

RE-DESIGN MOTIF BATIK CIMAHI PADA LEMBARAN TEKSTIL DENGAN TEKNIK PRINTING

Redesign of Batik Cimahi Pattern with Printing Technique on Fabric

Febby, Permatasari, Kusumah

Kriya Tekstil & Mode, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

permatasarifebby@gmail.com

Abstrak

Dalam penelitian ini, proses Re-design dilakukan pada batik Cimahi, dengan menampilkan batik Cimahi dari sudut yang berbeda. Batik Cimahi yang biasa digunakan pada busana-busana formal untuk bekerja dan bersekolah, ingin ditampilkan dalam bentuk yang lebih populer, yaitu busana yang diminati oleh berbagai kalangan usia, yang dapat ditampilkan diberbagai variasi bahan. Menampilkan motif batik Cimahi dalam berbagai bahan tentu tidaklah mudah. Metode yang dipakaipun tidak lagi membatik saja, tetapi dapat menggunakan metode lainnya seperti metode printing. Penelitian ini mengangkat teknik printing sebagai metode utama dalam pencapaian produksi re-design motif batik Cimahi. Teknik printing dinilai aplikatif terhadap berbagai bahan, sesuai dengan tujuan penelitian dalam pengaplikasian bahan pada produk yang lebih modern.

Kata kunci : Batik Cimahi, Populer, Re-design

Abstract

Redesign process in this research, want to show batik Cimahi from different angles. Batik Cimahi commonly used in formal cloth for work and school, but, the purpose of this research is want to make batik Cimahi more popular, as more cloth who preferred by all ages, and can be displayed in various variations of fabric materials. Displaying batik Cimahi pattern in various materials certainly not easy. Now, method for production, not only "membatik", but to redesign batik Cimahi pattern we can use other methods, like a printing methods. This research applied printing techniques as the primary method of production redesign batik Cimahi pattern on fabric. Printing techniques applicable to various materials, in accordance with the purpose, this research want to applied batik Cimahi pattern in many various of fabric and make it available for more popular product.

Key Word : Batik Cimahi, Popular, Redesign

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada tahun 2009 kota Cimahi ikut serta dalam pelestarian budaya membatik, sebagai bentuk apresiasi terhadap batik Indonesia, setelah batik diresmikan oleh UNESCO pada tahun 2009 sebagai salah satu kebudayaan asli Indonesia. Kota Cimahi menjadikan batik sebagai salah satu atribut perkotaannya. Batik kota Cimahi dibentuk dengan mengangkat kebudayaan dan ciri khas lokal kota Cimahi, kedalam sebuah desain kain batik.

Motif batik kota Cimahi, dipilih melalui sebuah perlombaan yang diadakan oleh Dewan Kerajinan Nasional Daerah yang diketuai oleh Ibu Atty Suharti Tochija, dengan peserta yang meliputi warga kota Cimahi. Dari perlombaan ini, dihasilkan tiga buah motif utama yaitu, motif batik Daun Singkong yang melambangkan daerah Cirendeus sebagai daerah ketahanan pangan dengan telah mengkonsumsi singkong selama delapan puluh tahun, motif batik Ciawitali sebagai bentuk penghargaan bagi warga Ciawitali yang telah menjadi penggagas asosiasi bambu sedunia, dan motif batik Kujang sebagai lambang senjata khas Jawa Barat. Selain ketiga motif tersebut ada dua motif penunjang lainnya yang terinspirasi dari ciri khas kota Cimahi, yaitu motif batik Tentara dan motif batik Curug Cimahi.

Pada dasarnya, motif yang dihasilkan dalam perlombaan tersebut sudah menarik, namun dalam perkembangannya, baik secara fungsional maupun kepopulerannya, ternyata batik kota Cimahi, pada tahun 2015 ini belum banyak dikenal oleh masyarakatnya sendiri. Dengan tersedianya peluang tersebut, mendorong keinginan peneliti untuk mempopulerkan batik Cimahi, khususnya kepada masyarakat kota Cimahi dengan mengadakan penelitian dan survei (yang mencakup kuisisioner serta peneliti mencoba memperkenalkan motif batik Cimahi kepada masyarakat). Peneliti mencoba mengangkat popularitas batik Cimahi dengan cara re-design motif batik Cimahi kedalam beberapa alternatif desain yang disesuaikan kepada target market yang dituju. Target market penelitian ini mencakup tiga kelompok utama yaitu pelajar/ mahasiswa,

pekerja, serta calon pengantin/rias pengantin. Tiga target market utama tersebut dimaksudkan agar peneliti dapat lebih mudah mengenal selera masyarakat terhadap batik Cimahi.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Masyarakat kota Cimahi tidak menyadari adanya batik Cimahi, sehingga batik Cimahi kurang populer/dikenal oleh masyarakatnya sendiri.
2. Adanya peluang untuk re-design motif batik Cimahi sesuai dengan berbagai varian penggunaan/produk yang lebih luas lagi.
3. Terdapatnya kesempatan untuk mengaplikasikan teknik printing kedalam re-design motif batik Cimahi.

