

# Pengaplikasian Teknik Stensil dengan Pewarna Indigofera pada Produk Fesyen

Nuky Setiofitria<sup>1</sup>, Aldi Hendrawan<sup>2</sup>

<sup>1</sup>School of Creative Industries, Telkom University, Bandung, Indonesia

<sup>2</sup>School of Creative Industries, Telkom University, Bandung, Indonesia

[Nukysetio.22@gmail.com](mailto:Nukysetio.22@gmail.com) (Nuky Setiofitria<sup>1</sup>), [Aldivalc@telkomuniversity.ac.id](mailto:Aldivalc@telkomuniversity.ac.id) (Aldi Hendrawan<sup>2</sup>)

---

**Abstrak** Berdasarkan data statistik yang dikeluarkan oleh BEKRAF dan BPS, sektor fesyen merupakan penyumbang devisa terbesar ke-dua dalam industri kreatif. Berkenaan dengan data tersebut, Industri Kecil Menengah dan WARLAMI menyarankan para pelaku industri kreatif untuk membuat produk yang menggunakan pewarna alami dalam pembuatan produk yang ramah lingkungan. Pewarna *Indigofera* adalah salah satu jenis pewarna alami yang dapat diterapkan dalam pembuatan produk tekstil dan produk fesyen. Berdasarkan isu diatas, penelitian ini bertujuan untuk menerapkan tradisi penggunaan pewarna alami di Indonesia dengan menggunakan pewarna *Indigofera Sp* dan teknik stensil dalam pembuatan produk fesyen. Disamping itu juga untuk mengembangkan potensi pada media stensil sebagai pembuatan motif dan pewarna *Indigofera*, sebagai teknik dalam perancangan produk busana wanita yang memiliki identitas lokal. Proses pengumpulan data dilakukan dengan melakukan studi literatur dalam buku dan jurnal terkait, mewawancarai 3 artisan yang menggunakan pewarna alam *Indigofera*, melakukan observasi lapangan disertai dengan eksplorasi teknik dan eksperimen pewarnaan. Hasil analisis dari data yang dikumpulkan menunjukkan adanya potensi pada pewarna *Indigofera* dan media stensil sebagai variasi teknik dalam perancangan produk fesyen.

**Kata Kunci** *Indigofera*, stensil, produk fesyen

---

**Abstract** Based on the data published by BEKRAF and BPS, fashion is the second sector that contributes in foreign exchange from creative industry. Industri Kecil Menengah and Warlami suggest the creative industry figures to use natural dye to create a product with local identities and environmentally friendly. *Indigofera* dye is one of natural dyes that can be used to make textile product or fashion product. The main point of this study is to apply the use of natural dyes tradition by using *Indigofera* dye and stencil technique in the making of fashion product. Besides that, it also has a purpose to develop the existing potentials that's lies within *Indigofera* dye and stencil as a technique to create motifs, in the making of women's clothes with local identities of Indonesia. The methods that were used to collect the data in this study are literature study, observation, interviews, experiment and exploration. Student meets three figures who are familiar with the use of *Indigofera* and manage to collect some data. Based on the analysis of the data collected, shows that there are potentials within *Indigofera* dye and stencil as a techniques variation in the making process of fashion product.

**Keywords** *Indigofera*, stencil, fashion product

---

## 1. Pendahuluan

Industri kreatif merupakan salah satu penyumbang devisa terbesar di Indonesia. Ditinjau dari data statistik yang dikeluarkan oleh Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF) dan Badan Pusat Statistik (BPS), bidang fesyen adalah sub sektor terbesar kedua yang berkontribusi dalam Produk Domestik Bruto di Indonesia sebanyak 18% (Badan Ekonomi Kreatif 2018). Dilansir dari situs resmi Kementerian Perindustrian (Kemenperim) pada tahun 2014, Dirjen Industri Kecil dan Menengah (IKM) Euis Saedah menganjurkan agar para pelaku industri fesyen untuk menggunakan pewarna alami seperti yang ramah lingkungan sekaligus melestarikan budaya tradisional Indonesia dalam pembuatan produk fesyen. Salah satu pewarna alami yang dapat digunakan adalah pewarna *Indigofera*.

Di Indonesia sendiri *Indigofera* sering digunakan dalam proses pewarnaan kain dengan teknik celup rintang seperti dalam membatik (Pujilestari 2017). Proses pembuatan pewarna *Indigofera* yang cukup rumit, menyebabkan harga dari pewarna tersebut cukup tinggi. Sebagai alternatif dari batik cap media stensil dapat digunakan untuk menekan biaya produksi. Stensil merupakan media dalam proses merintang untuk membuat pola motif dalam teknik *Katayome* di Jepang. Sifat *omnivorous* pada stensil dinilai dapat mengadaptasi tradisi pada teknik tekstil yang lain, juga berkontribusi dalam banyaknya variasi dan karakter desain yang dihasilkan (Kuo et al. 1998). Stensil dapat digunakan sebagai media untuk mengaplikasikan perintang yang dapat disesuaikan baik dari segi ukuran maupun bentuk dalam proses celup rintang.

