

APLIKASI TEKNIK ARASHI SHIBORI PADA JENIS-JENIS KAIN SUTRA UNTUK SCARF

Riesyanita Maharani John Martono, S.Sn, M.Ds

Program Studi Sarjana Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) ITB

Email: riesyanita.maharani@gmail.com

Kata Kunci : *arashi shibori, celup, shibori*

Abstrak

Teknik arashi shibori sebagai bagian dari teknik olah latar masih jarang ditemui di industri tekstil Indonesia. Shibori adalah istilah di Jepang untuk berbagai cara untuk menghiasi bahan tekstil dengan cara membuat pola pada kain dan menutup bagian tertentu sebelum dicelup. Shibori mempunyai keistimewaan, dapat menghasilkan unsur warna dan motif yang tidak terduga pada kainnya. Oleh karena itu keistimewaan ini harus dikembangkan dan dipelajari lebih lanjut. Dalam laporan tugas akhir ini, pemilihan material tekstil dibatasi pada kain sutra dan pewarnaannya dibatasi pada pewarna sintetis. Hasil dari keseluruhan proses eksplorasi diharapkan dapat menciptakan karya yang estetis dari berbagai motif yang tercipta pada tekstil.

Abstract

Arashi shibori technique as part of an surface design though still rare in Indonesia's textile industry. Shibori is a Japanese term for a variety of ways to decorate textiles by making patterns on cloth and cover certain parts before dyed. Shibori have the privilege, can produce color elements and unexpected motifs on fabric. Therefore these features should be developed and studied further. In this final report, the selection is limited to textile materials silk and pewarnanya limited to synthetic dyes. Overall results of the exploration process is expected to create work that is aesthetically created from a variety of motifs on textiles.

1. Pendahuluan

Kain digunakan oleh manusia untuk memenuhi kebutuhan sandangnya, yaitu untuk membuat pakaian. Pada zaman dulu, fungsi pakaian yang utama adalah untuk menjaga suhu tubuh dari cuaca dingin ataupun panas. Namun dewasa ini, seiring dengan berkembangnya zaman, budaya, dan teknologi, fungsi pakaian pun berkembang menjadi sangat luas, antara lain sebagai: pelindung, menunjukkan ekspresi pribadi, nilai sosial/status, menyatakan nilai ekonomi, dan masih banyak lagi. Sejalan dengan berkembangnya fungsi pakaian, inovasi dan kreativitas manusia dalam pakaian pun berkembang. Para desainer, *fashion* maupun tekstil, berupaya menciptakan kreasi yang lebih baik pada material tekstil, dari berbagai segi dan unsur rupa. Eksplorasi *shibori* dapat dinilai sebagai salah satu cara untuk menciptakan kreasi dan karya yang menarik pada kain.

Melalui eksplorasi teknik *shibori*, khususnya *arashi shibori*, dapat tercipta hasil yang tidak dapat diprediksi, karena itu diperlukan eksplorasi yang mendalam terlebih dulu menggunakan pengembangan teknik melipat dan melilit kain.

Sebutan *shibori* diambil dari kosakata bahasa Inggris yang artinya ikat dan celup. Kata *shibori* juga berasal dari kata kerja *shiboru*, “memeras, menekan.”. Teknik *shibori* pertama ditemukan di Jepang. Terdapat banyak teknik dalam *shibori*, dan setiap teknik menghasilkan motif yang berbeda dengan teknik lainnya.

Shibori seperti juga celup ikat di Indonesia pun mempunyai keistimewaan, dapat menghasilkan unsur warna dan motif yang tidak terduga. Oleh karena itu perancangan dengan membuat komposisi berbagai hasil yang tidak terduga pada *shibori* harus dikembangkan, dipertahankan dan yang lebih utama direncanakan garis desain dan sejauh mana hasil tidak terduga itu harus diarahkan karena sebuah produk tekstil yang baik biasanya ditunjang oleh keserasian bentuk, warna, teknik dan pemilihan material yang digunakan yang kesemuanya itu memerlukan unsur perencanaan yang matang.

Identifikasi Masalah

Semua hasil karya manusia, semestinya memiliki nilai keindahan sekecil apapun. Guna memperoleh hasil karya seni yang lebih optimal, seseorang perlu memahami unsur-unsur rupa secara lebih mendalam. Pengetahuan mengenai karakteristik material mulai dari material tekstil, pewarna, dan lain-lain pun perlu didalami dengan baik.

