



Arty 10 (2) 2021

Arty: Jurnal Seni Rupa

<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/artly>

DESIGNING CHILDREN'S CLOTHING WITH DIGITAL PRINTING AND COLET TECHNIQUES

PERANCANGAN PAKAIAN ANAK DENGAN TEKNIK *DIGITAL PRINTING* DAN COLET

Syifa Maulida, Darwoto✉

Program Studi Kriya Tekstil, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Sebelas Maret Surakarta

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: Maret 2021

Disetujui: April 2021

Dipublikasikan: Juli 2021

Keywords:

**Pakaian Anak,
Digital Printing,
Colet**

Abstrak

Kurangnya variasi pakaian anak terutama dalam bentuk perpaduan motif teknik *digital printing* dan teknik colet. Biasanya pakaian anak yang beredar dipasaran hanya berupa kaos kaos dengan motif sablon atau polos, hanya sedikit saja variasi dari bentuk fashion anak, dikarenakan harga yang cukup dibidang mahal dan karna busana anak ini hanya bisa bertahan 1 hingga 2 tahun saja karna pertumbuhan si anak. Permasalahan pada perancangan ini adalah Bagaimana merancang motif tekstil yang diaplikasikan ke dalam busana anak anak dan Bagaimana perpaduan teknik digital printing dan teknik colet yang diterapkan sesuai dengan tujuan perancangan guna untuk mendapatkan hasil yang diharapkan. Gagasan perancangan yang didapatkan dari pemikiran yang berasal dari pengolahan data-data yang berorientasi pada pemecahan masalah dari perancangan yang dilakukan dan divisualisasikan berupa desain dari motif yang dibuat pada perancangan karya ini. Hasil perancangan yang dihasilkan berupa produk pakaian kimono dan setelan kemeja anak melalui perancangan pakaian anak dengan teknik *digital printing* dan teknik colet

Abstract

Lack of variations in children's clothing, especially in the form of a combination of digital printing technique motifs and dabbling techniques. Usually children's clothes on the market are only t-shirts with screen printing or plain motifs, there are only slight variations from the form of children's fashion, because the price is quite expensive and because this children's clothing can only last 1 to 2 years due to the child's growth. In this design is how to design textile motifs that are applied to children's clothing and how to combine digital printing techniques and duster techniques that are applied in accordance with the design objectives in order to get the expected results. Design ideas that are obtained from thoughts that come from data processing oriented to solving problems from the design carried out and visualized in the form of designs from the motives made in the design of this work. The resulting design results are in the form of kimono clothing products and children's shirt suits through designing children's clothes using digital printing techniques and dabbling techniques

© 2021 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:

Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Sebelas Maret
Surakarta

Email : syifamaulida19@gmail.com

ISSN 2252-7516

E-ISSN 2721-8961

PENDAHULUAN

Pakaian anak dalam penciptaannya harus mewujudkan beberapa hal seperti, pembentukan pola, pembentukan pakaian yang ditentukan dengan usia dan jenis kelamin anak, dan pemilihan bahan nya pada usia anak sekita 0 - 12 tahun. Yang perlu diperhatikan untuk pemilihan pakaian anak diantara nya adalah dari ukuran, tentu faktor ukuran busana ini sangat penting, yang akan menyampaikan kenyamanan saat digunakan si kecil. Selain itu yang harus diperhatikan lagi adalah kualitas pada bahan nya dan biasanya menggunakan bahan katun yang umumnya tidak terlalu panas namun nyaman ketika dipakai.

Selain dari faktor ukuran dan kualitas, ada faktor lain yang perlu diperhatikan, yaitu desain busana anak itu sendiri. Diantara banyaknya pakaian anak anak, bisa jadi jenis pakaian anak polos atau sablon akan sering ada di setiap rumah. Pakaian polos atau sablon merupakan pakaian sehari hari mereka, baik anak perempuan maupun laki laki. Dan kebanyakan dari toko pakaian anak tersebut hanya menyediakan busana dengan motif dan warna yang sederhana saja.