Berdasarkan potensi yang telah dipaparkan pada paragraf sebelumnya, peneliti tertarik untuk mengangkat media stensil dan pewarna *Indigofera* untuk diaplikasikan pada produk fesyen sebagai topik Tugas Akhir. Metodologi yang digunakan pada penelitian ini bersifat kualitatif dengan melalui observasi, wawancara dan studi literatur, disertai dengan eksperimentasi. Hasil yang diharapkan dari penelitian ini adalah produk *fashion* berupa busana *lounge wear* untuk wanita yang memiliki identitas lokal. Dengan menggunakan teknik stensil dan bahan pewarna alami yaitu *Indigofera*, berkaitan dengan anjuran dari direktur jenderal Industri Kecil Menengah untuk membuat produk yang

memiliki karakteristik budaya tradisional Indonesia dan ramah lingkungan. Peneliti juga berharap hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh pihak-pihak yang sedang meneliti pewarna alam *Indigofera* dan teknik celup rintang menggunakan media stensil.

### 1. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang dipaparkan sebelumnya, peneliti mengidentifikasi beberapa masalah yang dapat diteliti, antara lain:

1. *Indigofera* memiliki potensi yang besar untuk dimanfaatkan sebagai pewarna alami untuk tekstil.
2. Peluang pengembangan media stensil pada tekstil menggunakan perwarna *Indigofera*.

Adanya peluang yang dimiliki pewarna *Indigofera* dan media stensil dalam perancangan produk fesyen

### 2. Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah diatas ada beberapa perumusan masalah yang didapat, antara lain:

1. Usaha apa saja yang dapat dilakukan dalam menggali potensi yang dimiliki *Indigofera* sebagai pewarna tekstil?
2. Bagaimanakah metode yang tepat dalam pengembangan media stensil pada tekstil menggunakan pewarna *Indigofera*?

Produk fesyen seperti apa yang sesuai dalam pengaplikasian pewarna *Indigofera* dan media stensil?

### 3. Batasan Masalah

Berdasarkan judul penelitian peneliti yaitu "Pengaplikasian Teknik Stensil Dengan Pewarna *Indigofera* Pada Produk fesyen", peneliti membuat batasan masalah antara lain:

1. Pewarna alam yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *Indigofera*
2. Fermentasi *Indigofera* dilakukan dengan gula Jawa.
3. Teknik yang akan digunakan adalah stensil dan celup rintang.
4. Kain yang akan digunakan adalah kain berbahan rami yaitu linen.
5. Produk fesyen yang akan dibuat berupa busana *lounge wear* untuk wanita.
6. Zat mordant yang akan digunakan adalah cuka.
7. Menggunakan visualisasi hewan endemik di pulau Jawa yang terancam punah seperti owa Jawa sebagai tema

### 4. Tujuan

Demi mengembangkan tradisi pewarnaan tradisional celup rintang dan disesuaikan dengan tren yang ada. Penelitian ini peneliti lakukan dengan tujuan, sebagai berikut:

1. Untuk menemukan metode yang tepat dalam mengolah dan mengaplikasikan pewarna alami *Indigofera*.
2. Untuk menemukan metode yang tepat untuk mengembangkan media stensil dalam proses pewarnaan tekstil dengan pewarna *Indigofera*.

Untuk mengoptimalkan perancangan produk fesyen dengan mengaplikasikan pewarna *Indigofera* dan media stensil

### 5. Manfaat Penelitian

Peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat antara lain sebagai berikut:

1. Sebagai kebaruan pada teknik perancangan produk fesyen yang dibuat menggunakan pewarna alam *Indigofera* dan media stensil.
2. Sebagai referensi untuk peneliti tekstil atau fesyen yang sedang melakukan penelitian seputar teknik pewarnaan atau pewarna alam dan teknik stensil.

### 6. Metode Penelitian

Untuk mendapatkan data-data sebagai referensi pada penelitian ini, peneliti melakukan metode pengumpulan data kualitatif, sebagai berikut:

1. Studi literatur, mengenai pewarna *Indigofera*, teknik stensil dan produk fesyen.
2. Observasi, baik secara langsung maupun *online* mengenai pewarna *Indigofera*, jenis *Indigofera* yang umum digunakan untuk proses pewarnaan di Indonesia, produk fesyen yang menggunakan pewarna *Indigofera* dan media stensil.
3. Wawancara dengan narasumber yang ahli dibidang pewarna alam dan mendalami pewarna *Indigofera*.

Peneliti juga melakukan eksperimentasi dengan tujuan menemukan metode yang sesuai dalam mengolah pewarna *Indigofera* dan media stensil. Eksperimentasi yang dilakukan, antara lain:

1. Pembuatan pewarna *Indigofera* dengan fermentasi gula jawa maupun *hidrosulfid*.
2. Pembuatan media stensil dengan material yang baik untuk pengaplikasian perintang malam.