Upaya pemaksimalan potensi teknik *shibori* dengan hasilnya yang cenderung tidak terduga perlu dikembangkan, dipertahankan dan yang lebih utama direncanakan garis desain dan sejauh mana hasil tidak terduga itu harus diarahkan, karena sebuah produk tekstil yang baik biasanya ditunjang oleh keserasian bentuk, warna, teknik dan pemilihan material yang digunakan yang kesemuanya itu memerlukan unsur perencanaan yang matang.

Ruang Lingkup dan Batasan

Variabel penting yang dibahas dari laporan ini adalah konsep, teknik, serta material demi mencapai tujuan akhir karya. Variabel material di dalamnya termasuk material tekstil, zat pewarna, serta peralatan yang digunakan. Material tekstil yang digunakan dipilih berdasarkan bahan dasar serat alami dan sifat material yang halus, karena itu dipilih berbagai jenis kain sutra. Zat pewarna yang dipilih yaitu berbagai zat pewarna sintetis.

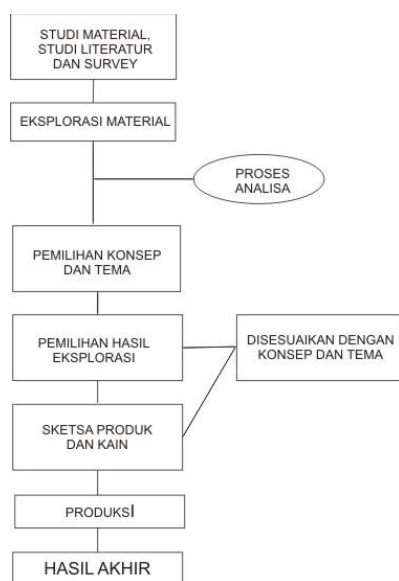
Variabel teknik yang digunakan dibatasi sampai ditemukan perlakuan yang tepat pada material kain dan efek yang dihasilkan. Hal ini berkaitan juga dengan variabel konsep karya, berupa *image* karya, skema warna, dan motif yang berusaha dibuat. Tujuan akhir karya adalah produk tekstil yaitu asesoris fesyen berbentuk scarf yang dikenakan di tubuh wanita.

Tujuan

Tujuan pembuatan karya Tugas Akhir ini adalah :

- Menemukan konsep karya melalui warna serta *image* yang akan ditampilkan dalam visual produk
- Menemukan material tekstil dan zat pewarna yang digunakan berikut mengembangkan teknik-teknik yang digunakan
- Menghasilkan produk tekstil yang estetik dan dapat digunakan untuk berbagai barang *fashion* bagi wanita.
- Memperkenalkan hasil dan produk yang diciptakan dari teknik *arashi shibori* pada masyarakat luas dan diharapkan dapat dikembangkan oleh reka latar dan industri kain di Indonesia

2. Proses Studi Kreatif



Gambar 1. Tahap perancangan karya

Konsep Karya

Ide dasar visual dan rupa dalam pembuatan karya untuk tugas akhir ini adalah nature.

Nature = Alam/Lingkungan alam

Lingkungan alam adalah daerah dengan segala sesuatu yang berkaitan dengan rupa alam sekitar. Lingkungan alam terjadi dengan sendirinya atau melalui proses yang alami. Pada suatu lingkungan terdapat dua komponen penting pembentukannya sehingga menciptakan suatu ekosistem yakni komponen biotik dan komponen abiotik. Komponen biotik pada lingkungan hidup mencakup seluruh makhluk hidup di dalamnya, yakni hewan, manusia, tumbuhan, jamur dan benda hidup lainnya. Sedangkan komponen abiotik adalah benda-benda mati yang bermanfaat bagi kelangsungan hidup makhluk hidup di sebuah lingkungan yakni mencakup tanah, air, api, batu, udara, dan lain sebagainya. Yang termasuk lingkungan alam yaitu semua yang terlihat di alam: air, laut, panta, daun, pohon, hutan, bunga, dsb.

