

PENGAPLIKASIAN TEKNIK *SHIBORI* DENGAN EKSPLOKORASI MOTIF DAN TEKSTUR TAKTIL PADA PRODUK *FASHION*

Tria Yusrina

Mochammad Sigit Ramadhan

Program Studi Kriya Tekstil dan Mode, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Bandung
Jl. Telekomunikasi No.1, Sukapura, Bojongsoang, Bandung, Jawa Barat 40257, Indonesia
e-mail: yusrina.tria@gmail.com

ABSTRACT

Nowadays motifs in textile grow in vary, but still it can be expanded by the application of textile techniques. The methods used in this research were doing observation and literature review of shibori techniques to gain it's potential. Shibori techniques have chances and potentials to be expanded by using textile techniques. The method in shibori technique can create other elements such as tactile texture besides creating simple motifs such as jumputan, fold, and tie. By the chances of the development of shibori techniques, this research made an experiment by adopting the process of shibori techniques in textile material in order to give a new variation in shibori textile. The result of exploration in this research are sheet of fabrics with tactile texture that made its high-quality product, explorative, and applicable to women's clothing product with simple design in order to optimize motifs and tactile textures resulting from shibori technique's processing.

Keywords: *Shibori, Motifs, Textures, Fashion*

ABSTRAK

Saat ini motif pada tekstil sudah semakin beragam, namun masih bisa dikembangkan dengan berbagai penerapan teknik tekstil. Metode dalam penelitian ini melakukan observasi dan studi pustaka terlebih dahulu untuk mendapatkan potensi dari teknik *shibori*. Terdapat peluang atau potensi dari teknik *shibori* untuk dikembangkan lebih lanjut dengan memanfaatkan berbagai teknik tekstil. Metode yang ada dalam teknik *shibori* dapat menghasilkan unsur lain seperti tekstur taktil, selain menghasilkan motif sederhana seperti jumput, lipat, dan ikat. Dengan adanya peluang akan pengembangan teknik *shibori*, maka dalam penelitian ini dilakukan eksperimen berupa adaptasi proses dari teknik-teknik *shibori* pada material tekstil sebagai upaya untuk memberikan varian baru dalam tekstil *shibori*. Hasil eksplorasi dalam penelitian ini adalah berupa lembaran kain yang tidak hanya motif, namun terdapat tekstur taktil agar membuat nilai produk menjadi lebih tinggi, eksploratif, dan diaplikasikan ke dalam produk busana wanita dengan desain sederhana untuk mengoptimalkan motif dan tekstur taktil hasil dari pengolahan teknik *shibori*.

Kata Kunci: *Shibori, Motif, Tekstur, Fesyen*

PENDAHULUAN

Di Jepang kegiatan ikat celup dikenal dengan *shibori* (Singer & Spyrou, 2000). Sebuah istilah yang mengacu pada teknik menghias bahan tekstil dengan membentuk motif yang

dihasilkan perintang dari ikatan, lipatan, jelujuran, dan serutan sebelum dicelup pada larutan pewarna. Selesai pencelupan, ikatan atau jelujuran dibuka dan menghasilkan bentukan motif mengikuti bentuk ikatan (Hardisurya, dkk, 2011). Seiring dengan perkembangan

mode, shibori tidak hanya diaplikasikan ke kain saja, tapi juga ke berbagai jenis pakaian dan aksesoris seperti tas, syal, bahkan sepatu (Maharani, 2013). Menurut Sarah Al Khaira, pemilik *Ms.Ink* Bandung (sebuah *brand* yang menghasilkan produk *shibori*), shibori sempat mengalami tren sekitar akhir tahun 2015 hingga awal tahun 2016, dan hal tersebut menjadi tantangan tersendiri bagi para desainer tekstil untuk melakukan pengembangan pada *shibori*. Hal ini juga didukung oleh *brand Bybinzu* yang menyatakan bahwa, dalam setahun terakhir yaitu tahun 2016 hingga 2017 *shibori* masih ada ketertarikan namun harus dibarengi dengan pengembangan lebih lanjut dari motif *shibori* sederhana seperti jumptu, lipat, atau ikat sebagai terobosan baru agar lebih menarik dan memberi nilai tambah.

Apabila dilihat pada metode dalam proses pengerjaannya, teknik *shibori* dapat menghasilkan unsur lain daripada segi motif dan berpotensi untuk diterapkan pada tekstil. Permukaan kain dapat menghasilkan tekstur taktil, namun perlu sebuah perlakuan khusus. Beberapa material tekstil membutuhkan perlakuan tekanan dengan energi panas atau heat setting sebagai teknik pemberian unsur tekstur taktil atau efek timbul pada permukaan kain (Diandra, 2012). Ada beberapa jenis teknik pemberian perlakuan pada permukaan kain, seperti *emboss*, *pleats*, dan *soldering* (Nuraini, 2007). Dari berbagai jenis teknik pemberian tekstur taktil pada permukaan kain, ada pula teknik yang tetap menggunakan energi panas dengan alat perantara sederhana, salah satunya bisa dihasilkan dari *boiling* dan mengadaptasi teknik *shibori*.

Dalam penelitian ini akan dilakukan sebuah eksperimen penggabungan antara motif hasil pencelupan warna dan adaptasi teknik *shibori* untuk menghasilkan tekstur taktil pada permukaan material tekstil. Kegiatan dalam penelitian ini dilakukan dengan pencarian data dan percobaan guna memperdalam pengetahuan serta pengalaman baru pada bidang kriya tekstil dan mode. Agar hasil akhir produk dapat sesuai dengan konsep penelitian, maka penulis akan

memperhatikan pemilihan material tekstil, jenis pewarna, bahan kimia, susunan komposisi, serta jenis teknik *shibori* yang akan digunakan dalam kegiatan eksperimen pada penelitian ini. Hal ini bertujuan untuk menciptakan sebuah kebaruan dalam produk *shibori* yang lebih eksploratif. Kegiatan eksperimen penggabungan unsur warna dan tekstur tekstil dengan mengadaptasi teknik *shibori* pada penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan produk *fashion* sebagai varian baru sekaligus menambah keberagaman serta dapat memberi inspirasi dalam dunia desain tekstil dan mode.

