

Aplikasi Teknik *Slashquilt* pada Busana *Ready to Wear*

Aliza Ummu Karimah^{1, a)}, dan Asri Andarini^{2, b)}

¹ Program Studi Pendidikan Tata Busana, Universitas Pendidikan Indonesia

² Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Indonesia

a) Corresponding author: Alizaummu99@gmail.com

b) achie.nurlita@gmail.com

Abstract. *Slashquilt* is the development of the quilt technique which is one of the techniques of surface design. *Slash* is a layer and line stitch of several layers of cloth that is stitched together in parallel orderly, and cut (*slash*) on one or more layers, and leaves at least one (usually the bottom) layer intact. The purpose of this scientific work is to know the application of *slashquilt* technique on fashion ready to wear with a type of *slashquilt* motif chosen is a plain motif in the form of a line of curved S with diagonal direction and the color that corresponds to the theme of Earth that is the color of Earth that the author select is blue color inspired from the color of sea. The method used in this writing of scientific works is a project based learning method, the author determines the design of the clothing to be made which is then realized into fashion ready to wear. This *slashquilt* engineering application generates the creation of motifs, colors and textures that make the ready to wear clothing more unique.

Keywords : *Slashquilt*, surface Design, ready to wear.

Abstrak. *Ruffles* merupakan salah satu teknik manipulating fabric yang dibuat dari kain persegi yang dikerut sehingga menghasilkan visualisasi baru menjadi lebih pendek, bergelombang, dan bervolume. Pembuatan *ruffles* dapat dibuat dengan beberapa teknik berbeda sehingga menciptakan visualisasi yang berbeda pula. Dalam penggunaannya, *ruffles* dapat diaplikasikan pada busana pesta karena memberi kesan manis dan mewah pada penggunanya. Karena keunikannya *ruffles* penulis terinspirasi untuk membuat busana pesta yang menerapkan tiga teknik *ruffles* sehingga menjadi sebuah kesatuan busana yang inovatif dan menarik. Tujuan perancangan produk busana ini adalah untuk mengembangkan keterampilan, memenuhi salah satu tugas mata kuliah kajian komperhensif tata busana dan juga memiliki pengalaman dalam menerapkan berbagai macam teknik dalam pembuatan *ruffles* pada busana pesta. Metode yang digunakan adalah *project based learning*. Manfaat dari penyusunan karya tulis ilmiah dan hasil penerapan diharapkan dapat memberi ide dan motivasi bagi masyarakat untuk terus berinovasi dalam menciptakan busana pesta yang berkarakter, indah, kreatif, dan inovatif.

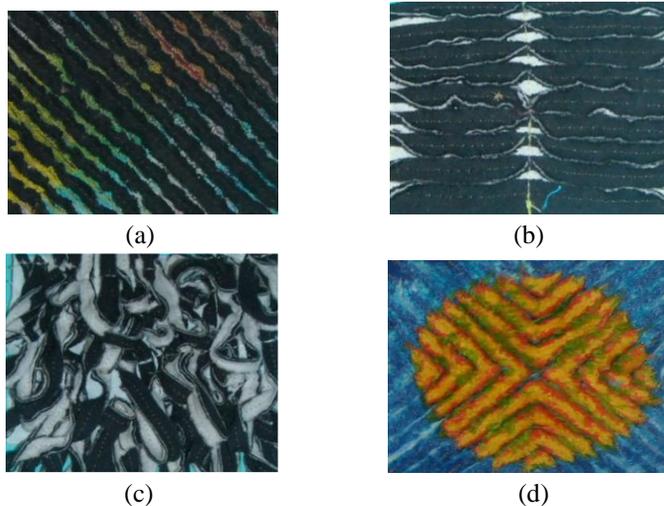
Kata Kunci: *Slashquilt*, desain permukaan, ready to wear

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi, perkembangan pesat dalam teknologi produksi dan pengelolaan industri tekstil juga mampu menghasilkan tekstil yang beragam warna, tekstur dan motif. Perkembangan industri tekstil menimbulkan persaingan dalam hal pengelolaan tekstil.

Perancangan tekstil dibagi menjadi dua jenis, yaitu desain struktur dan desain permukaan. Desain struktur merupakan upaya pemberian rupa dan warna pada saat atau bersamaan proses pertenunan atau jalinan seperti tenun lurik, tenun songket, tenun ikat, kain jala para nelayan, tas simpul dari suku pedalaman Asmat dan sebagainya. Desain permukaan merupakan upaya pemberian rupa dan warna pada permukaan kain setelah proses pertenunan, seperti batik, ikat celup, bordir/sulam, prada, payet/manik-manik dan *quilt* (Rizali, 2006). Desain permukaan merupakan faktor kemampuan dan kepekaan mengolah rupa dan warna merupakan masalah utama menambah nilai lebih pada permukaan kain (Rizali, 2012). Desain permukaan adalah desain yang dilakukan setelah proses pembuatan kain, umumnya dilakukan pada proses penyempurnaan lain (Jumaeri, 1994).

