

Pemanfaatan Kain Blacu Sebagai *Dummy* Pada Produk Tas Wanita Dengan Penerapan Teknik Makrame

Charisma Eirene T.K.¹, Ratna Endah Santoso²

^{1,2}Program Studi Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Sebelas Maret

E-mail: ¹charismaeirene22@student.uns.ac.id

Abstrak

Dummy merupakan suatu barang yang memiliki bentuk, rupa, jenis yang menyerupai barang aslinya atau dapat dikatakan bahwa *dummy* merupakan barang jiplakan dengan penggunaan kain berbahan blacu. Kain *dummy* merupakan kain yang sudah berbentuk pakaian dengan ukuran yang sudah sesuai dengan desain dan biasanya dikumpulkan dan disimpan sebagai contoh atau *sample*. Pembuatan karya ini dilakukan dengan memaksimalkan potensi dari kain blacu sebagai *dummy* yang dimanfaatkan kembali. *Dummy* diolah kembali menjadi sebuah tali yang akan digunakan untuk membuat produk pelengkap *fashion* berupa tas wanita (*handbag*) dengan menerapkan teknik simpul-menyinggul makrame. Tas dengan jenis *handbag* menjadi pilihan dalam kehidupan wanita sehari-hari sebagai pelengkap *fashion* karena bentuk yang bervariasi juga dengan fungsi yang mudah dipadupadankan dalam berbagai situasi. Penerapan teknik makrame pada *handbag* juga memberikan keunikan dan nilai estetika tersendiri, sehingga bentuk dan juga tampilan tas lebih menarik dan berbeda dari tas – tas yang sudah ada. Penerapan metode yang digunakan yaitu penciptaan yang dalam proses pembuatannya melalui tiga tahap meliputi eksplorasi yang meliputi: bahan, teknik, dan pewarnaan, dalam perancangan dilakukan pembuatan gambar desain sesuai dengan tema dan konsep, dan dilanjutkan proses perwujudan sesuai dengan rancangan gambar desain (S.P Gustami, 2007). Hasil perwujudan berupa tiga model tas wanita dengan pemanfaatan kain blacu sebagai *dummy* dengan penerapan teknik makrame.

Kata kunci: *Dummy*, Tas Tangan, Makrame.

Abstract

A dummy is an item that resembles the original in shape, appearance, and type, or it can be said that a dummy is a replica made from calico fabric. Dummy fabric is fabric that has been shaped into clothing with dimensions that match the design and is usually collected and stored as a reference or sample. The making of this work was done by maximizing the potential of calico fabric as a reused dummy. Dummy is reprocessed into a rope that will be used to make a complementary fashion product in the form of a women's bag (handbag) by applying the macrame knotting technique. Handbags are an option in women's daily lives as a fashion complement because of their varied shapes as well as functions that are easily mixed and matched in various situations. The application of the macrame technique to the handbag also provides its own uniqueness and aesthetic value, so that the shape and appearance of the bag is more attractive and different from existing bags. The application of the method used is the creation of S.P Gustami which in the process of making through three stages including exploration, design and realization. The realization of the work is in the form of three designs of women's bags by utilizing calico cloth as a dummy with the application of macramé technique.

Keywords: *Dummy*, *Handbag*, *Macrame*.

Artikel ini diterima pada: 03 Juli 2024 dan Disetujui pada : 22 Agustus 2024

PENDAHULUAN

Label Nila Baharuddin merupakan sebuah label *fashion luxury ready-to-wear* yang memiliki ciri khas terinspirasi dari budaya Jepang namun disesuaikan dengan budaya dan kebutuhan masyarakat Indonesia. Tiap tahunnya label ini rutin melakukan peluncuran koleksi baru seperti *Spring/Summer* ataupun *Fall/Winter*, koleksi lebaran dan hari raya lainnya, termasuk pesanan untuk acara pernikahan. Pembuatan pakaian dirancang sesuai dengan kebutuhan produksi label. Saat peluncuran koleksi baru terdapat kurang lebih dua puluh *looks* dengan *fashion item* yang berbeda dalam satu *look*. Proses pembuatan koleksi baru melalui serangkaian tahapan sebelum membuatnya dengan bahan yang sebenarnya. Salah satu prosesnya ialah pembuatan *dummy*.

