

# EKSPLORASI TEKNIK SHIBORI PADA PAKAIAN READY TO WEAR

Dinda Siti Kautsar

Kriya Tekstil dan Mode, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom  
Bandung

Jl. Telekomunikasi No.1, Sukapura, Bojongsoang, Bandung, Jawa  
Barat 40257, Indonesia

Email : dindakautsarr@gmail.com

## ABSTRAK

*Teknik shibori sudah memasuki industri fesyen di Indonesia karena perkembangannya yang sangat pesat. Perkembangan tersebut tidak hanya menggunakan kain sutra saja, namun sudah menggunakan kain katun yang ternyata mempunyai peminat yang tak sedikit. Beberapa local brand di Indonesia sudah mengeksplorasi dari segi warna, teknik, maupun material. Namun, dalam produk yang dihasilkan cenderung menggunakan satu teknik shibori dalam satu produk.*

*Oleh karena itu, perancangan ini memberikan variasi dan inovasi baru dalam produk shibori yaitu melalui penggabungan tiga teknik shibori dalam satu produk dengan tujuan untuk memperoleh komposisi yang lebih variatif dan menghasilkan karya yang optimal pada pakaian ready to wear. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yaitu observasi, studi literatur, dan eksperimentatif untuk mendapatkan data - data mengenai teknik shibori, serta bertujuan sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan nilai estetis, serta memberikan desain yang lebih variatif.*

**Kata kunci:** motif, ready to wear, shibori

*Shibori technique has entered the fashion industry in Indonesia due to its rapid growth. The growth impact is not only done using silk but also cotton that apparently turned out to have a lot of enthusiasts. Exploring Shibori techniques in terms of colouring, technique and material itself already done by some local brand in Indonesia. However, the production process tends to use only one Shibori technique on one product.*

Therefore, this design provides new variation and innovations on one Shibori product that is through merging of three Shibori techniques into one product. The merger aims to achieve a more varied composition and optimal work on ready-to-wear clothing. This study uses qualitative method specifically in observation, literature study and experimented for collecting shibori technique data's. This study also intended to improve aesthetics and giving more varied design.

Key word : motive, ready to wear, shibori

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Shibori* merupakan istilah dalam bahasa Jepang dalam memanipulasi kain untuk menciptakan pola melalui metode pewarnaan celup yang sudah ada sejak abad ke-8.

Sepanjang perkembangan sejarah Jepang, pemakaian *shibori* hanya menggunakan kain sutra dan pewarna *indigofera* yang diperuntukkan untuk kain tradisional yaitu kimono. Namun sejak 400 tahun yang lalu, teknik *shibori* juga diperuntukkan untuk kain katun yang ternyata mempunyai peminat tak sedikit (Kenji, 2016).

Saat ini, beberapa *local brand* di Indonesia sudah mengeksplorasi teknik *shibori* dalam pengembangan produknya dari segi warna, teknik, maupun material. Pengembangan dari segi warna sudah diterapkan oleh *brand* Embun Pagi yang menggunakan pewarna

sintetis dengan berbagai macam warna. Sedangkan dari segi material diterapkan oleh *brand* Osem dan Kolosal Natural yang menggunakan berbagai macam kain yaitu katun, linen, dan kanvas. Serta dari segi teknik, ketiga *brand* tersebut menggunakan tiga teknik yang populer yaitu *arashi shibori*, *itajime shibori*, dan *kumo shibori*. Produk yang dihasilkan setiap *brand* adalah pakaian *ready to wear* dengan menggunakan satu teknik *shibori* dalam satu produk. Dari perkembangan tersebut membuat penjualan produk pun turut meningkat di kalangan muda. Para perancang tekstil maupun fesyen bersaing untuk menciptakan karya yang unik dalam menarik target pasar yang dituju.

