



INOVASI PRODUK FASHION DENGAN MENERAPKAN KARAKTER VISUAL CHIAROSCURO MENGGUNAKAN TEKNIK CETAK TINGGI CUKIL KAYU BLOCK PRINTING

Mochammad Sigit Ramadhan^{1*}, Kikit Nur Yulianti^{2*}, Dede Ananta^{3*}

*Program Studi Kriya Fakultas Industri Kreatif
Universitas Telkom^{1*, 2*}*

*Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buahbatu-Bojongsoang, Kab. Bandung, Kota Bandung, Kode Pos 40914
Jurusan Kriya Seni Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Budaya Indonesia Bandung^{3*}*

*Jl. Buah Batu, No. 212, Kota Bandung, Kode Pos 40111
Jawa Barat, Indonesia*

Email: sigitrmdhn@telkomuniversity.ac.id, kikitnury@gmail.com, dede_ananta@isbi.ac.id

Abstrak

Kekhasan teknik konvensional dalam pengolahan tekstil memberikan sumbangan yang signifikan bagi nilai sebuah karya baik dari segi estetika maupun orisinalitas. Teknik cetak tinggi cukil kayu atau disebut juga *block printing* merupakan salah satu teknik *surface design textile* konvensional yang memiliki karakteristik tersendiri dalam hal teknis pembuatan karya maupun efek visual yang dihasilkan. Karakter visual *chiaroscuro* dapat dibangun dengan komposisi nilai warna dengan intensitas berbeda melalui proses pencetakan plat cetak atau matriks pada bidang cetak *block printing*. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui peluang material tekstil yang diolah menggunakan teknik cetak tinggi cukil kayu *block printing* berkarakter visual *chiaroscuro* pada perancangan produk fashion berbasis kriya. Pada penelitian ini metode kualitatif digunakan sebagai panduan di mana analisis atas hasil kajian berdasarkan pengumpulan data, penerapan teori, serta observasi yang menunjang sehingga dapat dilakukan pengembangan melalui eksperimen dan analisis sesuai tujuan penelitian. Hasil penelitian diantaranya adalah visualisasi motif berupa stilasi *image* api dan langit pada lembaran kain tenun ATBM serat kenaf dan rami dengan menggunakan teknik cetak tinggi cukil kayu *block printing* metode *multi-block*. Kemudian diimplementasikan menjadi satu koleksi fashion *menswear* yang terdiri dari 5 (lima) *look* rancangan busana dengan fokus penempatan motif berada pada bagian atasan berjenis kemeja, *jacket* dan *bomber jacket*.

Kata Kunci: *chiaroscuro, block printing, kriya, fashion.*

Abstract

The peculiarities of conventional techniques in textile processing make a significant contribution to the artwork's value in terms of aesthetics and originality. The woodcut relief printing technique, also known as block printing, is a conventional surface design textile technique with its characteristics in terms of technical work and the resulting visual effects. The visual character of chiaroscuro can be built with the composition of color values with different intensities through the printing plate or matrix printing process in the block printing area. The primary purpose of this study is to determine the opportunities for textile materials to be processed using relief woodcut block printing with chiaroscuro visual characteristics in craft-based fashion product design. This study uses a qualitative method to analyze the studies' results based on data collection and application theories from literature and observations. So, it is possible to develop through experiments and analyses following research objectives. The research results include the visualization of motifs in the form of stylized images of fire and sky on sheets of ATBM woven cloth with kenaf and hemp fibers using a relief woodcut block printing with the multi-block method. Then it is implemented into a menswear fashion collection consisting of 5 (five) fashion design looks with a focus on placing motifs on the tops of shirts, jackets, and bomber jackets.

Keywords: *chiaroscuro, block printing, craft, fashion.*



PENDAHULUAN

Warna memiliki nilai atau *value* yang merupakan tingkatan atau kecerahan suatu warna (Darmaprawira, 2008). Hal ini menjadi indikator seberapa banyak intensitas cahaya yang memberikan pengaruh pada suatu jenis warna. Nilai warna menjadi salah satu panduan bagi para seniman era Renaissance menciptakan karya dengan mengaplikasikan suatu karakter visual bernama *chiaroscuro*. Karakter visual *chiaroscuro* ini sangat memperhatikan nuansa gelap dan terang untuk memberi kesan adanya unsur *volume* atau kedalaman suatu objek yang ditampilkan pada karya. Sehingga dapat dikatakan bahwa seniman atau desainer harus peka terhadap nilai warna pada objek yang diamatinya untuk dapat digambarkan secara tepat pada karya. Studi mengenai nilai warna yang menjadi unsur penting penciptaan karya dengan prinsip *chiaroscuro* ini diaplikasikan menggunakan teknik cetak tinggi cukil kayu atau disebut juga *block printing* pada beragam material tekstil dengan karakteristik permukaan dan struktur yang berbeda. Apabila berkaca pada bentangan sejarahnya, teknik cetak berkarakter visual *chiaroscuro* ini lazimnya diaplikasikan pada karya bermaterial kertas. Berdasarkan eksperimen dalam penelitian sebelumnya, diperoleh hasil bahwa pada material kain seperti, katun, sutera, kanvas serta kain tenun ATBM serat kenaf dan rami, visual *chiaroscuro* dapat terepresentasikan dengan baik, lengkap dengan kekhasan jenis kainnya masing-masing.