Pengaplikasian pewarna *Indigofera* yang sudah dirintang menggunakan teknik stensil.

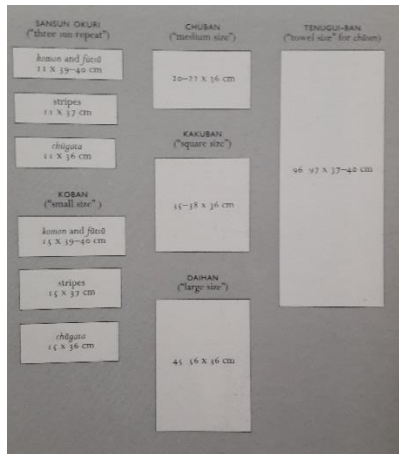
## 2. Landasan Teori

### 1. Stensil

*Carved paper* atau stensil adalah seni membuat ukiran diselembur bidang untuk dijadikan media pembuatan motif. Stensil pada awalnya dibuat menggunakan kertas mulberry yang di laminasi dengan cairan dari *persimmon tannin* atau buah kesemek, agar menjadi material yang kedap air saat digunakan untuk merintang kain dengan adonan tepung beras (Kuo et al. 1998). Stensil merupakan salah satu teknik reka latar tertua dan media yang paling populer, dengan beberapa alasan tertentu pembuatan stensil dapat dikatakan cukup mudah dan cara penggunaannya pun tidak terlalu rumit. Sudah banyak jenis-jenis material yang dapat digunakan untuk membuat media stensil seperti kertas gloria, kalkir, dupleks ataupun plastic filem (Joyce and Warning 2015). Sesaat setelah negara Jepang mulai membuka jalur untuk negara barat, beberapa budaya dan kerajinan Jepang mulai diperkenalkan kepada orang Eropa dan orang Amerika. Diantara banyaknya kekayaan budaya dan teknik kerajinan tersebut, terdapat kertas stensil (*katagami*) sebagai media dalam proses pewarnaan celup rintang, stensil sendiri dapat diklasifikasikan sebagai dua hal, yaitu media dalam proses pembuatan tekstil dan sebagai karya seni (Kuo et al. 1998).

Sebagai pembuat motif dalam proses pewarnaan tekstil dengan perintang atau yang lebih dikenal dengan *katazome*, stensil memiliki peran penting dalam perkembangan pakaian di Jepang pada sejak abad ke-11 dan memiliki masa keemasan pada abad ke-17 sampai awal abad ke-20, lebih tepatnya tahun 1789 sampai dengan tahun 1912. Munculnya klasifikasi busana seperti busana khusus dengan motif tertentu untuk upacara adat ataupun perayaan, menjadikan eksistensi stensil penting pada masa itu. Stensil dinilai sebagai salah satu teknik pembuatan motif yang dapat disesuaikan dari segi bentuk, ukuran dan mudah untuk dikomposisikan yang proses pembuatannya tidak terlalu sulit (Kuo et al. 1998). Dalam tradisi Jepang ukuran standar stensil dapat diklasifikasikan sesuai dengan jumlah pengulangan dan lebar kain. Yang pertama ada *Sansun Okuri* atau tiga pengulangan, variasi ukuran dalam *sansun Okuri* adalah *Komon* dan *futsu* yaitu 11 x 39 – 40 cm, *stripes* 11 x 37cm dan *chuugata* 11 x 36cm. Berikutnya ada *Koban* atau ukuran kecil yang mencakup *komon* dan *futsu* 15 x 39 – 40cm, *stripes* 15 x 37cm dan *chuugata* 15 x 36cm. Yang ketiga ada

*Chuban* atau ukuran sedang dengan bidang 20 – 22 x 36cm. Keempat adalah *Kakuban* yaitu bidang persegi dengan ukuran 35 – 38 x 6cm. Diikuti dengan *Daihan* yaitu ukuran besar dengan bidang 45 – 56 x 36cm. Terakhir adalah *Tenugui-Ban* dengan ukuran 96 – 97 x 37 – 40cm (Kuo et al. 1998).



**Gambar 1** Ukuran media Stensil

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2018)

Seiring dengan perkembangan zaman, stensil memiliki fungsi selain menjadi pola untuk merintang kain yaitu dijadikan sebagai media *printing* seperti frame dalam proses sablon. Mudahnya pembuatan stensil memberikan ruang lingkup yang cukup luas dalam menentukan motif yang akan dibuat seperti pola motif flora, fauna, geometris dan jenis-jenis lainnya. Disamping itu sudah ada beberapa toko yang menyediakan stensil pola siap pakai agar yang ingin mencoba menggunakan stensil tidak perlu membuat dan mengukir pola dulu. Stensil merupakan sebuah alat desain yang luar biasa dan serba guna baik yang arus dipotong secara manual dengan tangan ataupun yang dibeli siap pakai, sama-sama dapat menciptakan karakter yang indah bila diaplikasikan di peralatan rumah tangga ataupun isi lemari baik berupa gambar tunggal (sebuah motif individu) ataupun sebuah motif (kelompok motif yang diulang) (Joyce and Warning 2015).

