

Bab I Pendahuluan

I.1 Latar Belakang

Di Jepang kegiatan ikat celup dikenal dengan *shibori* (Singer & Spyrou, 2000). Sebuah istilah yang mengacu pada teknik menghias bahan tekstil dengan membentuk motif yang dihasilkan perintang dari ikatan, lipatan, jelujuran dan serutan sebelum dicelup pada larutan pewarna. Selesai pencelupan, ikatan atau jelujuran dibuka dan menghasilkan bentukan motif mengikuti bentuk ikatan (Hardisurya, dkk, 2011). Seiring dengan perkembangan mode, *shibori* tidak hanya diaplikasikan ke kain saja, tapi juga ke berbagai jenis pakaian dan aksesoris seperti tas, syal, bahkan sepatu (Maharani, 2013). Menurut Sarah Al Khaira, pemilik Ms.Ink Bandung (sebuah *brand* yang menghasilkan produk *shibori*), *shibori* sempat mengalami tren sekitar akhir tahun 2015 hingga awal tahun 2016, dan hal tersebut menjadi tantangan tersendiri bagi para desainer tekstil untuk melakukan pengembangan pada *shibori*. Hal ini juga didukung oleh *brand* Bybinzu yang menyatakan bahwa, dalam setahun terakhir yaitu tahun 2016 hingga 2017 *shibori* masih ada ketertarikan namun harus dibarengi dengan pengembangan lebih lanjut dari motif *shibori* sederhana seperti jumput, lipat, atau ikat sebagai terobosan baru agar lebih menarik dan memberi nilai tambah.

Apabila dilihat pada metode dalam proses pengerjaannya, teknik *shibori* dapat menghasilkan unsur lain daripada segi motif dan berpotensi untuk diterapkan pada tekstil. Permukaan kain dapat menghasilkan tekstur taktil, namun perlu sebuah perlakuan khusus. Beberapa material tekstil membutuhkan perlakuan tekanan dengan energi panas atau *heat setting* sebagai teknik pemberian unsur tekstur taktil atau efek timbul pada permukaan kain (Diandra, 2012). Ada beberapa jenis teknik pemberian perlakuan pada permukaan kain, seperti *emboss*, *pleats*, dan *soldering* (Nuraini, 2007). Dari berbagai jenis teknik pemberian tekstur taktil pada permukaan kain, ada pula teknik yang tetap menggunakan energi panas dengan alat perantara sederhana, salah satunya bisa dihasilkan dari *boiling* dan mengadaptasi teknik *shibori*.

Dalam penelitian ini akan dilakukan sebuah eksperimen penggabungan antara motif hasil pencelupan warna dan adaptasi teknik *shibori* untuk menghasilkan tekstur taktil pada permukaan material tekstil. Kegiatan dalam penelitian ini dilakukan dengan pencarian data dan percobaan guna memperdalam pengetahuan serta pengalaman baru pada bidang kriya tekstil dan mode. Agar hasil akhir produk dapat sesuai dengan konsep penelitian, maka penulis akan memperhatikan pemilihan material tekstil, jenis pewarna, bahan kimia, susunan komposisi, serta jenis teknik *shibori* yang akan digunakan dalam kegiatan eksperimen pada penelitian ini. Hal ini bertujuan untuk menciptakan sebuah kebaruan dalam produk *shibori* yang lebih eksploratif. Kegiatan eksperimen penggabungan unsur warna dan tekstur taktil dengan mengadaptasi teknik *shibori* pada penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan produk *fashion* sebagai varian baru sekaligus menambah keberagaman serta dapat memberi inspirasi dalam dunia desain tekstil dan mode.

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas, permasalahan yang akan dibahas pada penelitian ini adalah:

- a. Dibutuhkan pengolahan yang tepat untuk mengaplikasikan teknik *shibori* agar menghasilkan lembaran kain motif yang lebih eksploratif.
- b. Diperlukan perlakuan khusus untuk menghasilkan tekstur taktil pada permukaan kain dengan mengadaptasi teknik *shibori*.
- c. Dibutuhkannya pengaplikasian yang tepat dari hasil pengolahan adaptasi teknik *shibori* ke dalam produk fesyen.

I.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

- a. Bagaimana pengolahan yang tepat untuk mengaplikasikan teknik *shibori* agar menghasilkan lembaran kain motif yang lebih eksploratif?
- b. Bagaimana cara pemberian perlakuan khusus dengan mengadaptasi teknik *shibori* untuk menghasilkan tekstur taktil pada permukaan kain?

