

# EKSPLORASI TEKNIK BATIK KONTEMPORER DENGAN SABLON *PUFF* PADA PRODUK FASHION

Jessy Jasmine Fitria     Drs. Zaini Rais, M.Sn.

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

Email: [jasminejessica72@gmail.com](mailto:jasminejessica72@gmail.com)

**Kata Kunci** : batik kontemporer, sablon puff, produk, fashion

## Abstrak

Batik merupakan salah satu tekstil tradisional Indonesia dengan berbagai macam keunikan dan variasi, baik dari motif serta seluk-beluk maknanya, warna, tekstur, dan juga tekniknya. Kemudian sablon *puff* adalah salah satu teknik sablon dengan menggunakan campuran tinta sablon busa/*puff* dengan bibit pewarna, yang apabila diberi energi panas akan mengembang dan memunculkan kesan tekstur/dimensi pada permukaan kain. Beberapa pekan lalu, seorang seniman batik asal Jerman, Joachim Blank, berkunjung ke Indonesia dan juga ITB untuk memperkenalkan hasil karyanya yaitu eksplorasi teknik batik dengan pendekatan terhadap material-material yang berasal dari alam dan sekitar. Penulis terinspirasi untuk melanjutkan eksplorasi Joachim tersebut dalam pemanfaatan material alam sebagai alternatif untuk menciptakan motif baru sebagai inovasi dalam perbatikan di Indonesia. Penelitian telah dilakukan penulis secara literatur, observatif, eksperimentatif dan eksploratif menggunakan teknik batik Joachim tersebut terhadap material bahan-bahan kain tebal seperti *jeans*, *twill*, *kanvas* dan *drill*. Kemudian penulis juga menggunakan teknik sablon *puff* sebagai variasi teknik.

## Abstract

*Batik is one of Indonesian traditional textiles which have broad of uniqueness and variants, from the pattern and its hidden meanings, the colors, the textures, and also the technique. Aside from that, puff print is one of textile printing techniques using an additive solution for the ink to be mixed with the color liquid. The mixture of the puff ink with the color will raise and expand if it received enough heat and thus will create a texture/dimensional feel upon the fabric. Several months ago a batik artist from Germany, Joachim Blank, visited Indonesia as well as ITB to introduce his works about an exploration of batik technique using an approach from the materials found in nature and our surroundings. It is his research of which the author have expanded in using natural sources as an alternate to create new patterns as an innovation amongst batik designs in Indonesia. During the research, the author have conducted a series of literature research, observation, experiments and explorations using Blank's batik innovation with various thick fabrics such jeans/denim, twill, canvas, and drill. The author also used puff printing technique as a variation for the technique.*

## 1. Pendahuluan

Batik merupakan salah satu tradisi leluhur yang telah ada sejak ratusan tahun yang lalu, dapat diartikan sehelai 'kain yang proses pengerjaannya menggunakan teknik membatik' ataupun 'teknik membatik' itu sendiri. Batik adalah salah satu teknik reka latar tekstil dengan cara celup rintang (*resist-dye*), yaitu dengan menggunakan lilin/malam sebagai media perintang warna yang dapat dilukiskan menggunakan alat khusus bernama *canting* atau blok yang dicapkan di atas kain untuk mengikat zat pigmen warna dasar kain atau warna hasil pewarnaan pertama sebelum kain tersebut dicelupkan kembali berulang kali ke dalam pewarna tekstil lalu di-*nglorot* untuk menghilangkan lilin-lilin sehingga bentuk motif dan warnanya akan terlihat sebagai hasil dari proses pencelupan tersebut.

Produksi batik umumnya paling banyak terdapat di Jawa, meliputi Jawa Barat hingga Madura. Namun budidaya batik terdapat pula di wilayah-wilayah luar Jawa, seperti di Pulau Sumatera dan juga beberapa pulau lainnya, hanya saja kurang begitu populer. Pada awalnya sebelum menjadi *trend* busana modern, batik hanya dikenakan oleh orang-orang tertentu dengan motif-motif sebagai simbolisasi yang menentukan kasta-kasta pemakai batik tersebut. Kasta-kasta tersebut terdiri dari pihak keluarga keraton, bangsawan dan penghuni lingkungan dalam keraton sampai ke penduduk luar keraton yang bertempat tinggal di daerah pinggiran pantai.

