

# PENGAPLIKASIAN TEKNIK *XEROGRAPHY IMAGE TRANSFER* PADA MATERIAL TEKSTIL

Neny Apilianty<sup>\*1</sup>, Mochammad Sigit Ramadhan<sup>\*2</sup>

Program Studi Kriya Tekstil dan Mode  
Telkom University

Jalan Telekomunikasi 1 Terusan Buah Batu, Sukapura, Dayeuhkolot,  
Bandung, Jawa Barat 40257  
Neny.apilianty@gmail.com  
sigitramadhan@live.com

## **ABSTRACT**

*Xerography is a process to print text or graphic design on paper by using photocopy machine. Xerography was only known as an attribute to publish creations or to deliver messages. As its development these days, Darlene Olivia Mc Elroy Introduced a newly innovative xerography called xerography image transfer. But there are still few designers who is using xerography image transfer technique as an alternative way making patterns on textile to produce fashion products. The method that is used in this research is expected to give an alternative way of manual printing technique, called xerography image transfer. This research aims to inform that the effect and result from xerography image transfer character still has aesthetic value when they are being applied on textile till it be produced as fashion product. Questionnaire to know target market interest of the products that will be made and also doing some experiments on specific material using the right transfer liquid. The result of this experiments will be developed into designing process of the products that refer to the right target market The result of this research is expected to give an alternative way of manual printing technique, called xerography image transfer. This research aims to inform that the effect and result from xerography image transfer character still has aesthetic value when they are being applied on textile till it be produced as fashion products.*

*Keywords: Xerography, Xerography image transfer, Manual printing, Textile*

## PENDAHULUAN

Proses *xerography* merupakan sebuah proses mencetak teks atau gambar grafis diatas kertas dengan menggunakan mesin fotokopi (*The Story of Xerography*, 1999). Pada awalnya proses *xerography* menjadi media kreatif bagi para seniman dan aktivis selama beberapa dekade, yaitu pada abad dua puluh. Proses *xerography* menjadi salah satu atribut yang melekat pada kaum aktivis, *punk*, *zineters*, seniman, untuk mempublikasikan karya dan menyampaikan pesan mereka dijalan. Dengan menggunakan proses *xerography* tersebut sebagai salah satu bentuk ekspresi dari kebebasan untuk menyuarakan imajinasinya pada masa itu. Sehingga beberapa seniman seperti Ian Burn dan Ginny Lloyd membuat perkumpulan organisasi *International Loulse Neaderland Copy Artist* untuk memperkenalkan mesin fotokopi sebagai alat artistik.

Dari sejarah *xerography* tersebut, dapat dikatakan bahwa dengan transformasi kultur yang cepat ada banyak perkembangan *trend* yang mengubah banyak gaya hidup penikmatnya. Hal ini terlihat dari tahun 1960 sampai dengan 1980an proses *xerography* diperkenalkan hanya untuk sebagai media ekspresi dan promosi, lain halnya dengan perkembangan saat ini

Darlene Olivia Mcelroy merupakan seniman asal California yang memperkenalkan teknik *xerography* dengan inovasi-inovasi baru, yaitu teknik *xerography image transfer*.

*Xerography image transfer* merupakan salah satu teknik *printing* manual. Dimana proses pembuatannya dimulai dari pemilihan gambar yang sudah difotokopi, kemudian melakukan pengolesan cairan pentrasfer gambar, dan melakukan penggosokan gambar ke media. Keunggulan dalam teknik *xerography image transfer* ini adalah dapat menciptakan detail gambar yang nyata dalam waktu yang singkat tanpa menggunakan aplikasi *software*. Namun hingga saat ini, masih jarang desainer yang mengembangkan teknik *xerography image transfer* sebagai alternatif pembuatan motif pada material tekstil untuk dijadikan produk fesyen. Saat ini teknik *xerography image transfer* banyak diaplikasikan pada material atau produk *home decor* saja.

Berdasarkan fenomena diatas, dapat dikatakan bahwa sebagian masyarakat belum menyadari keunggulan dari hasil jadi teknik *xerography image transfer*. Hal ini dikarenakan kurangnya wawasan masyarakat terhadap teknik-teknik pengolahan tekstil. Maka dari itu, diperlukan adanya pengenalan wawasan mengenai

pengolahan teknik dengan menggunakan alternatif *printing* manual, yaitu *xerography image transfer*. Yang bertujuan untuk menyampaikan bahwa efek atau hasil dari karakter *xerography image transfer* tetap dapat bernilai estetis ketika diaplikasikan pada material tekstil hingga menjadi produk fesyen.

## METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif dan kuantitatif. Adapun metode pengumpulan data kualitatif sebagai berikut:

Studi Literatur, melakukan pengumpulan data-data yang diperoleh dari beberapa buku, jurnal, artikel, dan majalah. Wawancara, melakukan wawancara untuk menggunakan sumber informasi seputar teknik yang diambil. Observasi, melakukan observasi tidak langsung dengan cara melihat social media. Eksperimentatif, dengan melakukan beberapa tahapan, diantaranya:

- a. Pembuatan *lifestyleboard*, bertujuan sebagai acuan karakter *target market*.
- b. Pembuatan *moodboard*, sebagai patokan dalam proses pembuatan karya.

