

EKSPLORASI MOTIF BUNGA EMPAT MUSIM CHINA DENGAN TEKNIK *QUILTING* PADA PRODUK *FASHION*

Puthya Nur Sabrina

Dr. Dian Widiawati, M. Sn.

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

Email: puthya.sabrina@gmail.com**Kata Kunci** : jurnal, naskah, panduan, penulisan, template

Abstrak

Karya tugas akhir ini dibuat dengan tujuan untuk mengangkat teknik *quilting* sebagai teknik yang alternatif *surface design* pada produk pakaian. Umumnya produk *quilting* di Indonesia dibuat dengan menggunakan mesin, produk yang dihasilkan pun kebanyakan berupa peralatan rumah tangga seperti selimut dan taplak, motifnya kebanyakan berbentuk geometris. Berdasarkan hal tersebut, maka muncullah gagasan untuk membuat produk *fashion* menggunakan teknik *quilting hand made* dengan motif bunga empat musim China atau *the four flowers* yaitu bunga *peony*, *lotus*, *chrysanthemum*, dan *plum blossom*. Melalui karya tugas akhir ini, diharapkan teknik *quilting* akan lebih dikenal oleh masyarakat.

Abstract

This final project was made to apply quilting techniques as an alternative technics of surface design on fashion products. In general, quilting products in Indonesia was made using machines, mostly produce household appliances such as blankets and tablecloths, and most of them in geometric shape. Based upon that, comes an idea to make some fashion products using quilting technique with Chinese's four season flowers or the four flowers motif, those are peony, lotus, chrysanthemum, and plum blossom. Through this final project, quilting technique expected to be known by the public.

1. Pendahuluan

Manusia merupakan makhluk yang konsumtif, baik secara individual maupun kelompok. Mereka memutuskan untuk menghabiskan semua sumber daya (waktu, uang, dan tenaga) untuk benda-benda yang memuaskan gaya hidup mereka (Schiffman, 2010). Gaya hidup suatu masyarakat memiliki beberapa faktor penting, salah satunya adalah *fashion*. *Fashion* adalah benda-benda dan atribut yang dipakai manusia untuk mengidentifikasikan dirinya secara khusus dan kelompok sosialnya sebagai satu kesatuan dirinya dengan pikiran-pikiran atau pernyataan citra diri pribadi atau pun yang sifatnya komunal (Asyari, 2004). Dalam hal ini, pakaian menjadi sebuah atribut yang berperan penting dalam kehidupan manusia. Menurut hukum *Maslow's Hierarchy of Needs* (Hukum Hierarki Kebutuhan Maslow), pakaian merupakan kebutuhan paling dasar, sehingga setiap manusia pasti akan mengutamakan kebutuhan tersebut untuk dipenuhi dan manusia juga ingin memenuhi kebutuhan ego mereka, contohnya keinginan untuk mendapatkan status yang tinggi di mata masyarakat (Schiffman, 2010).

Karena itu fungsi pakaian tidak lagi hanya sebagai penutup aurat, melainkan juga simbol status sosial dan kekayaan seseorang. Karenanya, pakaian pun dibuat semakin beraneka ragam dengan tujuan memenuhi keinginan manusia yaitu tampil semenarik mungkin, dengan berbagai material dan teknik, serta bermacam-macam desain yang menarik minat konsumen juga menarik bagi orang-orang yang melihat pemakainya. Dari sana lahirlah suatu bentuk yang disadari manusia mempunyai pengaruh besar dalam perilaku konsumtif individu maupun kelompok yang disebut desain (Schiffman, 2010).

Desain tekstil sendiri terdiri dari dua jenis, yaitu *structure design* atau desain struktur dan *surface design* atau desain permukaan. *Structure design* atau desain struktur adalah desain yang terbentuk dari konstruksi tekstil itu sendiri, baik yang berwujud tekstil polos maupun dalam bentuk tekstil bercorak. Pada tekstil bercorak, pembuatan corak dilakukan bersamaan dengan proses pembuatan lembaran tekstil tersebut. Desain struktur meliputi seluruh metode pembuatan tekstil, yaitu tekstil yang dibuat dari benang, tekstil yang dibuat bukan dari benang, dan tekstil yang dibuat tanpa serat benang maupun filament. Contoh teknik yang termasuk dalam *structure design* adalah tenun dan rajut. Sementara *surface design* atau desain permukaan adalah desain yang ditujukan untuk memperkaya corak permukaan kain. Desain tersebut bisa mengambil bentuk yang ada di sekeliling manusia atau berbentuk abstrak. Fungsi kain yang akan dibubuhi desain permukaan menjadi faktor penting dalam pengembangan desain. Contoh teknik yang termasuk dalam *surface design* adalah bordir, sulam, dan salah satunya adalah *quilting* (Budiyono, dkk, 2008).

