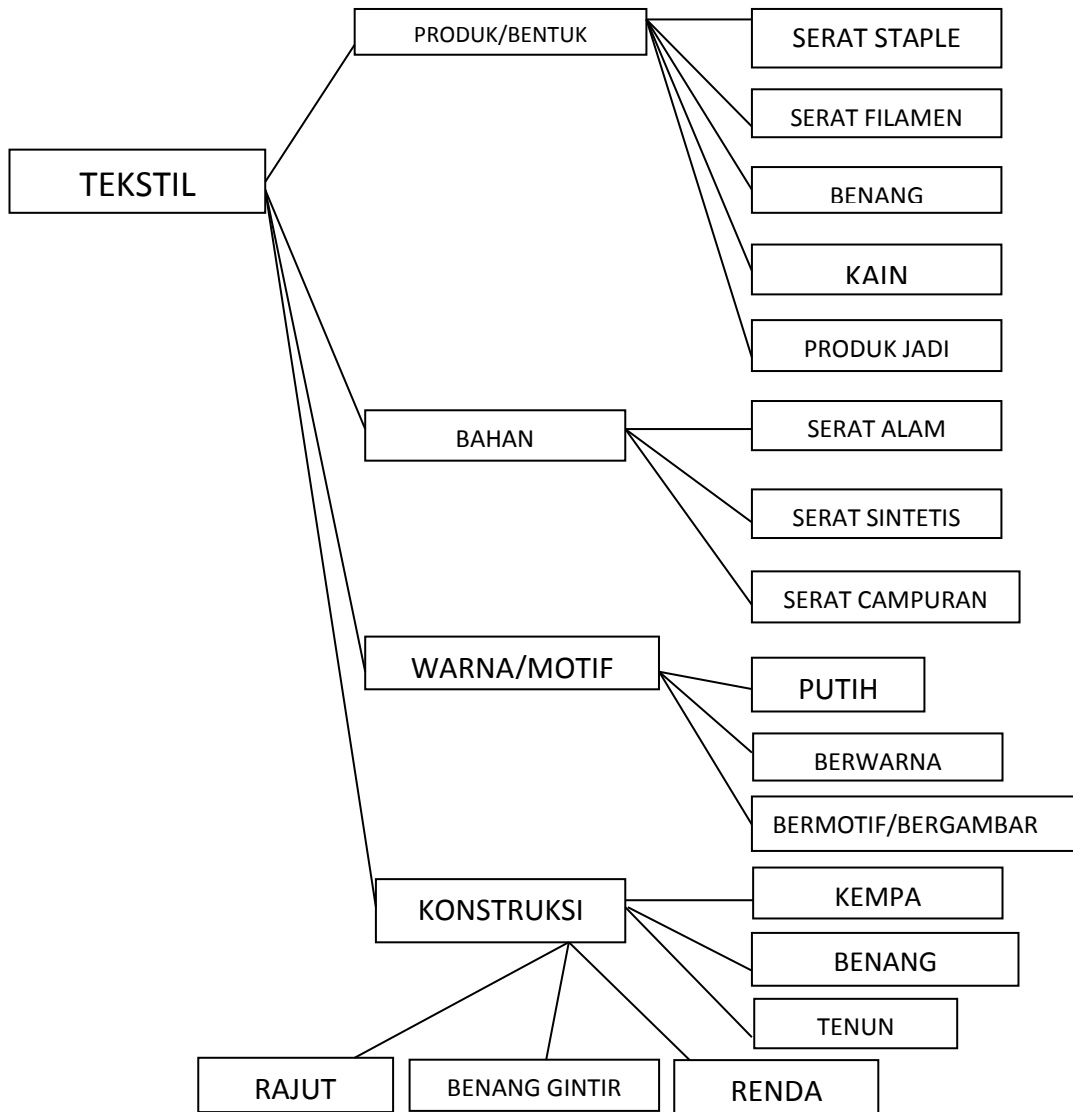
2.2 Pengertian Tekstil

Tekstil berasal dari bahasa latin, yaitu *textiles* yang berarti menenun atau tenunan. Namun secara umum tekstil diartikan sebagai sebuah benda yang berasal dari serat yang kemudian yang dipintal (*spinning*) menjadi benang dan kemudian dianyam/ditenun (*weaving*) atau dirajut (*knitting*) menjadi kain yang setelah dilakukan penyempurnaan (*finishing*) digunakan untuk bahan baku produk tekstil. (Chamroel Djafri : 2003)

Salah satu upaya manusia untuk meningkatkan produk tekstil agar memiliki nilai estetis dan ekonomis yang lebih tinggi adalah dengan memberikan ragam hias, sehingga menimbulkan motif dan warna yang dapat dibuat dengan berbagai macam teknik. N. Sugiarto Hartanto (1979) dalam Ardiansyah. (2010:19)

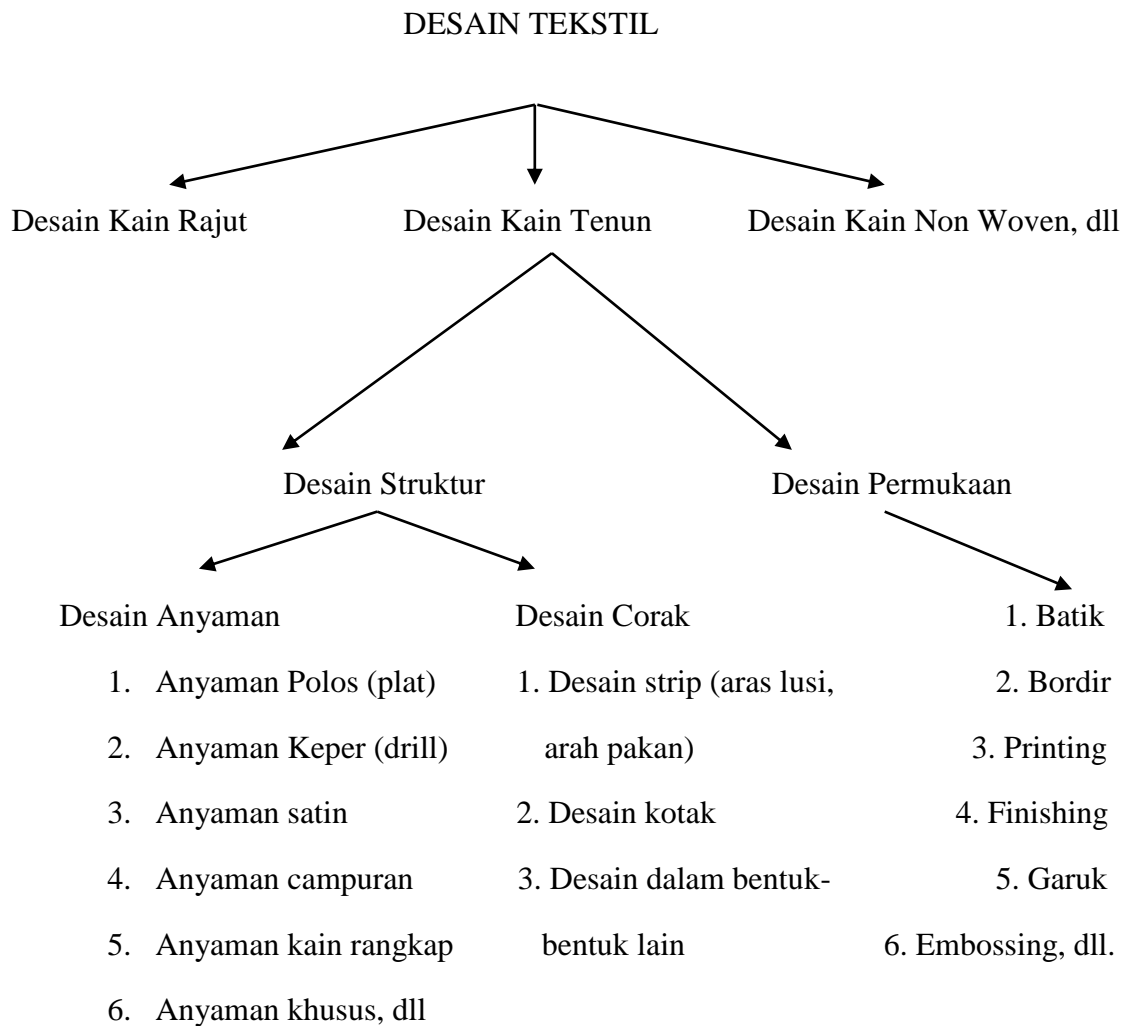
Tekstil juga merupakan sebuah hasil karya buatan manusia yang berfungsi sebagai alat untuk melindungi tubuh dari udara panas dan dingin, kebutuhan dari sikap kesesuaian, dan sebagai wujud/ bagian dari gaya hidup sebagai manusia modern. Tekstil terbuat dari lembaran kain yang terbentuk dari anyaman benang

lungsi dan pakan. Tekstil juga dapat diartikan jalinan antara lungsin dan pakan atau dapat dikatakan sebuah anyaman yang mengikat satu sama lain, tenunan dan rajutan. Digunakan oleh manusia untuk memenuhi kebutuhan hidup dalam kebutuhan sandang dan sejenisnya. Pada umumnya bahan tekstil dikelompokkan menurut jenisnya sebagai berikut:



Bagan 1.2 Klasifikasi Tekstil berdasarkan jenisnya
 Sumber : ernitexza.blogspot.com, 2011

2.2.1 Peta Tekstil



Bagan 1.3 Bagan Desain Tekstil
(Sumber: Dasar-Dasar, BBT Bandung)

2.2.2 Desain Permukaan (*Surface Design*)

Desain permukaan merupakan menciptakan, merancang, dan membuat sesuatu bentuk motif yang berbentuk dua dimensi diatas permukaan kain. Desain permukaan umumnya diproses pada kain yang berwarna putih polos dengan menggoreskan berbagai macam motif dan warna sehingga kain tersebut memiliki

keindahan, keunikan, dan kekhasan tersendiri. Bentuk wujud dari desain permukaan, antara lain: Batik tulis, Batik cap, sablon, hand painting, sulaman 16order, dan lain sebagainya.

2.3 Ikat Celup

2.3.1 Pengertian Ikat Celup

Ikat celup merupakan usaha untuk membuat ragam hias diatas permukaan kain dengan cara menutup bagian yang tidak dikehendaki terkena warna. Proses ikat celup ini termasuk pembuatan ragam hias dengan sistem tutup celup, ikat celup juga diartikan sebagai cara pemberian motif pada kain dari proses pewarnaan rintang dengan menggunakan bahan perintang seperti tali, benang atau sejenisnya menurut corak-corak tertentu. Pada dasarnya teknik pewarnaan rintang mengakibatkan tempat-tempat tertentu akan terhalang atau tidak tertembus oleh penetrasi larutan zat warna. Secara umum teknik ikat celup adalah teknik pemberian warna dengan desain motif, barulah dicelupkan pada zat pewarna atau biasa disebut dengan teknik pencelupan rintang. Nian (1990) dalam Ardiansyah (2010:20)



Gambar 2.1 Contoh Corak Ikat Celup
Sumber : ongong4163.blogspot.com



Gambar 2.2 Ikat Celup

Sumber: senivisual1.blogspot.com

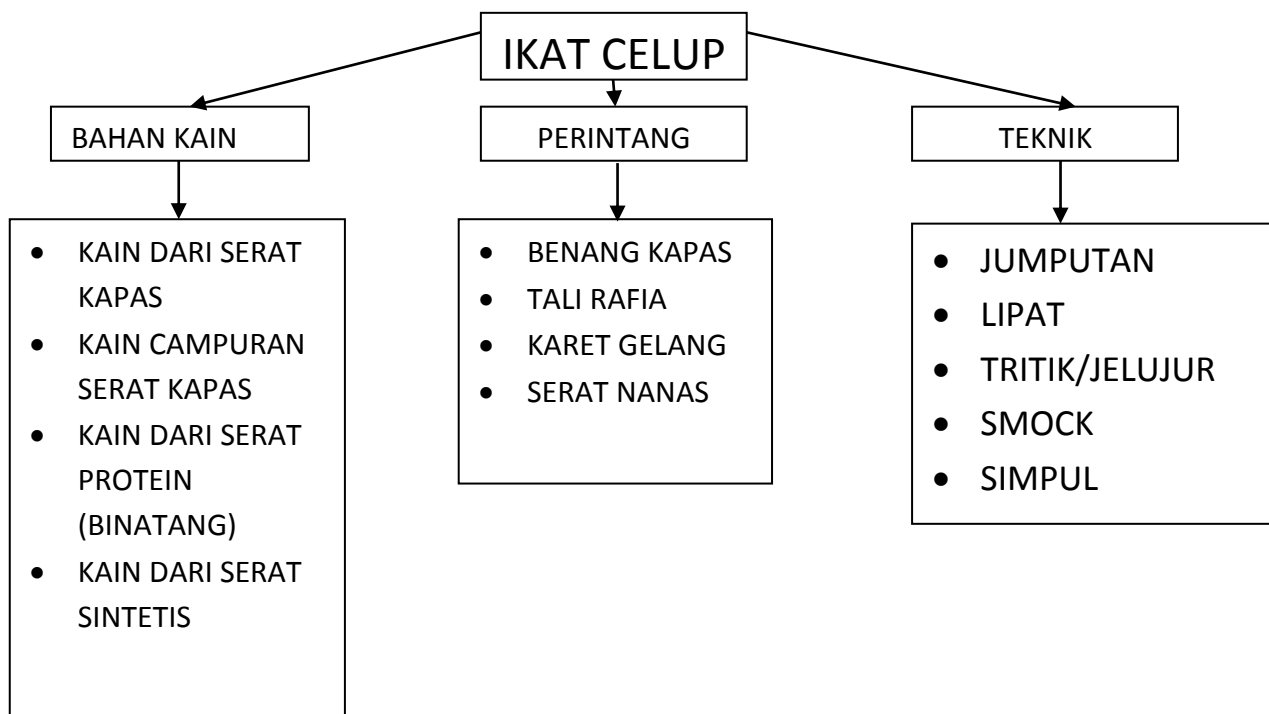
2.3.2 Alat dan Bahan

Alat yang digunakan untuk mewarnai kain dengan teknik Celup ikat, antara lain: tali, benang, karet. Benda-benda ini berfungsi sebagai alat pengikat bentuk-bentuk tertentu pada latar kain yang akan merintang dan menghambat teresapnya warna pada bagian-bagian tersebut.. Selain itu, juga digunakan alat pendukung pembentuk motif, seperti: kerikil, kelereng, biji-bijian, kayu, plastik, dan jarum jahit. Umumnya teknik Celup ikat menggunakan bahan dasar tekstil dari serat alam, seperti: katun, sutra, atau rayon. Seni Rupa Tekstil (2012)

