

PENILAIAN ESTETIKA *SURFACE TEXTILE DESIGN* DENGAN PASTA *PUFF* SECARA *NON-INDUSTRIAL*

Sinta Khomariah¹, Melly Prabawati², Harsuyanti Lubis³

^{1,2,3}Pendidikan Tata Busana Universitas Negeri Jakarta

Jl. Rawamangun Muka Raya, RT. 11/RW. 14, Rawamangun

E-mail: sintakhomariahtabus@gmail.com¹, mellyprabawati@yahoo.com², harsuyantilubis@gmail.com³

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini untuk memperoleh penilaian estetika *surface textile design* dengan pasta *puff* secara *non – industrial* berdasarkan aspek wujud atau rupa, aspek bobot atau isi, dan aspek penampilan atau penyajian. Metode penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif dengan desain penelitian *pre-experimental design, one shot case study*. Penelitian ini menghasilkan 5 produk *surface textile design* dengan pasta *puff* yang diterapkan pada tunik yang dinilai oleh 5 panelis ahli dengan teknik pengumpulan data menggunakan instrumen kuesioner/ angket. Penilaian diukur menggunakan skala *rating scale*. Penelitian ini telah memenuhi kriteria penilaian estetika berdasarkan aspek wujud/rupa, bobot, dan penyajian. Aspek bobot atau isi menjadi penilaian estetika dengan nilai tertinggi dalam penelitian ini, dikarenakan ide pembuatan pasta *puff* sangat baik diterapkan sebagai motif hiasan busana dalam upaya memberikan daya tarik estetik dan tampilan baru pada busana. Aspek wujud atau rupa mendapat nilai terendah dalam penelitian ini, hal tersebut karena penerapan kombinasi warna masih terlihat mentah sehingga dapat dikembangkan kembali.

Kata Kunci: Penilaian estetika, *Surface textile design*, Pasta *Puff*

ABSTRACT

The purpose of this research is to obtain an aesthetic assessment of surface textile design with puff paste in a non - industrial based on aspects of appearance, aspects of content, and aspects of presentation. This research method uses quantitative descriptive with a pre-experimental design, one shot case study. This research produced 5 surface textile design products with puff paste applied to tunics which were assessed by 5 expert panelists with data collection techniques using questionnaire instruments. Assessment is measured using a rating scale. This research has met the criteria for aesthetic assessment based on aspects of appearance, content, and presentation. The content aspect is the aesthetic assessment with the highest value in this study because the idea of making puff paste is very well applied as a fashion decoration motif to give aesthetic appeal and a new look to clothing. The aspect of appearance got the lowest score in this study, this is because the application of color combinations still looks raw so that they can be redeveloped.

Keywords: *Aesthetic assessment, Surface textile design, Puff Paste*

PENDAHULUAN

Penerapan desain tekstil telah banyak memiliki inovasi dan kreativitas dari para desainer sehingga menghasilkan desain tekstil yang memiliki kebaruan khususnya pada *surface textile design*. *Surface design* adalah pembuatan corak pada permukaan kain untuk menambah nilai fungsi kain tersebut [1]. Salah satu teknik untuk mengaplikasikan *surface*

textile design yaitu dengan teknik *screen printing* menggunakan pasta *puff* yang masih jarang digunakan sebagai variasi baru dalam pembuatan motif hiasan pada busana. Pasta *puff* merupakan salah satu teknik sablon dengan menggunakan sejenis tinta platisol yang mengandung zat adiktif berbahan busa atau karet, apabila dipanaskan akan mengembang sehingga akan memiliki tekstur pada permukaan kain [2].

Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti tertarik untuk membuat *surface textile design* dengan pasta *puff* secara *non – industrial*. Peneliti menggunakan pasta *puff* karena masih jarang digunakan oleh para desainer, sehingga penggunaan pasta *puff* bisa menjadi suatu peluang usaha di bidang *fashion*, karena bisa menjadi ciri khas atau *signature brand* pada motif hiasan busana yang akan dihasilkan. Dengan demikian, produk yang dihasilkan mendapat tampilan berbeda dari desainer lainnya dan menjadi variasi baru pada permukaan bahan yang lebih menarik, jika pengaplikasiannya dilakukan dengan tepat. Metode *non – industrial* dipilih karena dari segi hasilnya pun tidak kalah dengan metode *industrial*, peralatannya mudah didapat dan relative terjangkau seperti *hair dryer*, *heat gun*, atau setrika dan bisa menjadi barang investasi yang dapat digunakan berulang kali, sehingga dapat diterapkan secara mandiri atau *handmade* pada industri rumahan dan dapat membuat dekorasi busana secara *custom* atau eksklusif sesuai dengan keinginan.