Dummy merupakan suatu barang yang memiliki bentuk, rupa, jenis yang menyerupai barang aslinya atau dapat dikatakan bahwa *dummy* merupakan barang jiplakan. Pembuatan *dummy* ini dilakukan dengan penggunaan kain berbahan blacu. Proses peluncuran koleksi yang telah selesai, kain blacu

sebagai *dummy* tersebut biasanya dikumpulkan dan disimpan sebagai contoh atau *sample*. *Dummy* atau contoh-contoh pakaian yang dibuat dengan kain blacu sebelum menggunakan bahan baru dikumpulkan menjadi satu, lalu disimpan digudang dengan waktu yang lama dan tidak digunakan kembali untuk keperluan label. *Dummy* yang ada berpeluang untuk dimaksimalkan agar menjadi suatu produk baru dan menambah variasi dari pelengkap *fashion* untuk kebutuhan label. Pemanfaatan kain blacu ini diolah menjadi satu bahan baru yaitu dengan menjadi sebuah tali. Tali tersebut yang nantinya menjadi bahan utama dalam pembuatan tas dengan penerapan teknik makrame. *Dummy* tersebut dipakai sebagai bahan yang dapat dimaksimalkan penggunaannya untuk mengurangi sampah kain yang menumpuk di gudang, menambah *value* pada *dummy* yang sudah tidak terpakai, dan untuk produk yang dihasilkan dapat sebagai pelengkap untuk koleksi pakaian dari label. Adanya pergantian setiap produk untuk setiap koleksi pada label, produk tas menjadi pelengkap *fashion* yang dapat menyesuaikan dengan pergantian tiap musim tersebut. Pemanfaatan kain *dummy* berbahan blacu ini untuk memaksimalkan bahan yang ada dan memberikan variasi produk baru yang dapat menambah koleksi pelengkap dari produk fesyen pada label.

Pemanfaatan kain *dummy* berbahan blacu untuk produk tas wanita ini dilakukan dengan penerapan teknik makrame. Penggunaan kain *dummy* berbahan blacu memberikan karakteristik baru pada tali makrame dengan bahan yang lebih ringan dan menyerupai bahan pakaian pada umumnya. Ikatan makrame menambah keunikan dengan simpul yang akan membentuk sebuah motif tas sehingga terdapat satu perbedaan dari produk tas yang ada pada pasar. Motif yang terbentuk dari makrame ini dimasukkan untuk memberikan perbedaan dan variasi baru pada produk perlengkapan *fashion* dengan identitas label yang mengarah pada gaya Jepang.

METODE PENCIPTAAN

Metode yang dipakai pada perancangan produk tas wanita dengan pemanfaatan kain *dummy* berupa blacu dan penerapan teknik makrame ini yaitu menggunakan metode penciptaan Gustami SP, Sebelum dilakukan perancangan karya, tahap pertama yaitu eksplorasi melalui analisa, pencarian sumber ide dan refrensi, studi lapangan, hingga uji coba (Gustami, 2007:331).

Sesuai dengan pendapat Gustami tersebut diatas perancangan pada penelitian ini dilakukan beberapa tahapan diantaranya yaitu: a) eksplorasi dalam penelitian ini dilakukan dengan memilih bahan *dummy* berupa kain blacu yang dijadikan simpul diawali dengan menggantung kain sesuai ukuran yang diinginkan dan selanjutnya diikat dengan teknik simpul mekrame, b) langkah selanjutnya membuat rancangan desain berupa gambar sesuai dengan konsep karya berupa tas wanita dalam bentuk digital. Gambar desain dapat dilihat pada tahapan proses perancangan halaman berikutnya, c) perwujudan karya dengan memilih 3 dari 7 desain yang dirancang.

KONSEP PENCIPTAAN

1. Konsep Penciptaan

Konsep perancangan dalam karya ini ialah pemanfaatan kain blacu sebagai *dummy* sebagai material tas wanita dengan penerapan teknik makrame. *Dummy* yang terbuat dari bahan blacu yang bervariasi dimanfaatkan kembali menjadi suatu bahan baru yaitu tali yang nantinya akan dimanfaatkan menjadi produk tas dengan teknik makrame. Teknik makrame pada umumnya digunakan untuk pembuatan pelengkap interior dengan memperlihatkan seni dekoratif. Teknik makrame ini diaplikasikan pada tas wanita untuk memberikan sentuhan perpaduan dekoratif dengan fesyen produk sehingga menciptakan keunikan tersendiri.

Produk yang dibuat berupa tas wanita dengan jenis *handbag*. *Handbag* dipilih melihat hampir keseluruhan produk dari label memiliki konsep yang kasual dan formal. Produk *handbag* memiliki bentuk yang dapat dipakai untuk keperluan semi formal maupun formal.

2. Tinjauan Pustaka

2.1 Blacu

Kain blacu merupakan kain yang berasal dari kapas dan belum diputihkan. Kain blacu mempunyai konstruksi yang cukup berat dan memiliki kualitas cukup rendah daripada jenis kain lainnya. Kain blacu tersusun dari tenunan anyaman polos dengan karakter benang yang kuat dan kokoh. Umumnya penggunaan kain blacu hanya sebagai kantong pembungkus atau sebuah pelapis. Kain blacu mempunyai bentuk fisik yang dapat dilihat langsung yaitu

memiliki warna yang natural karena tidak mengalami proses pewarnaan (Retno, dkk. 2022:67).