Motif-motif pada kain yang dihasilkan dengan cara ikat celup ini, selain tergantung dari cara pengikatannya, juga tergantung pada lamanya proses pewarnaan kainnya. Dalam ikat celup, perintang warna sebenarnya tidak hanya dapat dilakukan dengan menggunakan ikatan tali saja, tetapi juga dapat dilakukan dengan beberapa cara lain, seperti menggunakan bundelan pada kain atau menggunakan jahitan pada kain. Teknik pembentukan corak pada celup ikat terdiri dari teknik jumputan, lipat, gulung, dan jahit jelujur. Kain sebagai bahan baku utama ikat celup umumnya berupa mori (kain yang berasal dari serat kapas) dengan berbagai macam kualitas. Adapun jenis-jenis kain yang biasa digunakan dalam pembuatan ikat celup adalah:

1. Kain dari serat kapas, diantaranya kain *Mori Primiissima*, *Mori Prima*, *Mori Biru*, *Blaco*, *Mori Voillissima* dan kain berkolin (kain yang telah dimerser dan diputihkan).
 2. Kain campuran serat kapas, diantaranya kain saten (serat kapas dan polyster) dan kain santung (serat kapas dan serat rayon).
 3. Kain berasal dari serat protein (binatang), diantaranya kain sutra dan wol.
 4. Kain dari serat sintetis, diantaranya kain *polyster*, *georgette* dan *poliamida*.
- Ardiansyah (2010:21,23)

Berdasarkan penjelasan di atas maka untuk memulai proses ikat celup dapat disimpulkan dengan klasifikasi berikut ini:



Bagan 1.4 Klasifikasi Bahan dan Teknik-Teknik Ikat Celup

Pada saat mengikat, jalinlah kain dengan kuat sehingga membentuk corak yang optimal. Untuk mendapatkan corak tertentu, bagian pada latar kain diisi dengan kerikil atau biji-bijian, selanjutnya bahan-bahan pendukung ini

memudahkan zat warna masuk kedalam pori-pori kain. Setelah semua rancangan diikat, kain siap diwarnai, yaitu dengan cara dicelup.

Teknik ikat celup yang digunakan nantinya adalah penggabungan beberapa teknik yang ada untuk nantinya dikembangkan agar motif yang dihasilkan lebih variatif. Penggabungan teknik ini tergantung corak yang dijahit, dilipat, diikat, dan lain-lain. Benang yang dijahit nantinya akan ditarik dengan kuat hingga permukaan kain mengkerut, rapat, dan padat. Kekuatan menarik benang ini perlu diperhatikan karena menentukan kualitas corak yang dihasilkan. Efek kerutan akan muncul membentuk corak yang sangat menarik. Penggambaran corak dilakukan terlebih dahulu diatas kertas, kemudian dibuat polanya di atas kain berdasarkan pola dari kertas tadi.

2.3.3 Macam-macam Teknik Ikat Celup

2.3.3.1 Jumputan

Teknik jumputan, *Jumputan* diperoleh dengan *mencomot* atau *menjumput* untuk kemudian diikat dengan tali, lalu dicelup atau diwarnai kemudian tali dilepas. Setelah kain dilepaskan ikatannya, maka pada bagian yang diikat akan tetap berwarna putih. Kain *jumputan* juga sering disebut kain “*plangi*”, karena pada hakekatnya kain pelangi merupakan kain *jumputan* dengan cat warna dan ragam hias yang lebih bervariasi. Nian (1990) dalam Ardiansyah (2010:8)

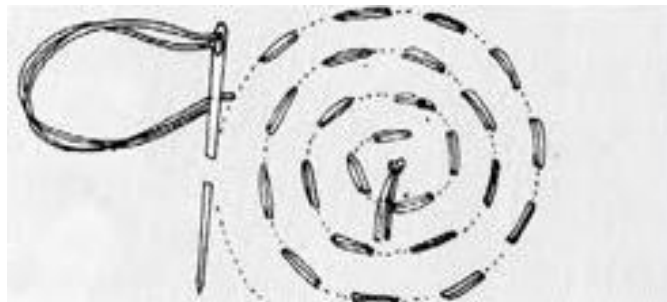
Jumputan dalam bahasa Jepang disebut (*shibori*) ditemukan sekitar 3000 tahun sebelum Masehi. Jumputan dapat dilakukan dengan cara mengisi kain, mengikat dan melipat kain dengan cara tertentu, kemudian mencelup dalam larutan zat warna yang akan membentuk ikatan reaksi antara serat tekstil dan zat warnanya, sehingga terciptalah suatu motif pada kain tersebut. Perbedaan cara mengisi, melipat, dan mengikat kain akan menghasilkan warna dan motif yang berbeda. Dengan cara ini dapat tercipta ribuan motif. (idkf.bogor.net)



Gambar 2.3 Batik Jumputan
Sumber: batikjumputan.blogspot.com

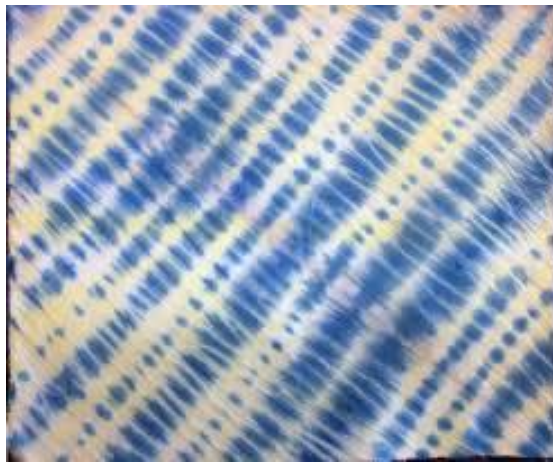
2.3.3.2 Tritik

Teknik Teritik, *Tritik* didapat dengan cara menjelujur kain menurut corak yang diinginkan. Teknik ini dilakukan dengan proses penjahitan terlebih dahulu pada helai kain yang hendak di celup sesuai pola, setelah dijelujur benang ditarik sehingga jelujuran tadi jadi rapat dan menjadi satu gumpalan kain. Kemudian diberi warna (dicelup), lalu benang dicabut maka akan didapat ragam hias berwarna putih menurut jelujuran tadi. Nian (1990) dalam Ardiansyah (2010:8)



Gambar 2.4 Teknik Tritik dengan Jahitan Melingkar

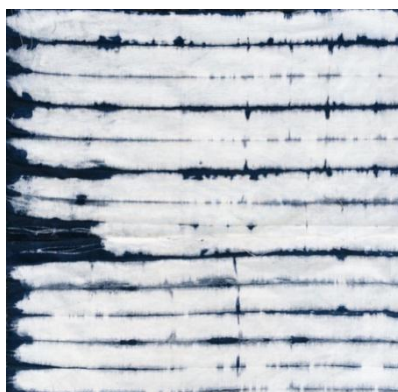
Sumber: colorsofsonakriti.blogspot.com



Gambar 2.5 Hasil Kain dari Teknik Tritik
Sumber: allisonwegren.com

2.3.3.3 Teknik Lipat

Teknik ini berupa lipatan-lipatan, sebelum kain dicelup. Caranya dengan melipat kainnya (kain diwiru) dan menekan kainnya dengan ikatan, lalu kemudian dicelup zat warna. Setelah kain dicelup barulah ikatan dilepaskan dan hasilnya kain yang dilipat dan terkena ikatan akan tetap berwarna putih, sedangkan sisi kain yang tidak terkena ikatan akan terwarna. BBKB (1988:14) dalam Ardiansyah (2010:8,9)



Gambar 2.6 Hasil Ikat Celup teknik Lipatan
Sumber: [instagram.com/osem_store](https://www.instagram.com/osem_store)

2.3.3.4 Shibori

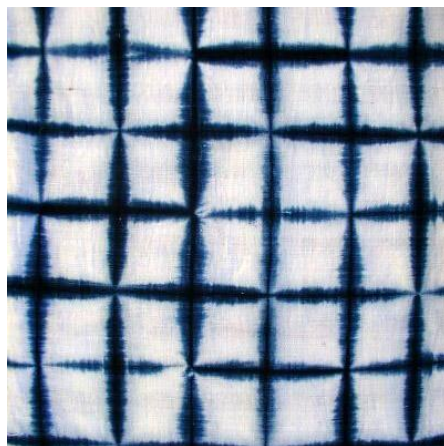
“Shibori adalah kata kolektif Jepang untuk berbagai jenis bentuk perintang yang diproduksi dengan memanipulasi kain dengan cara menutup bagian kain dengan jahitan, mengikat, atau menjepit sebelum pencelupan.”

Vivien Prideaux Beberapa teknik dasarnya adalah miura shibori, sujii shibori, kumo shibori, arashi shibori, kanoko shibori, dan nui shibori.

Berikut beberapa teknik shibori :

1. Itajime

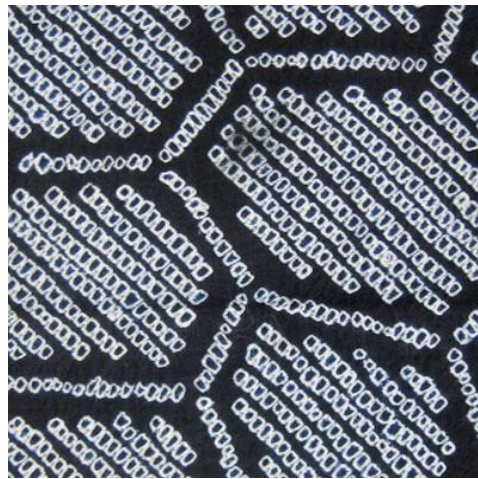
Itajime merupakan sebuah metode pencelupan kain dengan cara melipat kain menjadi dua atau lebih sesuai arah yang diinginkan hingga menjadi tumpukan yang rapi, kemudian kain dijepit diantara dua papan dengan bentuk yang diinginkan.



Gambar 2.7 Salah satu contoh hasil kain Itajime
Sumber : moomah.com

2. Bomaki/Arashi

Bomaki atau lebih dikenal dengan Arashi Shibori adalah sebuah metode teknik shibori dengan menggunakan benda seperti pipa, stik kayu, atau apapun berbentuk lingkaran dan panjang. Metode ini mempunyai cara yang mudah untuk diikuti, yaitu kain membungkus benda seperti pipa tersebut kemudian dikencangkan dengan benang berukuran besar yang kemudian nantinya akan dicelup.