Hasil produk dari penelitian ini akan dinilai berdasarkan aspek teori estetika pada aspek wujud atau rupa, aspek bobot atau isi, dan aspek penampilan atau penyajian. Diharapkan dapat menghasilkan suatu eksperimen yang mempunyai nilai guna dan bernilai seni.

METODOLOGI

Tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh dan menganalisis data mengenai penilaian estetika *surface textile design* dengan pasta *puff* secara *non – industrial* melalui penilaian teori estetika pada aspek wujud atau rupa, aspek bobot atau isi, dan aspek penampilan atau penyajian. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif deskriptif dengan *pre – experimental design* dan model *one – shot case study*. Paradigma *one - shot case study* adalah desain dimana terdapat suatu kelompok diberikan *treatment*/perlakuan dan selanjutnya diobservasi hasilnya [3].

Adapun rancangan penelitian ini sebagai berikut, yaitu:

Tabel 2.1 Rancangan Penelitian

X	O
Eksperimen pembuatan <i>surface textile design</i> dengan pasta <i>puff</i> secara <i>non – industrial</i>	Penilaian estetika terhadap hasil eksperimen yang diterapkan pada tunik.

Keterangan

X → O

X = *Treatment* yang diberikan

O = Observasi hasil evaluasi

Skala penilaian yang digunakan menggunakan *rating scale* dengan 5 interval jawaban sebagai berikut, yaitu:

Tabel 2.2 *Rating Scale*

Pilihan Jawaban	Nilai skala
Sangat Baik	5
Baik	4
Kurang Baik	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

Penelitian ini menggunakan subjek penelitian yang terdiri dari 5 panelis ahli berdasarkan penguasaan wawasan, memiliki pengalaman dan pemahaman terhadap bidang yang akan dinilai. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner dan menggunakan teknik analisis data statistik deskriptif kuantitatif. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisa data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi [3].

LANDASAN TEORI

Penilaian Estetika

Penilaian merupakan langkah lanjutan dari pengukuran, informasi yang didapat dari

pengukuran selanjutnya dideskripsikan dan ditafsirkan [4].

Penilaian estetika merupakan salah satu sumber yang dijadikan rujukan nilai dalam menentukan sesuatu. Sesuatu yang dinilai estetika jika hal itu memiliki kualitas keindahan yang dapat menyentuh *sense of...* atau *perceive of...* seseorang, baik itu merupakan hasil dari pengalaman *perceptual* yang bersifat *visual* dan *auditory*, maupun produk dari pengalaman rohaniah atau spiritual seseorang yang bersifat abstrak [5]. Menurut [6] estetika adalah ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan, mempelajari semua aspek dari apa yang kita sebut keindahan. Semua benda atau peristiwa kesenian mengandung tiga aspek dasar yakni :

1. Estetika berdasarkan Wujud/ Rupa

Aspek wujud/ rupa merupakan sesuatu bentuk atau unsur yang mendasar dan tertera pada sebuah susunan struktur yaitu unsur desain dan prinsip desain, aspek wujud/ rupa dapat dikatakan baik apabila sebuah karya seni tersebut telah menerapkan unsur dan prinsip [7].

2. Estetika berdasarkan Aspek Bobot/isi

Sebuah karya seni bisa dikatakan berbobot apabila didalamnya mengandung isi, maksud dengan isi adalah pesan atau makna yang terkandung dalam karya tersebut [8], bobot kesenian memiliki 3 aspek yaitu suasana (*mood*), gagasan (*idea*), dan ibarat atau pesan (*message*)

3. Estetika berdasarkan Aspek Penampilan/penyajian

Maksud dari penampilan atau cara penyajian adalah bagaimana kesenian itu disuguhkan kepada yang menyaksikannya, penonton, pengamat, pembaca, pendengar dan khalayak ramai pada umumnya. Penampilan atau penyajian merupakan cara seniman mengemas karyanya. Terdapat tiga unsur yang berperan dalam penampilan atau penyajian, yaitu bakat (*talent*), keterampilan (*skill*), sarana atau media (*medium*).