Berdasarkan uraian sebelumnya, permasalahan yang akan dibahas pada penelitian ini adalah:

1. Dibutuhkan pengolahan yang tepat untuk mengaplikasikan teknik shibori agar menghasilkan lembaran kain motif yang lebih eksploratif;
2. Diperlukan perlakuan khusus untuk menghasilkan tekstur taktil pada permukaan kain dengan mengadaptasi teknik shibori, dan
3. Dibutuhkannya pengaplikasian yang tepat dari hasil pengolahan adaptasi teknik shibori ke dalam produk fesyen.

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 dipintal (*spinning*) menjadi benang yang dianyam/ ditenun (*weaving*) atau dirajut (*knitting*) sehingga menjadi kain, kemudian dilakukan penyempurnaan (*finishing*) untuk bahan baku produk tekstil (Chamroel Djafri: 2003). Tekstil adalah suatu benda yang berasal dari serat atau benang yang dianyam, dirajut, ditempa menjadi pakaian atau keperluan lainnya (Gunadi: 1984, h. 3).

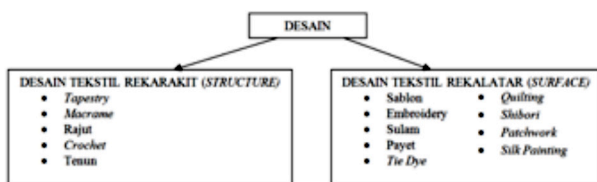


Gambar 1. Tanaman Kapas
(Sumber: cottonaustralia.com.au,2017)

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, h. 1). (Bagan 1)

Bagan 1. Peta Bagan Tekstil
(Sumber: Penulis,2017)



Shibori

Shibori adalah salah satu teknik dalam desain tekstil rekalarat. *Shibori* merupakan sebutan seni Jepang dalam memanipulasi kain untuk menciptakan pola melalui metode pewarnaan celup yang sudah ada sejak abad ke-8. Teknik *shibori* menghasilkan motif dua dimensi. Meskipun kata *shibori* digunakan untuk tekstil yang diwarnai secara celup rintang, tetapi akar kata kerja tersebut menekankan pada tindakan yang dilakukan proses manipulasi kain (Kautsar: 2017; Wada: 2002, h. 8).

Klasifikasi Tekstil Berdasarkan Serat

Terdapat berbagai macam jenis serat tekstil yang digunakan sebagai bahan baku pada industri tekstil. Ada yang diperoleh dari alam dan ada juga yang berupa serat buatan. Sifat serat tekstil yang digunakan akan mempengaruhi pengolahannya dan juga akan sangat menentukan sifat dari bahan tekstil jadinya (Jumaeri, dkk., 1977). Pada umumnya, serat tekstil digolongkan dalam dua golongan, serat alam dan sintetis. Salah satu serat alam diperoleh dari tumbuhan kapas yang merupakan serat alami yang dihasilkan dari bagian biji pada tanaman kapas. Kapas atau katun memiliki karakteristik yang cukup kuat dan memiliki daya serap yang baik sekali (Gambar 1).

Serat sintetis/ buatan adalah serat yang molekulnya disusun sengaja oleh manusia (Tim Fakultas Teknik Universitas Surabaya, 2001). Serat ini terbentuk dari polimer-polimer yang berasal dari alam maupun polimer buatan melalui polimerisasi senyawa kimia (Jumaeri, dkk., 1977). Salah satunya adalah *polyester*.

1. *Itajime*

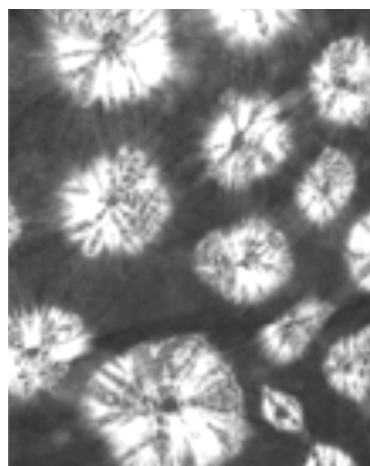
Metode melipat kain secara zig-zag atau persegi yang dijepit menggunakan balok kayu lalu diikat dengan tali dan dicelup ke dalam zat pewarna. Teknik ini menghasilkan corak berupa garis yang membentuk bidang (Gambar 2).

2. *Arashi*

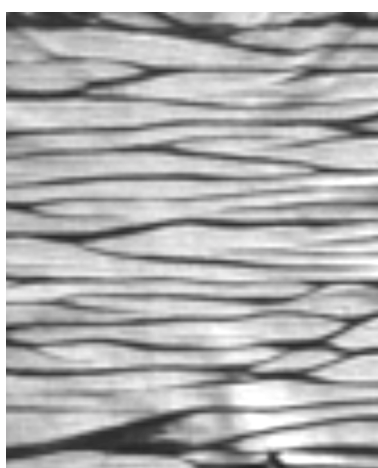
Metode dengan melilitkan kain yang sudah dilipat terlebih dahulu ke bagian luar pipa secara diagonal, kemudian dililitkan tali dan diikat sembari mengumpulkan kain tersebut dengan mendorongnya ke salah satu sisi pipa hingga berkerut rapat, lalu dicelup ke dalam zat pewarna. *Arashi* artinya badai, dan motif yang dihasilkan dari teknik *arashi* berupa garis-garis menyerupai badai (Gambar 3).



