

PENGEMBANGAN EKSPLORASI TEKSTIL MENGGUNAKAN PASTA PUFF DENGAN INSPIRASI VISUAL TRYPOPHOBIA UNTUK TAS FESYEN

Mariska Maya Puspita

Prodi S1 Kriya Tekstil & Mode, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
mayapfadly@gmail.com

Abstrak

Teknik printing merupakan teknik dalam surface design yang populer digunakan oleh desainer dunia, sehingga setiap tahunnya akan ada koleksi busana yang menggunakan teknik tersebut pada suatu peragaan. Walaupun populer, belum ada desainer tekstil maupun desainer fesyen yang menggunakan pasta puff sebagai elemen dekoratif utamanya. Pasta puff adalah tinta sablon yang umum digunakan dalam industri. Meski banyak digunakan dalam industri sablon, puff yang dihasilkan selalu mengikuti bentuk cetakan yang digunakan. Karena itu, pengolahan secara industrial tidak memiliki banyak variasi pada tampilan visual pasta tersebut. Penelitian ini menawarkan variasi baru yang dapat dihasilkan pasta puff dengan pengolahan non-industrial yang terinspirasi dari objek trypophobia.

Penelitian ini menggunakan metode literatur dengan menganalisa data dari jurnal, buku, dan artikel. Observasi juga dilakukan dengan mengunjungi sebuah perusahaan penyuplai bahan sablon, dan melakukan eksperimen. Hasil akhir dari penelitian ini berupa tas fesyen yang diaplikasikan dengan pasta puff.

Kata kunci: surface design, puff, tas, trypophobia

Abstract

Printing technique in surface design textile is one of the most popular technique among the world's famous designers, hence, every year there would be a collection made out of this technique. Even though its popularity, neither textile or fashion designer has yet use the puff binder as the main decorative elements. Puff binder is a common screen printing ink. Although, it's so common in screen printing industry, the industry always produces puffs that well-shaped due to the screen they're using. Hence, the industrial processing of puff binder doesn't have many variations in its visual. This study offers a new variety of puffs visually which is inspired by the objects of trypophobia.

This study is using literature study by analyzing datas from journals and articles. An observation has been done by visiting a screen printing supplier, and undertook some experiments of puff binder. The final product from the study is fashion bags, applied with puff binder.

Keywords: surface design, puff binder, bags, trypophobia

1. Pendahuluan

Pengolahan *surface design* dengan teknik *printing* banyak digunakan oleh desainer fesyen dunia, sehingga setiap tahunnya selalu ada karya desainer yang menggunakan teknik tersebut pada acara peragaan. Sebagai contoh, dilansir dari *website* resmi *Vogue Magazine* (www.vogue.co.uk), desainer Peter Pilotto menggunakan teknik *print* sejak tahun 2008 sampai dengan tahun 2017. Desainer lain yang telah menggunakan teknik *printing* antara lain Chirstian Dior (2001), Jonathan Saunders (2004), Mary Katrantzou (2009), dan beberapa desainer lainnya Walaupun teknik *printing* sudah banyak

digunakan oleh desainer fesyen, namun belum ada yang terfokus pada teknik *printing* yang menggunakan pasta *puff*.

Di Indonesia, terdapat satu *local brand* bernama Srou, yang menggunakan teknik *puff* sebagai aplikasi dekoratif utama produk mereka yang berupa tas. Srou sendiri merupakan *local brand* yang terbentuk sejak tahun 2014. Hingga saat ini Srou sudah memiliki beberapa *stockist* di Indonesia. Srou juga telah beberapa kali mengadakan *workshop* mengenai pasta *puff* dan pernah mengisi *event* berupa pameran dan bazar. Ciri khas Srou adalah menggunakan aplikasi pasta *puff* yang dicolet ke permukaan bahan dalam warna-warna monokrom. Tekstur dari pasta *puff* yang diaplikasikan pada produk tas Srou mengembang sesuai dengan banyaknya pasta yang tidak tersapu rata dengan permukaan bahan. (Instagram @srou.studio, 2017)

