

PEMANFAATAN TEKNIK IKAT CELUP PADA KAIN UNTUK PRODUCT HOMEWEAR

Alifa Mahira Sarip¹, Edwin Buyung Syarif², Alvian Fajar Setiawan³

^{1,2,3} Universitas Telkom, Bandung

mahiraalifa@student.telkomuniversity.ac.id¹, edwinbuyung@telkomuniversity.ac.id²,

alvianfsetiawan@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak

Teknik ikat celup yaitu suatu cara pencelupan bahan tekstil membuat corak di kain dengan mengikat bagian yang di kehendaki agar terkena zat warna dengan media tekan yang diakibatkan oleh ikatan. Teknik celup ini mempunyai kelebihan yang dapat ditimbulkan di penampilan desain sebuah kain. Teknik celup dapat dibuat dengan mewarnai bagian yang diikat dan di celupkan di zat pewarna. Hasil yang akan dicapai dari Teknik celup ialah adanya bagian yang berwarna dengan corak kerutan dan retakan yang berupa garis dari hasil pengikatan. Corak yang dihasilkan dari Teknik celup hanya terdapat pada bagian yang diikat, bagian yang tidak terikat akan tetap memiliki warna dasar dari kain itu tersebut. Pada masa pandemic masyarakat diharuskan berdiam diri di rumah dan melakukan aktivitas mulai dari bekerja, belajar serta kegiatan lainnya di rumah. oleh sebab itu kebutuhan sandang menjadi hal terpenting, pakaian yang nyaman adalah hal penting untuk menunjang kegiatan di rumah. selain nyaman, model yang menarik menjadi hal utama agar tidak membuat masyarakat jenuh di rumah. homewear ikat celup menjadi solusi untuk mengatasi keperluan sandang masyarakat yang harus melakukan pekerjaan di rumah.

Kata Kunci : Ikat Celup, Warna, Corak, Kain, *Homewear*.

Abstract

The tie-dye technique is a way of dyeing fabric textile material to make patterns on the fabric by tying the desired part to be exposed to the dye with pressured media caused by bonding. this dyeing technique has advantages that can be generated in the appearance of fabric design. coloring the tied and dipped in the dye. the result achieved from the dyeing technique is the presence of colored parts with wrinkled and cracked pattern in the form of lines from the binding result. the pattern produced from dyeing technique is only on the tied part, the part that is not bound will still have the basic color of the fabric. During the pandemic, people are required to stay at home and carry out activities ranging from work, study and other activities at home. Therefore, the need for clothing is the most important thing, comfortable clothes are important to support activities at home. Beside being comfortable, an attractive style is the main thing so as not to make people bored at home. Tie-dyed homewear is a solution to overcome the clothing needs of people who have to do work at home.

Keywords: dyeing, color, pattern, fabric, homewear, comfortable.

1. Pendahuluan

Perkembangan dalam teknologi produksi dan pengelolaan industri membuat perkembangan tekstil sangatlah cepat dan beragam macamnya. Hal ini adalah suatu upaya untuk memenuhi kebutuhan masyarakat dalam segi sandang. Salah satunya memberi corak pada tekstil dengan berbagai bentuk dan warna untuk membuat suatu kain lebih menarik. Seiring dengan perkembangan zaman, Teknik ikat semakin diminati oleh masyarakat karena memiliki hasil yang menarik dengan Teknik yang beragam. Salah satunya adalah Teknik ikat celup dengan mencabut warna. Di Indonesia ikat celup lebih

dikenal dengan kain jumputan. Proses perwarnaan ikat celup, pada jaman dahulu pewarna kain berasal dari alam. Namun seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, zat pewarna alami mulai di tinggalkan dan beralih pada zat kimia yang memiliki warna hampir tidak terbatas. Zaman dahulu Teknik ikat celup kebanyakan dipakai untuk pakaian tradisional, seperti selendang, kain, ikan kepala dan lain-lain. Tetapi seiring perkembangan zaman, ikat celup muncul di berbagai produk seperti celana, baju, daster dan lain-lain. Pada masa pandemi ini masyarakat terpaksa harus memperbanyak waktu di rumah, mulai bekerja, olahraga, dan aktivitas lainnya yang melibatkan massa. Pakaian nyaman menjadi

