

# Bab I Pendahuluan

## I.1 Latar Belakang

Desain permukaan atau disebut juga dengan reka latar adalah desain pada kain yang dilakukan setelah proses *finishing*. Dalam kata lain dapat disebut sebagai suatu usaha perancangan desain dengan cara pemberian hiasan berupa corak atau warna diatas kain yang telah selesai ditenun (Kautsar, 2017; Bechtold, 2008). Salah satu teknik tekstil reka latar yaitu *block printing*. Menurut Miles (2003), *block printing* merupakan teknik *textile printing* pertama yang tercipta dengan menaikkan permukaan *block* kemudian diberi tinta dan ditekan pada kain. Karakteristik dari *block printing* yang tidak sempurna tidak dapat diciptakan oleh mesin dan membuat *block printing* unik (Deakin, 2011).

Teknik lainnya yaitu *tie dye* yang merupakan cara menghias kain yang pada awal bahkan lebih dahulu daripada teknik hias kain ikat, songket dan batik. Teknik yang dipakai adalah dengan mengikat erat sebagian bidang kain dan melalui proses pencelupan kain tersebut lalu diberi warna (Puspawarna Wastra, 1990 : 66). Menurut Grazia (2018) *tie dye* adalah teknik yang berdiri sendiri, sangat erat dengan eksperimen karena hasilnya yang random dan tidak dapat diprediksi.

Berdasarkan observasi, penggabungan teknik *block printing* dan *tie dye* masih jarang ditemui karena biasanya kedua teknik tersebut digunakan secara terpisah. Setelah melakukan eksplorasi dan melihat hasilnya, teknik *block printing* dan *tie dye* dapat menjadi teknik untuk memvisualisasikan Tokoh Mitologi Batara Kala (Dewa Waktu). Pemilihan Tokoh Mitologi Batara Kala berdasarkan pertimbangan belum adanya desainer Indonesia yang mengangkat Tokoh Mitologi Batara Kala pada karya mereka dan fakta bahwa menurut Danandjaja (2002:50) Tokoh Mitologi Batara Kala merupakan latar belakang adanya acara ruwatan di Jawa. Hasil dari pengaplikasian dua teknik tekstil tersebut dengan inspirasi Tokoh Mitologi Batara Kala diharapkan dapat menjadi alternatif teknik dan motif yang akan diaplikasikan pada lembaran kain dengan serat alam dan selanjutnya dijadikan produk pembuktian berupa busana *ready-to-wear deluxe*.

## **I.2 Identifikasi Masalah**

Adapun identifikasi masalah yang dapat disimpulkan adalah :

1. Adanya potensi pengembangan teknik *block printing* dengan kombinasi teknik *tie dye* untuk pengolahan material tekstil.
2. Adanya potensi tokoh mitologi Batara Kala sebagai inspirasi motif yang diaplikasikan pada material tekstil.
3. Adanya potensi pengaplikasian teknik *block printing* dengan kombinasi teknik *tie dye* pada material kain dengan inspirasi motif tokoh mitologi Batara Kala untuk dijadikan produk fesyen *ready-to-wear deluxe*.

## **I.3 Rumusan Masalah**

Adapun identifikasi masalah dari penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengembangan teknik *block printing* dengan kombinasi teknik *tie dye* pada material tekstil?
2. Bagaimana motif yang dihasilkan dengan menerapkan Tokoh Mitologi Batara Kala sebagai sumber inspirasi motif pada material tekstil?
3. Bagaimana cara mengolah teknik *block printing* dengan kombinasi teknik *tie dye* pada material kain dengan inspirasi motif Tokoh Mitologi Batara Kala untuk dijadikan produk fesyen *ready-to-wear deluxe*?

## **I.4 Batasan Masalah**

Batasan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Material : Adapun material utama yang digunakan adalah kain berserat alam dengan pewarna jenis sintetis.
2. Teknik : Teknik utama yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penggabungan dua teknik tekstil *block printing* dan *tie dye*.
3. Hasil akhir dari penelitian ini akan berupa lembaran tekstil yang akan dijadikan produk fesyen.

## **I.5 Tujuan**

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Menemukan variasi teknik dengan menggabungkan kedua teknik *surface design* yaitu *block printing* dan *tie dye*.
2. Mengembangkan variasi motif dengan tokoh mitologi Batara Kala pada produk fesyen.
3. Menghasilkan produk fesyen *ready-to-wear deluxe* dengan menggabungkan kedua teknik *surface design* yaitu *block printing* dan *tie dye*.

## **I.6 Manfaat**

Manfaat dari penelitian ini adalah :

a. Peneliti

2. Menemukan cara untuk menggabungkan dua teknik tekstil yaitu *block printing* dan *tie dye*.
3. Memanfaatkan keahlian dan pengetahuan peneliti yang telah didapatkan selama peneliti belajar.

b. Dunia Kriya

1. Membuat sebuah karya dengan sumber inspirasi tokoh mitologi Batara Kala.
2. Menemukan variasi teknik yang berbeda dengan menggabungkan dua teknik tekstil yaitu *block printing* dan *tie dye*.

## **I.7 Metodologi Penelitian**

Metode yang dipakai Peneliti untuk membuat penelitian ini berupa metode kualitatif dengan metode pengumpulan data :

1. Observasi

Observasi lapangan dilakukan dengan cara mengunjungi secara langsung Gedung De Majestic yang terdapat ornamen Tokoh Mitologi Batara Kala di atas gedung sekaligus menjadi cirikhas rancangan C.P. Wolff Schoemaker.

2. Studi Literatur

Melakukan pengumpulan data tentang teknik *block printing*, *tie dye*, sejarah tokoh mitologi Batara Kala serta tren fesyen yang akan datang melalui media cetak seperti buku, jurnal dan media *online*.

### 3. Eksplorasi

Metode ini dilakukan untuk mengembangkan teknik dan motif yang diinginkan dengan menggabungkan teknik tekstil *block printing* dan *tie dye* dengan inspirasi Tokoh Mitologi Batara Kala.

## **I.8 Sistematika Penelitian**

Penelitian laporan tugas akhir ini dibagi menjadi 4 bab :

### 1. BAB I Pendahuluan

Berisi penjabaran tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah untuk mengukur sejauh mana penelitian ini akan diselesaikan. Selain itu juga terdapat rumusan masalah, tujuan serta manfaat dilakukannya penelitian, metode pengumpulan data dalam melakukan penelitian, kerangka penelitian untuk mempermudah Peneliti dalam menyusun penelitian, dan sistematika Penelitian.

