

## EKSPLORASI BOJAGI PADA PRODUK FASHION

Teuku Muhammad Mirza Arief      Dr. Kahfiati Kahdar, M.A

Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) ITB

**Email:** [mirzateuku@gmail.com](mailto:mirzateuku@gmail.com)

**Kata Kunci :** *mitologi; nusantara; tradisi; kepercayaan*

---

### Abstrak

Mitologi merupakan suatu ilmu tentang keberadaan makhluk gaib di suatu kebudayaan di tiap-tiap letak geografis yang berbeda-beda. Kepercayaan terhadap makhluk gaib ini sangat berperan penting dalam perkembangan di masa awal tumbuh kembangnya tradisi-tradisi dalam komunitas di tiap daerah kepulauan nusantara. Seiring perkembangan dan berjalannya waktu, kepercayaan ini mulai dilupakan seiring masuknya agama islam dan Kristen ke wilayah nusantara, juga masyarakat yang lebih mempercayai alasan-alasan logis di balik munculnya kehidupan, tetapi tidak bisa dipungkiri, kepercayaan Mitologi ini mewariskan jenis-jenis makhluk mitologi yang eksotis dan mempesona dengan berbagai jenis dan ceritanya masing-masing yang beragam dan unik, sayangnya seiring pudarnya kepercayaan mitologi di benak masyarakat nusantara, ikut dilupakan pula, makhluk-makhluk mitologi yang dulunya ikut berperan penting dalam membentuk tradisi Indonesia. Keindahan makhluk-makhluk mitologi ini, merupakan tradisi yang terlalu berharga untuk dilupakan oleh masyarakat.

### Abstract

*Mythology is a knowledge about the existence of supernatural beings that is different in each culture of geographic location. Belief in supernatural beings is very important in the development of the early growth of the traditions of the community in every area of the archipelago. Along with the development and passage of time , this belief began to be forgotten as the entry of the religion of Islam and Christianity to the archipelago , society began to think of logical reasons behind everything. but it can not be denied , this mythology belief bequeath lots of exotic and dazzling types of mythological creatures with various types and each has it's own story that is diverse and unique , unfortunately as times goes by, mythological creatures who once had an important role in shaping Indonesian tradition, mythological creature gradually forgotten., The beauty of these mythological creatures, is a tradition that is too valuable to be forgotten by the public.*

---

## 1. Pendahuluan

Pengertian dari tekstil adalah sebuah material yang bermula dari serat menjadi benang kemudian hasil jadinya berupa kain. Bidang tekstil memiliki cakupan yang luas mulai dari bahan dasar, proses pembuatan, proses pewarnaan, aplikasi dan teknik. Pengolahan tekstil dapat dibagi menjadi dua, yaitu pengolahan struktur dan permukaan. Pengolahan struktur pada tekstil dapat dilakukan dengan berbagai macam teknik, misalnya: olah rajut, tenun, kempa, dan macramé. Teknik yang digunakan untuk mengolah permukaan tekstil, antara lain *foiling, flocking*, celup ikat, jahit, batik, dan *digital printing*.

Teknik *digital printing* merupakan perkembangan dari teknik cetak di atas kain yang sudah ada dari zaman dahulu. Seiring dengan perkembangan zaman, pencetakan di atas kain dapat dilakukan dengan cara membuat motif terlebih dahulu di komputer kemudian dapat langsung dicetak menggunakan mesin cetak *digital*. Pada tahap ini, eksplorasi difokuskan pada motif, dan pilihan material untuk media cetak *digital*.

Tahap eksplorasi motif dapat terinspirasi dari banyak hal, tergantung oleh imajinasi dan ide sang desainer tekstil. Mencari suatu tema motif yang unik dan memiliki nilai estetis tinggi merupakan suatu tantangan tersendiri bagi para desainer.

Salah satu tema yang belum banyak digunakan sebagai tema dari desain tekstil adalah motif-motif yang terinspirasi dari bentuk-bentuk makhluk mitologi Indonesia. Makhluk mitologi dari Indonesia sendiri, terdiri dari berbagai macam jenis dan bentuk. Keanekaragaman dan keunikan setiap makhluknya membuat setiap jenisnya memiliki daya tarik masing-masing yang menginspirasi untuk dijadikan tema motif.

Istilah Mitologi telah dipakai sejak abad 15, dan berarti “ilmu yang menjelaskan tentang mitos”. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1997) Mitologi adalah ilmu tentang bentuk sastra yang mengandung konsepsi dan dongeng suci mengenai kehidupan Dewa dan makhluk halus di suatu kebudayaan. Menurut pakarnya, Mitos tidak boleh disamakan dengan fabel, legenda, cerita rakyat, dongeng, anekdot atau kisah fiksi. Mitos dan agama juga berbeda, namun meliputi beberapa aspek.

## **2. Proses Kreatif**

Pada proses kreatif dilakukan pencarian tema, warna dan bentuk yang akan diaplikasikan pada karya yang dibuat. Tema dan warna yang mengacu pada *textile trend 2013/2014* karena produk yang dibuat merupakan produk *cushion* untuk produk interior. Sedangkan motif yang diaplikasikan pada karya ini terinspirasi dari bentuk-bentuk makhluk mitologi nusantara.