hal terpenting ketika berkegiatan di dalam rumah, salah satunya yakni baju tidur atau baju santai. secara fungsi. Oleh karena itu merujuk peluang yang ada, di dalam penelitian ini akan dibahas lebih dalam tentang eksplorasi teknik ikat celup kedalam produk homewear dengan tujuan meningkatkan estetika pengguna agar tidak bosan dalam memilih pakaian-pakaian homewear. Selain itu juga pakaian yang menarik dapat meningkatkan suasana hati penggunanya. Kurangnya bahan kain untuk pembuatan produk dengan Teknik eksplorasi ikat celup. Masih sedikitnya produk *homewear* yang menggunakan bahan kain untuk bahan produk *homewere* dengan Teknik eksplorasi ikat celup produk *homewear*.

2. Metode Perancangan

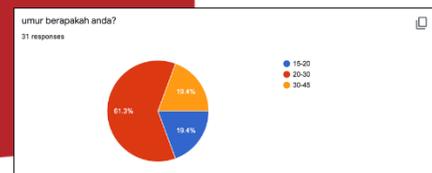
Metode Eksploratori, metodi ini digunakan berdasarkan tujuan. Penelitian eksploratori, dapat disebut dengan istilah penelitian eksploratif, merupakan salah satu pendekatan penelitian yang memiliki tujuan untuk menemukan informasi mengenai sesuatu topik/masalah yang belum dipahami oleh peneliti dan dapat melengkapi penelitian. Kotler, et al. (2006), menyatakan bahwa penelitian eksploratori adalah salah satu pendekatan penelitian yang digunakan untuk meneliti sesuatu (yang menarik perhatian) yang belum diketahui, belum dipahami, atau belum dikenali dengan baik. Penelitian eksploratori sendiri tidak memerlukan hipotesis atau teori tertentu. Tetapi peneliti di haruskan memperoleh data primer berupa keterangan dan informasi sebagai data yang diperlukan. Subjek dan objek penelitian Di era pandemic ini menyebabkan masyarakat berkegiatan dirumah. Kondisi yang mengharuskan berkerja dirumah membuat suasana menjadi mudah jenuh dan bosan, oleh karena itu dalam perancangan ini dibuat homewear dengan Teknik ikat celup. Dengan mengambil Teknik ikat celup membuat pakaian homewear lebih menarik karna coraknya. corak yang memiliki bentuk abstract tetapi memiliki penempatan pola yang teratur memuat pakaian lebih rapih. Bahan yang digunakan yaitu rayon premium yang memiliki sifat dingin dan karakteristik ringan ketika dipakai sehingga akan tetap terasa nyaman. Sentuhan corak ikat pada

Dalam hal ini, kesempatan ini bisa dijadikan peluang bagi para perancang estetika dan nyaman homewear serta warna yang terang dari dapat membuat suasana hati merasa senang meskipun harus berkegiatan dirumah.

3. Pembahasan

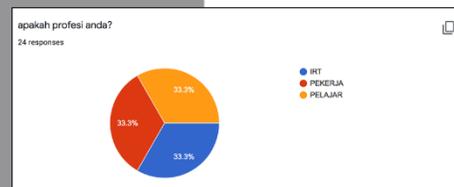
3.1 Hasil Kuisisioner dan Observasi

Berdasarkan data survei yang diperoleh melalui kuisisioner, terhadap beberapa wanita mengenai karakterteristik homewear. Berikut ini kesimpulan hasil kuisisioner dari beberapa responden.



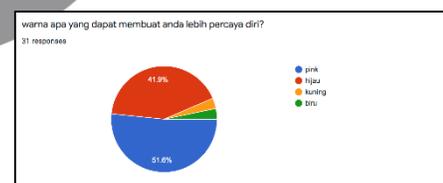
Gambar 1. Usia Responden

Rentang usia dari pengguna homewear didominasi dari 20-30 tahun, karena beberapa dari usia tersebut dapat dikatakan lebih aktif dalam melakukan kegiatan dirumah.



Gambar 2. Profesi Responden

Profesi dari responden seimbang antara ibu rumah tangga, pekerja dan pelajar. Oleh karena itu, semua profesi di atas merupakan target user dari produk yang dirancang.