Ciri khas utama pasta *puff* adalah menghasilkan efek tiga dimensi ketika melalui proses pemanasan. Pasta *puff* juga biasa digunakan oleh industri sablon. Meski pasta *puff* umum digunakan dalam industri, pasta ini belum banyak memiliki pembaruan pada tampilan visual yang dihasilkan. Melihat dari fenomena ini, penulis melihat adanya peluang dalam mengembangkan pasta *puff* tersebut karena memiliki potensi untuk dijadikan aplikasi dekoratif pada produk fesyen. Oleh karena itu penulis tertarik untuk menggali potensi estetika yang dapat dicapai dengan penggunaan pasta *puff*.

Inspirasi yang akan dijadikan acuan dalam membuat eksplorasi pasta *puff* diambil berdasarkan karakteristiknya adalah pola objek *trypophobia*. Berdasarkan *website* trypophobia.com, *trypophobia* adalah rasa takut berlebihan terhadap pola gugusan lubang atau lingkaran yang padat. Dalam memvisualisasikan pola tersebut ke dalam eksplorasi tekstil, penulis mengambil pilihan warna yang *colorful* dari warna lembut ke warna yang lebih terang. Warna-warna terang dapat lebih menarik perhatian dan memberi kesan yang lebih lugas sedangkan warna-warna lembut akan memberi kesan *friendly* sehingga dapat menyeimbangkan. Di lain sisi, warna gelap dan warna natural lainnya akan memberi efek visual objek *trypophobia* yang sesungguhnya. Karya dengan tema ini diharapkan dapat mengenalkan istilah *trypophobia* pada masyarakat melalui produk fesyen.

2. Studi Pustaka

Surface design adalah suatu upaya untuk mengolah suatu permukaan tekstil sehingga tercipta suatu elemen dekoratif. *Surface design* ditujukan untuk memperkaya corak pada kain sehingga menjadi faktor penting dalam pengembangan desain (Sabrina, P.N., 2014:1). Teknik yang termasuk ke dalam *surface design* yaitu ikat celup, *ressist dyeing*, sulam, *patchwork*, *printing*, dan lain-lain.

Sekarang ini *printing* sendiri terbagi menjadi dua, yaitu *digital printing* dan *screen printing*. Di dalam teknik *screen printing* terdapat berbagai macam pasta yang dapat menghasilkan elemen dekoratif yang berbeda-beda di antaranya menggunakan GL/*rubber*, plastisol, pasta efek khusus seperti *foaming/puff*, dan lain-lain. (Lucas SPS, 2017)

Di dalam penelitian ini, penulis menggunakan pasta *puff* yang diolah secara non-industrial untuk mencapai visualisasi *trypophobia* yang tepat.

Pasta *puff/foaming* adalah pasta siap pakai untuk imbuhan di atas kain yang berkarakter timbul dan mengembang apabila dipanaskan. Pasta tersebut biasa dicampur dengan pasta *rubber*. Pencampuran ini dilakukan agar pasta *puff* bersifat lebih elastis dan tidak pecah saat melalui proses pemanasan. Untuk produksi secara industrial, pasta *puff* harus dicampur dengan pasta *rubber* dengan takaran standard 80-90% *puff*, 20-10% *rubber*, dan 2% *fixer*. Namun takaran tersebut bisa berubah sesuai dengan permintaan klien. (Inne, 2017)