### 2. BAB II Studi Literatur

Berisi penjabaran dasar pemikiran dari teori-teori yang relevan untuk digunakan sebagai pijakan dalam penelitian.

### 3. BAB III Proses Perancangan

Berisi paparan konsep dalam menciptakan karya serta paparan mengenai tahapan-tahapan proses kerja meliputi teknik, eksplorasi, dan material yang digunakan.

### 4. BAB IV Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi tentang kesimpulan selama Peneliti melaksanakan proses penelitian hingga menghasilkan produk akhir serta saran-saran yang Peneliti berikan terkait proses perancangan yang dapat dijadikan sebagai rujukan untuk penelitian berikutnya.

## **Bab II Tinjauan Pustaka**

### **II.1 Tekstil**

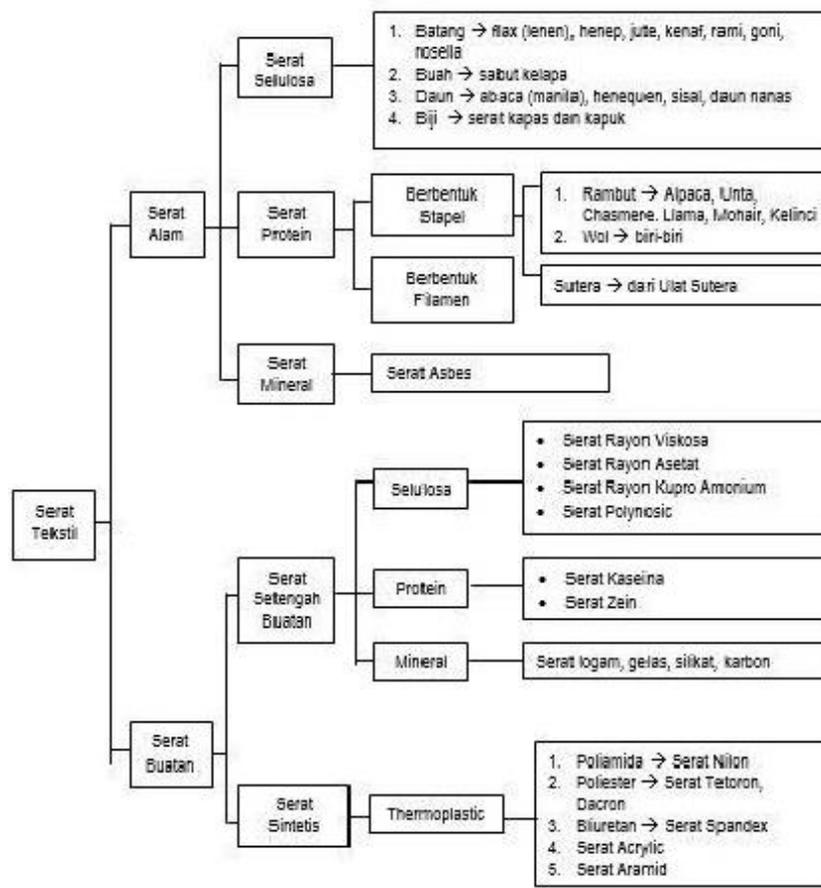
#### **II.1.1 Pengertian Tekstil**

Asal bahasa tekstil yaitu dari bahasa Latin “*texere*” yang artinya menenun, atau kain yang sudah ditenun. Arti tekstil yang terdapat dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan bahwa tekstil merupakan material untuk menenun. Secara umum tekstil diartikan sebagai bahan yang terbuat dari serat yang sudah diolah menjadi untaian benang ataupun kain yang kemudian menjadi bahan untuk membuat busana dan produk kerajinan lainnya (Fitrihana, 2008).

#### **II.1.2 Klasifikasi Tekstil**

##### **A. Klasifikasi Tekstil Berdasarkan Serat Pembuatnya**

Serat adalah suatu jenis bahan berupa potongan-potongan komponen yang membentuk jaringan memanjang yang utuh contoh serat yang paling sering dijumpai adalah serat pada kain yang diolah pada bidang tekstil menjadi katun, sutra, rami dan wol.

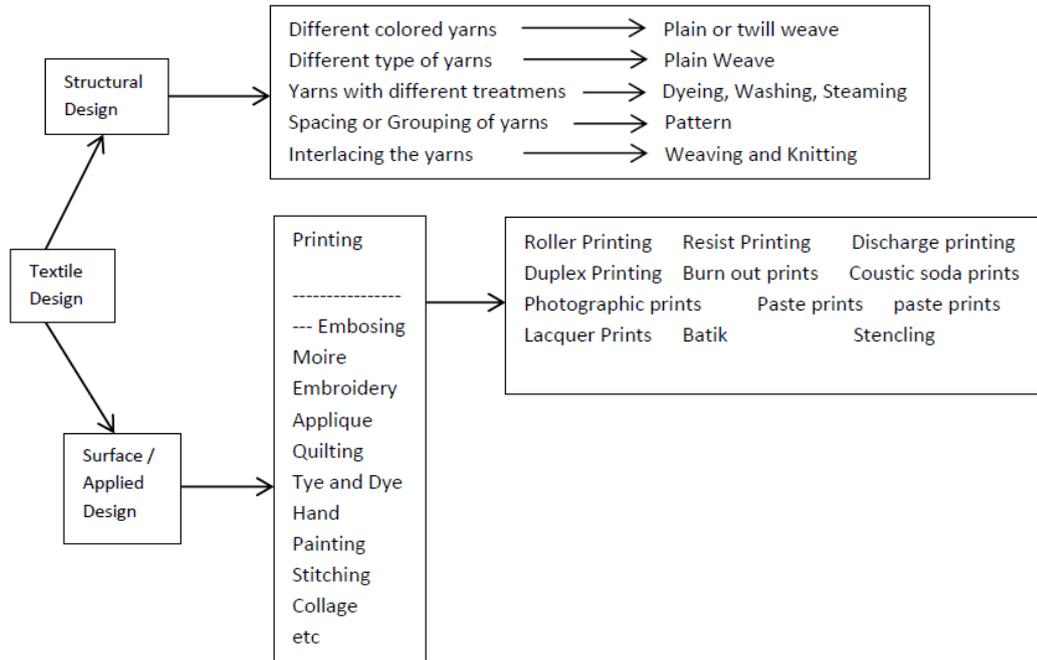


Bagan II. 1 Klasifikasi Serat Tekstil  
 Sumber : Pengetahuan barang tekstil ITT (1997)