Faktor lain yang menyebabkan pakaian anak yang kurang bervariasi adalah harga yang cukup mahal dibandingkan pakaian orang dewasa. Dikarenakan pakaian anak hanya memiliki model ataupun motif yang terbatas, maka kebanyakan dari hal itu membuat pakaian anak anak dijual dengan harga yang mahal. Banyak yang mengira baju anak terlihat lebih murah dikarnakan ukurannya yang kecil sedangkan baju orang dewasa terlihat lebih mahal, padahal sebenarnya justru sebaliknya. Terlebih lagi pemakaian pakaian anak hanya

sekitar satu tahun hingga dua tahun, karena tubuh anak akan berkembang dan untuk pakaian nya juga akan mengikuti bentuk tubuh anak tersebut.

Dilihat dari sisi ekonomi, harga pakaian anak yang mahal ini disebabkan karena sedikitnya penawaran pakaian anak dibandingkan permintaan pasarnya. Hal ini bisa dilihat di toko-toko yang lebih banyak menjual pakaian orang dewasa dibandingkan anak-anak. Terlebih lagi pemikiran para orang tua ingin memberikan yang terbaik untuk anaknya, bagi orang tua pakaian anak yang memiliki harga jual yang tinggi akan memberikan kenyamanan ketika dipakai.

Teknik colet yakni merupakan salah satu proses pewarnaan pada pola batik dengan teknik mengoleskan zat warna kain pada jenis kain yang sudah ditentukan. Dan teknik pengolesan ini menggunakan alat tertentu, seperti kuas, jegul, dan sebagainya. Hasil motif yang dimunculkan berupa motif ekspresi dan proses ini bisa juga disebut seperti teknik lukis. (Indraswari, Nurbaeti 2018 : 440).

Teknik colet ini bisa diterapkan pada berbagai jenis kain, namun kain yang hasilnya yang bisa memuaskan dan maksimal, maka kain katun adalah solusinya, menjadikannya bahan yang cukup baik ununtuk pengaplikasian teknik colet. Saat ini, kain dengan teknik colet belum banyak beredar dikalangan masyarakat, jikapun ada pasti tidak banyak. Kemudian kebanyakan motif yang beredar di pasaran saat ini motif nya monoton, seperti motif motif karakter / kartun, jika pun motif menggunakan objek lain, pada detail desain nya tidak jelas, maka dari itu saya mengembangkan motif tekstil yang lebih detail pada desain nya agar lebih terlihat, mengambil

objek motif yang tidak biasa namun tetap *simple* menarik untuk anak-anak. Mengartikan bahwa motif nya *simple* yaitu motifnya tidak memberatkan bagi anak-anak, motif ini juga sebagai motif edukasi dimana anak-anak paham betul apa saja objek motif yang ada pada pakaian nya.

KONSEP PERANCANGAN

Konsep perancangan merupakan konteks kajian ilmu seni (rupa) berupa proses pemikiran dari terjadinya bentuk visual (fisik) sebagai dasar suatu gagasan (*ide*). Kata konsep juga dapat berarti dasar pemikiran, yaitu berupa pengenalan akan masalah yang dihadapi dan untuk memenuhi kebutuhan apa diperlukan perancangan. (Rizali, 2012 : 56).

Konsep perancangan yang dilakukan kali ini adalah mengolah teknik *digital printing* dengan teknik *colet* untuk pakaian anak anak berupa eksplorasi objek yang dapat menjadi media pengenalan objek pada desain yang dibuat melalui teknik *digital printing*.

Dimana sekarang pakaian anak anak jarang kita temui dengan adanya perpaduan antara teknik *digital printing* dan teknik *colet*. Pakaian anak yang beredar dipasaran kebanyakan hanya memiliki desain objek yang tidak memperlihatkan detail nya dengan baik, pemilihan warna yang kurang tepat dan objek motif nya monoton atau biasanya memiliki motif berkarakter kartun.