Gambar 2.8 Contoh hasil jadi kain Bomaki/Arashi
Sumber : callishibori.co.uk

3. Kanoko



Gambar 2.9 Contoh hasil jadi kain Kanoko
Sumber: fineartstextiles.wikispaces.com

4. Kumo/Maki-age Shibori

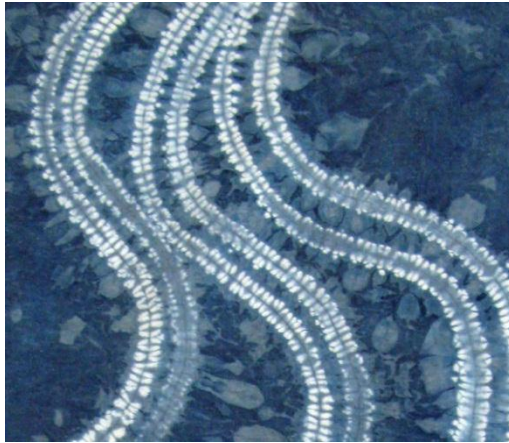
Metode Maki-age Shibori adalah teknik perpaduan dari menjahit dan mengikat secara bersamaan. Sebelumnya kain dijahit sesuai pola yang diinginkan setelah itu ditarik sehingga membentuk sebuah kuncup, bagian kuncupnya nantinya diberi ikatan secara asal atau mengikuti arah agar nantinya member kesan efek garis pada bagian kuncup tersebut.



Gambar 2.10 Contoh hasil kain jadi Kumo Shibori
Sumber: moomah.com

5. Ori nui Shibori

Ori-nui Shibori merupakan teknik bintang warna dengan melipat kain terlebih dahulu kemudian menjelujur kain dan mengerutkannya. Teknik memiliki sejumlah turunan menjadi berbagai macam teknik.



Gambar 2.11 Hasil jadi kain Ori nui shibori
Sumber: arrow-minneapolis.com

6. Mokume Shibori

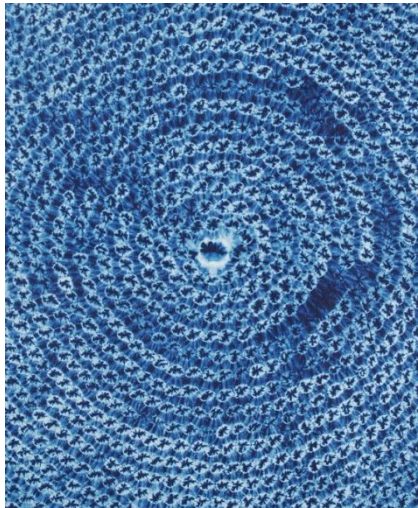
Jahit garis yang dicetak pada kain secara berkala dan kerutkan hingga kencang. Lipatan yang tidak teratur membuat efek serat kayu.



Gambar 2.12 Contoh kain mokume
Sumber: shiborigirl.wordpress.com

7. Adire

Adire adalah kain yang dibuat dengan teknik *resist dyeing* yang dibuat dan dipakai oleh masyarakat Yoruba, di bagian barat daya Nigeria. Kain adire ini identik dari warna birunya yang diperoleh dari pewarna alam indigo. Ada 3 teknik dasar *adire*, tapi yang menggunakan konsep ikat celup hanya 2, yaitu *adire oniko* dan *adire alabere*.



Gambar 2.13 Adire Oniko
Sumber: sarajo.com



Gambar 2.14 Adire Alabere
Sumber: indigoarts.com

2.3.3.5 Kain Sasirangan

Sasirangan adalah Kain adat Suku dari Kalimantan Selatan. Coraknya khas hasil teknik celup jelujur, karena sebelum dicelup kain dijelujur dan diikat dahulu untuk menciptakan motif. Nama Sasirangan sendiri diambil dari kata “menyirang” yang artinya menjelujur. (Hardisurya, Pambudy, Jusuf. 2011)



Gambar 2.15 Kain Sasirangan
Sumber : bisnisukm.com

Sebelumnya Sasirangan mempunyai ciri khas corak motif yang dikerjakan dengan teknik jahitan dan ikatan yang ditentukan oleh beberapa faktor, selain dari komposisi warna dan efek yang timbul antara lain jenis benang/jenis bahan pengikat. Dahulu kala kain Sasirangan ini dipercaya mempunyai kekuatan magis dalam pengobatan khususnya mengusir roh-roh jahat. Maka dari itu kain ini tidak jauh dari upacara-upacara adat setempat dan biasanya dipakai oleh semua kalangan baik rakyat biasa maupun oleh para bangsawan.

Pada mulanya kain Sasirangan digunakan atau dipercaya untuk kesembuhan bagi orang yang tertimpa suatu penyakit yang kemudian disebut dengan kain pamintan atau pamintaan yang berarti permintaan. Kain ini juga dipakai pada upacara adat suku Banjar, kain Sasirangan berbentuk laung (ikat kepala), kakamban (kerudung), dan tapih bumin (kain sarung). Biasanya, penyakit yang dapat disembuhkan oleh kain Sasirangan adalah penyakit pingitan, yaitu penyakit yang berasal dari ulah para leluhur yang tinggal di alam roh. Dalam kurun waktu tertentu ada anak, cucu, buyut, intah ataupun lainnya yang terkena penyakit pingitan ini dan untuk penyembuhannya mereka harus mengenakan kain Sasirangan.

2.3.3.6 Kain Plangi (Kain Jumputan)

Kain pelangi yang dimaksudkan di sini adalah kain yang mempunyai motif-motif yang berwarna cerah atau warna muda seperti warna pelangi. Misalnya, merah jambu, kuning, putih, hijau muda dengan warna latarnya yang gelap contohnya biru tua, hijau tua dan merah tua. Teknik asal membuat kain pelangi, besar kemungkinan datang dari Gujerat, India. Ini karena di India, masih ada kain ikat-celup seperti kain pelangi yang dibuat secara komersial dan dikenali dengan nama Bandhni maksudnya mengikat dalam bahasa India. (senivisual1.blogspot.com)

Kain Pelangi umumnya terbuat dari kain tussah (sejenis sutra China yang tipis), kain sutra sintetis ataupun kain katun. Teknik pembuatannya yang lebih dikenal dengan nama jumputan (tie dye), yakni dengan cara mengikat bagian-bagian tertentu permukaan kain yang telah ditenun kemudian mencelupkannya pada pewarna alami (yang berasal dari tumbuh-tumbuhan). Khusus di Palembang dan Jawa, teknik jumputan digabungkan dengan teknik tritik pada pembuatannya.



Gambar 2.16 Kain Plangi (Jumputan)
Sumber: lovelytoday.com

Biasanya kain Pelangi ini digunakan untuk selendang, kemben, atau sapatangan. Namun saat ini kain tersebut semakin cantik dijadikan setelan busana yang terdiri dari kain, baju kurung atau kebaya, dan selendangnya. Banyak pula wanita yang menggunakan kain ini sebagai pasangan kain dan selendangnya saja,

sedang kebayaanya terbuat dari katun atau sifon biasa. Kain pelangi dengan corak dan warnanya yang khas memang cantik menjadi pilihan untuk Anda yang ingin menghadiri pesta pernikahan atau acara lainnya. Bahkan para ibu-ibu organisasi pemerintahan atau instansi pemerintah juga sering menjadikan kain ini sebagai seragam mereka. Para perempuan Indonesia sepatutnya lah berbangga hati karena merupakan 'pemilik asli' kain yang paling banyak dibuat di Palembang ini. Sayangnya, seperti halnya kain-kain tradisional Indonesia lainnya, kain Pelangi sudah hampir terlupakan. (lovelytoday.com)

2.4 Pewarnaan tekstil

Warna merupakan hal yang terpenting pada kehidupan manusia. Warna tidak hanya merubah atau menambah sesuatu menjadi lebih indah, tetapi juga mempengaruhi terhadap panca indera manusia. Pada umumnya konsumen menghendaki agar warna dari bahan tekstil tetap tahan selama dipakai.

Pewarnaan dalam tekstil dapat berupa :

1. Pewarnaan yang sama dan merata pada seluruh permukaan bahab (pencelupan)
2. Pewarnaan satu warna atau lebih pada tempat-tempat tertentu pada permukaan bahan (printing)

Berdasarkan sifat-sifat zat warna dan cara penggunaannya zat warna tekstil dapat digolongkan sebagai berikut :

1. Zat warna *direct*, substantif atau langsung

Zat warna ini larut dalam air. Warnanya beraneka ragam, namun kurang cerah. Serta ketahanan lunturnya kurang baik. Zat warna *direct* pada umumnya digunakan untuk mencelup serat selulosa.

2. Zat warna *reaktif*

Zat warna ini larut dalam air. Warnanya cerah serta ketahanan lunturnya baik, zat warna ini biasa digunakan untuk pencelupan serat selulosa, protein, poliamida (nylon) serta untuk pencapan serat selulosa.

3. Zat warna bejana

Zat warna ini tidak larut dalam air. Ketahanan lunturnya sangat baik dan harga yang relatif mahal. Zat warna bejana pada umumnya digunakan untuk pencelupan dan pencapan serat selulosa. Juga digunakan untuk pencelupan serat poliakrilat, serat wol, dan serat poliamida (nylon).

4. Zat warna belerang

Zat warna ini tidak larut dalam air. Warnanya terbatas dan suram, zat warna ini ketahanan lunturnya sangat tinggi dan harganya relatif murah. Umumnya digunakan untuk pencelupan serat kapas.

5. Zat warna *naphtol*

Zat warna ini tidak larut dalam air. Warnanya terbatas dan cerah. Zat warna naftol umumnya digunakan untuk pencelupan, pencapan, pembatikan serat selulosa dan digunakan untuk pencelupan serat rayon, *polyester*, dan olefin.

Penggunaan dari zat warna tekstil ditentukan oleh :

- a) Jenis serat dari bahan yang akan diwarnai. Hal ini disebabkan karena tiap zat warna tidak dapat mewarnai semua jenis serat.
- b) Penggunaan dari bahan. Hal ini disebabkan karena setiap jenis zat warna mempunyai sifat ketahanan yang berbeda.

Menurut sumber diperolehnya zat warna tekstil digolongkan menjadi 2 yaitu:

Pertama, Zat Pewarna Alam (ZPA) yaitu zat warna yang berasal dari bahan-bahan alam pada umumnya dari hasil ekstrak tumbuhan atau hewan. Kedua, Zat Pewarna

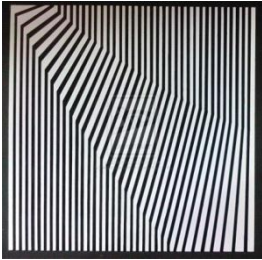
Sintesis (ZPS) yaitu zat warna buatan atau sintesis dibuat dengan reaksi kimia dengan bahan dasar ter arang batubara atau minyak bumi yang merupakan hasil senyawa turunan hidrokarbon aromatik seperti benzena, naftalena dan antrasena. (Ismorningsih, 1978).

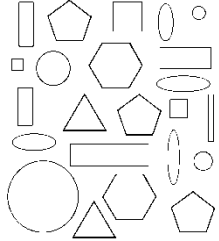
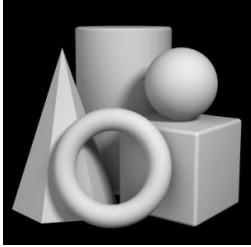



Pada awalnya proses pewarnaan tekstil menggunakan zat warna alam. Namun, seiring kemajuan teknologi dengan ditemukannya zat warna sintetis untuk tekstil maka semakin terkikislah penggunaan zat warna alam. Keunggulan zat warna sintetis adalah lebih mudah diperoleh, ketersediaan warna terjamin, jenis warna bermacam-macam, dan lebih praktis dalam penggunaannya. Meskipun dewasa ini penggunaan zat warna alam telah tergeser oleh keberadaan zat warna sintesis namun penggunaan zat warna alam yang merupakan kekayaan budaya warisan nenek moyang masih tetap dijaga keberadaannya khususnya pada proses pembatikan dan perancangan busana. Rancangan busana maupun kain batik yang menggunakan zat warna alam memiliki nilai jual atau nilai ekonomi yang tinggi karena memiliki nilai seni dan warna khas, ramah lingkungan sehingga berkesan etnik dan eksklusif.