Pada awal tahun 2000-an minat masyarakat konsumen terhadap batik menurun dan pangsa pasar batik pun tidak banyak, sehingga pada puncaknya batik Indonesia sempat diklaim oleh negara tetangga dan hal tersebut sempat menimbulkan persengketaan. Namun, berkat perjuangan para desainer di Indonesia, batik Indonesia pun pada akhirnya mendapat perhatian dari dunia dan oleh UNESCO (*United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization*) diresmikan sebagai Warisan Kemanusiaan untuk Budaya Lisan dan Nonbendawi (*The Intangible Cultural Heritages of Humanity*) pada 2 Oktober 2009 lalu (sumber: Harian Kompas, 3 Oktober 2011, oleh Ester Meryana).

Berdasarkan pengamatan, semakin banyak toko, *outlet*, dan butik yang menjual pakaian-pakaian batik modern di pusat perbelanjaan dan mall, sehingga masyarakat dapat dengan lebih mudah berbelanja busana batik serta meningkatkan minat mereka terhadap batik. Selain busana, tidak sedikit pula produk-produk aksesoris bahkan perabotan rumah tangga yang telah mengadaptasi batik ke dalam desain-desainnya.

Sampai saat ini masih banyak desainer fashion yang menggarap batik baik dengan mengolah motif-motif tradisional dengan menambahkan ataupun mengurangi detail-detail motif tersebut. Dapat juga menggunakan kain-kain batik yang telah ada, dengan jenis bahan yang bervariasi kemudian mengkomposisikan kain tersebut menjadi sebuah rancangan busana yang unik dan modern. Namun, sampai saat ini visual motif batik Indonesia tidak begitu banyak berubah, oleh karena kebanyakan pembuatan batik oleh para pengrajin batik masih memanfaatkan ragam hias motif batik tradisional dan hanya sedikit pengusaha batik yang sudah mencoba memproduksi batik dengan memadukan motif-motif tradisional dengan motif geometris agar lebih variatif dan modern. Motif-motif batik tradisional cenderung ramai dan penuh sehingga mengesankan batik tersebut secara keseluruhan terlihat statis dan *flat* (datar) meskipun sudah banyak inovasi yang telah dilakukan melalui pewarnaan yang menghasilkan warna-warna yang lebih cerah dan bergradasi.

Sehingga berdasarkan pengamatan penulis terhadap perkembangan batik di era modern ini, masih jarang terlihat desainer ataupun kriyawan yang mencoba untuk bereksplorasi dengan teknik membatik itu sendiri. Pada dasarnya dalam teknik membatik, kita hanya menggunakan lilin/malam sebagai media perintang warna untuk menciptakan motif pada kain. Oleh karena itu, penulis terinspirasi untuk mencoba menerapkan teknik-teknik membatik berdasarkan apa yang telah penulis pelajari selama mengikuti perkuliahan sebagai mahasiswa kriya tekstil dan juga pengalaman-pengalaman pribadi penulis dalam mengikuti *workshop* batik serta teknik-teknik reka tekstil lain yang berkaitan dengan reka latar tekstil (*surface textile design*).

Dalam reka tekstil, begitu banyak teknik yang dapat dilakukan untuk membuat motif dalam selembar kain selain terlihat estetik juga memunculkan kesan dimensi dan tekstur pada kain tersebut. Salah satunya adalah teknik sablon *puff*. Sablon *puff* atau *puff printing* merupakan salah satu teknik sablon atau *screen printing* dengan menggunakan sejenis tinta plastisol yang mengandung zat adiktif berbahan busa karet yang membuatnya dapat mengembang apabila terkena panas. Teknik ini dapat diaplikasikan untuk membuat motif-motif batik pada kain berkesan lebih timbul dan berfungsi hampir sama seperti *embroidery*, yaitu memberi kesan dimensi, tekstur sekaligus sebagai aksent pada desain motif kain. Namun sampai sekarang teknik sablon *puff* juga masih jarang digunakan dalam desain busana-busana modern selain untuk produksi kaos *T-shirt*. Kemudian variasi penggunaan teknik sablon *puff* dalam hal penempatan motif pada produksi-produksi kaos *T-shirt* juga masih belum maksimal, sehingga menjadi alasan untuk lebih dikembangkan secara optimal sebagai salah satu unsur desain produk fashion.