Gambar 1. Puff Printing
Sumber: Bengene Bernardo, 2017

2.4 Trypophobia

Menurut Putri, Chan, dkk., dalam artikel "Eksperimen Pengaruh Pemberian EFT (*Emotional Freedom Technique*) Terhadap Intensitas Kecoaak Pada Mahasiswa Universitas Islam Bandung" (2014:2), phobia terjadi karena adanya rasa takut terhadap suatu objek atau situasi. Rasa takut sendiri adalah bentuk respon yang secara biologis merupakan mekanisme perlindungan bagi seseorang pada saat menghadapi bahaya. Ketakutan adalah emosi yang umumnya muncul pada saat seseorang merasa dalam bahaya. Namun di lain pihak, ketakutan merupakan sebuah tanda peringatan bagi seseorang untuk menyadari bahwa ada sesuatu hal yang dapat mengancam hidupnya sehingga seseorang untuk menyadari bahwa ada sesuatu hal yang dapat mengancam hidupnya sehingga orang akan cenderung untuk berhenti, menyentuh, mendengar, mencium, atau apapun itu terkait dengan penginderaan sehingga sumber rasa takut tersebut tidak lagi dirasakan.

Maka phobia adalah rasa takut yang berlebihan terhadap suatu objek atau situasi tertentu dan dapat menyebabkan rasa panik yang begitu kuat hingga penderita merasa lemas, mual, merinding, sampai pingsan.

Trypophobia adalah rasa takut berlebihan terhadap pola gugusan lubang-lubang kecil seperti yang terdapat pada sarang lebah. Menurut Jennifer Abbasi (2011), *trypophobia* pertama kali disebut oleh seorang pengguna internet pada tahun 2005 di sebuah forum. Trypophobia diambil dari kata *trypa* (lubang) dan *phobos* (phobia). Pengguna internet tersebut memaparkan bahwa dirinya menderita *trypophobia* dan mengunggah beberapa gambar yang dianggapnya memberikan sensasi rasa 'takut' dan kemudian sejak itu ribuan orang ikut mengklaim bahwa mereka menderita hal yang sama.



Gambar 2. Biji Lotus
Sumber: www.onlyfoods.net, 2017

Berdasarkan jurnal yang ditulis oleh Geoff Cole dan Andy Wilkins (2014:4) yang berjudul "*Fear of Holes*", di sebuah studi kasus yang mereka selenggarakan, 16% partisipan menunjukkan respons

trypophobic. Sehingga dapat dikatakan bahwa, *trypophobia* adalah phobia yang paling umum yang tidak diketahui banyak orang.

3. Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

A. Metodologi studi literatur

Studi literatur dilakukan dengan membaca referensi dari berbagai buku dan artikel-artikel mengenai pasta *puff*, fesyen, dan mengenai *trypophobia*.

B. Metodologi observasi

Melakukan studi lapangan ke Lucas SPS untuk memperdalam teknik *printing* dan pasta *puff*.

C. Metodologi wawancara

Melakukan wawancara dengan praktisi *screen printing*.

D. Metodologi eksperimen

Melakukan eksplorasi tekstil untuk mendapatkan visual objek *trypophobia*.

4. Pembahasan

Berdasarkan dari hasil observasi penulis ke Luca's SPS (*supplier* alat dan bahan sablon), *puff* dalam proses *printing* yang dilakukan oleh jasa sablon (*industrial*) menggunakan *screen* sebagai cetakan dan campuran tinta *rubber* dengan takaran standard sebanyak 9:1 dan 7:3 (pasta *puff* banding tinta *rubber*). Proses pengaplikasian pasta *puff* dioles sebanyak 2-3 kali oles di atas permukaan kain. Satu kali pengolesan, pasta *puff* digesut sebanyak kurang lebih 3 kali gesutan dan diselingi dengan pengeringan cepat menggunakan *heat gun*. Pengeringan terakhir setelah tiga kali pengolesan menggunakan mesin *heat press*. Visual yang dihasilkan akan membentuk sesuai dengan cetakan yang digunakan dan tekstur pada tangan akan lebih halus serta bentuk bulatan-bulatan akan terlihat lebih samar. Berikut adalah bagan dari proses *screen printing* secara industrial:



Gambar 3. Skema Proses *Screen Printing* Industrial

Sumber: dokumentasi pribadi, 2017

Sedangkan, *puff* yang diolah secara non-industrial berbeda dengan pengolahan secara industrial. Yaitu dibedakan dari alat pengeringannya yang tidak menggunakan mesin *heat press* atau *curing* serta alat pengaplikasiannya yang tidak terbatas. Proses pengerjaan *puff* non-industrial dapat dilakukan

dengan tidak selalu menggunakan cetakan, sehingga hasil visual akan tidak dapat diprediksi. Dengan pengeringan yang tidak menggunakan mesin *heat press*, visual yang dihasilkan adalah karakter pasta *puff* yang dapat terlihat jelas, namun setiap alat pengeringan pun dapat menghasilkan hasil yang berbeda pula. Berikut tabel pemaparan perbedaan antara *puff* industrial dan non-industrial:

Tabel 1. Perbedaan Alat dan Bahan Pengolahan Pasta *Puff* Industrial & Non-Industrial

Industrial	Non-Industrial
<p>Screen</p>  <p>(Sumber: Rumah Sablon Cepat, 2017)</p>	<p>Kuas</p>  <p>(Sumber: Bitterparallels, 2017)</p>
<p>Rakel</p>  <p>(Sumber: Edi Nordquist, 2017)</p>	<p>Stik</p>  <p>(Sumber: Bilal Rizki Fauzi, 2017)</p>
	<p>Piping Bag</p>  <p>(Sumber: www.cakewarehouse.com, 2017)</p>

Agar dapat bisa menghasilkan dalam jumlah banyak, industri membutuhkan cetakan untuk menjaga standard produksi. Begitu juga alat pengeringannya, industrial menggunakan mesin *heat press* agar hasil mengembang *puff* sama rata. Sedangkan non-industrial dapat menggunakan benda apapun untuk mengaplikasikan pasta *puff* dan dapat menggunakan alat pengeringan alternatif yang lebih mudah didapat seperti *hair dryer*, *heat gun*, atau setrika.

4.1 Analisa Perancangan

- Produk

Pasta *puff* digunakan oleh industri untuk menghias permukaan kain dengan hasil berdasarkan dengan cetakan (*screen*). Pasta *puff* juga tidak banyak digunakan sebagai elemen dekorasi oleh pelaku fesyen karena hasil yang tidak variatif. Untuk menghasilkan kebaruan dalam pengolahan pasta *puff* ini, dibutuhkan eksplorasi dan tema untuk mendukung kebaruan tersebut. Inspirasi yang menjadi tema produk ini adalah objek *trypophobia*. Dengan karakteristik dari pasta *puff* yang timbul dan membulat dapat memvisualisasikan objek *trypophobia*.

Agar tidak memicu reaksi negatif yang berlebihan dari orang-orang memiliki kecenderungan *trypophobia*, maka warna yang digunakan untuk eksplorasi pasta *puff* ini adalah warna-warna terang yang beragam seperti merah, kuning, biru, hijau, oranye, dan warna-warna pastel. Karena apabila dipilih warna-warna yang natural akan lebih mengingatkan seseorang terhadap pola objek *trypophobia*

yang sebenarnya. Namun, dibutuhkan studi lebih lanjut di bidang psikologi untuk dapat membuktikan pernyataan tersebut.

Dalam perancangan ini, eksplorasi menggunakan *hot gun*, *steamer*, dan setrika sebagai alat pengeringan. Hasil dari pasta *puff* yang dipanaskan bukan dengan mesin *hot press* akan menghasilkan tampilan yang tidak terduga. Sehingga dalam perancangan ini, produk ditujukan bagi orang-orang yang memiliki ketertarikan terhadap sesuatu yang abstrak, tidak biasa, dan unik.