Dalam hal ini, permintaan *shibori* turut meningkat, sehingga adanya peluang untuk memberikan variasi dan inovasi baru dalam produk *shibori*. Peluang yang

akan diberikan melalui penggabungan tiga teknik *shibori* dalam satu produk, karena dalam proses pembuatan motif *shibori* memiliki keterbatasan ruang pada kain. Sehingga untuk mengoptimalkan kain, teknik *shibori* yang dapat digunakan hanya tiga teknik saja dalam satu kain. Hal ini dikarenakan, secara teknis tiga teknik sudah paling optimal pada proses pencelupan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk

memperoleh komposisi yang lebih variatif pada pakaian *ready to wear*. Langkah yang diambil untuk menghasilkan karya yang optimal adalah melakukan suatu metode kualitatif yaitu observasi, studi literatur, dan eksperimentatif untuk mendapatkan data - data mengenai teknik *shibori*, serta bertujuan sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan nilai estetis, serta memberikan desain yang lebih variatif.

## 2. STUDI PUSTAKA

### 2.1 Tekstil

#### 2.1.1 Pengertian Tekstil

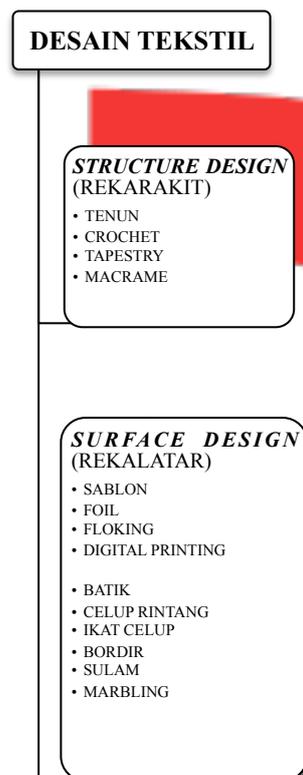
Kata tekstil berasal dari bahasa Latin, yaitu *textere* yang berarti menenun atau dalam arti umum adalah bahan pakaian atau kain tenunan. Menurut Gunadi (1984 : 3), tekstil adalah suatu benda yang berasal dari serat atau benang yang dianyam, dirajut, ditempa menjadi pakaian atau keperluan lainnya. Namun pendapat lain menyatakan bahwa tekstil tidak hanya untuk busana atau pelengkap rumah tangga, tetapi sebagai medium untuk kerajinan dan seni. Menurutnya: *"the new textiles focuses on the work*

*individuals, in craft, in art and at the fringers of mainstream design"* (Colchester, 1991 : 10). Sejak zaman neolitikum, tekstil telah dikenal dan dibuat oleh manusia sebagai alat pelindung tubuhnya. Di Indonesia menurut Suwati Kartiwa (1968 : 2), hasil penelitian para ahli sejarah menyatakan bahwa sejak zaman prasejarah penduduk Nusantara telah mengenal cara - cara menenun dan diakui sebagai penghasil aneka ragam kain yang indah.

#### 2.1.2 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 (Soekarno, 2005 : 1). Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa desain tekstil adalah suatu proses perancangan, penciptaan bentuk, pengolahan susunan garis,



Gambar 2.1 Bagan Peta Tekstil

Sumber : Dokumen Pribadi, 2017

Menurut Martin Bechtold (2008), desain tekstil dapat dibedakan menjadi dua jenis yaitu :

a. Desain Permukaan (*surface design*)

Desain permukaan atau disebut juga dengan reka

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.

latar adalah desain pada kain yang dikerjakan setelah proses *finishing*. 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. Proses desain permukaan dapat dicapai dengan cara seperti lukis (*painting*), batik, jumptan (*tie dye*), *stencil*, semprot (*airbrush*), cap (*blocking*), cetak saring atau sablon (*printing*), dan payet.

## 2.2 Shibori

*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. Kata “*shibori*” ini berakar dari kata kerja “*shibaru*” yang artinya meremas, memeras, dan menekan. Meskipun kata *shibori* digunakan untuk tekstil yang diwarnai secara celup rintang, tetapi akar kata kerja tersebut menekankan pada tindakan yang dilakukan proses manipulasi kain (Wada, 2002:8).