Menurut Bryan Lawson (1980:211), sistem persepsi manusia mendorong kita mencari sekaligus menemukan makna dalam lingkungan sekitar kita jelas tidak terbantahkan lagi. Karena itu kita melihat awan-awan dan batubara dalam api membentuk gambar sesuatu. Lingkungan alam memberikan banyak persepsi untuk kita. Karena itu keindahannya pun memberikan banyak inspirasi di berbagai bidang. Berikut ini adalah hal-hal yang bisa ditampilkan dalam desain untuk menciptakan kesan lingkungan alam:

- Warna-warna yang natural, seperti coklat, biru laut, hijau daun, warna bunga, dan sebagainya
- Teknik arashi shibori dapat menampilkan motif-motif seperti arus laut, tulang daun, ranting pohon, tanah, dan sebagainya.

Tema Karya

Tema karya adalah *'Abstractly Nature'* yang terinspirasi dari warna-warna dan motif yang tercipta di lingkungan alam. Kadangkala saat kita melintasi alam, kita melewati pemandangan yang begitu indah dan warna-warna cantik yang tercipta dengan sendirinya di alam. Dalam karya ini, saya ingin menonjolkan unsur-unsur lingkungan alam, antara lain langit, tanah, dan laut, yang dikembangkan menjadi motif dan warna-warna yang lebih abstrak namun tetap indah.

Sementara tekstur yang dimunculkan adalah tekstur halus dan jatuh, namun ada juga tekstur timbul yang menyerupai kayu. Sisi lembut dan murni dari lingkungan alam coba ditunjukkan lewat tekstur-tekstur yang halus dan jatuh yang tercipta melalui material tekstil yang dipilih.



Gambar 2. Image Board untuk tema karya *'Abstractly Nature'*

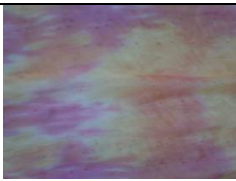
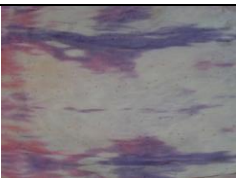
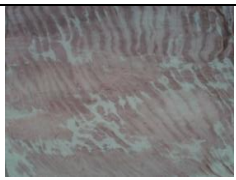
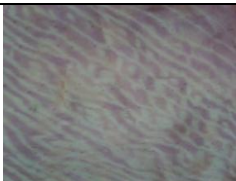



Skema warna yang digunakan untuk pembuatan karya ini adalah skema warna monokromatik, komplementer, dan analog. Dengan pemilihan konsep karya, digunakan penggabungan 3 skema warna yang dipilih dan memadukannya dengan unsur warna dari alam, maka tercipta skema warna untuk karya sebagai berikut.


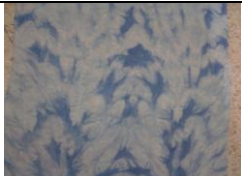

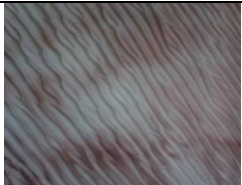




Gambar 3. Color Scheme untuk tema karya *'Abstractly Nature'*

Eksplorasi Karya

Tabel 1. Tabel eksplorasi

No	Jenis Kain	Eksplorasi	Keterangan
1	Sutra Chiffon		Kain dililit menggunakan teknik pole-wrapping shibori. Kain diwarnai dengan pewarna reaktif menggunakan kuas
2			
3			
4			
5	Sutra Krep		Kain dililit menggunakan teknik pole-wrapping shibori. Kain dicelup menggunakan pewarna reaktif, lalu pewarna wantex
6	Sutra Polos		Kain dililit menggunakan teknik arashi shibori dasar. Kain dicelup menggunakan pewarna reaktif
7			Kain dililit menggunakan teknik pole-wrapping shibori. Kain dicelup menggunakan pewarna reaktif, lalu pewarna wantex