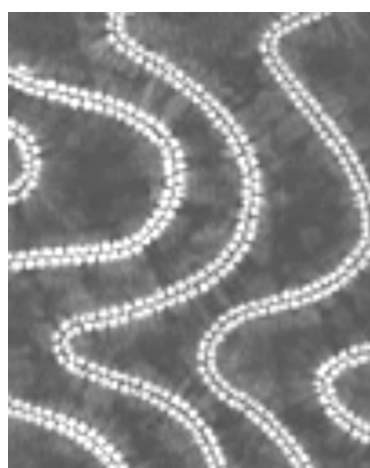
Gambar 2. Itajime Shibori
(Sumber: Alex Vuton Design, 2013)



Gambar 4. Motif Kumo Shibori
(Sumber: passion4art.com, 2017)



Gambar 3. Motif Arashi Shibori
(Sumber: lilitextile.com, 2017)



Gambar 5. Motif Nui Shibori
(Sumber: foundryartcenter.org, 2017)

3. *Kumo*

Metode dengan menarik bagian kain dan membentuk kuncup, kemudian mengikatnya dari bawah, ke atas, dan ke bawah lagi untuk menentukan seberapa besar motif kumo yang akan dihasilkan. Ikatannya dibuat saling berdekatan satu sama lain secara merata. Motif yang dihasilkan akan menyerupai bentuk visual sarang laba-laba (Gambar 4).

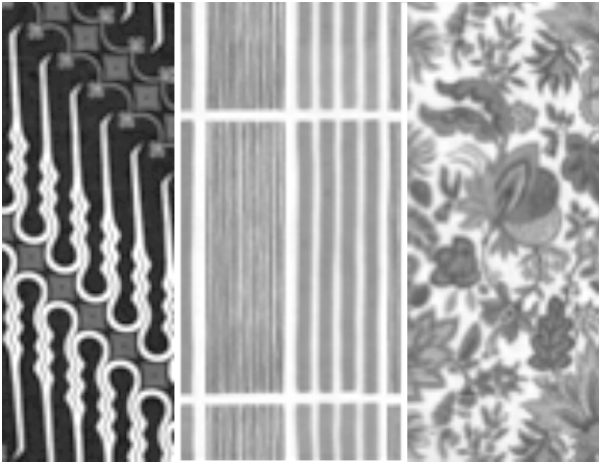
4. *Nui*

Metode yang menggunakan teknik *stiching* dalam prosesnya. Berupa jahitan menjelujur kain dengan mengikuti bentuk pola visual yang sudah dibuat sebelumnya pada kain, kemudian jahitannya ditarik dengan kuat sehingga berkerut dan benang jahitan tidak terlihat. Teknik *nui* dianggap menjadi teknik yang paling sulit

karena dalam prosesnya bisa memakan waktu yang lama, namun motif yang dihasilkan bisa lebih beragam dan eksploratif (Gambar 5).

Motif

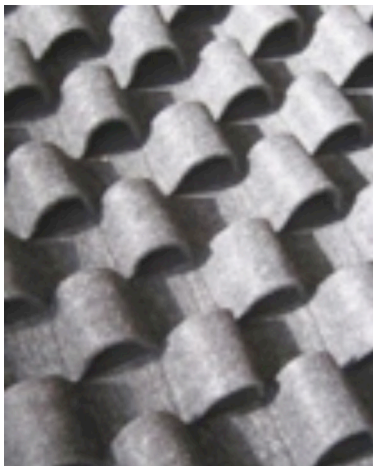
Motif dapat diartikan sebagai corak hiasan yang terdapat pada suatu produk/ benda, atau ruang tertentu. Corak ini sangat dipengaruhi lingkungan sosial dan budayanya, sehingga muncul beberapa nama motif yang sesuai dengan nama acuan visualnya atau bahkan sesuai dengan wilayah kemunculan motif itu sendiri. Motif disusun pada bidang atau ruang yang dihias sesuai konsep tata letak atau pola motif (Giri, 2004). (Gambar 6)



Gambar 6. Motif
(Sumber: Pinterest.com, 2018)



Gambar 8. Tekstur Simulasi
(Sumber: texturise.com, 2018)



Gambar 7. Tekstur Kain Felt oleh Anna Kyyro Quinn
(Sumber: avantgardedesgin.blogspot.com, 2017)



Gambar 9. Tekstur Abstrak pada Motif Leopard
(Sumber: Lin Gong dan Jooyoung Shin, 2013)

Fabric Manipulation

Fabric manipulation atau manipulasi kain adalah teknik perlakuan yang merekonstruksi permukaan kain untuk memberi dimensi tambahan, menciptakan kesan penuh, dan membuat efek pada permukaan kain (*University of The Arts London, 2012*). Teknik ini termasuk teknik kuno, namun masih banyak desainer tekstil menggunakannya dengan metode baru.

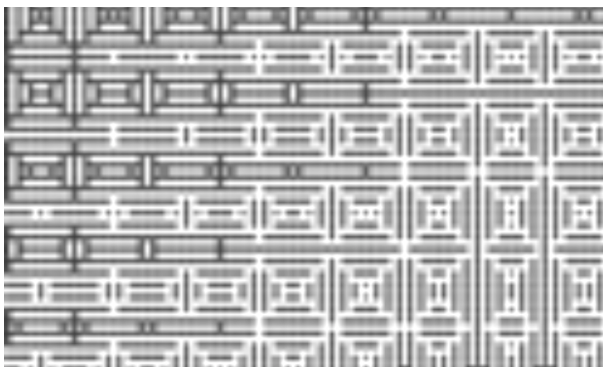
Tekstur

Menurut Lin Gong dan Jooyoung Shin dalam *The Innovative Application of Surface Texture in Fashion and Textile Design*, secara makroskopis tekstur dapat dikategorikan dalam

taktil dan visual. Tekstur taktil atau sentuhan merupakan permukaan nyata dari sebuah material yang terlihat dan dapat dirasakan dengan sentuhan pada ujung jari (Gambar 7).