Bentuk kreativitas pada pengolahan material kain saat ini diperlukan dalam upaya terus mengembangkan potensi yang dimiliki untuk perancangan suatu produk fashion. Kreativitas yang menjadi salah satu kekuatan dalam desain produk fashion menjadi unsur penting dalam rangka menghasilkan produk fashion yang inovatif memiliki nilai kebaruan, memiliki kekhasan atau orisinal, dan memiliki nilai estetika yang tinggi. Kreativitas dan desain menjalin hubungan mutualistik, yakni sebagai suatu tatanan karya budaya fisik, yang lahir dari berbagai pertimbangan pikir, gagasan, rasa, dan jiwa perancangannya, yang didukung oleh faktor luar menyangkut penemuan di bidang IPTEKS, lingkungan sosial, tata nilai, budaya, kaidah estetika, kondisi ekonomi dan politik, hingga proyeksi terhadap perkembangan yang terjadi di masa depan (Sunarya dalam Kudiya, 2019). Sehingga dengan mengacu kepada pentingnya kreativitas dalam suatu perancangan desain fashion, salah satu fokus penelitian ini adalah berupaya mengimplementasikan material kain dengan karakter visual *chiaroscuro* pada suatu perancangan produk fashion yang inovatif.

Pada tahapan pengimplementasian ini diperlukan desain produk yang dapat mengakomodasi potensi estetika teknik tekstil cetak *chiaroscuro* secara kreatif dan inovatif. Sehingga diharapkan melalui tahapan penelitian ini menghasilkan rancangan *prototype* produk fashion yang memiliki nilai estetika dan *craftsmanship* tinggi serta berpotensi diadaptasi oleh pengrajin atau pengusaha lokal untuk kemudian dikomersialisasikan ke pasar industri kreatif Indonesia maupun mancanegara.

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan sebelumnya, diperoleh rumusan permasalahan pada penelitian ini sebagai berikut: 1) Adanya potensi pengaplikasian karakter visual *chiaroscuro* dengan menggunakan teknik cetak tinggi cukil kayu *block printing* pada beragam material tekstil dengan karakteristik permukaan dan struktur yang berbeda untuk digunakan dalam perancangan produk fashion. 2) Perkembangan teknologi cetak pada tekstil yang terus melaju cepat memberikan kemudahan bagi para seniman, desainer ataupun para pelaku industri terutama dalam proses produksi karya yang dibuatnya. Namun di lain sisi, kemajuan teknologi tersebut melahirkan stagnansi kreativitas, dimana semakin banyaknya produk fashion yang serupa. Hal ini menjadi tantangan bagi para seniman atau desainer untuk jeda sejenak dan melakukan refleksi serta evaluasi tentang kreativitas dalam perancangan produk fashion yang kian terkikis oleh keterbukaan kemajuan teknologi cetak. Padahal terdapat kecenderungan tren fashion terakhir yang kembali merayakan dan menjunjung tinggi nilai *craftsmanship* dalam proses pembuatan produknya. Tren ini melihat produk fashion bukan hanya sekedar dari estetika dan fungsinya saja namun proses pembuatan, keterampilan tangan, serta cerita yang mendampinginya menjadi salah satu indikator untuk menentukan nilai ekonomi suatu produk fashion. Sehingga produk fashion dengan kualifikasi tersebut memiliki pasar tersendiri yang semakin berkembang.

KAJIAN TEORI

1. Teknik Cetak Tinggi Cukil Kayu *Chiaroscuro*

Teknik cetak tinggi cukil kayu merupakan cabang teknik seni grafis yang menghasilkan karya dengan cara mencetak matriks atau plat cetak berbahan kayu pada sebuah media. Seperti cabang seni rupa lainnya, teknik cetak tinggi cukil kayu secara sadar menggunakan keterampilan dan kreativitas untuk menciptakan karya yang estetis (Ramadhan, 2018). Pada era Renaissance abad ke-16, jenis karya seni grafis terutama teknik cetak tinggi cukil kayu banyak mengaplikasikan prinsip pencahayaan *chiaroscuro*. *Chiaroscuro* berasal dari bahasa Italia yang terdiri dari





dua kata yaitu pertama *chiaro* yang berarti terang serta kata kedua *oscuro* yang berarti gelap, sehingga dengan kata lain *chiaroscuro* diartikan sebagai kontras yang sangat kuat antara cahaya dan bayangan dalam suatu karya seni (Gnann et al., 2014). Kesan tiga dimensional dengan sangat jelas dapat tampak akibat adanya *highlights* dan *shade* yang dihasilkan dari jatuhnya cahaya pada objek karya.



Gambar 1. Karya Seni Grafis Cetak Tinggi Cukil Kayu *Chiaroscuro* oleh Hans Burgkmair Berjudul 'St. George and The Dragon' (Gnann et al., 2014)

Seni grafis cukil kayu *chiaroscuro* merupakan seni grafis cukil kayu berwarna yang memiliki gradasi tingkatan warna untuk menunjukkan adanya *volume* dan kedalaman. Jenis karya ini dibuat dengan cara mencetak dua atau lebih bilah papan kayu di atas masing-masing hasil cetakan (Gnann et al., 2014).

Sama halnya dengan teknik lain dalam cabang seni grafis, cetak tinggi cukil kayu *chiaroscuro* akan menghasilkan *image* cetak yang bersifat berkebalikan (*mirror reversed*) dengan matriks papan kayu yang digunakan sebagai plat cetak. Untuk menghasilkan karya berkarakter *chiaroscuro* menggunakan teknik cetak tinggi cukil kayu, umumnya seniman memilih metode *multi-block* dengan jumlah bilah papan kayu yang disesuaikan sebagai matriks untuk menghasilkan *value* warna yang beragam.

