

PERANCANGAN PRODUK FASHION DENGAN MOTIF IKAT CELUP

DESIGNING FASHION PRODUCTS WITH A TIE-DYE MOTIVE

Jessica Paramartha

Prodi S1 Kriya Tekstil Mode, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

jessica.paramartha@yahoo.com

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

1. Pendahuluan

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.

1.2 Identifikasi Masalah

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 Tujuan Penelitian

- 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*.

1.4 Metode Penelitian

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.

2. Dasar Teori dan Perancangan

2.1 Perkembangan Fashion

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 androgynya.

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. [1]

2.2 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, London, 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*. [2]

2.3 Desain Permukaan (Surface Design)

Desain permukaan (*surface design*) 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 3order, dan lain sebagainya. [3]

2.4 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 perwarnaan 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) [4]

2.5 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 Ebdi (2010: 9) :

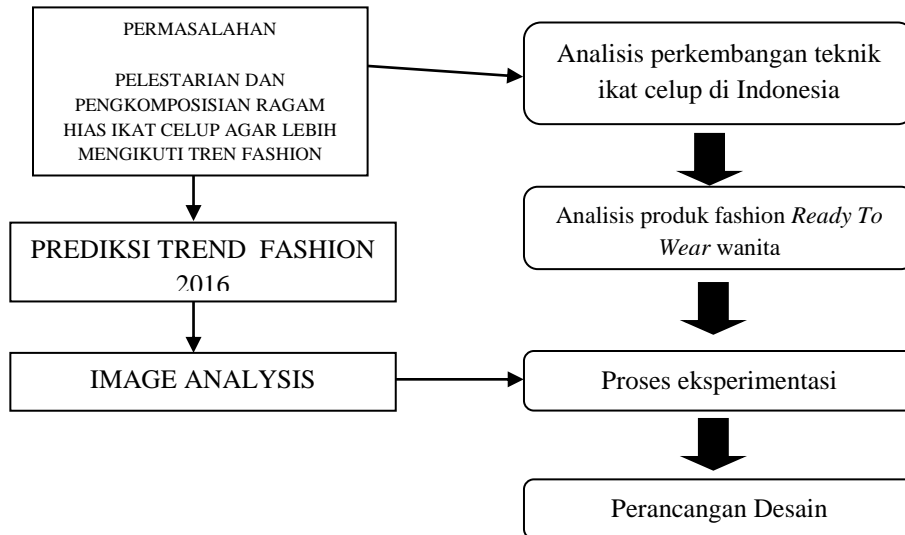
“Agar diperoleh karya seni yang indah/artistik diperlukan metode-metode, di antaranya adalah keselarasan/irama, daya tarik/dominasi, keseimbangan, kesatuan/*unity*, keserasian/proporsi, dan lain-lain. Jika metode ini digunakan dengan baik dan tepat, maka setidaknya karya seni yang dicipta memiliki nilai keindahan.” [5]

Salah satunya adalah metode irama. Irama berasal dari kata wirama (Jawa), wirahma (Sunda), rhythmos (Yunani), semula berarti gerak berukuran, ukuran perbandingan, berkerabat dengan kata rhythmos 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 (vertikal-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). Sanyoto (2010: 157) [6]

3. Konsep 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.

Gambar 1 (Skema Perancangan):



a. Acuan Desain

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 2 (Subbab Tema Alliance)



Gambar 3 (Subbab Tema Terrain)



4. KESIMPULAN

4.1 Kesimpulan

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

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

[1] 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.

[2] Burke, Sandra. (2011). *Fashion Designer Concept to Collection*. China: Burke Publishing

[3] Juliana, Netty (2013) Artikel Desain Tekstil [online] Tersedia:
<http://nettyjuliana14.blogspot.com/2013/09/bab-i-arti-kriya-tekstil-keragaman-seni.html> (24 September 2013)

[4] Ardiansyah. (2010). Perancangan Ikat Celup Dengan Teknik Cabut Warna Untuk Bahan Pakaian. Skripsi Sarjana pada Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret, Surakarta.

[5-6] Sanyoto, Sadjiman Ebdî (2010) *Nirmana Elemen-Elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta : Jalasutra

LAMPIRAN

Sketsa Perancangan serta Foto Produk

