

PENGOLAHAN TEKSTIL DENGAN METODE *MIX MEDIA* UNTUK PERANCANGAN PRODUK *COSTUMWEAR*

Sherly Ersaputeri¹, Fajar Ciptandi²

^{1,2} Kriya, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257
sherlyersa@student.telkomuniversity.ac.id, fajarciptandi@telkomuniversity.ac.id

Abstrak : Penelitian ini mengkaji pengolahan tekstil dengan metode *mix media*, yang memadukan berbagai teknik tekstil dalam produksi *costumwear*. Tujuan utama penelitian ini adalah menciptakan produk *costumwear* yang inovatif dan memiliki nilai estetika tinggi dengan memanfaatkan kombinasi teknik seperti *manipulating fabric*, *crochet*, dan juga *free motion*. Melalui metode eksperimen dan eksplorasi, berbagai jenis bahan tekstil diuji dengan teknik yang berbeda untuk menentukan kombinasi yang paling efektif dan estetis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *mix media* mampu menghasilkan produk *costumwear* dengan memungkinkan terciptanya desain kostum yang kaya visual dan tekstural, dengan peningkatan kualitas dan daya tarik produk. desain yang unik, serta meningkatkan nilai artistik dan fungsional dari produk tersebut. Studi ini berkontribusi terhadap pengembangan industri tekstil dan fashion, dengan membuka peluang baru untuk inovasi dalam desain kostum yang lebih kreatif dan beragam.

Kata kunci: pengolahan tekstil, *mix media*, teknik tekstil, *costumwear*, desain kostum, inovasi tekstil.

Abstract: This research examines textile processing with the *mix media* method, which combines various textile techniques in the production of *costumwear*. The main objective of this research is to create innovative and highly aesthetic *costumwear* products by utilizing a combination of techniques such as *manipulating fabric*, *crochet*, and *free motion*. Through experimentation and exploration methods, various types of textile materials were tested with different techniques to determine the most effective and aesthetic combination.

The results show that the *mixed media* method is able to produce *costumwear* products by enabling the creation of visually and texturally rich costume designs, with improved product quality and attractiveness. unique design, as well as increasing the artistic and functional value of the product. This study contributes to the development of the textile and fashion industry, by opening up new opportunities for innovation in more creative and diverse costume designs.

Keywords: textile processing, *mix media*, textile engineering, *costumwear*, costume design, textile innovation

PENDAHULUAN

Pakaian adalah kebutuhan manusia untuk melindungi dan menutup diri, tetapi seiring berjalannya waktu, pakaian juga digunakan sebagai simbol status, jabatan, dan kedudukan seseorang yang memakainya. Perkembangan dan jenis-jenis pakaian bergantung pada adat-istiadat, kebiasaan, dan budaya yang masing-masing memiliki karakteristik unik. (Aini, 2017)

Seiring perkembangan zaman, fungsi pakaian pun bertambah selain menjadi perlindungan dan menutupi tubuh manusia, namun juga sebagai simbol status seseorang dan bahkan ekspresi dari diri seseorang. (Ciptandi, 2019). Dikutip dari buku *The Collection of the Kyoto Costume Institute, Fashion, A History from the 18th to the 20th century* bahwa pakaian dalam periode ini mencerminkan perubahan yang penting di dalam struktur sosial zaman modern dengan munculnya kelas-kelas menengah, pengenalan budaya baru dan revolusi industri, contohnya pada *costumwear*.

Perkembangan industri mode dan tekstil mengalami pertumbuhan yang signifikan, terutama dalam hal pengembangan desain dan teknik produksi. Salah satu bidang yang menarik perhatian dalam industri ini adalah kostum, atau *costumwear*, yang menuntut kreativitas tinggi dalam pembuatan dan pengolahan material tekstil. (Cumming V, 2004).