- c. Tahapan eksplorasi, dimana mahasiswa melakukan beberapa tahapan eksplorasi yang bertujuan untuk perancangan produk yang sesuai.

Metode kuantitatif yang digunakan dalam pengumpulan data adalah:

Survey, mahasiswa melakukan survey ketertarikan teknik *xerography image transfer* untuk diaplikasikan pada produk fesyen pada *target market* yang dituju dengan cara menyebarkan kuisisioner yang terdiri dari beberapa pertanyaan.

## STUDI LITERATUR

### 1. Pengertian *Image Transfer*

*Image transfer* adalah sebuah teknik *surface design* (desain permukaan) karena sifatnya yang bertujuan untuk menghias kain yang memberikan efek visual untuk memperindah kain. *Image transfer* merupakan sebuah proses memindahkan gambar dari kertas ke media lain seperti kayu, *clay*, kaca, dan kain dengan tujuan untuk menghasilkan motif yang diinginkan.

Pada dasarnya teknik *image transfer* memiliki gaya atau cara yang berbeda-beda pada setiap pengembangan komposisinya, itu semua tergantung dengan jenis metode atau media apa yang akan digunakan pada setiap prosesnya. Biasanya dalam

penggunaan jenis metode yang sama dapat mengeksplorasi dengan menggunakan komposisi yang beragam.



**Gambar 1 Contoh Image Transfer**  
Sumber: darleneoliviamcelroy.com,2018

## 2. Jenis Image Transfer

Dalam buku *Image Transfer Workshop* dijelaskan, ada beberapa metode atau proses dalam penggunaan teknik *image transfer*, yaitu diantaranya:

### a. Glue

*Glue* atau lem merupakan media perekat yang digunakan sebagai material utama untuk mentransfer gambar yang berfungsi untuk menahan tinta dari salinan kertas yang akan ditransfer.

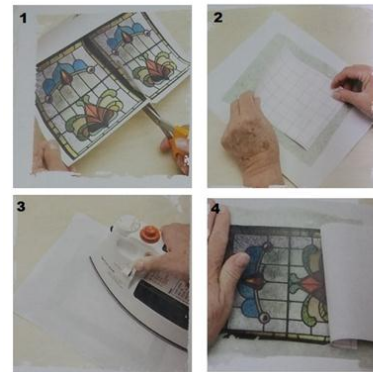


## Gambar .2 Image transfer Medium Lem

Sumber : Buku *Image Transfer Workshop*,2018

### b. Heat

*Heat* merupakan metode panas yang digunakan untuk mentransfer gambar. Biasanya dengan metode heat ini, tahap awal yang dilakukan adalah mencetak gambar pada kertas khusus transfer atau *transfer paper* yang kemudian ditempel pada media dengan menggunakan alat bantu berupa mesin *hot press* atau setrika untuk menyatukan gambar pada media.



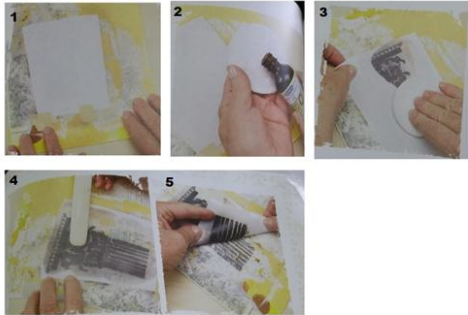
## Gambar.3 Image Transfer Dengan Medium Heat

Sumber: Buku *Image Transfer Workshop*,2018

### c. Solvent

*Solvent* merupakan cairan jernih yang memiliki bau yang khas. Biasanya cairan ini digunakan sebagai cairan pembersih *screen* sablon atau dikenal dengan sebutan

M3. *Solvent* digunakan dengan cara mengoleskan cairan diatas kertas kemudian dilakukan penggosokan pada media sehingga nantinya akan menghasilkan tampilan gambar yang cukup jelas.

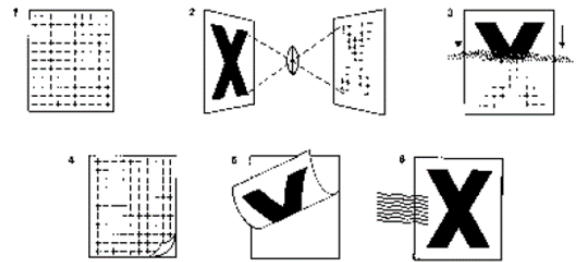


**Gambar 4** *Image transfer* Dengan Medium *Solvent*

Sumber: Buku *Image Transfer Workshop*,2018

### 3. Definisi *Xerography*

*Xerography* adalah sebuah proses mencetak dengan mesin fotokopi yang ditemukan oleh Chester Carlson pada tahun 1938, kemudian dikembangkan oleh perusahaan *xerox* secara luas yang digunakan untuk menyalin gambar atau teks berkualitas tinggi diatas kertas.. Dari fenomena tersebut Carlson menemukan enam langkah dalam proses mentransfer gambar dari satu permukaan kepermukaan lainnya untuk membuat salinan yang murah, cepat, dan bagus diatas kertas biasa. (*xerox corporation*)