Berdasarkan uraian dari latar belakang dan identifikasi masalah, maka dapat disimpulkan ke dalam pertanyaan-pertanyaan sebagai penunjang penelitian, diantaranya sebagai berikut:

- a. Teknik batik kontemporer seperti apakah yang akan diterapkan dan dikembangkan sehingga layak untuk diaplikasikan pada produk-produk fashion?
- b. Motif ragam hias batik seperti apa sajakah yang dapat dihasilkan melalui eksplorasi teknik batik kontemporer tersebut?
- c. Jenis kain apa saja yang dapat diolah secara maksimal dengan teknik batik kontemporer ini dan bagaimana penyesuaiannya dengan teknik sablon *puff* sehingga dapat diaplikasikan pada produk fashion?
- d. Bagaimana pengaplikasian teknik sablon *puff* yang akan dilakukan sehingga mampu membuat motif batik kontemporer terlihat lebih menarik ketika akan diaplikasikan pada produk fashion?

Begitu banyak kain yang dapat dieksplorasi dalam penelitian ini, namun terkait dengan alasan batas waktu yang sangat singkat, maka penulis memutuskan untuk mengambil beberapa jenis bahan kain katun yang bertekstur tebal dan kasar sehingga cocok untuk menjadi bahan dasar kain untuk produk fashion *outerwear*.

Pada teknik membatik yang akan dilakukan, penulis akan menggunakan beberapa material dari alam seperti potongan batang-batang pohon besar dan juga teknik lukis bebas dengan menggunakan alat-alat lukis seperti kuas cat tembok dan alat-alat alternatif lainnya selama bereksperimen. Kemudian penulis juga akan menggunakan pewarna-pewarna yang sudah biasa digunakan untuk pembatikan pada kain-kain berbahan katun di Batik Komar, seperti *procion*, *naphtol* dan *indigo* untuk proses pewarnaan kain.

Produk-produk yang akan dibuat dengan memanfaatkan hasil eksplorasi tersebut berupa empat buah busana *outerwear*, diantaranya *blazer*, *long coat*, dua buah rompi, kemudian rok panjang dan rok mini serta aksesoris-aksesoris fashion

seperti tas sebanyak dua macam. Segmentasi pasar untuk produk ini akan ditujukan kepada wanita berusia 23 tahun ke atas yang masih aktif terjun di dunia kerja, memiliki kepribadian ceria dan enerjik, berani tampil beda dan modis serta menyukai hal-hal yang berhubungan dengan *urban fashion* dan etnik.

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, adapun tujuan-tujuan dari pembuatan pengantar tugas akhir ini yaitu sebagai berikut:

- a. Memperkenalkan teknik batik kontemporer sebagai salah satu inovasi teknik membatik yang dapat dikembangkan pada pembuatan produk-produk fashion modern.
- b. Menciptakan ragam-ragam hias motif baru dari pengaplikasian teknik-teknik membatik kontemporer ini yang kemudian dapat dikembangkan kembali menjadi motif yang lebih dinamis pada busana.
- c. Menemukan jenis-jenis kain yang cocok untuk pengaplikasian teknik batik kontemporer dan penyesuaiannya dengan teknik sablon *puff* sehingga dapat diaplikasikan ke dalam busana modern.
- d. Mengkolaborasikan kedua teknik antara teknik membatik dengan sablon *puff* dengan beberapa teknik pendukung lainnya sehingga tercapai produk fashion yang memiliki nilai fungsi, keunikan dan estetis.

## 2. Proses Studi Kreatif

### 2.1 Konsep

Konsep dasar dari pembuatan karya ini adalah untuk memberi inovasi baru dalam dunia pertekstilan serta menambah nilai tambah terhadap pengembangan teknik batik untuk produk-produk fashion.

Batik memiliki dua pemahaman tergantung dari konteksnya, dapat berupa kain batik ataupun teknik batik, yaitu salah satu teknik pewarnaan kain dengan perintang menggunakan lilin/malam. Di Indonesia, batik kini sudah merambah ke dunia fashion yang modern bahkan dapat dipakai oleh hampir semua kalangan. Pelestarian batik banyak dilakukan oleh para desainer bekerjasama dengan para pembatik tradisional baik dengan memanfaatkan motif-motif ragam hias tradisional maupun kontemporer mengikuti kebutuhan selera masyarakat dalam berbusana dan juga bergaya di era modern ini.

Untuk sebagian besar motif cap, penulis terinspirasi untuk menggunakan beberapa motif balok kayu yang pernah digunakan pada workshop batik bersama Joachim Blank dan penulis bertujuan untuk meneruskan pemanfaatan motif-motif tersebut untuk dikembangkan bersama teknik lain, salah satunya dengan sablon.