Tekstur visual adalah sebuah sensasi ilusi dari permukaan material sebagai benda yang diciptakan dan menentukan tekstur dua dimensi secara imajiner dalam seni dan desain. Tekstur visual dibagi menjadi 3 jenis, yaitu tekstur simulasi, tekstur abstrak, dan tekstur buatan. Tekstur simulasi adalah permukaan yang terlihat seperti substansinya tetapi sebenarnya tidak nyata. Tekstur simulasi sengaja diciptakan untuk memvisualisasikan tekstur nyata atau menggambarkan imajinasi dari pembuatnya (Gong & Shin, 2013). (Gambar 8)

Tekstur abstrak, dibuat melalui karya abstrak, dan dimodifikasi dengan sedikit



Gambar 10. Tekstur Buatan sebagai Dekorasi
(Sumber: Lin Gong dan Jooyoung Shin, 2013)

tekstur asli untuk memenuhi maksud dari sang penciptanya. Tekstur abstrak adalah simbolisasi objek asli dan memiliki fungsi dekorasi dan dapat memberi tahu pengamatnya apa yang mereka lihat (Gong & Shin, 2013). (Gambar 9)

Sedangkan tekstur buatan, pada dekorasi, tekstur tersebut diciptakan dengan cara yang sama seperti tekstur abstrak, tidak memiliki objek simulasi/ bayangan nyata (Gambar 10).

Fashion

Berdasarkan buku *Fashion* oleh George Simmel (Salsabila, 2017) menyatakan bahwa, *fashion* terbentuk dari dua kecenderungan sosial penting yaitu kecenderungan untuk menyatu dan terisolasi. *Fashion* dapat digunakan untuk mengekspresikan identitas individu, yang kemudian digunakan sebagai cara dalam mengidentifikasi dan membentuk dirinya sebagai bagian dari suatu kelompok.

Haute Couture

Haute couture adalah yang paling eksklusif, menawarkan tingkatan tertinggi dalam hal kreatifitas desain, kualitas material, jahitan yang detail dan mempertahankan harga yang tinggi (Burke, 2011). Secara spesifik, *haute couture* merujuk pada desain dan konstruksi berkualitas tinggi dan diproduksi secara individual serta *custom-made* (Gros: 2012, h. 12). (Gambar 11)



Gambar 11. *Iris van Herpen Spring 2018 Couture* (kiri).
Versace Spring 2018 Ready to Wear (kanan).
(Sumber: Lin Gong dan Jooyoung Shin, 2013)

1. *Read-to-Wear*

Ready-to-wear merupakan tipe fesyen yang berada di antara *haute couture* dan *mass production*. Dalam pembuatannya, *ready-to-wear* tetap memperhatikan kualitas material produk walaupun tidak sebegus *haute couture*, diproduksi dalam jumlah yang tidak terlalu banyak sehingga masih termasuk profukeksklusif (Burke, 2011). *Ready-to-wear* ditujukan untuk pasar yang lebih luas dibandingkan dengan *haute couture* namun dijual secara independen di butik atau beberapa pusat perbelanjaan eksklusif. Sehingga dapat juga disebut dengan *designer wear* karena didesain oleh desainer (Easey, 2009). (Gambar 11)

2. *Mass Market*

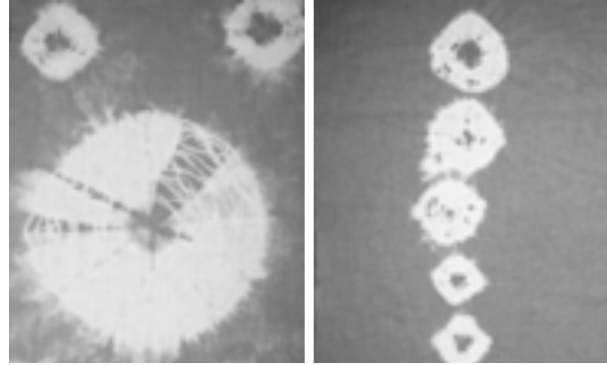
Mass market adalah area pasar fesyen terbesar yang menggunakan material dengan harga rendah dengan metode produksi massal berskala besar. *Mass market* menghasilkan produk fesyen dengan harga yang terjangkau bagi konsumen (Burke, 2011). (Gambar 12)

METODE

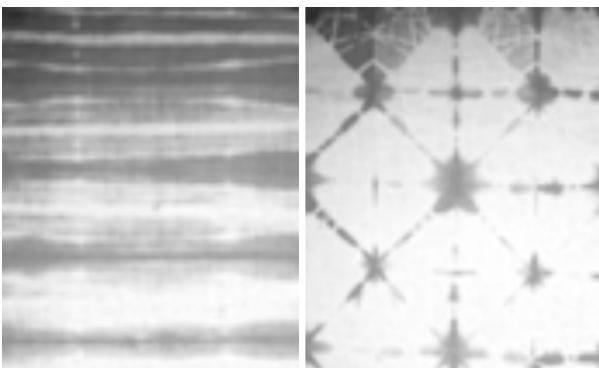
Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu berdasarkan metode kualitatif dengan melakukan studi pustaka, observasi, wawancara, dan eksperimentasi, yang bertujuan untuk mendapatkan potensi dari teknik *shibori* serta data ilmiah.