Menurut Vivien Prideaux, ada beberapa teknik dasar dari *shibori* yaitu *arashi shibori*, *kumo shibori*, dan *itajime shibori*. Berikut jenis – jenis lipatan *shibori* :

#### 1.4 Unsur Desain

Unsur desain terdiri dari titik, garis, bidang, bentuk, warna, dan tekstur. Sedangkan prinsip desain terdiri dari irama, kesatuan, dominasi, keseimbangan, proporsi, dan kesederhanaan. Berikut penjelasan dari unsur dan prinsip desain (Suhersono, 2005) :

##### 1.4.1 Titik

Menurut Sanyoto (2002) dalam bukunya berjudul Dasar – Dasar Tata Rupa dan Desain Nirmana. Titik adalah unsur seni rupa dua dimensi yang paling dasar (esensial), sebuah noda yang muncul karena persentuhan sebuah media penghasil noda dengan bidang kerja tanpa

menggerakkan media tersebut. Titik tidak dilihat dari dimensinya saja, tetapi dilihat pada seberapa jauh dia akan berpengaruh pada sebuah bidang kerja, bagaimana arah yang ditunjukkan olehnya, semakin banyak arah orientasi yang ditunjukkan, maka akan semakin memenuhi persyaratan sebuah obyek dikatakan sebagai sebuah titik. Pada suatu saat tertentu sebuah titik dapat menjelma menjadi sebuah bidang, hal tersebut akan sangat dipengaruhi oleh dimensi titik tersebut.



Gambar 2.6 Titik

Sumber :

<http://bgdesain.blogspot.co.id>,  
2013

##### 2.1.1 Garis

Garis adalah suatu hasil goresan nyata dan batas limit suatu benda, ruang, rangkaian masa dan warna. Garis bisa panjang, pendek, tebal, tipis, lurus, melengkung, berombak, vertikal, horizontal, diagonal, dan sebagainya. Sebuah bentuk yang diawali oleh sebuah titik dan diakhiri oleh sebuah titik pula. Namun, garis juga dapat dikatakan sebagai goresan dari sebuah alat tulis. Garis muncul pertama kalinya pada masa prasejarah dimana manusia mulai memikirkan untuk

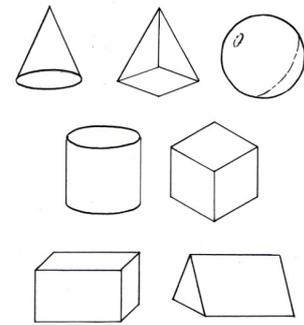
membuat rekaman bentuk dari sebuah kejadian di alam semesta (Sanyoto, 2002).



Gambar 2.7 Garis

Sumber :

<http://bgdesain.blogspot.co.id>,  
2013



Gambar 2.9 Bentuk

Sumber :

[http://bgdesain.blogspot.co](http://bgdesain.blogspot.co.id)  
o.id, 2013

### 2.1.2 Bidang

Bidang adalah suatu bentuk pipih tanpa ketebalan, mempunyai dimensi panjang, lebar dan luas serta mempunyai kedudukan, arah dan dibatasi oleh garis. Bentuk bidang dapat geometris, organis, bersudut, tak teratur, dan bulat (Sanyoto, 2002).



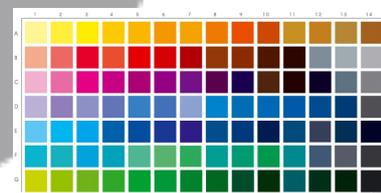
Gambar 2.8 Bidang

Sumber :

<http://bgdesain.blogspot.co.id>,  
2013

### 2.1.4 Warna

Warna merupakan kesan yang ditimbulkan oleh cahaya terhadap mata, oleh karena itu warna tidak akan terbentuk jika tidak ada cahaya. Tiap – tiap warna dihasilkan dari reaksi cahaya putih yang mengenai suatu permukaan dan permukaan tersebut memantulkan sebagian dari spektrum. Terjadinya warna – warna tersebut disebabkan oleh vibrikasi cahaya putih.



Gambar 2.10 Warna

Sumber : Pantone Color,  
2017

### 2.1.3 Bentuk

Titik, garis, atau bidang akan menjadi bentuk apabila terlihat. Sebuah titik betapapun kecilnya pasti mempunyai raut, ukuran, warna, dan tekstur.(Sanyoto, 2002).