2.2 **Dummy**

Dummy dapat dikatakan juga sebagai sebuah tiruan dari *fashion* yang akan dibuat sebenarnya. Pembuatan *dummy* ini dilakukan di tahap awal perancangan busana dengan menggunakan teknik *drapping* pada sebuah manekin atau patung peraga. Proses pembuatan *dummy* ini dilakukan dengan menggunakan material bahan berupa kain belacu ataupun fiselin (Khairunnisa, dkk. 2020).

2.3 **Nilla Baharuddin**

Nila Baharuddin merupakan label pakaian yang dibangun pada tahun 2018. Label ini didirikan oleh Nila Baharuddin untuk mengejar gairah desainer dalam bidang fesyen. Nila Baharuddin merupakan seorang *fashion designer* lulusan Sugino Gakuen di Tokyo dan The Art Institute of Seattle. Berangkat dari belajar dan menetap di Jepang untuk waktu yang lama, beberapa tahun ke belakang koleksi label Nila Baharuddin mulai memperlihatkan pakaian – pakaian dengan gaya ala Jepang. Label ini ingin memperkenalkan budaya Jepang yang pemilik kenal dengan negara asalnya yaitu Indonesia dengan mengubahnya sedemikian rupa agar bisa diterima masyarakat Indonesia. Label ini beberapa kali mengeluarkan koleksi dengan mengangkat isu yang ada di masyarakat seperti koleksi di tahun 2019 “Issues” yang mengangkat konsep *sustainable fashion* dan pemberdayaan perempuan, kemudian di tahun 2020 untuk koleksi “Kapilare” yang mengangkat cerita tentang kembali ke masa kecil, dan masih banyak lagi. koleksi – koleksi tersebut mengambil *style* hingga budaya Jepang seperti bentuk koleksi yang bergaya kimono, layering, hingga *shape* yang bervolume (NB Business Plan Book, 2020).

2.4 **Makrame**

Makrame merupakan salah satu teknik tekstil tertua yang dibuat dengan cara menyimpul beberapa tali ataupun benang hingga menjadi suatu bentuk ataupun suatu pola dekoratif-geometrik. Makrame ditemukan pada abad ke – 13 oleh penemu Arab yang disebut dengan *miqrama*. *Miqrama* mempunyai arti yaitu hiasan pinggiran karena pada zaman itu makrame dibuat sebagai hiasan pada pinggiran permadani. Kemudian seni makrame ini dibawa oleh para pelaut Spanyol. Simpul – simpul makrame ini digunakan untuk mengikat layar, kayu, dan juga pekerjaan berat para pelaut. Namun seiring bekembangnya zaman dan waktu, penggunaan teknik makrame ini mengalami perubahan dan beralih fungsi. Makrame tidak lagi hanya digunakan untuk menyimpul tali kapal namun juga bisa digunakan untuk membuat aksesoris hingga kerajinan tangan yang bernilai tinggi (Asriyani, Indah. 2013:10).

2.5 **Tas Wanita**

Tas tangan (*handbag*) merupakan sebuah kantong penyimpanan yang biasanya berukuran medium dan berfungsi untuk menyimpan keperluan seperti dompet, telfon genggam, kunci kendaraan, dan lainnya yang cara penggunaannya dengan cara menggantungkannya pada tangan (Triana Zahara, 2023). Sebuah tas bahkan dapat menunjukkan status sosial, kepribadian, hingga selera. Tidak hanya sebuah penampilan atau *fashion*, namun melihat gaya hidup saat ini, tas untuk wanita juga harus terlihat menarik, memiliki ukuran yang sesuai dengan kebutuhan, dapat menyimpan banyak barang, dan fungsional untuk menopang kebutuhannya dalam satu tas (Roseann, 1999). Berdasarkan fungsi dan bentuknya, tas wanita terbagi menjadi beberapa jenis yaitu *backpack* (tas punggung), *shoulder bag* (tas bahu), *handbag* (tas tangan), *clutch bag* (tas genggam).

PROSES PENCIPTAAN

1. Tahap Eksplorasi

Tahap eksplorasi dimulai dengan pengumpulan data yang merupakan proses mengumpulkan data atau bahan nyata yang dibutuhkan dalam proses penciptaan karya. Penulis melakukan pengumpulan data dengan melakukan studi lapangan berupa observasi terhadap label, pasar, dan juga melalui observasi teknik yang dilakukan pada pembuatan karya instalasi. Selain itu juga penulis melakukan uji coba dengan penggunaan bahan – bahan yang akan digunakan dan juga teknik yang digunakan pada bahan baru. Tahap terakhir, penulis melakukan riset artistik melalui *website* berupa desain maupun rancangan dengan melihat bentuk hingga tren yang sedang ada di

pasaran dan mulai melakukan pembuatan gambaran sketsa kasar untuk produk yang akan dibuat. Studi visual yang dilakukan oleh penulis yaitu dengan mencari referensi dari bentuk, warna, hingga teknik dari internet berupa Pinterest, website internet, hingga karya – karya terdahulu. Observasi dilakukan penulis selama kurang lebih delapan bulan pada label fashion Nila Baharuddin. Penulis melakukan observasi pada setiap koleksi baik koleksi lama maupun baru. Nila Baharuddin memiliki konsep *Japanese-Inspired Luxury-Ready To Wear* dengan banyaknya sentuhan teknik tekstil pada setiap produknya. Teknik yang digunakan seperti makrame, *patchwork*, tenun, hingga *ice dyeing* banyak diaplikasikan pada produk – produk Nila Baharuddin.