**Gambar 5** Proses *Xerography*

Sumber : *The Story of xerography*, 2018

### 4. Perkembangan *Xerography*

Perkembangan *xerography* dimulai pada akhir tahun 1960an, ketika Andy Warhol menggunakan mesin *photostat* atau mesin fotokopi untuk membuat salinan terdistorsi dari wajah, gambar, dan foto dirinya sendiri. Karena pada masa itu mesin fotokopi adalah mesin yang mudah diakses. Kemudian sejumlah seniman seperti Ginny Lloyd dan Ian Burn mulai menciptakan karya seni melalui proses *xerography*.



**Gambar 6** Karya Seniman Ginny Lloyd

Sumber :

femailxxproject.wixsite.com/GinnyLloydUSA,2018



**Gambar 7 Karya Seniman Ian Burn**

Sumber:

[www.google.co.id/tateartgallery,2018](http://www.google.co.id/tateartgallery,2018)

*Xerography* merupakan sebuah proses dari penggunaan mesin fotokopi sebagai alat cetak-mencetak yang ditemukan pada tahun 1960an, karena beberapa seniman menggunakan proses *xerography* sebagai alat artistiknya, maka *xerography* dikenal dengan istilah *xerox art* yang menunjukkan pada pembuatan seni dengan menggunakan mesin fotokopi sebagai metode pemindahan gambar. (Press, 2015)

Kemudian proses *xerography* menjadi media kreatif bagi para seniman dan aktivis selama beberapa dekade terakhir yaitu pada abad dua puluh. Pada akhirnya *xerography* mendemokratisasikan budaya cetak yang terjangkau bagi para penyiar, *punk*, *zineters*, seniman, aktivis jalanan, dan lainnya untuk mempublikasikan karya mereka dan menyampaikan pesan mereka di jalan. Dengan menggunakan mesin fotokopi tersebut para

penggerak *xerox art* dapat menyuarakan imajinasi masyarakat pada masa itu.

Biasanya beberapa seniman dan aktivis jalanan, menggunakan seni *xerox* ini sebagai media promosi seperti:

- Musik

Dengan selembaran hitam-putih yang diiklankan pada pertunjukan konser di area konser sekitar, poster dengan menggunakan *xerox art* ini menjadi salah satu ide sebagai media promosi pada waktu itu.



**Gambar 8 Contoh Poster NYN Break-Up**

Sumber:

[festivalofpatience.blogspot.co.id/2013/08/newyork,2018](http://festivalofpatience.blogspot.co.id/2013/08/newyork,2018)

- *Zine makers*

Merupakan sebuah format majalah kecil yang disusun dalam fotokopian hitam-putih dengan menggabungkan beberapa gambar dan penambahan tekstur dibelakangnya.

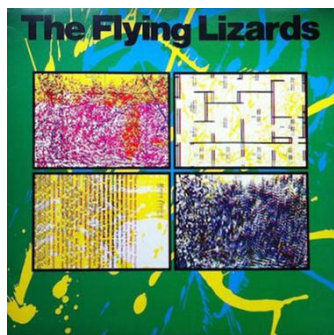


**Gambar 9 Contoh Zine**

Sumber:  
[www.google.co.id/zine,2018](http://www.google.co.id/zine,2018)

• *Artist*

Seniman Laurie Rae Chamberlain dan Raymond Pettibon (*designer of the Black Flag logo*) yang menggunakan *xerox art* pada karyanya untuk cover album *The Flying Lizard*.



**Gambar 10 Cover album *The Flying Lizards***

Sumber: [calhounpress.net/xerox-art,2018](http://calhounpress.net/xerox-art,2018)

**5. Sejarah *Xerography Image Transfer***

Jika sebelumnya teknik *xerography image transfer* hanya digunakan pada media kertas saja, saat ini dengan perkembangan zaman teknik *xerography image transfer* sudah mampu digunakan pada media seperti,

kanvas, kaca, keramik, dan kain. Salah satu seniman yang mengembangkan teknik cetak ini adalah Darlene Olivia Mc Elroy, merupakan seniman asal California yang memperkenalkan teknik *xerography image transfer* lewat buku yang berjudul *image transfer workshop*.

**6. Perkembangan Pengaplikasian *Xerography Image Transfer***

Jika pada tahun 1960 sampai dengan 1980an proses pada teknik *xerography* diperkenalkan hanya untuk sebagai media promosi saja, lain halnya dengan perkembangan saat ini Darlene Olivia Mc Elroy berhasil memperkenalkan teknik *xerography* dengan inovasi-inovasi baru, yaitu teknik *xerography image transfer*. Berikut adalah contoh pengaplikasian *xerography image transfer* pada beberapa media, diantaranya:

1. Pengaplikasian *xerography image transfer* pada kain

Pengaplikasian *xerography image transfer* pada kain, biasanya pengaplikasian ini menggunakan cairan transfer gambar berupa *soulvent*.