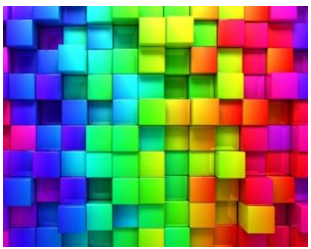
2.5 Unsur-unsur Dasar Seni Rupa dan Desain

Unsur desain adalah dasar-dasar utama dalam desain, dimana unsur-unsur tersebut menjadi tumpuan ketika akan merancang sebuah desain. Menurut ebook *Handbook of Textile Design (Jacquie Wilson)* unsur desain tersebut yaitu sebagai berikut:

Tabel 2.1 Elemen-Elemen Desain
(Sumber: *Handbook of Textile Design (Jacquie Wilson)*)

Garis	Sebuah garis bisa menjadi tanda yang dibuat dengan pena atau gambar instrumen atau dapat berupa tanda terus menerus yang menyebabkan mata untuk mengikuti jalurnya.	 <p>(williamsetiawan.deviantart.com/)</p>
-------	---	--

<p>Bentuk</p>	<p>Ketika garis berbalik dan bertemu dengan titik awal, terciptalah bentuk.</p>	 <p>(edustream.com)</p>
<p>Wujud</p>	<p>Form atau wujud dapat diartikan sebagai bentuk dari suatu benda, wujud adalah ilusi volume tiga dimensi atau massa terlihat pada dua dimensi.</p>	 <p>(faktailmiah.com)</p>
<p>Ruang</p>	<p>Sebuah permukaan datar memiliki ruang hanya dua dimensi. Ini berarti bahwa ia memiliki panjang dan lebar tetapi tidak ada kedalaman.</p>	 <p>(rum4h.info)</p>
<p>Value</p>	<p>Tajamnya nilai kontras menarik perhatian dan penggunaan cahaya terhadap gelap atau gelap terhadap cahaya dapat menciptakan ilusi perbedaan ukuran.</p>	 <p>(pinterest.com)</p>
<p>Tekstur</p>	<p>Salah satu definisi tekstur permukaan material seperti yang dirasakan oleh sentuhan. Merasakan tangan di atas permukaan mungkin merasa menjadi halus, kasar, kusam, mengkilap, berbulu, berpasir atau bergelombang.</p>	 <p>(couch-and-canvas.deviantart.com)</p>

Warna	Warna berkomunikasi; Warna bisa menyampaikan waktu hari, cuaca kondisi dan suhu, dan bahkan sepanjang tahun. Warna dapat dirancang untuk berbaur dengan lingkungan atau menonjol.	 <p>(revis-solutions.co.uk)</p>
-------	---	---

2.5.1 Prinsip-prinsip Dasar Seni Rupa dan Desain

Dalam pembuatan sebuah karya seni adanya pertimbangan-pertimbangan yang diharuskan dalam proses menciptakan karya seni, oleh karena itu menurut Sadjiman Ebd (2010: 9) :

“Agar diperoleh karya seni yang indah/artistik diperlukan metode-metode, di antaranya adalah keselarasan/irama, daya tarik/dominasi, keseimbangan, kesatuan/*unity*, keserasian/proporsi, dan lain-lain. Jika metode ini digunakan dengan baik dan tepat, maka setidaknya karya seni yang dicipta memiliki nilai keindahan.”

Metode-metode yang disebutkan diatas merupakan prinsip-prinsip dasar seni rupa dan desain. Berikut penjelasan tentang prinsip-prinsip dasar seni rupa dan desain menurut Sadjiman Ebd (2010) :

1. Irama / Keselarasan

Irama berasal dari kata wirama (Jawa), wirahma (Sunda), rhythmos (Yunani), semula berarti gerak berukuran, ukuran perbandingan, berkerabat dengan kata rhein yang artinya mengalir (Ensiklopedia Indonesia, hal. 1479). Dalam seni rupa irama dapat berupa gerak berulang dalam keberkalaan unsur-unsur seni/desain yang antara lain meliputi keberkalaan ukuran (besar-kecil, tinggi-rendah, panjang-pendek), keberkalaan arah (vertika-diagonal-horizontal), keberkalaan warna (panas-dingin, tua-muda, cemerlang-suram), keberkalaan tekstur (kasar-halus,

kasar-licin, keras-lunak), keberkalaan gerak (atas-bawah, kanan-kiri, muka-belakang), dan keberkalaan jarak (renggang-rapat, lebar-sempit). Santoyo (2010: 157)

2. Kesatuan/*Unity*

Unity bisa juga disebut keutuhan. Kesatuan adalah kemanunggalan menjadi satu unit utuh. Karya seni/desain harus tampak menyatu menjadi satu keutuhan. Prinsip kesatuan sesungguhnya ialah “adanya saling hubungan” antara unsur yang disusun. Beberapa “hubungan” tersebut antara lain: Santoyo (2010: 213-214)

- a) Hubungan kesamaan-kesamaan
- b) Hubungan kemiripan-kemiripan
- c) Hubungan keselarasan-keselarasan
- d) Hubungan keterikatan-keterikatan
- e) Hubungan kedekatan

Hubungan-hubungan tersebut dapat digunakan sebagai pendekatan untuk kesatuan. Pendekatan untuk mencapai kesatuan adalah berikut ini:

1. Pendekatan kesamaan-kesamaan unsur seni/rupa
2. Pendekatan kemiripan-kemiripan unsur seni/rupa
3. Pendekatan keselarasan-keselarasan unsur seni/rupa
4. Pendekatan keterikatan-keterikatan unsur seni/rupa
5. Pendekatan keterkaitan-keterkaitan unsur seni/rupa
6. Pendekatan kerapatan-kerapatan unsur seni/rupa

3. Dominasi/Daya Tarik

Dominasi diartikan sebagai penjajah dalam Kamus Indonesia-Inggris. Dominasi dalam karya seni bisa disebut penjajah atau yang menguasai. Namun dominasi bisa juga disebut keunggulan, keistimewaan, keunikan,

keganjilan, kelainan/penyimpangan (anomalo). Dominasi digunakan sebagai daya tarik karena unggul, istimewa, unik, ganjil, maka akan menjadi menarik dan pusat perhatian, menjadi klimaks.

Dominasi harus mempunyai tujuan tertentu, diantaranya sebagai berikut:

- a. Untuk menarik perhatian;
- b. Untuk menghilangkan kebosanan;
- c. Untuk memecah keberaturan/rutinitas'
- d. Untuk kejutan/surprise

Sesuai prinsip irama/ritme, bahwa untuk memperoleh keindahan, suatu susunan harus memiliki irama yang berarti harus ada keteraturan. Namun susunan yang teratur dapat berakibat membosankan sehingga dengan adanya dominasi atau ketidak-beraturan tersebut susunan akan terlihat lebih menarik dan tidak membosankan lagi. Sanyoto (2010: hal 225-226)

4. Keseimbangan/Balance

Keseimbangan atau *balance* (Inggris) adalah salah satu prinsip dasar seni rupa. Yang berarti dalam karya seni harus memiliki keseimbangan, agar enak dilihat, tenang, dan tidak berat sebelah ataupun menggelisahkan. Sebuah karya dikatakan seimbang manakala di semua bagian pada karya bebannya sama, sehinggal membawa perasaan tenang dan enak dilihat. Santoyo (2010: hal 237)

Ada beberapa jenis keseimbangan, antara lain adalah sebagai berikut.

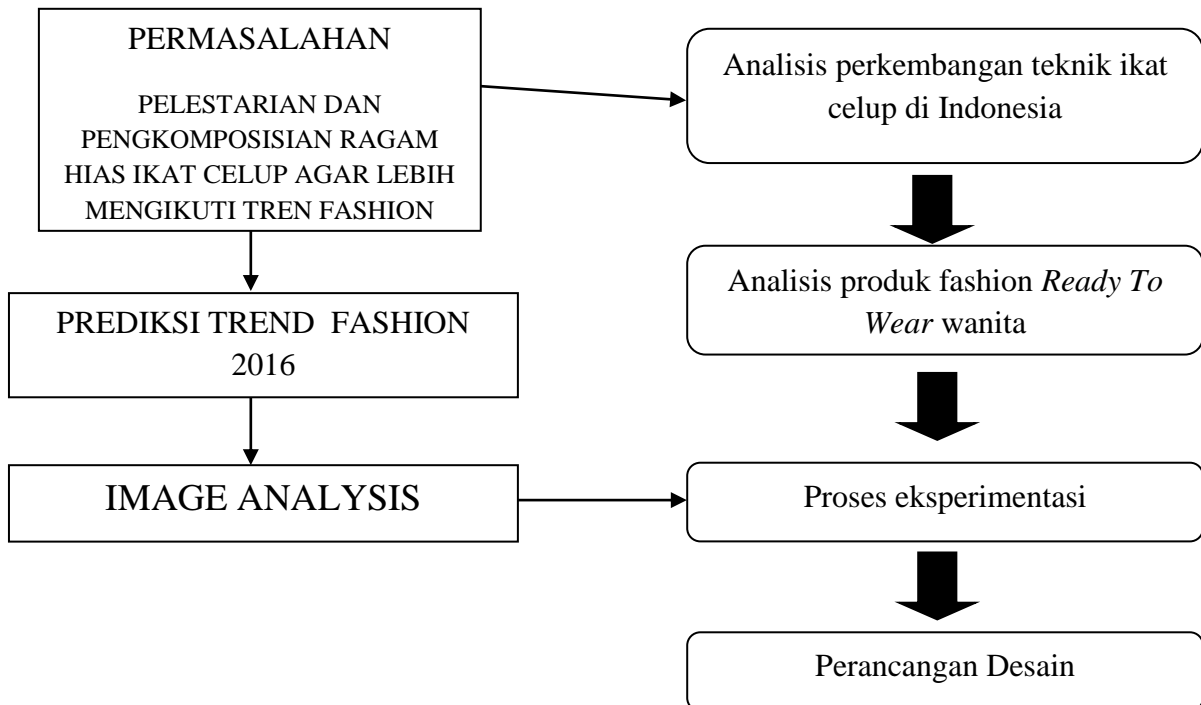
1. Keseimbangan simetris (*symmetrical balance*)
2. Keseimbangan memancar (*radial balance*)
3. Keseimbangan sederajat (*obvious balance*)
4. Keseimbangan tersembunyi (*axial balance*)

BAB III

KONSEP & HASIL PERANCANGAN

Dalam penelitian ini penulis akan memaparkan konsep serta tema inspirasi yang diangkat sebagai acuan proses desain serta perancangan produk hingga hasil akhir produk nanti. Konsep yang diangkat oleh penulis berhubungan dengan teori prinsip dasar seni rupa dan desain yaitu Irama atau Keselarasan dengan tema “Ocean Rhythm”. Dari tema tersebut kemudian dilanjutkan dengan proses eksplorasi yang sesuai dengan *image* dan inspirasi warna yang dipilih dari *moodboard*. Eksplorasi merupakan penggabungan dari beberapa teknik yang telah dilakukan pada proses eksperimen.

3.1 Skema Perancangan



Gambar 3.1 Skema Perancangan
(Sumber: dokumentasi penulis)

3.2 Trend Forecast 2016

Menurut buku trend forecasting dari BD+A dalam satu tema besar “Alliance” disebutkan bahwa:

“Tradisi dan modernisasi seringkali menjadi hal yang kurang bersahabat antara satu dengan yang lainnya. Demi nilai-nilai yang ingin dicapai dalam kehidupan modern, tradisi seringkali diingkari karena dianggap sebagai faktor penghambat. Rasa asing terhadap lingkungan sekitar akibat percepatan kehidupan modern yang tidak lagi sejalan dengan tradisi yang dipatuhi selama berabad-abad telah menjauhkan manusia dari faktor kehangatan, yang semula dianggap sebagai sebuah kelegaan, dimana manusia mulai keluar dari fungsinya sebagai makhluk sosial dengan menghindari kontak sosial untuk melarikan diri dari friksi antara jalan berfikir modern dengan struktur tradisi yang dirasa tidak memungkinkan keberadaannya untuk menjadi bagian dari gaya hidup modern. Kajian dan studi yang lebih mendasar mengenai tradisi mengungkapkan pentingnya elemen-elemen positif tradisi bagi kehidupan setiap individu yang bisa: menambah kualitas hidup dengan nilai-nilai spiritual baru, memberikan panduan akan gaya hidup yang lebih sesuai dengan akar budayanya, mengembalikannya kepada hal-hal indah, dan kehangatan setiap ritual kemasyarakatan dan kekeluargaan sebagai faktor kebahagiaan. Tradisi dan modernitas akhirnya menjadi sebuah aliansi yang saling menguntungkan dalam konsep-konsep baru kehidupan kini.

Menurut buku BD+A warna-warna dalam tema Alliance merupakan warna-warna terang dan cerah dengan efek bayangannya seperti hitam dan abu-abu, seperti warna-warna musim panas yang tegas, cerah, akrab; walaupun sangat terintegrasi dengan warna-warna tampilan *high tech*

Kemudian dalam tema “Alliance tersebut dibagi kembali menjadi 4 subbab tema yaitu:

- a. Mirage
- b. Edifice
- c. Oblique

d. Terrain

Dalam perancangan ini penulis mengambil sub tema “Terrain” sebagai acuan dalam proses perancangan produk. Tema “Terrain” ini disebutkan bahwa spiritualisme dengan pengertian akan perubahan alam, cuaca, pergerakan air, dan kontur tanah yang tidak bisa dilepaskan telah memberikan inspirasi pada perancangan dengan garis-garis lengkung yang berjalan paralel seirama yang memberikan ketenangan dan rasa nyaman.



Gambar 3.2 Subbab Tema Alliance
(Sumber: BD+A, 2014)

Terrain

Spiritualisme dengan pengertian akan perubahan alam, cuaca, pergerakan air, dan kontur tanah yang tidak bisa dilepaskan telah memberikan inspirasi pada perancangan dengan garis-garis lengkung yang berjalan paralel seirama yang memberikan ketenangan dan rasa nyaman.