Pada penilaian estetika yang dilakukan pada penelitian ini, peneliti menarik aspek wujud

atau rupa pada unsur desain (bentuk, warna, dan tekstur) dan prinsip desain (harmoni dan pusat perhatian), aspek bobot/ isi pada gagasan, dan aspek penampilan/ penyajian pada sarana atau media berupa hasil tampilan *surface textile design* dengan pasta *puff* secara *non – industrial* dengan bahan atau alat yang digunakan .

Surface Textile Design

Surface design diasumsikan bahwa desain permukaan (*surface design*) merupakan suatu upaya teknik desain ornamental pada tekstil yang lebih menekankan pada upaya pemberian nilai-nilai keindahan pada kain yang telah jadi, diawali dengan kain polos kemudian diberi sentuhan teknik hias (dekoratif) [9]. Untuk membuat motif desain tekstil ada unsur-unsur desain yang tidak dapat dipisahkan, tetapi berhubungan satu dengan yang lain membentuk suatu kesatuan (*unity*). Penampilan motif dan warna diatas permukaan tekstil memiliki segi yang menguntungkan dibandingkan dengan tekstil polos, karena menawarkan berbagai pilihan kepada para pembeli [10].

Pasta Puff

Pasta *puff /foaming* adalah pasta siap pakai untuk imbuhan di atas kain yang berkarakter timbul dan mengembang apabila dipanaskan. Pasta tersebut biasa dicampur dengan pasta *rubber*. Pencampuran ini dilakukan agar pasta *puff* bersifat lebih elastis dan tidak pecah saat melalui proses pemanasan. Untuk produksi secara industrial, pasta *puff* harus dicampur dengan *pasta rubber* dengan takaran standard 80-90% *puff* , 20-10% *rubber*, dan 2% *fixer*. Namun takaran tersebut bisa berubah sesuai dengan permintaan klien (Inne, 2017). Dalam melakukan *pressing* seharusnya diperhatikan suhu panasnya, karena motif akan terlalu mengembang dan mudah rontok [11, p. 29].

Adapun metode pengerjaan pembuatan pasta *puff*, yaitu secara *industrial* dengan mesin dan *non – industrial* secara manual. Hasil cetak mesin memiliki kecepatan, ketepatan, dan akurasi gambar yang cukup tinggi. Sementara itu, jika secara *non – industrial* hasil cetaknya

sangat relative. Artinya kualitas hasil cetak tergantung dari individu yang melakukannya. Kelemahannya cetak *non – industrial* tidak bisa menyamai kapasitas kecepatan mesin. Tetapi, bukan berarti mencetak menggunakan mesin jauh lebih unggul. Karena ada beberapa pekerjaan *printing* yang tidak dapat dilakukan oleh mesin, dimana pekerjaan ini hanya bisa dilakukan secara *non – industrial*. Kelebihan lainnya adalah modal yang diperlukan tidak besar, sehingga dapat dikategorikan sebagai bisnis rumahan dengan modal yang relative kecil. Berbeda dengan secara *industrial* untuk melakukannya harus memiliki mesin yang umumnya digunakan oleh industri grafika menengah ke atas. Setidaknya, eksistensi metode *non – industrial* ini tetap mampu memenuhi tuntutan kebutuhan *industrial* dalam arti luas. Kondisi ini tidak hanya terjadi di Indonesia, tetapi juga di mancanegara [11, p. 2].

Penempatan Hiasan (Pola Hiasan)

Pola hias mempunyai arti konsep atau tata letak motif pada bidang tertentu atau sesuai dengan disain struktur sehingga menghasilkan ragam hias yang jelas arahnya. Dalam membuat pola hiasan harus dilihat fungsi bendanya dan penempatan harus tepat dengan menerapkan prinsip-prinsip disain seperti: keseimbangan, irama, pusat perhatian, dan kesatuan sehingga terdapat motif hias atau disain ragam hias yang sudah dapat kita gunakan untuk menghias suatu benda yang diinginkan [12, p. 31]. Pola hiasan secara garis besar dapat dibedakan menjadi 4 macam, yaitu: pola serak atau pola tabur, pola pinggiran, pola bebas, dan pola mengisi bidang.