Dalam menciptakan sebuah kostum membutuhkan sebuah pengembangan dan kebaruan. Kebaruan menjadi suatu keharusan tidak terkecuali pada bidang fashion yang dimana bentuk kebaruan itu adalah sesuatu yang tidak terprediksi sebelumnya dan mewakili spirit jaman. Saat suatu produk mengalami tahap keusangan atau kemunduran, maka hal tersebut akan ditanggapi dengan adanya perubahan. Perubahan suatu produk dapat dilakukan dengan cara mengubah dimensi produknya atau memberikan pembaharuan dari produk tersebut. (Divita, 2019). Pada dasarnya setiap manusia adalah seorang desainer. Manusia memanipulasi lingkungan dan benda-benda di sekitar

mereka. Mereka memberikan sentuhan pribadi mereka sendiri pada lingkungan dan benda-benda di sekitar mereka untuk mendapatkan pengakuan diri, merasa bahagia dan nyaman, atau untuk memenuhi kebutuhan mereka (Ciptandi, 2020). Maka dalam hal untuk memenuhi kebutuhan tersebut yang dapat dilakukan untuk memulai adalah dengan melakukan Pengembangan. Pengembangan atau inovasi dalam karya adalah solusi bagi jalan buntu kreatifitas, didasari atas kegiatan eksplorasi terhadap keunggulan dan keunikan material serta ide perancangan untuk dikembangkan menjadi produk yang memiliki orijinalitas dan nilai fungsi yang baru (Sunarya, 2017; Roesanto & Ciptandi,2018).

Dalam konteks pengembangan tak terkecuali di bidang fashion maka akan berdampak dengan material. Dalam merealisasikan hal tersebut akan menggunakan teknik yang akan digunakan dalam proses pengolahan. Salah satu teknik tersebut adalah *mix media*. *Mix media* adalah teknik yang terdapat di bidang seni di mana seniman dapat menggunakan lebih dari satu media (Sunarya, 2007). *Mix media* juga dapat diartikan dalam seni visual adalah sebuah teknik yang dalam pembuatannya menggunakan lebih dari satu material (Isnanta , 2015). *Mix media* juga dapat didefinisikan sebagai teknik menggabungkan berbagai jenis media atau material tanpa batasan. Ideologi *mix media* muncul dari gagasan bahwa seni tidak terbatas pada material berkelas saja, hal-hal di sekitar kita juga dapat diubah menjadi produk baru (Bernas, 2017). Penggunaan *mix media* dalam proses pengolahan tekstil telah menjadi salah satu pendekatan untuk menciptakan produk kostum yang unik dan inovatif.(Studd S, 2004).

Menurut Arumsari (2019), teknik ini pada dasarnya digunakan untuk membuat produk yang tidak berguna tanpa menggunakan limbah tekstil dan hanya mencampurkan media pada kanvas. Namun peneliti akan menggunakan teknik ini untuk menciptakan produk yang berfungsi seperti busana atau *costumwear*. Penggunaan *mix media* juga dilakukan oleh Yuningsih (2013), dalam karyanya yang menggunakan material limbah (sisa) kain brokat yang

dikombinasikan dengan benang nylon menggunakan teknik crochet. Selain itu, *mixed media* telah dilakukan oleh Puspitasari (2021), dalam karyanya yang menggunakan material kain tulle dan benang katun menggunakan teknik crochet untuk produk fashion.

Dengan *mix media* akan didapatkan berbagai teknik dibidang tekstil yang dapat menunjang efek tekstur yang ingin dicapai melalui beberapa jenis pengolahan yang bisa disebut *structural textile* dan *surface textile*. *Structural textile* atau reka rakit adalah merangkai atau menyusun sesuatu dari material dasar untuk akhirnya dijadikan satu kesatuan lembaran tekstil. Beberapa contoh *structure textile* yaitu makrame, rajut, tapestri, dan lain sebagainya (Salsabila, 2017). Sedangkan *surface textile* atau reka latar adalah teknik produksi tekstil yang pada pembentukan ragam hiasnya dilakukan setelah tekstil telah terbentuk, setiap teknik produksi tekstil ini memiliki karakteristik dan ciri khas masing-masing, serta memiliki potensi pengembangan yang dapat meningkatkan nilai (value) suatu produk tekstil dari berbagai teknik. (Rukman, 2018). Selain menggunakan teknik pengembangan dari beberapa jenis pengolahan untuk menampilkan inovasi dibutuhkan tema visual yang terbentuk dari inspirasi-inspirasi secara visual yang dapat mengarahkan pada eksperimen yang memiliki warna, bentuk dan komposisi yang membentuk serta merujuk pada tema tertentu.