Pada metode *multi-block* ini terdapat dua istilah jenis plat cetak yang digunakan berdasarkan fungsinya dalam menghasilkan *image*. Pertama adalah *line block*, yang merupakan sebutan untuk jenis matriks plat cetak yang nantinya akan menghasilkan *outline* dari *image*. Sedangkan yang kedua adalah *tone block* atau *color block*, untuk matriks yang akan menghasilkan bidang warna dari *image*.

Giorgio Vasari merupakan seniman sekaligus sejarawan seni Italia pertama yang memaparkan metode *multi-block* ini secara mendetail. Menurutnya, bilah papan kayu yang sebaiknya terlebih dahulu dibuat adalah *line block* karena garis cetak *line block* ini akan membantu proses untuk menghasilkan *tone block* (Gnann et al., 2014).

2. *Menswear Fashion*

Busana pria adalah busana yang digunakan pria untuk menutupi tubuhnya yang terbuat dari bahan tekstil, baik langsung menutupi kulit seseorang ataupun yang tidak (Riyanto, 2003). Selain sebagai penutup tubuh, busana juga berfungsi untuk memperindah penampilan seseorang serta sebagai bentuk komunikasi (Barnard, 2002). Busana mengkomunikasikan identitas sosial pemakainya, dalam hal ini ketika seorang pria mengadopsi sebuah gaya berbusana, pria tersebut bukan hanya menyatakan identitasnya dalam gender namun juga keterlibatannya pada status atau kelompoknya. Busana pria pada umumnya memiliki beberapa karakteristik di antaranya sederhana dalam model, penggunaan warna, corak motif tekstur material, maupun hiasan tambahannya. Selain itu busana pria cenderung praktis, dalam arti mudah untuk dikenakan. Busana pria memiliki garis yang tegas pada umumnya menggunakan garis-garis yang lurus.

1). *Klasifikasi Menswear Fashion*

Menurut Frings (1987) klasifikasi *menswear fashion* dapat dikategorikan sebagai berikut: 1). *Tailored Clothing: suits, over coats, topcoats, sport coats, separate trousers for both day and evening wear*, 2). *Furnishings: shirts, neckwear, sweater, underwear, socks, robes and pajamas*, 3). *Work Clothes: overalls, workshirts and pants required by laborers also worn by women*, dan 4). *Business Clothing has remained basically conservative*.

2). *Perkembangan Menswear Fashion*

Visi Indonesia tahun 2025 salah satunya adalah menjadi negara sejahtera melalui bidang pariwisata dan ekonomi kreatif. Salah satu tujuannya yaitu menjadikan Indonesia sebagai salah satu pusat mode dengan mengoptimalkan kekuatan lokal yang fokus kepada



konsep *Ready to Wear Craft Fashion* (Kemenparekraf, 2014). Data terakhir yang dihimpun oleh IMARC Group sebuah perusahaan riset pasar terkemuka yang menawarkan strategi manajemen dan riset pasar di seluruh dunia melaporkan bahwa pasar *menswear fashion* diperkirakan akan mengalami pertumbuhan per tahun sekitar 5% selama 2021-2026, dengan tren *customized* dan *tailored clothing* yang akan secara signifikan mendorong pertumbuhan pasar *menswear fashion* (Kamal, 2022). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat potensi yang besar dalam perancangan produk fashion *menswear* yang inovatif sehingga dapat bersaing di pasar global.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini metode kualitatif digunakan sebagai panduan dimana analisis atas hasil kajian berdasarkan pengumpulan data, penerapan teori, serta observasi yang menunjang sehingga dapat dilakukan pengembangan melalui eksperimen dan analisis sesuai tujuan penelitian.

Penelitian ini dibagi menjadi tiga tahap diantaranya yaitu persiapan awal meliputi kajian literatur, *review* penelitian sebelumnya, serta observasi. Selanjutnya tahap eksperimentasi proses pengaplikasian karakter *chiaroscuro* pada material tekstil dan proses perancangan model produk fashion. Terakhir, tahap analisis dan evaluasi yang dilakukan terhadap hasil eksperimen dan pembuatan produk fashion. Tahapan penelitian yang akan dilakukan tergambar pada skema alur kerja penelitian berikut ini:

1. Persiapan Awal

Pada tahapan persiapan awal peneliti melakukan kajian literatur terhadap beberapa sumber buku yang menjadi objek penelitian diantaranya adalah buku “Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaannya” dan buku “*CHIAROSCURO: Renaissance Woodcuts from Collections of Georg Baselitz and the Albertina, Vienna*” untuk memperoleh gambaran prinsip mengenai signifikansi penggunaan warna untuk membangun karakter visual *chiaroscuro*. Kajian mengenai teknik cetak tinggi cukil kayu dari buku “*Etching and Engraving, Techniques and Modern Trend*” dan “*PRINTMAKING Traditional and Contemporary Techniques*”. Selain itu penulis melakukan kajian terhadap buku “*Kriya Tekstil*” untuk memperoleh data mengenai gambaran awal karakteristik jenis material kain yang akan digunakan sebagai variabel uji. Serta buku “*Fashion as Communication*” dan “*Teori Busana*” untuk mendapatkan gambaran rancangan busana yang

berpotensi untuk mengakomodasi karakter visual *chiaroscuro* yang dihasilkan pada material kain.