1. Kesan kesan serta bentuk yang flowing dan repetitive, AKRIS
2. Potongan asimetris dengan bentuk yang curve, ZIMMERMANN
3. Desain lalung dengan bentuk repetitive, LYDIA WHITE
4. Rok midi dengan bentuk menumpuk dan garis repetitive yang teratur, ISSEY MIYAKE
5. Bros dengan paduan warna kelijauan serta bentuk yang mengalir, YOKO IZAWA
6. Detail kerah yang memiliki layers, STEPHANE ROLLAND



1. Kombinasi batu dan kayu serta bentuk repetitive, UNIRE/UNITE - URBAN MOVEMENT DESIGN
2. Bentuk melengkung dan berdimensi pada material kayu, BENT PLYWOOD DISPLAY - NERVOUS SYSTEM
3. Struktur yang teratur dan bentuk kontur, MEMORIAL POT IN SAMPIO LABORATORY GARDEN - UNSANGDONG ARCHITECTS
4. Desain arsitektur yang memiliki bentuk kontur alam, HOANGSHAN MOUNTAIN VILLAGE - MAD ARCHITECTS

Gambar 3.3 Subbab tema Terrain
(Sumber: BD+A, 2014)

3.3 Tema dan Inspirasi Warna



Gambar 3.4 Image
(Sumber: dokumentasi penulis)

Tema dalam perancangan ini adalah “Ocean Rhythm” yang dimana terinspirasi dari detail irama ombak laut. Menurut Arifah A. Ariyanto berpendapat

bahwa irama (*rhythm*) pada suatu desain busana merupakan suatu pergerakan yang teratur dari suatu bagian ke bagian lainnya, yang dapat dirasakan dengan penglihatan.

Dalam tema ini laut dijadikan inspirasi sebagai konsep perancangan karena detail dari deburan ombaknya yang sangat menarik serta unik dan mampu menyesuaikan unsur-unsur dari teori nirmana. Irama yang terlihat dari ombak laut tersebut menjadi modal dasar utama dalam pengembangan teknik ikat celup untuk konsep perancangan ini. Karena detail iramanya yang menarik maka diolah berbagai macam teknik-teknik ikat celup dengan cara mengkombinasikan beberapa teknik tersebut untuk menghasilkan suatu produk fashion yang disesuaikan komposisinya agar terlihat lebih menarik dan estetik. Tema ini akan lebih menarik proses perancangannya dengan menggunakan *chanel silk* dan rayon sebagai material utama dalam pengolahan tekstur untuk perancangan produk fashion dalam Tugas Akhir ini.



Gambar 1.5 Color Scheme
Sumber: Dokumentasi penulis

Warna yang ditampilkan juga berkesan dingin namun kehangatannya juga terasa dikarenakan adanya warna orange dalam image tersebut. Warna-warna tersebut

sangat merepresentasikan pemandangan laut tersebut dimana adanya suasana matahari tenggelam, deburan ombak menabrak karang, pasir yang berwarna coklat muda, serta pusaran dan ombak air laut. Pada tema *Ocean Rhythym* ini penulis ingin menunjukkan warna-warna tersebut ke dalam pengaplikasian busana ready to wear agar kesan laut yang didapat dari image tersebut, dan tidak hanya menampilkan keindahan dari ikat celup saja namun penulis juga mempertimbangkan pemilihan warna saat pengaplikasian dari teknik ikat celup tersebut.

3.4 Segmentasi Pasar

Rumusan desain pada perancangan karya ini terdiri dari pertimbangan faktor eksternal dan pertimbangan faktor internal, yaitu:

Pertimbangan Faktor Eksternal

1. Segmentasi Demografis

Berdasarkan segmentasi demografis, sasaran segmentasi yang digunakan dalam perancangan ini adalah :

- a. Jenis kelamin : Perempuan
- b. Usia : 23 – 35 tahun
- c. Kelas ekonomi : Middle – High End
- d. Kota : Jakarta dan Bandung

2. Segmentasi Psikografis

Berdasarkan segmentasi psikografis, sasaran segmentasi yang dituju dalam perancangan ini adalah :

- a. Karakter : berwawasan luas, pekerja keras, kreatif, *smart*
- b. Kepribadian : supel, ambisius, percaya diri,

- c. Gaya Hidup : senang berbelanja dengan daya beli yang tinggi, membaca, mendesain sesuatu, berkumpul bersama teman, dan bergaya modis

Pertimbangan Faktor Internal

1. Aspek Fungsi

- a. Aspek fisik, yaitu sebagai pelindung tubuh dari pengaruh cuaca, gangguan dari binatang dan untuk mempercantik diri.
- b. Aspek psikis, yaitu untuk menambah percaya diri bagi pemakai.
- c. Fungsi Estetik, untuk memberi daya tarik dengan menampilkan karakter dari desain busana yang dipakai.

2. Aspek Estetika

- a. Warna yang digunakan merupakan warna dingin bercampur hangat, dengan perpaduan warna gradasi laut dari biru gelap, biru muda, hijau toska, abu-abu, serta warna krem yang merepresentasikan warna pasir pantai, serta warna oranye yang merepresentasikan warna laut saat matahari terbenam.
- b. Teknik yang digunakan pada perancangan ini adalah teknik ikat celup dengan perpaduan teknik jumputan serta teknik Orinui dari Shibori.
- c. Siluet busana yang dipakai yaitu siluet yang memperlihatkan kerampingan si pemakai namun tetap nyaman dalam hal material dan untuk bergerak.

3. Aspek Material

Material yang akan digunakan pada perancangan ini adalah bahan utamanya merupakan bahan rayon dan pure silk polyester. Material pendukungnya merupakan bahan balotelli.

Berdasarkan Segmentasi Demografis dan Psikografis diatas, penulis membuat sebuah *image lifestyle board* sebagai gambaran terkait *lifestyle* segmentasi pasar yang dituju.



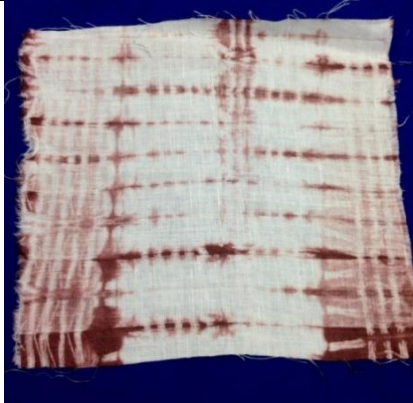



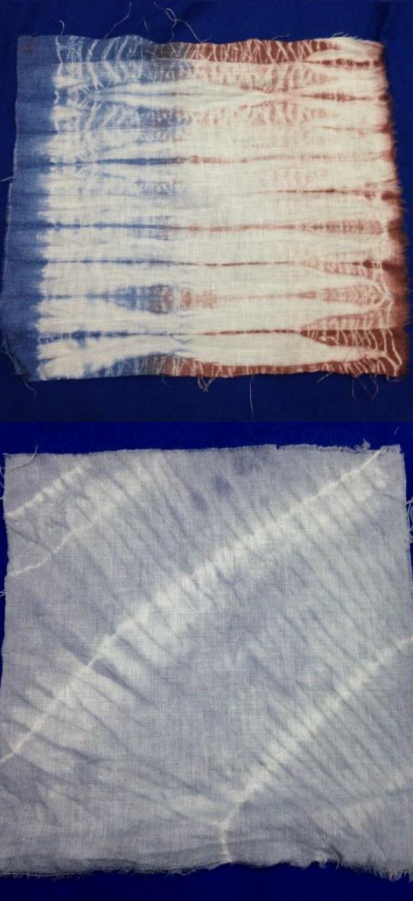
Gambar 3.5 Lifestyle Board
Sumber: dokumentasi penulis

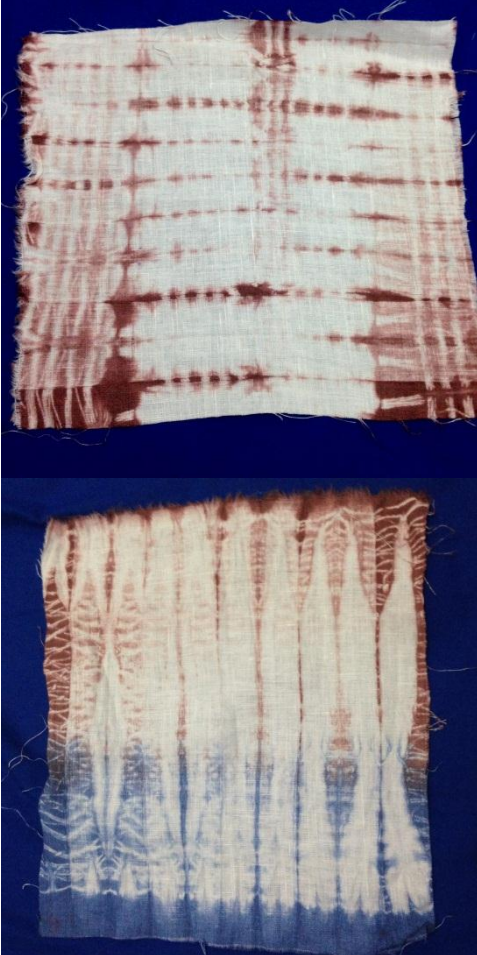

3.5 Eksplorasi Awal




Berikut ini adalah beberapa eksplorasi awal dari penulis dengan percobaan beberapa teknik motif pada kain linen :

Tabel 3.1 Percobaan Awal dengan Kain Linen

Hasil Eksplorasi	Teknik Pengikatan	Komposisi Pewarna dan Mordant	Keterangan
	<p>Diberi isian kancing secara acak</p>	<p>Pewarna : Iretsu (1/4 sdm) Mordant Stimultan : Garam ½ sdt Material : Kain Linen Waktu: 10 menit</p>	<p>Analisa : Karena banyaknya kain yang terlipat menyebabkan sebagian kain menumpuk Kesimpulan: Hasilnya masih terlalu acak dan tidak teratur menyebabkan pewarna tidak terlalu menyerap di beberapa tempat</p>
	<p>Dijahit jelujur seperti teknik shibori mokume</p>	<p>Pewarna : Wantex (1/4 sdm) Mordant Stimultan : Garam ½ sdt Material : Kain Linen Waktu: 20 menit</p>	<p>Analisa: Kurangnya mordant yang menyebabkan warna kurang pekat Kesimpulan: Warna yang dihasilkan kurang begitu cerah sehingga motifnya kurang terlihat</p>
	<p>Dilipat-lipat hingga kecil kemudian dililit dengan benang katun.</p>	<p>Pewarna : Wantex (1/2 sdt) Mordant Stimultan : Garam ½ sdt Material : Kain Linen Waktu: 20 menit</p>	<p>Analisa: Warna yang dihasilkan sudah sesuai dan pekat Kesimpulan: motif yang diinginkan pun sesuai dengan ekspektasi</p>




	<p>Dilipat kemudian dijepit dengan klip kertas</p>	<p>Pewarna : Wantex (1/4 sdm)</p> <p>Mordant Stimultan : Garam ½ sdt</p> <p>Material : Kain Linen</p> <p>Waktu: 30 menit</p>	<p>Analisa : : Warna yang dihasilkan sudah sesuai dan pekat</p> <p>Kesimpulan: Motif yang dihasilkan sesuai ekspektasi namun belum terlalu terlihat iramanya.</p>
	<p>Dilipat-lipat kemudian dililit dengan benang katun</p>	<p>Pewarna : Wantex (1/4 sdm)</p> <p>Mordant Stimultan : Garam ½ sdt</p> <p>Material : Kain Linen</p> <p>Dua Kali pencelupan</p> <p>Waktu: 15 menit</p>	<p>Analisa : Hasil yang didapat menarik karena dua kali pencelupan</p> <p>Kesimpulan: motifnya kurang memperlihatkan kesan iramanya</p>

			
	<p>Sebelumnya kain dijumpit sedikit kemudian dililit pada botol plastik menggunakan benang kasar</p>	<p>Pewarna : Wantex (1/4 sdm)</p> <p>Mordant Stimultan : Garam ½ sdt</p> <p>Material : Kain Linen</p> <p>Waktu: 20 menit</p>	<p>Analisa: : Warna yang dihasilkan sudah sesuai dan pekat</p> <p>Kesimpulan: Motif yang dihasilkan sesuai ekspektasi serta adanya anomali dalam motif tersebut yang diberikan dari teknik jumpitan</p>