## II.2 Desain Tekstil

### II.1.2 Pengertian Desain Tekstil

Kata desain berasal dari bahasa inggris yaitu “*design*” yang berarti rancangan, rencana, dan reka rupa. Dari kata desain yang berarti mencipta, memikirkan, dan merancang, desain tekstil adalah suatu proses perancangan, penciptaan bentuk, pengolahan susunan garis, bidang, warna, dan tekstur yang mengandung nilai estetika yang diwujudkan melalui gambar dan motif diatas permukaan kain atau tekstil untuk kebutuhan masyarakat akan desain tekstil yang meliputi aspek fungsi dan bahan (Kautsar, 2017; Soekarno, 2005 : 1).



Bagan II. 2 Pemetaan Tekstil Desain  
 Sumber : Stout (1970)

## II.2.2 Kasifikasi Desain Tekstil

### A. Structure Design

*Structure Design Textile* menurut Bechtold (2008), desain struktur atau disebut juga dengan rekarakit adalah teknik merangkai ataupun menyusun suatu material dasar hingga menjadi satu kesatuan bentuk dan wujud biasanya berupa lembaran kain, contohnya tenun, rajut, *patchwork* dan sebagainya. *Structural textile* atau reka rakit adalah tekstil yang disusun berdasarkan garis, bentuk, warna dan tekstur dari suatu benda, baik berupa benda yang mempunyai ruang maupun gambaran dari suatu benda.

### B. Surface Design

Desain permukaan atau disebut juga dengan reka latar adalah desain pada kain yang dilakukan setelah proses *finishing*. Dalam kata lain dapat disebut sebagai suatu usaha perancangan desain dengan cara pemberian hiasan berupa corak atau warna diatas kain yang telah selesai ditenun. Desain permukaan umumnya dilakukan setelah pembuatan desain struktur yang fungsinya memberikan nilai tambah atau keindahan suatu benda. Beberapa proses desain tekstil rekalarat adalah dengan cara

lukis, batik, jumputan (*tie dye*), *shibori*, stencil, *air brush*, sablon, payet, sulam, bordir, dan lain sebagainya (Kautsar, 2017; Bechtold, 2008).

## **II.3 *Block Printing***

### **II.3.1 Sejarah *Block Printing***

Teknik *block printing* merupakan salah satu teknik cetak tekstil yang masih digunakan sampai sekarang. Menurut Miles (2003) *block printing* merupakan teknik *textile printing* pertama yang dibuat dengan menaikkan permukaan *block* kemudian diberi tinta dan ditekan pada kain. *Wooden block* yang memiliki desain motif ditemukan pada batu nisan di dekat kota tua Panopolis di Upper Egypt. Pencetakan *block* pertama kali dikembangkan di Cina dan dikatakan berusia lebih dari 2000 tahun. Namun, contoh paling awal yang diketahui adalah Sutra Intan dari 868 AD yang saat ini berada di museum Inggris. Karakteristik dari *block printing* yang tidak sempurna tidak dapat diciptakan oleh mesin dan membuat *block printing* unik (Deakin, 2011)

### **II.3.2 Klasifikasi *Block Printing***

Menurut Ganguly dan Amrita (2013) Sejak abad ke-12 India dikenal karena teknik cetak dan pewarnaan pada kain, yang kemudian mendapatkan perlindungan dari pihak kerajaan. Berbagai gaya desain telah berevolusi di berbagai daerah di India yang kemudian menjadi ciri khas dari daerah itu sendiri. Berikut merupakan daerah yang mempraktekan *block printing* :

- a. Andhra Pradesh : Salah satu teknik pencetakan *block* yang paling awal dan kompleks adalah Kalamkari. Teknik ini dikembangkan di Machilipatnam di Andhra Pradesh. Pewarnaan yang menggunakan adalah pewarna nabati.
- b. Gujarat : Teknik pencetakan menggunakan tangan atau *block printing* telah dipraktekkan di Gujarat oleh keluarga Paithapur. Mereka menggunakan metode cetak tahan lumpur untuk mencetak tekstil dengan desain *block* yang rumit. Cetakan ini disebut cetakan Sodagiri (pedagang). Desain wanita menari, hewan dan tanaman dengan warna merah dan hitam populer di Kutch.

- c. Rajasthan : Di Rajasthan, desain burung, manusia, hewan, dewa dan dewi yang penuh warna sangat terkenal. Daerah yang memiliki teknik *block printing* dengan tipe desain seperti ini adalah Jaipur, Pali, Bagru, Barmer dan Sanganer. Barmer terkenal oleh desain *block* cabai merah dengan *outline* biru-hitam dan dikelilingi oleh pohon yang berbunga. Wilayah Sind adalah sumber inspirasi dari cetakan ini. Turban, saree dan lungis adalah beberapa contoh produk yang diproduksi di Barmer. Cetakan terkenal lainnya adalah kuda, singa, burung merak dan unta, yang disebut Sikar dan Shekahawat. Desa-desa di Jahota di Jaipur terkenal dengan pencetakan *block* tangan jahota. Maharaja Jai Singh dan istrinya diyakini telah mengangkat seni ini di antara para seniman lokal. Sanganer dan Bagru adalah tempat di mana sebagian besar Pencetakan *block* dilakukan di Rajasthan. Cetakan kalmakari bermotif bunga dengan warna-warna pastel. Cetak *block* di Bagru didominasi oleh warna hitam, merah dan krem. Warna biru dengan lebih banyak menggunakan proses pencelupan biru nila merupakan karakteristik dari pusat ini.
- d. Madhya Pradesh: Tekstil cetak dibuat oleh komunitas pencetakan bernama Chheepa (berasal dari bahasa Hindi yang berarti pencetakan *chhapna*) di Madhya Pradesh. Printer Bagh menggunakan sayuran dan pewarna alam, dalam dengan warna merah, hitam dan terkadang indigo. Cetakan ini memiliki efek tonal dan tiga dimensi yang tidak mungkin direplikasi dalam sablon atau proses pencetakan mesin. *Block* yang dibuat memiliki motif rumit, yang telah berevolusi selama ratusan tahun. Bagh, adalah kota kecil suku di Dhar, Madhya Pradesh. Komunitas khatri, yang terdiri dari '*chhipas*' atau pencetak datang ke sini sekitar 400 tahun yang lalu. Cetakan Javad menggunakan indigo dan alizarine. Dalam proses pencetakan, lilin diaplikasikan menggunakan *block* yang diukir hingga kedalaman 10 cm. Tempat lain di Madhya Pradesh selain Bagh adalah Behrongarh, Indore, Mandsar, Burhanpur.
- e. Uttar Pradesh: Uttar Pradesh adalah daerah yang menggunakan pencetakan *block* tangan dengan desain paisley, butis klasik, dan pohon kehidupan sebagai motif tradisional utama yang digunakan dalam berbagai bentuk dan dalam warna