Gambar 12. *Mass Market*
(Sumber: uniqlo.com/id, 2017)



Gambar 14. Eksplorasi Motif *Kumo Shibori*
(Sumber: Penulis, 2018)



Gambar 13. Eksplorasi Motif *Itajime Shibori*
(Sumber: Penulis, 2018)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Eksplorasi Awal

Tahap eksplorasi awal pada eksperimen dalam penelitian ini dimulai dengan mengeksplorasi teknik dasar *shibori* seperti teknik *arashi*, teknik *itajime*, teknik *kumo*, dan teknik *nui* pada beberapa jenis material yang berbeda, yaitu kain *polyester* dan kain serat alam. Jenis *polyester* yang digunakan pada tahap ini adalah kain *organza*, *organdi* jepang, *organdi silk*, *chiffon*, *tulle*, dan katun. Penggunaan beberapa macam material tersebut untuk mengetahui karakter setiap jenis kain saat dilakukan proses pencelupan pada zat warna dan bahan kimia untuk menghasilkan tekstur taktil.

Eksplorasi Motif *Shibori*

Proses eksplorasi awal motif *shibori* ini menggunakan teknik dasar *shibori* seperti

itajime, *nui*, *kumo*, dan *arashi* dengan pencelupan pada zat pewarna panas *Dylon* dan kain katun.

1. *Itajime Shibori*

Menggunakan papan kayu panjang yang diikat menggunakan tali dan karet, lalu dicelup ke dalam pewarna panas *Dylon*. *Analisis*: Menghasilkan bentuk motif garis lurus sempurna dan tegas mengikuti bentuk papan kayu sebagai perintangnya (Gambar 13 kiri).

Melipat kain secara *akordion* menyerupai segitiga dan dijepit menggunakan papan kayu, diikat dengan tali, lalu dicelup ke dalam pewarna panas *Dylon*. *Analisis*: Menghasilkan motif geometris berbentuk belah ketupat dengan garis tipis horizontal mengikuti pola lipatan kain yang dibuat berbentuk segitiga (Gambar 13 kanan).

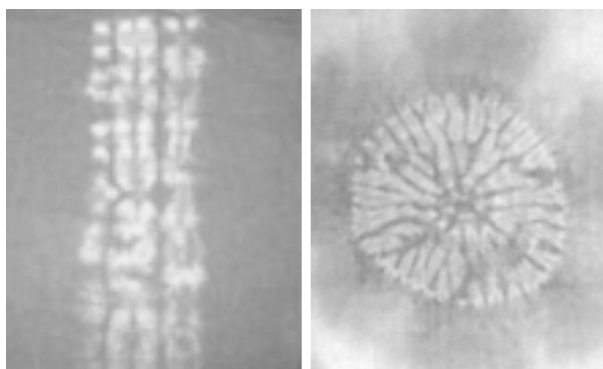
2. *Kumo Shibori*

Mengikat beberapa bagian menyerupai kerucut menggunakan tali dan karet, lalu dicelup ke dalam pewarna panas *Dylon*. *Analisis*: Menghasilkan motif lingkaran dan garis tipis ke arah satu titik pusat dengan komposisi, bentuk serta ukuran yang mengikuti bentuk ikatan (Gambar 14 kiri).

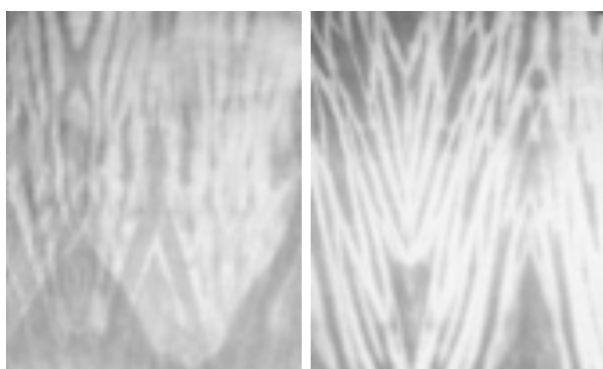
Mengikat bagian kain menyerupai kerucut berjajar menggunakan tali dan karet, lalu dicelup ke dalam pewarna panas *Dylon*. *Analisis*: Menghasilkan motif lingkaran kecil dalam susunan berjajar mengikuti bentuk, komposisi, dan ukuran ikatan (Gambar 14 kanan).

3. *Nui Shibori*

Menjahit jelujur kain mengikuti bentuk



Gambar 15. Eksplorasi Motif *Nui Shibori*
(Sumber: Penulis, 2018)



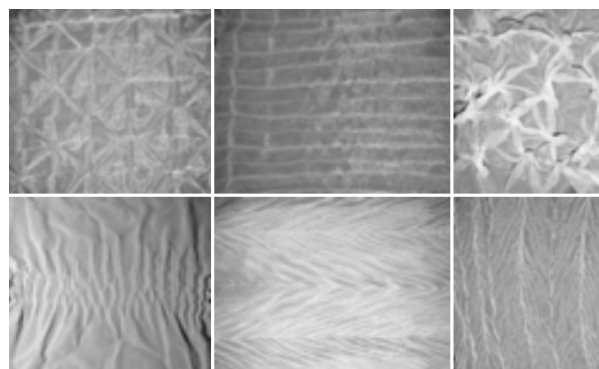
Gambar 16. Eksplorasi Motif *Arashi Shibori*
(Sumber: Penulis, 2018)

pola yang sudah dibuat, lalu dicelup ke dalam pewarna panas *Dylon*. *Analisis*: Menghasilkan motif titik dalam satu garis sejajar mengikuti pola jahit jelujur yang ditarik dan diikat kuat pada permukaan kain (Gambar 15 kiri).

Menjahit jelujur kain mengikuti bentuk pola yang sudah dibuat sebelumnya, lalu dicelup ke dalam pewarna panas *Dylon*. *Analisis*: Menghasilkan motif titik yang rapat dalam satu garis melingkar dan memusat mengikuti pola jahit jelujur yang ditarik dan diikat kuat pada permukaan kain (Gambar 15 kanan).