**Gambar 11 Contoh Xerography Image Transfer Pada Kain**

Sumber:

<https://id.pinterest.com/pin/145522631682891362/>,2018

2. Pengaplikasian *xerography Image transfer* pada kayu

Pengaplikasian *xerography image transfer* yang diaplikasikan pada kayu, biasanya menggunakan cairan pentransfer gambar yaitu *mod podge* (lem).



**Gambar 12 Contoh Xerography Image Transfer Pada Kayu**

Sumber:

<https://id.pinterest.com/pin/584553226607288008/>, 2018

3. Pengaplikasian *xerography image transfer* pada kaca

Pengaplikasian *xerography image transfer* pada media kaca, biasanya menggunakan *parchment paper* atau *wax paper* yang ditempel pada media, kemudian dilakukan pemanasan menggunakan mesin press atau setrika.



**Gambar 13 Contoh Xerography Image Transfer Pada Kaca**

Sumber:

<https://id.pinterest.com/pin/452189618819511805/>,2018

4. Pengaplikasian *xerography image transfer* pada kanvas

Pengaplikasian *xerography image transfer* pada kanvas, menggunakan cairan pentransfer berupa lem (*mod podge*).





**Gambar 14 Contoh Xerography  
Image Transfer Pada Kanvas**

Sumber:

<https://id.pinterest.com/pin/229050331032867402/>,2018

Dengan menarik kesimpulan dari contoh diatas, teknik *xerography image transfer* mampu atau dapat dikembangkan. Dimana dengan mengembangkan komposisi yang sesuai akan menimbulkan gaya yang beragam pada proses pengkaryaan.

### 7. Pengertian Tekstil

Tekstil berasal dari bahasa latin *texere*, kata yang digunakan oleh bangsa Roma yang berarti menenun, menjalin, dan membentuk. Sedangkan menurut buku Kriya Tekstil (Budiyono,dkk:2008) istilah tekstil sangat luas dan mencakup berbagai jenis kain yang dibuat dengan cara ditenun, diikat, dipres, dan berbagai cara lainnya yang dikenal dalam pembuatan kain. Kain pada umumnya dibuat dari serat yang dipilin atau dipintal yang bertujuan untuk menghasilkan benang panjang untuk ditenun atau dirajut sehingga

menghasilkan kain sebagai barang jadi. Ketebalan atau jumlah serat, kadar pilihan, tekstur kain, variasi dalam tenunan dan rajutan merupakan faktor yang mempengaruhi terciptanya berbagai macam jenis kain.

### 8. Pengertian Desain Tekstil

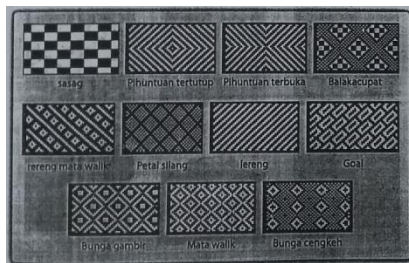
Desain tekstil dapat diartikan sebagai suatu kegiatan dari perancangan gambar, pembuatan kain-kain tekstil, sehingga dalam suatu desain dapat menghasilkan kain atau benang tekstil dalam bentuk karya nyata dengan tujuan tertentu. Secara garis besar desain tekstil dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu desain struktur dan desain permukaan (Karmila, Marlina:Kriya Tekstil:12).

### 9. Desain Struktur (*structure design*)

Desain struktur disebut juga dengan rekarakit tekstil adalah desain yang berasal dari struktur penampang yang membentuk tekstil sehingga menjadi satu kesatuan bentuk, secara visual desain struktur ini berupa lembaran kain. Ada beberapa teknik yang termaksud kedalam desain struktur, diantaranya:

a. Teknik Menganyam

Menganyam merupakan salah satu seni tradisi tertua di dunia, dan di Indonesia teknik ini sudah menjadi tradisi turun-temurun yang dilakukan pada beberapa daerah. Teknik menganyam merupakan salah satu teknik kriya tekstil dengan menyilang-nyilangkan bahan tekstil antara bagian lusi (arah vertikal) dengan bagian pakan (arah horizontal) hingga membentuk suatu pola tertentu.



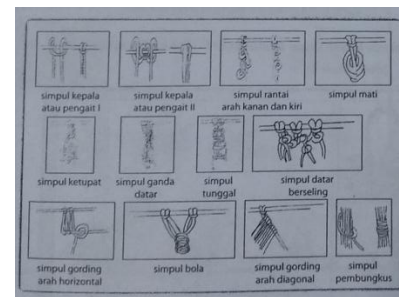
**Gambar 15** Macam-Macam Motif Anyaman

Sumber: Buku Kriya Tekstil, 2018

b. Teknik Menjalin

Menjalin adalah menyusun atau merangkai sesuatu, baik dengan cara dijahit, dilem, atau diikat. Menjalin dapat juga disebut dengan makrame seperti yang dijelaskan oleh Wiyoso Yudoseputra (1995:09) “Makrame adalah teknik membentuk struktur dengan teknik menjalin tali menggunakan tangan terbuat dari

bahan wool, benang katun, dan tali plastik. ”Teknik makrame merupakan teknik tali dengan menggunakan berbagai simpul dasar dan variasi simpul yang dikombinasikan sehingga menciptakan suatu bentuk yang terangkai dengan indah dan menarik. (Karmila & Marlina 2010:33)