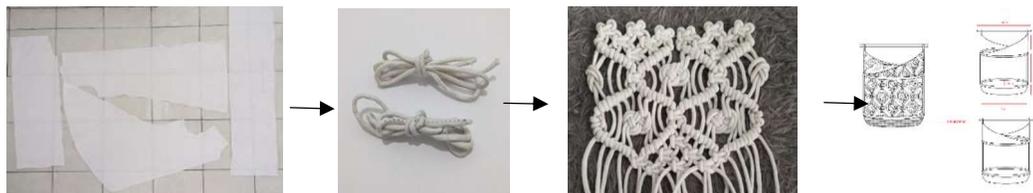
Berdasarkan studi visual dan observasi yang telah dilakukan, selanjutnya ialah proses uji coba dan eksperimen. Eksperimen dan uji coba dilakukan dengan mengeksplorasi teknik makrame, simpul makrame, eksplorasi motif dan pola, hingga eksplorasi bahan atau material yang digunakan dalam pembuatan makrame.

Tabel 1: Uji Coba Eksplorasi Teknik Makrame
(Sumber: Eirene, 2023)

No	Gambar	Keterangan
1.	 <p>Gambar 1. Pembuatan tali dari kain</p>	Uji coba pembuatan tali makrame dengan kain sisa berbahan katun.
2.	 <p>Gambar 2. Pembuatan tali menggunakan bahan blacu</p>	Uji coba pembuatan bahan baru berupa tali dengan penggunaan kain <i>dummy</i> berbahan blacu. pembuatan tali tersebut melalui proses pemotongan, penjahitan, lalu tahap terakhir yaitu dibalik.
3.	 <p>Gambar 3. Teknik dengan tali berbahan blacu</p>	Uji coba penerapan teknik makrame dengan menggunakan bahan baru berupa tali yang terbuat dari kain <i>dummy</i> blacu
4.	 <p>Gambar 4. Pewarnaan tali dengan pewarna sintetis <i>wantex dylon</i></p>	Uji coba pencelupan pewarnaan pada tali berbahan blacu dengan pewarna sintetis <i>dylon</i> .
5.	 <p>Gambar 5. Pewarnaan tali dengan pewarna</p>	Uji coba pencelupan pewarnaan pada tali berbahan blacu dengan pewarna sintetis remasol.

sintetis remasol		
6.	 <p>Gambar 6. Pewarnaan tali dengan teknik suminagashi dengan pewarna cat akrilik</p>	Uji coba pencelupan pewarnaan pada tali berbahan blacu dengan teknik suminagashi
7.	 <p>Gambar 7. Ppattern makrame dengan menggunakan tali berbahan blacu</p>	Uji coba pembuatan <i>pattern</i> atau motif dengan teknik makrame. Bahan yang digunakan adalah tali berbahan kain blacu

Berdasarkan proses uji coba dan eksperimen diatas, kemudian dilakukan proses riset artistik yang merupakan hasil dari proses kreatif setelah melakukan penelitian dari segi studi lapangan, observasi, hingga studi visual. Setelah tahap tersebut telah dilakukan, riset artistik dilakukan melalui sketsa untuk menentukan arah visual sebagai pertimbangan dalam nantinya melakukan perancangan. Riset artistik berfokus pada proses kreatif dengan menerjemahkan rancangan produk yang akan dibuat berdasarkan pengalaman – pengalaman studi visual, observasi, hingga hasil uji coba.

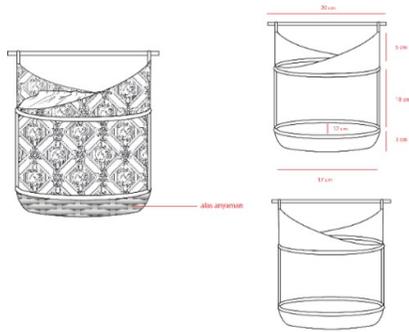


Gambar 8. Riset Artistik
(Sumber: Eirene. 2023)

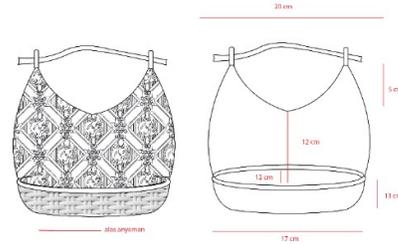
Proses kreatif yang dilakukan penulis setelah melalui beberapa proses seperti observasi hingga studi visual berupa bentuk dan teknik, kemudian dilakukan uji coba bahan yang akan dipakai. Riset artistik berupa sketsa tas wanita dengan penerapan teknik makrame rotan sebagai pelapis tas yang dikombinasikan dengan anyaman rotan.