Oleh karena perancangan akan difokuskan pada pembuatan dari pada pakaian anak anak dengan tujuan agar menambah koleksi *fashion* untuk anak anak. Dengan menampilkan teknik dan bentuk desain dari motif *digital printing* dengan teknik *colet* yang

bertujuan agar konsumen yang melihatnya akan tertarik terutama untuk anak anak yang akan menyukai dengan motif *digital printing* dan *colet* yang memiliki warna yang sangat beragam atau berwarna warni. Dan untuk pemilihan objek motif nya juga difikirkan secara matang, karena disini perancangan ini membuat objek motif yang di munculkan dapat memberikan edukasi terhadap anak-anak ketika memakai pakaian tersebut.

Karena tujuan akhir dari pengembangan desain motif *colet* ini ialah dapat diterima oleh masyarakat dan pasar, maka ada persyaratan pokok dan aspek-aspek pertimbangan yang harus diperhatikan agar nantinya membuahkan hasil yang maksimal. Aspek-aspek tersebut yaitu:

1. Aspek Estetis

Perancangan tekstil ini nantinya akan dilakukan dengan 2 teknik, yakni teknik *digital printing* dan teknik *colet*. Pada teknik *mencolet* dengan mengolah unsur-unsur rupa dan warna menjadi suatu konfigurasi terkomposisi yang didasarkan pada pertimbangan estetika diatas. Pada desain yang dipakai menggunakan objek motif yang mengambil palet warna yang cerah dan terang serta *colorfull* yang dapat menarik anak-anak.



Gambar 1. Percobaan pengolahan komposisi motif *digital printing* dan *colet* dengan pertimbangan estetis motif dan warna.

Sumber: Syifa Maulida (2020)

Komposisi pengolahan motif pada pengembangan ini dibuat dengan mempertimbangkan nilai estetis, dengan mempertimbangkan keseimbangan komposisi antara motif utama dan motif pendukung.

2. Aspek Teknik

Teknik yang digunakan dalam mewujudkan perancangan kali ini adalah dengan menggunakan teknik *digital printing* dan teknik colet. Teknik yang pertama dilakukan adalah melakukan *printing* pada kain yang sudah ditentukan, setelah jadi, tahap selanjutnya adalah melakukan teknik pencoletan. Penggunaan teknik colet ini diawali dengan pewarnaan yang menggunakan alat bantu berupa kuas, jégul atau sikat gigi. Penggunaan teknik colet ini dilakukan dengan kain putih yang diberi fiksasi berupa *waterglass* agar nantinya warnanya bisa keluar dengan sempurna di kain. Setelah diberi *waterglass* kain tersebut mulai di beri pewarnaan berupa zat warna remasol pada *background* kain yang berwarna putihnya saja dan tunggu hingga mengering. Setelah semua kain yang berwarna putih sudah di beri pewarnaan, maka tahap terakhir adalah membilas kain dan dijemur di terik matahari agar mengering.



Gambar 2. Uji coba teknik pewarnaan

Pada kain katun toyobo

Sumber: Syifa Maulida (2020)

3. Aspek Bahan

Pemilihan bahan sangat penting sebagai penentu kualitas produk dan harus disesuaikan dengan penggunaannya. Dengan pertimbangan tersebut, bahan yang dipilih adalah kain katun toyobo. Kain katun toyobo dipilih guna untuk membuat produk yang nyaman serta dapat menyerap keringat. Katun toyobo juga mudah untuk melalui proses pewarnaan dan dapat menyerap warna dengan baik, sehingga memudahkan dalam proses produksi. Sehingga banyak orang yang ingin membeli dan tertarik, serta cocok untuk digunakan untuk anak-anak ketika melakukan segala aktivitas.