Observasi langsung dilakukan terhadap beberapa karya seni yang menggunakan teknik cetak tinggi cukil kayu untuk mengamati potensi penerapannya pada berbagai material tekstil yang akan digunakan dalam proses eksperimentasi. Selain itu observasi dilakukan dalam rangka memperoleh gambaran mengenai peluang pengaplikasian material tekstil pada produk fashion yang sesuai. Setelah melakukan pemetaan awal melalui kajian literatur dan observasi, tahapan berikutnya adalah melakukan analisa lanjut terkait dengan objek penelitian dengan mengelaborasi data dari berbagai sumber yang dijadikan rujukan. Selain studi pustaka dan observasi, pada tahap persiapan awal penulis melakukan pengkajian kembali terhadap penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Penelitian tersebut berfokus pada analisa teori warna pencarian metode yang tepat untuk menghasilkan karakter visual *chiaroscuro* melalui proses eksperimen dengan mengaplikasikan teknik cetak tinggi cukil kayu pada beragam material tekstil dengan karakter dan struktur yang berbeda. Selanjutnya, penulis melakukan analisa visual serta teknis terhadap hasil eksperimen pengaplikasian karakter visual *chiaroscuro* tersebut untuk mengetahui potensi penggunaannya dalam perancangan sebuah produk fashion.

2. Eksperimen

Eksperimen lanjutan yang dilakukan pada penelitian ini berfokus pada pengembangan motif yang akan diaplikasikan pada material tekstil yang nantinya akan digunakan dalam perancangan produk. Berdasarkan penelitian sebelumnya, material material tekstil seperti kain tenun ATBM serat rami dan ATBM serat kenaf dapat berpeluang untuk membangun karakter visual *chiaroscuro* secara optimal dengan menggunakan teknik cetak cukil kayu metode *multi-block*. Melalui tahapan ini diharapkan dapat menghasilkan image dengan karakter visual *chiaroscuro* pada lembaran material tekstil yang dapat dianalisa berdasarkan aspek visual serta teknisnya. Pada tahapan eksperimen ini dilakukan juga proses perancangan model produk fashion yang sesuai dengan analisa pada persiapan awal penelitian. Perancangan model produk fashion berdasarkan dengan potensi pengaplikasian pada kategori produk dan juga berdasarkan preferensi design collaborator yang berkontribusi dalam proses pembuatan rancangan *prototype*.

3. Analisis dan Evaluasi

Proses analisis meliputi analisis teknis proses serta analisis visual dari hasil eksperimen pada setiap





material tekstil yang digunakan sebagai objek transfer. Analisa yang digunakan berdasar kepada unsur rupa seperti bentuk, warna, dan tekstur yang dimiliki oleh hasil cetak teknik cukil kayu pada material tekstil yang digunakan yaitu kain tenun ATBM serat rami dan kain tenun ATBM serat kenaf. Selain itu proses analisa dilakukan pada rancangan produk fashion/prototype yang dibuat oleh tim peneliti bekerjasama dengan *designer collaborator*. Analisa berfokus pada hasil pengaplikasian karakter visual *chiaroscuro* pada kategori produk fashion yang dibuat berdasarkan teori rupa dan produk fashion.

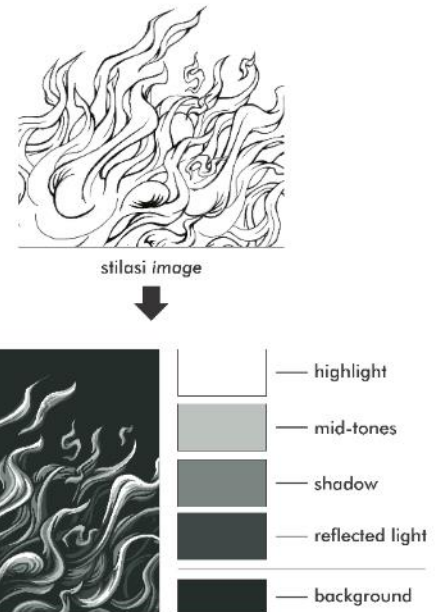
HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Chiaroscuro memiliki karakter adanya perbedaan penggunaan nilai warna atau *value* yang diaplikasikan pada karya dalam upaya menghasilkan kesan volume atau kesan tiga dimensional. Pada tahapan proses penelitian sebelumnya diperoleh hasil mengenai skema pembagian nilai warna yang berpotensi dalam membangun karakter visual *chiaroscuro* dengan menggunakan rancangan desain *image* tertentu. Kemudian skema pembagian nilai warna tersebut digunakan sebagai acuan dalam proses pencetakan desain menggunakan teknik cetak tinggi cukil kayu *block printing* metode *multi-block* pada material kain.

1). Signifikansi Warna dalam Membangun Karakter Visual *Chiaroscuro* Serta Kaitannya dengan Proses Perancangan Desain *Image*

Dalam upaya membangun karakter visual *chiaroscuro*, setidaknya terdapat empat pembagian *color value* atau nilai warna yang berdasar kepada pengamatan jatuhnya cahaya pada objek yang diamati atau dirancang. Bagian pertama adalah *highlight* yang merupakan bagian yang terkena cahaya dengan intensitas tinggi atau memiliki nilai warna tinggi bahkan cenderung berwarna putih. Bagian kedua adalah *mid-tones*, merupakan bagian dengan nilai warna menengah karena intensitas cahaya yang tidak tinggi ataupun rendah, sehingga dapat dikatakan warna pada bagian ini merupakan warna asli dari objek. Selanjutnya bagian ketiga yang disebut *shadow*, merupakan bagian dengan nilai warna yang rendah sehingga divisualkan dengan warna yang lebih gelap apabila dibandingkan dengan dua bidang sebelumnya. Terakhir adalah *reflected light* yang merupakan bagian dengan nilai warna yang hampir menyamai dengan bagian *highlight* karena pada bagian ini menerima pantulan cahaya dari objek disekitarnya.