**Gambar 16** Simpul Dasar Teknik Menjalin

Sumber: Buku Kriya Tekstil, 2018

**10. Desain Permukaan (Surface Design)**

*Surface design* atau yang biasa disebut dengan rekalar tekstil, merupakan sentuhan atau perlakuan yang diberikan pada permukaan kain yang memberikan efek visual untuk memperindah penampilan.(Karmila & Marlina:Kriya Tekstil:13). Proses desain permukaan dapat dilakukan dengan cara:

a. *Printing*

*Printing* adalah suatu proses cetak-mencetak dengan menggunakan

*matrix* yang bertujuan untuk menghasilkan teks atau gambar. Teknik *printing* dibedakan menjadi dua bagian, yaitu *digital printing* dan *printing manual*.



**Gambar 17 Proses Digital Printing**

Sumber:

<https://id.pinterest.com/pin/268456827760574132/>, 2018



**Gambar 18 Proses Printing Manual Sablon**

Sumber:

<https://id.pinterest.com/pin/342695852885827004/>, 2018

b. Bordir

Bordir diambil dari istilah *embodery* yang artinya sulaman, merupakan suatu teknik dengan media benang yang dijalinan pada bidang berupa kain atau kulit dengan menggunakan jarum, yang bertujuan untuk

menghasilkan suatu motif untuk menghias. (Heri Suhersono,2004).



**Gambar 19 Contoh Bordir Menggunakan Mesin**

Sumber:

<https://id.pinterest.com/pin/353110427025726733/>, 2018



**Gambar 20 Contoh Bordir Menggunakan Tangan (Sulam)**

Sumber:

<https://id.pinterest.com/pin/555561304025881830/>, 2018

c. *Patchwork*

*Patchwork* merupakan seni dan kreasi dalam menggabungkan potongan-potongan kain perca satu dengan yang lainnya dan memiliki motif atau warna yang berbeda-beda sehingga menjadi suatu bentuk tertentu. (Karmila & Marlina 2010:38)



**Gambar 21 Contoh Patchwork**

Sumber:

<https://id.pinterest.com/pin/562387072203053383/>, 2018

d. *Tie Dye*

*Tie Dye* atau biasa yang dikenal dengan ikat celup, yang berarti pemberian motif pada kain dengan cara menekan dengan ikatan (*tie*) dan mencelup (*dye*). Dinamakan ikat celup karena pembuatannya dilakukan dengan cara diikat sedemikian rupa dan kemudian dicelup kedalam larutan pewarna sehingga membentuk motif. Didalam proses pembuatannya sebagai bahan perintang yang digunakan berupa benang atau tali pengikat yang tidak menyerap zat warna. (Puspita Setyawati, 2009)



**Gambar 22 Contoh Ikat Celup Pelangi**

Sumber:

<https://id.pinterest.com/pin/419186677801494617/>, 2018

## 11. Unsur Desain

Unsur adalah elemen atau bagian-bagian yang dapat dilihat secara visual yang disusun atau diorganisir menjadi suatu karya seni ataupun desain yang serasi dan harmonis. Perpaduan atau komposisi dari unsur-unsur desain yang tersusun secara indah dan serasi merupakan dasar bagi terwujudnya 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.

### a. Garis

Garis merupakan kumpulan dari titik, dan garis merupakan unsur desain yang terbentuk dari adanya goresan yang nyata

sehingga garis merupakan unsur yang paling utama. Garis secara visual kehadirannya dapat dibedakan yaitu dapat berupa garis lurus, garis lengkung, garis patah-patah, garis bergelombang, garis tebal, garis tipis, garis *vertikal*, garis *horizontal*, dan sebagainya.

#### b. 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.

#### c. Arah

Merupakan unsur rupa dan desain yang menghubungkan bentuk dengan ruang. Setiap bentuk dalam ruang pasti mempunyai arah terkecuali bentuk lingkaran dan bola. Macam-macam arah, yaitu

*vertikal*, *horizontal*, *diagonal*, *miring*. Arah *vertikal*, *horizontal*, dan *miring* akan membentuk ruang dua dimensi, dan arah *menyerong* yang akan membuat sudut akan lebih membentuk ruang maya karena arah *serong* menimbulkan kesan seolah membentuk *perspektif*.

#### d. 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.

#### e. Tekstur

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

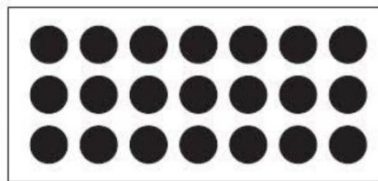
## 12. Prinsip Desain

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

#### a. Kesatuan (*unity*)

Kesatuan adalah penyusunan atau pengorganisasian unsur-

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

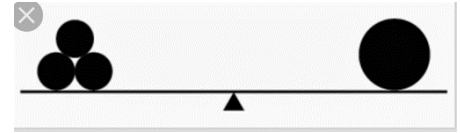


**Gambar 22 Prinsip Desain Kesatuan**

Sumber:

<http://jasalogodesain.blogspot.com>, 2018

b. Keseimbangan (*balance*)  
Keseimbangan dalam suatu desain karya seni 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.