1.2 Tunik

Tunik orisinalnya adalah sebuah gaun pendek yang dipakai oleh orang – orang kuno dari Yunani atau Roma. Biasanya tanpa lengan dan ditalikan pada pinggang atau dibiarkan saja lepas. Tunik adalah pakaian lurus, tubular, yang sudah diadaptasikan banyak pengguna. Pada abad ke-19, muncul sebagai pakaian serupa mantel (*coat*), dipakai di atas rok (*skirt*) panjang dan gaun. Pada awal abad ke – 20 desainer Poiret dan lainnya, menggunakan tunik sebagai

bagian dari rancangan garis panjang langsing dari era sebelum perang. Bentuk tunik menjadi *fashionable* lagi pada tahun 1960-an, Ketika gaun tunik pendek dipakai diatas versi yang sedikit lebih panjang. Tunik juga telah dipakai dengan atau tanpa ikat pinggang, diatas celana [13, p. 361]. Adapun menurut (Sumaryati, 2019: 122) tunik merupakan blus longgar dengan panjang selutut atau lebih, berlengan pendek atau panjang, biasanya dijadikan sebagai atasan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Surface textile design dengan pasta *puff* diterapkan pada tunik sebagai motif hiasan menggunakan kain katun berjenis slub yang diaplikasikan secara *non – industrial*. Tinta pasta *puff* dicampurkan dengan *rubber* sebagai *underbase* sekaligus mengikat *puff* agar hasilnya lebih elastis dan lebih tahan air dengan perbandingan 70: 30, kemudian ditambahkan pigmen warna dan sedikit pengencer air (*water base*). Selanjutnya motif dicetak menggunakan *screen* T48 dan digesut menggunakan rakel untuk meratakan tinta.

Salah satu temuan dalam penelitian ini, yakni jika penerapannya hanya menggunakan tinta pasta *puff* tanpa *rubber*, hasil *puff* tetap dapat mengembang, namun akan lebih mudah rontok atau hancur karena sifat *puff* hanya untuk menghasilkan efek emboss/ timbul sehingga dibutuhkan *underbase* seperti *rubber* untuk mengikat *puff* sehingga tidak mudah rontok. Sedangkan jika hanya menggunakan *rubber*, hasilnya tidak akan menampilkan efek emboss/ timbul seperti tinta pasta *puff*.



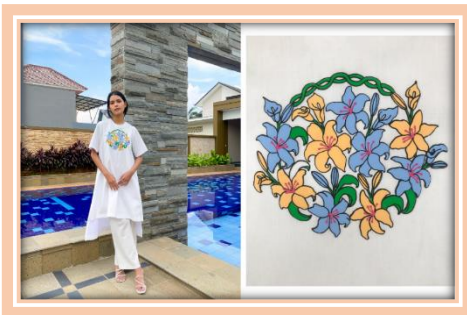
Gambar 4.1 Model 1



Gambar 4.2 Model 2



Gambar 4.3 Model 3



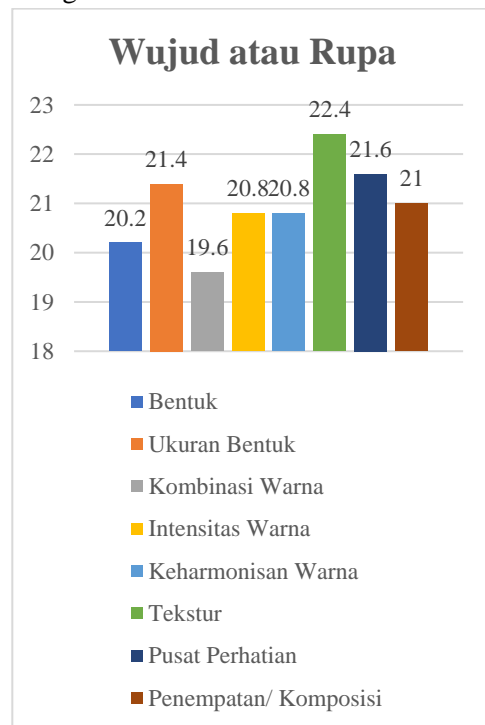
Gambar 4.4 Model 4



Gambar 4.5 Model 5

Berdasarkan hasil penilaian dari kelima model *surface textile design* dengan pasta *puff* secara *non – industrial* yang diterapkan pada tunik yang mendapatkan nilai rata -rata tertinggi adalah model 3 dengan nilai 20.81, model tersebut yang paling sesuai