Gambar 3. Warna Pilihan Responden

Berdasarkan hasil survey, Warna pink menjadi pilihan para responden untuk meningkatkan kepercayaan diri



Gambar 4. Corak Pilihan Responden

Sebanyak 55.2% yakni mayoritas dari hasil kuisioner menyukai pakaian yang bercorak abstrak untuk pakaian dirumah.

3.2 Kajian Teori Desain

1. Unsur Desain

A. Garis

Garis adalah unsur salah satu unsur untuk manusia mengungkapkan perasaan atau emosi. Unsur garis ialah hasil goresan dengan sebuah benda yang keras di atas permukaan benda. Melalui goresan dapat membuat komunikasi dan membuat suatu pola rancangannya kepada orang lain.

B. Bentuk

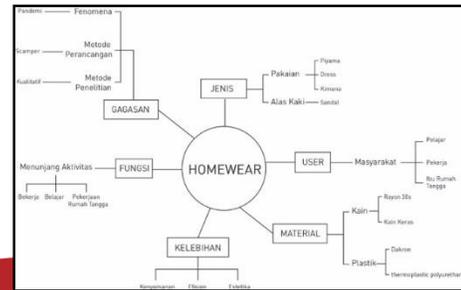
Bentuk adalah hasil hubungan dari garis dan memiliki bidang dua dimensi. Ketika beberapa disusun maka akan terjadi bentuk tiga dimensi. Namun jika bentuk perancangan pada bidang datar dan memiliki ukuran Panjang dan lebar disebut dengan dua dimensi.

C. Warna

Warna adalah unsur keindahan dalam seni dan desain selain unsur visual yang lain (sukarni darma prawira, 1989: 4), warna secara fisik adalah sifat cahaya yang dipancarkan, sedangkan secara psikologis sebagai bagian dari pengalaman indra pengelihatan. Pada tahun 1821, brewster mengemukakan teori tentang pengelompokan warna. Teori Brewster membagi warna menjadi 4 kelompok, yaitu warna primer, sekunder, tersier, dan netral.

3.3 Proses Perancangan dan Visualisasi Karya

A. Mind Mapping



Gambar 5. Mind Map

Awal dari membangun sebuah ide membutuhkan alternative dan pertimbangan sebanyak mungkin dengan titik pacuan produk yang akan dirancang.

B. Moodboard



Gambar 6. Moodboard

Gambar moodboard dibawah menunjukkan bentuk, warna, dan pola sebagai inspirasi pada produk homewear ikat celup.

C. Sketsa Konsep



Gambar 7. Sketsa Konsep

Poin yang diambil dari mind mapping diatas adalah produk yang dibuat, material yang digunakan, fungsi yang ditambahkan. Pembuatan produk membutuhkan material pendukung lainnya seperti dakron.

D. Proses Produksi

1. Pra- Produksi

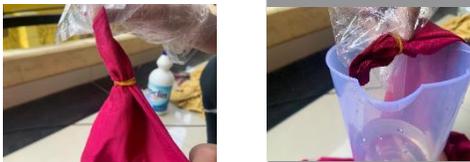
Siapkan bahan dan alat yang diperlukan untuk penelitian ini adalah kain rayon yang sudah ada pigment warna, pemutih, air, gelas takar, karet dan sarung tangan. Masukkan pemutih pada gelas takar sebanyak 100 ml dan air sebanyak 100ml, pastikan semua tercampur dengan rata.



Gambar 8. Bahan, Takaran Pemutih dan Air

2. Teknik Smock

Sebelum dimasukan pada cairan, kain diikat menggunakan karet dan diukur agar setiap coraknya memiliki besar yang kurang lebih sama. Masukan kain yang sudah di ikat ke dalam cairan pemutih dan air dengan sampai batasa karet, setelah itu remas kain dengan teknik smock agar membentuk sebuah corak.



Gambar 9. Cara Ikat dan Celup

3. Hasil Pencelupan

Setelah dicelup buka karet dan akan menghasilkan corak, lalu ulang teknik smock pada seluruh kain agar mendapatkan corak yang diinginkan



Gambar 10. Hasil Teknik Smock

4. Proses Pola

Buat pola pada karton pola, lalu cetak pola pada atas kain ikat celup yang sudah dibuat.