## 2. *Indigofera*

*Indigofera, Sp* adalah tumbuhan yang memiliki 700 spesies, diketahui memiliki banyak kandungan nutrisi dan produksi yang menjadikan tumbuhan ini tahan akan gangguan abiotik. Tumbuhan ini berasal dari wilayah tropis seperti Afrika, Asia, Australia, Amerika Utara dan Selatan, kemudian menyebar ke seluruh wilayah Afrika, Asia dan dibawa ke Indonesia oleh colonial Eropa pada tahun 1900

(Hendriawan and R 2014). Di Indonesia tumbuhan *Indigofera* dijadikan sebagai pewarna alam, biasanya digunakan untuk pencelupan kain batik dan juga jumpitan, yaitu teknik celup rintang khas Indonesia. Di Indonesia ada tiga jenis tumbuhan *Indigofera, Sp* yang umum digunakan sebagai bahan untuk membuat pewarna alam yaitu *I. tinctoria*, *I. Arrecta* dan *I. strophylantae*, namun yang paling umum adalah *Indigofera tinctoria* dan *Indigofera arrecta*. *Indigofera arrecta* merupakan tumbuhan asli dari Afrika Utara dan Selatan, kemudian diperkenalkan secara luas ke wilayah Laos, Vietnam, Filipina and beberapa wilayah di Indonesia seperti Sumatera, Jawa, Sumba dan Flores (Hendriawan and R 2014).



**Gambar 2** Tumbuhan *Indigofera Arrecta*

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2018)



**Gambar 3** Tumbuhan *Indigofera tinctoria*

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2018)



**Gambar 4** Tumbuhan *Indigofera Strophylantae*  
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2018)

Untuk membuat pewarna Indigo, dibutuhkan kurang lebih 60kg – 200kg tumbuhan *Indigofera, Sp*, bahkan ada yang menggunakan lebih dari 250kg tergantung formula yang diinginkan. Tumbuhan tersebut dapat diekstraksi menjadi 1kg pewarna Indigo dalam bentuk pasta maupun bubuk. Ada beberapa faktor yang menunjang keberhasilan dalam penggunaan pewarna *Indigofera* sebagai pewarna tekstil, seperti proses Ekstraksi pewarna, mordanting dan perlakuan pra-pewarnaan yang dilakukan terhadap kain yang akan digunakan seperti scoring dan *bleaching*. (Niken Kartika 2018) Sebelum melakukan pewarnaan dengan *Indigofera*, dibutuhkan proses ekstraksi dari tumbuhan menjadi pewarna lalu difermentasi atau dibejanakan sebelum digunakan untuk pewarnaan. Cara yang optimal dalam mengekstrak *Indigofera* untuk dijadikan pewarna adalah sebagai berikut:

1. Potong daun dan ranting dari tumbuhan *Indigofera*.
2. Daun dan ranting diikat dan ditimbang sebanyak 3kg.
3. Rendam daun dan ranting di dalam air, bila perlu berikan pemberat agar daun dan rantingterendam sempurna.
4. Setelah 1 x 24 jam, proses fermentasi akan mulai berlangsung dintadai dengan munculnya buih dengan warna biru dan larutan bewarna kehijauan.
5. Proses fermentasi dapat dinyatakan selesai bila tidak ada lagi buih yang muncul dan larutan terlihat berwarna kekuningan, biasanya setelah melalui 48jam.
6. Angkat daun dan ranting dari larutan.
7. Lakukan aerasi selama 2jam sembari mencampurkan 30gr kapur tohor.
8. Diamkan larutan selama 24jam agar larutan dapat berubah wujud menjadi pasta.
9. Setelah larutan berubah menjadi pasta saring larutan untuk memisahkan pasta dan larutan.
10. Pasta *Indigofera* sudah siap dibejanakan.

*Indigofera* tidak memiliki zat pengikat yang dapat mengunci warna ke serat tekstil, karenanya walaupun sudah dalam bentuk pasta indigo ataupun bubuk, *Indigofera* belum dapat digunakan untuk pencelupan karena itu pewarna ini digolongkan dalam pewarna bejana (Aspland 1997). Maka dari itu dibutuhkan proses pembejanaan atau fermentasi, untuk menumbuhkan zat pengikat yang dapat membuat warna bertahan dan terikat pada serat tekstil.