Quilting adalah sebuah teknik menjahit yang menggabungkan dua kain atau lebih dan menyatukannya menjadi material yang tebal dan padat. Semenjak teknik *quilting* diperkenalkan ke Eropa pada masa Perang Salib, produk-produk *quilting* semakin terkenal ke seluruh dunia sehingga permintaan pasar pun semakin meningkat (Colby, 1971). Untuk memenuhinya, manusia membuat sebuah mesin yang mampu memproduksi sesuatu yang semula harus dikerjakan secara manual. Manusia cenderung menginginkan hal yang praktis sehingga tidak menghiraukan hal-hal seperti pekerjaan tangan, sementara karya yang dibuat oleh mesin cenderung tidak mampu mengejar kualitas karya yang dibuat

oleh tangan manusia. Semenjak ditemukannya mesin *quilting*, karya-karya *quilt* yang dibuat menggunakan tangan sudah jauh berkurang. Akibatnya citra *quilting* sebagai teknik yang dikerjakan dengan tangan mulai menghilang. Masyarakat lebih mengenal teknik *quilting* sebagai teknik yang dikerjakan oleh mesin karena lebih sering melihat teknik *quilting* diaplikasikan pada selimut yang tentu saja dibuat secara massal oleh pabrik. Hal itu membuat para *quilters*, sebutan bagi mereka yang membuat produk-produk *quilting*, kehilangan penghargaan dari masyarakat. *Quilting* seharusnya menjadi sebuah karya yang penuh dengan makna, diturunkan dari generasi ke generasi, bahkan menjadi suatu produk elit yang tidak sembarang orang dapat memilikinya.

Karena itulah karya *quilting* untuk tugas akhir ini dibuat dalam bentuk pakaian agar masyarakat dapat mengenalnya lebih jauh. Bukan hanya digunakan dalam bentuk perlengkapan rumah tangga seperti selimut, tetapi juga dikenakan dalam bentuk pakaian untuk pergi keluar rumah. Pakaian pun dibuat *casual* sehingga orang-orang merasa dapat memakainya (*wearable*), tidak seperti pakaian-pakaian untuk pagelaran busana yang artistik sehingga meskipun orang-orang merasa pakaian itu bagus, mereka tidak akan memakainya karena dinilai tidak praktis pada penggunaannya.

Pakaian yang dibuat dengan teknik *quilting* ini diperindah dengan motif. Motif geometris seperti persegi dan belah ketupat dihindari dalam karya tugas akhir ini karena identik dengan pekerjaan mesin. Karena itu dipilihlah motif bunga, karena bunga telah lama dijadikan objek seni yang ada di seluruh dunia serta dijadikan lambang kecantikan dan keindahan (Williams, 2006).

Banyak negara menggunakan bunga sebagai obat dan makanan serta identitas bangsa mereka. Seperti negara China yang dipercaya sebagai tempat asal sebagian besar tanaman-tanaman berbunga, dan setiap bunga di negara tersebut memiliki maksud dan arti khusus. Bahkan negara China mendapatkan julukan *The Flowery Land* atau negeri bunga, karena para senimannya seringkali menghiasi karya-karya mereka seperti kain, porselen, partisi, dan lain-lain dengan motif bunga yang tentunya memiliki arti masing-masing. Beberapa jenis bunga digunakan untuk melambangkan dua belas bulan dalam setahun, kemudian empat jenis bunga dipilih untuk merepresentasikan empat musim yang lebih dikenal dengan nama *four season flowers* (Williams, 2006).

Bunga empat musim terdiri dari empat bunga yang masing-masing merepresentasikan satu musim, yaitu *peony*, *lotus*, *chrysanthemum*, dan bunga plum. Keempat bunga tersebut merupakan gambar atau motif yang lazim ditemui di karya-karya dari negeri China, yang keempatnya selalu digambarkan bersamaan karena melambangkan empat musim yang ada di China yaitu musim semi, musim panas, musim gugur, dan musim dingin (Roberts, 2004).