2. Tahap Perancangan

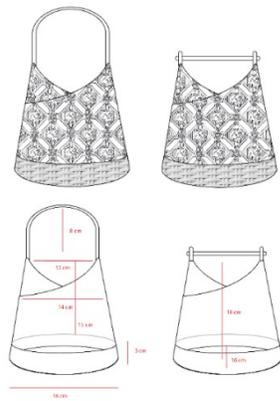
Proses analisis, pengumpulan data, uji coba hingga riset artistik yang telah dilakukan, setelah itu visualisasi produk dengan pengembangan dari ide gagasan yang dituangkan dalam bentuk sketsa. Pengembangan ide gagasan berdasarkan latar belakang permasalahan yang ada, produk tas wanita mengambil konsep dengan gaya Jepang sesuai dengan identitas koleksi yang dibuat oleh label dalam dua tahun kebelakang ini. Inspirasi bentuk terambil dari kerajinan Jepang yaitu *Hanakago* yang memiliki arti keranjang bunga. Keranjang bunga ini umumnya dibuat dengan teknik menenun atau menganyam dari bahan dasar utama yaitu bambu. *Hanakago* ini digunakan dalam beberapa acara tradisi Jepang yaitu *Ikebana* atau tradisi Jepang merangkai bunga dan juga tradisi upacara minum teh.



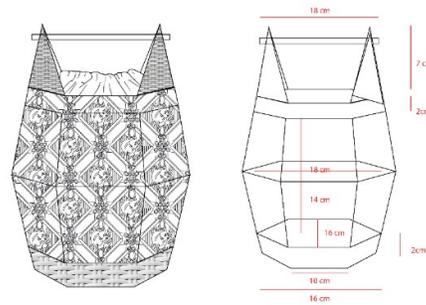
Gambar 11. Desain 1
(Sumber: Eirene, 2023)



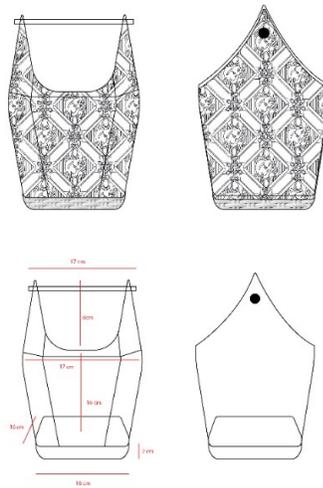
Gambar 12. Desain 2
(Sumber: Eirene, 2023)



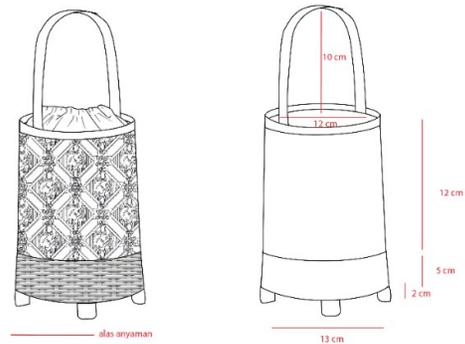
Gambar 15. Desain 4
(Sumber: Eirene, 2023)



Gambar 16. Desain 5
(Sumber: Eirene, 2023)



Gambar 19. Desain 6
Desain : Eirene, 2023



Gambar 20. Desain 7
Desain : Eirene, 2023

3. Tahap Perwujudan

Perwujudan karya berdasarkan desain terpilih yaitu desain 1, 5, dan 7. Desain ke – 1 memiliki bentuk elips dengan dimensi 17 cm x 18 cm. Bagian dasar tas dilapisi anyaman rotan dengan tinggi mencapai kurang lebih 3 cm. Desain ke – 5 memiliki bentuk heksagonal dengan dimensi 16

cm x 16 cm x 23 cm. Pada bagian tengah sedikit melebar 2 cm dan bagian dasar tas dilapisi anyaman rotan dan sekeliling bagian atas dan bawah mencapai kurang lebih 3 cm. Desain ke – 7 memiliki bentuk melingkar dengan diameter bagian bawah yaitu 14 cm dan diameter bagian atas yaitu 12 cm dengan tinggi 17 cm. Bagian dasar tas dilapisi anyaman rotan dan sekeliling bagian bawah mencapai kurang lebih 3 cm. Pada bagian sekeliling tas akan dilapisi makrame. Perwujudan karya dilalui dengan serangkaian proses produksi. Proses produksi pembuatan produk ini melalui beberapa tahapan dari mulai proses persiapan, pengumpulan bahan, pembuatan produk, hingga *finishing*.