Salah satu teknik dalam pembuatan desain permukaan adalah *slashquilt*. *Slashquilt* merupakan salah satu cara memberi rupa dan warna pada desain permukaan. *Slashquilt* merupakan variasi pengembangan teknik *quilt*. *Slashquilt* dibuat dengan menjahit beberapa lapisan kain dengan barisan jahitan yang sudah diatur sebelumnya kemudian diantara barisan tindasan tersebut dipotong, untuk menghasilkan kain efek bulu atau berjuntai seperti kain beludru, lapisan kain yang sudah dipotong kemudian disikat (Ondori, 2002:1). Motif merupakan awal yang menyebabkan timbulnya suatu kesenian atau tema suatu gambaran, atau titik pangkal dari sebuah pola apabila motif tersebut mengalami pengulangan secara simetris maupun asimetris. Terdapat beberapa jenis motif *slashquilt* yang banyak digunakan diantaranya adalah: 1) *Slashquilt* polos (**GAMBAR 1a**), salah satu teknik dasar *slashquilt* dengan ciri arah garis tindas lurus atau lengkung dengan pengulangan yang sama. Pengembangan yang dapat dilakukan yaitu mengatur komposisi bahan (karakter kain halus dengan kasar). Hasil visual nampak lebih menarik karena efek bulu lebih padat; 2) *Slashquilt* motif “sisik” (**GAMBAR 1b**), salah satu variasi *slashquilt* dengan menambah jahitan berlawanan dengan arah garis tindas sebelum proses penyikatan “bulu-bulu”. Dengan pengaturan komposisi irama menghasilkan motif “sisik” dan “sarang lebah”; 3) *Slashquilt* bebas (**GAMBAR 1c**), variasi *slashquilt* bersifat *novelty* aplikasi yaitu menggunakan *slashquilt* lembaran yang dipotong dengan bentuk tertentu kemudian ditempelkan pada lembaran tekstil; dan 4) *Slashquilt* Motif (**GAMBAR 1d**), *Slashquilt* motif dibagi menjadi tiga cara, yaitu: (1) Mendapatkan motif dengan merancang pola garis tindasan, seperti membentuk bujur sangkar, elips, zig-zag. Garis tindasan bersifat geometris baik lengkung maupun garis lurus; (2) Mendapatkan motif dengan menggunakan kain bercorak sebagai objek visual komposisi warna untuk menimbulkan kain tampak tiga dimensi, apabila kain objek visualnya berwarna dasar terang, maka kain pengisi gradasi ke arah gelap. Sebaliknya, jika kain objek visual berwarna gelap, maka kain pengisi berwarna gradasi ke arah terang; dan (3) Mendapatkan motif dengan menambahkan potongan kain di atas objek visual atau pada kain pengisi. Cara ini menjadi menarik karena motif yang ditimbulkan menyatu dengan kainnya.



Sumber : Winata, H.T (2010)

GAMBAR 1. (a) *Slashquilt* polos (b) *Slashquilt* motif “sisik” (c) *Slashquilt* bebas (d) *Slashquilt* motif

Pada dasarnya pembuatan *quilt* ada empat hal yaitu bagian atas, bagian isi atau tengah, bagian bawah atau pelapis dan yang terakhir sangat menentukan pola hias tindasnya. Konsep dasar dari teknik *slash* adalah lapisan dan garis-garis jahitan dari beberapa lapis kain yang dijahit bersama-sama secara paralel teratur, dan dipotong (*slash*) pada satu atau lebih lapisan, dan menyisakan setidaknya satu (biasanya bagian bawah) lapisan utuh (McKenna Linn, 2006). Pengembangan desain motif dengan teknik *slashquilt* mengacu pada tiga hal (bagian permukaan, bagian isi, bagian landasan/bawah), unsur hias pada *quilt* yaitu dengan merancang garis tindas melalui komposisi bentuk dan irama yang diterapkan pada lapisan kain (Wolff, 2000 : 204). Kain *wave* yang dibuat secara manual dari bahan kain yaitu beberapa lapis kain yang dijahit, digunting kemudian disikat sehingga timbul bulu-bulu pada kain tersebut (Suhartini, 2004).