yang berani. Di Uttar Pradesh Benares, Farrukabad, Pilakhuan adalah tempat di mana *block* dibuat.

- f. Bengal Barat: Kolkata & Serampur: Masing-masing daerah ini secara tradisional memiliki elemen desain yang berbeda dengan skema warna yang unik dan motif *block* kain dicetak oleh ahli craftworkers dari masing-masing daerah ini masih dapat diidentifikasi oleh wilayah asalnya.

Menurut *Mr. Debojyoti Ganguly & Ms Amrita block print* terbagi menjadi dua jenis, diantaranya:

1. *Wooden Block* atau biasa disebut *block* kayu

*Block* kayu terbagi menjadi dua jenis, *outlining block (rekh)* dan *filling block (gadh)*. *Block-block* tersebut diukir dengan tangan dari kayu jati yang biasanya dilakukan oleh pengrajin. Motif diukir menggunakan pahat yang terbuat dari baja dengan berbagai ukuran. Setiap *block* memiliki pegangan kayu dan dua sampai tiga lubang silinder dibor ke dalam *block* untuk saluran udara dan untuk membuang sisa tinta yang berlebihan. Untuk melunakkan serat-serat di kayu, *block* baru direndam dalam minyak selama 10-15 hari. *Block-block* ini terkadang dilapisi oleh logam.

2. *Metallic Block* atau logam

Lembaran logam ditempa dengan tangan agar lapisan logam tipis dan lunak. Kemudian, lembaran tersebut dipotong menjadi garis-garis dengan panjang yang sama. Pola atau desain *block* digambar pada balok kayu dan kemudian ditutup/dilapisi oleh lapisan logam. Motif di *block* logam memiliki motif yang penuh dari tengah hingga ke pinggir *block* agar memudahkan pergerakan tangan. Setelah desain selesai, *block* diperiksa untuk melihat apakah semua logam memiliki tinggi yang sama dari dasar kayu agar kualitas cetakan bagus. Harga *metal block* terhitung lebih mahal, namun hasil yang ditimbulkan sangat jelas dan bagus.

*Block print* memiliki dasar-dasar desain dalam pembuatan *block* terbagi menjadi tiga jenis desain yang diukir pada *block*, diantaranya:

1. Desain Geometris (garis dan motif geometris yang diukir)
2. Desain Bunga (paisley, bunga, daun pohon anggur dll)
3. Desain Suku (kehidupan sehari-hari masyarakat kesukuan)

Tergantung pada desain, bentuk *block* (lingkaran, persegi dll) dapat bervariasi. *Block* sebagian besar dibuat di Farukhabad di Uttar Pradesh, dan Paithapur di Gujarat. Pembuat *block* Banaras mendesain *block* mereka agar sesuai dengan pencetakan sutra - kadang-kadang tujuh warna digunakan dalam setiap desain. Jika desain *block* menjadi lebih besar dan lebih berani maka kehalusan akan hilang sebagai satu gerakan ke arah selatan atau ke arah Timur. Terutama *block* 8cm-11 cm lebarnya dan 10cm-18cm panjangnya. Ukuran *block* tergantung pada desain, kadang-kadang mungkin lebih kecil dan kadang-kadang bisa lebih besar dari itu.

Untuk pembuatan *block* terutama dua jenis kayu berbumbu yang digunakan, diantaranya:

1. Shisham (kualitas yang sama dengan sagwan, tetapi membutuhkan sedikit lebih banyak kekuatan selama aplikasi)
2. Sagwan (kemampuan mengamati warna yang baik dan tidak longgar saat air diterapkan).

*Block print* memiliki karakteristik dari *block* kayu tersebut, diantaranya:

1. Ukiran harus dalam hingga 2-3 cm.
2. Perataan permukaan harus ada di sana.
3. Lubang harus ada di sana untuk keluar dari udara
4. Ikatan pengulangan.

### **II.3.3 Teknik Percetakan *Block***

*Block Print* terbagi menjadi tiga jenis teknik pewarnaan, diantaranya:

1. Pencetakan *Block* Langsung (*Direct Block Printing*):

Kain katun atau sutra pertama kali diputihkan dalam teknik ini. Kemudian kain dicelup, kecuali latar belakang warna yang diinginkan. Setelah itu, kain dicetak menggunakan *block* yang sudah diukir; pertama *block* untuk *outline*, lalu yang

untuk mengisi warna. *Block* yang populer adalah Bagh (dari Madhya Pradesh) dan Bagru (dari Rajasthan) dibuat menggunakan teknik ini.

2. Menolak pencetakan (*Resist Printing*):

Dalam teknik ini, daerah yang harus dilindungi dari pewarna ditutupi dengan campuran lempung dan resin. Kemudian, kain yang dicelup akan menghasilkan efek bergelombang, pewarna akan menyerap pada area yang dilindungi melalui retakan yang dibuat. Cetakan *block* kemudian digunakan untuk membuat desain lebih lanjut. *AjraKh Printing of Kutch* (India) dan *Sindh* (Pakistan) dan *Kalamkari* dari India Selatan menggunakan teknik ini.

3. Pencetakan Debit (*Discharge Printing*):

Kain dicelup dalam teknik ini. Kemudian, bahan kimia digunakan untuk menghilangkan pewarna dari bagian yang memiliki desain dengan warna berbeda. Bagian-bagian ini kemudian dirawat, sehingga mereka dapat diwarnai ulang (*Ganguly & Amrita, 2013*).