Berdasarkan dari pertimbangan hasil eksplorasi dan penelitian yang telah dilakukan, maka produk akhir dari penelitian ini adalah tas. Hal ini dikarenakan eksplorasi yang dihasilkan dapat lebih optimal apabila diaplikasikan pada produk tas karena meminimalisasi terkena gesekan serta tidak memerlukan perawatan yang rutin.

- Segmentasi

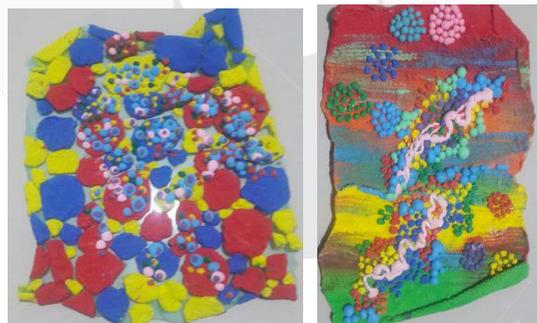
Segmentasi yang dituju adalah orang-orang yang menyukai sesuatu yang bersifat abstrak, unik, menyukai fesyen, dapat mengekspresikan dirinya, dan sangat percaya diri. Orang-orang yang masuk ke dalam segmentasi ini adalah kaum perempuan yang memiliki hubungan yang erat dengan fesyen dalam kehidupan sehari-harinya dan senang menjadi pusat perhatian.

4.2 Eksperimen dan Eksplorasi Tekstil

Eksplorasi tekstil dilakukan untuk mendapatkan tampilan visual baru dari pasta *puff*. Agar dapat menghasilkan kebaruan pada tampilan visual pasta *puff*, penulis melakukan eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui karakter yang dapat dihasilkan pasta *puff* lokal dengan variabel alat pemanasan, durasi pemanasan, dan teknik pengaplikasian yang berbeda-beda, serta pengujian terhadap campuran pasta *puff* dan komponen lainnya dengan takaran yang berbeda-beda.

Setelah melakukan eksperimen karakter pasta *puff* dan eksplorasi tahap satu dan dua, penulis melakukan eksplorasi lanjutan tahap akhir, yaitu proses penggabungan dan pengembangan dari eksplorasi sebelumnya dan telah dikomposisikan dengan baik.

Berikut adalah hasil terbaik dari eksplorasi akhir:



Gambar 6. Hasil Terbaik Eksplorasi Akhir
Sumber: dokumentasi pribadi



Gambar 6. Hasil Terbaik Eksplorasi Akhir
 Sumber: dokumentasi pribadi

Berdasarkan kedua hasil eksplorasi lanjutan dan eksplorasi awal, eksplorasi terbaik yang dapat memenuhi keseluruhan konsep adalah lima eksplorasi sesuai dengan tabel di atas karena dinilai telah mencapai bentuk visual dari pola objek *tryphobia*, dan dapat diaplikasikan menjadi elemen dekoratif untuk tas fesyen.

4.3 Proses Produksi

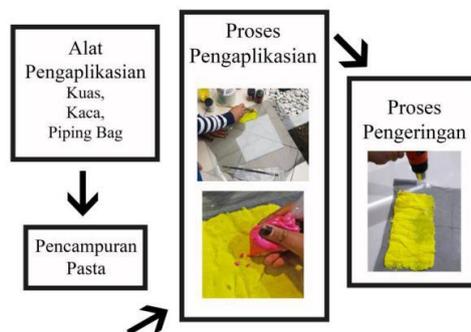
- Perancangan Desain

Dalam proses merancang desain, sebelumnya perlu diketahui mengapa produk yang ingin dibuat adalah tas. Berdasarkan hasil eksplorasi, tas adalah produk yang paling cocok karena cocok untuk produk yang tidak banyak terkena gesekan. Gesekan yang dihindari adalah pada saat pencucian/perawatan produk, maka dari itu tas dipilih karena diasumsikan tidak memerlukan perawatan yang rutin.