### 2.1.5 Value

*Value* adalah istilah untuk menyatakan gelap terangnya warna. Untuk mengubah *value*, misalnya dari merah normal ke merah muda dapat dicapai

dengan cara menambah putih atau memperlancar warna tersebut hingga memberi kesan terang dan untuk memberi kesan gelap, misalnya merah tua dapat dicapai dengan menambah hitam. *Value* yang berada dipertengahan disebut *middle value* dan yang berada di atas disebut *high value*, sedangkan yang berada dibawahnya disebut *low value*. *Value* yang lebih terang dari warna normal disebut *tint* dan yang lebih gelap disebut *shade*. *Close value* adalah *value* yang berdekatan atau bersamaan dan kelihatan lembut dan terang.



Gambar 2.11 *Value*

Sumber :

<http://bgdesain.blogspot.co.id>,  
2013

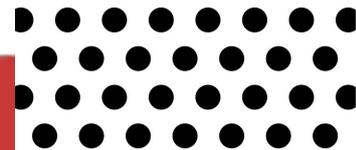
## 2.2 Prinsip Desain

Dalam pembuatan sebuah karya seni adanya pertimbangan-pertimbangan yang diharuskan dalam proses menciptakan karya seni, oleh karena itu menurut Sadjiman Ebdj (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”.

### 2.2.1 Kesatuan

Kesatuan adalah kohesi, konsistensi, ketunggalan atau keutuhan, yang merupakan isi pokok dari komposisi.



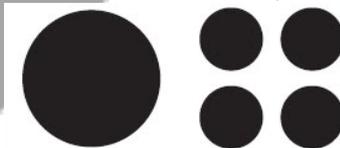
Gambar 2.13 Kesatuan

Sumber :

<http://bgdesain.blogspot.co.id>,  
2013

### 2.2.2 Keseimbangan

Keseimbangan dapat dicapai apabila titik tengah dari kedua obyek sama jaraknya sehingga dapat dikatakan juga bahwa keseimbangan merupakan susunan unsur desain secara teratur sehingga memberi kesan serasi (Sri Widarwati, 2000).



Gambar 2.15

Keseimbangan

Sumber :

<http://bgdesain.blogspot.co.id>,  
2013

### 2.2.3 Pengulangan

Pengulangan terjadi saat unsur – unsur desain yang sama diletakan secara berulang. Bentuk

yang berulang membuat sebuah motif.



Gambar 2.16 Pengulangan

Sumber :

<http://bgdesain.blogspot.co.id>,  
2013

## 2.3 Fashion

### 2.3.1 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.

### 2.3.2 Struktur Pasar Fashion

Menurut Mike Easey dalam buku berjudul *Fashion Marketing, Third Edition* (2009) menyatakan bahwa pasar *fashion* dibagi menjadi tiga tingkatan sesuai fungsinya yaitu *Haute Couture*, *Ready to Wear* dan *Mass Market*.



Gambar 2.17 Bagan Tingkatan Fesyen

Sumber : Easey, 2009 : 21

#### a. 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 fesyen, gaya, keaslian, dan kualitas (desain dan bahan). Desainnya pun tidak dibuat hanya untuk satu konsumen, namun diproduksi rata – rata dalam size standar dan di produksi dalam jumlah besar. Koleksi *ready to wear* jauh lebih terjangkau dibandingkan dengan pembuatan koleksi *haute couture*.



Gambar 2.19 Ready To Wear

Sumber :

[www.arcstreet.com](http://www.arcstreet.com), 2017

### 3.1 Analisa Perancangan

*Shibori* merupakan salah satu teknik yang sedang populer di industri fesyen. Beberapa *local brand* sudah mengeksplorasi *shibori* pada produknya diantaranya *brand* Embun Pagi, Osem, dan Kolosal Natural. Ketiga *local brand* tersebut menggunakan kain katun dan pewarna sintetis untuk target pasar kelas menengah. Hal ini dikarenakan material yang digunakan memiliki harga yang terjangkau, namun tetap memiliki kualitas yang baik. Namun, ketiga *brand* tersebut menghasilkan produknya hanya menggunakan satu teknik *shibori* dalam satu produk dengan variasi warna yang cenderung biru. Hal ini dapat menjadi peluang dalam penelitian ini untuk memberikan variasi dalam produk *shibori* yang digunakan dalam pakaian *ready to wear*.