4. Aspek Fungsional

Perancangan desain ini sebagai *fashion* anak-anak ditujukan untuk kalangan anak-anak usia 10 sampai 12 tahun. Desain digital printing dengan teknik colet ini dibuat tidak monoton yang mana cenderung disukai oleh banyak konsumen, serta penerapan palet warna yang terlihat menarik.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dari serangkaian studi dan proses yang telah dilakukan, dalam perancangan ini telah menghasilkan 6 desain, yang diantaranya 2 desain direalisasikan dalam bentuk fesyen pakaian anak-anak usia 10-12 tahun, sedangkan 4 lainnya hanya divisualisasikan dalam wujud gambar visual tanpa diproduksi. Desain ini menggunakan master seamless dengan ukuran 21,0 x 29,7 cm dan perulangan 1 langkah. Warna yang digunakan 4-5 warna menggunakan pewarna jenis remasol. Produk fesyen ini di aplikasikan untuk pakaian anak-anak usia 10-12 tahun.

Pada motif perancangan ini mengambil beberapa tema yang diangkat, seperti terumbu karang, kaktus, hutan, dan sebagainya. Dengan maksud memberikan motif edukasi pada anak-anak nantinya, karena banyak dalam produk fashion pakaian pada desainnya hanya menggunakan motif yang tidak cocok dengan anak-anak atau mungkin hanya berupa kartun saja, dan peletakan desain pada pakaiannya hanya pada didepan. Untuk mengambil motif yang bermacam macam ini bertujuan untuk mengenal kan pada anak-anak bahwa di dunia ini banyak hal yang perlu diketahui oleh anak-

anak, contoh motif hutan, pada motif hutan disini, saya memunculkan beberapa objek yang ada di hutan, tumbuh-tumbuhan yang digambarkan dengan bentuk dedaunan, serta di hutan terdapat hewan yang buas yang saya munculkan objeknya berupa harimau dan di hutan juga ada banyak tumbuhan yang cantik yaitu bunga. Dan dalam pemilihan warna untuk objek nya juga di pilih yang tepat dan sesuai, jadi anak mengerti tumbuhan di hutan bewarna apa, serta hewan harimau di hutan memiliki kulit bewarna apa, dan sebagainya.

Tabel 1. Uji Coba Visual

No.	objek	keterangan
1		<p>Hasil Percobaan <i>digital printing</i> pada kain primisima menghasilkan warna yang kurang jelas pada objek motif nya.</p>
2		<p>Hasil Percobaan <i>digital printing</i> pada kain katun toyobo. Pada kain tersebut menghasilkan objek terlihat tegas, jelas, lucu, dan menarik.</p>

VISUALISASI DESAIN

1. Desain 1 (Terumbu Karang)

Pada desain yang ke satu dibuat menggunakan tema terumbu karang. Pengambilan motif dengan tema terumbu karang ini memberikan maksud motif edukasi bagi si anak, dalam artian motif terumbu karang ini berupa hewan hewan yang ada di laut. Mengajarkan pada si anak bahwa salah satu hewan yang ada di laut itu berupa terumbu karang. Untuk tema desain terumbu karang ini menggunakan bahan kain katun toyobo dan memakai teknik *digital printing*. Lalu pada motif dibelakang menggunakan proses teknik colet yang menghasilkan 2 warna, yaitu hijau tua dan kuning. Motif yang dibuat menggunakan pengayaan yang ringan dan sederhana agar menarik para konsumen usia anak 10-12 tahun yang di aplikasikan ke dalam produk *fashion* berupa kimono dan jika sudah di produk jadi akan ditujukan untuk golongan menengah dengan kisaran harga Rp. 100.000.



Gambar 3. : Hasil desain 1 dalam bentuk digital
Sumber: Syifa Maulida (2020)



Gambar 4. : Hasil produk desain 1 dan pengaplikasiannya untuk kimono
Sumber: Syifa Maulida (2020)

2. Desain 2 (Kaktus)

Pada desain yang kedua dibuat menggunakan tema kaktus. Pengambilan motif dengan tema kaktus ini memberikan maksud motif edukasi bagi si anak, dalam artian motif kaktus ini berupa macam macam bentuk tanaman kaktus. Mengajarkan pada si anak bahwa tanaman kaktus itu memiliki bermacam macam bentuk. Untuk tema desain kaktus ini menggunakan bahan kain katun toyobo dan memakai teknik *digital printing*. Lalu pada motif dibelakang menggunakan proses teknik colet yang menghasilkan 2 warna, yaitu ungu dan biru dongker. Motif yang dibuat menggunakan pengayaan yang ringan dan sederhana agar menarik para konsumen usia anak 10-12 tahun yang di aplikasikan ke dalam produk *fashion* berupa setelan piyama dan jika sudah di produk jadi akan ditujukan untuk golongan menengah

dengan kisaran harga Rp. 100.000.