4. *Arashi Shibori*

Membungkus dan mengikat kain secara diagonal pada pipa, kemudian di serut ke salah satu bagian ujung pipa. Lalu dicelup ke dalam pewarna panas *Dylon* melalui 2 kali pencelupan dengan warna yang berbeda. *Analisis*: Menghasilkan motif garis dengan bentuk zig-zag 2 warna yang mengikuti pola ikatan sesuai teknik yang digunakan pada permukaan kain (Gambar 15 kiri).



Gambar 17. Eksplorasi Tekstur Taktil
(Sumber: Penulis, 2018)

Membungkus dan mengikat kain secara diagonal pada pipa, kemudian di serut ke salah satu bagian ujung pipa. Lalu dicelup ke dalam pewarna panas *Dylon* melalui 2 kali pencelupan dengan warna yang berbeda. *Analisis*: Menghasilkan motif garis dengan bentuk zig-zag dan gradasi warna yang mengikuti pola ikatan sesuai teknik yang digunakan pada permukaan kain (Gambar 16 kanan).

Eksplorasi Tekstur Taktil

Proses eksplorasi ini bertujuan untuk menghasilkan tekstur taktil di atas permukaan kain dengan memberi perlakuan yang membutuhkan energi panas atau proses boiling. Agar mendapatkan hasil tekstur taktil yang sesuai, maka digunakan beberapa jenis kain polyester dengan karakter kain yang berbeda seperti, chiffon, organza, organdi, organdi silk, dan tulle. Gambar dibawah ini adalah hasil eksplorasi awal dengan rumus larutan obat pleats: air = 1 : 20 dengan lama perebusan 1,5 jam dan api sedang (Gambar 17).

Deskripsi Konsep

Konsep perancangan penelitian ini berdasarkan hasil tahap eksperimen yang diolah lebih lanjut untuk diaplikasikan ke dalam produk dengan mengacu pada imageboard dan analisis target konsumen. Tema perancangan dari penelitian ini adalah "*Eroded*" yang memiliki



Gambar 18. Sub-trend Mesa oleh Fashion Snoops
(Sumber: UBM Fashion, 2017)



Gambar 19. Konsep Imageboard
(Sumber: Penulis, 2018)

arti terkikis, diadaptasi dari sub-trend "Mesa" dalam *Culture & Trend Direction Spring/ Summer 2019* yang dikeluarkan oleh *Fashion Snoops* (Gambar 18), sebuah *global trend forecasting agency* dengan lebih dari 150 tenaga ahli dan peneliti yang tersebar di seluruh dunia untuk menganalisis fenomena hingga budaya menjadi ide dan produk baru.

Terinspirasi dari panorama alam gurun pasir dengan mengangkat keseimbangan antara alur pasir dan sensasi dari kikisan batu berlapis yang terbentuk oleh erosi cuaca dan dipengaruhi air juga sinar matahari. Sub-trend tersebut menunjukkan realita tentang kehidupan keras di gurun pasir yang kering namun indah karena terdapat keheningan untuk merenung serta pemandangan bukit batu dengan bunga gurun. Kedua karakter lembut dan kasar yang saling melengkapi tersebut merupakan sebuah bentuk penghargaan atas ketidaksempurnaan yang sempurna dari kehidupan.

Konsep Imageboard

Imageboard dengan tema "Eroded" ini mengambil objek alam seperti alur pasir dan bentuk tekstur lapisan dari patahan bebatuan. Skema warna yang dipilih terdiri dari warna merah muda, kuning, dengan sedikit kiasan warna jingga. Warna merah muda dan jingga didapat dari warna bunga kaktus serta warna patahan batu terkikis yang mengalami erosi cuaca. Sedangkan warna kuning menunjukkan warna gurun pasir yang terkena terik matahari.

Padanan objek serta warna yang ada dalam *imageboard* menunjukkan karakter sesuai dengan inspirasi tema, yaitu halus, tenang, soulful, dan feminine yang secara harmonis diselaraskan oleh karakter kasar dan keras.

Customer Profile/ Target Market

Target market yang dituju pada penelitian ini mangacu pada 3 segi aspek, sebagai berikut:

1. Segi Geografis

Konsumen yang dituju adalah yang berdomisili di perkotaan besar, karena dinilai menjadi kota yang maju dan memiliki tingkat pendapatan yang lebih dari cukup, cenderung lebih mudah beradaptasi dengan dan mudah menerima masuknya budaya luar.

2. Segi Demografis

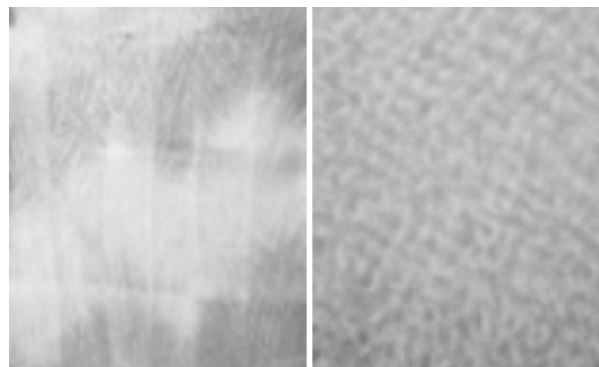
Wanita dengan usia 21-30 tahun yang bekerja dengan relasi yang berdampak pada masyarakat luas, bisa mengikuti tren mode yang sedang berjalan di lingkungannya, berkaitan dengan bidang seni atau *fashion*, seperti *public figure, ambassador, fashion blogger*, dan *fashion influencer*. Golongan sosial menengah ke atas, dan pada umumnya menyukai kegiatan *travelling* ke berbagai daerah hingga mancanegara.