Oleh karena itu, dalam perancangan ini teknik yang digunakan adalah *arashi shibori*, *itajime shibori*, dan *kumo shibori* karena teknik tersebut mudah diaplikasikan dan mudah dipahami oleh masyarakat. Hal tersebut, akan dilakukan penggabungan tiga teknik *shibori* dalam satu kain, karena dalam proses pembuatan motif *shibori* memiliki keterbatasan ruang pada kain. Sehingga dapat mengoptimalkan kain dan secara teknis pun tiga teknik sudah

paling optimal pada proses pencelupan. Sementara warna yang terpilih terinspirasi dari tema *Vigilant* pada buku *Greyzone*, karena mempunyai filosofi untuk menggabungkan unsur tradisional yang dikenal dan diterapkan turun – menurun. Sehingga gaya masa lalu yang dianggap membosankan kini diolah kembali menjadi bentuk yang disesuaikan dengan kebutuhan gaya hidup masa kini. Penggunaan material yang akan digunakan yaitu kain katun serta pewarna *naphtol* sebagai pewarnanya dengan harga yang lebih terjangkau dan sesuai dengan target pasar yang dituju (menengah).

### 3.2 Konsep Perancangan

Konsep pada karya yang ingin dirancang akan melewati beberapa tahap, yaitu pembuatan konsep *moodboard*, *lifestyle board*, target pasar, eksplorasi teknik, sketsa desain hingga proses perancangan. Hasil akhir akan diaplikasikan ke dalam pakaian *ready to wear* dengan menggabungkan tiga teknik *shibori* yang populer dalam satu kain. Tema yang akan digunakan adalah *Natura* yang diambil dari kata *nature*/alam. Hal tersebut terinspirasi dari tema *Vigilant* pada buku *Greyzone Trend Forecasting 2017-18* yang disusun oleh Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) dan Kelompok Indonesia

*Trend Forecasting*. Dalam buku *Greyzone* yang dapat mempengaruhi terjadinya sebuah tren adalah akibat dari faktor teknologi, lingkungan alam, dan kebudayaan.

### 3.3 *Vigilant*

*Vigilant* yang berarti dipicu oleh kewaspadaan terhadap teknologi yang semakin pesat dan canggih. Tema ini berfokus pada konsep untuk menggabungkan unsur tradisional yang dikenal dan diterapkan secara turun – temurun. Gaya masa lalu yang dianggap kuno dan membosankan, kini diolah kembali menjadi bentuk yang disesuaikan dengan kebutuhan gaya hidup masa kini. Oleh karena itu, aspek kegunaan dan kenyamanan adalah yang utama. Ciri khas pada busana bertema *Vigilant* adalah desain yang sederhana dan elegan, sehingga menghasilkan tampilan yang modern, namun tetap membumi. Warna yang diambil adalah warna – warna alam yang senada seperti warna batu kali, batu bata, serta warna kayu yang akan memberi kesan tenang dan cenderung klasik.



Gambar 3.4 *Moodboard* dan *Color Scheme Vigilant*

Sumber :

<http://trendforecasting.be-kraf.go.id/assets/book/greyzone-fashion.pdf>,  
diunduh pada 10 Mei 2017

### 3.4 Eksplorasi Terpilih

Eksplorasi yang terpilih dikarenakan dari segi warna dapat menghasilkan empat warna dalam satu pewarnaan, sehingga masuk kedalam target pasar kelas menengah. Selain itu, warna yang telah dihasilkan termasuk dalam konsep perancangan yaitu terinspirasi dari tema *Vigilant* yang diambil dari warna – warna alam. Dari segi teknik pun sudah menerapkan tiga teknik *shibori* yang populer yaitu *arashi shibori*, *itajime shibori*, dan *kumo shibori*.