	<p>Diberi jumpitan dari yang besar sampai terkecil kemudian dililit menggunakan benang polyester dan dijahit jelujur sebagian</p>	<p>Pewarna : Wantex (1/4 sdm)</p> <p>Mordant Stimultan : Garam ½ sdt</p> <p>Material : Kain Linen</p> <p>Waktu: 15 menit</p>	<p>Analisa: Warna yang dihasilkan sudah sesuai dan pekat</p> <p>Kesimpulan: Motif yang dihasilkan sesuai ekspetasi dan sudah ada iramanya namun belum terlalu menarik untuk dijadikan motif</p>
	<p>Dilipat-lipat kemudian diberi klip kertas</p>	<p>Pewarna : Wantex (1/4 sdm)</p> <p>Mordant Stimultan : Garam ½ sdt</p> <p>Material : Kain Linen</p> <p>Dua kali pencelupan</p> <p>Waktu: 10 menit</p>	<p>Analisa: Warna yang dihasilkan sudah sesuai dan pekat karena dua kali pencelupan</p> <p>Kesimpulan: Motif yang dihasilkan sangat menarik dan menampilkan kesan simetris.</p>
	<p>Dijelujur ditengah kemudian diberi lilitan dengan benang katun</p>	<p>Pewarna : Wantex (1/4 sdm)</p> <p>Mordant Stimultan : Garam ½ sdt</p> <p>Material : Kain Linen</p> <p>Waktu: 15 menit</p>	<p>Analisa: Warna yang dihasilkan sudah sesuai dan pekat</p> <p>Kesimpulang: Hasilnya masih terlihat acak dan kurang teratur dan tidak sesuai dengan ekspetasi.</p>

3.6 Eksperimen Lanjutan


Tabel 3.2 Eksperimen Lanjutan yang Pertama



Hasil Eksplorasi	Teknik Pengikatan	Komposisi Pewarna dan Mordant	Keterangan
	<p>Kain diberi selotip kertas di beberapa tempat kemudian dilipat secara diagonal</p>	<p>Pewarna : Iretsu (1/4 sdm) Mordant Stimultan : Garam ½ sdt</p> <p>Material : Kain Linen Waktu: 20 menit</p>	<p>Analisa: Kurangnya mordant serta hasil warna yang didapat jadi tidak sesuai dengan produk yang dijanjikan. Tak jarang selotip juga lepas saat pencelupan</p> <p>Kesimpulan: Motif kurang berirama serta beberapa tempat kurang maksimal diakibatkan selotip yang lepas</p>
	<p>Kain dilipat secara vertikal dan simetris, kemudian di jahit furing agar membentuk suatu tekstur</p>	<p>Pewarna : Iretsu (1/4 sdm) Mordant Stimultan : Garam ½ sdt</p> <p>Material : Satin Georgette Waktu: 15 menit</p>	<p>Analisa: Warna masih kurang terlihat karena kurangnya mordant serta kurang kencangnya ikatan perintang</p> <p>Kesimpulan: Motifnya kurang terlihat sehingga kurang maksimal, namun tekstur yang didapat sangat menarik dari kain tersebut</p>
	<p>Kain dilipat secara vertical kemudian dilipat depan-belakang dan dijepit menggunakan klip kertas. Dijahit furing agar membentuk suatu tekstur</p>	<p>Pewarna : Iretsu (1/4 sdm) Mordant Stimultan : Garam ½ sdt</p> <p>Material : Satin Georgette Waktu: 15 menit</p>	<p>Analisa: warna yang dihasilkan sudah sesuai dengan ekspektasi</p> <p>Kesimpulan: motif yang diinginkan pun terlihat dan sesuai dengan moodboard</p>



	<p>Kain dijahit jelujur di beberapa tempat dan dikerutkan lalu diikat kencang.</p>	<p>Pewarna : Iretsu (1/2 sdm) Mordant Stimultan : Garam ½ sdt</p> <p>Material : Kain Organdi Waktu : 15 menit</p>	<p>Analisa: Warna yang dihasilkan kurang terlihat karena sifat kain organdi yang tipis dan transparan namun teksturnya lebih terlihat.</p> <p>Kesimpulan : karena sifat kain organdi yang tipis mengakibatkan motif tidak terlihat namun ada keunggulan dalam permainan tekstur</p>
	<p>Dilipat secara vertikal kemudian dilipat lagi depan-belakang dan dijepit dengan klip kertas.</p>	<p>Pewarna : Iretsu (1/2 sdm) Mordant Stimultan : Garam ½ sdt</p> <p>Material : Katun Ima Waktu: 15 menit</p>	<p>Analisa: Kurangnya mordant mengakibatkan warna kurang menyala. Serta sifat bahan yang kurang menyerap pewarna.</p> <p>Kesimpulan: Motif yang dihasilkan belum sesuai dan masih terlihat monoton karena tidak berirama</p>
	<p>Kain dijelujur di bagian atas dan bawah kemudian tengahnya diberi isian kancing. Setelahnya diberi furing agar terlihat teksturnya.</p>	<p>Pewarna : Iretsu (1/4 sdm) Mordant Stimultan : Garam ½ sdt</p> <p>Material : Satin Georgette Waktu: 20 menit</p>	<p>Analisa: Kurangnya mordant membuat warna kurang sesuai dengan ekspektasi</p> <p>Kesimpulan: Motif yang didapat kurang sesuai karena kesalahan teknik sehingga kurang sesuai dengan moodboard</p>

	<p>Kain dipelintir atau di spiral sehingga membentuk sebuah kuncup setelahnya diikat menggunakan tali raffia.</p>	<p>Pewarna : Iretsu (1/4 sdm) Mordant Stimultan : Garam ½ sdt</p> <p>Material : Organdi Waktu: 20 menit</p>	<p>Analisa: Warna yang dihasilkan kurang terlihat karena sifat kain organdi yang tipis dan transparan namun teksturnya lebih terlihat.</p> <p>Kesimpulan : karena sifat kain organdi yang tipis mengakibatkan motif tidak terlihat namun ada keunggulan dalam permainan tekstur</p>
	<p>Kain dijumpit di beberapa tempat kemudian dililit kembali dengan benang polyester.</p>	<p>Pewarna : Iretsu (1/4 sdm) Mordant Stimultan : Garam ½ sdt</p> <p>Material : Satin Georgette Waktu: 15 menit</p>	<p>Analisa: Kurangnya mordant menyebabkan warna kurang sesuai ekspektasi serta sifat kain yang kurang menyerap pewarna.</p> <p>Kesimpulan : Motif yang dihasilkan sudah terlihat namun masih kurang dari ekspektasi dan tidak menunjukkan komposisi irama.</p>



Tabel 3.3 Eksperimen Lanjutan yang Kedua

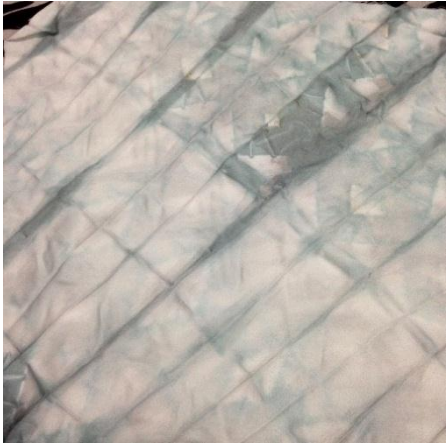
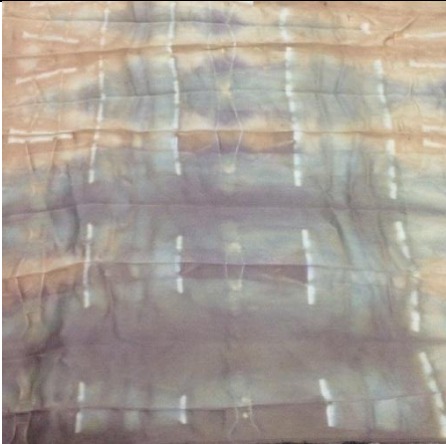
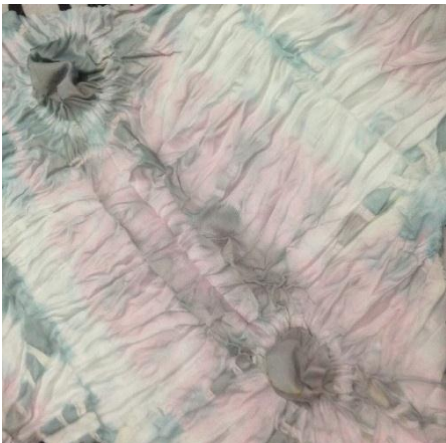
<p>Hasil Eksplorasi</p>	<p>Teknik Pengikatan</p>	<p>Komposisi Pewarna dan Mordant</p>	<p>Keterangan</p>
	<p>Dipelintir dari tengah kain sambil ditarik ke atas lalu dililit dengan tali raffia dan diikat sekencang mungkin</p>	<p>Pewarna : Iretsu (1/4 sdm) Mordant Stimultan : Garam ½ sdm</p> <p>Material : Organdi</p> <p>Waktu : 30 menit Sebelum Pencelupan direbus dan di kukus dengan cairan pleats</p>	<p>Analisa: Warna yang dihasilkan kurang terlihat karena sifat kain organdi yang tipis dan transparan namun teksturnya lebih terlihat.</p> <p>Kesimpulan : karena sifat kain organdi yang tipis mengakibatkan motif tidak terlihat namun ada keunggulan dalam permainan tekstur</p>


		<p>Komposisi: 1: 10</p> <p>100 ml : 1 liter air</p>	
	<p>Dipelintir dari tengah kain sambil ditarik ke atas lalu beberapa bagian diberi perintang karet.</p>	<p>Pewarna : Wantex (1/2 bungkus) Mordant Stimultan : Garam ½ sdt</p> <p>Material : Chiffon Bunglon 2 kali pencelupan</p> <p>Waktu : 20 menit Sebelum Pencelupan direbus dan di kukus dengan cairan pleats</p> <p>Komposisi: 1: 10</p> <p>100 ml : 1 liter air</p>	<p>Analisa: Warna yang dihasilkan mulai terlihat walau kurang menyala karena sifat kain chiffon yang tipis dan transparan namun teksturnya lebih terlihat.</p> <p>Kesimpulan : karena sifat kain chiffon yang tipis mengakibatkan motif tidak terlalu terlihat namun ada keunggulan dalam permainan teksturnya.</p>
	<p>Dipelintir di sisi sebelah kanan kain sambil ditarik ke atas, lalu saat pencelupan setengah dari kain dirintang menggunakan plastik bening</p>	<p>Pewarna : Wantex (1/2 bungkus) Mordant Stimultan : Garam 1 sdm</p> <p>Material : Organdi</p> <p>Waktu: 15 menit Sebelum Pencelupan direbus dan di kukus dengan cairan pleats</p> <p>Komposisi: 1: 10</p> <p>100 ml : 1 liter air</p>	<p>Analisa: Warna yang dihasilkan mulai terlihat namun kurang menyala karena sifat kain organdi yang tipis dan transparan namun teksturnya lebih terlihat.</p> <p>Kesimpulan : karena sifat kain organdi yang tipis mengakibatkan motif tidak terlihat namun ada keunggulan dalam permainan tekstur</p>

	<p>Kain dilipat menjadi dua kemudian dilipat ke depan belakang. Kemudian kain diberi perintang karet di beberapa bagian</p>	<p>Pewarna : Wantex (1/4 sdm) Mordant Stimultan : Garam 1 sdm</p> <p>Material : Chiffon Bunglon Sebelum Pencelupan direbus dan di kukus dengan cairan pleats</p> <p>Komposisi: 1: 10</p> <p>100 ml : 1 liter air</p>	<p>Analisa: Warna yang dihasilkan mulai terlihat walau kurang menyala karena sifat kain chiffon yang tipis dan transparan namun teksturnya lebih terlihat.</p> <p>Kesimpulan : karena sifat kain chiffon yang tipis mengakibatkan motif tidak terlalu terlihat namun ada keunggulan dalam permainan teksturnya.</p>
	<p>Kain dilipit secara diagonal dan diberi penahan dengan jarum pentul. Saat pencelupan sebelah kiri kain diberi perintang dengan plastik bening.</p>	<p>Pewarna : Iretsu Mordant Stimultan : Garam ½ sdt</p> <p>Material : Kain Organdi 2 kali pencelupan</p> <p>Waktu: 20 menit Sebelum Pencelupan direbus dan di kukus dengan cairan pleats</p> <p>Komposisi: 1: 10</p> <p>100 ml : 1 liter air</p>	<p>Analisa: Warna yang dihasilkan mulai terlihat namun kurang menyala karena sifat kain organdi yang tipis dan transparan namun teksturnya lebih terlihat.</p> <p>Kesimpulan : karena sifat kain organdi yang tipis mengakibatkan motif tidak terlihat namun ada keunggulan dalam permainan tekstur serta mulai terlihat permainan iramanya</p>