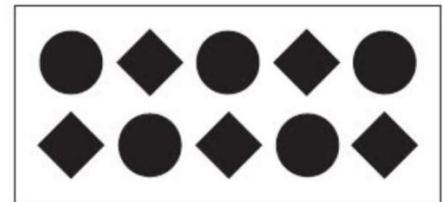
**Gambar 23 Prinsip Desain Keseimbangan**

Sumber:

[jonisetiawan.wordpress.com](http://jonisetiawan.wordpress.com), 2018

c. Irama (rhythm)

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



**Gambar 24 Prinsip Desain Irama**

Sumber:




<http://gatotharyodesign.wordpress.com>, 2018



## HASIL DAN ANALISIS




### Hasil Eksplorasi



Pada penelitian ini mahasiswa melakukan beberapa tahapan eksplorasi yang diaplikasikan pada beberapa macam material tekstil. Pada tahapan eksplorasi ini bertujuan untuk mencari kecocokan material tekstil yang ditentukan dengan cairan pentransfer

yang digunakan. Dari eksplorasi yang dilakukan tentunya akan menemukan hasil keberhasilan teknik *xerography image transfer* yang diaplikasikan pada material tekstil dengan menggunakan cairan pentransfer yang sesuai. Berikut adalah hasil eksplorasi yang dilakukan:



No	Hasil Eksplorasi	Teknik & Analisis
1	Eksplorasi Awal	Teknik : <i>Xerography image transfer</i> Analisis: Penggunaan cairan <i>solvent</i> pada kulit asli tidak berhasil atau gambar tidak tertransfer dengan jelas.
		
2		Teknik: <i>Xerography image transfer</i> Analisis: Penggunaan cairan <i>solvent</i> pada katun <i>combeid</i> berhasil artinya gambar tersalin dengan jelas.
3		Teknik: Lukis abstrak, <i>xerography image transfer</i> Analisis: Gambar tersalin dengan jelas diatas lukis abstrak dengan penambahan

		<i>rubber</i> dan cat Gl
4	Eksplorasi Lanjutan	Teknik: <i>Montase</i> , lukis abstrak, <i>xerography image transfer</i> . Analisis: Penggunaan cairan <i>solvent</i> pada kulit sintetis tidak berhasil, karena lapisan atas pada kulit sintetis menimbulkan kerusakan.
		
5		Teknik: <i>Montase</i> , lukis abstrak, <i>xerography image transfer</i> Analisis: Penggunaan cairan <i>solvent</i> pada material kanvas rata ( <i>baby kanvas</i> ) berhasil, gambar yang ditransfer atau disalin pada tekstur yang dihasilkan lukis abstrak juga tersalin dengan jelas.

6		<p>Teknik: <i>Montase</i>, lukis abstrak, <i>xerography image transfer</i>. Analisis: Penggunaan cairan <i>solvent</i> pada material <i>washed denim</i> berhasil. Gambar yang disalin pada tekstur lukisan abstrak juga tersalin dengan jelas</p>
7		<p>Teknik: <i>Montase</i>, lukis abstrak, <i>xerography image transfer</i>. Analisis: Penggunaan cairan <i>solvent</i> pada material kanvas berhasil, tekstur yang dimiliki pada material kanvas menyebabkan visual yang tidak merata.</p>
8		<p>Teknik: <i>Montase</i>, <i>xerography image transfer</i> Analisis: Penggunaan cairan <i>aseton</i> pada kulit sintesis berhasil artinya gambar tersalin dengan jelas</p>

9		<p>Teknik: <i>Montase</i>, lukis abstrak, <i>xerography image transfer</i>. Analisis: Penggunaan cairan <i>aseton</i> pada material kanvas rata (<i>baby kanvas</i>) tidak berhasil atau gambar tidak tersalin dengan jelas</p>
10		<p>Teknik: <i>Montase</i>, lukis abstrak, <i>xerography image transfer</i>. Analisis: Penggunaan cairan <i>aseton</i> pada material kanvas tidak berhasil atau gambar tidak tersalin dengan jelas</p>
11		<p>Teknik: <i>Montase</i>, lukis abstrak, <i>xerography image transfer</i> Analisis: Penggunaan cairan <i>aseton</i> pada material <i>washed denim</i> tidak berhasil atau gambar tidak tersalin dengan jelas.</p>
	Eksplorasi Terpilih	Analisis eksplorasi ini sama dengan



12		analisis dari hasil eksplorasi lanjutan ke-8
13		Analisis hasil eksplorasi ini sama dengan analisis hasil eksplorasi lanjutan ke-6