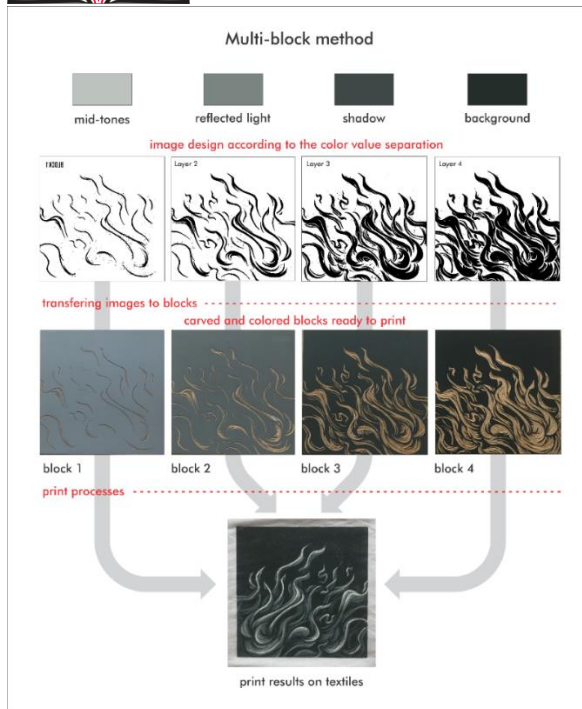


Gambar 2. Stilasi Image dan Pembagian Warna

Proses desain dilakukan dengan mempertimbangkan dari karakter visual *chiaroscuro* yang sudah dianalisa sebelumnya. Salah satunya adalah dengan adanya pembagian nilai warna yang menjadi acuan dalam penentuan lapisan warna yang akan dihasilkan dengan menggunakan teknik cetak tinggi cukil kayu *block printing*.

2). Metode *Multi-Block* dalam Proses Pencetakan *Image Design* pada Material Tekstil yang Berpotensi Digunakan dalam Perancangan Produk Fashion Inovatif Berbasis Kriya

Metode *multi-block* dalam teknik cetak tinggi cukil kayu merupakan metode yang cukup umum dan mudah untuk menghasilkan karya yang berwarna. Metode ini menggunakan dua atau lebih plat kayu sebagai matriks dengan jumlah sesuai kebutuhan warna yang ingin dihasilkan. Pada eksperimen penelitian sebelumnya penulis menggunakan empat buah plat kayu sebagai matriks berdasarkan pembagian bidang dari nilai warna yang menjadi acuan. Lalu diikuti dengan proses pencukilan bagian yang diberi tanda hitam pada matriks sehingga pada proses pencetakan berikutnya bidang yang tidak dicukil akan menghasilkan jejak warna pada kain sesuai pembagian warna yang sudah direncanakan terlebih dahulu. Pada eksperimen sebelumnya penulis menggunakan bahan pewarna yang umum digunakan dalam teknik cetak tinggi cukil kayu yang berjenis *oil-based* bermerk Cemani Toka. Berikut merupakan skema alur kerja pengaplikasian karakter visual *chiaroscuro* dengan metode *multi-block*.



Gambar 3. Skema Alur Kerja Pengaplikasian Karakter Visual *Chiaroscuro* pada Material Tekstil dengan Menggunakan Teknik Cetak Tinggi Cukil Kayu Metode *Multi-Block*

Apabila ditinjau dari aspek teknis dan material setelah pencetakan hampir secara keseluruhan material kain yang diujicoba mengalami perubahan karakter terutama pada dimensi ketebalan, hal ini dikarenakan adanya lapisan *oil-based ink* yang menumpuk terutama pada bagian *image* hasil cetak. Namun penumpukan lapisan pewarna tersebut tidak memengaruhi karakter menerawang material kain tenun ATBM serat rami, sedangkan pada material lain penumpukan lapisan pewarna menyebabkan kain menjadi sama sekali tidak menerawang, misalnya pada *image* hasil cetak pada kain sutera.

Berdasarkan hasil analisa visual serta teknis dan material yang dilakukan di akhir proses eksperimen secara garis besar karakter visual *chiaroscuro* dapat divisualkan dengan baik, namun perbedaan karakter pada setiap material tekstil diujicoba tersebut tentunya memberikan kekhasan tersendiri bagi *image* hasil cetak yang diaplikasikan.

2. Pembahasan

1). Perancangan Motif

Proses desain *image* motif dilakukan dengan mempertimbangkan karakter visual *chiaroscuro* yang sudah dihasilkan dan dianalisa pada penelitian sebelumnya. Salah satu poin penting adalah pembagian *color value* atau nilai warna yang menjadi acuan dalam penentuan jumlah lapisan warna yang akan dihasilkan dengan menggunakan teknik cetak tinggi cukil kayu

block printing. Namun sebelum memasuki proses pembuatan dan pencetakan plat untuk menghasilkan lapisan warna tersebut, sangatlah penting untuk merancang gambar yang akan memperkuat tampilan karakter visual *chiaroscuro*. Rencana gambar tersebut dirumuskan dalam pembuatan *imageboard* yang menjadi panduan visual dalam pembuatan motif atau *image* untuk diaplikasikan pada material tekstil.