1.3 Tujuan Penelitian

1. Mendesain ulang batik Cimahi dengan cara mengolah motif dalam lembaran tekstil dengan menggunakan teknik digital printing.
2. Menarik minat warga kota Cimahi terhadap batik Cimahi yang telah memiliki komposisi motif desain yang baru.
3. Mengembangkan desain perancangan produk lembaran re-design motif batik Cimahi sesuai dengan minat warga kota Cimahi.

1.4 Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam perancangan produk fesyen sebagai bentuk re-design terhadap motif batik Cimahi ini adalah metode eksperimen dan metode kuantitatif, dimana peneliti melakukan eksperimen, dengan re-design motif batik Cimahi, serta melakukan pengumpulan data dari berbagai sumber, yang didapat melalui observasi langsung, wawancara, kuisioner, serta ditunjang oleh berbagai buku referensi pendukung.

A. Eksperimen

Dengan melakukan berbagai eksperimen pengkomposisian motif pada software Coreldraw dan Photoshop, serta melakukan eksperimen pengembangan motif dengan memanfaatkan berbagai media.

B. Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui : observasi, wawancara, kuisioner, buku yang relevan, magang, serta data-data yang didapat dari internet.

Kuisioner : Dilakukan terhadap warga kota Cimahi sebagai responden utama, yang dikelompokkan kedalam tiga kelompok utama yaitu Pelajar/Mahasiswa, Pekerja, serta Calon Pengantin/Rias Pengantin, sebagai target utama pengguna batik.

C. Analisis Data

Analisis dilakukan setelah semua data terkumpul, yaitu analisa melalui hasil kuisioner dengan merangkum dalam beberapa diagram kesimpulan dan didukung oleh tingkat kesuksesan eksperimen yang dilakukan.

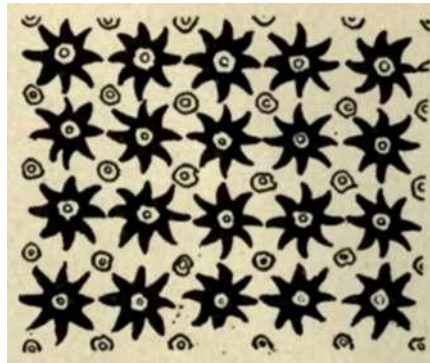
2. LANDASAN TEORI

2.1 Desain

Desain menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia [1] adalah kerangka bentuk atau rancangan. Sementara dalam perkembangannya, desain dapat diartikan sebagai keterampilan, pengetahuan, dan medan pengalaman manusia yang tercermin dalam apresiasi serta penyesuaian hidup terhadap kebutuhan spiritual (Analogus with Humanities, Science). Sementara pendapat lain mengatakan desain adalah lompatan, pemikiran dari kenyataan sekarang kearah kemungkinan-kemungkinan di masa depan (Page, 1965). Reswick (1965) mengatakan bahwa desain adalah kegiatan kreatif yang membawa pembaharuan.

2.2 Batik

Batik merupakan produk tekstil yang sangat diminati di Indonesia. Kota Yogyakarta dan Solo merupakan kota yang dikenal sebagai pusat batik tradisional Indonesia. Batik merupakan salah satu karya slow fashion Indonesia. Dikatakan demikian dikarenakan, batik dibuat dengan cara yang sempurna, waktu yang tepat (waktu yang sesuai dengan hasil; lama tetapi bagus), diolah secara ramah lingkungan, oleh tangan manusia yang memiliki craftsmanship tinggi, dan dengan hasil yang bernilai adiluhung.