Gambar 5. : Hasil desain 2 dalam bentuk digital
Sumber: Syifa Maulida (2020)



Gambar 6. : Hasil produk desain 2 dan pengaplikasiannya untuk sleeveless dress
Sumber: Maftuh (2020)

SIMPULAN

Hasil yang dapat disimpulkan sebagai berikut:

Hasil perancangan busana anak dengan teknik *digital printing* dan teknik *colet* yang telah dipaparkan dalam bab-bab sebelumnya adalah melalui perancangan melalui proses kreatif

dengan pendekatan keilmuan dari sumber dan uji coba yang telah dilakukan. Tujuan perancangan adalah untuk mendapatkan pembaharuan serta menjadi sebuah referensi baru pada desain tekstil melalui proses teknik digital printing dengan menambahkan variasi proses teknik *colet*. Karya yang sudah dibuat menggunakan bahan katun toyobo untuk mendapatkan hasil printing yang baik serta mendapatkan daya serap pewarnaan teknik *colet* yang menggunakan remasol yang cukup baik.

Karya kain bermotif dengan teknik *colet* dengan pewarnaan remasol ini melalui proses uji coba perancangan guna mendapat data teknik *colet* yang sesuai dengan pewarnaan yang digunakan. Proses yang pertama melalui proses digital printing yang menggunakan bahan kain toyobo.

DAFTAR PUSTAKA

- Dessy Danarti dan Suryo Sukendro, *Mompreneurship 160 Ide Bisnis Paling Laris*, CV. Andi offset, 2008.
- Ernawati, dkk. 2008. *Tata Busana Jilid 1 untuk Sekolah Menengah Kejuruan*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Gratha, Benny. 2012. *Panduan Mudah Belajar Membuat*. Jakarta Selatan : Demedia Pustaka.
- Hotmaria, dkk. 2019. *Modul Pembelajaran Busana Anak Berbantuan Jobsheet*. Yayasan Kita Menulis.
- Imban, Sunaryati. (2012). *Membuat Busana Anak Perempuan*. Jakarta: PT Balai Pustaka.
- Indraswari, Shanti dan Nurbaeti, Siti. (2018). *Target Nilai 100 ULANGAN HARIAN*

- SEMUA PELAJARAN SD/MI KELAS 6.
Jakarta Selatan: Bmedia Imprint Kawan
Pustaka.
- Irma, dkk. 2013. Kamus Mode Indonesia. Jakarta
: Gramedia Utama Pustaka
- La Vida, Fivea. (2018). Mutu Manikam.
Yogyakarta: Garudhawaca.
- Muliawan, Porrie. Analisis Pecah Model Busana
Wanita. Jakarta: PT Bpk Gunung Mulia.
- Poespo, Goet. (2002). Aneka Pakaian Balita.
Yogyakarta: KANISIUS.
- Prapti Karomah, & Sicilia Sawitri. (1998),
Pengetahuan Busana. Yogyakarta: IKIP:
Yogyakarta.
- Riyanto, A. (2003). Teori Busana. Bandung:
Yapemdo
- Rizali, Nanang. 2006. Tinjauan Desain Tekstil.
Surakarta : UNS Press
- Setyawan, Mohammad Bhanu. 2020. Tugurejo
Pancen Bejo. Ponorogo : Unmuh Ponorogo
Press.
- Sukamto, Daryanti. 2003. Busana Anak. Jakarta :
Kawan Pustaka
- Uswatun Hasanah. (2011). Membuat Busana
Anak. Bandung: Rosda.
- Wulandari, Ari. 2011. Batisk Nusantara. Bandung
: CV. Andi Offs