Pembejanaan atau fermentasi dapat dilakukan dengan bantuan dua jenis reduktor, pembejanaan secara kimiawi dapat menggunakan bantuan *hydrosulfit* sebagai reduktor dan untuk pembejanaan secara alami dapat menggunakan beberapa material seperti tetes tebu, sari tapai dan gula Jawa. Ada sejumlah perbedaan antara penggunaan *hydrosulfit* ataupun gula Jawa sebagai reduktor, dimulai dari perbedaan saat proses pembejanaan hingga hasil pewarnaan. larutan *hydrosulfit* memiliki reaksi reduksi yang tinggi terhadap oksigen. *Hydrosulfite* akan bereaksi terhadap oksigen berkali-kali lebih cepat dari pada siklus dekomposisinya sendiri. Pembejanaan dengan *hydrosulfit* dapat dilakukan dalam waktu yang relative singkat, Oksidasi yang dibutuhkan oleh pewarna untuk terikat pada serat juga lebih cepat. Gula jawa memiliki gugus glukosa yang berperan dalam proses fermentasi dalam pembejanaan pewarna Indigo secara alami.

### 3. Produk Fesyen

Produk secara garis besar menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah barang atau jasa yang dibuat dan ditambah gunanya atau nilainya dalam proses produksi dan menjadi hasil akhir dari proses produksi itu. Fesyen menurut kamus dapat didefinisikan sebagai cara berpakaian atau perilaku tertentu yang populer dalam kurun waktu tertentu. Fesyen adalah gaya berpakaian yang digunakan setiap hari oleh seseorang, baik itu dalam kehidupan sehari-harinya ataupun pada saat acara tertentu dengan tujuan untuk menunjang penampilan (Trisnawati 2017). Dari kedua definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa produk fesyen adalah barang yang dibuat dan ditambah nilai dan kegunaannya dalam proses produksi, yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari atau acara tertentu dengan tujuan untuk menunjang penampilan .

Produk fesyen memiliki klasifikasi berdasarkan jenis atau kegunaannya. John Spacey (2017) dalam situs Simplicable menyatakan bahwa fesyen adalah industri yang luas dan beragam yang menawarkan berbagai produk untuk dikonsumsi oleh masyarakat. Produk fesyen meliputi produk massal, produk *niche*, kriya tradisional, produk yang dibuat dengan tangan, dan barang-barang yang dipakai kembali (*reused*). Berikut adalah jenis-jenis produk fesyen secara umum:

- *Apparel*

*Apparel* adalah busana untuk pria, wanita, dan anak-anak. Seringkali busana juga dijual sebagai produk uniseks.

- *Footwear*  
*Footwear* adalah produk yang dikenakan di kaki, seperti sepatu bot, sepatu, dan sandal. Sepatu olahraga seperti sepatu ballet dan sepatu sirip untuk berenang juga termasuk dalam kategori *footwear*.
- *Sportswear*  
*Sportswear* adalah busana yang dikenakan saat melakukan aktivitas olahraga, seperti celana pendek, pakaian lari, pakaian renang, pakaian selam, pakaian ski, dan helm.
- *Traditional Wear*  
*Traditional wear* mencakup pakaian-pakaian tradisional dari berbagai kebudayaan, seperti kebaya, kimono, hanbok, dan lain sebagainya.
- *Formal Wear*  
*Formal wear* adalah busana yang dikenakan saat menghadiri acara resmi, contohnya adalah gaun malam, setelan jas, gaun pernikahan, dan busana tradisional seperti *kilt* dari Skotlandia.
- Aksesori  
Aksesori adalah benda yang berfungsi sebagai pelengkap busana, contohnya adalah dasi, kancing manset, tas, topi, sarung tangan, sabuk, *suspender*, kacamata, dompet, payung, kaus kaki, dan *stocking*.
- Jam Tangan dan Perhiasan  
Jam tangan dan perhiasan adalah salah satu kategori aksesori yang dianggap tahan lama, bahkan berpotensi dapat bertahan hingga seumur hidup. Jam tangan dan perhiasan yang memiliki harga mahal dapat dianggap sebagai pusaka keluarga.
- *Luggage*  
*Luggage* adalah tas besar yang biasa dipakai saat bepergian. Bagi perancang fesyen, memproduksi lini tas tersebut adalah hal yang umum. *Luggage* termasuk dalam kategori aksesori fesyen besar.
- Kosmetik  
Produk-produk yang termasuk dalam kosmetik adalah *makeup*, produk kecantikan, produk perawatan rambut dan kulit, juga parfum dan kolonye.
- Kostum  
Kostum adalah jenis busana yang khusus digunakan untuk maskot, *cosplay*, acara Halloween, aktivitas

kebudayaan, pertunjukkan musik atau teater, dan acara-acara tertentu.

- Tekstil  
Produk-produk tekstil yang dibuat dari berbagai material, tekstur, dan motif.
- *Vintage & Secondhand*  
*Vintage* dan *secondhand* adalah produk-produk bekas yang dipakai kembali untuk menerapkan gaya hidup *sustainable* atau didistribusikan ke orang-orang yang membutuhkan. Produk-produk *vintage* dan *secondhand* seringkali dinilai sebagai barang koleksi.