Tabel 2. Proses Produksi
(Sumber: Eirene, 2024)

No	Gambar	Keterangan
1.	 <p>Gambar 21. Kain Dummy</p>	Proses penyortiran kain <i>dummy</i> . Dipilih berdasarkan ukuran yang cukup besar dan masih bisa diolah kembali. Kain dicuci sebelum akhirnya dipotong untuk menghilangkan kotoran pada kain.
2.	 <p>Gambar 22. Pemotongan Kain</p>	Proses pembuatan bahan baru yaitu tali yang terbuat dari kain blacu. Kain blacu dipotong menyerong kurang lebih 3 – 4 cm.
3.	 <p>Gambar 23. Penjahitan</p>	Kain yang sudah dipotong dijahit dengan cara melipatnya menjadi dua dibagian tengah kemudian dijahit lurus kurang lebih 0,5 cm dari lipatan. Kain dijahit lurus sepanjang 1 m – 1,2 m
4.	 <p>Gambar 24. Pembuatan Tali</p>	Setelah dipotong, kain kemudian dibalik sehingga menjadi tali yang akan menjadi bahan untuk makrame.
5.	 <p>Gambar 25. Pencelupan Tali</p>	Setelah tali jadi, tali dicelup dengan pewarna sintesis <i>dylon</i> .

6.	 <p>Gambar 26. Hasil pewarnaan tali</p>	Tali yang sudah diwarnai, kemudian dikeringkan dan siap dipakai.
7.	 <p>Gambar 27. Rangka Anyaman Rotan</p>	Pembuatan rangka tas dilakukan dengan penggunaan kawat. Kawat dirangkai sesuai dengan desain lalu diisi dengan anyaman rotan.
8.	 <p>Gambar 28. Anyaman Rotan</p>	Setelah rangka tas sudah selesai kemudian dilakukan finishing dengan warna natural
9.	 <p>Gambar 29. Awal pembuatan motif makrame</p>	Rangka tas anyaman yang telah selesai kemudian siap dipakai. Tali makrame dikaitkan pada rangka bagian bawah anyaman.
10.	 <p>Gambar 30. Pembuatan motif makrame</p>	Simpul makrame dirangkai sesuai dengan desain yang sudah ditetapkan.
11.	 <p>Gambar 31. <i>Finishing</i> tas makrame</p>	Proses terakhir, <i>finishing</i> pada makrame dengan cara di jahit pada setiap ujungnya. Kemudian diberikan lapisan kain pada bagian dalam tas .

HASIL DAN PEMBAHASAN KARYA

Perwujudan karya dilakukan berdasarkan desain terpilih. Desain yang terpilih dari 7 alternatif desain yaitu desain 1,5, dan 7. Desain 1,5, dan 7 dipilih berdasarkan estetika dari bentuk dimana ketiga desain memiliki bentuk yang berbeda satu dengan lainnya. Penerapan teknik makrame pada ketiga desain dapat terlihat menghasilkan motif yang berbeda dengan ikatan yang sama.

Koleksi ini berjudul “Saujana” yang memiliki arti sejauh mata memandang. Koleksi ini bercerita tentang proses yang dilalui dalam pembuatan karya ini. Koleksi ini juga menceritakan tentang bagaimana penulis melakukan banyak eksplorasi dan pembelajaran lewat teknik, media, dan orang – orang yang mengambil bagian pada bidang kriya dan dunia kreatif.

Karya 1



Gambar 33 & 34. Visualisasi desain 12
(Sumber : Eirene, 2024)

Judul : Saujana
 Material : Rotan dan tali blacu
 Teknik : Makrame simpul *square knot*, *josephine knot*, *double knot* dan anyaman polos
 Ukuran : 14 cm x 30 cm
 Warna : *Dusty blue*, cokelat

Karya 2



Gambar 35 & 36 Visualisasi desain 3
(Sumber: Eirene, 2024)

Judul : Saujana
 Material : Rotan dan tali blacu
 Teknik : Makrame simpul *square knot*, *josephine knot*, *double knot* dan anyaman polos
 Ukuran : 17 cm x 18 cm
 Warna : *Broken white*, cokelat

Karya 3



Gambar 37 & 38. Visualisasi desain 8
(Sumber: Eirene, 2024)

Judul : Saujana
 Material : Rotan dan tali blacu
 Teknik : Makrame simpul *square knot*, *josephine knot*, *double knot* dan anyaman polos
 Ukuran : 17 cm x 16 cm x 23 cm
 Warna : *Dusty blue*, *broken white*, cokelat

Proses penciptaan sebuah karya terdapat beberapa aspek yang perlu dipertimbangkan seperti aspek estetis, aspek fungsi, aspek bahan, aspek teknik, dan ergonomis.