Gambar 1. Motif Batik [2, 32]

2.3 Perancangan Lembaran Tekstil



Bagan 1. Bagan Mapping Textile [3, 263-290]

2.4 Teknik Digital Tekstil

Teknik perancangan tekstil dengan metode digital merupakan salah satu cara dalam memproduksi lembaran tekstil dengan kapasitas yang tak terbatas. Di era posmodern ini, teknik digital dinilai lebih modern dan efisien dalam pembuatan lembaran tekstil. Digital tekstil diperlukan, untuk menciptakan lembaran tekstil dengan tingkat kerumitan yang tinggi, baik dalam pembuatan motif, tekstur, atau warna. Dengan proses digital, membuat lembaran tekstil yang memiliki tekstur seperti bordir, laser cut, dan lainnya tidaklah sulit. Pengerjaannya dilakukan oleh mesin, dengan tetap mengedepankan unsur desain dan prinsip desainnya. Salah satu teknik digital yang populer adalah digital printing.

2.5 Pengayaan Victorian

Motif yang berkembang pada masa Victorian adalah jenis motif yang desainnya berkumpul di tengah. Motif-motif ini memiliki komposisi repetisi setengah langkah sehingga membentuk komposisi yang berulang. Dalam pengaplikasiannya motif-motif Victorian lebih banyak diaplikasikan pada kebutuhan arsitektur, seperti dalam membuat cat/hiasan pada dinding, serta ukiran-ukiran pada meja, kursi, lemari, dan pelengkap rumah tangga lainnya. [4]

3. PEMBAHASAN

3.1 Konsep Perancangan

Penelitian yang terfokus pada re-design motif batik Cimahi ini akan mengangkat perancangan beberapa lembaran tekstil serta produk fesyen yang dinilai lebih populer dari produk fesyen yang telah diangkat oleh batik Cimahi sebelumnya.

Dalam perancangan sebelumnya, batik Cimahi diolah dalam variasi produk fesyen seragam dinas dari lembaga-lembaga pemerintahan di kota Cimahi. Ini merupakan pencapaian tujuan awal perancangan batik Cimahi, yaitu sebagai atribut perkotaan kota Cimahi. Sementara penelitian ini memiliki fokus untuk memperkenalkan motif batik Cimahi kepada penggunaan yang lebih luas, atau dinilai lebih populer.

Berdasarkan survey yang dilakukan dengan responden utama warga kota Cimahi, sebagai teknik pengumpulan data dalam penelitian ini, didapatkan beberapa kecenderungan produk dan motif yang sesuai dengan keinginan target market tersebut. Warna-warna yang dipilih berdasarkan rentan usia, motif yang dirancang sesuai dengan kategori responden, serta produk-produk yang diminati berdasarkan intensitas penggunaan dari responden tersebut.

Produk-produk tersebut meliputi: lembaran tekstil printing dengan menggunakan berbagai jenis bahan dasar kain, busana kasual, busana formal, serta busana pengantin. Penggunaan busana-busana tersebut dikategorikan berdasarkan kebutuhan dari responden. Seperti busana pengantin yang dinilai dapat memberikan value lebih terhadap penggunaannya, sehingga makna yang terkandung dalam sebuah motif batik Cimahi pun akan ikut tersampaikan oleh busana tersebut.

3.2 Tema Perancangan

Lembaran tekstil dari re-design motif batik Cimahi ini, dalam perancangannya memiliki tema "Morning, Fusion". Morning, Fusion adalah penggambaran dari warna-warna fusi pagi hari, dimana terjadi peralihan warna dari malam ke siang. Warna-warna terang dari alam seperti pohon, bunga, air, matahari, awan dan elemen lainnya mulai muncul ke permukaan, mengalihkan nuansa malam yang gelap. Pemilihan tema Morning, Fusion mengikutsertakan trend warna akhir tahun 2015 berdasarkan Pantone Color 2015.

3.3 Mood Board



Gambar 2. Moodboard

Morning, Fusion sendiri diharapkan dapat mewakili warna-warna pagi yang membawa semangat yang baru. Warna-warna dimana kita meninggalkan malam, untuk menyongsong hari yang cerah. Morning, Fusion diharapkan dapat pula mewakili warna penyemangat bagi kota Cimahi, yang dapat terus berkamuflase dalam kehangatan pagi seperti para anggota militer kota Cimahi yang berkamuflase dengan alam bersama dengan seragam hijaunya.