Gambar 4. Imageboard Perancangan Motif 'The Spiritual Will'

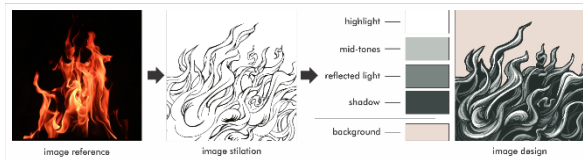
Peneliti mengambil inspirasi dari *image* api dan awan yang kemudian distilasi untuk menjadi rancangan motif dari tahap eksperimen. *Image* api dan awan dipilih dengan mempertimbangkan bahwa secara visual nyala api memiliki beberapa nilai warna berbeda yang dapat dilihat dengan jelas, dari yang gelap hingga yang paling terang. Maka dari itu penampakan nilai warna yang berbeda itu menjadi acuan penentuan warna dan pembuatan plat cetak pada tahapan selanjutnya.

Proses perancangan dimulai dengan membuat gambar api dengan outline objek yang jelas dan dilanjutkan dengan proses pewarnaan. Proses pewarnaan mengacu kepada pembagian bidang dari nilai warna (*value*) yang telah dianalisa sebelumnya sehingga direncanakan akan terdapat lima pembagian warna yang dihasilkan oleh empat kali proses pencetakan, yaitu (1) *highlight* dan *mid-tones* yang akan dihasilkan dari pencetakan pertama, (2) *reflected light* yang akan dihasilkan dari

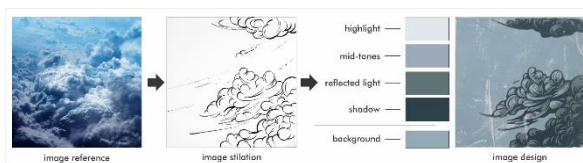




pencetakan kedua, (3) *shadow* yang akan dihasilkan dari pencetakan ketiga, dan (4) *background* yang akan dihasilkan dari pencetakan keempat. Berikut merupakan skema pengaplikasian pembagian warna pada sketsa yang telah dibuat sebelumnya.



Gambar 5. Stilasi Image Api dan Rancangan Pembagian Warna



Gambar 6. Stilasi Image Awan dan Rancangan Pembagian Warna

Eksperimen lanjutan yang dilakukan pada penelitian ini berfokus pada pengembangan motif yang akan diaplikasikan pada material tekstil yang nantinya akan digunakan dalam perancangan produk. Berdasarkan penelitian sebelumnya, material material tekstil seperti kain tenun ATBM serat rami dan ATBM serat kenaf dapat berpeluang untuk membangun karakter visual *chiaroscuro* secara optimal. Selanjutnya, motif yang telah dikembangkan kemudian diaplikasikan dengan menggunakan teknik cetak cukil kayu *block printing* metode *multi-block* secara manual pada material tekstil terpilih. Pengaplikasian teknik *block printing* harus dilakukan dengan hati-hati dan teliti karena dilakukan secara manual yang cukup beresiko untuk terjadi kesalahan saat mencetak (Dumamika & Ramadhan, 2021).

2). Perancangan Busana

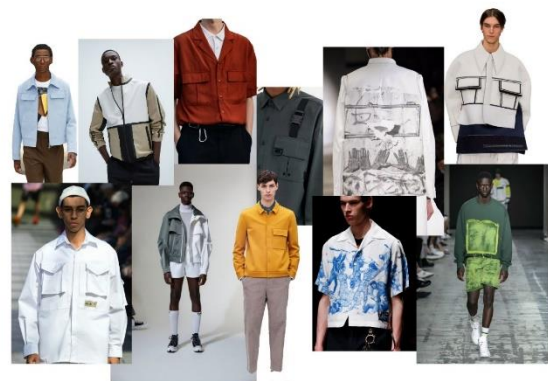
Karya ini terinspirasi oleh hubungan timbal balik atau interaksi manusia dengan alam di sekitarnya. Manusia sebagai salah satu makhluk hidup yang menempati semesta luas memiliki andil terhadap setiap perubahan kondisi alam yang ditinggalinya. Hal inilah yang mengharuskan manusia untuk selalu mempertimbangkan apa yang dilakukannya terhadap alam agar alam memberikan respon yang baik pada manusia. Pada visualisasi koleksi ini penulis meminjam *image* api sebagai representasi dari kondisi emosional manusia yang berambisi mengejar hal yang diinginkannya terhadap alam. Dorongan untuk menguasai apa yang ada di alam untuk kepentingan pribadinya tanpa memerhatikan makhluk lain yang tinggal bersamanya di alam. Selain itu pada perancangan motif penulis menggunakan *image* langit sebagai representasi adanya Sang Maha Pencipta yang

memiliki kekuasaan atas alam dan segala isinya, termasuk manusia. Oleh karena itu, *image* langit diharapkan akan mengingatkan manusia akan adanya dzat yang maha kuasa tersebut.

Aspek penting yang perlu diperhatikan dalam proses merancang sebuah koleksi busana adalah aspek kenyamanan. Hal tersebut dapat diciptakan dengan pemilihan bahan yang tepat dalam perancangan. Untuk menghasilkan kenyamanan ini tim peneliti perlu mempertimbangkan bahan yang tepat digunakan karena perancangan pakaian ini diperuntukan untuk pria yang aktif.