Sedangkan sablon adalah salah satu teknik cetak/*print* dengan menggunakan *screen* sebagai media perintang untuk pewarnaan di atas kain. Teknik sablon cenderung banyak digunakan pada pembuatan kaos-kaos yang menjadi pakaian yang umum dan modis di kalangan anak-anak dan juga remaja. Variasi teknik sablon terletak dalam pewarnaan yang menggunakan berbagai macam tinta dengan efek visual yang berbeda-beda pada kain.

Berangkat dari pemikiran di atas, penulis terinspirasi untuk mengangkat batik dengan teknik batik kontemporer serta sablon *puff* ke dalam produk fashion serta beberapa aksesoris tas wanita bergaya kasual serta modern.

### 2.2 Tema

Berdasarkan eksplorasi yang telah dilakukan, tema keseluruhan dari karya Tugas Akhir penulis ini adalah *Outerspace*. Penulis terinspirasi untuk mengambil tema ini setelah melihat hasil visual motif cap-an dari balok-balok kayu selama proses eksperimen dan eksplorasi berlangsung.

*Outerspace* atau bila diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia ialah ruang angkasa, yaitu merupakan alam yang sangat luas, penuh dengan misteri dan sampai saat ini masih banyak ilmuwan serta astronot yang berusaha untuk meneliti isi ruang angkasa serta pergerakan dari galaksi, bintang-bintang dan juga planet-planet, termasuk bumi. Karena kita begitu sibuknya dengan berbagai macam aktivitas dan rutinitas yang berlangsung setiap harinya dari siang dan malam di bumi, kita tidak menyadari bagaimana pergerakan-pergerakan yang terjadi di luar bumi. Warna-warna alam ruang angkasa yang begitu luas menyiratkan keindahan dari karya-karya Sang Pencipta yang menyimpan berbagai misteri dan seolah memberi bayangan akan kehidupan yang terjadi di luar sana. Penggambaran kehidupan yang terjadi di alam ruang



**Gambar 1.** Image board untuk tema judul *Blazing Entity* (kiri), *Calm Temptation* (kanan), dan *Dazzling in Fantasy* (bawah).

angkasa memunculkan daya imajinasi dari para seniman yang tinggi dan juga ilmuwan astronot yang berhasil mengabadikannya melalui foto-foto, sehingga interaksi mereka menciptakan beberapa tayangan dan film bertemakan *science-fiction* atau yang disebut juga *sci-fi*. *Science-fiction* merupakan fenomena dimana ilmu dikaitkan pada sesuatu yang tidak nyata namun penuh harapan.

### 2.3 *Image Board*

Dalam memvisualisasikan konsep, tema, hingga warna yang digunakan untuk perancangan sebuah produk diperlukan *image board* sebagai acuan dalam berkarya.

Penentuan *image board* dilakukan dengan mencari beberapa objek-objek gambar yang kiranya dapat menggambarkan serta mewakili suasana-suasana yang ingin diciptakan dan diterapkan dalam desain-desain karya. Melalui *image board*, kita dapat mengambil beberapa unsur visual, baik melalui warna-warna ataupun bentuk-bentuk yang terlihat pada kumpulan gambar-gambar. Sehingga secara keseluruhan *image board* dapat menggambarkan sebuah suasana yang ingin kita ciptakan dalam merealisasikan tema ke dalam produk-produk.

Konsep *outerspace* ini kemudian penulis bagi ke dalam tiga *image board*, diantaranya adalah *Blazing Entity*, *Calm Temptation* dan *Dazzling Fantasy*.

## 3. Hasil Studi dan Pembahasan

### 3.1 Peralatan dan Bahan Eksperimen serta Produksi Karya

Bahan-bahan yang digunakan dalam pembuatan karya, diantaranya:

- a. Kain twill putih
- b. Kain twill cino krem
- c. Kain *jeans wash stretch* putih

- d. Kain kanvas *wafer* krem
- e. Kain drill Jepang putih
- f. Kain kanvas *ring broken white*
- g. Kain katun

Kemudian peralatan-peralatan yang digunakan dalam pembuatan karya adalah sebagai berikut:

- a. Cap dari balok-balok kayu
- b. Kuas
- c. Lilin/malam batik
- d. Pewarna *procion, naphtol*
- e. *Soda ash*
- f. Raket
- g. *Screen*
- h. *Heat-gun*

### 3.2 Proses Eksperimen dan Produksi.

Pada tahap awal, semua kain yang akan dibatik terlebih dahulu dicuci dengan deterjen untuk menghilangkan noda-noda dan debu yang melekat pada kain sehingga zat pewarna nantinya dapat terikat dengan sempurna oleh pori-pori permukaan kain.