- c. Bagaimana cara yang tepat untuk mengaplikasikan hasil pengolahan adaptasi teknik *shibori* ke dalam produk fesyen?

I.4 Batasan Masalah

Adapun pembatasan masalah yang dilakukan agar penelitian dapat terfokus dan tidak meluas dari topik yang diteliti oleh penulis, sebagai berikut:

- a. Menggunakan *shibori* sebagai inspirasi teknik terdiri dari 2 proses, yaitu menghasilkan unsur motif *shibori*, dan melakukan adaptasi atau pengembangan teknik untuk menghasilkan unsur tekstur taktil.
- b. Penelitian ini memanfaatkan 2 (dua) jenis material kain yang berbeda, yaitu kain *polyester* dan kain serat alam.
- c. Hasil eksplorasi dengan mengadaptasi teknik *shibori* akan diaplikasikan menjadi produk fesyen untuk wanita.

I.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

- a. Menghasilkan sebuah produk yang tepat untuk diaplikasikan dengan menggunakan material kain *shibori*.
- b. Menghasilkan teknik yang tepat untuk mengolah motif dan tekstur dari pengembangan teknik dasar *shibori* sebagai variasi pada kain *shibori*.
- c. Menghasilkan produk dengan mengaplikasikan pengembangan kain *shibori* secara tepat sebagai material tekstil.

I.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Memberikan kebaruan pada material tekstil dengan adaptasi teknik *shibori* yang lebih eksploratif.
- b. Memberikan variasi dengan penggabungan motif dan tekstur hasil adaptasi teknik *shibori* pada material tekstil.
- c. Memberikan inspirasi dalam dunia kriya tekstil dan mode dengan menciptakan produk fesyen dengan mengaplikasikan hasil adaptasi teknik *shibori*.

I.7 Metodologi Penelitian

Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu berdasarkan metode kualitatif dengan melakukan studi pustaka, wawancara, dan eksperimentatif.

a. Studi Pustaka

Melakukan pengumpulan data dengan referensi kepustakaan jurnal, sebagai berikut:

1. Dinda Siti Kautsar dengan judul Eksplorasi Teknik *Shibori* pada Pakaian *Ready To Wear*,
2. Annisa Salsabila dengan judul Pemanfaatan Teknik Lipat Ikat Celup untuk Menghasilkan Tekstur pada Kain Busana,
3. Tim Fakultas Teknik Universitas Surabaya dengan judul Mengidentifikasi Serat Tekstil.
4. I Wayan Gulendra dengan tulisannya yang berjudul Pengertian Warna dan Tekstur.

Referensi kepustakaan dari buku yang berjudul, antara lain:

1. *Textile Arts: Multicultural Traditions* oleh Margo Singer, Mary Spyrou,
2. Teori Busana oleh Arifah A. Riyanto,

Serta beberapa referensi dari internet dengan sumber terpercaya.

b. Wawancara

Melakukan wawancara kepada narasumber yang akan digunakan sebagai bahan masukan dan pertimbangan dalam penelitian, yaitu antara lain:

1. Sarah Al Khaira, pemilik Ms. Ink Bandung,
2. Komarudin Kudiya, pemilik Shibotik dan Batik Komar, dan
3. Bintang Aziizu, pemilik Bybinzu.

c. Eksperimentatif

Melakukan metode eksplorasi untuk mendapatkan hasil akhir tekstur dan motif yang diinginkan pada 2 (dua) jenis material kain berbeda yang digunakan dalam penelitian sebagai pengembangan dari adaptasi teknik *shibori*.

I.8 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan laporan Tugas Akhir ini terdiri dari 4 bab utama dan beberapa sub bab, sebagai berikut:

a. Bab I Pendahuluan

Pada bab ini akan diuraikan mengenai Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metodologi Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

b. Bab II Studi Literatur

Dalam bab ini akan menjelaskan dasar pemikiran dari teori-teori yang relevan sebagai landasan dalam penelitian ini.

c. Bab III Konsep dan Proses Berkarya

Bab ini berisi tentang Latar Belakang Konsep, Konsep, Proses Berkarya, dan penjelasan mengenai Rancangan Produk yang akan dihasilkan.

d. Bab IV Penutup

Akhir bab ditutup dengan Kesimpulan, dan Saran.