Selain kenyamanan, desain pakaian yang dirancang perlu memperhatikan aspek ergonomi, dengan tujuan perancangna adalah untuk digunakan oleh kaum pria sehingga pola rancang busana tidak perlu berlebihan tetapi harus tetap rapi, modern, dan nyaman digunakan dalam beraktivitas. Aspek penting lainnya adalah harga jual, sehingga busana yang nantinya dipasarkan akan memiliki daya tarik bagi *target market* dikarenakan pemilihan kualitas bahan yang baik, adanya nilai *craftmanship* dari *block printing chiaroscuro* yang diaplikasikan, dan desain bisana yang memiliki konsep modern *ready to wear* dengan gaya *casual sporty*.

Pada tahap selanjutnya tim peneliti membuat sebuah *moodboard style* sebagai referensi untuk menentukan ide perancangan busana yang akan dibuat. Hal tersebut diwujudkan dalam bentuk kumpulan gambar yang berfungsi sebagai stimulan untuk memberikan gambaran keseluruhan konsep karya dan menjadi inspirasi perancangan produk (Perangin Angin, 2020).



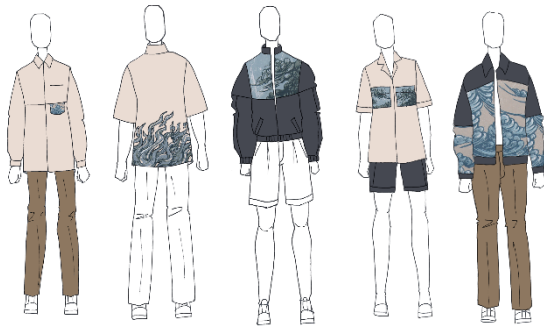
Gambar 7. Rancangan *Moodboard Style*

Rancangan *moodboard style* menampilkan beragam jenis produk *menswear* khususnya *upper piece* atau atasan. Pada perancangan produk, peneliti dan desainer kolaborator akan berfokus pada potensi pengaplikasian motif berkarakter visual *chiaroscuro* menggunakan



teknik cetak cukil kayu atau *block printing* pada produk jenis atasan yang sering digunakan oleh kaum pria.

Atasan tersebut dapat berupa kemeja, *jacket*, dan *bomber jacket*. Peneliti dan desainer kolaborator mengumpulkan referensi yang berasal dari beberapa desainer ternama yang fokus pada pengembangan *menswear*. Siluet busana *menswear* yang dijadikan referensi memiliki gaya *casual* dan *sporty*.



Gambar 8. Rancangan Siluet Busana

Pada perancangan siluet busana menghasilkan satu koleksi hasil pengejawantahan konsep dan *moodboard* yang telah dirancang sebelumnya. Koleksi ini terdiri dari 5 (lima) *look* desain *upper piece* atau atasan yang memiliki unsur kesatuan terhadap konsep yang dibuat. Sehingga, itu setiap karakter visual *chiaroscuro* yang terdapat dalam konsep perancangan atau *moodboard* diaplikasikan pada setiap desain dengan komposisi motif yang sinergis dengan karakter material tekstil yang digunakan. Terdapat 3 (tiga) jenis *upper piece* yang dirancang yaitu kemeja, *jacket*, dan *bomber jacket*. Variasi pada koleksi ini menjadi pilihan yang ditawarkan kepada *target market* sehingga mereka dapat memilih jenis produk sesuai keinginan dan kesesuaian dalam gaya berpakaian.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Adanya potensi pengaplikasian karakter visual *chiaroscuro* dengan menggunakan teknik cetak tinggi cukil kayu *block printing* pada beragam material tekstil dengan karakteristik permukaan dan struktur yang berbeda untuk digunakan dalam perancangan produk fashion. Berdasarkan hasil analisa visual serta teknis dan material yang dilakukan pada penelitian sebelumnya, secara garis besar karakter visual *chiaroscuro* dapat berhasil diaplikasikan dengan menggunakan teknik cetak tinggi cukil kayu pada material tekstil, baik dengan metode *multi-block* maupun reduksi. Namun, perbedaan karakter pada setiap material tekstil diujicoba tersebut tentunya memberikan kekhasan tersendiri bagi *image* hasil

cetak yang diaplikasikan. Pada penelitian lanjutan ini peneliti dan desainer kolaborator menggunakan material kain tenun ATBM serat rami maupun kenaf dikarenakan bentuk *image* hasil cetak dapat divisualkan dengan baik. Selain itu dengan adanya karakter struktur anyaman benang yang membentuk kain tersebut, menambah nilai estetika karena hasil cetak manual ini menjadi khas terlebih apabila dibandingkan dengan hasil cetak digital. Dari segi visualisasi warna *image* hasil cetak pada material kain katun, tenun ATBM serat rami, tenun ATBM serat kenaf, dan kanvas tidak mengalami perubahan dan masih sesuai dengan pewarna *oil-based ink* yang digunakan sebagai variabel tetap eksperimen.

Selanjutnya penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk fashion inovatif yang menjunjung tinggi nilai *craftmanship* dalam proses pembuatannya sebagai upaya merespon kecenderungan tren fashion terakhir yang melihat produk fashion bukan hanya sekedar dari estetika dan fungsinya saja tetapi proses pembuatan, keterampilan tangan, serta cerita yang mendampinginya sebagai indikator untuk menentukan nilai ekonomi produk tersebut. Pada penelitian ini penulis bekerjasama dengan desainer produk fashion berpengalaman khususnya dalam mengimplementasikan teknik reka latar tekstil dalam koleksinya. Dede Ananta merupakan desainer fashion yang memiliki karakter desain yang khas dengan menambahkan ragam reka latar tekstil dalam beberapa koleksi rancangan busananya. Kepiawaian Dede Ananta dalam merancang produk fashion *menswear* menjadi suatu nilai tersendiri untuk berkolaborasi dalam menghasilkan produk fashion berupa busana yang dikhususkan bagi pria. Dengan visualisasi motif berupa stilasi *image* api dan langit penulis membuat hiasan pada lembaran kain tenun ATBM serat kenaf dan rami dengan menggunakan teknik cetak tinggi cukil kayu *block printing* yang kemudian diimplementasikan menjadi satu koleksi fashion *menswear*. Koleksi ini terdiri dari 5 (lima) *look* busana dengan fokus penempatan motif berada pada bagian *upper piece* atau atasan berjenis kemeja, *jacket* dan *bomber jacket*.