1. Aspek Estetis

Aspek pertama yang perlu dipertimbangkan dalam pembuatan karya seni kriya ialah aspek estetis. Bentuk atau desain dari tas wanita ini mengarah pada desain tas wanita *handbag* (jinjing) kasual modern yang dapat dipakai secara formal seperti pesta maupun untuk keseharian. Aspek estetis mencakup rupa dan visual dari keseluruhan karya. Kepekaan estetika dalam pembuatan sebuah karya meliputi unsur – unsur rupa yaitu titik, garis, bidang, bentuk, ruang, warna, dan tekstur

1.1 Titik

Unsur titik pada karya terdapat pada ikatan makrame yang disebut *double knot*. Simpul *double knot* akan membentuk seperti sebuah titik.

1.2 Garis

Garis merupakan satu goresan yang menggabungkan satu titik dengan titik lainnya. Unsur garis yang terbentuk dari karya ini tersusun dari simpul *double knot* yang dilakukan berulang untuk menyambungkan satu simpul berbeda dengan simpul lainnya.

1.3 Bentuk

Bentuk pada karya ini yaitu tas yang terinspirasi dari kerajinan tradisional Jepang yaitu *Hanakago* atau keranjang bunga. Keranjang bunga tersebut dimodifikasi menjadi sebuah tas wanita dengan rangka yang terbuat dari rotan dan diberikan sentuhan anyaman sedikit pada beberapa bagian. Karya tas dibuat dengan tiga bentuk berbeda yaitu lingkaran, elips, dan heksagonal.

1.4 Ruang

Perancangan sebuah tas tentu memiliki dimensi nyata 3d yaitu panjang, lebar, dan tinggi. Perancangan ini menghasilkan tiga karya dengan bentuk dan dimensi yang berbeda. Tas dengan bentuk elips memiliki dimensi 23 x 20 x 18 cm. Bentuk lingkaran dengan dimensi diameter 14 cm x 30 cm. Bentuk heksagonal dengan dimensi 17 cm x 16 cm x 23 cm.

1.5 Warna

Pemberian warna pada tali dilakukan dengan menggunakan pewarna sintetis yaitu Dylon. Warna – warna yang dipilih ialah *dusty blue*, *broken white*, dan cokelat tua. Warna – warna tersebut yang biasanya digunakan dan mampu dipadupadankan dengan konsep koleksi pada label.

1.6 Tekstur

Perancangan karya tas wanita ini unsur tekstur terdapat pada anyaman yang terbuat dari rotan. Permukaan yang halus terbentuk dari anyaman yang tersusun rapih dan rapat. Tekstur pada tas juga terbentuk dari motif makrame. Simpul – simpul yang tersusun menjadi motif akan memberikan tekstur timbul pada beberapa bagian.

2. Aspek Bahan

Bahan utama yang digunakan ialah bahan kain blacu sebagai *dummy*. *Dummy* dengan ukuran dan bentuk yang bervariasi dipotong serong dengan ukuran kurang lebih lebar 2 cm dan panjang 1,2 m. Potongan kain blacu tersebut dijahit dan kemudian di-*piping* untuk menghasilkan tali makrame berbahan dari kain sisa produksi tersebut. Bahan tambahan lainnya yaitu berupa rotan yang akan dianyam menjadi sebuah rangka untuk tas. Rangka untuk tas terbuat dari besi berukuran 2mm yang kemudian dibentuk sesuai desain. Rangka yang sudah terbentuk kemudian dilapisi oleh anyaman dari bahan rotan.

3. Aspek Teknik

Teknik utama yang digunakan dalam perancangan ini ialah teknik makrame. Teknik makrame ini juga akan dikombinasikan dengan teknik lain yaitu teknik anyaman. Anyaman akan diaplikasikan pada bahan rotan. Anyaman yang diaplikasikan dengan bahan rotan ialah anyaman polos.

4. Segmen Pasar

Segmen pasar untuk produk *handbag* dengan pemanfaatan kain blacu sebagai *dummy* dengan penerapan teknik makrame ini yaitu wanita dewasa kisaran umur 30 tahun keatas. Segmentasi pasar dilihat dari target pasar yaitu berdasarkan kepribadian dan kelas sosial. Perancangan karya tas wanita ini dibuat dengan tingkat keterampilan tangan yang cukup sulit dan juga melibatkan pengrajin dan pihak lainnya.