Kemudian kain-kain yang telah dicuci, dijemur hingga kering. Pada saat akan menjemur, kain-kain sebaiknya tidak diperas/diremas yang mana akan membuat kain menjadi kusut dan akan mempengaruhi hasil batikan dan juga pewarnaan. Proses pengeringan kain-kain bahan *jeans* ini umumnya membutuhkan waktu yang cukup lama karena tenunannya yang lebih tebal daripada kain-kain katun umumnya yang lebih tipis, oleh karena itu penjemuran dilakukan pada saat pagi hari dimana matahari cukup terik untuk membuat proses pengeringan lebih cepat.

Persiapan yang dilakukan sebelum membatik adalah memanaskan dulu sumbu tempat lilin/malam, kemudian memasukan beberapa bongkahan-bongkahan lilin untuk dicairkan sehingga dapat dicapkan atau dilukiskan pada kain. Kemudian balok-balok kayu yang akan dipakai untuk pematikan diletakkan di atas permukaan kain goni pada wajan sehingga lilin/malam yang telah meleleh akan tertampung pada kain goni dan juga menempel pada permukaan balok kayu yang ikut memanaskan oleh suhu api kompor. Apabila lilin/malam telah cukup panas, api kompor sebaiknya dikecilkan sehingga lilin/malam tidak terlalu cair dan tidak akan menetes pada permukaan kain, menyebabkan pematikan tidak rapih dan sesuai sketsa motif.



**Gambar 2.** Balok-balok kayu yang digunakan sebagai alternatif cap untuk batik

Setelah kain dibatik, selanjutnya kain tersebut dijemur sampai lilin/malam menjadi cukup dingin dan kering. Setelah kain kering, kain tersebut dapat dicelup ke dalam zat pewarna. Zat pewarna yang akan dipakai adalah zat pewarna *naphtol* dan *procion*. Pada pewarnaan dengan *naphtol*, akan lebih sempurna apabila pewarnaan dilakukan pada bak persegi seperti yang terdapat di Batik Komar. Namun dapat juga dilakukan pada baskom besar masing-masing dengan takaran yang sama, yaitu campuran 20 gram zat *naphtol* dan soda kaustik ataupun 30 gram *naphtol* dan soda serta garam-garamnya dengan takaran yang sama dengan *naphtol* ke dalam air dingin sebanyak 5 liter untuk pencelupan kain sebesar 1 – 2 meter.

Untuk melarutkan *naphtol* dan soda kaustik, digunakan air panas secukupnya dan untuk mengaduknya sebagai gunakan pengaduk dan sarung tangan, dikarenakan larutan *naphtol* cukup asam dan dapat mengakibatkan kulit menjadi gatal dan kemerahan apabila terkena olehnya. Larutan *naphtol* yang telah larut bersama soda kaustik kemudian dicampurkan ke dalam air sebanyak 5 liter pada baskom. Untuk pewarnaan dengan *naphtol* diperlukan 2 wadah yaitu wadah untuk pencelupan kain ke dalam larutan *naphtol* dan wadah untuk pencelupan kain ke larutan garam pewarna dengan air dingin biasa.

Proses pencelupan dilakukan dengan merendam kain ke dalam larutan *naphtol* sampai cairannya masuk ke dalam pori-pori kain dan dicelup secara diangkat dan dimasukkan secara berulang kali ke dalam larutan *naphtol*. Setelah larutan *naphtol* cukup masuk dengan merata pada seluruh permukaan kain, kemudian kain dicelupkan secara perlahan ke dalam larutan garam. Pencelupan dengan garam juga dilakukan secara diangkat dan dimasukkan berulang kali, sampai didapat warna yang diinginkan. Namun apabila warna pencelupan pertama kurang memuaskan, kain dapat dicelupkan kembali ke dalam larutan *naphtol* kemudian ke larutan garam berulang kali sampai menghasilkan warna yang diinginkan. Setelahnya kain kemudian dibilas dengan air biasa untuk menghilangkan zat-zat kimia pewarna yang terdapat pada kain sebelum dijemur ataupun di-*lorot* untuk menghilangkan lilin/malam.