Proses pembuatan busana juga ikut mengalami perkembangan yang begitu pesat, mulai dari tekstil hingga busana jadi (*atau ready to wear*.) Busana *ready to wear* merupakan busana yang dapat langsung dibeli dan dikenakan tanpa harus melakukan pengukuran badan terlebih dahulu, busana *ready to wear* ini tidak hanya busana yang bergaya *street style*, tetapi busana pesta maupun busana kerja dapat termasuk ke dalam kategori busana *ready to wear* (Poespo G, 2009). Salah satu pemberian rupa atau warna juga dapat diaplikasikan pada busana *ready to wear* salah satunya dengan menggunakan teknik *slashquilt*. Manfaat dari penyusunan karya tulis ilmiah ini adalah hasil penerapan yang diharapkan dapat memberi ide dan motivasi untuk terus berinovasi dalam menciptakan busana pesta yang berkarakter, indah, kreatif, dan inovatif.

METODE PENELITIAN

Penulisan karya ilmiah ini penulis menggunakan metode Project Based Learning (PBL) merupakan metode pembelajaran berbasis proyek yang berkaitan dalam pemecahan masalah. Project Based Learning (PBL) merupakan salah satu model pembelajaran yang bercirikan adanya kegiatan merancang dan melakukan sebuah proyek untuk menghasilkan sebuah produk (Ardianti, dkk, 2017: 146).

Secara umum metode Project Based Learning (PBL) memiliki 3 langkah, yakni *planning* (perencanaan), *creating* (implementasi), dan *processing* (pengolahan) (Rina, dkk, 2013). Pengerjaan busana dengan judul “Aplikasi Teknik *Slashquilt* pada Busana *Ready to Wear*” dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu:

1. Penentuan tema, dilakukan dengan mengikuti tema secara umum dengan mengambil pilihan warna *earthtone*. Warna *earthtone* ini merupakan warna bumi yang netral.
2. Studi literature, digunakan untuk mempelajari dan memahami sumber – sumber yang berhubungan dengan pokok bahasan yang sedang dikaji, baik dari catatan perkuliahan buku-buku, artikel, internet, jurnal, majalah maupun koran.
3. Moodboard, dibuat untuk menentukan tujuan, arah, dan paduan dalam membuat karya cipta bertema, sehingga proses kreativitas yang dibuat tidak menyimpang dari tema yang telah ditentukan.
4. Pembuatan desain, dengan mewujudkan sebuah sumber ide dari moodboard menjadi sebuah desain yang memiliki karakteristik dari teknik *slahsquilt*.
5. Pembuatan Produk, dengan melihat moodboard dan desain sebagai tolak ukur agar hasil yang dibuat tidak menyimpang dimulai dari proses pembuatan pola, pemotongan kain, pembuatan motif dan tekstur dengan teknik *slashquilt*, penjahitan busana *ready to wear*, dan penyelesaian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain permukaan merupakan upaya pemberian rupa dan warna pada permukaan kain setelah proses pertununan seperti; batik, ikat celup/sasirangan, bordir/sulam, prada, payet/manik-manik, tekstil cetak dan *quilt*. Mempelajari desain tekstil berarti mempelajari pembuatan kain tekstil dengan alat atau mesin yang diperlukan dan bahan yang sesuai. Disini penulis menggunakan desain permukaan dengan teknik *slashquilt* yaitu untuk menghasilkan tekstur, warna dan motif baru pada busana *ready to wear*. *Slashquilt* yang dibuat yaitu dengan menggunakan empat lapisan kain yaitu satu bahan utama denim, dua lapisan bahan katun warna *navy*, *sky blue* dan *white* dan satu bahan pelapis dari bahan katun. Dengan pemilihan bahan tersebut menentukan hasil jadi bulu atau jumbai yang dihasilkan.

Hasil jadi *slashquilt* juga ditentukan oleh arah dan garis tindasan yang dibuat. Pengolahan motif diperoleh dari komposisi garis tindas *slashquilt*, irama pengulangan sehingga menghasilkan tampilan visual yang menarik.

Komposisi bahan bertekstur halus dan kasar, komposisi bahan imbuhan pada permukaan bahan *slashquilt* menambah variasi bentuk visual maupun motif *slashquilt*. Salah satu motif *slashquilt* yang dipilih oleh penulis adalah motif polos yaitu salah satu teknik dasar *slashquilt* dengan ciri arah garis tindas lurus atau lengkung dengan pengulangan yang sama. Pengembangan yang dapat dilakukan yaitu mengatur komposisi bahan (karakter kain halus dengan kasar). Sehingga penulis menggunakan arah tindasan (*quilt*) diagonal dan bentuk garis lengkung S. Bentuk garis lengkung S dan warna yang dipilih terinspirasi dari gelombang laut.

Pembuatan suatu busana memerlukan adanya acuan sebagai langkah awal pembuatan desain. *Moodboard* adalah kolase atau komposisi gambar, visual, dan objek lain yang biasanya digunakan untuk menentukan desain suatu busana. *Moodboard* yang dibuat ini telah disesuaikan dengan tema yang telah ditentukan yaitu menggunakan warna *earthtone* dan penulis mengambil warna dan bentuk yang terinspirasi warna biru laut.