Tabel 3.4 Eksperimen Lanjutan yang Ketiga




Hasil Eksplorasi	Teknik Pengikatan	Komposisi Pewarna dan Mordant	Keterangan
	<p>Dilipat secara diagonal dan dijepit dengan paper klip berukuran sedang dibagian bawah</p>	<p>Pewarna : Iretsu (1/4 sdm) Mordant Stimultan : Garam ½ sdt</p> <p>Material : Satin Georgette</p> <p>Waktu: 15 menit Sebelum Pencelupan direbus dan di kukus dengan cairan pleats</p> <p>Komposisi: 1: 10</p> <p>100 ml : 1 liter air</p>	<p>Analisa: Kurangnya mordant membuat warna kurang sesuai dengan ekspetasi serta sifat kain yang susah menyerap warna</p> <p>Kesimpulan: Motif yang didapat kurang sesuai karena kesalahan teknik sehingga kurang sesuai dengan moodboard walaupun meninggalkan kesan iramanya.</p>
	<p>Diberi isian kancing pada bagian tengah, kemudian dilipat secara tidak beraturan lalu dijepit dengan paper klip berukuran sedang</p>	<p>Pewarna : Iretsu (1/4 sdm) Mordant Stimultan : Garam ½ sdt</p> <p>Material : Satin Georgette</p> <p>Waktu: 15 menit Sebelum Pencelupan direbus dan di kukus dengan cairan pleats</p> <p>Komposisi: 1: 10</p> <p>100 ml : 1 liter air</p>	<p>Analisa: Warna yang dihasilkan sudah sesuai ekspetasi dan sudah menyala</p> <p>Kesimpulan: Namun motif yang diinginkan masih terlalu acak dan walaupun teksturnya mulai terlihat</p>




	<p>Dilipat secara diagonal berukuran 2,5 cm. Kemudian diberi penjepit berukuran kecil</p>	<p>Pewarna : Iretsu (1/4 sdm) Mordant Stimultan : Garam 1/2 sdt</p> <p>Material : Satin Georgette Sebelum Pencelupan direbus dan di kukus dengan cairan pleats</p> <p>Komposisi: 1: 10</p> <p>100 ml : 1 liter air</p>	<p>Analisa: Warna yang dihasilkan kurang menyala dikarenakan kurangnya mordant.</p> <p>Kesimpulan: Motif yang dihasilkan belum menunjukkan komposisi irama yang baik</p>
	<p>Kain dilipat secara horizontal dan dilipat lagi sehingga membentuk sebuah kotak, lalu di bagian sisinya dijepit dengan paper klip berukuran sedang</p>	<p>Pewarna : Iretsu Mordant Stimultan : Garam 1/2 sdt</p> <p>Material : Satin Georgette Waktu: 20 menit 2x pencelupan</p>	<p>Analisa: Warna yang dihasilkan sudah pekat dan menyala serta sesuai dengan moodboard</p> <p>Kesimpulan: Motif yang dihasilkan belum memperlihatkan komposisi iramanya</p>
	<p>Kain dijumput di kedua sisi lalu dilipat dua, kemudian sisa kain diberi perintang karet</p>	<p>Pewarna : Iretsu Mordant Stimultan : Garam 1/2 sdt</p> <p>Material : Satin Georgette Waktu: 20 menit 2x pencelupan</p> <p>Sebelum Pencelupan direbus dan di kukus dengan cairan pleats</p> <p>Komposisi: 1: 10</p> <p>100 ml : 1 liter air</p>	<p>Analisa: Sebagian warna tidak sesuai dengan ekspektasi dikarenakan kurangnya mordant</p> <p>Kesimpulan: Motif yang dihasilkan mulai terlihat namun kurang sesuai dengan moodboard. Namun ada tekstur yang terlihat dalam eksplorasi ini.</p>



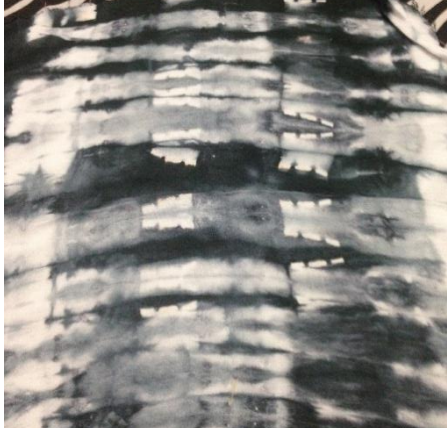
	<p>Kain dilipat dua, kemudian setelahnya dilipat bolak-balik secara horizontal lalu diberi penjepit paper klip di setiap sisi.</p>	<p>Pewarna : Iretsu Mordant Stimultan : Garam ½ sdt</p> <p>Material : Satin Georgette Waktu: 20 menit 2x pencelupan Sebelum Pencelupan direbus dan di kukus dengan cairan pleats</p> <p>Komposisi: 1: 10</p> <p>100 ml : 1 liter air</p>	<p>Analisa: sebagian warna kurang menyala karena kurangnya mordant.</p> <p>Kesimpulan: Motif yang dihasilkan hampir sesuai dengan moodboard dan terlihat kesan iramanya serta adanya tekstur yang terlihat dalam eksplorasi ini.</p>
---	--	--	--

Tabel 3.5 Eksperimen Lanjutan yang Keempat


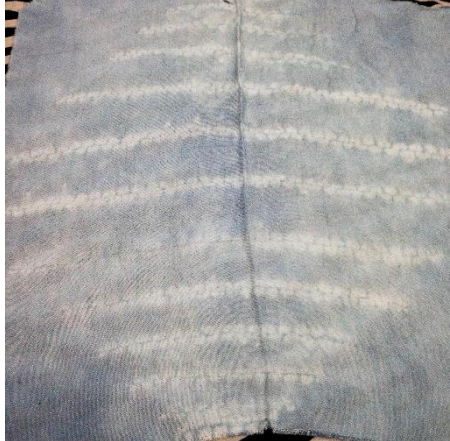

<p>Hasil Eksplorasi</p>	<p>Teknik Pengikatan</p>	<p>Komposisi Pewarna dan Mordant</p>	<p>Keterangan</p>
	<p>Kain dijelujur atas bawah kemudian diberi isian dan diikat di bagian tengah</p>	<p>Pewarna : Wantex & Iretsu Mordant Stimultan : Garam ½ sdt</p> <p>Material : Kain Balotelli</p> <p>Waktu: 15 menit</p>	<p>Analisa: Warna yang dihasilkan sudah pekat dan hampir sesuai dengan moodboard</p> <p>Kesimpulan: Motif yang dihasilkan masih acak dan tidak terlalu jelas</p>




	<p>Kain dilipat secara horizontal berukuran 2,5 cm kemudian dilipat menjadi dua lalu di beberapa sisi diberi klip penjepit berukuran kecil</p>	<p>Pewarna : Dylon Mordant Stimultan : Garam ½ sdt</p> <p>Material : Georgette Cerruti Waktu: 20 menit Sebelum Pencelupan direbus dan di kukus dengan cairan pleats</p> <p>Komposisi: 1: 10</p> <p>100 ml : 1 liter air</p>	<p>Analisa: Warna yang dihasilkan sudah sesuai dengan ekspetasi</p> <p>Kesimpulan: Motif yang dihasilkan kurang sesuai dengan moodboard</p>
	<p>Kain dijumput kemudian di pelintir lalu setelahnya dililit menggunakan benang katun</p>	<p>Pewarna : Wantex (1/4 bungkus) Mordant Stimultan : Garam 1 sdt</p> <p>Material : Chiffon Waktu: 20 menit</p>	<p>Analisa: Warna yang dihasilkan kurang pekat</p> <p>Kesimpulan: Karena sifat kain yang tipis dan transparan motif yang diinginkan kurang terlihat dengan jelas, walaupun di bagian tengah terlihat namun kurang terasa permainan iramanya.</p>
	<p>Kain dijelujur mengikuti pola lalu dikerut dan diikat hingga kencang</p>	<p>Pewarna : Wantex Mordant Stimultan : Garam ½ sdt</p> <p>Material : Satin Georgette Sebelum Pencelupan direbus dan di kukus dengan cairan pleats</p> <p>Komposisi: 1: 10</p> <p>100 ml : 1 liter air</p>	<p>Analisa: Warna yang dihasilkan sudah pekat dan sesuai dengan ekspetasi</p> <p>Kesimpulan: Motif yang terlihat sudah menunjukkan komposisi iramanya namun masih kurang terlihat gradasinya.</p>



	<p>Kain dijumpot kemudian di pelintir setelahnya dililit menggunakan benang katun</p>	<p>Pewarna : Wantex Mordant Stimultan : Garam ½ sdt Material : Katun Rayon Waktu: 10 menit</p>	<p>Analisa: Karena saat penjumlahan ada beberapa kain yang menumpuk sehingga beberapa tempat tidak menyerap warnanya Kesimpulan: Karena kesalahan teknik saat penjumlahan membuat motif kurang terlihat</p>
	<p>Kain dilipat-lipat secara horizontal kemudian dilipat menjadi dua setelahnya kain dililit dengan benang katun di sekelilingnya</p>	<p>Pewarna : Wantex Mordant Stimultan : Garam ½ sdt Material : Georgette Cerrutti Waktu: 20 menit Sebelum Pencelupan direbus dan di kukus dengan cairan pleats Komposisi: 1: 10 100 ml : 1 liter air</p>	<p>Analisa: Warna yang dihasilkan sudah sesuai dengan moodboard dan ekspetasi Kesimpulan: Motifnya sudah mulai terlihat dan permainan iramanya juga sesuai dengan moodboard.</p>
	<p>Kain dijumpot kemudian di pelintir lalu setelahnya dililit menggunakan benang katun</p>	<p>Pewarna : Iretsu (1/4 sdm) Mordant Stimultan : Garam ½ sdt Material : Chiffon Waktu: 20 menit</p>	<p>Analisa: Warna yang dihasilkan kurang pekat Kesimpulan: : Karena sifat kain yang tipis dan transparan motif yang diinginkan kurang terlihat dengan jelas, walaupun di beberapa bagian terlihat namun kurang terasa permainan iramanya.</p>

	<p>Kain dijumpot secara acak</p>	<p>Pewarna : Dylon (secukupnya) Mordant Stimultan : Garam ½ sdt</p> <p>Material : Kain Balotelli</p> <p>Waktu: 15 menit</p>	<p>Analisa: Warna yang dihasilkan terlalu pekat karena pewarna yang lebih kuat dari biasanya dan mungkin pencelupan yang terlalu lama menyebabkan pewarna terlalu menyerap ke dalam material</p> <p>Kesimpulan: motif yang dihasilkan masih terlalu acak dan tidak jelas</p>
	<p>Kain dijelujur di beberapa tempat serta dijumpot secara acak</p>	<p>Pewarna : Wantex (1/4 bungkus) Mordant Stimultan : Garam ½ sdt</p> <p>Material : Kain Balotelli</p> <p>Waktu: 15 menit</p>	<p>Analisa: Warna yang dihasilkan sudah sesuai dengan moodboard namun kurang gelap sedikit.</p> <p>Kesimpulan: Motif yang dihasilkan masih acak dan tidak terlalu sesuai dengan moodboard</p>
	<p>Kain dilipat secara vertikal kemudian dilipat menjadi dua setelahnya di beberapa tempat di jepit dengan klip kertas berukuran sedang</p>	<p>Pewarna : Wantex Mordant Stimultan : Garam ½ sdt</p> <p>Material : Katun Rayon</p> <p>Waktu: 10 menit</p>	<p>Analisa: Warna yang dihasilkan sudah pekat namun kurang sesuai dengan moodboard</p> <p>Kesimpulan: Motif yang terlihat masih tidak terlalu terlihat permainan iramanya</p>

Tabel 3.6 Eksperimen Lanjutan yang Kelima





Hasil Eksplorasi	Teknik Pengikatan	Komposisi Pewarna dan Mordant	Keterangan
	<p>Kain dilipat sambil dijelujur mengikuti pola menyesuaikan irama, lalu ditarik dan dikerutkan, kemudian diikat hingga kencang</p>	<p>Pewarna : Iretsu dan Dylon (secukupnya) Mordant Stimultan : Garam ½ sdt</p> <p>Material : Pure Silk Polyester Waktu: 15 menit Sebelum Pencelupan direbus dan di kukus dengan cairan pleats</p> <p>Komposisi: 1: 10</p> <p>100 ml : 1 liter air</p>	<p>Analisa: Warna yang dihasilkan sudah sesuai ekspetasi dan sesuai dengan moodboard yang ada</p> <p>Kesimpulan : motif sudah mulai terlihat iramanya dan sesuai dengan moodboard kemudian adanya tekstur yang terlihat memperlihatkan suatu hal yang menarik</p>
	<p>Kain dilipat sambil dijelujur mengikuti garis pola menyesuaikan irama, lalu ditarik dan dikerutkan, kemudian diikat hingga kencang</p>	<p>Pewarna : Wantex Mordant Stimultan : Garam ½ sdt</p> <p>Material : Rayon Waktu: 15 menit</p>	<p>Analisa: Warna yang dihasilkan kurang pekat karena kurangnya mordant d</p> <p>Kesimpulan: Motif sudah terlihat namun warna yang dihasilkan kurang sesuai dengan moodboard</p>
	<p>Kain dilipat sambil dijelujur mengikuti garis pola yang ada, kemudian di beberapa tempat diberi isian kemudian diikat. Bagian jelujur dikerutkan dan diikat hingga kencang</p>	<p>Pewarna : Wantex (1/4 sdm) Mordant Stimultan : Garam ½ sdt</p> <p>Material : Rayon 2x pencelupan Waktu: 10 menit</p>	<p>Analisa: Warna yang dihasilkan sudah sesuai dan pekat</p> <p>Kesimpulan: Motif yang dihasilkan sudah sesuai dengan moodboard.</p>