### II.3.4 Perkembangan Block Printing

Perkembangan *block printing* dapat terlihat dari desainer yang menggunakan teknik *block printing* pada karyanya dan dipakai saat *runway*, juga banyak berdirinya *online store* yang menggunakan teknik *block printing* yang semakin banyak.

Berikut merupakan desainer yang menggunakan teknik *block printing* pada karya mereka :

1. Gregory Parkinson x Geoge Esquivel

Dikutip dari Vogue (2018), koleksi Grogory Parkinson untuk *ready to wear* 2015 terbilang sangat unik. Parkinson bekerja sama dengan beberapa artisan di Caltutta untuk membuat karyanya langsung. Parkinson dengan teamnya membuat sekitar dua puluh *print* yang diterapkan pada sepatu.

Parkinson bekerjasama dengan Geoge Esquivel untuk menciptakan koleksi yang menggabungkan ciri khas kedua desainer, *block printing* oleh Parkinson yang kemudian diwujudkan ke dalam *loafers* dan *oxford* dari Esquivel (Farra, 2018).



Gambar II. 1 Parkinson x Esquivel  
Sumber : Vogue.com (2018)

## 2. *Block Shop x Ace Hotel Palm Springs*

Block Shop merupakan studio tekstil di Los Angeles, yang dikelola oleh Stockman bersaudara. Mereka kemudian bekerja sama dengan Ace Hotel Palm Spring dimana menurut Hopie Stockman “*Palm Springs* adalah tempat untuk memanjakan diri dengan kebosanan yang mewah”. Kolaborasi ini menghasilkan jubah yang super halus, *scarf* sutra yang dapat digunakan sebagai sarung, dan *oversize* linen yang terdapat ciri khas dari *Block Shop* yaitu motif yang geometris dengan warna yan cerah (Waldman, 2018).



Gambar II. 2 Block Shop x Ace Hotel  
Sumber : Vogue.com (2018)

## ***II.4 Tie Dye***

### ***II.4.1 Sejarah Tie Dye***

*Tie dye* merupakan cara menghias kain yang sudah digunakan daripada teknik hias kain ikat, songket dan batik. Teknik yang dipakai dalam ikat celup adalah dengan mengikat erat sebagian bidang kain yang kemudian diwarnai (Puspawarna Wastra, 1990 : 66). Menurut Grazia (2018) *tie dye* adalah teknik yang berdiri sendiri, sangat erat dengan eksperimen karena hasilnya yang random dan tidak dapat diprediksi. Selain memiliki sejarah sejarah yang populer *tie dye* juga memiliki proses kreatifitas yang tidak dapat diprediksi dan menjadi sebuah kejutan.

### ***II.4.2 Bahan Tie dye***

Bahan baku dalam pembuatan tekstil kerajinan tritik jumputan dapat digolongkan dalam: bahan baku kain, bahan perintang, 3) bahan pewarna. (Balai Besar Penelitian dan Pengembangan Industri Kerajinan dan Batik, 1989).

A. Jenis-jenis bahan baku yang dapat dipakai untuk *tie dye* sebagai berikut:

1. Kain katun: mori primisima, mori prima, mori biru, kain blaco, mori voalisima, kain bercolin dan kain paris).

2. Kain sutra: kain sutra lokal Sulawesi Selatan, kain sutra lokal Garut, kain sutra impor T 54, kain sutra impor T 56, kain sutra impor crinkle, kain sutra impor sifon, kain sutra organdi dan kain sutra crep
  3. Kain sintetis: kain polyester (Balai Besar Penelitian dan Pengembangan Industri Kerajinan dan Batik, 1989).
- B. Ada tiga jenis bahan perintang yang biasa digunakan dalam proses pembuatan tekstil kerajinan tritik jumputan yaitu:
1. Benang jahit (benang jins jenis katun, benang nilon)
  2. Tali (rafia, karet, serat alam non tekstil)
  3. Perintang padat (kayu/bambu yang dibentuk motif-motif tertentu) (Pujiastuti, 2005).

#### **II.4.3 Pewarna *Tie dye***

##### **A. Zat Warna Sintetis**

Zat warna sintetis (*synthetic dyes*) dalam tekstil merupakan turunan hidrokarbon aromatik seperti: benzena, toluena, naftalena dan antrasena yang diperoleh dari arang batubara (*coal, tar, dyestuff*) yang merupakan cairan kental berwarna hitam dengan berat jenis 1,03–1,30g/cm<sup>3</sup> dan terdiri dari dispersi karbon dalam minyak. Minyak tersebut tersusun dari beberapa jenis senyawa dari bentuk yang paling sederhana misalnya benzena (C<sub>6</sub>H<sub>6</sub>) sampai bentuk yang rumit misalnya krisena (C<sub>18</sub>H<sub>12</sub>) dan pisenana (C<sub>22</sub>H<sub>n</sub>). Macam-macam zat warna sintetis: zat warna direk, zat warna asam, zat warna basa, zat warna naphthol, zat warna belerang, zat warna pigmen, zat warna bejana, zat warna bejana larut (indigosol), zat warna reaktif.

Tidak semua zat warna sintetis dapat dipakai karena secara bebas karena ada beberapa pewarnaan yang memerlukan perlakuan khusus biasanya yang berskala industri. Zat warna sintetis yang banyak dipakai untuk pewarnaan bahan kerajinan antara lain: zat warna naphthol, zat warna indigosol, zat warna rapid, zat warna reaktif, dan zat warna *indanthrene* (Pustaka Materi, 2015).

#### II.4.4 Perkembangan *Tie dye*

Teknik *tie dye* sampai sekarang masih banyak dipakai oleh desainer untuk karya mereka, baik dalam negeri maupun luar negeri dengan variasi-varias yang baru dan sempat menjadi tren pada tahun 2015 (Vogue.com, 2014) dengan banyaknya desainer serta *brand* yang memakai teknik ini, seperti Gucci, Michael Kors, Frida Giannini dan lainnya. Namun pada koleksi Dior untuk *Spring 2019* mereka juga menggunakan teknik *tie dye* untuk beberapa koleksinya. Berikut adalah desainer-desainer yang memakai teknik *tie dye* dalam koleksi mereka :

##### 1. Dior

Pada september 2018, Dior baru saja mengeluarkan koleksi untuk *Spring 2019* dimana Maria Grazia Chiuri sebagai *creative director* menciptakan beberapa gaun menggunakan teknik *tie dye*. Dikutip dari Vogue.com (2019), Chiuri mengaku bahwa koleksinya bukan terinspirasi dari budaya *hippie* melainkan dari *modern dance*. Dia menambahkan “*tie dye* adalah teknik yang berdiri sendiri, sangat erat dengan eksperimen karena hasilnya yang random dan tidak dapat diprediksi. Mempunyai sejarah yang populer dan proses kreatifitas yang tidak dapat diprediksi dan menjadi sebuah kejutan.”