Berdasarkan fenomena di atas maka pada penelitian ini akan merealisasikan berbagai macam eksplorasi dengan mengembangkan teknik material diharapkan mampu mendorong terciptanya kreatifitas dalam menghasilkan kreasi pada lembaran tekstil. Pada lembaran kain tersebut akan muncul karakter visual serta tema dan tekstur yang baru. Tekstil eksploratif yang memiliki karakter visual dan tema yang sesuai yang akan dikembangkan ke dalam produk *costumwear* dengan menambahkan beberapa teknik seperti menggunakan teknik *free motion* pada mesin jahit menggunakan kain

watersoluble, crochet, dan manipulating fabrics. Melalui penggunaan material tekstil dan non-tekstil maka ditemukan beberapa teknik yang mampu menghasilkan modul-modul yang menghasilkan potensi penggabungan serta menciptakan bentuk dan tekstur baru yang dapat diaplikasikan ke sebuah produk *costumwear*. Dengan begitu akan terciptakan kebaruan- kebaruan yang muncul dan selalu diinspirasi oleh spirit jaman.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian berupa metode kualitatif, penggunaan metode ini bertujuan untuk mengumpulkan data dalam melakukan penelitian dengan cara sebagai berikut :

1. Studi Literatur, adalah pengumpulan data dari berbagai sumber seperti buku, jurnal, serta beberapa sumber lainnya yang ada berkaitan dengan topik penelitian. Salah satunya adalah buku karya Yan Yan Sunarya (2017) yang berjudul "Kriya dalam Konstelasi Kemanfaatan dan Kemajuan Semangat Zaman" yang membahas mengenai definisi dan syarat produk inovasi kriya jurnal seperti "Pengolahan Limbah Tekstil Menggunakan Teknik Mixed Media Pada Busana Secondhand". "Pemanfaatan Teknik Lipat-Ikat Celup untuk Menghasilkan Tekstur pada Kain Busana". dan lain lain sebagai yang rujukan utama serta landasan yang digunakan pada penelitian.
2. Observasi, mengumpulkan data dengan cara mengamati secara tidak langsung, seperti mengunjungi laman resmi dari karya beberapa desainer pada laman Vogue Magazine
3. Eksplorasi, adalah proses pengembangan teknik dari berbagai material seperti benang, tekstil dan juga non tekstil serta komposisi dan juga dari segi warna.

HASIL DAN DISKUSI

Studi Literatur

Jurnal

1. Inovasi dan kebaruan dapat terjadi dalam berbagai hal, misalnya dalam industri fashion. Dalam hal tekstil dan fashion, suatu inovasi harus memiliki tujuan karena inovasi terhadap suatu eksperimen baru adalah kebutuhan saat ini (Sunarya, 2017).
2. Mix media adalah teknik yang terdapat di bidang seni di mana seorang seniman dapat menggunakan lebih dari satu media (Sunarya, 2007).
3. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kostum didefinisikan sebagai pakaian yang dikenakan sesuai dengan kebiasaan (adab, adat), terutama pada waktu yang khusus; pakaian yang dikenakan oleh pemain sandiwara, film, dsb sesuai dengan peran yang dimainkan.

Penelitian Sebelumnya

1. Pada penelitian sebelumnya oleh Yuningsih (2013), dalam karyanya menggunakan teknik *mix media* dengan material limbah (sisa) kain brokat yang dikombinasikan dengan benang nilon menggunakan teknik crochet untuk menciptakan produk fashion.
2. Pada penelitian sebelumnya oleh Puspitasari (2021), dalam karyanya yang menggunakan material kain tulle dan benang katun menggunakan teknik crochet untuk produk fesyen.
3. Pada penelitian sebelumnya oleh Arumsari (2019), dalam karyanya yang menggunakan teknik *mix media* dengan menggunakan material bahan utama kain perca untuk produk fashion

Eksplorasi

Eksplorasi

Pada eksplorasi ini dilakukan bertujuan untuk menemukan material dan teknik yang akan digunakan sebelum memasuki eksplorasi tahap selanjutnya serta hasil analisis agar sesuai dengan konsep yang ditentukan. Berikut hasil tabel Eksplorasi.