Setelah melakukan beberapa tahapan eksplorasi yaitu dimulai dari eksplorasi awal, eksplorasi lanjutan, dan eksplorasi terpilih. Mahasiswa dapat menarik kesimpulan bahwasannya penggunaan cairan pentransfer *solvent* dan *aseton* pada setiap material yang digunakan memiliki hasil yang berbeda. Pada tahapan eksplorasi awal, mahasiswa menyimpulkan penggunaan cairan *solvent* pada kulit asli tidak berhasil (tabel eksplorasi nomer 1) sedangkan penggunaan cairan *solvent* pada katun *combeid* dan *washed denim* berhasil. Maka, untuk tahapan eksplorasi lanjutan peneliti akan menggunakan cairan *solvent* untuk materil *washed denim*, karena melihat keberhasilan yang dihasilkan (tabel eksplorasi nomer 3). Pada material katun

*combeid* tidak peneliti gunakan, karena belum menemukannya hasil fiksasi yang sesuai.

Dan, adapun kesimpulan yang didapat dari tahapan eksplorasi lanjutan mahasiswa menyimpulkan, penggunaan cairan *solvent* pada kulit sintetis tidak berhasil (tabel nomer 4), tetapi dengan menggunakan cairan *aseton* berhasil (tabel nomer 8). Penggunaan cairan *solvent* pada material *washed denim* dan kanvas berhasil (tabel nomer 5, 6, & 7), tetapi penggunaan cairan *aseton* pada *washed denim* dan kanvas tidak berhasil (tabel nomer 9, 10, & 11). Maka, setelah menemukan kecocokan cairan pentransfer dan sudah menemukan hasil fiksasi yang pas untuk penguat gambar dari setiap material, peneliti akan melanjutkan pada tahapan eksplorasi terpilih untuk dilanjutkan pada tahapan perancangan produk (tabel nomer 12 & 13)

**Deskripsi Konsep**

Konsep perancangan pada tugas akhir ini mengangkat tema “*Montage of Heck*”. Dimana *Montage of Heck* diambil dari referensi sebuah film dokumenter yang menceritakan kehidupan seorang *rock star*. Gaya hidup yang diceritakan pada film tersebut merupakan sebuah gaya hidup mengarah pada suatu kebebasan berekspresi

untuk menciptakan suatu karya. Hal ini sejalan dengan perancangan tugas akhir mahasiswa. *Montage* yang dalam bahasa Indonesia adalah *montase* yang memiliki arti sebuah teknik mengkomposisikan gambar dari potongan-potongan yang dihasilkan dari beberapa sumber seperti, film, musik, atau unsur lainnya. Dari potongan-potongan gambar tersebut akan mahasiswa eksplorasi untuk dijadikan motif yang nantinya akan diaplikasikan pada material tekstil untuk dijadikan produk fesyen. Adapun produk fesyen yang akan dibuat juga sejalan dengan karakter *target market* yang sesuai dari referensi film *montage of heck*.

### **Konsep Imageboard**

Detail inspirasi dari deskripsi konsep perancangan sebelumnya kemudian divisualisasikan ke dalam sebuah *moodboard*, sebagai acuan proses pengkaryaan, berikut adalah gambaran moodboard dengan mengangkat tema *Montage of Heck*:



**Gambar 25 Moodboard**  
Sumber: Dokumentasi Pribadi. 2018

Pada tema "*Montage of Heck*" ini direpresentasikan dalam sebuah *moodboard* sebagai acuan proses pengkaryaan tugas akhir. Dimana pada *moodboard* ini peneliti menggambarkan suasana jiwa muda dan kebebasan dengan memilih gambar yang mewakili dari inspirasi film *montage of heck*. Pemilihan warna juga dipilih sesuai dengan warna-warna yang sering digunakan pada karakter yang dimiliki oleh *target market*.

### **Target Market**

Adapun *target market* yang dituju dalam penelitian ini ditentukan dalam beberapa aspek yang diperlukan, diantaranya:

#### 1. Segmentasi Pasar

Ada beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan adalah sebagai berikut:

##### a. Segmentasi Demografis

- Pria dan Wanita

Ditunjukkan pada kaum muda pria dan wanita yang memiliki usia 20-30 tahun. Penentuan segmentasi tersebut dipilih dari *karakter target market* yang memiliki kedekatan dengan teknologi dan sosial media sehingga *target market* memiliki keterbukaan (*open-*

*minded*) terhadap hal-hal baru yang sedang berkembang.

- *Middle Class*
- Penghasilan  $\geq$  Rp 2.500.000/bulan

Jika dilihat dari hasil kuisioner yang sudah dibuat, *target market* cenderung berbelanja produk fesyen satu kali dalam satu bulan, itu artinya *target market* mampu atau berani membeli produk fesyen yang mahal dengan model yang sebanding pada harga.

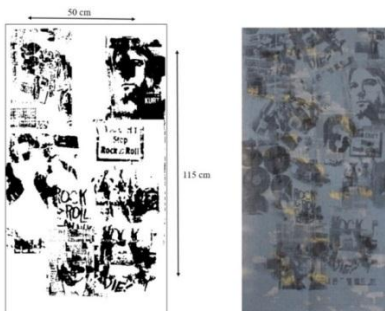
## DESAIN PRODUK

### Sketsa Produk

Setelah melakukan konsep perancangan dan eksplorasi, tahapan selanjutnya adalah mengaplikasikannya ke dalam poses desain, seperti gambar dibawah ini:

#### a. Desain satu

Desain ini diaplikasikan pada lembaran kain dengan ukuran 50x115cm.