Gambar 3.7 Eksplorasi Terpilih  
 Sumber : Dokumen Pribadi,  
 2017

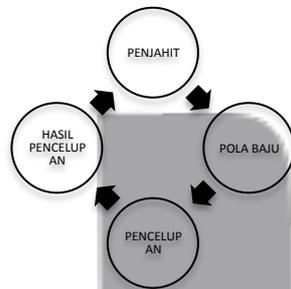


Gambar 3.9 Desain Pertama  
 Sumber : Dokumen Pribadi,  
 2017



Gambar 3.10 Desain Kedua  
 Sumber : Dokumen Pribadi,  
 2017

### 3.5 Proses Produksi



Gambar 3.8 Bagan Proses  
 Produksi  
 Sumber : Dokumen Pribadi,  
 2017

### 3.6 Desain Perancangan

Berdasarkan eksplorasi pilihan diatas dibuat beberapa desain yang mengacu kepada *moodboard* yang ada, yaitu sebagai berikut:



Gambar 3.11 Desain Ketiga  
 Sumber : Dokumen Pribadi,  
 2017



Gambar 3.12 Desain Keempat  
 Sumber : Dokumen Pribadi, 2017



Gambar 3.13 Desain Kelima  
 Sumber : Dokumen Pribadi, 2017



Gambar 3.14 Desain Keenam  
 Sumber : Dokumen Pribadi, 2017

### 3.7 Desain Packaging



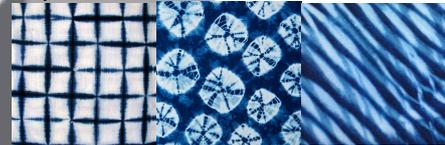
## 4. PENUTUP

### 1.1 Kesimpulan

1. Setelah melewati semua tahapan eksplorasi, maka berikut empat komposisi motif terbaik yaitu:

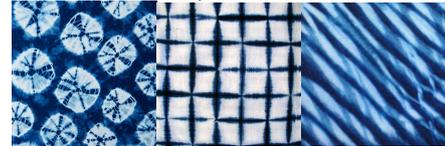
Komposisi 1

*itajime kumo arashi*



Komposisi 2

*kumo itajime arashi*

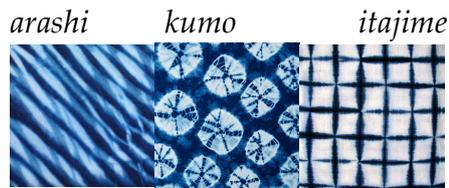


Komposisi 3

*arashi itajime kumo*



Komposisi 4



Maka disimpulkan bahwa teknik *arashi*, *kumo* dan *itajime* memiliki karakter sebagai berikut:

- Teknik *arashi* hanya bisa di digunakan di bagian sisi kanan dan sisi kiri kain karena teknik ini memerlukan bidang yang banyak.
- Teknik *kumo shibori* bisa diaplikasikan di semua bagian sisi kain, karena motif yang ditimbulkan dapat menempati seluruh permukaan kain yang ada.
- Teknik *itajime shibori* bisa digunakan di semua bagian kain, namun saat digunakan pada bagian tengah kain, *itajime shibori* akan menghasilkan motif yang *mirror*.
- Besar dan kecilnya bidang kain tidak mempengaruhi peletakan teknik *shibori*.

2. Teknik *shibori* sangat berpotensi untuk di aplikasikan berbagai macam material dan warna. Hasil dibawah ini merupakan hasil uji dengan penakaran pewarna sebagai berikut:

- 2 liter air dipanaskan dengan titik didih 90°C

- Pewarna 1 sdm
- Garam *naphthol* 2 sdm
- TRO ½ sdm
- Soda *coustic* ½ sdm

Berikut merupakan hasil dari material yang digunakan yaitu:

- Rami : dari hasil eksplorasi didapatkan bahwa daya serap kain rami tergolong lama (setiap dua hingga tiga kali pencelupan dalam waktu 6-10 menit) dan warna yang didapat pada motif berwarna muda (pudar).
- Katun : dari hasil eksplorasi didapatkan bahwa daya serap kain katun mudah menyerap (setiap dua kali pencelupan dalam waktu 1-5 menit), namun karakter dari bahan katun tergolong kaku dan ketika dijadikan sebuah produk tidak sesuai dengan gaya berbusana *loose fit*.
- Katun rayon : dari hasil eksplorasi didapatkan bahwa daya serap kain katun rayon tergolong cepat (setiap satu kali pencelupan dalam waktu 1-60 detik) karena serat kainnya tidak tebal sehingga warna dapat mudah menyerap. Motif yang dihasilkan sudah sesuai dengan modul yang sudah ada.