	<p>Kain dilipat dan dijelujur satu-satu mengikuti garis pola yang ada lalu ditarik dan dikerutkan hingga kencang, kemudian diikat.</p>	<p>Pewarna : Wantex Mordant Stimultan : Garam 1 sdt Material : Rayon Waktu: 10 menit</p>	<p>Analisa: Warna yang dihasilkan sudah sesuai dan pekat namun kurangnya gradasi dalam pencelupannya</p> <p>Kesimpulan: Motif yang dihasilkan sudah sesuai dengan ekspektasi dan sesuai dengan moodboard walaupun kurang terlihat gradasi warnanya.</p>
	<p>Kain dijelujur mengikuti garis pola yang ada lalu ditarik dan dikerutkan. Setelahnya diikat hingga kencang</p>	<p>Pewarna : Wantex (1/2 bungkus) Mordant Stimultan : Garam 1 sdm Material : Pure Silk Polyester Sebelum Pencelupan direbus dan di kukus dengan cairan pleats</p> <p>Komposisi: 1: 10 100 ml : 1 liter air</p>	<p>Analisa: Sifat kain sangat susah menyerap pewarna serta saat pengikatan beberapa kain ada yang tertumpuk sehingga saat pencelupan beberapa tempat tidak terkena warna</p> <p>Kesimpulan: Motif yang dihasilkan kurang terlihat namun tekstur yang didapat sangat menarik</p>
	<p>Kain dilipat dua, kemudian dilipat sedikit sambil dijelujur mengikuti garis pola yang ada. Setelahnya ditarik dan dikerutkan kemudian diikat hingga kencang</p>	<p>Pewarna : Dylon dan Wantex (secukupnya) Mordant Stimultan : Garam 1 sdt Material : Pure Silk Polyester Waktu: 20 menit Sebelum Pencelupan direbus dan di kukus dengan cairan pleats</p> <p>Komposisi: 1: 10 100 ml : 1 liter air</p>	<p>Analisa: Warna yang dihasilkan sudah sesuai dengan moodboard dan ekspektasi</p> <p>Kesimpulan: Motif yang dihasilkan sudah sesuai dengan moodboard namun kurang terlihat gradasi warnanya.</p>


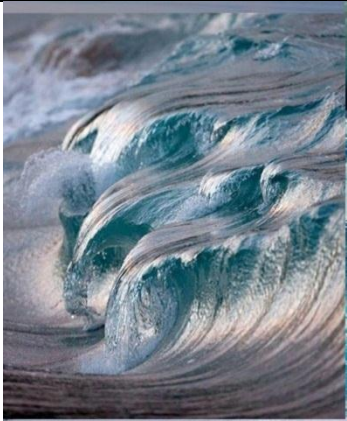

	<p>Kain dilipat dan dijelujur satu-satu mengikuti garis pola yang ada lalu ditarik dan dikerutkan hingga kencang, kemudian diikat.</p>	<p>Pewarna : Wantex (secukupnya) Mordant Stimultan : Garam 1 sdt Material : Chiffon Waktu: 10 menit 2x pencelupan</p>	<p>Analisa: Warna yang dihasilkan sangat pekat dan sesuai dengan ekspetasi.</p> <p>Kesimpulan: Motif yang dihasilkan pun sangat sesuai dengan moodboard serta adanya irama kedalaman dalam motif tersebut dikarenakan adanya gradasi warna</p>
	<p>Kain dilipat dua, kemudian dilipat sedikit sambil dijelujur mengikuti garis pola yang ada. Setelahnya ditarik dan dikerutkan kemudian diikat hingga kencang</p>	<p>Pewarna : Wantex (1/4 sdm) Mordant Stimultan : Garam 1 sdt Material : Pure Silk Polyester Waktu: 20 menit Sebelum Pencelupan direbus dan di kukus dengan cairan pleats Komposisi: 1: 10 100 ml : 1 liter air</p>	<p>Analisa: Warna yang dihasilkan kurang sesuai dengan moodboard dan kurang pekat dikarenakan kurangnya mordant.</p> <p>Kesimpulan: Motif yang dihasilkan sudah cukup sesuai dengan moodboard namun kurang terlihat gradasi warnanya.</p>









3.7 Klasifikasi Eksplorasi




Tabel 3.7 Klasifikasi Eksplorasi menurut Inspirasi Motif dari Moodboard

No	Inspirasi Motif dari Moodboard	Eksplorasi	Keterangan
1			
2			

			
<p>3</p>		   	

			
4			

5		 	
6			
7		 	

			
8			

3.8 Desain Perancangan

Berdasarkan eksperimen lanjutan diatas dibuat beberapa alternatif desain yang mengacu kepada *moodboard* yang ada, yaitu sebagai berikut:



Gambar 3.6 Desain Alternatif 1
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 3.7 Desain Alternatif 2
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 3.8 Desain Alternatif 3
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 3.9 Desain Alternatif 4
Sumber: Dokumentasi Penulis








Gambar 3.10 Desain Alternatif 5
Sumber: Dokumentasi Penulis

3.8.1 Desain Terpilih/Utama



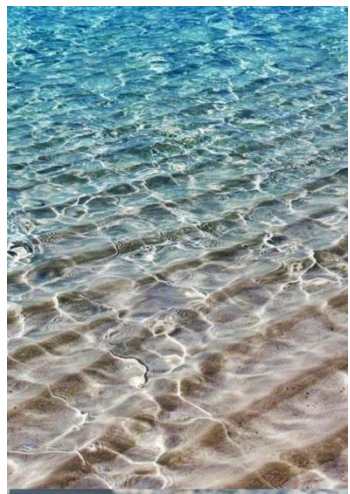
Dengan adanya beberapa alternatif desain tersebut yang disesuaikan dengan *moodboard* untuk dilanjutkan dalam tahap produksi adalah sebagai berikut:



Tabel 3.8 Desain-desain Terpilih

No	Desain	Inspirasi Motif dari Moodboard	Material dan Teknik Ikat Celup
1			<p>Dress</p> <p>Material motif : Pure Silk Polyester</p> <p>Material Pendukung : Kain Balotelli</p> <p>Teknik Ikat Celup :</p> <p>Teknik Shibori Ori-nui</p>

<p>2</p>		 	<p>Atasan Blus</p> <p>Material motif : Rayon</p> <p>Material Pendukung : Rayon</p> <p>Teknik Ikat Celup :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Teknik Shibori Ori-nui - Teknik Jumputan dengan isian <p>Bawahan Rok</p> <p>Material motif : Pure Silk Polyester</p> <p>Material Pendukung : Kain Balotelli</p> <p>Teknik Ikat Celup :</p> <p>Teknik Shibori Ori-nui</p>
----------	--	--	---

<p>3</p>		 	<p>Atasan Blus</p> <p>Material motif : Pure Silk Polyester</p> <p>Material Pendukung : Kain Balotelli</p> <p>Teknik Ikat Celup :</p> <p>- Teknik Shibori Ori-nui</p> <p>Bawahan Celana</p> <p>Material motif : Pure Silk Polyester</p> <p>Material Pendukung : Kain Balotelli</p> <p>Teknik Ikat Celup :</p> <p>Teknik Shibori Ori-nui</p>
----------	--	---	--

<p>4</p>		 	<p>Atasan Kemeja</p> <p>Material motif : Rayon</p> <p>Material Pendukung : Rayon dan Katun Ima</p> <p>Teknik Ikat Celup :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Teknik Shibori Ori-nui - Teknik Jumputan dengan isian <p>Bawahan Rok</p> <p>Material motif : Pure Silk Polyester</p> <p>Material Pendukung : Crepe dengan Furing</p> <p>Teknik Ikat Celup :</p> <p>Teknik Shibori Ori-nui</p>
----------	--	--	---

5			<p style="text-align: center;">Jumpsuit</p> <p>Material motif : Pure Silk Polyester</p> <p>Material Pendukung : Kain Balotelli</p> <p>Teknik Ikat Celup : - Teknik Shibori Ori-nui</p>
---	--	--	---

3.9 Foto Produk

Berikut ini adalah beberapa hasil produk yang sudah terealisasi dari desain-desain pilihan yang ada :



Gambar 3.11 Desain 3 Celana
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2015



Gambar 3.12 Desain 5 *Jumpsuit*
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2015



Gambar 3.13 Desain 4 Rok
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2015



Gambar 3.14 Desain 2 Rok
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2015



Gambar 3.15 Desain 1 *Dress*
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2015



Gambar 3.16 Desain 3 *Atasan*
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2015

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Setelah melewati semua proses perancangan hingga produk selesai maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Ikat celup harus terus berkembang dalam segi teknik maupun motif dan tidak hanya sekedar terpaku dengan motif tradisi saja agar produk yang dihasilkan dapat menyesuaikan tren *fashion* masa kini.
2. Produk Fashion yang dihasilkan dapat menyesuaikan tren masa kini dengan pengkomposisian yang harmoni dengan motif ikat celup
3. Produk Fashion dengan motif ikat celup dapat bersaing secara modern pada tren *fashion* masa kini
4. Ikat celup dapat dikembangkan dan divariasikan dengan perpaduan teknik-teknik yang sudah ada untuk mendapatkan motif yang lebih menarik lagi dan lebih mengikuti perkembangan zaman untuk dijadikan suatu produk karya yang menarik dan modern.
5. Bahwa ikat celup dapat tetap terlestarikan dengan adanya pengantar karya ini sehingga lebih banyak pemakai yang menggunakan ikat celup yang lebih sesuai dengan tren *fashion* masa kini.

4.2 Saran

Adapun saran-saran yang disampaikan berdasarkan hasil tugas akhir dan analisa selama melakukan proses eksplorasi dan produksi adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini dapat dilanjutkan kembali dengan produk fashion yang lebih menarik dan modern dengan motif ikat celup.

2. Produk *fashion* dengan motif ikat celup dapat dipertimbangkan kembali sebagai bentuk pelestarian kebudayaan secara tidak langsung dengan menjadikannya sebagai sebuah alternatif desain busana oleh desainer Indonesia.
3. Produk *fashion* dengan motif ikat celup ini dapat dijadikan sebuah referensi alternatif desain untuk desainer-desainer di Indonesia.
4. Produk *fashion* ini disarankan dapat berkembang dengan baik dan dapat terus mengikuti perkembangan zaman dalam hal tren *fashion*.

DAFTAR PUSTAKA

- Addin, Raka (2012) Sasirangan [online] Tersedia: <http://addinelfuego.wordpress.com/2012/04/29/sasirangan/> (29 April 2012)
- Ardiansyah. (2010). Perancangan Ikat Celup Dengan Teknik Cabut Warna Untuk Bahan Pakaian. Skripsi Sarjana pada Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret, Surakarta.
- Asik Belajar (2012) Kain Sasirangan: Sejarah, Arti, dan Motif. Tersedia: <http://www.asikbelajar.com/2014/04/sasirangan-sejarah-arti-dan-motif.html> (April 2012)
- Aziz, Abdul (2013) Desain Tekstil [online] Tersedia: <http://sen1budaya.blogspot.com/2013/08/desain-tekstil.html> (Agustus 2013)
- Burke, Sandra. (2011). *Fashion Designer Concept to Collection*. China: Burke Publishing
- Erni (2011) Artikel Tekstil [online] Tersedia: <http://ernitexza.blogspot.com/2011/01/artikel-tekstil.html> (25 Januari 2011)
- Hardisurya, Irma., Ninuk Mardiana Pambudy, & Herman Jusuf (2011). *Kamus Mode Indonesia*. Jakarta: Penerbit Gramedia Pustaka Utama.
- <http://shibori-kaikan.com/>
- Mirantiyo, Yoki (2013) Unsur-unsur Seni Rupa [online] Tersedia: <http://yokimirantiyo.blogspot.com/2013/07/unsur-unsur-seni-rupa.html/> (7/8/2013)
- Sanyoto, Sadjiman Ebdi (2010) *Nirmana Elemen-Elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta : Jalasutra
- Savitrie, Dian. (2008). Pola perilaku pembelian produk fashion pada konsumen wanita : sebuah studi kualitatif pada Mahasiswi FEUI dan pengunjung Butik N.y.l.a. Skripsi pada FE UI, Depok.

Seni Rupa Tekstil (2012) *Tie Dye* (Celup Ikat) [online] Tersedia: <http://seratbandung.wordpress.com/2012/04/06/tie-dye-celup-ikat/> (6 April 2012)

Wilson, Jacquie. (2001). *Handbook of Textile Design*, Abington, Woodhead Publishing.

Wong, Wucius (1995) *Beberapa Asas Merancang Dwimatra*. Bandung: Penerbit ITB.