**Gambar 3.** Proses pencelupan kain ke zat pewarna dan *nglorot* di Batik Komar (dok. Fitria, 2013).

Setelah kain benar-benar kering selanjutnya adalah proses pewarnaan dengan zat pewarna *procion*. Untuk pewarnaan dengan *procion* dapat dilakukan dengan pencelupan ataupun dengan dicolet (menggunakan kuas/*spons*). Namun dikarenakan pewarna *procion* lebih mudah luntur, maka akan lebih maksimal apabila pewarnaannya dilakukan dengan cara dicolet.

Sebelum proses pewarnaan dilakukan, kain direkatkan dulu pada *frame*/pemidangan sehingga kain akan lebih mudah untuk diwarnai. Pada tahap pewarnaan kali ini, campuran zat pewarna *procion* dan soda kue sebanyak 20 gram atau 30 gram (tergantung ukuran kain antara 1 meter atau 2 meter) dilarutkan ke dalam air dingin sebanyak 1 liter. Apabila ingin lebih maksimal, dapat dengan menggunakan air hangat agar pewarna lebih kuat. Saat akan melakukan pewarnaan, sebaiknya dilakukan terlebih dahulu pewarnaan dengan warna-warna yang lebih muda, sehingga akan lebih mudah

untuk memberi gradasi dengan warna-warna yang lebih gelap setelahnya. Agar warna lebih muda, dapat ditambahkan air secukupnya sehingga zat pewarna yang dihasilkan tidak terlalu pekat pada kain.

Setelah kain seluruhnya diwarnai dengan *procion* selanjutnya adalah membiarkannya selama satu malam agar pewarna dapat meresap ke dalam pori-pori permukaan kain dengan baik hingga mengering secara alami. Kemudian esok harinya, kain dapat difiksasi dengan cara mencelupkan kain yang tersebut ke dalam larutan *soda ash* sebanyak 150 gram dengan 5 liter air dingin biasa sehingga zat pewarna *procion* dapat terkunci pada pori-pori kain dan tidak mudah luntur. Setelah difiksasi kain dapat langsung dijemur hingga kering sehingga dapat diproses ke tahapan selanjutnya.

Pada tahap selanjutnya adalah proses penyablonan. Sebelum disablon, pastikan kain yang akan disablon permukaannya rapih dan tidak kusut. Sehingga apabila kusut, maka kain sebaiknya disetrika terlebih dahulu. Pada persiapan untuk menyablon, tinta sablon terlebih dahulu dicampur dengan bibit pewarna. Tinta sablon yang digunakan adalah tinta sablon khusus, yaitu tinta busa. Tinta sablon pada umumnya berwarna putih, sehingga apabila ingin warnanya lebih pekat, maka dapat ditambahkan bibit pewarna sedikit demi sedikit sehingga menghasilkan warna yang diinginkan. Setelah tinta sablon dan bibit pewarna tercampur dengan rata, selanjutnya dapat dituangkan ke atas kain dengan menggunakan *screen* ataupun manual dengan menggunakan teknik lukis bebas.



**Gambar 4.** Proses sablon kain dengan *screen* dan lukis bebas (dok. Fitria, 2013).

Pada saat menyablon menggunakan *screen*, sebaiknya *screen* segera dibilas dengan air setelah proses penyablonan, oleh karena tinta sablon cepat sekali mengering, sehingga akan menutup lubang-lubang motif yang dicetak pada *screen*. Kemudian *screen* dikeringkan kembali dengan lap agar dapat digunakan kembali pada proses penyablonan selanjutnya.

Setelah tinta sablon dicetak pada seluruh motif-motif kain, selanjutnya adalah proses pemanasan dengan *heat-gun*. Proses ini dilakukan untuk membuat tinta-tinta sablon yang telah dicetak pada kain mengembang sehingga menimbulkan tekstur dan dimensi pada permukaan kain. Proses pemanasan dengan *heat-gun* sebaiknya dilakukan dengan jarak yang tidak terlalu dekat yaitu sekitar 30 cm di atas permukaan kain dan tidak terlalu lama sampai tinta sablon mengembang dengan secukupnya sesuai dengan yang diinginkan. Apabila *heat-gun* dilakukan terlalu dekat, maka kain akan terbakar ataupun tinta busa akan menguning akibat proses pemanasan yang terlalu lama, sehingga baiknya dilakukan dengan jarak yang cukup.

Setelah seluruh tinta-tinta sablon yang telah dicetak pada motif-motif batik dipanaskan sehingga menciptakan tekstur-tekstur pada permukaan kain, selanjutnya kain dapat disetrika kembali agar permukaan kain lebih mulus dan merata sehingga kain dapat digunakan sebagai bahan baku produk tekstil dan juga pembuatan untuk produk-produk fashion.

### 3.3 Desain Produk



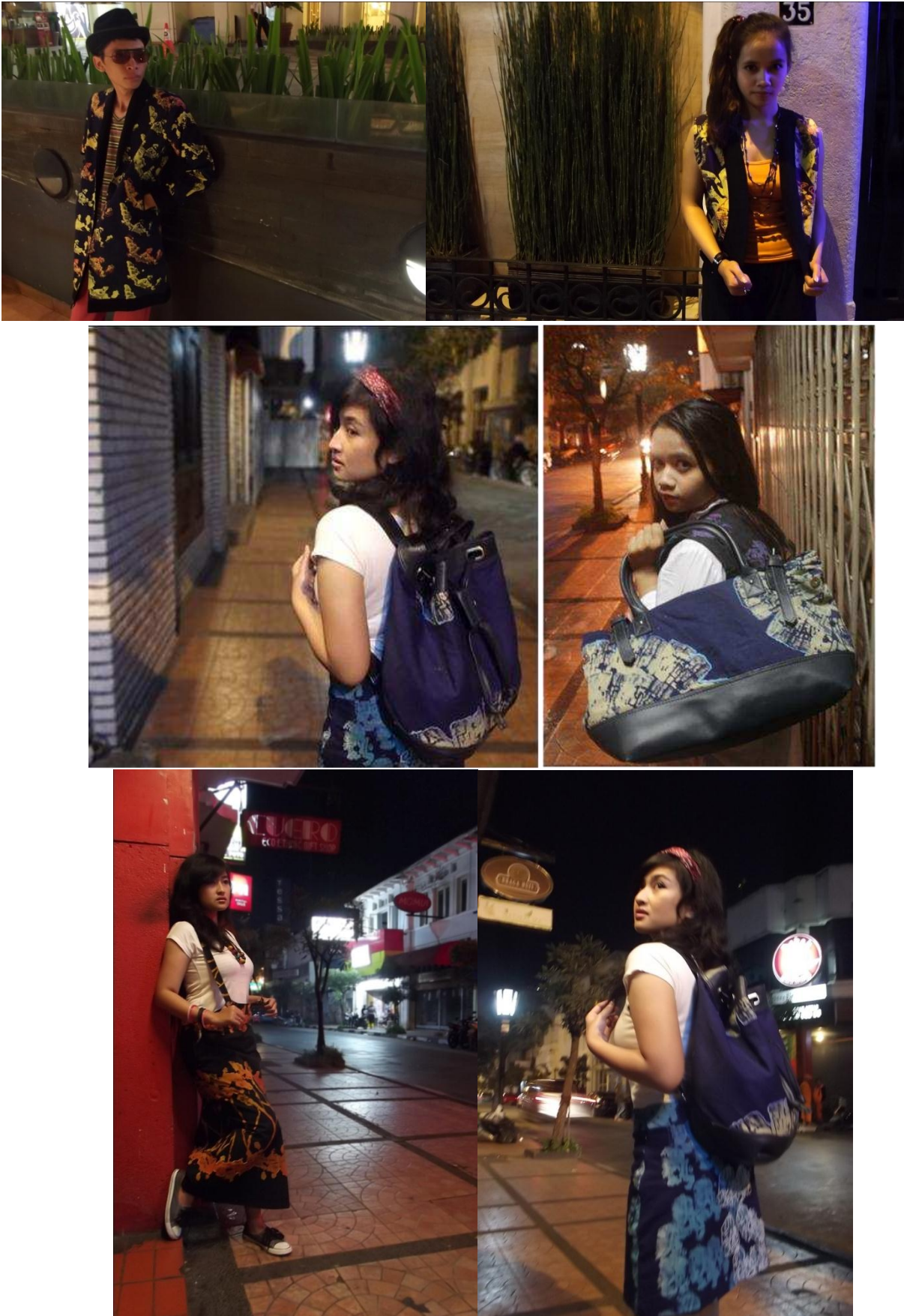
Gambar 5. Desain-desain produk fashion untuk busana *outerwear*, yaitu: *blazer*, *long-coat*, dan *rompi/vest* (dok. Fitria, 2013).



Gambar 6. Desain-desain produk fashion untuk tas dengan variasi model (dok. Fitria, 2013).