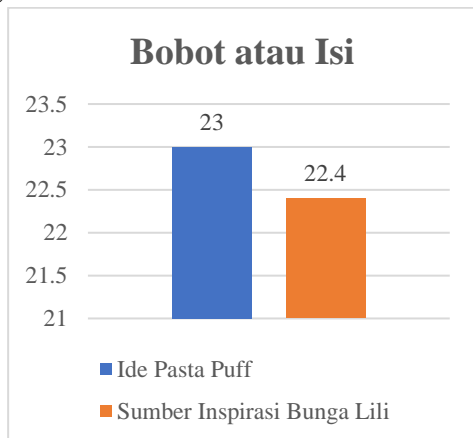
dengan penilaian aspek wujud atau rupa, bobot atau isi, dan penampilan atau penyajian. Hal ini karena komposisi model 3 yang tidak monoton, terdapat repetisi serta dapat menguasai penempatan bidang (lebar kain tunik) dengan baik. Nilai kedua diperoleh pada model 5 dengan nilai 20.60, komposisi model 5 memiliki bentuk yang lebih menarik, karena terdapat permainan bunga yang belum banyak digunakan dan tidak ada warna yang mendominasi. Model 2 berada di urutan ketiga dengan nilai 19.67, karena intensitas warna terlalu terang, namun penempatan motif sudah mengisi bidang dengan baik,. Nilai keempat diperoleh pada model 4 dengan nilai 19.53, hal tersebut karena semua warna terlihat mendominasi dan perlu memperhatikan kembali penerapan warna. Nilai terendah terdapat pada model 1 dengan nilai 19.39, karena bentuk motif model 1 masih terlihat dasar dan perlu dieksplorasi kembali dengan stilasi agar tidak terlalu sama.



Gambar 4.6 Diagram aspek wujud atau rupa

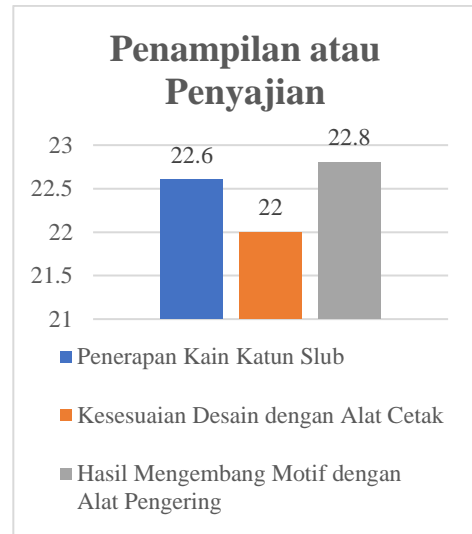
Berdasarkan diagram tersebut, nilai rata – rata tertinggi dari sub indikator di atas adalah tekstur *surface textile design* dengan pasta *puff* pada tunik. Artinya permukaan bahan

yang dihadirkan mencapai rupa tekstur karakter *puff* dengan hasil tekstur terasa timbul, tidak lengket, lembut, dan tidak bergerigi. Kombinasi warna memiliki nilai rata - rata terendah dengan nilai 19.6. Hal ini karena kombinasi warna masih dapat dikembangkan kembali dan sebaiknya menerapkan *trend* warna saat ini. Selain itu, dalam mengkombinasi warna dapat bereksperimen kembali dengan sistem separasi atau gradasi agar warna tidak terlihat mentah sehingga lebih menarik.



Gambar 4.7 Diagram aspek bobot atau isi

Penerapan ide atau gagasan pasta *puff* mendapat nilai rata - rata tertinggi karena penerapan pasta *puff* sebagai *surface textile design* dapat memberikan motif hiasan pada kain yang memberikan daya tarik estetik dan tampilan baru pada tunik yang dibuat. Nilai rata - rata terendah terdapat pada penerapan ide atau gagasan bunga lily sebagai sumber inspirasi karena pemilihan sumber inspirasi bisa memilih inspirasi yang lebih menantang agar lebih menarik, sehingga pada penerapan bentuk inspirasi bunga tidak terlihat dasar dan sebaiknya mempertimbangkan data target *market* dan analisa *brand* pembanding agar memiliki tolak ukur yang lebih objektif.



Gambar 4.8 Diagram aspek penampilan atau penyajian

Hasil mengembang motif pada penelitian ini mendapat rata - rata tertinggi dengan hasil sangat baik, hal tersebut karena pada hasil tampilan *surface textile design* dengan pasta *puff* secara *non - industrial* dapat mengembang atau timbul dengan baik, hasil *puff* elastis dan tidak rontok dalam penyajiannya. Nilai rata - rata terendah terdapat pada kesesuaian desain dengan alat cetak, karena terdapat pegeseran pada *screen* dan pencampuran warna yang harus diperhatikan kembali.