5. Ergonomis

Aspek terakhir ialah aspek ergonomis. Ergonomis merupakan aspek yang berkaitan dengan sebuah fungsi atau kegunaan. Aspek ergonomis dari perancangan ini meliputi keamanan, kenyamanan, dan keluwesan. Keamanan dari perancangan tas ini terdapat pada material yang digunakan ialah walaupun keseluruhan tas sudah tertutup dengan makrame, namun tetap terdapat lapisan bagian dalam berupa kain *furing* dengan aplikasi tali serut pada bagian atas. Kain *furing* berfungsi sebagai pelapis sehingga benda didalamnya dapat tersimpan dengan baik. Kenyamanan pada perancangan ini dilihat dari berat dan kenyamanan saat membawa tas tersebut. Berat *handbag* pada umumnya ialah berkisar 300 – 500 gr. Perancangan *handbag* ini masih dalam berat rata – rata *handbag* lainnya sehingga saat digunakan untuk kebutuhan sehari – hari akan tetap terasa nyaman. Keluwesan pada perancangan *handbag* ini ada pada ukuran tas. Perancangan tas memiliki ukuran medium yang tidak terlalu kecil maupun terlalu besar. Tas mampu menyimpan beberapa benda seperti ponsel, dompet, beberapa alat makeup, hingga kunci kendaraan. Ukuran tas juga bisa sesuai dengan kebutuhan wanita sehari hari yang mampu digunakan dalam dua situasi seperti formal maupun non formal.

Penyatuan unsur – unsur rupa diatas dilakukan berdasarkan prinsip – prinsip seni rupa seperti adanya kesatuan, keseimbangan, komposisi, proporsi, penekanan, irama, keselarasan, dan gradasi. Pada penciptaan karya ini, prinsip rupa yang digunakan berdasarkan kesatuan yaitu melalui penyatuan unsur berupa bentuk dari produk, teknik yang digunakan, tekstur yang diciptakan dari penerapan teknik makrame, dan kombinasi warna. Keseimbangan didapat dari ikatan makrame yang membentuk sebuah motif dimana motif yang dihasilkan bersifat simetris atau secara merata tersebar hingga sekeliling karya. Komposisi didapat dari banyaknya penerapan teknik pada satu produk. Komposisi anyaman rotan dengan makrame yaitu 25% dan 75%. Penerapan teknik makrame lebih banyak karena teknik tersebut dipakai sebagai teknik utama dalam pembuatan karya dengan kombinasi teknik anyaman sebagai teknik tambahan. Irama diperoleh berdasarkan pengulangan yang dilakukan pada teknik makrame. Ikatan makrame

dilakukan berulang sehingga menghasilkan sebuah motif permukaan. Keselarasan didapatkan dari kombinasi warna yang digunakan pada tali dengan rangka anyaman rotan. Tali dilakukan pencelupan warna dengan mengambil warna – warna *earth tone* yang dikombinasikan dengan rangka anyaman rotan dengan hasil *finishing* yaitu warna natural.

SIMPULAN

Pembuatan produk tas wanita dengan pemanfaatan kain blacu sebagai *dummy* dengan menggunakan teknik makrame dapat menjadi salah satu pemenuhan kebutuhan keseharian wanita sebagai pelengkap busana. Kain *dummy* yang tidak terpakai dengan potongan - potongan yang bervariasi masih dapat dimanfaatkan kembali menjadi sebuah bahan baru berupa tali. Pemanfaatan kain blacu sebagai *dummy* menjadi material utama yang dibuat dengan hasil berupa tali makrame berukuran 3 mm. Proses pewarna pada bahan baru berupa tali dari kain blacu dilakukan dengan pewarnaan panas dengan pewarna sintetis yaitu *dylon*. Tali berbahan blacu tersebut dimanfaatkan dengan penerapan teknik makrame untuk menambah sentuhan dekoratif pada tas. Kombinasi makrame dengan tambahan anyaman memberikan sentuhan kerajinan tradisional dan permainan struktur dengan dua teknik yang berbeda. Visualisasi karya berupa tiga tas wanita yang mengambil inspirasi dari kerajinan tradisional Jepang yaitu keranjang bunga atau Hanakago dengan judul koleksi yaitu “Saujana”. Tas wanita dengan tiga bentuk yang berbeda diantaranya ialah heksagonal, elips, dan lingkaran. Produk tas mengambil bentuk kerajinan tradisional yang dimodifikasi menjadi sebuah *handbag* dengan kombinasi permainan desain struktur dari makrame yang memberikan sentuhan dekoratif pada tas.

DAFTAR PUSTAKA

- Asriyani, Indah. 2013. *Inspirasi Macrame – Ragam Aksesori dari Macrame: Kalung, Gelang, dan Anting*. Surabaya : Tiara Aksa.
- Dwi Retno, dkk. 2022. “Studi Kenyamanan Sepatu Kain Blacu”. *Fashion and Fashion Education Journal* Vol. 11 Universitas Negeri Semarang.
- Khairunnisa, dkk. 2020. Strategi Pembelajaran Membuat Dummy Gaun Menggunakan Teknik Draping Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Vokasional Desain Fashion. *Jurnal Pendidikan dan Konseling JPdK* Vol 2.
- Roseann, E. 1999. *Handbags*. New York: Schiffer Publishers.
- SP Gustami, 2007. *Butir – Butir Estetika Timur: Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*. Yogyakarta: Pratista.
- Triana Zahara. 2023. “Apa Itu Handbag dan Arti Pentingnya Buat Para Wanita.” *Oscas*. oscas.co.id