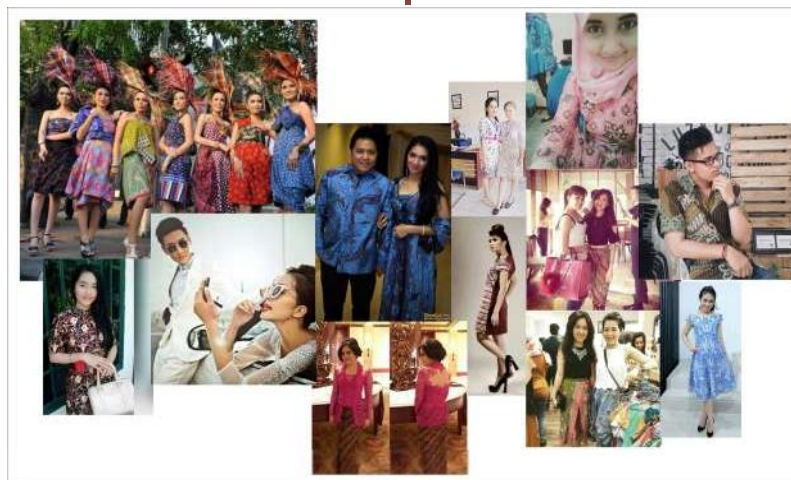
3.4 Color Scheme



Gambar 3. Color scheme

Perancangan ini menyertakan pula beberapa colorscheme pendukung yang didasarkan pada alternatif pewarnaan lembaran re-design dengan disesuaikan pada target market yang dituju, yang disesuaikan dengan psikologi warna. Warna-warna yang dipilih bagi segmentasi wanita dalam usia 19-25 tahun ialah warna-warna dengan nuansa yang ceria, enerjik, dan elegan. Warna-warna tersebut dapat diwakilkan dengan warna merah muda, kuning, oren, hitam, ataupun biru. Warna-warna ini dinilai sesuai dengan kondisi perkembangan psikologis wanita dalam rentan usia 19-25 tahun. Sementara untuk segmentasi pria, warna yang dipilih lebih kepada warna natural, seperti nuansa hijau dan coklat, dan warna maskulin seperti warna-warna biru gelap. Warna-warna tersebut dinilai dapat mewakili segmentasi pria berdasarkan psikologi warna.

3.5 Lifestyle Board



Gambar 4. Lifestyle Board

Target market yang dituju pada perancangan produk fesyen ini meliputi empat kategori usia yaitu usia kurang dari 19 tahun, 19 tahun sampai 24 tahun, 25 tahun sampai 30 tahun, dan diatas usia 30 tahun. Selain usia, target market dibagi kedalam tiga kategori profesi yang meliputi pelajar/mahasiswa, pekerja, serta calon pengantin/riais pengantin .

3.6 Perancangan Lembaran Tekstil Printing

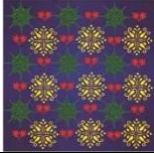
Perancangan produk ini dilakukan dalam beberapa tahapan. Tahapan awal berupa proses eksplorasi pembuatan komposisi motif dengan menggunakan software Coreldraw dan Photoshop. Tahapan selanjutnya adalah proses eksplorasi menggunakan metode printing, baru kemudian bahan baku ini dapat diolah lebih lanjut kedalam sebuah produk jadi berupa busana semi formal dan busana pengantin bergaya tradisional-victorian.

3.7 Visualisasi Karya

Penelitian ini tidak terlepas dari visualisasi produk sebagai bentuk eksperimen yang telah dilakukan. Visualisasi produk yang dipilih baik berupa lembaran tekstil dengan teknik printing, serta pengaplikasian lembaran tekstil tersebut kedalam produk fesyen, seperti busana. Dengan memvisualisasikan karya yang telah dieksplorasi, memungkinkan terjadinya penilaian langsung terhadap karya tersebut terutama dari responden kuisioner yang

merupakan Warga Cimahi. Visualisasi karya tersebut, dapat disesuaikan berdasarkan bahan, tekstur, maupun bentuk.

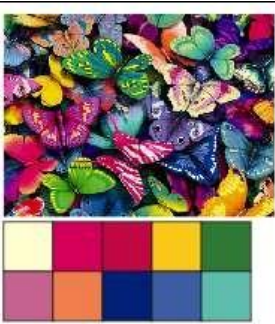
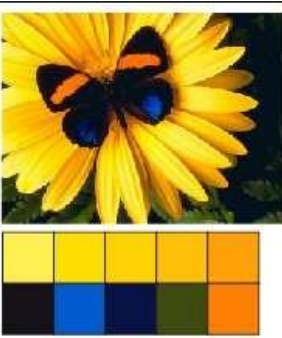
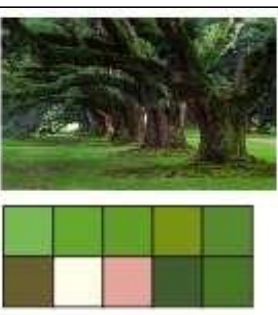
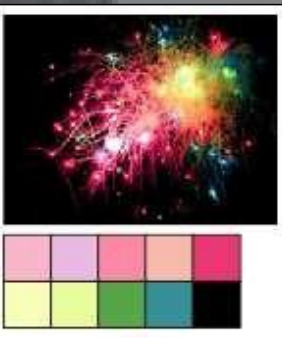
3.8 Eksplorasi Awal