Selain itu, dianalisa terlebih dahulu siapa atau bagaimana target segmentasi yang akan digunakan. Dalam hal ini, sesuai dengan karakter segmentasi penelitian ini yaitu perempuan yang suka membeli barang berdasarkan visualnya dibandingkan dengan nilai fungsionalnya, maka produk yang dijadikan pertimbangan adalah tas dengan ukuran yang cukup kecil karena semakin besar bidang tas, akan semakin besar potensi bergesekan dengan lingkungan sekitar mau pun dengan bagian tubuh sendiri. Setelah melewati pertimbangan-pertimbangan, barulah desain dibuat berdasarkan data.

- Produksi

Tahap produksi baru dapat dilakukan setelah desain sudah dipilih karena untuk membuat koleksi ini membutuhkan warna yang berbeda-beda serta cara pengolahan yang berbeda. Berikut pemaparan proses produksi material dalam bentuk skema.



Gambar 3.16 Skema Proses Produksi Material
 Sumber: dokumentasi pribadi, 2017

Material atau bahan dasar utama yang digunakan adalah kain *tulle* keras dan halus, serta kain organza. Untuk pengolahan bahan dasar dibutuhkan kuas dan kaca, serta *piping bag* untuk membuat bentuk motif. Proses pengeringan dengan *heat gun* dilakukan setelah pasta telah kering (mengeras), dijemur atau diangin-anginkan. Proses produksi material dapat memakan waktu sampai 1x12 jam.

Setelah material selesai, proses berikutnya adalah memberikan bahan tersebut kepada penjahit tas untuk kemudian diproduksi menjadi produk jadi. Dalam proses ini, lamanya produksi jahit rata-rata adalah dua hari

5. Kesimpulan

Membandingkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan ke Luca's SPS, yakni salah satu yang melakukan pengolahan pasta *puff* secara industrial, hasil *puff* dengan cara non-industrial menghasilkan tampilan visual yang lebih beragam. Selain itu dengan pengolahan secara non-industrial tersebut, pasta *puff* dapat memvisualisasikan pola *trypophobia* yang menjadi inspirasi penelitian ini. Karena itu, dengan adanya penelitian ini, dapat memberi alternatif pengolahan *puff* yang dapat menghasilkan tampilan visual serta tekstur yang berbeda dari pasta *puff* yang diolah secara industrial (sablon).

Eksplorasi tekstil dengan *surface design* yaitu dengan menggunakan pasta *puff* dengan kain *tulle* keras, *tulle* halus, dan organza menjadi hasil yang paling baik untuk mencapai visual objek *trypophobia*. Dengan penelitian ini, pasta *puff* dapat menjadi elemen dekoratif yang memiliki nilai kebaruan melalui eksplorasi tekstil dan dapat diterapkan dalam fesyen.

6. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Cole, Geoff., Wilkins, Andy., 2014, *Fear of Holes*, Psychological Science
- [2] Sabrina, P.N., *Eksplorasi Motif Bunga Empat Musim China dengan Teknik Quilting pada Produk Fashion*, Jurnal Tingkat Sarjana bidang Seni Rupa dan Desain, vol.1, no.1
- [3] Hurlock, E.B., (1993). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (Edisi Kelima). Jakarta: Erlangga.
- [4] Putri, Mawarni., dkk, 2015, "Pengaruh Pemberian EFT (*Emotional Freedom Technique*) Terhadap *Intenstitas Phobia* Kecoaak Pada Mahasiswa", Bandung: Karya Ilmiah Universitas Islam Bandung
- [5] <http://www.popsoci.com/trypophobia>, diakses pada 15 November 2016, 21:58
- [6] <http://www.psychologicalscience.org/news/releases/fear-of-holes-may-stem-from-evolutionary-survival-response.html#.WCz4Zcl2DfY>, diakses pada 15 November 2016, 22:02