3. Segi Psikografis

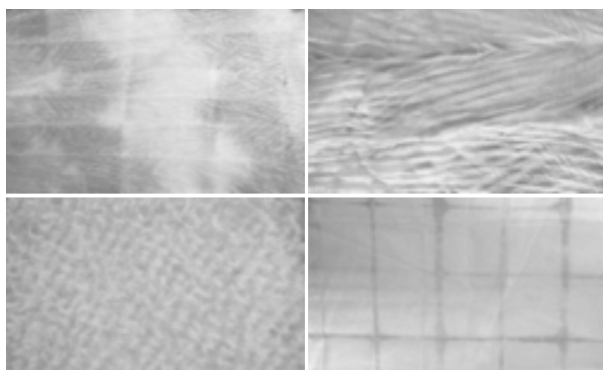
Konsumen yang memiliki ketertarikan tinggi pada perkembangan *fashion* dan seni, percaya diri tinggi, dan feminine, sehingga



Gambar 20. Konsep *Lifestyle Board*
(Sumber: [instagram.com/aglaartalidia](https://www.instagram.com/aglaartalidia), 2018)



Gambar 22. Eksplorasi Terpilih (*Arashi* dan *Kumo*)
(Sumber: Penulis, 2018)



Gambar 21. Eksplorasi Lanjutan
(Sumber: Penulis, 2018)

mampu mengekspresikan diri dengan produk unik yang sesuai dengan personal *style*.

Konsep *Lifestyle Board*

Konsumen dengan kecenderungan aktivitas yang memberi pengaruh untuk masyarakat luas namun tetap membutuhkan waktu. Gemar melakukan *mix-and-match* pakaian yang dikenakan, menyukai kegiatan fotografi, dan tertarik dengan bidang seni, memiliki hobi *travelling*, percaya diri dengan banyak teman atau dikenal orang, selalu ingin menjadi *center of attention*, suka menunjukan keunikan atau personal *style* yang berbeda dengan adanya *statement item* pada pakaiannya.

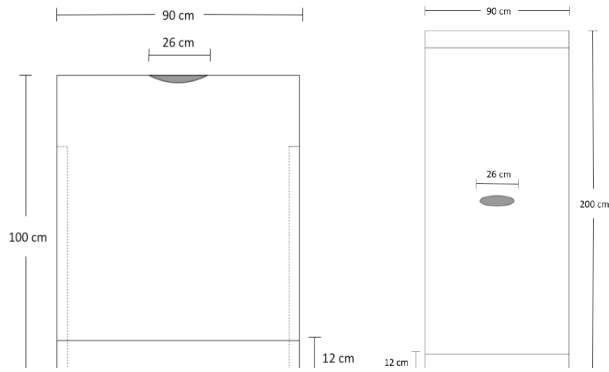
Eksplorasi Lanjutan

Tahap eksplorasi lanjutan dengan mengolah jenis kain berdasarkan hasil eksplorasi

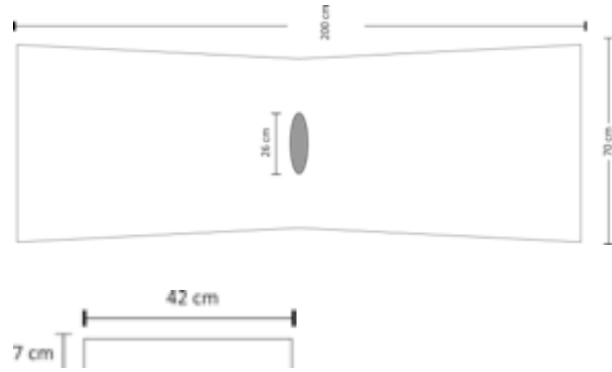
awal. yang diolah kembali menyesuaikan komposisi dan ukuran dari motif *shibori* di kain katun untuk dikombinasi dengan unsur tekstur taktil pada kain *organdi silk*. Penggabungan motif dan tekstur taktil memanfaatkan teknik *layering* pada tekstil. Proses pembuatan motif dalam eksplorasi lanjutan penelitian ini menggunakan zat pewarna *naphtol*, karena zat warna tersebut dapat menghasilkan warna yang lebih intens apabila dibandingkan dengan pewarna panas *Dylon*. Sedangkan untuk menghasilkan tekstur taktil, proses pembuatannya sama dengan proses pada eksplorasi awal, yaitu mengadaptasi teknik *shibori* dengan proses *boiling* yang dicampur obat *pleats* dengan perbandingan obat *pleats* : air = 1 : 15 selama 2 jam. Jumlah larutan dan lama perebusan digunakan karena membutuhkan konsentrasi larutan yang lebih tinggi dengan waktu perebusan yang lebih lama untuk mendapatkan hasil tekstur taktil yang sesuai dan tahan lama.

Hasil Eksplorasi Terpilih

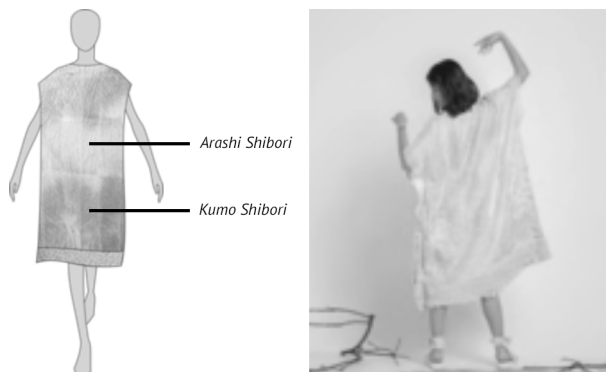
Teknik *shibori* dengan jenis *arashi* dan *kumo* dapat menghasilkan tekstur taktil yang lebih optimal dalam memberikan dimensi tambahan pada motifnya. Sedangkan jika dibandingkan dengan kedua teknik *shibori* tersebut, teknik *itajime* menghasilkan tekstur taktil yang kurang maksimal sehingga kurang sesuai dengan konsep perancangan ini.