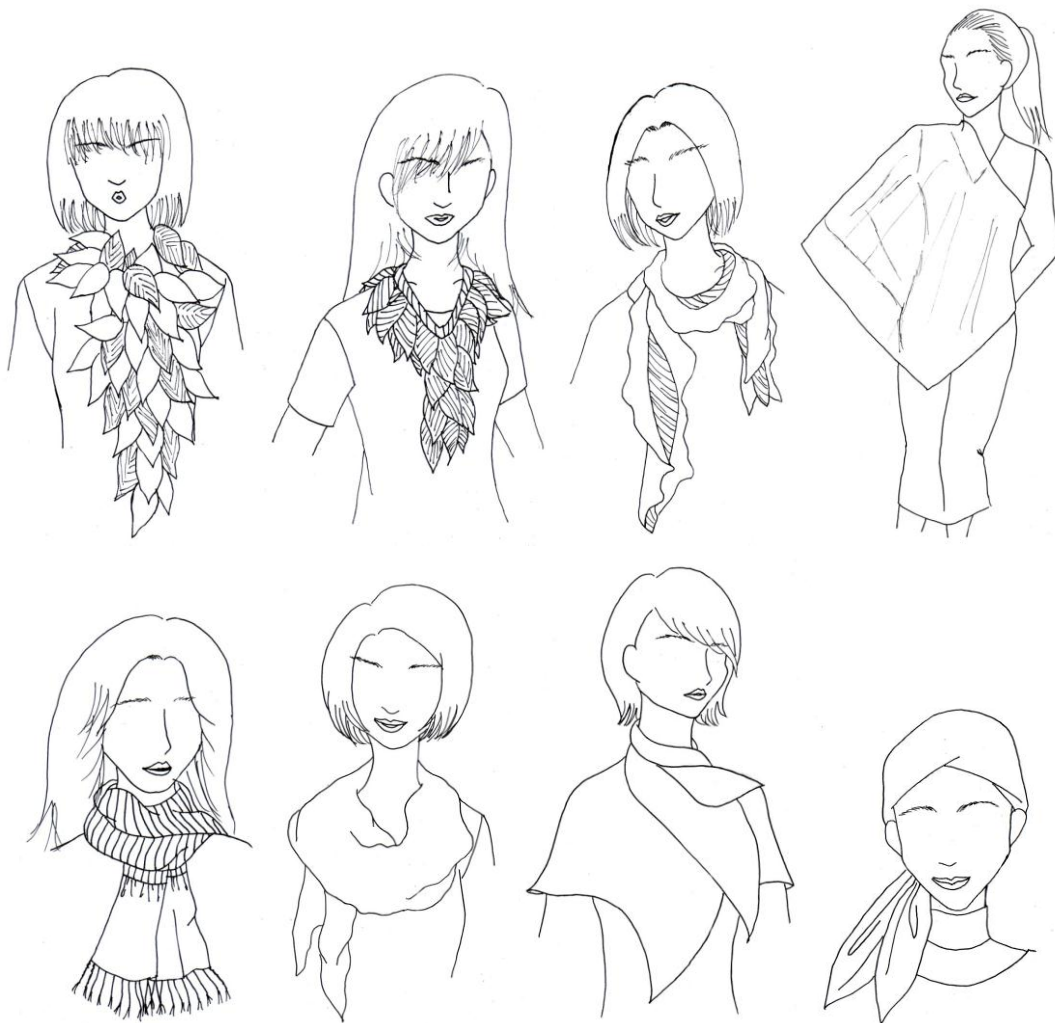
8	Sutra Satin		Kain dilipat lalu dililit menggunakan teknik arashi shibori dasar. Kain dicelup menggunakan pewarna reaktif, lalu pewarna wantex
9			Kain dililit menggunakan teknik pole-wrapping shibori. Kain dicelup menggunakan pewarna wantex, lalu pewarna wantex yang lebih tua
10	Sutra Organza		Kain dililit menggunakan teknik arashi shibori dasar. Kain dicelup menggunakan pewarna reaktif, lalu pewarna wantex
11	Silky Velvet		Kain dililit menggunakan teknik arashi shibori dasar. Kain dicelup menggunakan pewarna wantex, lalu diwarnai dengan cat sutra menggunakan kuas
12			Kain dilipat lalu dililit menggunakan teknik pole-wrapping shibori. Kain dicelup menggunakan pewarna reaktif, lalu pewarna wantex
13	Sutra Krep		Kain dililit menggunakan teknik arashi shibori dasar lalu dicelup ke pewarna wantex. Setelah itu kain dilipat dan dililit menggunakan teknik pole-wrapping shibori. Lalu diwarnaimemakai kuas dengan menggunakan car sutra.

Hasil akhir karya adalah kain dari material tekstil yang ditujukan untuk keperluan *fashion* dan juga *accessories fashion* yaitu scarf.

3. Hasil Studi dan Pembahasan

Desain Scarf

Produk yang akan dibuat berupa scarf dan lembaran kain. Berikut adalah desain scarf dan desain komposisi kain untuk karya yang akan dibuat.



Gambar 4. Sketsa-sketsa Desain

Hasil akhir

Berikut adalah hasil akhir produk-produk scarf yang dibuat. Photoshoot diambil di lingkungan alam, agar karya membaaur dengan lingkungan alam sebagai temanya.