### **2.1 Tema**

Tema merupakan hal yang berpengaruh pada pembuatan suatu karya. Hal ini dikarenakan sebuah tema memiliki ciri khas tersendiri pada karya yang dibuat melalui olahan visual. Tema yang diangkat pada karya ini adalah Mitologi Nusantara.

Mitologi terkait dekat dengan legenda maupun cerita rakyat. Tidak seperti mitologi, pada cerita rakyat, waktu dan tempat tidak spesifik dan ceritanya tidak dianggap sebagai suatu yang suci yang dipercaya kebenarannya. Sedangkan legenda, meskipun kejadiannya dianggap benar, pelaku-pelakunya pada legenda adalah manusia bukan dewa dan monster seperti pada mitologi.

## **3. Hasil Studi dan Pembahasan**

Pengerjaan karya ini menghasilkan berbagai macam eksplorasi desain motif dan kain yang dilakukan selama proses eksperimen. Eksplorasi dibuat beragam guna menghasilkan karya yang unik namun tetap sesuai pada konsep.

### **3.1 Eksplorasi**

Eksplorasi yang dilakukan pada tugas akhir ini meliputi penelitian, pencarian sumber data melalui buku maupun internet dan eksperimen motif guna menghasilkan berbagai eksplorasi motif mitologi yang dikehendaki.



**Gambar 12.** Eksperimen kain pada material *silk organza* dan teknik pendukung *hand-stitched*

### 3.2 Sketsa Produk

Sketsa produk yang dibuat disesuaikan dengan tema motif yang dibuat. Produk interior yang dibuat difungsikan sebagai sofa atau kursi yang bisa ditempatkan di berbagai tempat.



**Gambar 13.** Sketsa produk (Mirza, 2013)

### 3.3 Hasil Produk

Produk yang dihasilkan adalah produk *interior* berupa produk kriya interior. Produk kriya interior yang dibuat berupa sofa, kursi dan bantal.



**Gambar 14.** Hasil Produk (Mirza,2013)

#### 4. Kesimpulan

Bidang tekstil memiliki perkembangan yang cukup pesat sama halnya dengan bidang *interior* yang bahkan setiap saat memiliki tren baru. Dengan pesatnya perkembangan di dua bidang tersebut, tentunya membuat para pelaku atau pekerja di dunia tekstil dan interior dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam membuat karya agar karya tersebut memiliki keunggulan dan eksklusifitas sendiri dibanding karya atau produk lainnya.

Mitologi Nusantara saat ini masih tidak umum digunakan di bidang tekstil maupun interior, oleh karena itu penggunaan ilustrasi mitologi ini merupakan sesuatu yang unik dan dapat mengakrabkan kembali peran-peran makhluk mitologi tersebut di masyarakat.

Dari eksplorasi motif mitologi ini, dapat disimpulkan beberapa hal, yaitu:

Makhluk-makhluk Mitologi Nusantara, saat ini sudah tidak familiar lagi ditelinga masyarakat Indonesia, terutama kaum pemuda-pemudinya.

Tidak semua jenis kain, cocok untuk digunakan sebagai bahan pelapis produk interior kursi dengan menggunakan metoda digital printing, karena di beberapa jenis kain, motif dari kain tersebut akan cepat pudar seiring dengan seringnya gesekan antara tubuh manusia dengan kain tersebut, makadari itu, kain yang dipilih haruslah kain yang dapat mempertahankan keberadaan motif printing dalam waktu lama.

Eksplorasi ilustrasi mitologi nusantara dipilih untuk diaplikasikan pada produk *furniture*, mengingat *interior* merupakan suatu hal yang sudah menjadi bagian dari gaya hidup bahkan kebutuhan. Para penikmat *interior* tentunya selalu mencari keunikan pada setiap produk yang dipilihnya.

Dibutuhkan keterampilan dan *taste* dalam mengatur komposisi warna, bentuk dan bahan dalam produk yang cenderung ramai, karena jika tidak berhati-hati, maka produk dapat terlihat norak dan terkesan murah.

## **Ucapan Terima Kasih**

Artikel ini didasarkan kepada catatan proses berkarya dalam Mata Kuliah Tugas Akhir Program Studi Sarjana Kriya FSRD ITB. Proses pelaksanaan Tugas Akhir ini disupervisi oleh Dra. Ratna Panggabean, M.Sn.

## **Daftar Pustaka**

Drusila Cole. 2007. *Patterns*. London : Laurence King Publishing Ltd.

Robyn Maxwell. 2003. *Textiles of Southeast Asia*. Singapore : Periplus(HK) Ltd.

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1994. Sastra daerah di Kalimantan (Kalimantan Barat, Kalimantan Timur, dan Kalimantan Tengah) analisis tema, amanat, dan nilai budaya. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1998. Cerita lingkungan hidup rakyat Bali. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1999. Mitos dan mitos pengukuhan dalam KABA CINDUA MATO. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.