## Gambar 25 Pengaplikasian Pada Lembaran Kain

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018

#### b. Desain Dua

desain dua berupa jaket denim berukuran L, Pada perancangan ini diaplikasikan pada produk fesyen *ready made*. Pemilihan penempatan motif pada setiap posisinya memiliki pertimbangan, yaitu terdapat noda pada jaket yang memungkinkan untuk ditutupi oleh motif.

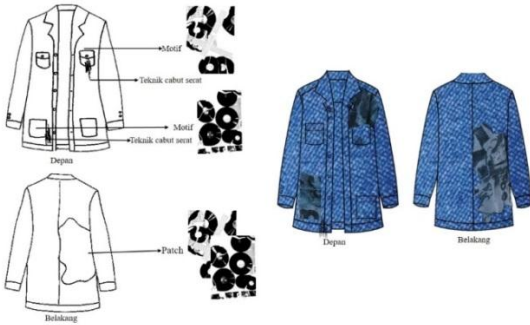


## Gambar 26 Pengaplikasian Pada Produk *Ready Made*

Sumber: Doumentasi Pribadi, 2018

#### c. Desain Tiga

Desain tiga terdiri dari *oversize* jaket denim untuk pria dan wanita. Jaket dari desain tiga ini merupakan produk fesyen *ready made*, dimana penempatan motif pada jaket dipilih karena terdapat noda sebelumnya pada jaket.



**Gambar 27 Penerapan Pada Produk Ready Made**

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018

d. Desain Empat

Pada perancangan desain empat ini terdiri dari dengan ukuran L. Desain empat ini merupakan desain yang dibuat dari mulai proses perancangan pola yang kemudian diaplikasikan dengan teknik *xerography image transfer*.



**Gambar 28 Penerapan Pada Poerancangan Pola**

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018

Koleksi pada perancangan ini terdiri dari satu desain yang diterapkan pada lembaran kain, dan tiga desain yang diterapkan pada produk fesyen. Pada perancangan ini mahasiswa juga menerapkan teknik *xerography image transfer* pada produk

fesyen yang sudah ada atau *ready made*, dan menerapkan pada perancangan pola.

**Produk Akhir**

Setelah melalui beberapa tahapan, ketiga *look* desain dari penelitian ini akhirnya dapat terselesaikan. Berikut hasil produk akhir dari penelitian ini:

a. Desain Dua



**Gambar 29 Desain Dua**  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018

b. Desain Tiga



**Gambar 30 Desain Tiga**  
Sumber: Dokuentasi Pribadi, 2018

### c. Desain Empat



**Gambar 31 Desain Empat**  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018

## PENUTUP

### Kesimpulan

Setelah mahasiswa melakukan penelitian ini, mahasiswa mendapatkan kesimpulan dari hasil penelitian yang berjudul “Pengaplikasian Teknik *Xerography Image Transfer* Pada Material Tekstil”

1. Setelah melakukan beberapa tahapan eksplorasi pada beberapa material tekstil, ternyata tidak semua material tekstil berhasil menggunakan cairan transfer yang sama. Hal ini tentunya dapat dilihat dari hasil visual yang

dihasilkan dari setiap material, atau jelas dan tidak jelasnya gambar yang tersalin menentukan cairan yang cocok pada setiap material atau medianya.

2. Teknik *xerography image transfer* sebelumnya belum banyak digunakan untuk dijadikan produk fesyen, kemudian setelah melakukan tahapan eksplorasi dan menemukan hasil fiksasi untuk memperkuat kualitas gambar, maka teknik ini dirasa memiliki potensi untuk dikembangkan pada produk fesyen sehingga memiliki nilai fungsi dan jual.

**DAFTAR PUSTAKA**

Budyono, Dkk (2018), Kriya Tekstil, Dapertemen Pendidikan Nasional, Jakarta

Jumaeri, Dkk (1977), Pengetahuan Barang Tekstil, Institut Teknologi Tekstil, Bandung

Pul, Roshan (2015), Denim Manufacture, Finishing, and Applications, London

Mcelroy, Darlene Olivia (2008), Image Transfer workshop-Mixed-Media Technique for Successful Transfer, North Light Books, China

Mcelroy, Darlene Olivia (2011), Surface Treatment workshop Explore 45 Mixed-Media Technique, North Light Book, China

Press, Calhoun (2015), Xerox Art, [www.calhounpress.net/blogs/xerox-art](http://www.calhounpress.net/blogs/xerox-art) (diakses 23 Maret 2018)

Karmila, Mila (2010), Kriya Tekstil, Bee Media Pustaka, Bogor

Xerox corporation (2018), Chester Carlson and Xerography, [www.xerox.com/en-us/innovation/chester-carlson-xerography](http://www.xerox.com/en-us/innovation/chester-carlson-xerography)