2. Proses Studi Kreatif

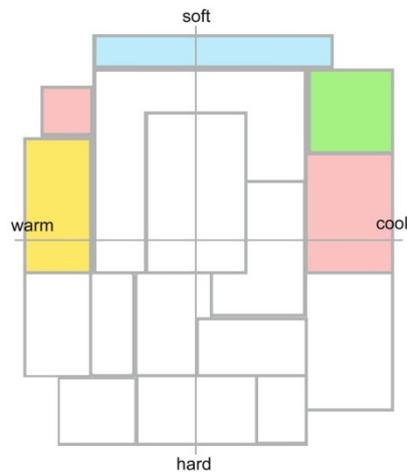
Untuk membedakan karya tugas akhir ini dengan produk-produk yang dibuat dengan teknik *quilting* sebelumnya, maka dibuatlah produk *fashion* berupa satu buah *dress*, satu buah *cape*, satu atasan, satu rok, dan satu *coat*. Produk *quilting* di Indonesia umumnya dibuat menggunakan mesin dengan motif geometris, dan yang dihasilkan berupa produk rumah tangga seperti selimut dan taplak meja. Karena itu dibuatlah produk *fashion* berupa pakaian *casual* dengan teknik *quilting* yang dikerjakan dengan tangan dan motif bunga, yaitu bunga empat musim China atau *the four flowers* yang terdiri dari *peony*, *lotus*, *chrysanthemum*, dan *plum blossom*. Tujuan dari dibuatnya produk ini adalah untuk memperkenalkan pada masyarakat awam bahwa teknik *quilting* dapat diaplikasikan pada pakaian untuk keperluan resmi maupun sehari-hari.

Kesan yang ingin disampaikan melalui karya ini adalah *sweet*, *feminine*, *cool*, dan *youthful*. Hal ini mengacu pada target market produk yaitu wanita kelas menengah ke atas usia 19 hingga 30 tahun karena menurut hukum *Maslow's Hierarchy of Needs* (Hukum Hierarki Kebutuhan Maslow), pakaian merupakan kebutuhan paling dasar, sehingga setiap manusia pasti akan mengutamakan kebutuhan tersebut untuk dipenuhi dan juga menurut hukum tersebut, manusia juga ingin memenuhi kebutuhan ego mereka, contohnya mereka ingin mendapatkan status yang tinggi di mata masyarakat. Mereka juga ingin mencapai *self esteem* (keberhargaan diri) serta ingin mendapatkan sebuah prestisi (Schiffman, 2010).

3. Hasil Studi dan Pembahasan

Kesan yang ingin ditimbulkan dalam karya ini adalah *sweet* (manis), *feminine* (feminin), *casual* (kasual) dan *youthful* (muda). Menurut teori warna yang dikemukakan Kobayashi (1998), ketiga kata kunci tersebut termasuk dalam kategori *pretty/cantik* untuk *sweet*, *elegant/elegan* untuk *feminine*, dan *cool/sejuk* untuk *youthful*. Dalam *fashion image scale*, ketiga kategori tersebut termasuk dalam kelompok warna *soft* (lembut), *warm* (hangat), dan *cool* (sejuk). Dituliskan juga kesan-kesan yang ditimbulkan oleh kategori warna:

- *Pretty* : manis, naif, cantik, berhubungan dengan musim semi, elok
- *Elegant* : feminim, halus, mulia
- *Cool* : muda, gesit, riang
- *Casual* : ramah, riang, optimis, berseri-seri



Gambar 1. Daerah warna yang diambil dalam *fashion image scale* (Kobayashi, 1998)

imageboard dibuat dengan memadankan warna-warna yang ada dalam kategori *pretty*, *elegant*, *casual*, dan *cool*. Warna-warna yang terpilih adalah merah muda/pink, ungu, putih, biru, dan kuning. Menurut Sutton (2003), setiap warna memiliki arti yang mampu tersampaikan secara visual:

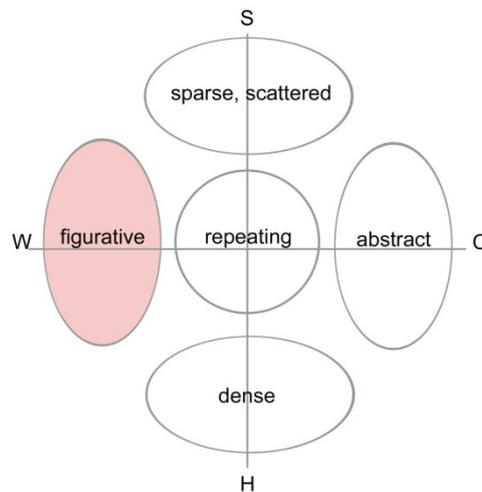
- Merah muda : kehangatan, cinta, kegembiraan.
- Ungu : sejuk, nyaman, lembut
- Biru : kecerdasan, tenang, logika
- Kuning : hangat, bahagia, keceriaan