*Dress code* adalah sebuah aturan yang mengatur tentang bagaimana garmen dapat digunakan secara bersamaan dan ditujukan untuk acara tertentu. Peraturan tersebut disetujui oleh sebagian besar orang untuk mempermudah penyediaan busana dalam sebuah kegiatan maupun acara. *Dress code* yang umum dikenal mencakup *sportswear*, *casual wear*, *business casual*, *business wear* dan *formal wear* (Yeung, Terzopoulos, and Chan, n.d.). *Casual wear* atau busana kasual merupakan pakaian yang cenderung digunakan dalam kegiatan sehari-hari. sebagai penentu identitas setiap individu melalui penampilannya demi memperlihatkan ciri tertentu sebagai pembeda penampilan satu dan yang lainnya, setiap orang memiliki kriteria dalam pemilihan garmen yang akan dipadukan satu dan lainnya saat akan berbusana (Palmer and Dodson 1996). Dari cara setiap individu mengkombinasikan pakaian yang akan digunakan, mereka memberikan kesan gaya tertentu seiring dengan warna, motif dan model busana yang mereka pilih.

Bohemian atau *Boho style*, merupakan salah satu jenis gaya yang dipilih oleh sebagian orang sebagai identitas berbusana mereka. Gaya ini dipercaya diadaptasi dari para Gypsy, sebutan dari orang Eropa untuk kaum Romany, sebuah suku yang memiliki latar belakang keturunan orang Indian yang bermigrasi. Dewasa ini beberapa *fashion designer* memperkenalkan pakaian dengan Bohemian style, secara alami Bohemian style tidak lagi menjadi sebuah hal yang hanya ditujukan untuk kelompok tertentu. Pada tahun 2004 – 2005 dicetuskanlah gaya *Boho-chic* yang digambarkan sebagai gaya yang menampilkan kebebasan berfikir. Dari sana mulai banyak bermunculan busana-busana yang mengangkat tema Bohemian yang semakin berkembang (Mahmoud Kotb 2015). Sebagian orang menggunakan pakaian yang menampilkan *Boho style* untuk acara tertentu, namun ada juga sekelompok orang yang menggunakan style ini sebagai cara ia berbusana sehari-hari.



### 3. Konsep dan Proses Berkarya

#### 1. Latar Belakang Perancangan

Proses perancangan pada penelitian ini dilatar belakangi dengan sejumlah data yang peneliti dapat dari beberapa sumber, seperti data literatur yang didapat dari buku referensi, data lapangan hasil observasi dan wawancara serta data eksperimen awal, dan analisa perancangan.

#### 2. Data Lapangan

Pada bulan Oktober 2018, peneliti melakukan kunjungan ke workshop *Indigofera* di daerah Pekalongan yang disebut Soko *Indigofera*. Tujuan dari kunjungan ini adalah untuk observasi demi mengumpulkan data mengenai *Indigofera* sebagai pewarna, cara dalam mengolah *Indigofera* sebagai pewarna tekstil, mengikuti workshop pewarna *Indigofera* dan sejumlah data terkait yang dapat dijadikan penunjang penelitian ini. Peneliti melakukan kunjungan ke perkebunan *Indigofera* milik Soko *Indigofera* sekaligus mengikuti workshop pewarnaan dengan *Indigofera*.

#### 3. Eksperimen Awal

Peneliti melakukan dua eksperimen pewarna Indigo yang di bejanakan dengan reduktor *hydrosulfite* dan juga gula Jawa. Berikut adalah takaran bahan yang peneliti gunakan dalam eksperimen pewarnaan ini.

Pembejanaan dengan *hydrosulfite*

Material:

- 1 kg pasta *Indigofera*
- 8 l air
- 20 gr *hydrosulfite* ( $\text{Na}_2\text{S}_2\text{O}_4$ )
- 5 gr *ferrous sulphate* ( $\text{FeSO}_4$ )
- 200 gr kapur sirih

Alat yang digunakan adalah:

1. bejana
2. Latex gloves
3. Measure cup
4. Cups
5. Ember
6. Timbangan digital
7. Sendok
8. Kain saring
9. Kompor
10. Panci

Kemudian untuk takaran formula pembejanaan pewarna Indigo dengan gula Jawa, adalah sebagai berikut:

Pembejanaan dengan *hydrosulfite*

Material:

- 1 kg pasta *Indigofera*



2. 8 l air
3. 1 kg gula Jawa
4. 5 gr *ferrous sulphate* ( $\text{FeSO}_4$ )
5. 200 gr kapur sirih

Alat yang digunakan adalah:

1. bejana
2. Latex gloves
3. Measure cup
4. Cups
5. Ember
6. Timbangan digital
7. Sendok
8. Kain saring
9. Kompor
10. Panci

Berikut adalah hasil dari eksperimen pewarnaan yang sudah dilakukan, serta komparasi dari kelebihan dan kekurangan masing masing zat reduksi terhadap proses pembejanaan pewarna Indigo