GAMBAR 2. Moodboard

Sumber : Pinterest

Berdasarkan *moodboard* yang telah dibuat, maka desain yang dipilih yaitu busana *ready to wear* dengan bahan utama denim dan motif *slashquilt* polos. Pemilihan model blouse dan celana yang disesuaikan dengan motif yang dipilih agar lebih sesuai dengan tema dan untuk bagian bawah *blouse* maupun celana dibuat dengan mengikuti *trend* saat ini yaitu *unfinished* sehingga terlihat lebih natural.



GAMBAR 3. Desain Busana

Sumber : dokumentasi pribadi (Juni,2020)

Tahapan-tahapan dalam membuat *slashquilt* yang perlu diperhatikan adalah sebagai berikut:

1. Tumpuk kain sekurang-kurangnya empat lembar sesuai ukuran produk yang dibutuhkan.



GAMBAR 4. Proses menumpukan kain
Sumber : Dokumentasi Pribadi (April, 2020)

2. Tumpukan kain/lapisan tersebut dijahit ke arah diagonal menurut garis jahit yang sudah diatur sebelumnya sesuai desain.



GAMBAR 5. Proses menjahit
Sumber : Dokumentasi Pribadi (April, 2020)

3. Lapisan kemudian digunting di antara dua garis jahitan kecuali lapisan paling bawah yang berfungsi sebagai landasan.



GAMBAR 6. Proses menggunting
Sumber : Dokumentasi Pribadi (Mei, 2020)

4. Sikat hasil guntingan ke arah diagonal arah garis jahitan, hasilnya timbul kain dengan efek bulu-bulu atau berjuntai.



GAMBAR 7. Proses penyikatan
Sumber : Dokumentasi pribadi (Mei, 2020)



GAMBAR 8. Foto Produk Busana *ready to wear*
 Sumber : Dokumentasi pribadi (Juni,2020)



GAMBAR 9. Foto Detail Busana
 Sumber : Dokumentasi pribadi (Juni, 2020)

KESIMPULAN

Desain Permukaan merupakan upaya pemberian rupa dan warna pada permukaan kain setelah proses pertenunan. Salah satu teknik dalam pembuatan desain permukaan adalah teknik *slashquilt*. *Slashquilt* merupakan variasi pengembangan dari teknik *quilt*. *Slashquilt* dibuat dengan menjahit beberapa lapisan kain dengan barisan jahitan yang sudah ditentukan sebelumnya kemudian diantara barisan tindasan tersebut dipotong, untuk menghasilkan kain dengan efek bulu atau berjuntai kemudian lapisan kain yang sudah dipotong disikat. Pembuatan desain permukaan dengan teknik *slashquilt* ini dapat diaplikasikan dalam pembuatan busana *ready to wear*. Busana *ready to wear* ini tidak hanya busana yang bergaya *street style*, tetapi busana pesta maupun busana kerja dapat termasuk ke dalam kategori busana *ready to wear*. Motif yang diambil untuk busana ini adalah *slashquilt* motif polos, yaitu salah satu teknik dasar *slashquilt* dengan ciri arah garis tinda lurus atau lengkung dengan pengulangan yang sama. Aplikasi teknik *slashquilt* ini menghasilkan penciptaan motif, warna dan tekstur baru yang menjadikan busana *ready to wear* tersebut menjadi lebih unik.

DAFTAR PUSTAKA

1. Ardianti, S.D., Pratiwi, I.A., dan Kanzunudin, Moh. 2017. Implementasi Project Based Learning (PjBL) Berpendekatan Science Edutainment Terhadap Kreativitas Peserta Didik. Jurnal Refleksi Edukatika, 7 (2): 145-150.
2. McKenna Linn . 2006.Make faux chenille Fabric with stich and slash Method. (:<https://sewguide.com>)diakses pada tanggal 10 Juni 2018.
3. Poespo,Goet. (2009). A to Z Istilah Fashion, Jakarta :PT Gramedia Pustaka Utama.
4. Rizali,Nanang. (2006). Tinjauan Desain Tekstil. Surakarta: UNS Press.
5. Rizali,Nanang. (2012). Metode Perancangan Tekstil, Surakarta: UPT Penerbitan dan Pencetakan UNS (UNS Press).
6. Suhartini,T. (2004). Katalog Desain Produk Sashiko, Wave dan Smock. Yogyakarta : Balai Besar Kerajinan dan Batik.

7. Winata, H.T. (2010). Pengembangan Desain Motif dengan Teknik Slashquilt untuk Pakaian Kasual Remaja Putri. Surakarta : Jurnal UNS.
8. Wolff, Colette. (2000). The Art of Manipulating Fabric. New York : Platypus.
9. -----, 2002. Slashquilt. Tokyo : Ondori.