Proses pembuatan koleksinya yang dibuat dengan teknik *tie dye* berlangsung dengan desainer *printing* membuat lukisan bunga di atas kertas lalu ditrasferkan pada beberapa panel sutra yang kemudian digulung, dilipat dan diikat satu per satu sebelum dicelupkan pada tinta berwarna biru.



Gambar II. 3 Dior Spring 2019  
Sumber : Vogue.com (2019)

## 2. Humbang Shibori x Purana

Dikutip dari Pesona, Nonita bersama Humbang *Shibori* mempersembahkan koleksi dari *shibori* (teknik ikat-celup khas Jepang) dengan pewarna alam seperti dedaunan, kayu, kulit kayu, kulit kopi, sarunduk, hisik-hisik, dan masih banyak lagi.

Dalam *fashion show* Humbang *Shibori* x Purana di *Fashion Tent* (25 Oktober 2018), Purana mengangkat teknik *tie-dye* dari Kabupaten Humbang Hasundutan, Sumatra Utara dengan bahan serat alam. Limbah pewarna alam akan diolah kembali menjadi pupuk yang bermanfaat untuk lingkungan. Nonita mengolah kain-kain cantik dalam palet warna alam yang teduh menjadi koleksi *resort chic*. Koleksi ini didominasi oleh siluet longgar, juga padu padan desain yang seksi (Harisantoso, 2019).



Gambar II. 4 Respati x Humbang  
 Sumber : Pesona.co.id (2019)

### 3. Dian Pelangi



Gambar II. 5 Coidentity  
 Sumber : Steele (2016)

Dian Pelangi merupakan salah satu desainer Indonesia yang selalu menyisipkan budaya Indonesia dalam karyanya, seperti tema, teknik. Pada 2016 lalu, Dian Pelangi berkolaborasi dengan desainer tekstil asal London yaitu Odette Steel dan Nelly Rose menciptakan sebuah koleksi yang diberi nama *#COIDENTITY*.

Dalam blog Odette menerangkan bahwa karyanya merupakan gabungan dari 3 budaya yang berbeda. Warna dan print modern khas London yang dibawa oleh Nelly Rose, sulaman dan payet khas Afrika yang dibawa oleh Odette Steele, semuanya dalam balutan desain Dian Pelangi melalui batik, jumputan (*tie-dye*), & tenun songket yang merupakan khas Indonesia (Steele, 2016).

## **II.5 Unsur dan Prinsip Desain**

Proses pembuatan sebuah karya yang akan diwujudkan menjadi karya seni akan tercapai secara maksimal apabila bersandar pada pijakan konsep desain. Desain merupakan langkah pertama untuk mewujudkan suatu karya seni atau desain merupakan rancangan yang akan memudahkan dalam pencapaian tujuan atau penciptaan karya seni. Dengan demikian desain dapat diartikan sebagai suatu rancangan gambar untuk diwujudkan sebagai karya nyata dengan tujuan tertentu yaitu yang terdiri dari susunan garis, bentuk, warna dan tekstur (Karmila & Marlina 2010:12).

### **II.5.1 Unsur Desain**

Unsur adalah elemen atau bagian-bagian yang dapat dilihat secara visual, disusun atau diorganisir menjadi suatu karya seni ataupun desain sehingga menjadi serasi dan harmonis. Susunan indah dan serasi yang terdiri dari unsur-unsur desain inilah yang menjadi dasar teriptanya suatu karya kreatif. Komposisi atau perpaduan dari unsur-unsur desain dapat disusun berdasarkan prinsip atau kaidah-kaidah desain seperti: kesatuan (*unity*), keseimbangan (*balance*), aksentuasi (*center of interest*) sehingga terwujud suatu karya yang serasi, indah, dan menarik.

#### **1. Garis**

Garis terbentuk dari kumpulan titik, sekaligus menjadi unsur desain pertama dikarenakan adanya goresan yang nyata. Garis dapat dinilai dari permainan irama serta kemampuan mewujudkan bentuk massa dengan berbagai kemungkinan dalam perpaduannya dengan unsur-unsur lain. Garis secara visual dapat dibedakan mejadi beberapa macam yaitu garis lurus, garis lengkung, garis patah-patah, garis bergelombang, garis tebal, garis tipis, garis vertikal, garis horizontal, dan sebagainya.

#### **2. Bentuk**

Bentuk adalah suatu permukaan yang dibatasi oleh garis dan mempunyai kesan dua dimensi, yaitu dimensi yang memiliki panjang dan lebar, dan bentuk tiga dimensi yaitu dimensi yang memiliki panjang, lebar, dan volume. Bentuk yang terdapat pada suatu desain terdiri dari bentuk yang terjadi atas perpaduan antara hubungan garis lurus seperti bentuk segi tiga, segi empat, lingkaran, dan elips.

### 3. Arah

Arah merupakan unsur rupa dan desain yang menghubungkan bentuk dengan ruang. Setiap bentuk dalam ruang pasti mempunyai arah terkecuali bentuk lingkaran dan bola. Arah empat macam arah, yaitu vertikal, horizontal, diagonal, miring. Arah vertikal, horizontal, dan miring akan membentuk ruang dua dimensi, sedangkan arah menyerong yang membuat sudut akan lebih membentuk ruang maya karena arah serong menimbulkan kesan seolah membentuk perspektif.

### 4. Warna

Warna adalah salah satu unsur seni dan desain yang secara visual sangat menarik perhatian mata, karena dalam suatu benda yang pertama kali dapat dilihat dan dinikmati adalah warna. Secara emosional warna dianggap memiliki sifat-sifat yang sanggup menimbulkan efek psikologis, sehingga mampu menimbulkan kesan panas, dingin, cerah, murung, dan sebagainya.