Motif	Keterangan	Warna	Eksplorasi
	Motif yang digunakan : daun singkong, sidoasih	Kombinasi Merah dan coklat	*Stilasi *Komposisi Ulang
	Motif yang digunakan : geometris, daun, truntum	Kombinasi Biru dan emas	*Stilasi *Komposisi Ulang
	Motif yang digunakan : kujang, sidoasih	Kombinasi Coklat, biru, dan merah	*Stilasi *Komposisi Ulang *repetisi pencerminan
	Motif yang digunakan : kawung, daun, geometris	Kombinasi Merah	*Stilasi *Komposisi Ulang *Repetisi satu langkah
	Motif yang digunakan : daun singkong, geometris	Kombinasi Coklat	*Stilasi *Komposisi Ulang
	Motif yang digunakan : sidoluhur, bambu geometris,	Kombinasi Merah muda dan coklat	*Stilasi *Komposisi Ulang
	Motif yang digunakan : daun singkong, geometris	Kombinasi Hijau, merah dan emas	*Stilasi *Komposisi Ulang *Repetisi satu langkah

Tabel 1. Eksplorasi Awal

3.9 Eksplorasi Lanjutan

Motif	Keterangan	Eksplorasi
		*Stilasi *Repetisi satu langkah

		*Stilasi *Repetisi satu langkah
		*Stilasi *Repetisi satu langkah
		*Stilasi *Repetisi satu langkah
		*Stilasi *Repetisi satu langkah

Tabel 2. Eksplorasi Lanjutan

3.10 Fotografi Produk



Gambar 5. Produk

4. KESIMPULAN

Dari penelitian yang telah dilakukan, penulis dapat menyimpulkan tercapainya tujuan awal adanya penelitian ini yaitu penelitian ini dapat memberikan desain baru dengan mengembangkan motif batik Cimahi, dari proses re-design yang telah dilakukan. Dengan demikian, tercapailah tujuan awal peneliti untuk mendesain ulang batik Cimahi dengan cara mengolah motif dalam lembaran tekstil dengan menggunakan teknik digital printing, serta dapat menarik minat warga kota Cimahi terhadap re-design motif batik Cimahi yang telah ditinjau berdasarkan hasil survei, serta penelitian ini telah berhasil mengembangkan desain perancangan produk menjadi desain yang lebih bervariasi lagi terhadap penggunaan hasil akhir batik Cimahi dengan memanfaatkan lembaran tekstil re-design motif batik Cimahi yang baru.

Dalam penelitian ini survei memberikan peranan penting terhadap alternatif desain baru melalui proses re-design motif batik yang diminati warga kota Cimahi. Alternatif desain tersebut yang kemudian dinilai telah memenuhi kriteria bahwa penelitian ini telah mencapai kesuksesannya dalam menghasilkan desain ulang motif batik Cimahi yang diminati oleh warga kota Cimahi dan sekitarnya.

Dari hasil survei didapatkan presentase minat desain motif sebagai berikut ini: rata-rata ketertarikan terhadap motif satu 15%; motif dua 13%; motif tiga 17%; motif empat 16%; motif lima 4%; motif enam 12%, motif tujuh 7%, serta motif delapan 16%. Dengan kecenderungan minat tersebut, terlihat bahwa presentase tertinggi diperoleh motif tiga dengan persentase 17%. Berikut ini delapan motif yang dimaksud: (dalam urutan kiri ke kanan 1 sampai 8)



Gambar 5. Motif 1 sampai 8

DAFTAR PUSTAKA

- [4] Belanger, Carol.1990.Victorian Patterns and Designs – for artists and designers. United States : Dover Publications
- [2] Davis, dkk. 1920. Batik and Other Dyeing. Chicago : Atknsnson
- [1] Ishwara, Helen, dkk. 2012. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta : Kepustakaan Populer Gramedia
- [3] Jumaeri,dkk. 1997. Pengetahuan Barang Tekstil. Institut Teknologi Tekstil