### 3.4 Hasil Akhir Produk



Gambar 7. Foto-foto model dan produk hasil akhir karya (dok. Fitria, 2013)

## Penutup/Kesimpulan

Melalui berbagai eksperimen serta eksplorasi yang telah dilakukan, diperoleh beberapa kesimpulan, sebagai berikut:

1. Batik adalah salah satu teknik reka latar tekstil dengan cara celup rintang (*resist-dye*), yaitu dengan menggunakan lilin/malam sebagai media perintang warna yang dapat dilukiskan menggunakan alat khusus bernama *canting* atau blok yang dicapkan di atas kain untuk mengikat zat pigmen warna dasar kain atau warna hasil pewarnaan pertama sebelum kain tersebut dicelupkan kembali berulang kali ke dalam pewarna tekstil lalu di-*nglorot* untuk menghilangkan lilin-lilin sehingga bentuk motif dan warnanya akan terlihat sebagai hasil dari proses pencelupan tersebut.
2. Pada dasarnya hampir segala material dapat digunakan sebagai alternatif untuk pembatikan dengan teknik cap ataupun lukis. Namun dengan pertimbangan bahwa material-material alternatif yang dipilih untuk cap batik diusahakan terbuat dari kayu, bahan besi baja (*stainless steel*) dan tembaga, yang cukup kuat dan tidak mudah meleleh ketika dipanaskan bersama lilin/malam sebelum dicapkan di atas kain.
3. Sablon *puff* atau *puff printing* merupakan salah satu teknik sablon atau *screen printing* dengan menggunakan sejenis tinta plastisol mengandung zat adiktif berbahan busa karet yang membuatnya dapat mengembang apabila terkena panas. Teknik ini dapat diaplikasikan untuk membuat motif-motif batik pada kain berkesan lebih timbul dan berfungsi hampir sama seperti *embroidery*, yaitu memberi kesan dimensi sekaligus sebagai aksan pada desain motif kain.
4. Berdasarkan berbagai eksplorasi yang telah dilakukan, tema keseluruhan dari karya Tugas Akhir penulis ini adalah *Outerspace*. Penulis terinspirasi untuk mengambil tema ini setelah melihat hasil visual motif cap-an dari balok-balok kayu selama proses eksperimen dan eksplorasi berlangsung. Hasil visual dari pembatikan menggunakan cap balok-balok kayu memiliki dimensi gelap terang yang menciptakan kesan organik namun juga menyerupai benda-benda yang terdapat di ruang angkasa termasuk permukaan bintang-bintang yang tidak beraturan apabila terlihat dari dekat, sehingga menginspirasi penulis dalam memutuskan tema *Outerspace* tersebut.

Secara keseluruhan, dalam pengerjaan tugas akhir ini diperlukan pengetahuan yang lebih mendetail terutama dalam mengenai bahan kain yang harus digunakan untuk membatik, zat-zat pewarna seperti pewarna reaktif seperti *procion* dan juga *naphtol* yang membutuhkan keahlian khusus dalam mengolah zat-zat kimianya untuk menemukan warna-warna yang diinginkan. Kemudian masih banyak sekali pula material-material dan alternatif teknik yang dapat dilakukan dalam pengolahan batik untuk menghasilkan visual motif-motif batik yang lebih bervariasi dan menambah minat masyarakat modern untuk mengembangkan batik lebih luas lagi ke dalam produk-produk fashion sesuai dengan *trend-trend* yang akan datang.

## Ucapan Terimakasih

Artikel ini didasarkan kepada catatan proses berkarya/perancangan dalam MK Tugas Akhir Program Studi Sarjana Kriya Tekstil FSRD ITB. Proses pelaksanaan Tugas Akhir ini disupervisi oleh Drs. Zaini Rais, M.Sn.

## Daftar Pustaka

Atieqa. 2012. *Laporan Tugas Akhir Kriya: Eksplorasi Motif dengan Inspirasi Alam Hutan Tropis Indonesia Menggunakan Teknik Printing*, FSRD ITB, Bandung.

Deyrup, Astrith. 1971. *Getting Started in Batik*. Macmillan Publishing Co., Inc., New York.

Gibbs, Joanifer. 1974. *Batik Unlimited*. Watson-Guption Publications, New York.

Poespo, Goet. 2005. *Pemilihan Bahan Tekstil*. Penerbit KANISIUS, Yogyakarta.

Prasetya, Rahadian. 2010. *Laporan Tugas Akhir Kriya: Eksplorasi Material "Jeans" untuk Produk Fashion*. FSRD ITB, Bandung.