3. Kesimpulan dari ketiga bahan yang digunakan, katun rayon merupakan bahan

terbaik untuk dijadikan produk karena motif yang didapat sesuai dengan modul yang sudah ada dan warna yang dihasilkan sesuai dengan inspirasi yang mengacu pada *trend forecasting* 2017-18, sehingga dapat meminimalisir biaya produksi dan efisiensi waktu.

4. Pewarnaan yang dilakukan menghasilkan turunan warna yang bervariasi dikarenakan menggunakan mordan yang berbeda, seperti garam, TRO dan soda *coustic*. Pada hasil yang didapat, semua turunan warna dapat digunakan karena melihat dari batasan target pasar dan *trend forecasting* 2017-18. Selain itu dikarenakan target diposisikan pada kelas menengah, hasil tersebut dapat meminimalisir biaya produksi dan efisiensi waktu.

5. Dalam satu pewarnaan menghasilkan empat turunan warna yang dapat dimanfaatkan untuk menambah variasi dalam pakaian *ready to wear*. Warna ini mengacu pada *trend forecasting* 2017-18 dengan tema besar *vigilant*, dimana warna tersebut memiliki unsur filosofi tradisional yang menghasilkan warna – warna alam.

6. Untuk menghasilkan motif yang sesuai dengan modul yang sudah ada dilakukan beberapa tahapan proses, yaitu proses pertama yang dilakukan adalah membuat pola baju, kemudian pola di lipat dengan menggunakan teknik *arashi*, *itajime* dan *kumo*. Setelah itu, dilakukan proses pencelupan dan pengeringan, lalu masuk ke tahap terakhir yaitu produksi.

7. Dalam pembuatan produk kali ini, warna yang diambil mengacu pada *trend forecasting* 2017-18, namun warna tersebut akan berubah sesuai dengan *trend forecasting* setiap tahunnya dan yang menjadi ciri khas dari produk ini adalah adanya penggabungan tiga teknik *shibori* dalam satu produk. *Trend forecasting* pun membantu dalam perancangan dalam segi warna dan potongan busana.

#### 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 fesyen yang lebih

menarik dan modern dengan motif *shibori*.

2. Produk fesyen dengan motif *shibori* ini dapat dijadikan sebuah referensi alternatif desain untuk desainer – desainer di Indonesia.

3. Produk fesyen ini disarankan dapat berkembang dengan baik dan dapat terus mengikuti perkembangan zaman dalam hal tren fesyen.

## 5. DAFTAR PUSTAKA

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

<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 : Jelasutra

Wilson, Jacquie. (2001).

Handbook of Textile Design, Abington, Woodhead Publishing.

Paramartha, Jessica. (2011). Perancangan Produk Fashion Dengan Motif Ikat Celup. Tugas Akhir Sarjana pada Fakultas Industri Kreatif, Bandung.

<http://jogja.tribunnews.com/2015/09/05/shibori-teknik-pewarnaan-kain-dari-jepang-yang-serupa-batik>

Stark, Artsin. Kimono The Landscapes of Icthiku Kubota As Art

<https://krsimanis.edublogs.org/files/2016/05/Shibori-Examples-1yzh7la.pdf>

Maharani, Riesyanita. (2013). Aplikasi Teknik *Arashi Shibori* pada Jenis-Jenis Kain Sutra Untuk *Scarf*. Tugas Akhir Sarjana pada Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung.

Annisa, Tetes. (2007). Eksplorasi Tekhnik Shibori. Tugas Akhir Sarjana pada Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung.

Ayulestari, Ardita. 2011. Eksplorasi Teknik Shibori Pada Produk Tekstil. Tugas

Akhir Sarjana pada Fakultas  
Seni Rupa dan Desain, Institut  
Teknologi Bandung.

Ebdi, Sadjiman. 2009.

Nirmana, Dasar-dasar Seni  
dan Desain. Yogyakarta:

Jalasutra

Southan, Mandy. 2011. Shibori

Designs and Techniques.

Wellwood: Search Press.