Dalam melakukan penelitian, adapun kelemahan yang memengaruhi kondisi dan hasil penelitian, yakni pembuatan *surface textile design* dengan pasta *puff* pada tunik tidak mempertimbangkan data target *market* dan kebutuhannya serta analisa *brand* pembanding, sehingga tidak memiliki tolak ukur capaian yang lebih objektif.

KESIMPULAN

Sesuai dengan pembahasan penelitian mengenai penilaian estetika *surface textile design* dengan pasta *puff* secara *non - industrial* yang diterapkan pada tunik, berdasarkan aspek wujud atau rupa meliputi unsur dan prinsip - prinsip desain, bobot atau isi berupa gagasan (*idea*), dan penampilan atau penyajian berupa sarana atau media (*medium*). Dari hasil

pengambilan data penilaian, hasil *surface textile design* dengan pasta *puff* pada tunik mendapatkan hasil dengan kategori sangat baik. Busana ini sudah layak digunakan dan sesuai dengan kebutuhan industri *fashion* dengan hiasan dekoratif menggunakan pasta *puff*. Diharapkan dalam perancangan produk *fashion* dan motif dapat bereksplorasi kembali dan memperhatikan estetika.

Aspek bobot atau isi memperoleh skor tertinggi dengan hasil sangat baik. Hal ini mengartikan bahwa aspek bobot atau isi pada gagasan (*idea*) sudah baik penerapannya pada penelitian ini, karena pasta *puff* dapat menjadi ide dalam pemberian motif hiasan busana sebagai upaya menambah daya tarik estetika dan tampilan baru pada busana. Aspek penampilan atau penyajian pada sarana atau media (*medium*) memperoleh nilai tertinggi kedua dengan hasil sangat baik. Hal ini mengartikan bahwa hasil tampilan *surface textile design* dengan pasta *puff* secara *non – industrial* pada alat atau bahan (*medium*) yang digunakan sudah sesuai dan baik penerapannya, karena hasil dari pasta *puff* mengembang dengan sangat baik dan tidak rontok dalam penyajiannya. Aspek wujud atau rupa memperoleh skor terendah dengan hasil sangat baik. Hal ini mengartikan bahwa penerapan unsur desain dan prinsip – prinsip desain sudah baik penerapannya pada penelitian yang telah dilakukan, salah satunya pada hasil tekstur pasta *puff* yang terasa timbul, tidak lengket, lembut, dan tidak bergerigi yang sesuai dengan karakteristik tekstur rupa pasta *puff*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Hariana dan Rahmatiah, *Surface Design pada Bahan Tekstil Menambah Nilai Fungsi Busana*, 2020.
- [2] Oktaviani, Sigit, M., "Pengembangan Teknik Woodblock Printing dan Pasta Puff pada Material Kain Tekstil untuk Produk Fesyen," *EProceedings of Art & Design*, vol. 6, no. 2, p. 2090–2096.
- [3] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&d dan Penelitian Pendidikan)*, Bandung: Alfabeta, 2019.
- [4] Irwanto, Nur dan Suryana, Yusuf, *Kompetensi Pedagogik*, Surabaya: Genta Group, 2016, p. 443.
- [5] Rasyidin, Al., dan Amroeni, Drajat, *Nilai Perspektif Filsafat*, Medan: Perdana Publishing, 2016.
- [6] Djelantik, A.A.M., *Estetika: Sebuah Pengantar*, Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, 2004, p. 9.
- [7] Djelantik, A.A.M., *Estetika: Sebuah Pengantar*, Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, 2004, p. 15.
- [8] Djelantik, A.A.M., *Estetika: Sebuah Pengantar*, Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, 2004, p. 59.
- [9] Marlianti, M., dan Handayani, W., "Klasifikasi Teknik Stitching Sulaman sebagai Surface Design Tekstil," *ISBI*, pp. 1-10, 2017.
- [10] N. Rizali, *Tinjauan Desain Tekstil*, Surakarta: UNS Press, 2017.
- [11] Nusantara, Guntur, *Panduan Praktis Cetak Sablon*, Tangerang: PT. Kawan Pustaka, 2006.
- [12] Y. d. A. R. Idrus, *Belajar Disain Ragam Hias dengan Corel Draw*, Bandung: ITB Press, 2017.
- [13] Poespo, Goet, *A tu Z Istilah Fashion*, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2018.