**Table 1.** Experiment result

Ket.	Komparasi	
	<i>Hydrosulfite</i>	Javanese Brown Sugar
Gambar		
Durasi	5 x 5 menit	5 x 5 menit
Warna	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Solid</li> <li>2. Agak pucat</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Solid</li> <li>2. Cerah</li> </ol>
Proses	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Proses yang singkat, kurang dari 15 menit.</li> <li>2. Lebih terjangkau</li> <li>3. Instan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membutuhkan waktu kurang lebih 2 x 24 jam.</li> <li>2. Relatif lebih mahal.</li> <li>3. Agak rumit.</li> </ol>
Efek	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berdampak pada pernafasan, menyebabkan sesak.</li> <li>2. Cukup beresiko iritasi kulit.</li> <li>3. Aromanya tajam.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tidak terlalu berdampak pada pernafasan.</li> <li>2. Sedikit resiko iritasi kulit.</li> <li>3. Aromanya tidak tajam.</li> </ol>

Setelah melakukan eksperimen pewarnaan, peneliti melakukan eksperimen lanjutan berupa eksperimen pembu-

atan media stensil yang akan digunakan untuk merintang malam pada tekstil. Material yang digunakan dalam eksperimen ini adalah kertas dupleks. Berikut adalah hasil eksperimen pembuatan motif tersebut.



Gambar 5 Hasil eksperimen pembuatan media stensil

**4. Konsep Perancangan**

Setelah melakukan serangkaian eksperimen, peneliti membuat pola motif untuk dibuat sebagai media stensil, yang mana akan digunakan dalam perancangan produk fesyen, yaitu busana casual boho untuk *lounge wear*. Dibawah ini adalah sejumlah motif terpilih yang akan digunakan dalam proses perancangan busana.



(a)



(b)



(c)

Gambar 6 (a)-(c) Motif terpilih

Kemudian peneliti melakukan perancangan busana dengan membuat sejumlah sketsa desain busana *lounge wear*, menggunakan motif yang sudah dipilih. Berikut adalah sketsa desain terpilih yang akan direalisasikan sebagai produk akhir dalam penelitian ini.



(a)

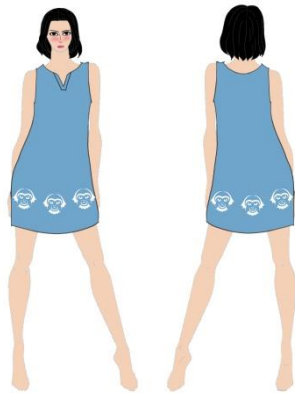


(b)





(c)



(d)



(e)

**Gambar 7** (a) - (e) Sketsa desain terpilih

### 5. Proses Produksi

Setelah melakukan proses asistensi untuk sketsa produk, ada 5 sketsa terpilih yang akan diproduksi sebagai visualisasi

rancangan. Sebelum proses produksi dimulai, peneliti harus membuat larutan pewarna *Indigofera* terlebih dahulu. Karena dibutuhkan waktu 2 kali 24 jam sebelum pewarna siap digunakan. Proses produksi diawali dengan pembuatan pola busana. Ukuran yang digunakan dalam pembuatan produk adalah *size M*. Setelah pembuatan pola dasar, dibuatlah pola yang sesuai dengan masing masing desain dan dibuat juga pola potongnya untuk dijadikan acuan pemotongan kain. Setelah kain sudah dipotong mengikuti pola, kain tersebut diberikan perintang malam menggunakan media dan teknik stensil untuk pembuatan motif sebelum mengalami proses pencelupan dengan *Indigofera*.



**Gambar 8** Proses merintang malam dengan media stensil  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Setelah kain dimotif, siapkan larutan pewarna *Indigofera* yang sudah di fermentasi selama dua hari. siapkan wadah berisi air bersih, kemudian basahkan seluruh kain yang sudah diberikan perintang. Setelah kain dibasahi, rendam kain dicampurkan air cuka selama 2 menit. Setelah itu celupkan kain kedalam pewarna *Indigofera* secara perlahan kemudian rendam dan pastikan tidak ada bagian kain yang muncul dipermukaan larutan pewarna dan tutup bejana selama 5 menit. Lakukan proses pencelupan sebanyak masing masing 5 kali, untuk mendapatkan tone warna yang sesuai. Setelah itu jemur kain hingga kering. Setelah kain kering, kain direbus dalam larutan air yang dicampur dengan soda ash untuk melorotkan malam pada kain dan membersihkan residu yang tersisah. Setelah itu jemur kembali kain hingga kering. Setelah kain kering, kain mulai memasuki proses penjahitan untuk menyatukan pola. Berikut adalah hasil dokumentasi dari produk yang sudah dibuat



(a)



(b)



(c)

**Gambar 9** Visualisasi produk yang sudah dirancang  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

#### 4. Analisa Penelitian

Dari penelitian yang sudah peneliti lakukan, ada beberapa kesimpulan yang dapat diambil antara lain sebagai berikut:

1. Pewarna *Indigofera* memiliki potensi yang baik untuk digunakan sebagai pewarna tekstil. Hasil campuran zat dalam proses fermentasi baik menggunakan *hidrosulfit*

maupun gula Jawa sama sama-sama memiliki ciri tersendiri yang dapat digunakan untuk konsep dan kebutuhan tertentu. Pemilihan wadah bejana dalam proses fermentasi dan pencelupan berpengaruh dalam hasil kerataan permukaan tekstil yang ada baiknya bila ingin mendapatkan hasil warna yang merata dianjurkan untuk menggunakan wadah yang agak besar.