Gambar 11. Proses Pola

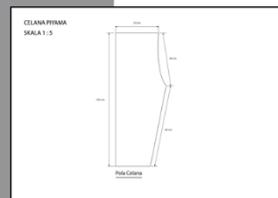
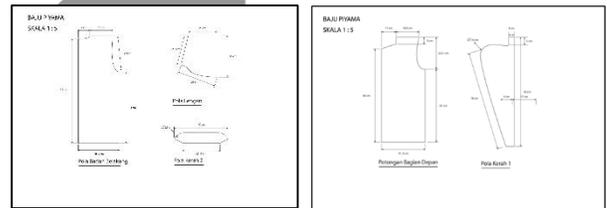
Buat pola pada karton pola, lalu cetak pola pada atas kain ikat celup yang sudah dibuat.



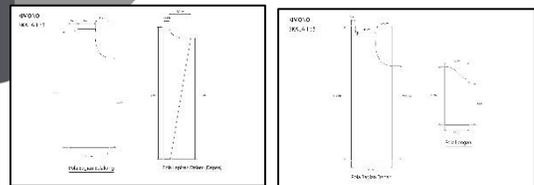
Gambar 12. Proses Jahit

Jahit bahan rayon yang telah di potong mengikuti sesuai pola.

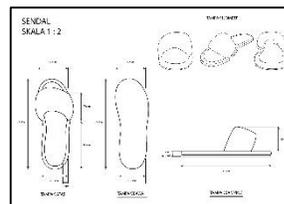
E. Visualisasi Desain



Gambar 13. Ortogonal Pola Piyama Set



Gambar 14. Ortogonal Pola Kimono



Gambar 15. Ortogonal Pola Sandal



Gambar 16. Sandal (Teknik Smock)



Gambar 17. Kimono dan Piyama Set



Gambar 18. Piyama Set

4. Kesimpulan

Teknik yang telah dilakukan didalam penelitian ini antara lain jumputan, tritik, lipat, bundelan/simpul dan remasan. Diantara teknik tersebut yang akhirnya dianalisa dan eksplorasi lebih jauh yaitu teknik remasan, karena dengan penempatan yang dinamis teknik remasan terlihat lebih minimalis namun tetap bercorak dan sangat cocok dijadikan bahan dasar untuk pembuatan homewear.

Referensi

BBKB. (1982). "Pedoman Teknologi Tekstil Kerajinan Tritik, Jumputan, dan Sasirangan". Yogyakarta.

Berkeley Publisher. (1974). "Tie-Dyeing & Batik". Hongkong: Octopus Book Limited.

Gillow, J., & Sentance, B. (1999). "World Textiles". London: Thames & Hudson. <https://doi.org/9780500282472>

Goet, P. (2005). "Pemilihan Bahan Tekstil". Yogyakarta: Kanisius.

Handayani, Z. (2016). "Berdayakan Perempuan Indonesia Lewat Kain Ikat Celup". Retrieved from <http://bestyoungindonesia.blogspot.com/2016/08/zakiyah-handayani-berdayakan-perempuan.html>

"Ikat Celup dalam Komodifikasi" dalam Kompas no. 300 tahun ke - 44, PT

Kartika, I. (2010). "Pengembangan Desain Tekstil 3 Budaya Dengan Tema Etnik Kontemporer". *Dinamika Kerajinan Dan Batik*, 27, 29–36. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22322/dkb.v27i1.1129.g952>

Rizali, N. (2012). "Metode Perancangan Tekstil". Surakarta: UNS Press.

S, B. E. (2013). "DASAR POLA II". Direktorat Pembinaan SMK. http://bsd.pendidikan.id/data/2013/kelas_10smk/Kelas_10_SMK_Dasar_Pola_2.pdf

Soekarno. (2002). "Penuntun Membuat Pola Busana Tingkat Dasar". Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Tim Badan penelitian dan Pengembangan Industri. (1989). "Pedoman Teknologi Tekstil Kerajinan Tritik, jumputan dan Sasirangan". Yogyakarta: Balai Besar Penelitian Dan Pengembangan Industri Kerajinan Dan Batik.

TMII. (2000). "Indonesia Indah (Kain-Kain Non-Tenun Indonesia)". Jakarta: Yayasan harapan kita / Bp 3 TMII. <https://doi.org/979873503X>

Wardoyo, S., & Widodo, S. T. (2018). "KREASI MOTIF PADA PRODUK TIE-DYE (IKAT CELUP) DI KOTA YOGYAKARTA". Yogyakarta: Badan Penerbit Institut Seni Indonesia