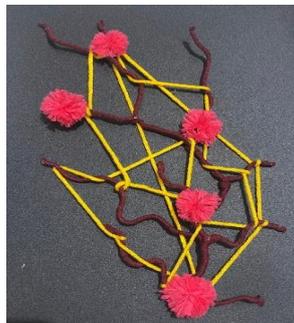


Tabel III. 1 Hasil Eksplorasi
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024)

Dari hasil eksplorasi dapat disimpulkan pada tahap ini peneliti melakukan eksplorasi tanpa ada batasan dari segi teknik, material, dan juga warna. Dengan adanya eksplorasi ini peneliti mendapatkan beberapa teknik-teknik baru yang tidak sering dipakai oleh desainer pada umumnya. Dengan hasil eksplorasi ini juga akan mengkurasi serta mengumpulkan potensi-potensi yang dapat menghasilkan produk lebih baik serta mempertimbangkan material yang optimal agar busana tersebut menjadi busana yang *wearable*. Beberapa material yang akan digunakan adalah benang rajut, benang jahit, benang polyester, tali *t-shirt*, tali *chunky yarn*. Selain benang atau tali akan ada beberapa tekstil atau kain yang akan digunakan yaitu kain blacu dan kain katun. Selain itu eksperimen juga menggunakan bantuan media *water soluble* untuk menghasilkan lembaran tekstil lainnya.

Eksplorasi tahap 2

Pada eksplorasi ini dilakukan bertujuan untuk menemukan komposisi dengan teknik yang lebih kompleks dengan batasan material yang telah dipilah dari hasil analisis eksplorasi pertama yang akan digunakan sebelum memasuki tahap eksplorasi tahap 2 serta hasil analisis agar sesuai dengan konsep yang ditentukan. Berikut hasil tabel eksplorasi tahap 2.



Tabel III. 2 Hasil Eksplorasi Tahap 2
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024)

Dari hasil eksplorasi dapat disimpulkan pada tahap ini peneliti melakukan eksplorasi yang lebih kompleks. Menggunakan penggabungan beberapa teknik dan menggabungkan beberapa warna dan juga memakai warna yang lebih *vibrant*. Dari hasil eksplorasi juga didapatkan ide-ide atau gambaran yang menjadi potensial untuk dilanjutkan agar produk dapat lebih memiliki karakteristik sesuai dengan konsep dan juga agar mampu mendapatkan tema yang sesuai.



Gambar III. 1 Moodboard
(Sumber : Data Pribadi, 2024)

Berdasarkan moodboard yang sudah dirangkai maka tema yang akan diangkat adalah *playful*. Dengan tema ini akan terciptanya karya dengan karakteristik visual warna yang *eyecatching* dan tekstur yang *quirky* menampilkan hasil karya yang eksentrik serta *colorful*. Dengan tekstur yang tercipta dari kumpulan kain-kain yang berwarna-warni dan juga tumpukan berbagai macam jenis benang-benang serta material non tekstil seperti plastik dengan

berbagai macam warna. Memunculkan unsur rupa warna, tekstur, dan juga prinsip rupa proporsi serta variasi.

Eksplorasi Lanjutan

Pada eksplorasi lanjutan ini dilakukan bertujuan untuk mendapatkan komposisi dengan teknik yang sudah ditentukan dengan batasan material yang telah dipilih dari hasil analisis eksperimen dan juga eksplorasi sesuai dengan konsep yang ditentukan. Berikut hasil tabel eksplorasi lanjutan.



Tabel III. 3 Hasil Eksplorasi Lanjutan
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024)

Dari hasil eksplorasi lanjutan dapat disimpulkan bahwa dengan mengkurasi material dan warna yang telah dicoba pada ekplorasi sebelumnya yaitu eksplorasi awal tahap 1 dan tahap 2 didapatkan akan memakai warna-warna yang lebih *vibrant* akan menghasilkan modul yang sesuai dengan *keyword* atau visual karakteristik yang *Eccentric*. Serta mengkomposisi hasil

eksplorasi ini pada busana yang akan diproduksi agar tercipta visual yang *quirky, goofy, dan eyecatching*.