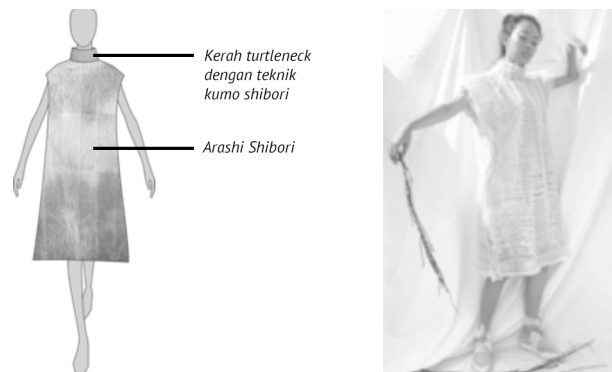
Gambar 23. Pola Busana 1
(Sumber: Penulis, 2018)



Gambar 25. Pola Busana 2
(Sumber: Penulis, 2018)



Gambar 24. Sketsa & Hasil Busana 1
(Sumber: Penulis, 2018)



Gambar 26. Sketsa & Hasil Busana 2
(Sumber: Penulis, 2018)

Desain Produk

Hasil lembaran kain diaplikasikan ke dalam produk *fashion* busana *ready-to-wear* untuk wanita (Busana 1 dan 2) dengan desain sederhana untuk memaksimalkan penggunaan material hasil eksperimen tanpa banyak memotong bagian kain, dan dilakukan penggabungan dengan cara *layering* tekstil guna memberi efek timbul serta dimensi tambahan yang seirama pada motif *shibori* dengan tema warna yang mengacu pada *imageboard*.

1. Busana 1 (Lihat gambar 23 & 24).
2. Busana 2 (Lihat gambar 25 & 26).

PENUTUP

Hasil penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Teknik *shibori* dapat dikembangkan lebih

lanjut dengan mengadaptasi metode dalam proses pembuatannya menghasilkan unsur lain selain motif, yaitu tekstur taktil dan dilakukan penggabungan ke dalam lembaran kain yang eksploratif lalu diaplikasikan ke produk *fashion*.

2. Unsur motif dapat dihasilkan apabila menggunakan kain serat alam melalui metode pencelupan warna. Unsur tekstur taktil dapat dihasilkan secara optimal dengan menggunakan kain serat *polyester*, karena memiliki karakter yang dapat berubah bentuk apabila dipanaskan dengan suhu tinggi. Perlakuan yang dilakukan adalah dengan melakukan *boiling* ke dalam larutan obat pleats dan air dengan perbandingan 1:15 selama 2 jam dengan api sedang.
3. Teknik *shibori* yang mampu menghasilkan tekstur taktil secara optimal adalah teknik *arashi* dan *kumo*, karena motif maupun

tekstur taktil yang dihasilkan memiliki karakter dengan bentuk yang seirama.

4. Penggabungan motif dan tekstur taktil dalam lembaran kain dilakukan dengan cara *layering* tekstil, karena metode tersebut membantu dalam memberikan dimensi tambahan pada motif, dan secara visual dapat terlihat seirama.
5. Jenis teknik *shibori* dapat menghasilkan bentuk tekstur taktil yang bermacam-macam. Arah melipat kain, jarak ikatan, ukuran dan jenis pengisi dalam ikatan kain juga dapat mempengaruhi bentuk tekstur taktil yang dihasilkan.
6. Hasil pengolahan eksplorasi dengan mengadaptasi teknik *shibori* dapat diaplikasikan menjadi produk *fashion* yang dengan desain sederhana.

* * *

Daftar Pustaka

- Burke, S. (2011). *Fashion Designer: Concept to Collection*. China: Burke Publishing.
- Gong, L., & Shin, J. (2013). *The Innovative Application of Surface Texture in Fashion and Textile Design*. Hong Kong: Institute of Textiles and Clothing, The Hong Kong Polytechnic University, Hong Kong.
- Gulendra, I. W. (2010). *Pengertian Warna dan Tekstur*.
- Hardisurya, I., Pambudi, N. M., & Jusuf, H. (2011). *Kamus Mode Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Kautsar, D. S. (2017). *Eksplorasi Teknik Shibori pada Pakaian Ready To Wear*. Bandung: Universitas Telkom.
- Riyanto, A. A. (2003). *Teori Busana*. Bandung: Yayasan Pembangunan Indonesia.
- Salsabila, A. (2017). *Pemanfaatan Teknik Lipat Ikat Celup untuk Menghasilkan Tekstur pada Kain Busana*. Bandung: Universitas Telkom.
- Sanyoto, S. E. (2009). *Nirmana: Elemen-elemen*

- Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Singer, M., & Spyrou, M. (2000). *Textile Arts: Multicultural Traditions*. United States of America: Davis Publication, Inc. Tim Fakultas Teknik Universitas Surabaya.
- (2001). *Mengidentifikasi Serat Tekstil*. Jakarta: Depdiknas.
- Wolff, C. (2003). *The Art of Manipulating Fabric*. Ohio, Amerika Serikat: F&W Publication Inc.

Laman (web site):

- Business of Fashion. (2014, Januari 28). *Shibori, Ancient Japanese Dying Technique*. Dipetik April 10, 2018, dari Business Of Fashion: <https://www.businessoffashion.com>
- Coats Industrials. *Mengenal Serat tekstil*. Dipetik Oktober 22, 2017, dari <https://www.coatsindustrial.com>
- Takeuchi, M. (2008). Dipetik November 2017, 27, dari <http://www.designbyaika.com/shibori-and-sashiko/>