2. Saran

Berdasarkan kajian, proses eksplorasi dan implementasi beberapa hal yang belum dilakukan dari penelitian ini dapat menjadi sebuah peluang yang dapat dilanjutkan pada penelitian terusan ataupun diadaptasi oleh peneliti lain. Terkait material tekstil yang digunakan, karena melimpahnya jenis material tekstil yang terbuat dari serat alam ataupun dari serat sintetis





maka terdapat peluang bagi peneliti selanjutnya untuk menggunakan ragam jenis material tekstil tersebut untuk menghasilkan varian lain dalam merealisasikan karakter visual *chiaroscuro*.

Pada pengolahan motif sebagai tahapan proses eksperimen penelitian ini komposisi *image* yang digunakan sebagai acuan masih menggunakan prinsip single motif, untuk lebih mengembangkan potensi serta menganalisa hasil eksperimen lebih dalam dapat ditambahkan prinsip repetisi pada bidang material tekstil yang lebih besar untuk produk yang membutuhkan bidang kain yang lebih lebar.

Implementasi produk sebagai pembuktian bahwa material tekstil yang diolah dengan teknik cetak tinggi cukil kayu atau *block printing* ini dapat dijadikan sebuah produk fashion dapat memilih kategori produk fashion yang lain. Mengingat masih banyaknya ragam jenis produk fashion sehingga implementasi material tekstil ini bukan hanya pada produk fashion *ready to wear deluxe menswear* yang hanya dikhususkan bagi pria.

UCAPAN TERIMA KASIH/ PENGHARGAAN

Artikel ini berasal dari proyek penelitian yang berjudul “Inovasi Produk Fashion dengan Menerapkan Karakter Visual *Chiaroscuro* Menggunakan Teknik Cetak Tinggi Cukil Kayu *Block Printing*”. Terimakasih kepada seluruh pihak yang mendukung kegiatan penelitian dan penulisan jurnal ini, terutama Direktorat PPM Universitas Telkom sebagai penyandang dana kegiatan.



DAFTAR RUJUKAN

- Asosiasi Perancang Pengusaha Mode Indonesia. (2003). *Ragam Busana Pria*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Barnard, M. (2002). *Fashion as Communication*. USA: Routledge.
- Buckland, J. W. (1973). *Etching and Engraving, Techniques and Modern Trend*. USA: Dover Publication Inc.
- Budiyono. (2008) *Kriya Tekstil Jilid 3*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Bunka Fashion College. (2009). *Fundamental of Garment Design*. USA: Bunka Fashion College.
- Darmaprawira, S. W. (2008). *Warna: Teori dan Kreativitas penggunaannya*. Bandung: Penerbit ITB.
- Dumamika, T. A., & Ramadhan, M. S. (2021). Pengaplikasian Teknik Block Printing dengan Material Kayu Bekas Kebakaran Hutan Kalimantan Barat pada Pakaian Ready to Wear. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 10(02), 277–286. <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/gr.v10i2.27154>
- Frings, G. S. (1987). *FASHION: From Concept to Consumer*. USA: Prentice-Hall.
- Gnann, A., Eskerdjian, D., & Foster, M. (2014). *Chiaroscuro: Renaissance Woodcuts from Collections of Georg Baselitz and the Albertina, Vienna*. USA: Royal Academy of Arts.
- Hughes, A. & Morris, H. V. (2008). *PRINTMAKING Traditional and Contemporary Techniques*. USA: RotoVision.
- Kamal. (2022). *Menswear Market Size 2021 | Industry Share, Growth, Trends And Forecast 2026*. ZNews Africa. <https://znewsafrika.com/news/90777/menswear-market-size-2021-industry-share-growth-trends-and-forecast-2026/>
- Kemenparekraf. (2014). *Ekonomi Kreatif: Kekuatan Baru Indonesia Menuju 2025*. Jakarta: Kementerian Pariwisata dan Industri Kreatif RI.
- Kudiya, K. (2019). *Kreativitas dalam Desain Batik*. Bandung: ITB Press.
- Perangin Angin, D. A. K. (2020). Pengaplikasian Teknik Anyaman Pada Busana Muslim Bergaya Casual Sporty. *Jurnal ATRAT*, 8(3), 111–120. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26742/atrat.v8i3.1606>
- Ramadhan, M. S. (2018). Penerapan Metode Reduksi pada Penciptaan Karya Seni Grafis Cetak Tinggi Cukil Kayu Chiaroscuro. *Jurnal Rupa*, 3(1), 1–13. <https://doi.org/10.25124/rupa.v3i1.1330>
- Riyanto, A. A. (2003). *Teori Busana*. Bandung: Yapemdo.
- Yulianti, N. A. (1998). *Busana Pria*. Yogyakarta: FPTK IKIP Yogyakarta.