### 5. Tekstur

Tekstur adalah permukaan suatu benda atau obyek yang berhubungan dengan aspek perabaan atau pegangan serta penampilan permukaan atau tampilan visual permukaannya.

## **II.5.2 Prinsip Desain**

Penyusunan berbagai unsur-unsur desain harus berdasarkan prinsip prinsip desain, diantaranya:

### 1. Kesatuan (*unity*)

Kesatuan adalah penyusunan atau pengorganisasian unsur-unsur desain sehingga menjadi satu kesatuan yang utuh. Setiap unsur akan saling mendukung, melengkapi dan saling mengisi unsur lainnya sehingga suatu karya seni dan desain dapat tampil secara menarik.

### 2. Keseimbangan (*balance*)

Keseimbangan dalam suatu desain karya seni yang tolak ukurnya adalah kepekaan estetis dan keseimbangan dari unsur-unsur desain itu sendiri. Suatu keseimbangan dalam karya seni dapat dicapai dengan mempertentangkan unsur-unsur pembentuknya. Secara teknis, prinsip keseimbangan dapat dicapai dengan berbagai kemungkinan, antara lain simetri, asimetri, dan keseimbangan karena kesan tertentu.

### 3. Irama (*rhythm*)

Dalam suatu karya seni, irama dapat dibentuk melalui pengulangan (*repetition*) dan gerakan (*movement*) dari unsur-unsur desain yang bersifat visual yaitu garis, bidang, tekstur, dan warna.

### 4. Penekanan (empasis)

Penekanan adalah menonjolkan salah satu bentuk desain dari satu karya seni agar dapat mengarahkan fokus pandangan khalayak sehingga pesan dalam karya seni dapat tersalurkan. Namun bila semua elemen ditonjolkan maka desain akan terlalu ramai dan pesan tidak akan tersalurkan.

### 5. Proporsi

Proporsi merupakan hubungan perbandingan antara bagian dengan bagian lain atau bagian dengan elemen keseluruhan. Dapat diartikan pula sebagai perubahan ukuran tanpa perubahan ukuran panjang, lebar, atau tinggi, sehingga gambar dengan perubahan proporsi sering terlihat distorsi.

## II.6 Batara Kala



Gambar II. 6 Batara Kala

Sumber: <https://wayangku.id/nama-tokoh-wayang-batara-kala-putra-batara-guru/>



Gambar II. 7 Ornamen Batara Kala pada Gedung De Majestic  
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2019)

Batara Kala merupakan seorang raksasa yang menjadi ciri khas bangunan yang dirancang oleh C.P. Wolff Schoemaker. Dalam kepercayaan masyarakat Jawa yang disebut Murwakala, yaitu cerita yang mengisahkan tentang kelahiran Batara Kala dan siapa saja yang boleh menjadi makanannya. Batara Kala yang merupakan tokoh mitos yang menjadi latar belakang acara ruwatan di masyarakat Jawa. Mitos adalah cerita prosa rakyat yang dianggap benar-benar terjadi serta dianggap suci oleh yang mempunyai cerita (Danandjaja 2002:50).

Menurut Kitab *Tantu Pagelaran* yang digubah pada tahun *Resi Pandawa Buta Tunggal* (1557 Saka = 1635 Masehi) sebagaimana dalam buku dikutip oleh Peursen, (1976) sebagai berikut, Terucaplah para dewata menghadap Batara Parameswara, kemudian pesta minum air amerta (air kehidupan) yang menyebabkan dewata terhindar dari bahaya maut dengan daun beringin tempat minumnya. Pada saat itulah raksasa bernama Rahu, menyamar sebagai dewata agar dapat berkumpul dan meminum air amerta bersama dewata lainnya dan memakai daun awar-awar sebagai tempat minum. Sayangnya Sang Hyang Matahari dan Bulan melihatnya dan ditegurnya raksasa bernama Rahu tersebut dan dipenggal lehernya dengan senjata cakra. Maka putuslah badan dan lehernya. Namun karena air amerta yang diminum belum merasuki tubuh maka kepala Rahu tetap hidup dan

menaruh dendam kepada Sang Hyang Matahari dan Bulan. Itulah sebabnya Sang Hyang Rahu disebut musuh Sang Hyang Matahari dan Bulan, sampai sekarang ini.

Jawa dan Bali percaya mitos bahwa tubuh Kala Rahu yang jatuh ke bumi berubah menjadi lesung kayu. Itulah latar belakang yang menyebabkan penduduk memukuli lesung dengan irama (gejog, Jawa) saat gerhana matahari atau bulan terjadi. Mereka percaya saat itulah kepala Rahu membalas dendam dengan cara memakan matahari atau bulan. Dengan memukuli lesung diyakini tubuh Rahu akan merasa kesakitan dan akan memuntahkan matahari atau bulan yang dimakannya. Namun karena Rahu tidak memiliki badan maka matahari dan bulan akan keluar juga. Mitos ini ada unsur menghindarkan diri dari mara bahaya (Peursen, 1976).

## **II.7 Fesyen**

### **II.7.1 Definisi Fesyen**

Menurut John Hopkins dalam bukunya yang berjudul *Fashion Design* (2005), fesyen adalah subjek yang berkaitan dengan berbagai pandangan sosiologis, budaya, psikologis dan komersial. Fesyen meliputi berbagai bentuk pakaian, aksesoris, gaya hidup dan perilaku pada waktu tertentu. Namun pakaian tidak selalu mewakili fesyen, karena itu fesyen harus dipahami dalam konteks fenomena kontemporer yang lebih luas dan perilaku manusia. Dalam konteks ini, fesyen juga dibangun sebagai bagian dari usaha sosial yang terkait dengan pengalaman dan perilaku bersama. Maka budaya fesyen secara luas dipahami sebagai suatu sistem yang menyatukan individu dan menawarkan struktur sosial yang berkaitan dengan kondisi saat ini dan norma-norma sosial.

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008), fesyen atau mode merupakan suatu ragam cara maupun bentuk yang terbaru pada suatu waktu tertentu dalam bidang pakaian, model rambut, perhiasan, dan lain sebagainya.

## II.7.2 Klasifikasi Produk Fesyen

Menurut Susan Dillon (2011) mengatakan bahwa inti dari fesyen industri adalah desain, kemudian klasifikasi produk fesyen terbagi menjadi dua yaitu *Haute Couture* dan *Ready-to-Wear (RTW)*.