2. Media stensil dapat dibuat dengan material yang kedap air dan tidak terlalu tipis bila ditujukan sebagai media untuk merintang malam, untuk menghindari kerusakan saat pengaplikasian malam sederhana. Adapun bila media ini ingin dibuat dengan material yang memiliki ketahanan lebih baik untuk penggunaan jangka panjang, dapat menggunakan lempeng aluminium yang *dilasser-cut* untuk mendapatkan motif. Dalam proses pengaplikasian malam dengan stensil pastikan media stensil dan kain menempel dan tidak akan bergeser untuk menghindari penyebaran malam ke area yang tidak sesuai konsep.
3. Pewarna *Indigofera* dan media stensil dapat digunakan dalam konsep perancangan busana. Namun tidak menutup kemungkinan bahwa teknik dan material tersebut dapat dijadikan sebagai produk aksesoris seperti *scarf*, ataupun produk tas sederhana seperti *tote bag*.

Berdasarkan hasil analisa dari penelitian ini, penulis mencantumkan sejumlah rekomendasi untuk penelitian lebih lanjut mengenai topik ini, antara lain:

1. Pemilihan material untuk media stensil baiknya jangan bahan yang mudah menyerap air ataupun bahan yang terlalu ringkih.
2. Dalam pembuatan motif dengan menggunakan media stencil untuk merintang malam, sebaiknya tidak menggunakan motif yang terlalu kecil dan rumit karena pola yg terlalu kecil cenderung membuat malam sulit untuk tembus.
3. Perhatikan suhu panas saat sedang menggunakan malam. Panas dan kadar cair dari malam akan menentukan rapih atau tidaknya pembuatan motif dalam proses merintang.
4. Perhatikan perbandingan jumlah kain, ketebalan kain dan material yang digunakan dalam pembuatan pewarna *Indigofera*.
5. Perhatikan ukuran wadah atau bejana yang akan digunakan dalam proses pencelupan.

6. Pembuatan media stensil menggunakan alumunium berdasarkan pesanan custom dapat dilakukan sebagai penunjang *value* dari produk ini.
7. Pewarna *Indigofera* dan media stensil dapat diaplikasikan pada perancangan produk selain busana.
8. Lakukan percobaan pewarnaan dengan *Indigofera* dan media stensil pada material selain linen rami 100% untuk mengetahui efek yang ditimbulkan dari jenis kain lain.
9. Dianjurkan untuk melakukan uji ketahanan dan pembuatan hak paten untuk mendapatkan sertifikasi yang dapat menambah nilai jual dari produk.

BATIK KATUN DENGAN PEWARNA ALAM TINGI (Ceriops Tagal) DAN INDIGOFERA Sp.,” 53–62.

Trisnawati, Tri Yulia. 2017. “Fashion Sebagai Bentuk Ekspresi Diri Dalam Komunikasi.” *Jurnal The Messenger* 3 (2): 36. <https://doi.org/10.26623/themessenger.v3i2.268>.

Yeung, Sai-kit, Demetri Terzopoulos, and Tony F Chan. n.d. “DressUp! Outfit Synthesis Through Automatic Optimization.”

---

## DAFTAR PUSTAKA

Aspland, J. R. 1997. “3: Vat” 24 (1): 22–24.

Badan Ekonomi Kreatif. 2018. “Data Statistik Dan Hasil Survei,” 23. <http://www.bekraf.go.id/pustaka/page/data-statistik-dan-hasil-survei-khusus-ekonomi-kreatif>.

Hendriawan, Iwan, and Krisnan R. 2014. “Produktivitas Dan Pemanfaatan Tanaman Leguminosa Pohon *Indigofera Zollingeriana* Pada Lahan Kering” 24 (2): 75–82.

Joyce, Anna (Textile designer), and Lisa Warninger. 2015. *Stamp, Stencil, Paint : Making Extraordinary Patterned Projects by Hand*.

Kuo, Susanna., Richard L. Wilson, Thomas S. Michie, Susan. Tai, Santa Barbara Museum of Art., and Rhode Island School of Design. Museum of Art. 1998. *Carved Paper : The Art of the Japanese Stencil*. Santa Barbara Museum of Art.

Mahmoud Kotb, Rehab. 2015. “Boho-Chic Style Utilizing for Fashionable Apparel Design.” *American Journal of Life Sciences* 3 (3): 223. <https://doi.org/10.11648/j.ajls.20150303.24>.

Niken Kartika, Sari. 2018. “Pengolahan *Indigofera*.” *Interview*.

Palmer, Jerry, and Mo Dodson. 1996. *Design and Aesthetics: A Reader*.

Pujilestari, Titiek. 2017. “OPTIMASI PENCELUPAN KAIN