Berikut adalah *imageboard* berjudul *The Four Flowers of China* yang dibuat berdasarkan warna-warna di atas dan dijadikan sebagai acuan warna untuk karya:



Gambar 2. *Imageboard 'The Four Flowers of China'* (Sabrina, 2014)

Menurut Kobayashi (1998), pola motif tekstil juga dapat dikelompokkan dalam bagan yang dipisahkan menjadi kelompok *soft*, *cool*, *warm*, dan *hard* seperti *fashion image scale* yang disebutkan sebelumnya.



Gambar 3. Daerah yang diambil dalam *textile pattern images* (Kobayashi, 1998)

Bagian yang menuju ke arah W (*warm*) adalah motif yang tradisional dan figuratif seperti bunga, yang menimbulkan kesan kegembiraan, rasa nyaman, dan keelokan. Motif yang menuju ke arah C (*cool*) adalah motif-motif yang geometris dan abstrak. Sementara motif-motif yang berulang, halus, serta motif tenun polos berada di bagian tengah.

Dalam karya ini, motif yang digunakan adalah *four season flowers* sehingga motif-motif tersebut cenderung mengarah pada kelompok W (*warm*). Dalam *textile image scale* yang lebih besar, motif figuratif mewakili kesan *elegant* dan *casual* yang dijadikan sebagai acuan dalam pembuatan motif bunga empat musim China untuk karya.

Material utama yang digunakan adalah bahan kain katun juga dakron berbentuk lembaran untuk *batting* atau material penyekat dan kain furing. Alat yang digunakan untuk melakukan teknik *quilting* adalah benang dan jarum jahit, serta benang sulam sebagai tambahan. Material katun yang digunakan merupakan katun yang ada di pasaran, bukan kain katun 100% melainkan katun yang telah memiliki kandungan polyester.

Berikut merupakan sketsa-sketsa produk yang telah dibuat:



Gambar 4. Sketsa produk 1,2,3 (kiri), sketsa produk 4,5,6 (kanan) (Sabrina, 2014)



Gambar 5. Sketsa produk 7,8,9 (kiri), sketsa produk 10,11,12 (kanan) (Sabrina, 2014)



Gambar 6. Sketsa kain besar (Sabrina, 2014)

4. Penutup

Untuk menjawab permasalahan yang ada, maka karya dibuat dalam bentuk pakaian dengan jahit manual dan motif bunga untuk menghindari motif geometris yang umum. Dalam membatasi jenis bunga yang digunakan maka dipilihlah empat bunga yang tergolong ke dalam *four flowers* atau bunga empat musim dari negeri China. Bunga-bunga tersebut adalah *peony* yang mewakili musim semi, *lotus* yang mewakili musim panas, *chrysanthemum* yang mewakili musim gugur, dan *plum blossom* yang mewakili musim dingin. Karya dibuat dalam bentuk produk pakaian sebanyak lima potong terdiri dari satu *cape*, satu *dress*, satu atasan, satu rok, dan satu *coat*. Karena kesan yang ingin disampaikan adalah *sweet*, *feminime*, *casual*, dan *youthful*, maka dengan mengacu pada *color image scale* dari Shigenobu Kobayashi dipilihlah warna-warna seperti merah, merah muda, kuning, dan biru.

Ucapan Terima Kasih

Artikel ini didasarkan kepada catatan proses berkarya/perancangan dalam Mata Kuliah Tugas Akhir Program Studi Sarjana Kriya Tekstil FSRD ITB. Proses pelaksanaan Tugas Akhir ini disupervisi oleh pembimbing Dr. Dian Widiawati, M.Sn.

Daftar Pustaka

- Colby, Averil. *Quilting*. New York: Charles Scribner's Sons. 1971.
- Fall, Cheryl. *Quilting for Dummies, 2nd Edition*. Canada: Wiley Publishing., 2006.
- Eddy, Celia. *Quilted Planet: A Sourcebook of Quilts from Around The World*. New York: Octopus Publishing group Ltd., 2005
- Kobayashi, Shigenobu. *Colorist: A Practical Handbook for Personal and Professional use*. Japan: Kodansha International., 1998
- Roberts, Jeremy. *Chinese Mythology from A-Z*. New York: Facts On File, Inc., 2004