### A. *Haute Couture*

*Haute Couture* merupakan bahasa Perancis dari proses pembuatan busana dengan penjahitan tingkat tinggi. Busana ini dibuat atas permintaan klien oleh rumah mode atau desainer. Busana tersebut diukur secara individual dan memiliki konsep desain, serta dibutuhkan waktu kerja yang lebih lama dalam pengerjaannya. Maka dari itu busana ini biasanya hanya diproduksi dalam jumlah yang sedikit dan dengan harga yang tinggi. Pada abad ke-19 rumah desain pertama yang mengangkat *Haute Couture* didirikan oleh Charles Frederick Worth (1826-1895). Ia adalah orang pertama yang menghasilkan busana gaun dan menunjukkan kepada orang-orang bahwa desain itu hidup, desain yang dihasilkan sangat terbatas dan sesuai dengan pesanan. Konsep ini mulai dipraktikkan oleh desainer pada pakaian. Banyak desainer mengikuti jejak ini, salah satunya adalah Coco Chanel, Cristobal Balenciaga, dan Christian Dior.

### B. *Ready-to-Wear*

Menurut *Dictionary of English Language, Fifth Edition* (2011) *ready-to-wear* berasal dari bahasa Perancis yaitu *prêt-a-porter* yang memiliki definisi berhubungan dengan pakaian terutama *designer clothing* yang dipasarkan dalam kondisi selesai dan dalam ukuran yang sesuai standar. *Ready-to-wear* atau busana siap pakai merupakan jenis busana produksi massal yang umum digunakan sebagai pakaian sehari-hari di masyarakat. Menurut Yang, Mega Suciyanti (2016), busana-siap-pakai (*Ready-to-wear*) dapat dikelompokkan berdasarkan volumenya sebagai berikut :

1. *Deluxe* atau mewah, yaitu rancangan desainer yang merupakan “*desiner label*”, dengan jumlah kuantitas produksi dibuat terbatas.

2. *Mass product* atau produk massal, yaitu karya desainer/perusahaan swasta dengan jumlah kuantitas produksi lebih banyak. *Mass product* terdiri atas dua jenis:
- i. *Second label*, merupakan hasil kreasi desainer.
  - ii. *Private label*, merupakan hasil kreasi industri garmen.

### C. Perbedaan *Haute Couture* dan *Ready to Wear*

Busana *Haute Couture* dan *Ready to Wear* memiliki beberapa perbedaan. Berikut adalah daftar perbedaan busana *Haute Couture* dan *Ready-to-wear*.

Tabel II. 1 Perbedaan *Haute Couture* dan *Ready-to-wear*  
Sumber: Shaeffer (2011)

<i>Haute Couture</i>	<i>Ready-to-Wear</i>
Tidak dijual di toko	Dijual di butik/toko
Ketersediaan terbatas, pakaian harus dipesan	Pakaian siap dibeli dan dipakai
Hanya memiliki satu model busana	Diproduksi dengan model busana yang sama dalam jumlah banyak
Klien dapat memilih perubahan bentuk kain atau warna yang berbeda sesuai permintaan	Klien tidak dapat memilih desain atau kain yang akan digunakan
Hiasan (bordir) dirancang untuk masing-masing individu	Hiasan (bordir) tidak dikenakan biaya dengan ukuran pakaian
Desain proporsional untuk setiap klien	Desain proporsional untuk target klien, pola diperhitungkan dalam jumlah tertentu untuk angka yang lebih besar/lebih kecil.
Desain hanya bisa sesuai dengan satu klien, disainnya bisa rumit dengan sedikit atau tanpa perubahan	Desain harus menarik banyak pelanggan, sesuai dengan jenis atau berbagai ukuran, dan sesuai untuk perubahan, sesuai dengan kisaran harga tertentu, mencerminkan citra produsen.

Pelapis dijahit menggunakan tangan	Pelapis dijahit menggunakan mesin dengan sisi muka disatukan
Pembuat busana <i>haute couture</i> dapat bekerja dengan produsen tekstil untuk menciptakan kain eksklusif, kain terkadang dibuat khusus (garis merah/biru untuk membuat kain bergaris)	Kain yang digunakan seperti yang sudah dirancang oleh pabrik tekstil =, <i>designer</i> memilih warna dan pola kain
Proporsi desain terkadang disesuaikan dengan gambar asimetris	Proporsi desain simetris
Tidak dipotong sampai klien memesan	Dipotong saat retail memesan
Pas pada bentuk badan klien	Pas pada model
Dibuat dengan jahit tangan	Diproduksi dengan sedikit atau tanpa jahitan tangan

### II.7.3 Perkembangan *Ready-To-Wear* di Indonesia 10 Tahun Terakhir

Wajah mode Indonesia tercatat sudah ada semenjak ditemukannya alat pemintal benang, sebuah alat untuk membuat material kain panjang sebagai penutup seluruh tubuh dengan cara melilitkannya berkali-kali. Selain itu, agama juga memengaruhi cara berpakaian dan perhiasan sejak abad ke-14.

Seiring dengan kemajuan informasi dan teknologi, masyarakat Indonesia menjadi lebih terbuka terhadap perkembangan mode dunia dan mulai menggemari satu gaya belanja baru yaitu *online shopping*. Konsep *online shopping* dapat ditemukan di berbagai media seperti *website* hingga *social media* dan banyak digunakan sebagai salah satu alternatif jalur pemasaran/penjualan bagi para pelaku usaha mode di Indonesia. Fenomena lain yang muncul dalam perkembangan mode Indonesia adalah mulai banyaknya kesadaran untuk menggunakan bahan baku lokal seperti batik, tenun songket, tenun ikat, sarung, lurik, juga jumputan sebagai bahan dasar produk mode *ready-to-wear*. Produk mode ini, selain ditawarkan di *department store*, dapat juga ditemukan di pameran ritel/bazaar dan pameran kerajinan.

Kemunculan gaya khas Indonesia ini turut mewarnai industri kreatif mode (Midiani, dkk., 2015).



Gambar II. 8 *Online Shopping Melalui Media Social*  
Sumber: Instagram.com



Gambar II. 9 *Online Shopping Melalui Website*  
Sumber: sejauh.com