PRODUK AKHIR



Gambar 4. 1 Foto Hasil Akhir Desain 1
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024)



Gambar 4. 2 Foto Hasil Akhir Desain 2
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024)

KESIMPULAN

Penelitian yang dilakukan tentang pengolahan tekstil dengan metode mix media, yang menggabungkan berbagai teknik tekstil seperti manipulating fabric, crochet, dan free motion telah menghasilkan pemahaman yang mendalam mengenai potensi inovasi dalam desain produk costumwear. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan berbagai macam material seperti benang, kain, dan juga plastik dapat menghasilkan costumwear yang menggunakan metode mix media tidak hanya memungkinkan terciptanya produk dengan desain yang lebih kaya secara visual dan tekstural, tetapi juga dapat memberikan nilai tambah dari segi fungsionalitas dan kualitas produk. Namun, agar mengurangi adanya menumpukan limbah bennag dikarenakan penggunaan dalam skala besar dapat disarankan memanfaatkan limbah kain dan juga limbah benang.

Melalui eksperimen yang dilakukan, ditemukan bahwa kombinasi teknik tekstil yang tepat mampu menghasilkan produk costumwear yang unik dan berbeda dari produk konvensional di pasar. Penggunaan metode mix media membuka ruang untuk kreativitas yang lebih luas, memungkinkan desainer untuk bereksperimen dengan berbagai bahan dan teknik guna menciptakan kostum yang tidak hanya memenuhi kebutuhan acara, tetapi juga mampu memberikan ekspresi artistik yang kuat.

Selain itu, penelitian ini juga menegaskan pentingnya integrasi antara desain dan teknik dalam proses pembuatan costumwear. Kombinasi teknik tekstil yang digunakan terbukti mampu menciptakan produk yang memenuhi standar estetika yang tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa dengan pendekatan yang tepat, metode mix media dapat menjadi solusi efektif dalam menciptakan produk yang kompetitif di industri fashion, terutama dalam segmen costumwear.

DAFTAR PUSTAKA

- Divita, Lorynn.(2019). *Fashion Forcasting. New York : Fairchild Books. Bloomsbury Publishing inc.*
- Sunarya, Yan Yan. (2017). Kriya dalam Konstelasi Kemanfaatan dan Kemajuan.
- Annisa, S. (2017). Pemanfaatan Teknik Lipat-Ikat Celup untuk Menghasilkan Tekstur pada Kain Busana.
- Suparta, I. M. (2010). Prinsip seni rupa. Diakses Dari: [Www. Isi-Dps. Ac. Id/Berita/Prinsip-Seni-Rupa](http://www.isi-dps.ac.id/Berita/Prinsip-Seni-Rupa). Pada Tanggal, 19.
- Senvia Juli Mastriani Rukman, (2018). Motif Ombak dengan Teknik Bordir pada Busana Formal Perempuan.
- Wicaksono A. (2016). Potensi Pengembangan Inovasi Desain Produk Kriya KUKM Indonesia di Era Industri Kreatif.

- Arumsari A (2019). Pengolahan Limbah Tekstil dengan Teknik Mixed Media untuk Pembuatan Produk Fashion Accessories.
- Puspitasari C (2021). Eksplorasi mixed media kain tulle dan benang katun menggunakan teknik crochet untuk produk fesyen.
- Arindra K (2017). Eksplorasi pola bralette dengan aplikasi reka latar.
- Ciptandi F (2020). New Identity in Local Community-owned Woven Fabrics in Tuban, East Java, Indonesia.
- Yuningsih S. (2021). Kain organza dan benang nilon dengan metode mixed media menggunakan teknik crochet untuk produk fesyen.
- Aini (2017). Aplikasi Teknik Doodling Dengan Tema Monster Pada Busana Kostum
- Studd, S. (2004). *Innovative Surface Structures: Recent Textile Developments*.
- Cumming, V. (2004). *Understanding Fashion History*. Batsford.
- Ciptandi, F. (2019, July). The Innovation of Tuban's Traditional Cloth through The Involvement of Fashion Designer's Role. In 5th Bandung Creative Movement International Conference on Creative Industries 2018 (5th BCM 2018) (pp. 214-221). Atlantis Press.
- Roesanto, Q. L., & Ciptandi, F. (2018). Pengaplikasian Material Thermoplastic Rubber Sebagai Produk Aksesoris Fesyen. *ATRAT: Jurnal Seni Rupa*, 6(3).