Gambar 5. Scarf 1 dan 2



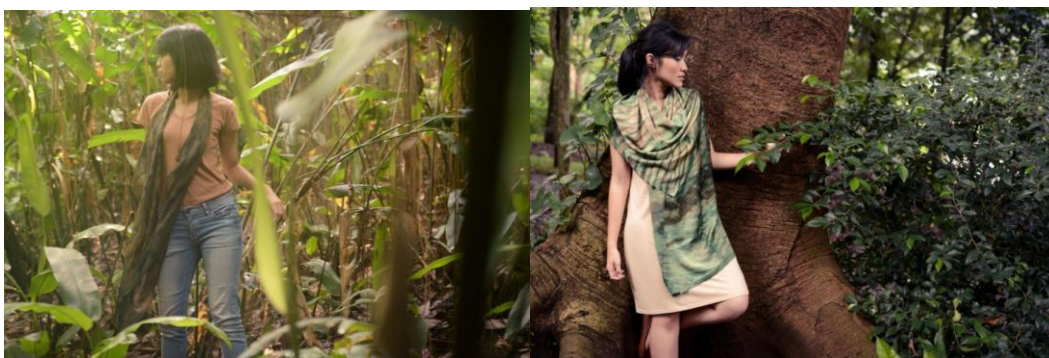
Gambar 6. Scarf 3 dan 4



Gambar 7. Scarf 5 dan 6



Gambar 8. Scarf 7 dan 8



Gambar 9. Scarf 9 dan 10

Produk-produk scarf yang dibuat tidak boleh dicuci dengan deterjen, cukup direndam di air hangat dan digosok perlahan di bagian yang ingin dibersihkan. Saat menyetrika, jangan menggunakan suhu tinggi karena akan merusak kain sutra. Penyimpanannya pun tidak boleh sembarangan, produk harus digantung ataupun digulung.

4. Penutup / Kesimpulan

Teknik reka latar *arashi shibori* masih belum banyak ditemui di industri tekstil Indonesia. Penggunaan pipa paralon dengan ukuran yang berbeda-beda dan cara melipat dan melilit yang berbeda-beda dapat memberikan hasil-hasil yang berbeda pula dan mempunyai ciri-khas untuk tiap caranya.

Material tekstil yang digunakan yaitu bermacam-macam jenis kain sutra (sutra polos, sutra *chiffon*, sutra *kreep*, sutra *krinkle*, sutra 50%). Sedangkan untuk material pewarnanya menggunakan pewarna panas (*dylon*, *iretsu*, *wantex*), dan pewarna dingin (*proxion*).

Konsep karya yaitu nature digunakan untuk acuan pembentuk motif dan warna yang digunakan. Efek visual yang dihasilkan dari teknik dan warna yang digunakan menghasilkan motif yang tidak terduga, cenderung abstrak, namun masih mendukung konsep *nature* tersebut melalui motif-motif yang dihasilkan. Hasil akhir karya yaitu *scarf* dan lembaran kain yang digunakan sebagai asesoris fesyen untuk wanita.

Ucapan Terima Kasih

Artikel ini didasarkan kepada catatan proses berkarya/perancangan dalam MK Tugas Akhir Program Studi Sarjana Kriya FSRD ITB. Proses pelaksanaan Tugas Akhir ini disupervisi oleh pembimbing John Martono, S.Sn, M.Ds dan koordinator Tugas Akhir Kriya Drs. Zaini Rais, M.Sn.

Daftar Pustaka

Southan, Mandy. 2011. *Shibori Designs and Techniques*. Wellwood: Search Press.

Belfer, Nancy. 1992. *Batik and Tie Dye Technique*. USA: Courier Corporation.

Ebdi, Sadjiman. 2009. *Nirmana, Dasar-dasar Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jelasutra

Lawson, Bryan. 1980. *Bagaimana Cara Berpikir Desainer (How Designers Think)*. Yogyakarta: Jelasutra.

Annisa, Tetes. 2007. *Eksplorasi Teknik Shibori, Laporan Tugas Akhir Sarjana*. Bandung: Kriya Tekstil, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung.

Ayulestari, Ardita. 2011. *Eksplorasi Teknik Shibori Pada Produk Tekstil. Laporan Tugas Akhir Sarjana*. Bandung: Kriya Tekstil, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung.