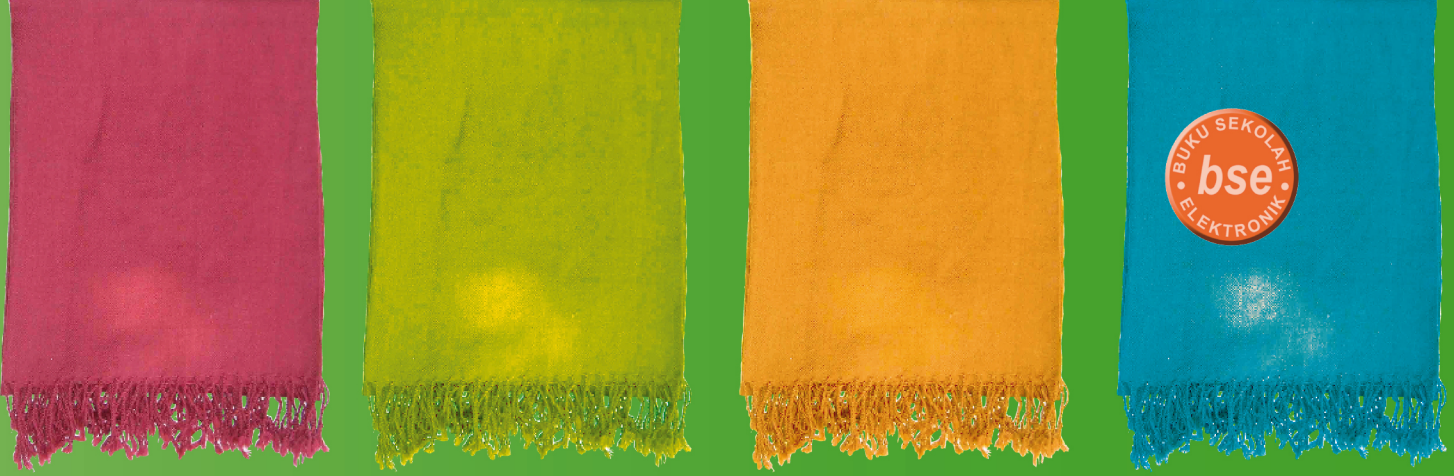




Budiyono

KRIYA TEKSTIL JILID 3



Budiyono, dkk.

Kriya Tekstil

untuk
Sekolah Menengah Kejuruan

JILID 3



untuk SMK



Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan
Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah
Departemen Pendidikan Nasional

Budiyono dkk

KRIYA TEKSTIL

SMK
JILID 3



Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan
Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah
Departemen Pendidikan Nasional

KRIYA TEKSTIL

Untuk SMK JILID 3

Penulis : Budiyono
Widarwati Sudibyo
Sri Herlina
Sri Handayani
Parjiyah
Wiwik Pudiastuti
Syamsudin
Irawati
Parjiyati
Dwiyunia Sari Palupi

Perancang Kulit : TIM

Ukuran Buku : 17,6 x 25 cm

BUD BUDIYONO

k Kriya Tekstil untuk SMK Jilid 3 /oleh Budiyono, Widarwati Sudibyo, Sri Herlina, Sri Handayani, Parjiyah, Wiwik Pudiastuti, Syamsudin, Irawati, Parjiyati, Dwiyunia Sari Palupi ---- Jakarta : Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional, 2008.

viii, 136 hlm

Daftar Gambar : Lampiran.A

Glosarium : Lampiran.B

Daftar Pustaka : Lampiran.C

ISBN : 978-602-8320-66-5

ISBN : 978-602-8320-69-6

Diterbitkan oleh

Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan

Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah

Departemen Pendidikan Nasional

Tahun 2008

KATA SAMBUTAN

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT, berkat rahmat dan karunia Nya, Pemerintah, dalam hal ini, Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional, telah melaksanakan kegiatan penulisan buku kejuruan sebagai bentuk dari kegiatan pembelian hak cipta buku teks pelajaran kejuruan bagi siswa SMK. Karena buku-buku pelajaran kejuruan sangat sulit di dapatkan di pasaran.

Buku teks pelajaran ini telah melalui proses penilaian oleh Badan Standar Nasional Pendidikan sebagai buku teks pelajaran untuk SMK dan telah dinyatakan memenuhi syarat kelayakan untuk digunakan dalam proses pembelajaran melalui Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 45 Tahun 2008 tanggal 15 Agustus 2008.

Kami menyampaikan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada seluruh penulis yang telah berkenan mengalihkan hak cipta karyanya kepada Departemen Pendidikan Nasional untuk digunakan secara luas oleh para pendidik dan peserta didik SMK. Buku teks pelajaran yang telah dialihkan hak ciptanya kepada Departemen Pendidikan Nasional ini, dapat diunduh (*download*), digandakan, dicetak, dialihmediakan, atau difotokopi oleh masyarakat. Namun untuk penggandaan yang bersifat komersial harga penjualannya harus memenuhi ketentuan yang ditetapkan oleh Pemerintah. Dengan ditayangkan *soft copy* ini diharapkan akan lebih memudahkan bagi masyarakat khususnya para pendidik dan peserta didik SMK di seluruh Indonesia maupun sekolah Indonesia yang berada di luar negeri untuk mengakses dan memanfaatkannya sebagai sumber belajar.

Kami berharap, semua pihak dapat mendukung kebijakan ini. Kepada para peserta didik kami ucapkan selamat belajar dan semoga dapat memanfaatkan buku ini sebaik-baiknya. Kami menyadari bahwa buku ini masih perlu ditingkatkan mutunya. Oleh karena itu, saran dan kritik sangat kami harapkan.

Jakarta, 17 Agustus 2008
Direktur Pembinaan SMK

KATA PENGANTAR

Proses pembelajaran di sekolah kejuruan khususnya kriya tekstil sangat memerlukan buku induk yang bisa menjadi buku pegangan siswa dan guru pembimbing pada saat dan selama proses pembelajaran kriya tekstil berlangsung.

Buku induk atau pengantar pendidikan ini disusun berdasar kurikulum dan kebutuhan referensi di SMK.

Adapun dengan adanya buku ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai buku pegangan siswa dan guru dalam memahami pembelajaran kriya tekstil.

Kami menyadari bahwa buku ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh sebab itu, kritik dan saran kami terima untuk perbaikan dan pengembangan selanjutnya.

Penulis

DAFTAR ISI

KATA SAMBUTAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v

BAB I PENDAHULUAN

A. Sejarah tekstil	1
B. Pengolahan bahan dasar tekstil	2
C. Klasifikasi tekstil	12
D. Klasifikasi desain tekstil	14
E. Kompetensi kriya tekstil	15
F. Ornamen	16
G. Membuat nirmana	25
H. Prinsip penyusunan unsur seni rupa	29
I. Eksplorasi garis dan bidang	31
J. Menggambar huruf	34
K. Menggambar bentuk	40
L. Membentuk nirmana tiga dimensi	55

BAB II BAHAN DASAR TEKSTIL

A. Serat tekstil	61
1. Serat alam	61
2. Serat sintetis	65
B. Zat warna tekstil	66
1. Pengertian warna	66
2. Pencampuran warna	67
2.1. Zat warna alam	69
2.2. Zat warna sintetis	72

BAB III RUANG LINGKUP KRIYA TEKSTIL

Tekstil hias latar

A. Batik	81
1. Deskripsi batik	81
2. Contoh produk batik	95
3. Alat batik	100
4. Bahan batik	108
5. Proses pembuatan produk batik	117
5.1. Produk batik tulis	117
5.2. Contoh pembuatan produk batik tulis	119

5.2.1. Membuat taplak meja tamu dengan teknik batik tulis	119
5.2.2. Membuat selendang dengan teknik batik tulis	126
5.2.3. Membuat hiasan dinding pada kain pelepah pisang	132
5.2.4. Membuat hiasan dinding pada kain katun	143
5.3. Produk batik cap	163
5.4. Contoh pembuatan produk batik cap	169
5.4.1. Membuat lembaran kain dengan teknik Batik cap	169
 B. Sulam (bordir)	177
1. Deskripsi sulam	177
2. Contoh produk sulam (bordir)	186
3. Alat untuk membuat sulam (bordir)	189
4. Bahan untuk membuat sulam (bordir)	196
5. Proses pembuatan produk sulam	199
5.1. Membuat taplak meja dengan teknik sulam menggunakan mesin manual	199
5.2. Membuat hiasan dinding dengan teknik sulam	207
5.3. Membuat kerudung dengan teknik sulam	214
5.4. Membuat tas teknik sulam tangan dengan pita	226
 C. Jahit perca	239
1. Deskripsi jahit perca	239
2. Contoh produk jahit perca	242
3. Alat jahit perca	244
4. Bahan jahit perca	251
5. Proses pembuatan produk jahit perca	255
5.1. Membuat sarung bantal teknik jahit perca tumpang tindih	255
5.2. Membuat hiasan dinding teknik perca jiplakan pola (<i>template</i>)	262
5.3. Membuat taplak meja makan dengan teknik jahit perca	269
5.4. Hiasan dinding teknik perca dengan cara acak	280

D. Jahit tindas dan aplikasi	287
1. Deskripsi	287
2. Contoh produk	287
3. Alat	295
4. Bahan	307
5. Proses pembuatan produk jahit tindas	313
5.1. Membuat selimut bayi teknik jahit tindas	313
5.2. Membuat sarung bantal kursi teknik jahit tindas pengisi lembaran	320
5.3. Membuat tutup galon dengan teknik efek bayangan	328
5.4. Membuat sarung bantal santai dengan cara pengisi tali	344
5.5. Membuat serbet teknik jahit aplikasi standar	345
5.6. Membuat sarung bantal tidur teknik jahit aplikasi penambahan renda	348
5.7. Membuat hiasan pakaian anak dengan teknik aplikasi potong motif	354
5.8. Membuat taplak meja teknik jahit aplikasi lipat potong	361
5.9. Membuat lembaran untuk hiasan teknik jahit aplikasi pengisian	367
E. Cetak saring	373
1. Deskripsi cetak saring	373
2. Contoh produk cetak saring	374
3. Alat cetak saring	375
4. Bahan cetak saring	383
5. Proses pembuatan produk cetak saring	389
5.1. Membuat syal dengan teknik pemotongan (<i>cut put methode/knife cut methode</i>)	389
5.2. Membuat selendang dengan teknik <i>print</i> satu warna kombinasi colet	395
5.3. Membuat sarung bantal teknik afdruk kombinasi tiga warna	403
5.4. Membuat kaos (<i>T-Shirt</i>) teknik sparasi warna	409
5.5. Membuat hiasan dinding teknik sparasi warna	415

Tekstil struktur

F. Tenun	421
1. Deskripsi tenun	421
2. Contoh produk tenun	423
3. Alat tenun	424
4. Bahan tenun	426
5. Proses pembuatan produk tenun	428
5.1. Membuat taplak meja	428
5.2. Membuat selendang	444
5.3. Membuat syal	448
G. Tapestri	453
1. Deskripsi tapestri	453
2. Contoh produk tapestri	455
3. Alat tapestri	456
4. Bahan tapestri	456
5. Proses pembuatan produk tapestri	457
5.1. Membuat hiasan dinding	457
H. Makrame	465
1. Deskripsi makrame	465
2. Contoh-contoh produk makrame	474
3. Alat makrame	480
4. Bahan makrame	481
5. Proses pembuatan produk makrame	483
5.1. Membalut guci dengan teknik makrame	483
5.2. Membuat ikat pinggang	488
5.3. Membuat gantungan pot	492
5.4. Membuat karpet	499
5.5. Membuat tas	502
5.6. Membuat hiasan dinding dengan teknik makrame	505
BAB IV PENUTUP	509
LAMPIRAN A. DAFTAR GAMBAR	
LAMPIRAN B. GLOSARI	
LAMPIRAN C. DAFTAR PUSTAKA	

E. Cetak saring

1. Deskripsi cetak saring

Cetak saring atau sablon atau *screen printing* merupakan bagian dari ilmu grafika terapan yang bersifat praktis. Cetak saring dapat diartikan kegiatan cetak mencetak dengan menggunakan kain gasa/kasa yang biasa disebut *screen* (Guntur Nusantara, 2007: iii). Pada umumnya cetak mencetak dilakukan pada setiap benda padat yang datar tetapi dapat juga dilakukan di atas bentuk yang melingkar. Pada prinsipnya cetak mencetak pada berbagai macam benda padat adalah sama. Perbedaannya terletak pada jenis cat / tinta yang digunakan dan jenis produk yang akan dicetak.

Menengok sejarah cetak saring atau cetak sablon telah lama dikenal dan digunakan oleh bangsa Jepang sejak tahun 1664, abad ke-17. Ketika itu, Yuzensai Miyasaki dan Zisukeo Mirose mengembangkannya dengan menyablon kain kimono beraneka motif yang sebelumnya dibuat motif kimono dengan tulis tangan. Ternyata lebih menekan biaya sehingga kimono motif sablon mulai banyak digunakan oleh masyarakat Jepang. Sejak itu, teknik cetak saring terus berkembang dan merambah ke berbagai negara. Pada tahun 1907, pria berkebangsaan Inggris, Samuel Simon, mengembangkan teknik sablon menggunakan *chiffon* sebagai pola untuk mencetak. *Chiffon* merupakan bahan rajut yang terbuat dari benang sutera halus. Bahan rajut inilah yang merupakan cikal bakal kain gasa untuk menyablon. Menyablon dengan *chiffon* caranya tinta yang akan dicetak dialirkan melalui kain gasa atau kain saring, sehingga teknik ini juga disebut *silk screen printing* yang berarti mencetak dengan menggunakan kain saring sutera. Setelah Perang Dunia II, teknik cetak saring terus berkembang pesat, inovasi-inovasi terus dilakukan sehingga munculah teknik-teknik baru, yang semula membuat motif secara sederhana kemudian berkembang dengan digunakannya komputer untuk membuat motif yang lebih bervariasi.

Istilah cetak saring di Indonesia lebih populer dengan sebutan cetak sablon. Kata sablon berasal dari bahasa Belanda, yaitu *Schablon*, sehingga dalam bahasa serapan menjadi sablon (Guntur Nusantara, 2007: 2). Sablon dapat didefinisikan sebagai pola berdesain yang dapat dilukis berdasarkan contoh. Cetak sablon adalah mencetak dengan menggunakan model cetakan atau mal. Cetak saring adalah mencetak dengan menggunakan kain gasa yang dibingkai disebut *screen*. Proses Pembuatan Cetak saring bisa dilakukan dengan mesin seperti yang dilakukan pada pabrik printing dan bisa dilakukan secara manual seperti yang dilakukan oleh home Industri menengah dan kecil. Teknik pembuatan desain motif dengan cara: Tanpa kodatrace atau menggunakan kertas warna gelap yang diafdruk, dengan kodatrace dan

komputer atau teknik sparasi warna (CMYK). Zat warna yang digunakan antara lain zat warna pigmen dan zat warna reaktif, walaupun hampir semua jenis zat warna untuk tekstil bisa digunakan. Kain tekstil yang digunakan hampir semua jenis kain tekstil, dari serat sintetis atau serat alam yang mempunyai permukaan datar bisa disablon dengan menggunakan *screen*.

2. Contoh produk cetak saring



Kaos



Syal



Bahan Busana



Selendang



Kaos santai

Gb.11. 1 Contoh produk cetak saring



Sarung Bantal

Tas

Hiasan Dinding

Gb.11. 2 Contoh produk cetak saring

3. Alat cetak saring

Screen

Screen terdiri dari kerangka kayu dan monyl atau kain sutera yang digunakan untuk mencetak gambar pada benda yang akan disablon. Kain ini berpori-pori dan bertekstur sangat halus menyerupai kain sutera. Lubang pori-pori pada screen ini berfungsi menyaring dan menentukan jumlah zat warna yang keluar. Ada bermacam-macam jenis kain screen, jenis kain screen terbagi atas kualitas, bahan dasar serat, warna dan besar kecilnya lubang.



Tabel 8 Ukuran Kain Screen dan Fungsinya

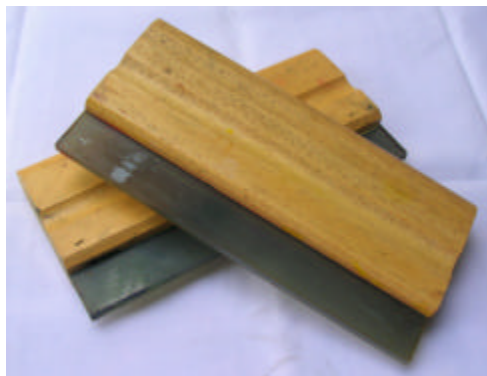
JENIS T	MODEL DESAIN	JENIS MEDIA	JENIS CAT UTAMA
10 – 25	Kasar	Kain, kertas, keramik, kertas daur ulang	Gliter & Binder Metalik Gliter & lem stiker
46 - 43	Blok	Kain	<i>Prade</i> , Binder Metalik Batik <i>Printing</i> , <i>Rubber</i>
49	Blok, tulisan, gambar	Kain	Extender, Orien pasta, <i>Rubber</i> , Foaming, batik
55	Garis, tulisan, gambar	Kain	<i>Extender</i> , Orien pasta, <i>Rubber</i> , <i>Foaming</i> ,
61	Garis, tulisan, gambar	Kain	<i>Extender</i> , Orien pasta, <i>Rubber</i> , <i>Foaming</i> , <i>Plastisol</i>
77/90	Sparasi	Kain	<i>Extender</i> , <i>Plastisol</i> , <i>Rubber</i> Transparan
120	Blok	Kertas kardus, kayu, kain plastik	<i>Glossvinyl</i> , <i>polimate</i> , <i>Timbul PVC</i> , <i>Plastisol</i>
150-165	Tulisan gambar	Plastik, Kertas	Tinta PP, PE, SC & <i>Polimete</i> , <i>Glossvinyl</i>
180-200	Tulisan, sparasi	Kertas, Mika PVC	<i>Glossvinyl</i>

(Sumber: Ngasembaru, hlm. 5)

Rakel

Rakel merupakan alat yang digunakan untuk menyaput zat warna ke atas permukaan kain atau media cetak. Terbuat dari karet yang dijepit pada kayu atau alumunium.

Ada 5 jenis rakel: rakel tumpul, bulat, lancip, miring dan persegi.



Meja afdruk

Proses afdruk selain menggunakan sinar matahari dapat juga dilakukan dengan menggunakan meja yang dilengkapi dengan lampu neon / TL untuk hemat energi (terutama digunakan apabila cuaca mendung atau hujan). Lama waktu penyinaran apabila menggunakan lampu neon 6 x 20 watt, jarak 20 cm – penyinaran 4 menit atau waktu menyesuaikan dengan jenis film diapositif yang akan diafdruk.



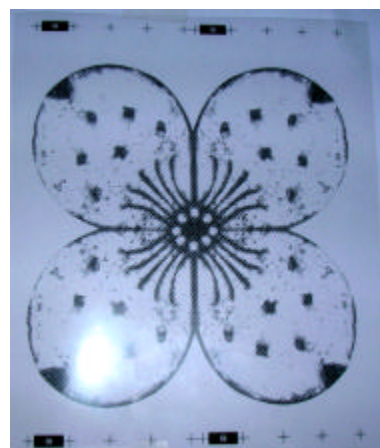
Meja gambar

Meja gambar digunakan untuk membuat desain motif untuk cetak saring dan untuk memindah gambar ke kodatrace.

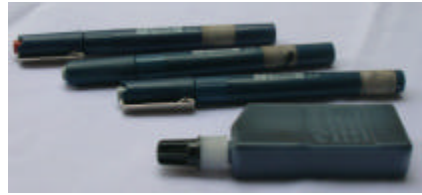


Kodatrace

Kodatrace digunakan sebagai film diapositif yaitu untuk memisah motif tiap warna sebelum diafdruk.



Rapido: alat untuk membuat motif/gambar pada kodatrace dengan menggunakan tinta rapido.



Palet: tempat untuk mencampur cat poster/ tinta warna dalam proses desain, tinta cina atau *opaque ink* untuk *traces* dan pasta warna untuk colet.



Hair dryer: untuk mengeringkan *screen* setelah diolesi obat peka cahaya dan mengeringkan hasil cetakan pada kain.



Hand sprayer: alat penyemprot untuk membuat lubang *screen* setelah proses penyinaran dan untuk membersihkan *screen* setelah penyablonan. *Hand sprayer* dilengkapi dengan selang plastik yang dihubungkan pada kran air.



Meja sablon: meja untuk menyablon kaos atau lembaran yang ukurannya kecil, dilengkapi dengan klem penjepit dan dapat diputar, cukup untuk empat screen.



Seterika: alat untuk merapikan bahan sebelum di sablon dan sesudah di sablon.



Alat press: digunakan sebagai alat fiksasi / penguat warna setelah proses penyablonan. Dengan pemanasan dan memberi tekanan sehingga binder menguap dan zat warna menempel kuat ke bahan.



Timbangan: alat untuk menimbang zat warna dan pengental untuk membuat pasta warna.



Gelas ukur, mangkok dan gelas plastik: gelas ukur digunakan untuk mengukur kebutuhan pelarut/air, mangkuk digunakan sebagai tempat untuk mencampur pasta warna sablon.



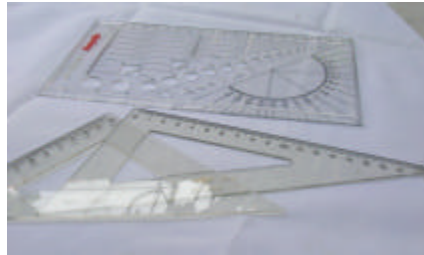
Sendok, pengaduk & solet: sendok, solet dan pengaduk digunakan untuk mencampur pasta warna supaya rata dan menuangkannya ke permukaan screen.



Kuas: alat untuk memoles tinta pada kodatrace, untuk mentusir apabila ada kebocoran pada screen dan menggambar langsung pada kain.



Penggaris: alat untuk menggambar dan menentukan posisi gambar pada desain dan media sablon.



Papan landasan: papan landasan terdiri dari Triplek sebagai penyangga screen pada waktu afdruk, sedangkan papan yang dilapisi busa dan blanket dilapisi perekat / lem kain (*Hidronal G*). dan sebagai papan landasan pada penyablonan T-Shirt atau kain yang ukurannya sesuai.



Kain hitam: untuk menutup gambar pada screen sebelum waktu penyinaran dengan matahari atau penutup screen pada waktu penyinaran menggunakan lampu supaya tidak tembus bayangan motif.



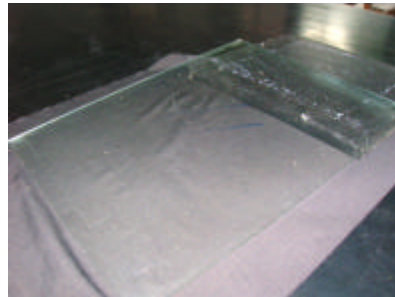
Isolasi bening/transparan: untuk merekatkan kodatrace atau kertas motif pada saat afdruk supaya tidak geser, untuk menutup bagian tepi screen sebelum penyablonan supaya tidak bocor.



Karet busa 5 cm: untuk menyangga bagian dalam *screen* pada waktu afdruk supaya permukaan *screen* datar.



Kaca bening 2 mm: untuk menutup dan menekan kodatrace pada waktu penyinaran dengan sinar matahari atau pada meja afdruk dengan lampu.



Gunting dan cutter: alat pemotong kodatrace, kain, isolasi, lakban. Atau pembuat lubang motif pada kertas pada cetak saring tanpa kodatrace.



Baju kerja: pakaian pelindung badan dari kotoran warna, bahan kimia dan bahan berbahaya lainnya.



Masker: alat penutup hidung pada waktu mencampur obat peka cahaya atau mencuci screen.



4. Bahan cetak saring

Kertas gambar: kertas gambar atau kertas HVS digunakan untuk membuat desain motif yang akan disablon. Digunakan untuk memisah motif tiap warna, gambar yang dibuat pada kertas HVS yang dibuat menggunakan tinta cina atau hasil print komputer bisa langsung diafdruk dengan cara dibuat transparan.

Pensil warna/cat poster: untuk membuat desain dan membedakan warna yang akan dipisahkan.



Berbagai media cetak/sablon dalam tekstil sesuai kebutuha benda yang akan dibuat.

Kaos untuk disablon bisa dalam bentuk lembaran tetapi sudah dipotong, biasanya bagian depan saja yang disablon sehingga apabila terjadi kesalahan bisa lebih hemat. Selain selendang untuk disablon, kain ukuran taplak meja atau kain lembaran untuk membuat tas, perlu diperhatikan bahan yang bisa disablon yaitu bahan yang permukaan datar atau halus.



Kaos siap disablon



Bahan kaos



Selendang katun

Opaque ink dan tinta Cina: tinta Cina digunakan untuk menggambar memisahkan motif tiap warna pada kertas HVS /kalkir atau kodatrace dengan menggunakan kuas. *Opaque Ink* untuk menggambar memisahkan motif tiap warna pada kodatrace.



Obat peka cahaya : obat peka cahaya merupakan larutan pokok dalam proses afdruk *screen*, merupakan campuran antara emulsi dan sensitizer (cairan peka cahaya). Dipasaran bahan ini terdapat dalam satu kemasan dus kecil yang berisi dua buah botol. Botol besar berisi cairan emulsi, botol kecil berisi cairan sensitizer (larutan Kromatin). Digunakan untuk melapisi screen



pada proses afdruk, pelapisan dilakukan pada ruang gelap atau ada cahaya lampu merah.

Penghapus screen: ulano 5 atau kaporit digunakan untuk menghapus obat peka cahaya pada screen apabila sudah tidak digunakan. Ulano 8 untuk menghapus bayangan pada screen.



Zat warna untuk sablon

Hampir semua jenis zat warna dalam tekstil bisa digunakan dalam penyablonan. Tetapi zat warna pigmen paling banyak digunakan contohnya sandy colour walaupun sifatnya hanya menempel pada permukaan serat tekstil atau kain, tetapi penggunaannya sangat mudah, seperti untuk warna pokok Merah, Biru, Kuning dan Hitam atau CMYK (Cian, Magenta, Yellow dan Hitam). Selain itu dalam Industri besar dan kecil banyak menggunakan zat warna Reaktif (Remazol, Procion dan Cibacron) dan Zat warna Dispersi untuk kain sintetis. Berikut ini contoh zat warna Pigmen dalam bentuk cair dan Zat Warna Reaktif dalam bentuk serbuk.



Sandy colour

Red

Yellow

Blue

Pengental dan obat bantu

Soda Abu: Soda Ash (Na_2CO_3) termasuk alkali kuat berfungsi sebagai pengikat dalam pewarnaan zat warna reaktif.

Soda kue: Sodium bikarbonat (NaHCO_3), termasuk alkali lemah berfungsi sebagai fiksasi zat warna reaktif, untuk membuat suasana alkali.

Pengental untuk zat warna pigmen (*sandy*) menggunakan pengental emulsi dalam bentuk liquid ada beberapa macam pengental.

Fasdy yaitu pengental yang dicampur dengan *sandy* menghasilkan sablonan tidak timbul. Rubber warna dicampur dengan *sandy* menghasilkan sablonan timbul diraba menonjol pada hasil sablonan, *rubber white* untuk sablonan putih atau sablonan dasar untuk bahan tekstil / kaos warna gelap.

Manutex merupakan agar-agar rumput laut yang tidak berwarna dan tidak mewarnai bahan, digunakan sebagai pengental zat warna dalam bentuk serbuk seperti zat warna reaktif atau dispersi. Manutek dilarutkan dengan air dan diberi obat bantu soda abu atau soda kue untuk penguat warna.



Soda abu

Soda kue

Manutex

Rubber white dan
rubber transparan

Sabun colet: sebagai pencuci screen setelah penyablonan untuk meghilangkan sisa warna dan minyak atau kotoran lainnya.



Hidronal G: lem kain, sebagai pelapis pada papan landasan untuk menempelkan kain/ kaos yang akan disablon supaya permukaan rata dan tidak lepas pada penyablonan warna berikutnya (ke-2, 3, dst).



Dandang: panci yang dilengkapi sarangan digunakan untuk proses fiksasi steam zat warna reaktif dan dispersi



Kertas asturo warna gelap: bahan yang digunakan untuk membuat gambar /motif berlubang pada proses cetak saring teknik pemotongan/tanpa kodatrace.



Kertas karbon putih: media untuk memindahkan motif dari kertas pola ke kertas asturo warna pada proses cetak saring teknik pemotongan.



5. Proses pembuatan produk cetak saring

5.1. Membuat syal dengan teknik pemotongan (*cut put methode/knife cut methode*)

Persiapan

Menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan

Alat

- pensil 2B
- *cutter*
- papan landasan
- penggaris
- *screen* T 61 dengan ukuran 30 cm x 40 cm
- rakel ujung persegi dengan ukuran panjang 25 cm
- mangkuk
- sendok
- *hair dryer*
- setrika

Bahan

- syal dari bahan rayon dengan ukuran 25 cm x 120 cm
- kertas pola/HVS
- kertas karbon putih
- kertas asturo warna
- lem kain (*hidronal G*)
- isolasi bening/transparan
- pengental *fastdye*
- zat warna pigmen *sandye*

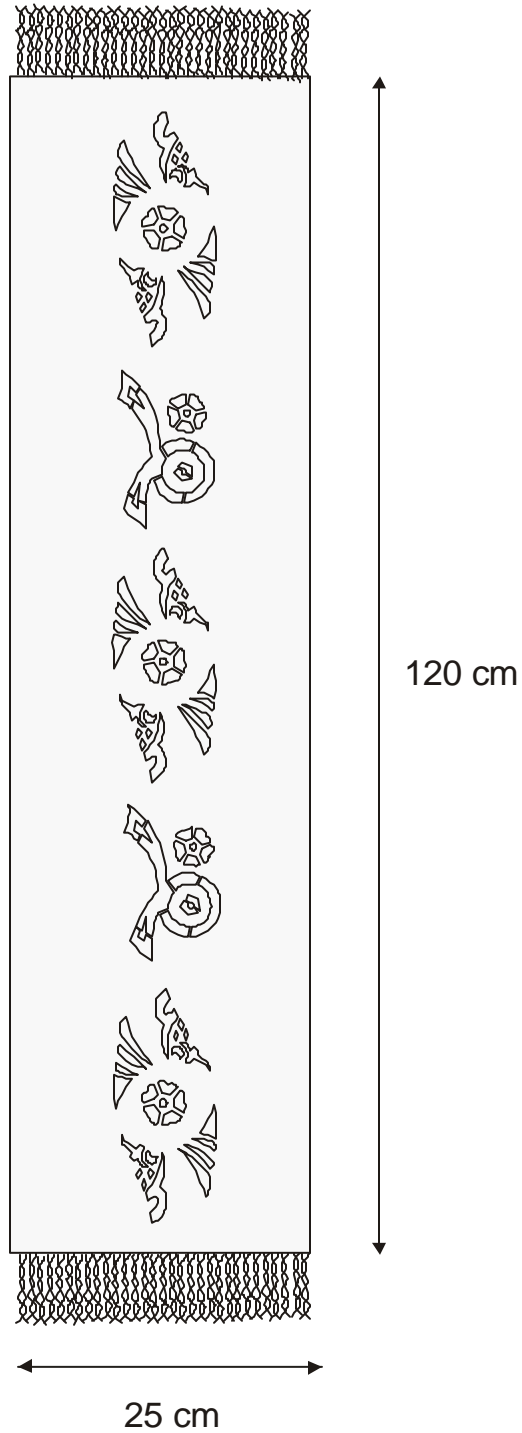
Menyiapkan gambar kerja

Proses kerja

Membuat motif sesuai disain gambar kerja pada kertas pola/HVS.



Gb.12. 1 Membuat motif



Gb.12. 2 Gambar kerja

Menjiplak motif pada kertas asturo dengan menggunakan kertas karbon putih. Ukuran kertas asturo sebaiknya lebih besar daripada luas screen.. Ini untuk mencegah merembesnya warna melalui bagian tepi screen.



Gb.12. 3 Menjiplak motif

Melubangi motif dengan menggunakan *cutter*.



Gb.12. 4 Melubangi motif

Mengoleskan lem kain (*hidronal G*) diatas bantalan papan landasan.



Gb.12. 5 Memberi lem kain pada papan landasan

Setelah kering letakkan syal di atas papan landasan dan rapikan.



Gb.12. 6 Meletakkan syal di atas papan landasan

Memasang kertas arturo yang telah dilubangi motifnya di atas syal sesuai dengan gambar kerja dan rekatkan dengan isolasi bening/transparan.



Gb.12. 7 Memasang kertas asturo di atas syal

Mencampur pengental *fastdye* dengan zat warna pigmen *sandye* secukupnya sesuai warna yang diinginkan.



Gb.12. 8 Mencampur zat warna

Meletakkan *screen* yang telah dipersiapkan di atas kertas asturo yang telah dipasang.



Gb.12. 9 Meletakkan *screen* di atas kertas a sturo

Menyaput warna di atas *screen* dengan rakel untuk mencetak motif.



Gb.12. 10 Menyaput warna

Mengeringkan motif yang telah tercetak dengan menggunakan *hair dryer*.



Gb.12. 11 Mengeringkan motif

Lakukan langkah yang sama untuk mencetak motif selanjutnya sesuai disain. Apabila terjadi penyumbatan *screen* atau warna tidak keluar dengan sempurna, maka lakukan pencucian/pembersihan *screen* terlebih dulu sebelum melakukan pencetakan motif.

Membersihkan/mencuci peralatan cetak saring yang sudah selesai digunakan.



Gb.12. 12 Mencuci peralatan

Penyelesaian akhir (*finishing*)

Menyetrika syal yang telah dicetak saring



Gb.12. 13 Menyetrika syal yang telah jadi



5.2. Membuat selendang dengan teknik *print* satu warna kombinasi colet

Persiapan

Kesehatan dan keselamatan kerja (K3)

Sebelum melakukan pekerjaan Proses Printing sebaiknya perhatikan hal-hal berikut ini:

- Memakai pakaian kerja.
- Memperhatikan petunjuk penggunaan alat dan bahan.
- Mempersiapkan PPPK.
- Mempersiapkan alat dan bahan sebelum kerja.
- Menggunakan alat sesuai dengan fungsinya.
- Membersihkan dan mengatur kembali semua peralatan yang telah digunakan.
- Jauhkan peralatan dan lindungi obat-obatan dari kelembaban.

Persiapan alat dan bahan yang digunakan

Siapkan kain selendang, satu *screen* antara T-50 atau T-60, ukuran 45x50 cm atau 30–40 cm, rakel ukuran lebih kecil dari ukuran dalam *screen*, alat gambar, rapido, *opaque ink*, alat afdruk, oat peka cahaya, zat warna pigmen, pengental, meja sablon, seterika dan perlengkapan fiksasi.

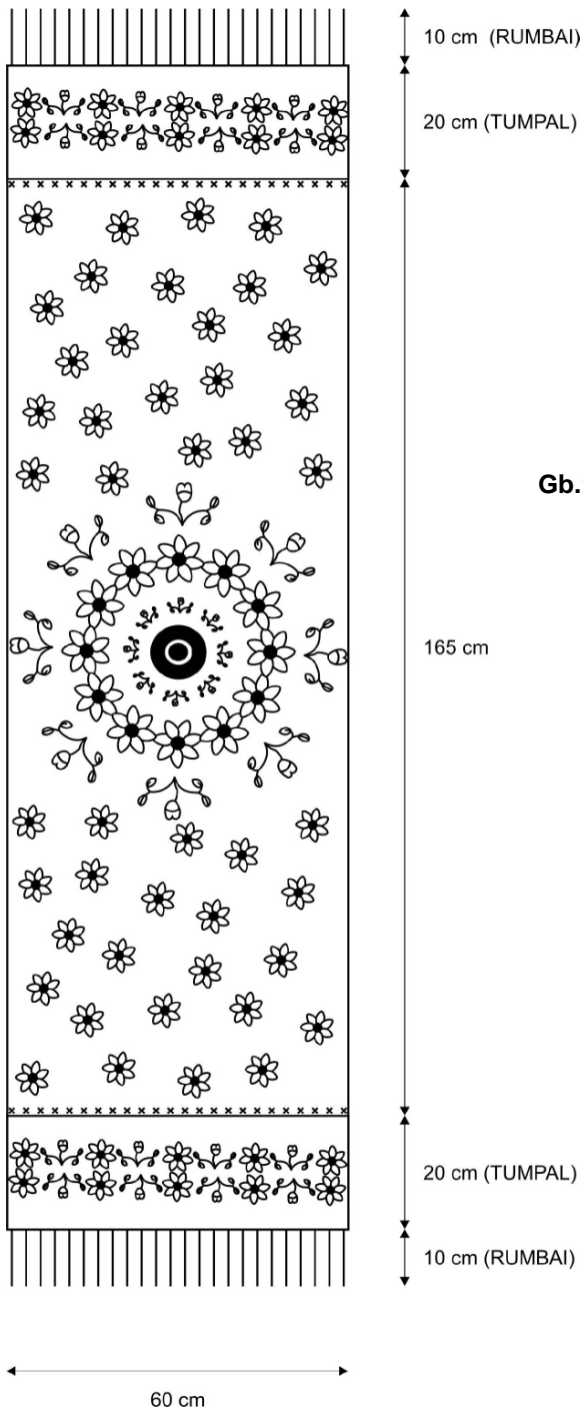
Persiapan gambar kerja

Dalam pembuatan selendang berikut ini direncanakan print satu warna untuk warna tua dan dilanjutkan teknik colet dengan warna-warna muda.

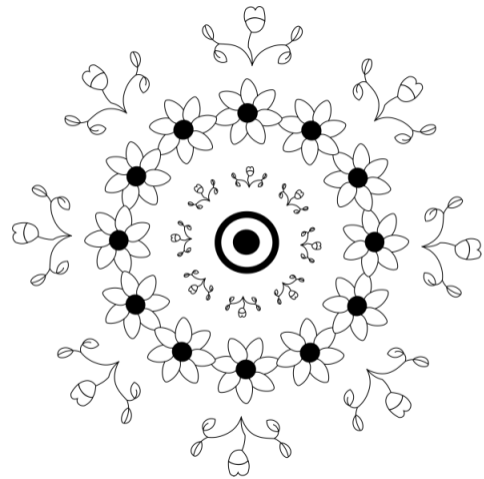
Proses kerja

Pembuatan desain

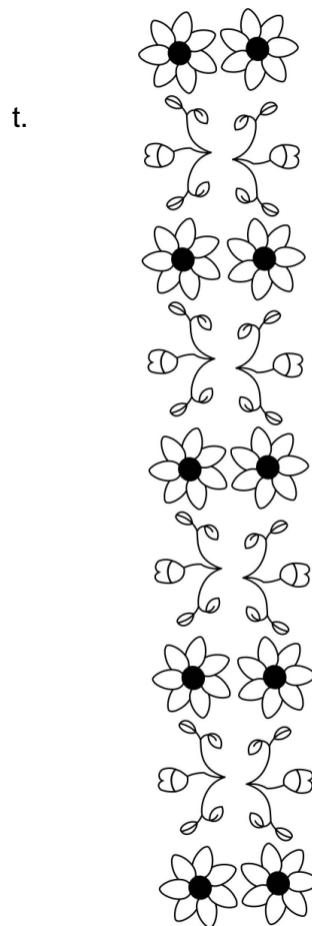
Desain dibuat ukuran disesuaikan dengan ukuran selendang, misalnya ukuran selendang 225 cm x 60 cm, ukuran gambar 20 X 25 Cm, dibuat motif tepi dan motif tengah selendang, bisa dengan pensil kemudian dipindah ke kodatrace menggunakan tinta Cina atau Opaque Ink, atau digambar dengan komputer dan diprint, seperti gambar di atas kertas atau desain menggunakan komputer program *Corel Draw* untuk motif *Out line* saja atau motif garis tepi, sebagai contoh gambar beriku



Gb.12. 15 Gambar kerja



Gb.12. 14 Gambar tengah selendang

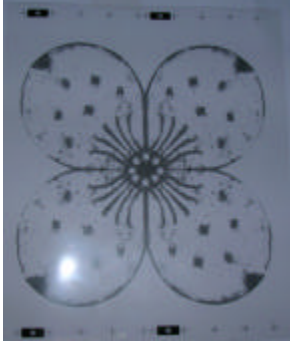


Gb.12. 16 Gambar tepi dan *tumpal* selendang

Proses afdruk

Pemindahan gambar ke *screen* atau afdruk sebagai berikut :

Gambar pada *kodatrace* siap afdruk atau hasil print komputer dibuat transparan dengan cara diolesi minyak goreng atau minyak tanah.



Gb.12. 18 Film diapositif



Gb.12. 17 Proses gambar pada *kodatrace*

Pelapisan (*coating*) *screen* dimulai dengan membuat larutan afdruk/ obat peka cahaya yaitu campuran emulsi dan *sensitizer* (9:1). Aduk sampai rata hingga menjadi gel warna kuning.



Gb.12. 19 Mencampur obat peka cahaya

Screen yang sudah bersih dan kering dilapisi obat peka cahaya dilakukan pada ruang gelap sampai rata pada dua sisi bagian luar *screen* dan bagian dalam. Dengan menggunakan penggaris plastik, mika atau alat yang ada pada dus obat peka cahaya atau apapun yang sifatnya meratakan. Jangan sampai ada bagian yang terlalu tebal atau tipis karena bisa mengganggu hasil afdruk.



Gb.12. 21 Pengolesan obat afdruk



Gb.12. 20 Screen Siap Afdruk

Kemudian dikeringkan menggunakan *hair dryer*, *kipas angin* atau *open pengering*. Pengeringan berfungsi untuk memperkuat perekatan obat afdruk dengan kain screen, hal ini masih dilakukan pada ruang peka cahaya atau ruang gelap. Jika screen telah kering ditandai dengan adanya bunyi genderang jika diketuk dan segera dilakukan penyinaran supaya tidak rusak.

Proses penyinaran (*exposing*) dilakukan untuk memindah gambar ke screen dengan menggunakan bantuan cahaya *Ultraviolet* (UV). Proses penyinaran pada bagian-bagian tertentu menggunakan lampu dengan bantuan meja afdruk dan waktu yang ditentukan, atau dengan memanfaatkan sinar matahari antara pukul 09.00 – 15.00 selama ± 1 menit. Dengan sinar matahari caranya gambar diletakkan pada *screen* gambar dalam posisi terbalik dan diberi isolasi bening supaya tidak geser. Penyinaran dengan lampu urutannya kebalikan dari gambar dipasang di atas meja afdruk diisolasi supaya tidak geser, di atas gambar pasang screen dalam keadaan terbalik atau bagian dalam menghadap ke atas, kain hitam di pasang di atasnya kemudian busa dan terakhir kayu pemberat supaya tidak ada bayangan motif. Waktu penyinaran untuk lampu 250 Watt waktu ± 4 menit dilanjutkan dengan pencucian.



Gb.12. 23 Penyinaran dengan lampu neon



Gb.12. 22 Penyinaran dengan matahari

Pencucian

Setelah penyinaran selesai dilakukan pencucian screen dengan penyemprotan air secara pelan-pelan sampai timbul lubang motif. Kemudian Screen harus dijemur dibawah sinar matahari supaya lubang motif kuat dan *screen* kering.



Gb.12. 24 Pencucian

Tusir (Correcting)

Apabila pada waktu mencuci screen terjadi kerusakan gambar, yaitu lapisan obat yang ada mengekupas, maka bagian tersebut harus segera ditutup dengan obat afdruk dan dikeringkan kembali, pekerjaan ini disebut *men-tusir*. Agar pada waktu mencetak warna tidak bocor keempat sisi bingkai screen diperkuat dengan dilapisi lakban.



Gb.12. 25 Pentusiran



Gb.12. 26 Pelapisan lakban pada tepi *screen*

Sablon *printing* ke selendang satu warna

Pencetakan adalah memberi warna pada permukaan kain menggunakan pasta warna, pencetakan satu warna pada selendang dipilih warna tua karena motif *out line* atau *motif kontur*.

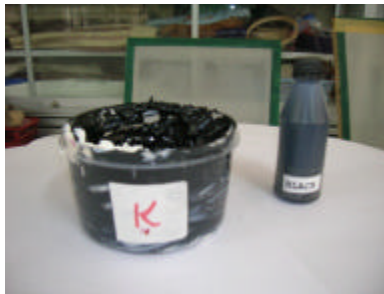
Siapkan pasta warna menggunakan zat warna pigmen , dengan resep sebagai berikut:

Zat warna pigmen (Sandy)	= 5 gram
Pengental (Fasdy / Rabber)	= 95 gram
Jumlah	= 100 gram

Pengental Fasdy untuk hasil print datar, sedangkan pengental Rabber biasanya untuk motif agak timbul, gunakan rabber warna untuk dicampur warna tua. Pasta tersebut aduk sampai rata, sehingga siap digunakan.

Pasang kain selendang pada meja sablon yang sebelumnya sudah dilapisi lem kain "*Hidronal G*"

Penyablonan dengan cara: pasta warna dituangkan pada *screen* bagian atas, dan saput menggunakan rakel dengan tekanan yang sama.



Gb.12. 28 Pasta warna



Gb.12. 27 Menyaput dengan rakel

Pengeringan

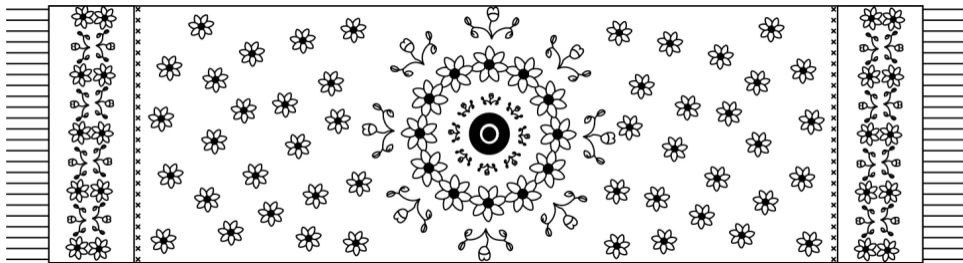
Pengeringan hasil cetak saring bisa dengan diangin-anginkan atau menggunakan *hair dryer*.

Proses colet warna muda

Buat pasta warna muda, merah, kuning dan biru, untuk membuat warna violet kita campur pasta warna merah dan biru, sedangkan untuk membuat pasta warna oranye pasta merah dan kuning.



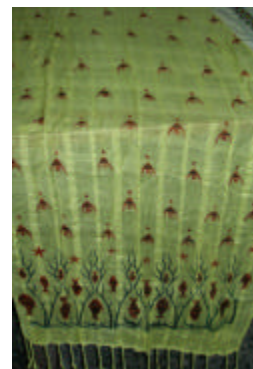
Gb.12. 29 Pasta warna pigmen



Gb.12. 30 Hasil *print* pada selendang



Gb.12. 32 Pencoletan dengan warna muda



Gb.12. 31 Selendang hasil coletan

Pengeringan dan fiksasi

Pengeringan hasil colet warna bisa diangin-anginkan atau menggunakan *hair dryer*.

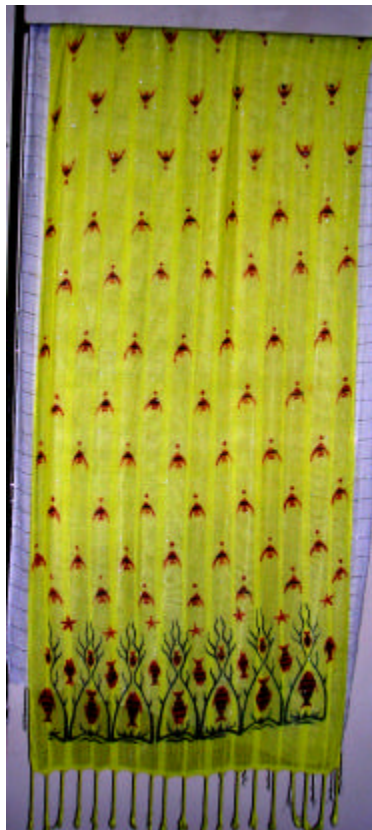
Penyelesaian akhir (*finishing*)

Proses penyelesaian akhir dilakukan fiksasi menggunakan seterika atau *press* panas supaya warna tidak luntur.



Hasil jadi

Gb.12. 33 Penyelesaian akhir menggunakan alat *press* panas



Gb.12. 34 Hasil jadi selendang

5.3. Membuat sarung bantal teknik afdruk kombinasi tiga warna

Persiapan

Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3)

Sebelum melakukan pekerjaan proses printing sebaiknya perhatikan hal-hal berikut ini:

- Memakai pakaian kerja.
- Memperhatikan petunjuk penggunaan alat dan bahan.
- Mempersiapkan PPPK.
- Mempersiapkan alat dan bahan sebelum kerja.
- Menggunakan alat sesuai dengan fungsinya.
- Membersihkan dan mengatur kembali semua peralatan yang telah digunakan.
- Jauhkan peralatan dan lindungi obat-obatan dari kelembaban.

Persiapan alat dan bahan yang digunakan

- siapkan kain katun atau tenunan ATBM ukuran 50 cm x 50 cm sebanyak 5 potong.
- kain blacu ukuran 50x50 cm sebanyak 5 potong untuk lapisan belakang sarung bantal.
- *screen* T-50 atau T-60, ukuran 40x50 cm sebanyak 3 buah.
- rakel ukuran lebih kecil dari ukuran dalam *screen*
- alat gambar, kuas
- *opaque Ink* atau rafido
- alat afdruk
- obat peka cahaya
- zat warna reaktif dan pengental manutex, soda abu
- meja sablon
- alat fiksasi *press* panas atau Seterika
- perlengkapan fiksasi dandang sarangan

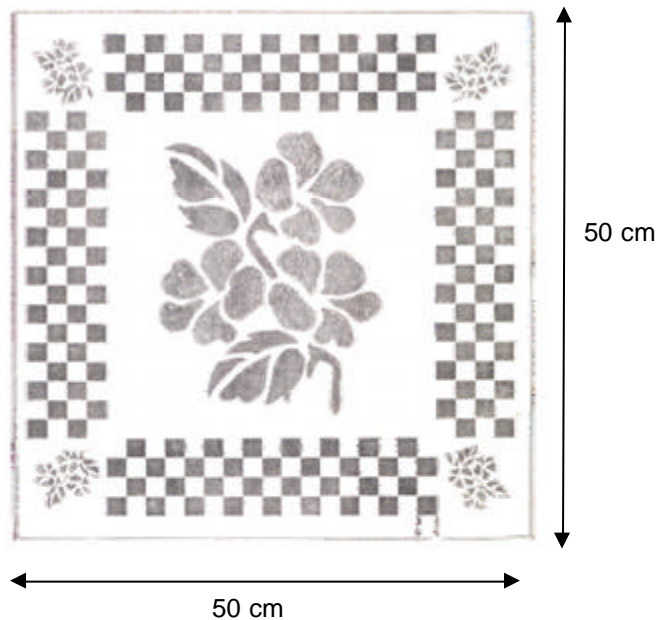
Menyiapkan gambar kerja

Proses pembuatan sarung bantal

Pembuatan desain

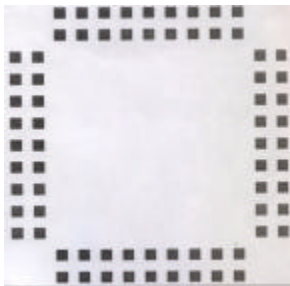
Desain dibuat dengan ukuran 35 x 35 cm kombinasi 3 warna. Menggambar disain bisa dengan pensil kemudian dipindah ke kodatrace menggunakan tinta Cina atau *Opaque Ink*, atau digambar dengan

komputer dan diprint, seperti gambar di atas. kertas atau desain menggunakan program *Corel Draw*.



Gb.12. 35 Gambar kerja

Desain motif sarung bantal kursi



Motif warna ke 1



Motif warna ke 2



Motif warna ke 3

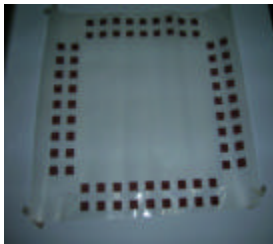
Gb.12. 36 Motif 3 Warna

Pemindahan ke *kodatrace*

Tiap warna dipindah dengan opaque ink ke *kodatrace* menggunakan kuas.

Proses afdruk

Pemindahan gambar ke *screen* atau afdruk sama seperti pada afdruk lainnya atau afdruk motif untuk selendang, satu motif satu *screen*, sehingga menjadi tiga *screen*.



Gb.12. 37 Warna dipindah ke *kodatrace*

Sablon *printing* selendang

Pencetakan adalah memberi warna pada permukaan kain menggunakan pasta warna, zat warna yang digunakan zat warna reaktif dan menggunakan fiksasi steam atau uap panas.

Zat warna reaktif

Zat warna reaktif termasuk zat warna yang larut dalam air. Zat warna ini mengadakan reaksi dengan serat selulosa, hingga zat warna tersebut merupakan bagian dari serat. Oleh karena itu sifat tahan cuci dan tahan sinarnya baik. Nama dagang zat warna reaktif:

- *Procion (I.C.I.)*
- *Cibacron (Ciba Geigy)*
- *Remasol (Hoechst)*
- *Levafik (Bayer)*
- *Drimarine (Sandoz)*
- *Primazine (BASF)*

Resep *printing* dengan zat warna reaktif (*Procion*)

a). Pengental:

Manutex RS 5 % = $5 / 100 \times 1000$ gram = 50 gram

Air = 950 gram

Jumlah = 1000 gram

Cara pembuatan:

- Timbang *manutex* RS 5% sebanyak 50 gram, tempatkan pada mangkuk plastik.
- Tuangkan air sedikit sedikit dan *mixer* sampai rata dan halus, apabila terlalu cair air bisa dikurangi.
- Diamkan satu malam atau minimal 4 jam, selanjutnya siap digunakan sebagai pengental

b). Resep pasta warna:

Untuk R/ 200 gram

Tabel 9 Resep Pasta Warna Untuk Cetak Saring

Bahan	Sutera (gr)		Kapas (gr)
Zat warna	6*		6*
Urea	10		10
Soda kue	4	Soda abu	1
Pengental	160		160
Air	20		20
Jumlah	200 gram		

*menurut tua muda warna yang dikehendaki.

Penyablonan ke kain sarung bantal

- Kain di pasang pada alas sablon yang sudah dilapisi hidronal G.



- Print warna pertama menggunakan pasta zat warna reaktif, keringkan dengan *hair dryer* dan jangan dilepas dari alas sablon.



- *Print* warna kedua dengan posisi sesuai desain, dan keringkan lagi.



- *Print* warna ketiga seperti posisi desain dan keringkan, setelah selesai bisa dilepas dari alas sablon.



Gb.12. 38 Penyablonan

c). Fiksasi (menggunakan tiga cara, pilih salah satu).

- Menggunakan *waterglass* 70%, selama 24 jam
- Diangin-anginkan, selama 24 jam,
- *Steam* uap panas 102⁰ C, waktu 10–20 menit

d). Pencucian

Setelah fiksasi dicuci air dingin kemudian dicuci air panas dengan ditambah sabun netral rebus 10 menit, kemudian dicuci dingin dan keringkan.

Penyelesaian akhir (*finishing*)

Proses penyelesaian akhir dilakukan pembuatan sarung bantal dengan teknik jahit, kemudian diisi bantal dari bahan dacron atau kapok kapas.



Gb.12. 39 Bagian belakang sarung bantal



Gb.12. 40 Hasil jadi

5.4. Membuat kaos (*T-shirt*) teknik sparasi warna

Persiapan

Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3)

Sebelum melakukan pekerjaan proses *printing* sebaiknya kita memperhatikan hal-hal berikut ini:

- Memakai pakaian kerja.
- Memperhatikan petunjuk penggunaan alat dan bahan.
- Mempersiapkan PPPK.
- Mempersiapkan alat dan bahan sebelum kerja.
- Menggunakan alat sesuai dengan fungsinya.
- Membersihkan dan mengatur kembali semua peralatan yang telah digunakan.
- Jauhkan peralatan dan lindungi obat-obatan dari kelembaban.

Persiapan alat dan bahan yang digunakan

Alat

- *screen* T77 – T 90, ukuran 40 X 50 Cm atau 30–40 Cm
- rakel ukuran lebih kecil dari ukuran dalam *screen*
- alat gambar komputer dengan program minimal *Corel Draw* dan *Adobe Photoshop*.
- foto hasil kamera digital atau gambar hasil *scan* komputer
- alat afdruk, obat peka cahaya
- zat warna pigmen (CMYK) dan pengental khusus rabber transparan,
- meja sablon, alas kaos
- seterika
- alat fiksasi/*press*.

Bahan

Siapkan kain kaos atau kaos yang sudah dijahit. Ada beberapa jenis bahan kaos dan ukuran yang umum dipakai (Jumanta, 2004: 8), antara lain:

- **Katun:** adalah jenis bahan yang paling banyak digunakan untuk kaos. Karena mempunyai sifat ringan dan terasa dingin sehingga nyaman dikenakan saat cuaca panas. Bahan kaos katun terbuat dari serat alam berasal dari tanaman kapas yang mempunyai sifat halus.

- **Viskose:** viscose banyak diproduksi sebagai bahan kaos, karakter bahannya sama dengan katun, dingin, ringan dan menyerap keringat, tidak kaku dan mengkilat sehingga nyaman dikenakan saat cuaca panas. Bahan kaos viskosa terbuat dari serat selulosa yang diregenerasi atau biasa disebut rayon sehingga sifat kelembutan dan mengkilatnya lebih terasa.
- **Wol:** biasanya kaos dari bahan wol didesain untuk cuaca dingin dan dibuat untuk jenis *sweater*, ada wol berasal dari bulu domba atau biri-biri ada yang dari bahan sintetis *pile fleece* atau *acrylic* yang kesemuanya mempunyai sifat tidak menyerap air akan membuat tubuh tetap hangat, sehingga akan memberikan kehangatan pemakai pada malam yang dingin.
- **Nylon:** walaupun tidak banyak, kaos dari bahan nylon atau nylon/katun bisa juga digunakan. Karakternya yang berlapis (coated nylon) sangat ringan, mengkilap, dan dingin sehingga sangat bagus untuk melindungi tubuh dari hujan. Bahan nylon terbuat dari serat buatan tetapi dari bahan organik atau disebut juga poliamida.
- **Katun polyester:** benang polyester terkenal karena higienis dan katun bisa dikatakan bahan kaos yang sejati dengan sifatnya telah disebutkan di atas. Penggabungan dari bahan ini banyak diminati industri kaos dan menjadi alternatif bahan pilihan yang baik. Kaos jadi relatif lebih tahan lama, karena kemungkinan serangan jamur pada kaos dapat diperkecil. Atau dikenal campuran teteron katun (TC).

Macam-macam ukuran kaos

Saat ini telah tersedia ukuran kaos, disesuaikan dengan model dan ukuran tubuh pemakai baik pria maupun wanita. Berikut ini beberapa diantaranya (Jumanta, 2004: 10):

- SS (*Super Small*)
Ukuran sangat kecil, cocok untuk tubuh kurus atau remaja.
- S (*Small*)
Ukuran kecil, cocok untuk tubuh yang kecil.
- M (*Medium*)
Ukuran ini tergolong populer, paling banyak digunakan untuk jenis kaos pria atau wanita.
- L (*Large/Besar*)
Ukuran besar, cocok digunakan untuk tubuh yang sedang cenderung besar, proporsi badan sedang tidak kurus dan tidak gemuk.
- XL (*Extra Large*)

Dua kali lebih besar dari L (*Large*), biasanya ukuran ini untuk tubuh yang besar, tidak harus gemuk.

- **XXL (*Double Extra Large*)**

Ukuran untuk tubuh yang sangat besar, biasanya dipakai oleh para pegendara motor besar *Harley Davidson*, dan tubuh yang gemuk akan nyaman memilih ukuran ini.

Ragam kaos



Babydoll



Tanktop



Man T-shirt



Man arms T-shirt



Jaket kaos



Women T-Shirt

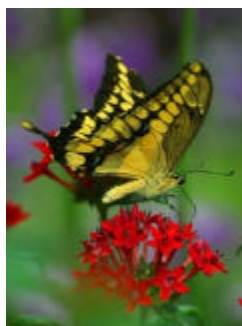
Gb.12. 41 Ragam kaos

Persiapan gambar kerja

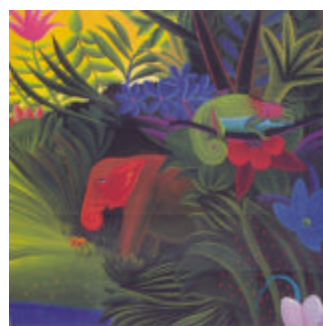
Dalam pembuatan *T-Shirt* gambar yang disediakan dalam format JPG atau hasil foto atau *scan*.



Foto lukisan



Gambar dari internet



Scan dari buku

Gb.12. 42 Gambar kerja

Proses kerja

Pembuatan desain

- Cari gambar yang sesuai untuk proses sparasi, dari foto, majalah atau ambil gambar dari buku kemudian scan di komputer.
- Edit gambar dengan ukuran yang sesuai, antara 20 x 20 cm, 27,5 x 27,5 cm, 25 x 25 cm atau sesuaikan ukuran dalam *screen*.
- Simpan gambar dalam *flashdisk* atau *CD*.

Pembuatan film diapositif

Pembuatan film diapositif mempunyai tujuan untuk memisahkan gambar dengan filter warna yang terserap sehingga keluar warna yang tampak, warna dikelompokkan menjadi 4 yaitu: Cian, Magenta, Yellow dan Key/hitam.

Proses afdruk

- Afdruk pada *screen* T77, dengan menggunakan larutan peka cahaya. Lakukan proses penyinaran dengan lampu waktu 1–1,5 menit atau dengan matahari 12 detik.
- Cuci *screen* dengan menyemprot air secepatnya, kemudian hisap air yang ada pada *screen* dengan kain halus (kain kaos atau lap mobil) sambil dikipasi.
- Keringkan dengan sinar matahari.
- Lapis dengan katalis dan keringkan lagi.
- Lakukan *pentusiran* apabila ada motif yang tidak dikehendaki, lakban bagian tepi *screen*.

Penyablonan ke kaos

Membuat pasta warna pada teknik sparasi zat warna yang di gunakan yaitu zat warna pigmen dengan warna CMYKey dan menggunakan pengental *rubber* trasparan, dengan resep sebagai berikut:

Zat warna pigmen	=	4 - 10 gram
Pengental	=	86 - 90 gram
Jumlah pasta warna	=	90 - 100 gram, aduk sampai rata.

Pembuatan pasta warna untuk menentukan arah warna yang sesuai kita harus mempunyai kepekaan arah warna yang sesuai. Caranya kita mencampur sedikit demi sedikit dan dilakukan tes warna.

Penyablonan pada kaos dimulai dari warna terang sampai warna hitam terakhir.

Pencetakan atau penyablonan adalah pemberian warna pada permukaan kain dengan cara menyaputkan pasta warna dengan menggunakan rakel di atas *screen*.



Gb.12. 43 Pasta warna sparasi

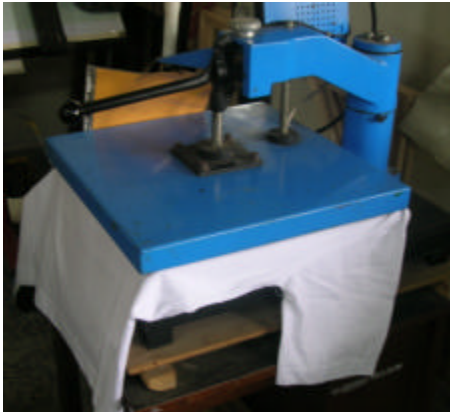
Pencetakan dimulai dengan warna muda sehingga timbul warna tumpangan dan terjadi warna baru seperti gambar aslinya.



Gb.12. 44 Pencetakan

Fiksasi dimaksudkan untuk mengikat warna dengan kain agar tidak mudah luntur, dengan cara pengepressan panas atau seterika bagian dalam.

Seterika untuk merapikan hasil sablonan dan siap dipakai atau dikemas dalam plastik atau dihangker.



Gb.12. 46 Fiksasi



Gb.12. 45 Menyeterika hasil sablon



Gb.12. 47 Hasil jadi

5.5. Membuat hiasan dinding teknik sparasi warna

Persiapan

Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3)

Sebelum melakukan pekerjaan Proses Printing sebaiknya perhatikan hal-hal berikut ini:

- Memakai pakaian kerja.
- Memperhatikan petunjuk penggunaan alat dan bahan.
- Mempersiapkan PPPK.
- Mempersiapkan alat dan bahan sebelum kerja.
- Menggunakan alat sesuai dengan fungsinya.
- Membersihkan dan mengatur kembali semua peralatan yang telah digunakan.
- Jauhkan peralatan dan lindungi obat-obatan dari kelembaban.

Persiapan alat dan bahan yang digunakan

- Siapkan kain kaos/Tenunan ATBM/kain kanvas atau kain blacu.
- Screen T77 – T90, ukuran 30–40 Cm
- Rakel lancip atau miring ukuran lebih kecil dari ukuran dalam *screen*
- Alat gambar komputer dengan program minimal *Corel Draw* dan *Adobe Photoshop*.
- Foto hasil kamera digital atau gambar hasil *scan* komputer
- Alat afdruk, obat peka cahaya
- Zat warna pigmen (CMYK), pengental rabber transparan dan rabber white.
- Meja sablon
- Seterika
- Alat fiksasi/*press*.

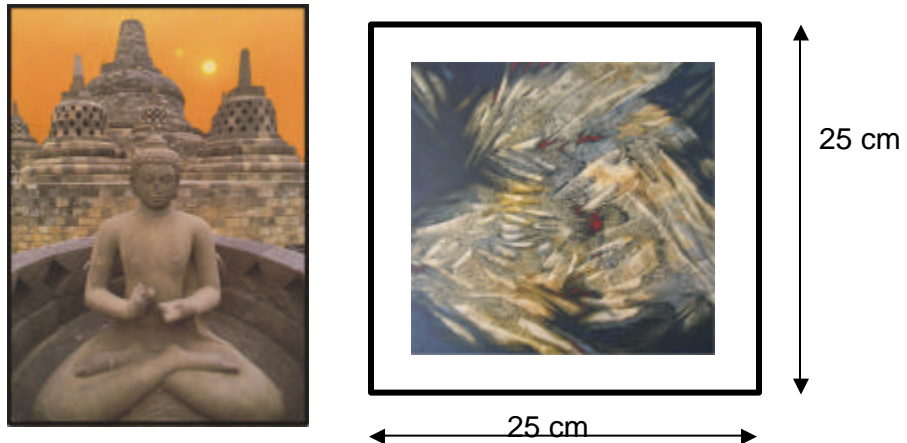
Persiapan gambar kerja

Dalam pembuatan hiasan dinding teknik cetak saring dengan sparasi gambar yang disediakan dalam bentuk JPG atau TIFF atau hasil foto/*scan*, contohnya berikut ini, dengan ukuran 20 x 27,5 cm atau 25 x 25 cm.

Proses kerja

Pembuatan desain

Pada cetak saring dengan sparasi pemilihan desain sangat menentukan, karena kita memilih gambar yang menumpuk dan tidak tegas perbedaannya antara warna satu dengan lainnya sehingga tidak bisa digambar secara manual. Setelah desain dipilih dilakukan scanning atau pemetretan, dengan urutan sebagai berikut :

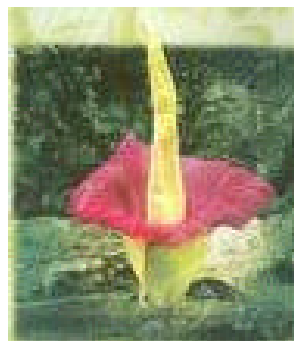


Gb.12. 48 Gambar kerja

- Cari gambar yang sesuai untuk proses sparasi, dari foto, majalah bekas atau gambar dari buku kemudian scan di computer.
- Gambar diolah dalam komputer (*setting*) dengan program *Corel Draw* atau *Adobe Photoshop* sehingga menjadi desain dengan ukuran yang sesuai, antara 20 x 20 cm, 27,5 x 27,5 cm, 25 x 25 cm atau sesuaikan ukuran dalam screen dan bentuk yang diinginkan.
- Simpan gambar dalam *flashdisk* atau *CD*



Gb.12. 49 Foto dari kamera digital



Gb.12. 50 Gambar dari internet

Pembuatan film diapositif

Pembuatan film diapositif mempunyai tujuan untuk memisahkan gambar dengan filter warna yang terserap sehingga keluar warna yang tampak. Warna dikelompokkan menjadi 4 yaitu: *Cian*, *Magenta*, *Yellow* dan *Key/hitam*. Semua ini dilakukan dengan komputer dan menggunakan mesin cetak (*printer*) khusus dan diproses di tempat reproduksi cetak untuk dibuat film sablon dengan resolusi 35-40 *dot per inchi* (dpi). Berikut ini contoh hasil pemisahan CMYK:



Cian



Magenta



Yellow



Key / Hitam

Gb.12. 51 Film diapositif

Proses afdruk

- Afdruk pada *screen* T77, dengan menggunakan larutan peka cahaya. Lakukan proses penyinaran dengan lampu waktu 1 – 1,5 menit atau dengan matahari 12 detik.
- Cuci *screen* dengan menyemprotkan air sehingga terjadi lubang motif, kemudian hisap air yang ada pada *screen* dengan kain halus (kain kaos atau lap mobil) sambil dikipasi.
- Keringkan dengan sinar matahari.
- Lapsi *screen* dengan katalis dan keringkan lagi.
- Lakukan *pentusiran* apabila ada motif yang tidak dikehendaki, lakban bagian tepi *screen*.

Penyablonan ke kain

Membuat pasta warna pada teknik sparasi zat warna yang di gunakan yaitu zat warna pigmen dengan warna CMYKey dan menggunakan pengental *rubber* trasparan, dengan resep sebagai berikut :

Zat Warna Pigmen	= 4 – 10 gram
Pengental	= 86 – 90 gram
Jumlah pasta warna	= 90 - 100 gram ,
aduk sampai rata.	

- Pembuatan pasta warna untuk menentukan arah warna yang sesuai kita harus mempunyai kepekaan arah warna yang sesuai. Caranya kita mencampur sedikit demi sedikit dan dilakukan tes warna.
- Penyablonan pada kain untuk hiasan dinding dimulai dari warna terang sampai warna hitam terakhir.
- Pencetakan atau penyablonan adalah pemberian warna pada permukaan kain dengan cara menyaputkan pasta warna dengan menggunakan rakel di atas *screen*.



Gb.12. 52 Pasta warna separasi

Pencetakan

Pencetakan dimulai dengan warna muda sehingga timbul warna tumpangan dan terjadi warna baru seperti gambar aslinya



Gb.12. 53 Pencetakan

Fiksasi dimaksudkan untuk mengikat warna dengan kain agar tidak mudah luntur, dengan cara pengepresan panas atau seterika bagian dalam.

Setetrika untuk merapikan hasil sablonan.

Penyelesaian akhir (*finishing*)

Penyelesaian akhir dengan memasang bingkai pigura dengan isolasi atau lakban bagian belakang kain dengan papan penyangga bingkai. Berikut ini hasil cetak saring sparasi untuk hiasan dinding.



Gb.12. 54 Hasil kaos cetak saring

Tekstil Struktur

F. Tenun

1. Deskripsi tenun

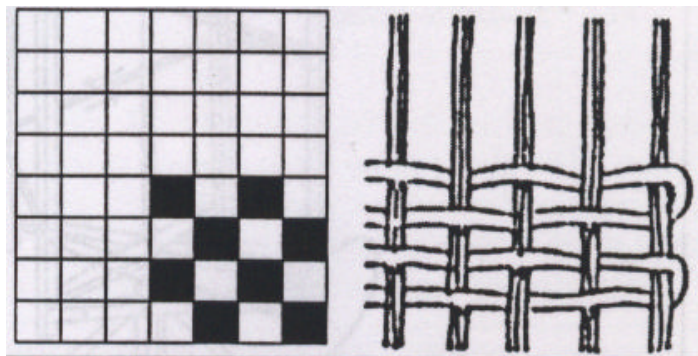
1.1. Pengertian

Tenun merupakan teknik dalam pembuatan kain yang dibuat dengan azas (prinsip) yang sederhana yaitu dengan menggabungkan benang secara memanjang dan melintang. Dengan kata lain bersilangnya antara benang lusi dan pakan secara bergantian.

1.2. Jenis-jenis tenunan

1.2.1. Tenunan polos

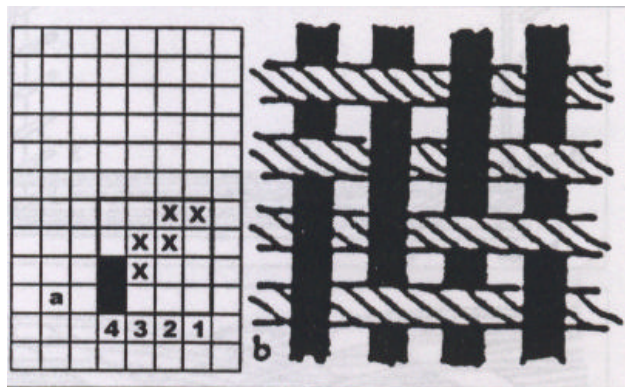
Tenunan polos merupakan corak tenun yang paling sederhana, yaitu masing-masing dengan sebuah benang lusi dan benang pakan naik turun bergantian dan saling menyilang. ATBM atau mesin yang digunakan untuk tenun polos dapat menggunakan semua mesin berapapun jumlah gun atau kamrannya.



Gb.13. 1 Tenunan polos
(Sumber: Mary E. Black, 1980: 39)

1.2.2. Tenunan kepar

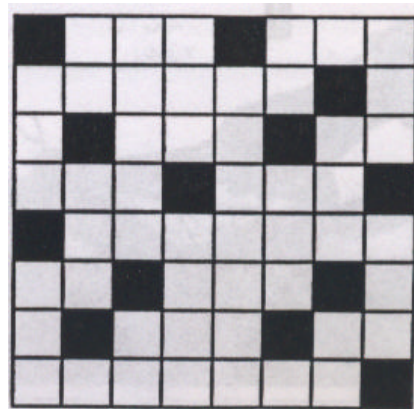
Benang pakan menyilang di bawah benang lusi, silih berganti. Pada tenun kepar titik pertemuan antara lusi dan pakan berjalan miring pada tenunannya. ATBM atau mesin yang digunakan untuk tenun kepar adalah yang memiliki minimal 3 (tiga) gun/kamran



Gb.13. 2 Tenunan kepar
(Sumber: Anne Field, 1991: 91)

1.2.3. Tenunan satin

Pada tenunan satin , titik temu antara benang lusi dan pakan dibuat sedikit mungkin dan lagi pula titik temu harus dihamburkan dan dibuka terus menerus sehingga seolah-olah hanya benang lusi saja atau benang pakan saja yang mengapung di atas permukaan kain. Tenunan pada benang lusi dinamakan satin pakan. ATBM atau mesin yang digunakan untuk tenun satin adalah yang memiliki minimal 5 (lima) gun/kamran.



Gb.13. 3 Tenunan satin
(Sumber: Anne Field, 1991: 101)

Pada dasarnya proses pembuatan tenun polos, kepar, dan satin hampir sama, yaitu dari pemilihan bahan, penghanian, penyucukan, penyetelan (pemasangan benang lusi pada boom, penggulungan, pengikatan) dan penenunan. Perbedaan terjadi dalam proses penyucukan, yaitu disesuaikan dengan bentuk anyaman atau konstruksi dari tenunannya. Perbedaan dalam pembuatannya juga disesuaikan dengan jumlah gun/kamran yang tersedia pada mesin. Untuk tenun polos dapat menggunakan berapapun jumlah gun, tenun kepar minimal 3 (tiga) gun/kamran, dan tenun satin minimal 5 (lima) gun/kamran. Demikian juga dengan injakan/tarikan pedalnya. Untuk tenun polos, tarik/injak 1(satu) tinggal 1(satu). Untuk tenun kepar, tarik/injak 1 (satu) tinggal 2 (dua) atau 3 (tiga), dan tenun satin, tarik/injak 1 (satu) tinggal 4 (empat) atau 5 (lima).

Tabel 10 Perbedaan Jenis Tenunan

No.	Tenunan	Jumlah Gun/kamran	Pedal
1.	Polos	Minimal 2 gun	Tarik/injak 1 (satu) tinggal 1 (satu)
2.	Kepar	Minimal 3 gun	Tarik/injak 1 (satu) tinggal 2 (dua)
3.	Satin	Minimal 5 gun	Tarik/injak 1 (satu) tinggal 4 (empat)

Menghani merupakan suatu cara yang digunakan untuk persiapan pemasangan benang lusi pada mesin. Adapun alat yang digunakan bermacam-macam. Caranya: benang diatur dan diulur pada alat penghani, panjangnya sesuaikan dengan kebutuhan, pada salah satu sisi alat hani dibuat persilangan benang untuk memudahkan memasukkan benang pada gun. Setiap 10 (sepuluh) kali putaran diberi tanda tali untuk memudahkan penghitungan jumlah benang lusi yang dibutuhkan. Setelah jumlah benang yang dibutuhkan selesai dihani, ikatlah persilangan tadi agar tidak mudah lepas dan menjadi patokan untuk memudahkan pemasangan pada gun.

2. Contoh produk tenun



Syal



Keset



Celemek dan cempal



Sarung bantal

Gb.13. 4 Contoh produk tenun

3. Alat tenun

Alat Tenun Bukan Mesin (ATBM): untuk membuat benda dengan proses tenun

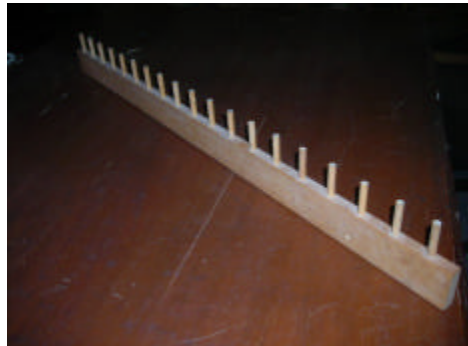
Teropong pipih: untuk mengisi benang pakan



Hani: untuk menghani benang sebelum ditenun



Raddle: untuk memisahkan benang lungsi saat akan dimasukkan ke gun atau sisir



Gunting: untuk memotong benang atau bahan tenun



Pengait/penyucuk: untuk menarik benang saat pemasangan pada gun dan sisir



Meteran: untuk menandai atau mengukur panjang pendeknya benda yang dibuat

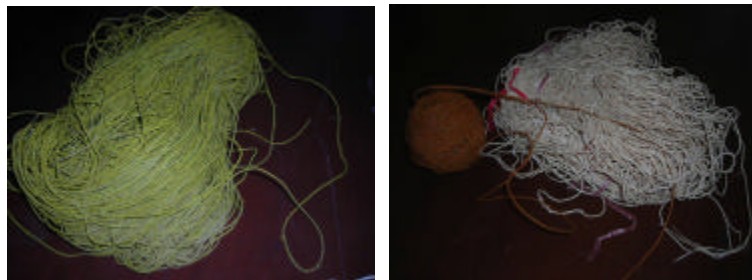


4. Bahan tenun

Benang katun



Tali serat agel



Eceng gondok



Mendong



Gajih agel



Benang akrilik



Akar wangi



5. Proses pembuatan produk tenun

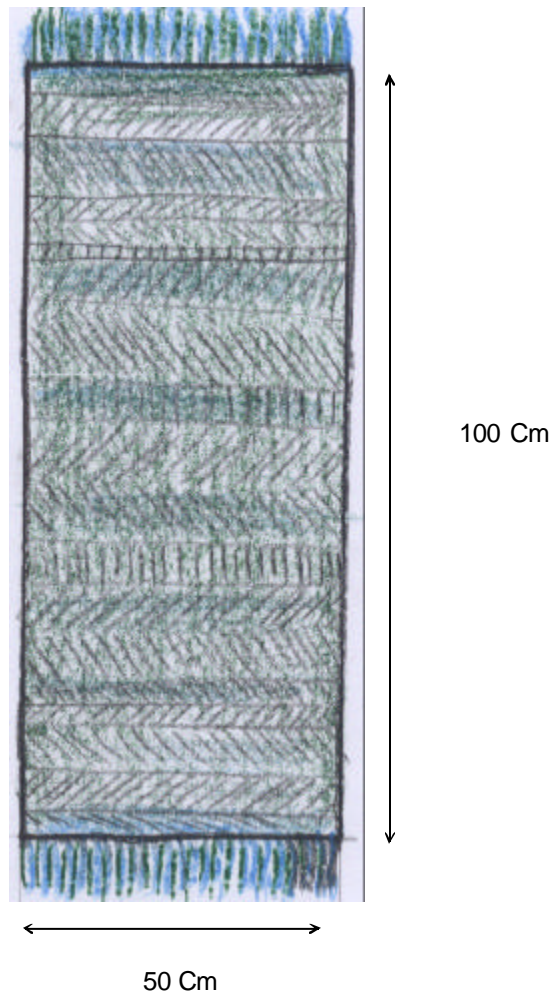
5.1. Membuat taplak meja

Persiapan

Bahan dan alat

- Benang katun untuk lusi dan pakan
- Peralatan untuk keperluan menenun

Gambar kerja

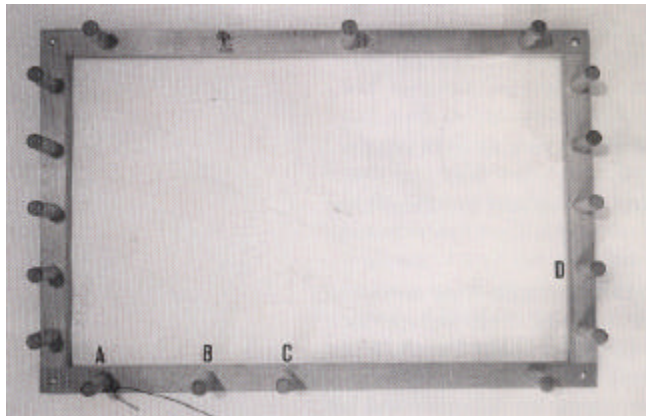


Gb.13. 5 Gambar kerja

Proses kerja

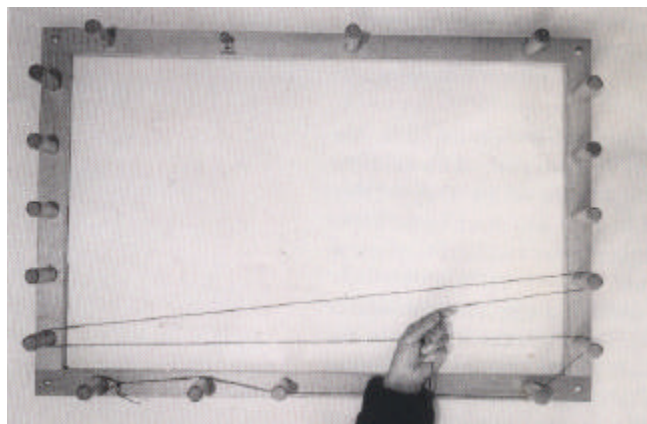
Penghanian

Tempatkan alat hani pada dinding atau di atas meja, tentukan ukuran panjang lusi yaitu sepanjang 170 cm dengan menggunakan benang warna yang berbeda dengan benang lusi sebagai mal/contoh ukuran. Pasang benang tersebut pada pasak-pasak sesuai ukuran yang dikehendaki. Buat silangan antara dua bagian pasak



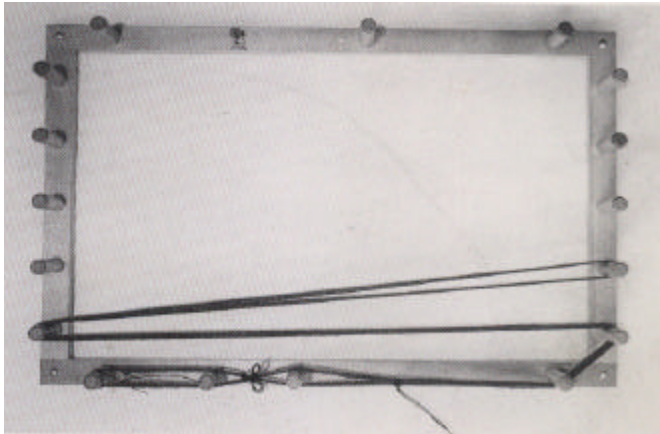
Gb.13. 6 Membuat silangan
(Sumber: Anne Field, 1991: 52)

Ambil benang TC no 6, ikatkan pada pasak pertama dan ikuti langkah benang mal tersebut



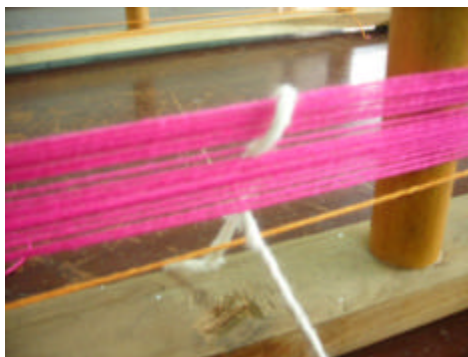
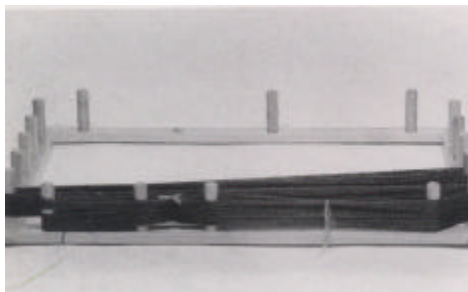
Gb.13. 7 Memasang benang TC
(Sumber: Anne Field, 1991: 52)

Tarik benang tersebut mengikuti mal dan terus diulang-ulang hingga mencapai jumlah yang ditentukan 216 helai, sesuai nomor sisir tenun yang dipergunakan yaitu no 12.



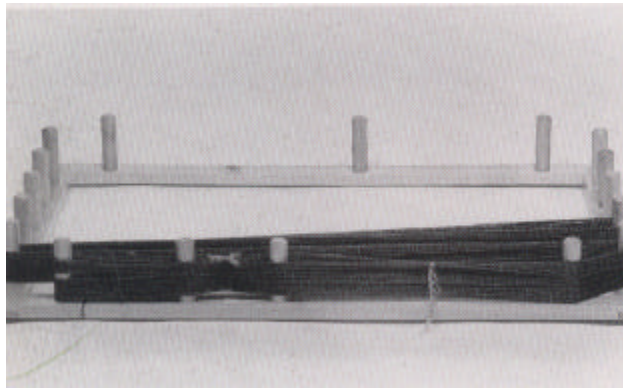
Gb.13. 8 Jumlah benang sesuai yang ditentukan
(Sumber: Anne Field, 1991: 53)

Pada setiap helai ke sepuluh dan setiap kelipatan sepuluh diberi tanda dengan benang yang berbeda warna agar memudahkan penghitungan



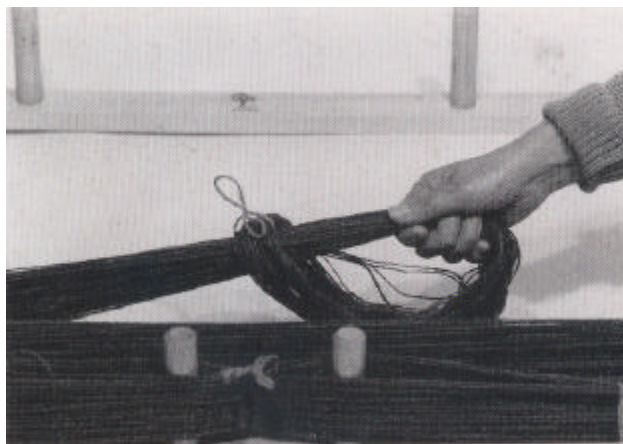
Gb.13. 9 Menghitung benang TC 6
(Sumber: Anne Field, 1991: 54)

Ikat persilangan rangkaian benang, untuk mempermudah penyucukan



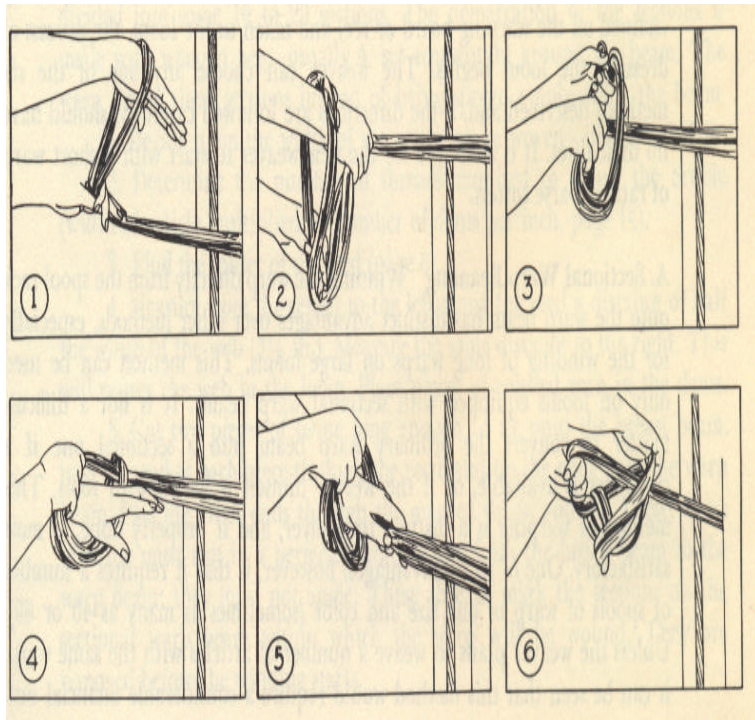
Gb.13. 10 Mengikat benang TC pada bagian persilangan
(Sumber: Anne Field, 1991: 54)

Lepas rangkaian benang dari alat hani



Gb.13. 11 Melepas rangkaian benang
(Sumber: Anne Field, 1991: 54)

Gulung benang dan rangaikan dengan bentuk rantai untuk memudahkan pemasangannya pada mesin



Gb.13. 12 Menggulung benang
(Sumber: Mary E. Black, 1980: 23)

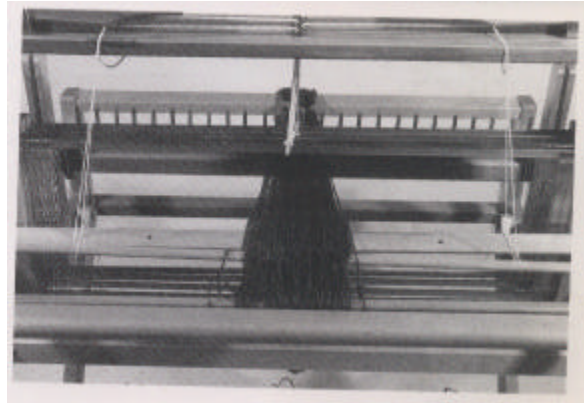
Tempatkan benang hanian pada bagian belakang mesin dan masukkan bagian gulungan akhir pada stik penggulung/stik *boom*.



Gb.13. 13 Memasukan gulungan benang pada stik
(Sumber: Anne Field, 1991: 55)

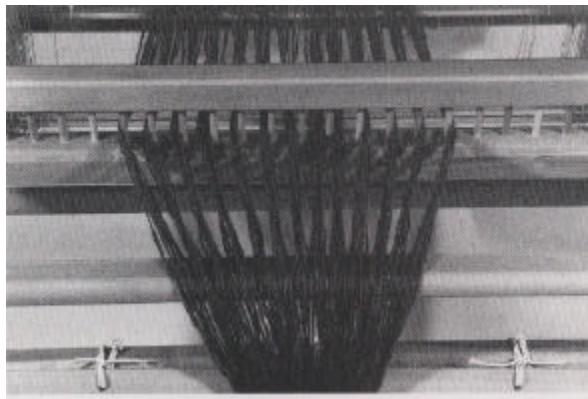
Penyucukan

- Siapkan dan pasang dua (2) buah stik kayu/bambu untuk memisahkan silangan benang lusi, kemudian ikatkan pada mesin
- Lepaskan benang ikatan silangan
- Pasang dan ikat *raddle* (pemisah benang) pada mesin



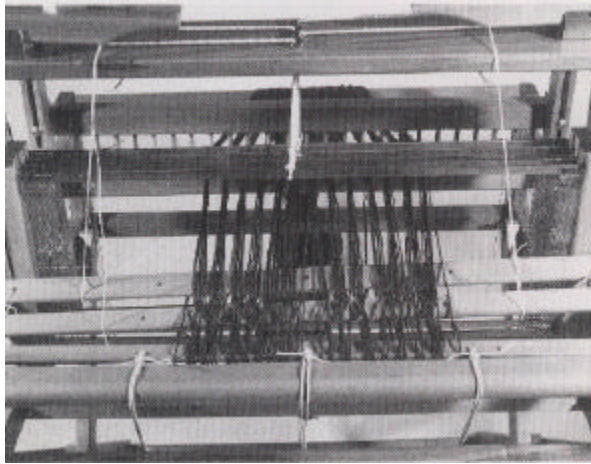
Gb.13. 14 Memasang *raddle*
(Sumber: Anne Field, 1991: 55)

Atur dan masukkan benang lusi pada raddle sesuai dengan urutan silangannya



Gb.13. 15 Memasukan benang pada *raddle*
(Sumber: Anne Field, 1991: 55)

Periksa apakah pemasangan benang sudah benar



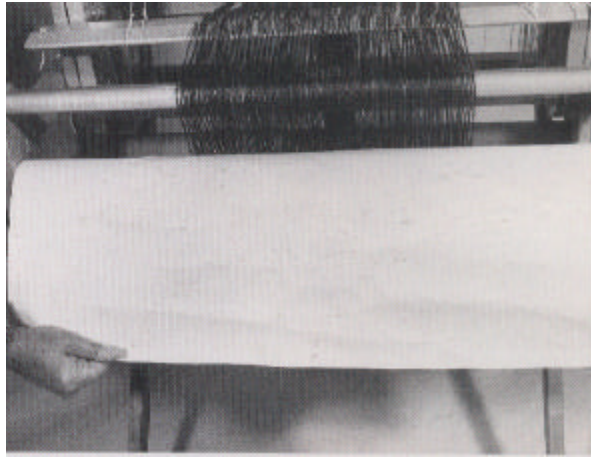
Gb.13. 16 Memeriksa pemasangan benang
(Sumber: Anne Field, 1991: 56)

Menggulung benang lusi pada bum lusi



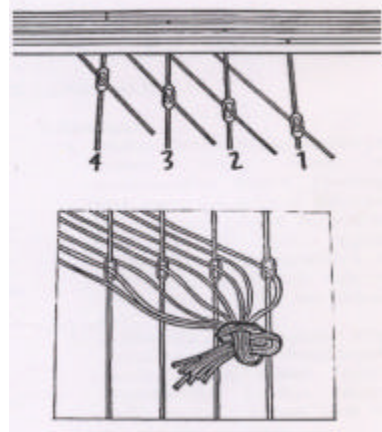
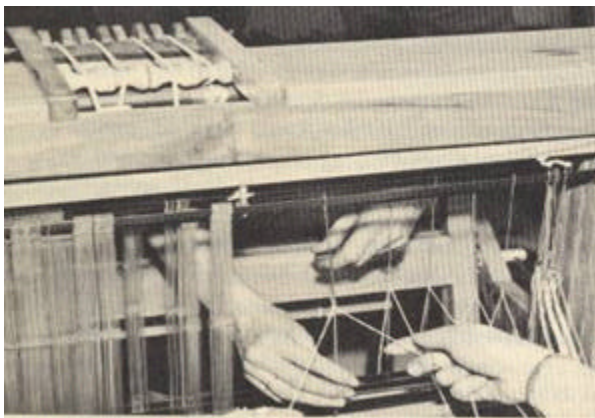
Gb.13. 17 Menggulung benang

Beri pelapis kertas tebal atau stik kayu pada rol penggulung benang agar hasil tenunan rata



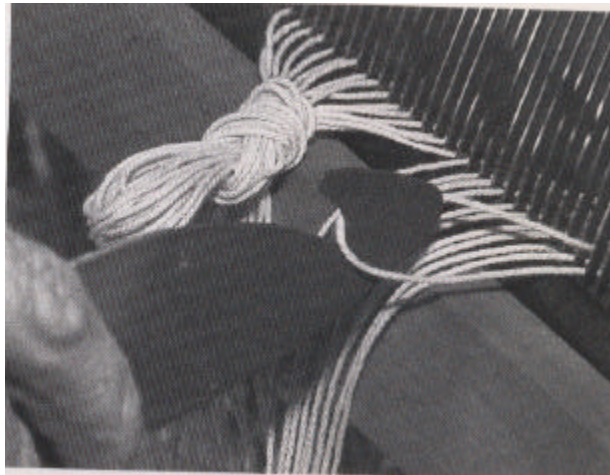
Gb.13. 18 Memasang kertas tebal
(Sumber: Anne Field, 1991: 57)

Masukkan benang satu persatu ke mata gun sesuai dengan desain atau urut gun/kamran : 1, 2, 3, 4. Pada jumlah tertentu hasil tadi ditali hidup agar memudahkan dalam pelaksanaan memasukan benang pada sisir.



Gb.13. 19 Menyucuk pada gun
(Sumber: Mary E. Black, 1980: 38)

Dengan dimulai dari tengah, masukkan benang lusi satu persatu pada sisir/suri yang berukuran 1/12 (1 inchi berisi 12 lubang)



Gb.13. 20 Menyucuk pada sisir
(Sumber: Anne Field, 1991: 59)

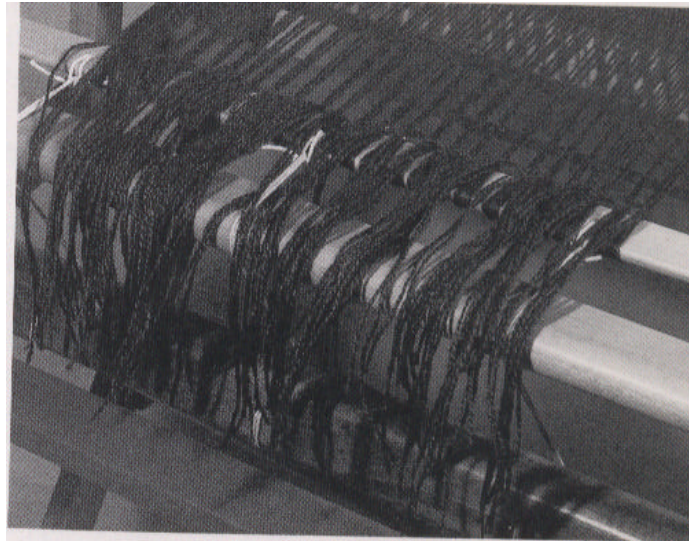
Penyetelan

Ikat ujung benang lusi pada stik penggulung kain dengan ikat tali hidup



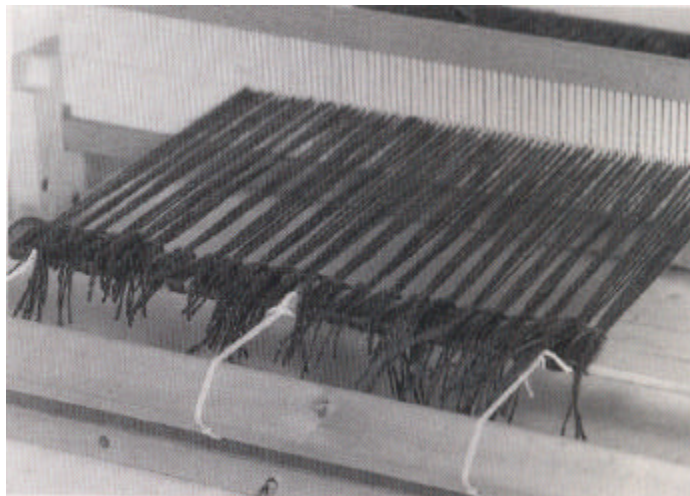
Gb.13. 21 Mengikat benang lusi

Kencangkan tali dan gulung benang agar rata



Gb.13. 22 Mengencangkan tali
(Sumber: Anne Field, 1991: 59)

Pastikan hasil pemasangan benang lusi rata dan ketegangan yang sama



Gb.13. 23 Memeriksa ketegangan benang
(Sumber: Anne Field, 1991: 33)

Penenunan

- Siapkan dan buat benang pakan dengan cara menggulung pada teropong pipih



Gb.13. 24 Menggulung benang pakan

- Duduklah di atas kursi dengan posisi menghadap alat tenun
- Dengan tangan kanan, pegang sisir dengan posisi di tengah-tengah atas tepi kanan-kiri



Gb.13. 25 Memegang sisir

Injak pedal dengan menggunakan kaki kanan dan kiri untuk menaikkan gun agar benang lusi naik dan membuka



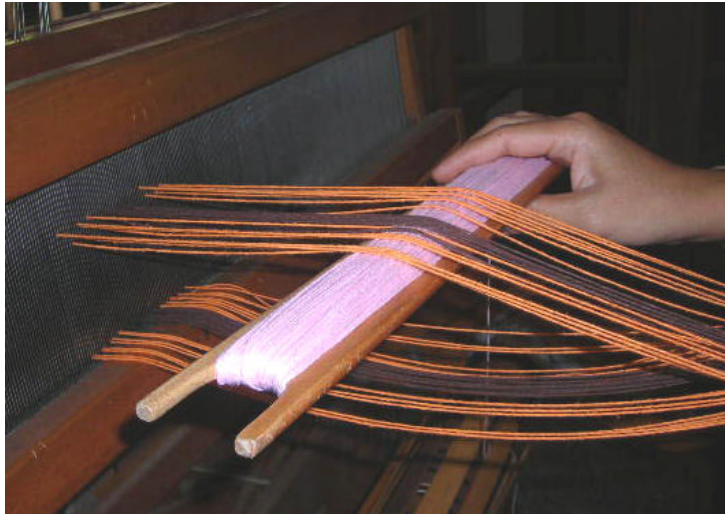
Gb.13. 26 Menginjak pedal

Bukalah mulut lusi, isilah dengan kayu stik atau benang tebal sepanjang benang lusi bergantian 3 sampai 5 kali.



Gb.13. 27 Membuka mulut *lusi*

Masukkan benang pakan melalui mulut lusi yang telah membuka



Gb.13. 28 Memasukkan benang pakan

Tarik sisir dengan dua (2) tangan agak keras/ditekan agar benang bisa merapat dengan sempurna



Gb.13. 29 Menarik sisir

Dengan menginjak pedal bergantian kaki kiri dan kanan sesuai dengan motif kepar, yaitu berurutan 1, 2, 3, dan 4 atau 1 dan 2, 2 dan 3, 3 dan 4, 4 dan 1 dan seterusnya bergantian. Atau motif tenun polos, yaitu 1 dan 2, ganti 3 dan 4, atau 1 dan 3, ganti 2 dan 4. Lakukan terus menerus sesuai dengan benda yang dibuat.



Gb.13. 30 Menenun



Gb.13. 31 Menenun

Penyelesaian akhir (*finishing*)

- Setelah selesai, potong dengan gunting



Gb.13. 32 Menggunting bagian atas

- Simpul dengan dengan dililit atau diikat



Gb.13. 33 Membuat simpul

Hasil Jadi



Gb.13. 34 Hasil jadi taplak meja

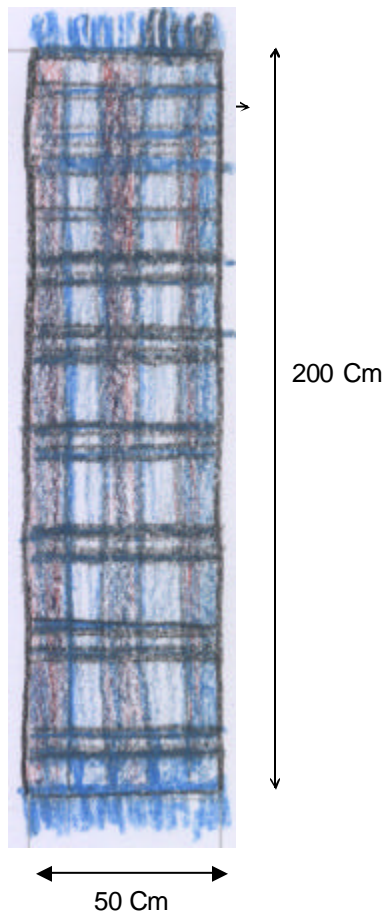
5.2. Membuat selendang

Persiapan

Bahan dan alat

- Benang katun atau akrilik/wol untuk lusi dan pakan
- Peralatan untuk keperluan menenun

Gambar kerja



Gb.13. 35 Gambar kerja

Proses kerja

Penghanian

- Tempatkan alat hani pada dinding atau di atas meja, tentukan ukuran panjang lusi yaitu sepanjang 270 cm dengan menggunakan benang warna yang berbeda dengan benang lusi sebagai mal/contoh ukuran. Pasang benang tersebut pada pasak- pasak sesuai ukuran yang dikehendaki. Buat silangan antara dua bagian pasak.
- Ambil benang Acrilik atau benang wol, ikatkan pada pasak pertama dan ikuti langkah benang mal tersebut
- Tarik benang tersebut mengikuti mal dan terus diulang-ulang hingga mencapai jumlah yang ditentukan (240 helai)
- Pada setiap helai ke sepuluh dan setiap kelipatan sepuluh diberi tanda dengan benang yang berbeda warna agar memudahkan penghitungan.
- Ikat persilangan rangkaian benang, untuk mempermudah penyucukan.
- Lepas rangkaian benang dari alat hani'
- Gulung benang dan rangkai dengan bentuk rantai untuk memudahkan pemasangannya pada mesin
- Tempatkan benang hania pada bagian belakang mesin dan masukkan bagian gulungan akhir pada stik penggulung/stik boom.

Penyucukan

- Siapkan dan pasang dua (2) buah stik kayu/bambu untuk memisahkan silangan benang lusi, kemudian ikatkan pada mesin
- Lepaskan benang ikatan silangan
- Pasang dan ikat *raddle* (pemisah benang) pada mesin
- Atur dan masukkan benang lusi pada raddle sesuai dengan urutan silangannya
- Periksa apakah pemasangan benang sudah benar
- Gulung benang lusi
- Beri pelapis kertas tebal atau stik kayu pada rol penggulung benang agar hasil tenunan rata
- Masukkan benang satu persatu ke mata gun sesuai dengan desain atauurut gun/kamran : 1, 2, 3, 4. Pada jumlah tertentu hasil tadi ditali hidup agar memudahkan dalam pelaksanaan memasukan benang pada sisir.
- Dengan dimulai dari tengah, masukkan benang lusi satu persatu pada sisir/suri yang berukuran 1/12 (1 inchi berisi 12 lubang)

Penyetelan

- Ikat ujung benang hanian pada stik penggulung kain dengan ikat tali hidup.
- Kencangkan tali dan gulung benang agar rata.
- Pastikan hasil pemasangan benang lusi rata dan ketegangan yang sama.

Penenunan

- Siapkan dan buat benang pakan dengan cara menggulung pada teropong pipih.
- Duduklah di atas kursi dengan posisi menghadap alat tenun.
- Dengan tangan kanan dan kiri, pegang sisir dengan posisi di tengah-tengah atas tepi kanan-kiri
- Injak pedal dengan menggunakan kaki kanan dan kiri untuk menaikkan gun agar benang lusi naik dan membuka
- Bukalah mulut lusi, isilah dengan kayu stik atau benang tebal sepanjang benang lusi bergantian 3 sampai 5 kali.
- Masukkan benang pakan melalui mulut lusi yang telah membuka
- Tarik sisir dengan dua (2) tangan agak keras/ditekan agar benang bisa merapat dengan sempurna
- Dengan menginjak pedal bergantian kaki kiri dan kanan sesuai dengan motif kepar, yaitu berurutan 1, 2, 3, dan 4 atau 1 dan 2, 2 dan 3, 3 dan 4, 4 dan 1 dan seterusnya bergantian. Atau motif tenun polos, yaitu 1 dan 2, ganti 3 dan 4, atau 1 dan 3, ganti 2 dan 4. Lakukan terus menerus sesuai dengan benda yang dibuat.

Penyelesaian akhir (*finishing*)

- Setelah selesai, potong dengan gunting
- Simpul dengan dengan dililit atau diikat

Hasil jadi



Gb.13. 36 Hasil jadi selendang

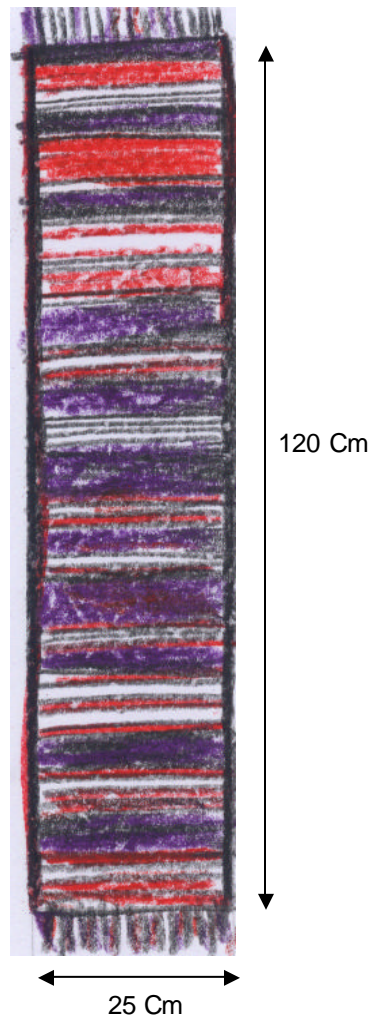
5.3. Membuat Syal

Persiapan

Alat dan bahan

- Benang katun atau akrilik/wol untuk lusi dan pakan
- Peralatan untuk keperluan menenun

Gambar kerja



Gb.13. 37 Gambar kerja

Proses kerja

Penghanian

- Tempatkan alat hani pada dinding atau di atas meja, tentukan ukuran panjang lusi yaitu sepanjang 190 cm dengan menggunakan benang warna yang berbeda dengan benang lusi sebagai mal/contoh ukuran. Pasang benang tersebut pada pasak- pasak sesuai ukuran yang dikehendaki. Buat silangan antara dua bagian pasak.
- Ambil benang Acrilik atau benang wol, ikatkan pada pasak pertama dan ikuti langkah benang mal tersebut
- Tarik benang tersebut mengikuti mal dan terus diulang-ulang hingga mencapai jumlah yang ditentukan (120 helai)
- Pada setiap helai ke sepuluh dan setiap kelipatan sepuluh diberi tanda dengan benang yang berbeda warna agar memudahkan penghitungan
- Ikat persilangan rangkaian benang, untuk mempermudah penyucukan
- Lepas rangkaian benang dari alat hani
- Gulung benang dan rangkai dengan bentuk rantai untuk memudahkan pemasangannya pada mesin
- Tempatkan benang hanian pada bagian belakang mesin dan masukkan bagian gulungan akhir pada stik penggulung/stik *boom*

Penyucukan

- Siapkan dan pasang dua (2) buah stik kayu/bambu untuk memisahkan silangan benang lusi, kemudian ikatkan pada mesin
- Lepaskan benang ikatan silangan
- Pasang dan ikat raddle (pemisah benang) pada mesin
- Atur dan masukkan benang lusi pada raddle sesuai dengan urutan silangannya
- Periksa apakah pemasangan benang sudah benar
- Menggulung benang lusi
- Beri pelapis kertas tebal atau stik kayu pada rol penggulung benang agar hasil tenunan rata
- Masukkan benang satu persatu ke mata gun sesuai dengan desain atauurut gun/kamran : 1, 2, 3, 4. Pada jumlah tertentu hasil tadi ditali hidup agar memudahkan dalam pelaksanaan memasukan benang pada sisir.
- Dengan dimulai dari tengah, masukkan benang lusi satu persatu pada sisir/suri yang berukuran 1/12 (1 inchi berisi 12 lubang)

Penyetelan

- Ikat ujung benang hanian pada stik penggulung kain dengan ikat tali hidup
- Kencangkan tali dan gulung benang agar rata
- Pastikan hasil pemasangan benang lusi rata dan ketegangan yang sama

Pertenunan

- Siapkan dan buat benang pakan dengan cara menggulung pada teropong pipih
- Duduklah di atas kursi dengan posisi menghadap alat tenun
- Dengan tangan kanan dan kiri, pegang sisir dengan posisi di tengah-tengah atas tepi kanan-kiri
- Injak pedal dengan menggunakan kaki kanan dan kiri untuk menaikkan gun agar benang lusi naik dan membuka
- Bukalah mulut lusi, isilah dengan kayu stik atau benang tebal sepanjang benang lusi bergantian 3 sampai 5 kali.
- Masukkan benang pakan melalui mulut lusi yang telah membuka
- Tarik sisir dengan dua (2) tangan agak keras/ditekan agar benang bisa merapat dengan sempurna
- Dengan menginjak pedal bergantian kaki kiri dan kanan sesuai dengan motif kepar, yaitu berurutan 1, 2, 3, dan 4 atau 1 dan 2, 2 dan 3, 3 dan 4, 4 dan 1 dan seterusnya bergantian. Atau motif tenun polos, yaitu 1 dan 2, ganti 3 dan 4, atau 1 dan 3, ganti 2 dan 4. Lakukan terus menerus sesuai dengan benda yang dibuat.

Penyelesaian Akhir

- Setelah selesai, potonglah dengan gunting
- Simpul dengan dengan dililit atau diikat

Hasil Jadi



Gb.13.38 Hasil jadi syal

G. Tapestri

1. Deskripsi tapestri

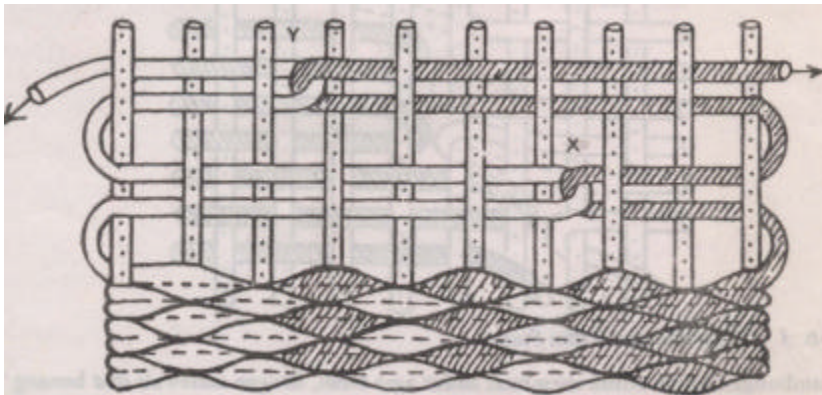
1.1. Pengertian

Tapestri merupakan salah satu teknik dalam pembuatan kriya tekstil. Istilah tapestri berasal dari kata bahasa Perancis, *Tapiesserie*, tapis yang hampir sama dengan penutup lantai. Bahasa Yunani menyebutkan tapes atau tapetos dengan arti yang sama. Sedang dalam bahasa Indonesia disebut permadani. Arti umumnya dari tapestri adalah tenunan yang dibuat dari benang-benang, serat-serat atau bahan yang lain yang memungkinkannya baik berwarna maupun tidak berwarna yang dipergunakan sebagai bahan penutup lantai, pembungkus mebel, dan terakhir dipakai sebagai hiasan dinding (Yusuf Affendi, 1987: 37).

Tenun dengan teknik tapestri pada proses pengerjaannya sama dengan tenun biasa, yaitu cara menyusup atau silang menyilang antara benang lungsi dan pakan (benang yang mengisi) sama. Pada proses pembuatan tenun yang menjadi pokok adalah benang lungsi dan pakan sama besarnya, sehingga benang lungsinnya kelihatan. Sedangkan pada teknik tapestri pada umumnya lebih condong pada permainan pakan, terutama permainan warna. Jadi bisa juga benang pakan lebih besar daripada benang lungsi dan juga berwarna.

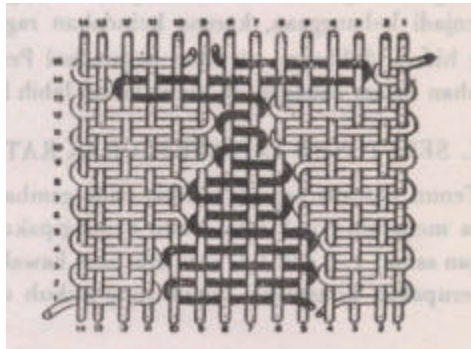
1.2. Jenis corak pada tapestri

1.2.1. Tenun tapestri corak rata



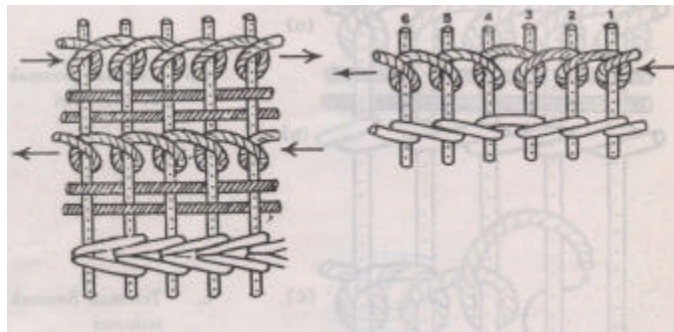
Gb.14. 1 Tenun corak rata
(Sumber: Yusuf Affendi, 1987:41)

1.2.2. Tenun tapestri corak kilim



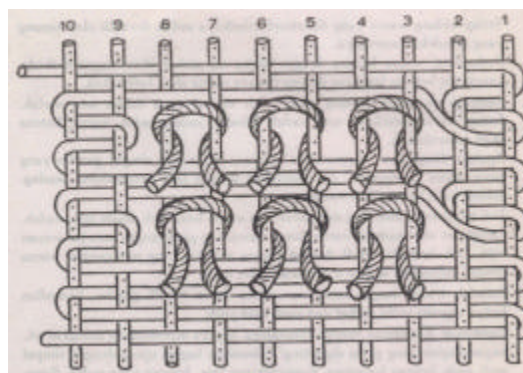
Gb.14. 2 Tenun corak kilim
(Sumber: Yusuf Affendi, 1987:42)

1.2.3. Tenun tapestri corak soumak



Gb.14. 3 Tenun corak soumak
(Sumber: Yusuf Affendi, 1987:48)

1.2.4. Tenun tapestri corak giordes.



Gb.14. 4 Tenun corak *giordes*
(Sumber: Yusuf Affendi, 1987:53)

2. Contoh produk tapestri



Gb.14.5 Contoh produk tapestri

3. Alat tapestri

Tapestri loom: untuk proses pembuatan tapestri



Bobbin: tempat menyimpan atau menggulung benang pakan



Sisir kayu: untuk memadatkan tenunan



Gunting: untuk memotong benang atau bahan pembuatan tapestri



4. Bahan tapestri

Bahan yang digunakan dalam teknik tapestri sama dengan bahan yang digunakan dalam teknik tenun.

5. Proses pembuatan produk tapestri

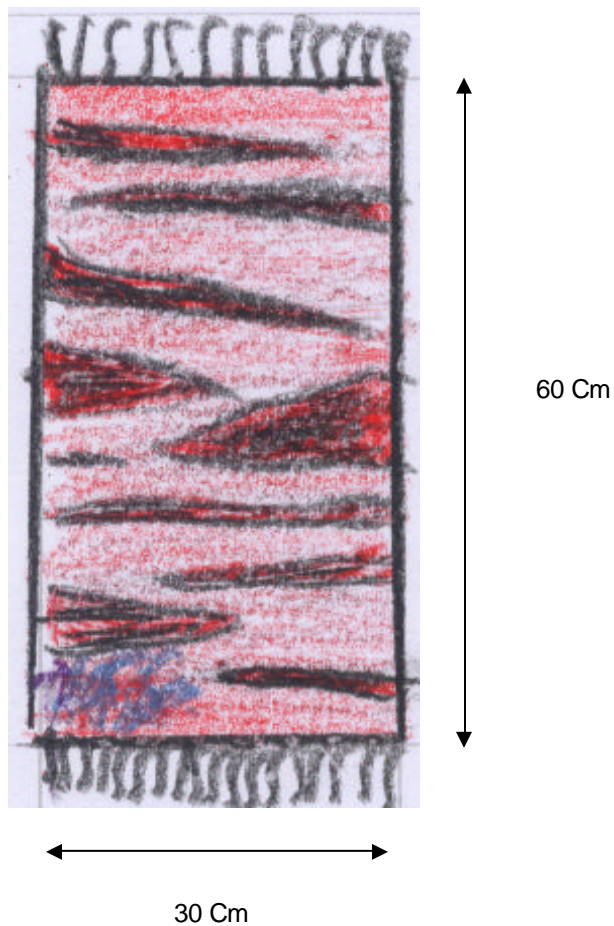
5.1. Membuat hiasan dinding

Persiapan

Bahan dan alat

- Benang katun (TC No 12) untuk lusi dan tali agel atau bahan lain untuk pakan
- Peralatan untuk keperluan teknik tapestri

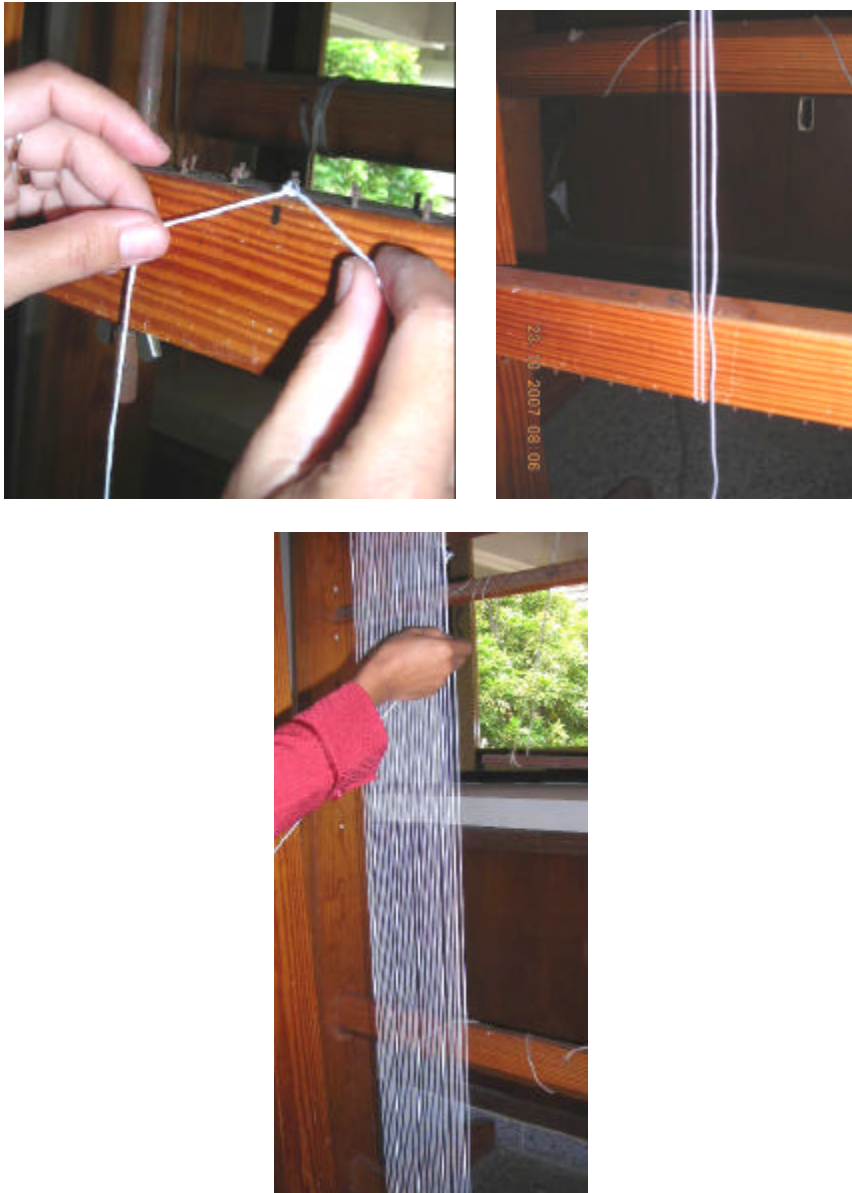
Gambar kerja



Gb.14. 6 Gambar kerja

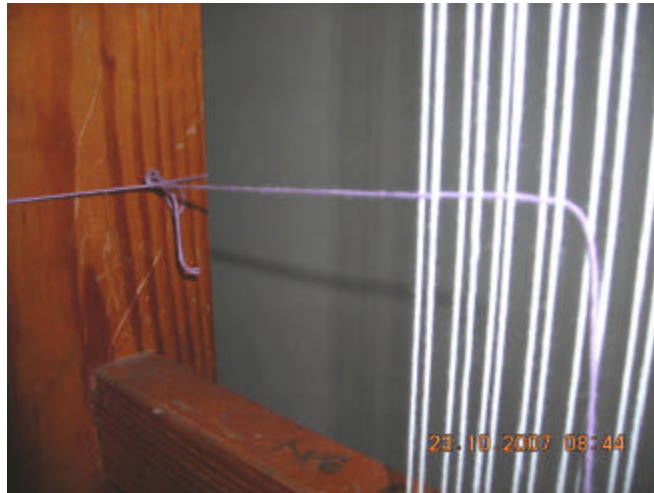
Proses kerja

Pasanglah benang lusi (TC No. 12) atau bahan lain dengan cara mengikat paku yang ada pada tapestry loom dengan benang, kemudian tarik ke bawah lalu ke atas berulang-ulang sesuai kebutuhan. Jarak tiap benang 1 cm atau lebih sesuai kebutuhan.



Gb.14. 7 Memasang benang *lusi*

Agar benang lusi kuat dan rata, buat tali penguat dengan cara menyiapkan benang yang diikat pada tiang tapestry loom, tarik dan dianyamkan satu persatu pada lusi. Pengikatan dilaksanakan 2 atau 3 kali.



Gb.14. 8 Membuat tali penguat

Pastikan bahwa jarak lusi sama dan kencang. Kemudian buatlah simpul soumak 2 atau 3 baris dengan jarak dari bawah atau dasar kerangka 10 cm.



Gb.14. 9 Membuat simpul *soumak*

Buatlah benang pakan dengan cara menggulung benang pada *bobbin* secukupnya.



Gb.14. 10 Membuat benang pakan

Lakukan awal penyilangan pada lusi dan lakukan penenunan dengan corak rata. Bukalah lungsi, ambil satu, tinggal satu, dan seterusnya. Masukkan benang pakan. Rapatkan benang pakan dengan bobbin bagian ujung untuk menekan. Sambunglah penyilangannya.



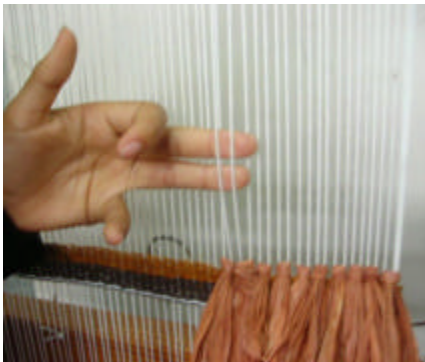
Gb.14. 11 Mulai menenun

Buatlah tenunan dengan corak rata sesuai dengan desain atau rencana



Gb.14. 12 Menenun

Untuk membuat variasi bentuk corak dan hiasan, buatlah corak giordes atau corak permadani dengan bahan pakan yang dipotong-potong



Gb.14. 13 Membuat corak *giordes*

Kemudian diteruskan dengan corak rata dan bervariasi dengan corak giordes



Gb.14. 14 Menenun dengan variasi corak

Jika sudah selesai menenun sesuai ukuran yang dikehendaki, tutuplah dengan corak soumak sebanyak 2 atau 3 kali dengan menggunakan bahan benang yang lain



Gb.14. 15 Menutup dengan *soumak*

Untuk melepas hasil pekerjaan dari tapestry loom, potonglah dengan gunting.



Gb.14. 16 Memotong dengan gunting

Penyelesaian akhir (*finishing*)

Rapikan bagian belakang dari hasil pekerjaan dengan cara digunting atau dipotong agar bersih dan rata



Gb.14. 17 Merapikan dengan gunting

Buat simpul akhir anyaman sebagai penguat dan penghias dengan simpul makrame atau teknik lain.



Gb.14. 18 Menyimpul akhir tenunan

Hasil jadi



Gb.14. 19 Hasil jadi hiasan dinding

H. Teknik makrame

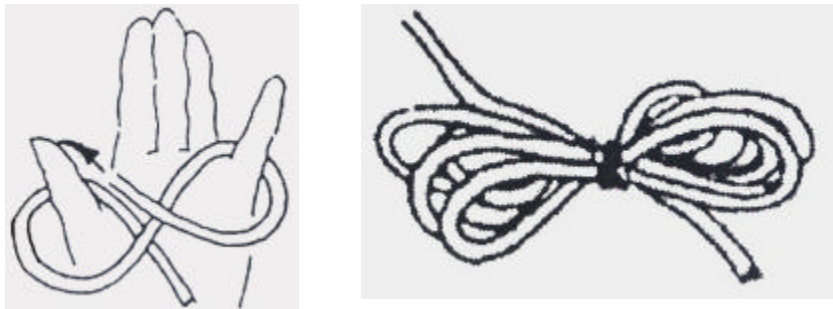
1. Deskripsi makrame

1.1. Pengertian

Makrame berasal dari kata Arab *Mucharam* artinya susunan kisi-kisi edangkan kata *makrame* dari Turki yang berarti rumbai-rumbai atau *Migrama* yang artinya penyelesaian (penyempurnaan) garapan lap dan selubung muka dengan simpul. Jadi dapat dikatakan bahwa pengertian Makrame yaitu hasil kerajinan kriya tekstil dengan teknik simpul yang menggunakan tali atau benang (Saraswati, 1986: 1).

1.2. Cara menggulung dan mengikat tali atau benang

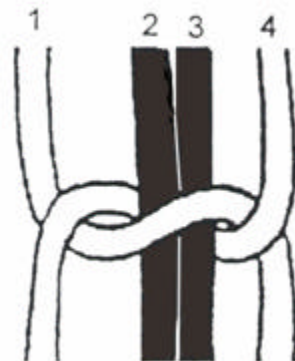
Dalam melakukan pekerjaan menyimpul sebaiknya diperhatikan cara menggulung dan mengikat agel dengan karet yang benar agar apabila ditarik tidak mudah kusut seperti gambar di bawah ini :



Gb.15. 1 Cara menggulung dan mengikat tali

1.3. Tali garapan dan tali pasangan

Tali pasangan adalah dua tali yang di tengah (2 dan 3) yang disebut pasangan. Sedangkan dua yang diluar disebut tali garapan (1 dan 4).



1.4. Simpul dasar makrame

Untuk dapat membuat aneka ragam kerajinan tekstil dengan teknik makrame, terlebih dahulu Anda harus menguasai simpul dasar dalam kerajinan makrame.

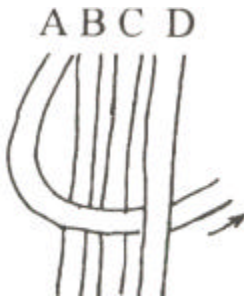
Meskipun makrame itu nampaknya rumit, namun sebenarnya hanya terdiri dari dua simpul dasar yaitu: simpul pipih dan simpul kordon.

Simpul pipih

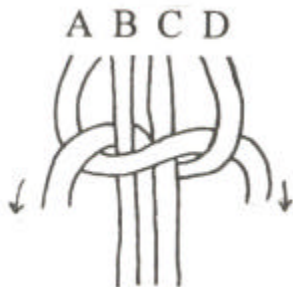
Untuk membuat simpul pipih, Anda bisa menggunakan tiga tali atau lebih, dengan panjang tali tergantung dari kebutuhan.



Tali dibedakan antara A, B, C, dan D



Tali B dan C adalah tali pasangan, A dan C adalah tali garapan.

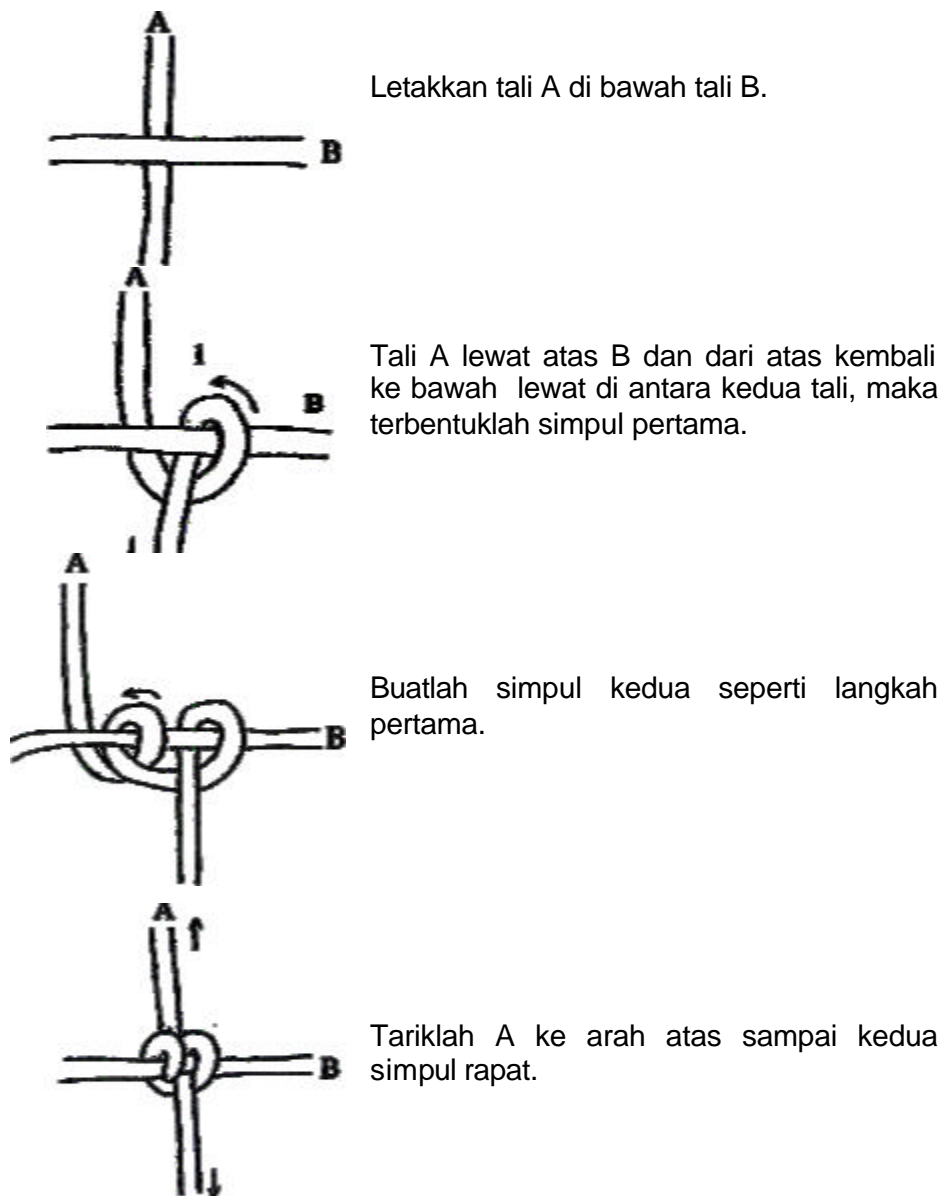


Tali A ditarik melewati atas B dan C, kemudian dimasukkan di bawah D. Tali D dimasukkan lewat bawah C dan B kemudian ditarik ke luar antara A dan B di atas A.

Gb.15. 2 Simpul pipih

Simpul kordon

Simpul kordon merupakan sebuah simpul sederhana yang melingkari tali kedua.

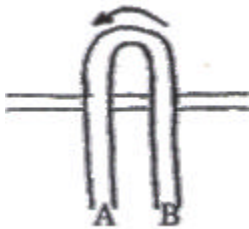


Gb.15. 3 Simpul kordon

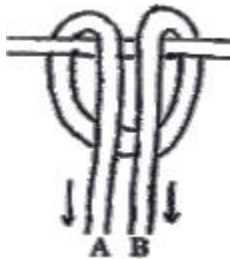
1.5. Simpul pengembangan makrame

Simpul dasar dan pengembangan teknik makrame dibuat tidak mengikat dan membatasi dalam penciptaan. Tetapi justru dengan adanya contoh-contoh itu dapat memotivasi daya cipta dalam membuat variasi simpul. Dari kedua simpul itu, dapat dikembangkan menjadi berbagai variasi simpul atau simpul pengembangan.

Simpul jangkar



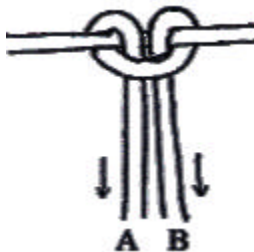
A, B adalah tali garapan diletakkan pada bentangan tali atau stik kayu mendatar secara tegak lurus.



Lipatan tali A, B ditekuk ke bawah lalu ditarik.



Ujung tali A, B dimasukkan ke lubang lipatan.



Kedua ujung tali A, B tariklah ke arah bawah agar rapat dan kencang.

Simpul pipih ganda

Simpul pipih ganda dapat menggunakan tiga tali atau lebih dengan panjang yang sesuai dengan kebutuhan.

A B C D



Misalnya, dalam pembuatan simpul pipih ganda Anda menggunakan empat tali. Tali dibedakan antara A, B, C, dan D.

A B C D



Tali A ditarik melalui atas B dan C dan dimasukkan di bawah D.

A B C D



Tali D dimasukkan lewat bawah B dan C terus ditarik keluar antara A dan B di atas A.

A B C D



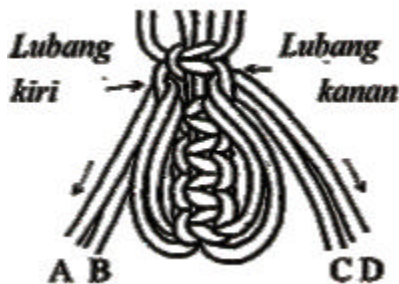
Untuk membuat simpul pipih ganda, Anda akan lakukan seperti langkah sebelumnya ke arah panjang tali taruhan (B dan C).

Simpul mutiara

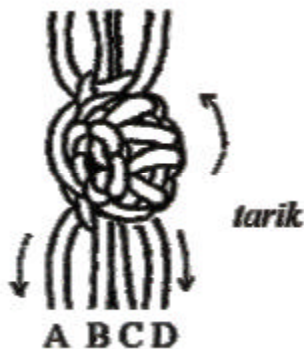
Untuk membuat simpul mutiara kita dapat menggunakan empat buah tali.



Buatlah jarak di antara dua simpul pipih ganda, sehingga terdapat lubang kanan dan kiri. Kemudian lanjutkan membuat empat buah simpul pipih ganda berikutnya.



Angkat tali A dan B masukkan ke lubang tali sebelah kiri dan angkat tali C dan D masukkan ke lubang tali sebelah kanan.



Tariklah A, B, dan C, D sampai simpul pipih ganda terlipat ke atas.

Simpul turki

Simpul Turki ini dibuat dengan menggunakan bahan baku berbentuk silinder (tongkat bulat) dengan diameter yang dikehendaki untuk membuat bulatan.



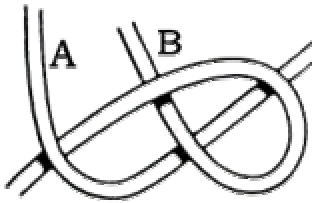
Belah kanan adalah tali garapan. Dengan tali sebelah kiri kita bentuk simpul dan letakkan di atas tali paling tengah. Tali garapan dari kiri kita dorong lewat atas simpul, di bawah tali paling tengah, lewat atas tali kiri dan terus ke kanan lewat bawah tali paling tengah.

Kemudian silinder diputar ke arah kita, dan kini terletak 2 tali sejajar, tali garapan terletak di kanan ke arah atas (Saraswati, 1986: 72).

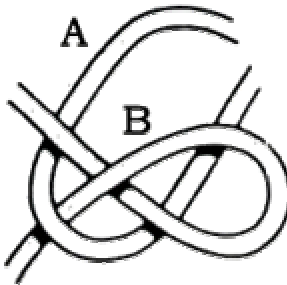


Dengan tali kiri kita bentuk simpul dan letakkan di atas tali paling tengah. Tali garapan kita dorong dari kanan melalui simpul, terus melalui bawah tali paling tengah ke kanan. Silinder diputar ke arah kita. Tali garapan kini terletak di sebelah permulaan tali. Alas atau basis dari simpul telah selesai ; dimulai dari ujung itu, dikerjakan terus, sejajar dengan tali-tali yang telah diletakkan lebih dahulu, sehingga di mana saja terdapat 4 tali yang terletak sejajar. Permulaan ujung tali dipotong, kita jahit atau kalau perlu direkat kuat pada sisi dalam (Saraswati, 1986: 72).

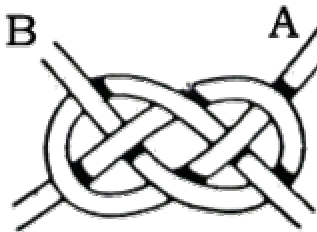
Simpul Josephine



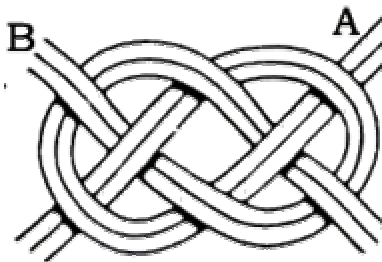
Tali A lengkungan ke atas, tali B dilengkungkan ke bawah dan ke atas dengan disilangkan di bawah tali A dan tali B.



Tali A melengkung ke atas pada dua ujungnya. Tali B melengkung disilangkan melalui bawah tali A dan di atas tali B.



Tali A melengkung dan menyilang pada tali B. Tali B melengkung dan menyilang pada tali A dengan posisi tali tumpang tindih.



Tali A dan B sama dengan gambar ketiga hanya menggunakan dua tali.

Gb.15. 4 Simpul Josephine
(Sumber: Saraswati, 1986: 5)

Simpul pembalut

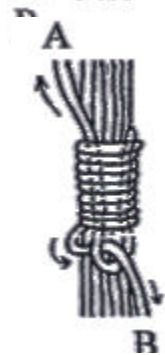
Simpul jambul merupakan simpul yang digunakan untuk mengikat beberapa tali yang disatukan.



Sediakan sebuah tali dengan panjang sesuai kebutuhan, kemudian buat lengkungan ujung tali A.



Ujung tali dibelitkan melingkar ke arah sepanjang lengkungan tali ke arah bawah.



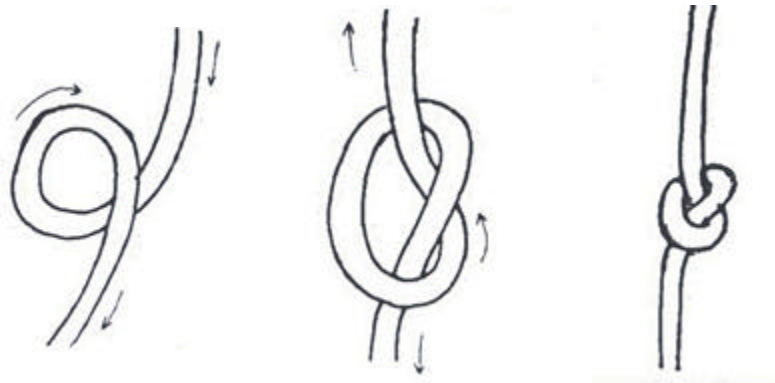
Ujung tali B dimasukkan ke lubang lengkungan tali A bagian bawah.



Tariklah ujung tali A ke atas sampai ujung tali B masuk ke tengah belitan tali ikatan.

Simpul pengunci

Dalam pembuatan simpul pada tahap akhir selalu dilakukan mengancing simpul, supaya hasil simpulan tidak mudah lepas dan dapat menghasilkan simpulan yang maksimal. Pada deretan simpul bagian ujung, tali diikat dengan simpul lingkar/kancing.



2. Contoh-contoh produk makrame

Tas santai menggunakan aplikasi dengan bahan kayu. Simpul yang digunakan adalah simpul jangkar untuk mengawali pembuatan tas, yang dikaitkan pada kayu atau handel. Kemudian menggunakan simpul pipih ganda dan simpul kordon pada bagian badan tas. Tali tas dibuat dengan simpul pipih ganda.



Gb.15. 5 Tas santai



Gb.15. 6 Ikat pinggang

Beberapa model ikat pinggang dengan menggunakan gesper, aplikasi kulit, dari perak dan plastik maupun tanpa gesper dengan model ikat. Model ikat pinggang ini menggunakan simpul jangkar, simpul pipih ganda dan kordon dengan variasi manik-manik.



Gb.15. 7 Gantungan pot

Dua model gantungan pot menggunakan kerangka besi untuk membuat bentuk pot. Gantungan pot ini menggunakan teknik simpul mahkota cina, pipih ganda dan variasinya, serta simpul pembalut.



Gb.15. 8 Sarung bantal kursi dan taplak meja

Sarung bantal kursi dan taplak meja menggunakan teknik simpul pipih ganda dan kordon dengan berbagai macam variasi motif.



Gb.15. 9 Kap lampu

Beberapa model kap lampu gantung dengan menggunakan kerangka untuk membentuk suatu lingkaran. Ini dibuat dengan menggunakan teknik simpul kordon, pipih ganda dan diberi berbagai macam asesoris manik-manik dan dibuat dengan menjuntai ke bawah.



Gb.15. 10 Hiasan dinding

Hiasan dinding dengan menggunakan stik atau kayu sebagai gantungan maupun sebagai langkah awal pembuatan hiasan dinding. Ini menggunakan simpul kordon, pipih ganda dan variasinya. Hiasan dinding ini menggunakan beberapa model yang ditampilkan.



Dompet menggunakan handel dari kayu. Simpul yang digunakan simpul jangkar, simpul pipih ganda dan simpul kordon.

Dompet menggunakan simpul kordon dan simpul pipih ganda dengan variasi kancing manik-manik.



Gb.15. 11 Dompet

Tas santai menggunakan variasi manik. Simpul yang digunakan simpul pipih ganda, simpul kordon dan simpul kepeng.



Gb.15. 12 Tas santai



Gb.15. 13 Pembungkus botol

Pembungkus botol menggunakan simpul jangkar, simpul pipih ganda dan simpul kepeng. Pada bagian bawah diberi kerangka.

Karya-karya terkini



Gb.15. 14 Kap lampu



Gb.15. 15 Hiasan dinding

3. Alat makrame

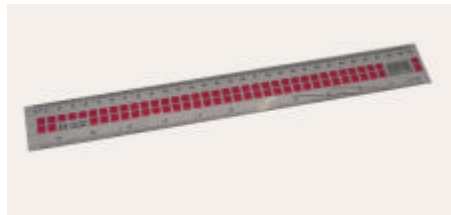
Gunting: untuk menggunting benang



Cutter: alat untuk memotong



Penggaris: untuk mengukur panjang benang



Meteran: untuk mengukur panjang benang



Hak pen: untuk alat bantu pembuatan karya



Stik kayu : untuk menggantung benang yang akan dikerjakan



Papan landasan : untuk menempatkan benang yang akan dikerjakan



4. Bahan makrame

Aneka macam tali: benang kinlon, benang katun, benang nilon, talikur, tali agel dan tali kulit.



Handel: digunakan untuk dompet dan tas dari bahan kayu maupun plastik.



Aneka manik-manik: digunakan untuk variasi berbagai macam model.



Aneka gesper: untuk ikat pinggang.



Karet gelang: untuk mengikat tali pada saat menyimpul.



L e m: digunakan untuk *finishing* akhir supaya tali tidak mudah lepas



5. Proses pembuatan produk makrame

5.1. Membalut guci dengan teknik makrame

Persiapan

- Menyiapkan bahan dan alat yang akan digunakan untuk membuat makrame pembalut guci.
- Memakai pakaian kerja.
- Memperhatikan kesehatan dan keselamatan kerja

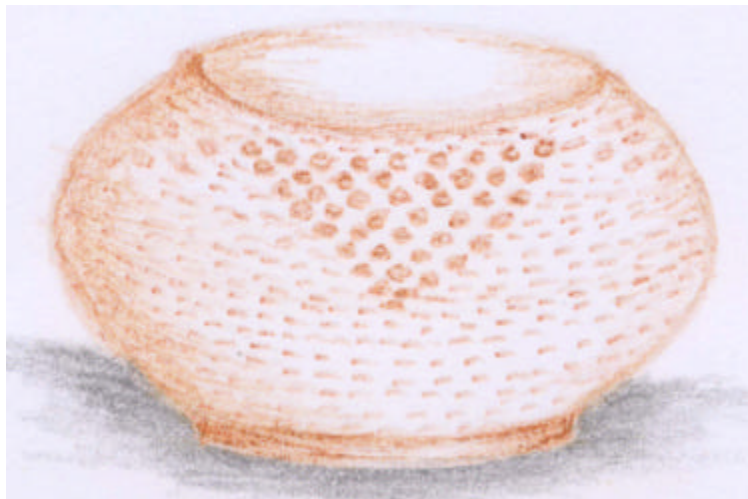
Alat

- meteran
- gunting
- cutter
- hakpen

Bahan

- guci
- agel
- lem Kayu

Menyiapkan gambar kerja



Gb.16. 1 Gambar kerja

Proses kerja

- Potong tali agel dengan panjang dua meter sebanyak 54 tali atau sesuai dengan ukuran besarnya guci.
- Lipat dua tali sama panjang dan satukan dua tali dengan simpul pipih ganda.



Gb.16. 2 Simpul pipih ganda

Buat sebanyak 72 simpul pipih ganda atau sesuai dengan ukuran guci kemudian satukan semua simpul pipih ganda menjadi bentuk rangkaian memanjang.



Gb.16. 3 Rangkaian simpul pipih ganda

Lingkarkan gabungan tali-tali pada leher guci kemudian satukan kedua ujung simpul dengan simpul pipih ganda.



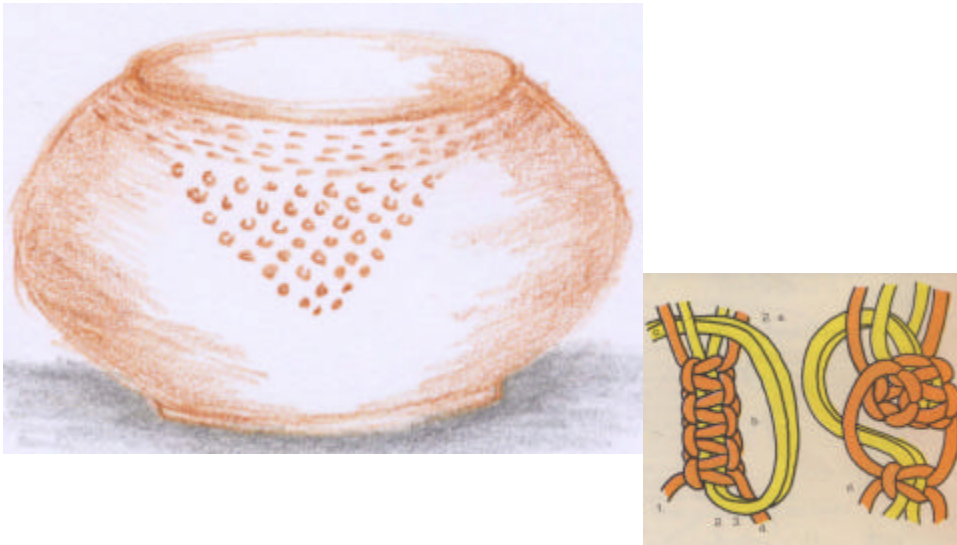
Gb.16. 4 Menyatukan kedua ujung simpul

Buat 4-5 baris simpul pipih ganda atau sesuai dengan desain.



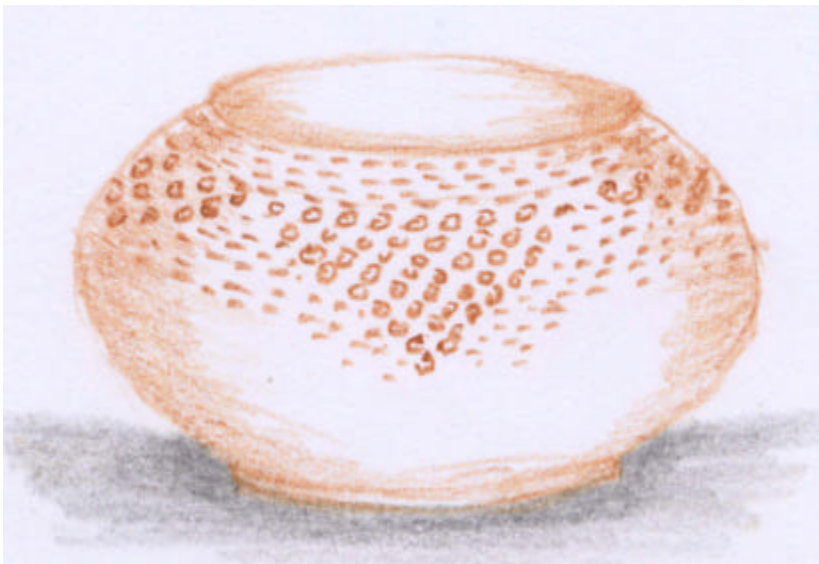
Gb.16. 5 Simpul pipih ganda

Buat simpul mutiara, membentuk segitiga, dengan jumlah setiap segitiga 9 simpul mutiara atau sesuai dengan desain.



Gb.16. 6 Simpul mutiara

Lanjutkan dengan simpul pipih ganda sampai pada akhir atau pada dasaran guci.



Gb.16. 7 Guci

Penyelesaian akhir (*finishing*)

Potong sisa-sisa tali atau serat-serat.

Hasil jadi



Gb.16. 8 Hasil jadi guci dengan balutan makrame

5.2. Membuat ikat pinggang

Persiapan

- Memakai pakaian kerja dan perlengkapannya
- Siapkan bahan dan alat
- Siapkan gambar kerja, bacalah secara cermat dan teliti

Alat

- Gunting
- Meteran
- Karet gelang
- Hak pen

Bahan

- Tali kuli
- Manik-manik
- Gesper
- Lem

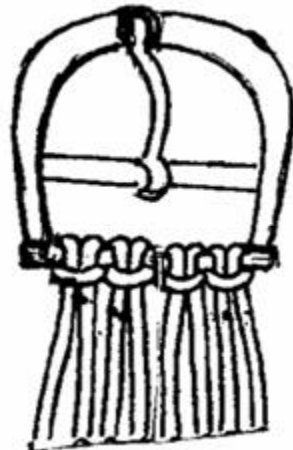
Menyiapkan gambar kerja



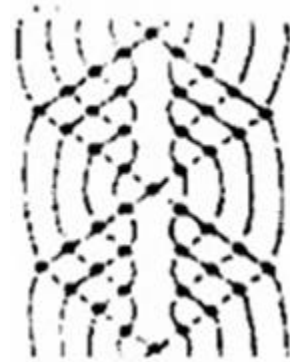
Gb.16. 9 Gambar kerja

Proses kerja

- Siapkan bahan alat sesuai kebutuhan
- Potong tali dengan ukuran 10 m sebanyak 5 helai.
- Ambil tali dengan panjang 10 m dan liptlah menjadi dua, kemudian masukkan pada gesper satu per satu dengan menggunakan simpul jangkar sebanyak 5. Hasil lipatan tali menjadi 10 helai (sesuai lebar gesper). Selanjutnya buat simpul kordon.



Kemudian buat simpul dengan simpul kordon mulai dari tengah, ke kanan dan lakukanlah hal ini sampai ke bawah sesuai dengan jumlah tali pada bagian kanan dan bagian kiri. Untuk bagian atas buat dua motif.

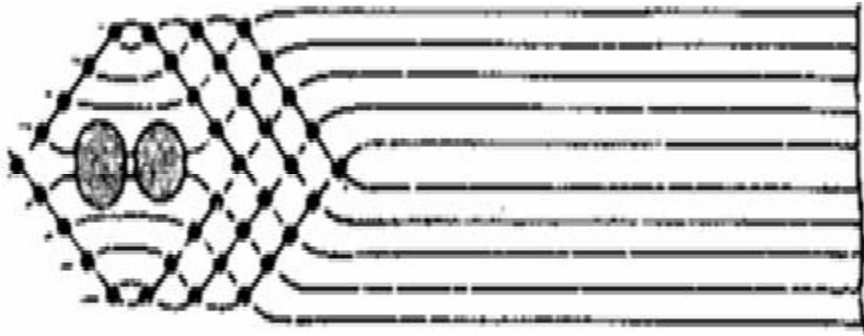


Tahap berikutnya adalah membuat simpul kordon kembali. Hal ini dimulai dari tengah, ke kanan, dan ke kiri, dengan hanya setengah pada bagian atas. Kemudian masukkan manik-manik dengan jumlah dua pada tali di bagian tengah. Lalu buat simpul kordon mulai dari kanan ke kiri dan ke bawah membentuk belah ketupat.



Simpullah seperti pada gambar dengan dua motif kordon dan satu motif dengan variasi manik-manik yang dikelilingi dengan simpul kordon membentuk belah ketupat. Lakukan sampai sepanjang ukuran panjang tali atau sesuai ukuran yang dikendaki.

Penyelesaian pada ujung ikat pinggang simpul dengan kordon tiga kali dari arah pinggir kanan dan kiri ke arah bawah, hingga bertemu di tengah.



Penyelesaian akhir (*finishing*)

Rapikan tali, dan sisakan tali sedikit kemudian lipatlah ke dalam dan beri lem supaya rapi dan tidak lepas.



Gb.16. 10 Penyelesaian akhir

Hasil jadi



Gb.16. 11 Hasil jadi ikat pinggang

5.3. Membuat gantungan pot

Persiapan

- Memakai pakaian kerja dan perlengkapannya
- Siapkan bahan dan alat
- Bacalah dan pelajari gambar kerja secara cermat dan teliti
- Ambil tali sepanjang 50,25 m, kemudian potong tali dengan ukuran: 6,00 meter sebanyak 8 utas, 1,75 meter sebanyak 1 utas, dan 0,50 meter sebanyak 1 utas

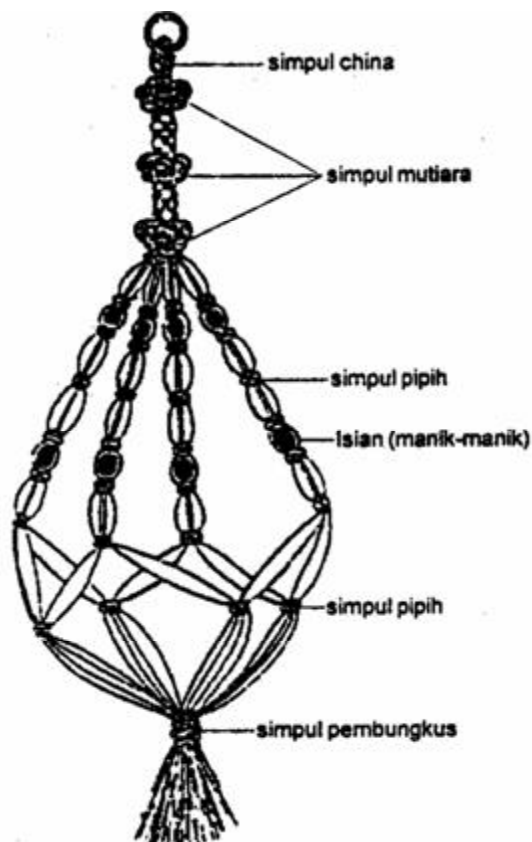
Alat

- gunting
- meteran
- tongkat/stik

Bahan

- serat Agel σ 3 mm
- manik-manik σ 250 mm
- ring besi/rotan σ lubang 5 cm

Menyiapkan gambar kerja



Gb.16. 12 Gambar kerja

Proses kerja

Ikatlah tali yang masing-masing panjangnya 6 meter sebanyak 8 buah menjadi satu. Tepat di tengah-tengah. Kemudian di tengah-tengah tali (pada panjang 3 m dari ujung-ujungnya) buatlah simpul pipih ganda sebanyak 12 simpul dengan menggunakan tali yang panjangnya 1,75 m.



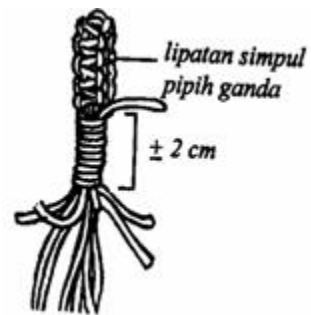
Ambil 8 utas tali kemudian masukkan ke dalam lubang ring. Aturlah sehingga simpul pipih ganda yang telah dibuat pada gambar di atas tepat pada lubang ring. Ikatlah semua tali menjadi satu dengan simpul berkas dengan menggunakan tali yang panjangnya 0,50 meter.



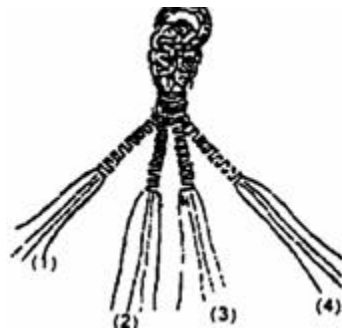
Ikatlah menjadi satu semua tali dengan simpul berkas/simpul jambul menggunakan tali 0,50 meter.



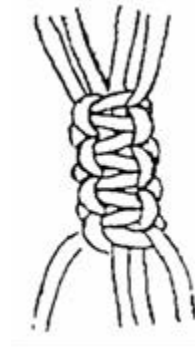
Simpul pipih ganda dilipat jadi dua dan disimpul dengan simpul berkas



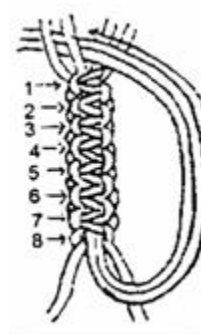
Bagilah 16 tali yang berasal dari 8 tali yang masuk lubang ring sehingga jumlahnya menjadi 16 tali dan menjadi empat (4) bagian.



Kemudian buatlah 8 simpul pipih ganda pada masing-masing bagian (kelompok)



Setelah jadi 8 simpul, tali pada bagian tengah dimasukkan di atas simpul bagian tengah, ke arah belakang, dan ditarik ke bawah sampai sejajar dengan sisa tali bagian bawah.



Dari masing-masing kelompok (1,2,3,4) bentuklah simpul pipih ganda yang telah dibuat menjadi simpul manik-manik. Caranya : tariklah tali pasangan ke atas (lihat gambar), masukkan ke arah belakang dan kembali ke bawah. Lalu disimpul satu kali dengan simpul pipih ganda untuk mengunci simpul manik-manik yang telah dibuat.



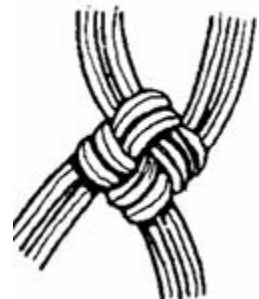
Buat simpul mutiara lagi dengan cara yang sama seperti langkah di atas sejumlah empat simpulan.



Lihatlah gambar dengan empat simpul mutiara sesuai dengan kelompok masing-masing.



Langkah selanjutnya pada bagian empat kelompok tali disimpul menjadi satu simpul cina.



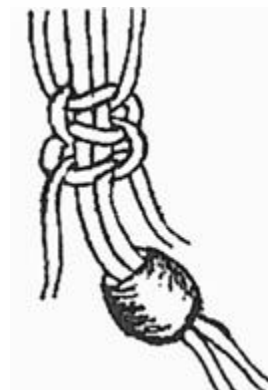
Buatlah 7 simpul dengan cara: bagi tali menjadi empat kelompok, untuk dibuat menjadi simpul cina. Caranya; lipat kelompok pertama selanjutnya lipat kelompok kedua di atas kelompok pertama, kelompok ketiga di atas kelompok kedua, kelompok keempat di atas kelompok ketiga dan masukkan kebawah kelompok pertama untuk mengunci. Untuk simpul cina yang kedua, dimulai dari kelompok satu lagi dan lakukan hal yang sama seterusnya sampai mencapai tujuh simpul cina.



Buatlah simpul mutiara lagi dengan menggunakan enam simpul pipih ganda (caranya sama seperti cara sebelumnya). Lanjutkan dengan membuat 7 simpul cina ke bawah (caranya sama seperti cara sebelumnya). Lanjutkan dengan membuat simpul mutiara menggunakan 6 simpul pipih ganda (caranya sama seperti cara sebelumnya). Bagilah 16 tali menjadi 4 kelompok (kelompok 1,2,3,4) kemudian buatlah dua simpul pipih ganda pada masing-masing kelompok (lihat gambar).



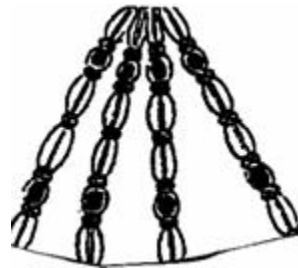
Simpul dengan variasi manik-manik dapat dilakukan dengan cara membuat dua simpul pipih ganda dan masukkan manik-manik pada kedua tali yang di tengah lalu simpul pipih ganda dua kali lagi (lihat gambar).



Meyimpul variasi manik-manik dengan cara menyimpul dua pipih ganda dan masukkan manik-manik pada bagian kedua tali yang ada di tengah kemudian simpul pipih ganda dua kali lagi (lihat gambar).



Variasi manik juga diberi pada keempat bagian selanjutnya dengan diberi jarak kemudian disimpul pipih ganda. Berilah variasi lagi dengan manik-manik. Lakukan seperti di atas



Setelah selesai memberi variasi, simpul dengan pipih ganda. Selanjutnya keempat bagian tali disilangkan dan digabungkan. Kemudian disimpul dengan simpul pipih ganda (lihat gambar). Selanjutnya gabungkan keempat bagian menjadi satu dan simpul dengan simpul pembalut/berkas.



Penyelesaian akhir (*finishing*)

Rapikan dan potong tali pada bagian ujung gantungan pot.



Gb.16. 13 Hasil jadi gantungan pot

5.4. Membuat karpet

Persiapan

- Memakai pakaian kerja dan perlengkapannya
- Menyiapkan bahan dan alat
- Melihat gambar kerja dengan teliti

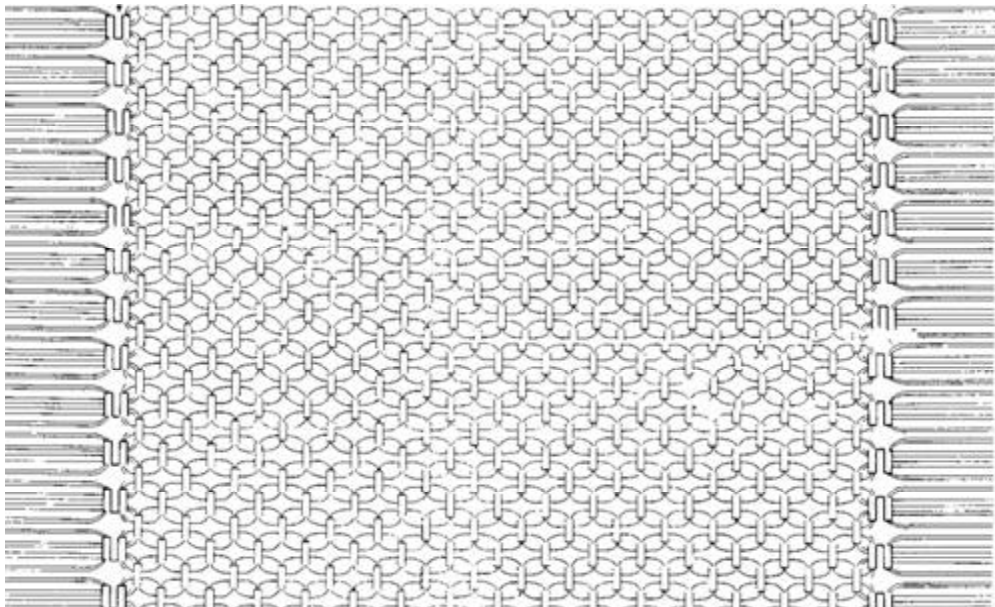
Alat

- gunting
- meteran
- hak pen
- karet gelang
- bambu / kayu / stik dengan panjang 2,5 m

Bahan

- tali agel diameter 5-7 mm
- lem UHU

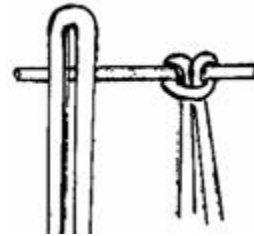
Menyiapkan gambar kerja



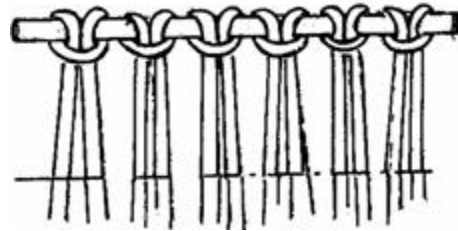
Gb.16. 14 Gambar kerja

Proses kerja

Siapkan tali agel dengan diameter 5-7 mm dengan panjang 15 cm sejumlah 200 helai



Siapkan bambu / kayu / stik panjang 2 m, kemudian gantungkan pada suatu tempat



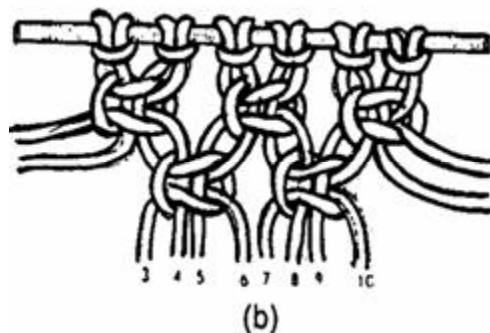
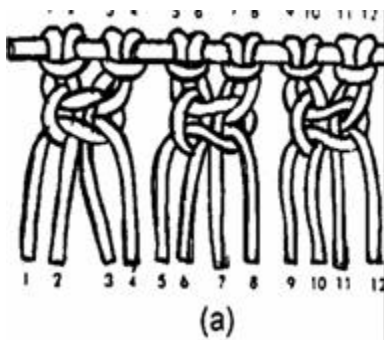
Ambillah tali agel yang sudah dipotong, kemudian lipatlah menjadi dua dan pasanglah pada bambu / kayu / stik yang sudah disiapkan menggunakan simpul jangkar. Lakukan hal tersebut untuk semua benang katun yang sudah dipotong.

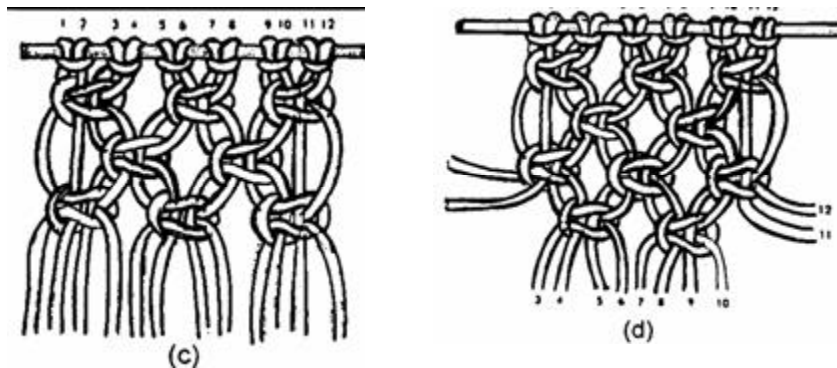
Agar benang katun yang sudah dipasang tidak terlalu panjang, gulung dan ikatlah dengan karet gelang.

Beri jarak 25 cm ke bawah dari simpul jangkar, kemudian buatlah simpul pipih ganda.

- Baris pertama, buatlah simpul pipih ganda pada setiap 2 simpul jangkar (4 tali).
- Untuk baris kedua dan selanjutnya buatlah simpul pipih ganda dengan mengganti tali pasangan menjadi tali garapan.

Lebih jelasnya perhatikan gambar berikut ini:

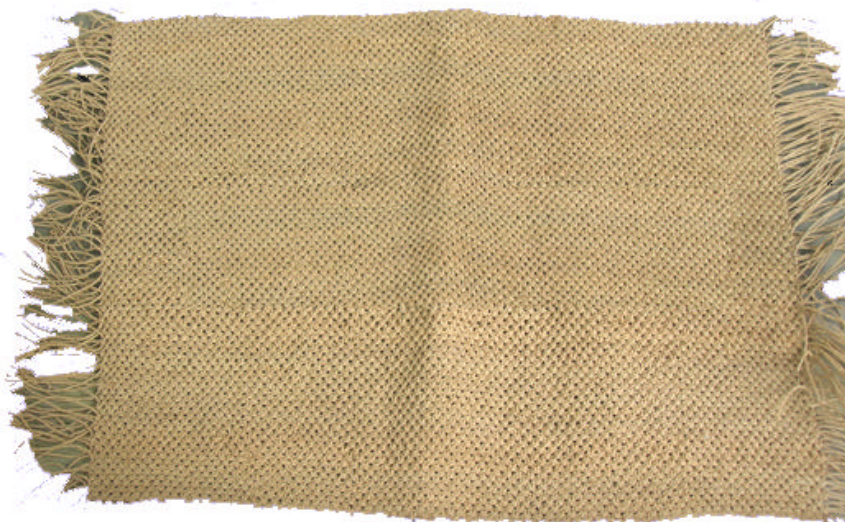




- Lakukan hal tersebut di atas hingga mencapai ukuran 200 cm (2 m)
- Potong dan ratakan sisa tali benang katun sepanjang 25 cm dari simpul untuk rumbai (bagian atas dan bawah)

Penyelesaian akhir (*finishing*)

- Bersihkan bulu dari tali agel
- Gunting dan rapikan rumbai atas dan bawah.
- Gulunglah karpet yang sudah jadi, kemudian bungkus dengan plastik atau kertas. Simpan di tempat yang kering.



Gb.16. 15 Hasil jadi karpet

5.5. Membuat tas

Persiapan

- Memakai pakaian kerja dan perlengkapannya
- Siapkan bahan dan alat
- Melihat dan pelajari gambar kerja secara cermat dan teliti

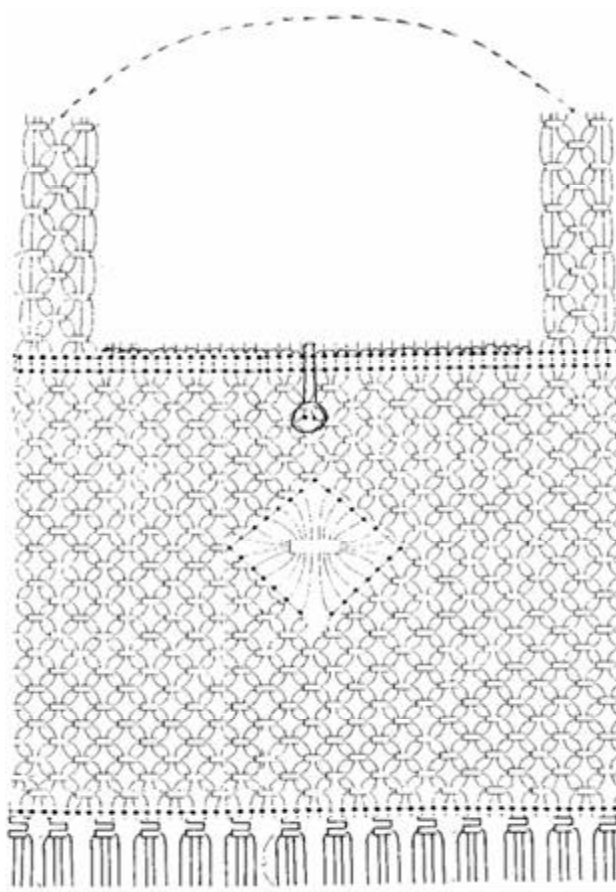
Alat

- gunting
- meteran
- karet gelang
- hak pen

Bahan

- tali agel diameter 4-5 mm
- lem kayu
- kancing

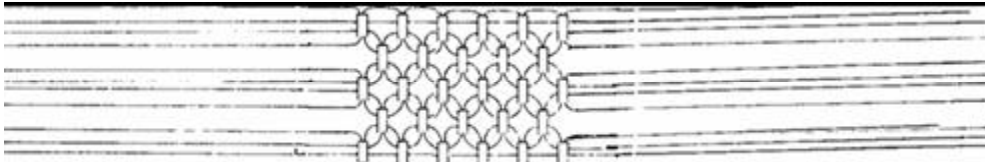
Menyiapkan gambar kerja



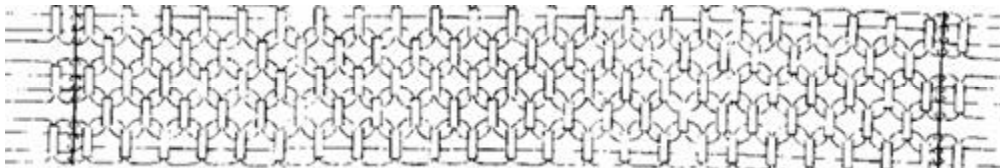
Gb.16.16 Gambar kerja

Proses kerja

- Potong tali agel dengan ukuran panjang 6 m sebanyak 8 utas tali dan panjang 2,5 sebanyak 28 utas tali
- Ambillah 8 utas tali dengan panjang 6 m, bentangkan dan sejajarkan kemudian tindihlah dengan pemberat supaya tidak bergeser pada waktu menyimpul.



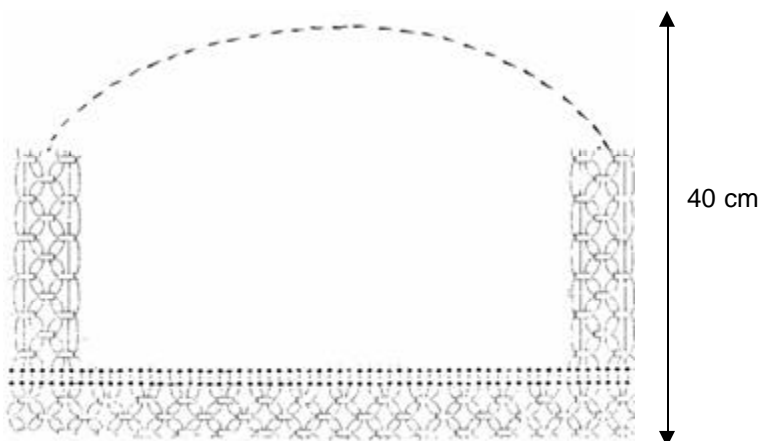
Bentangkan tali agel dan simpullah mulai dari tengah ke kanan dan ke kiri. Lihatlah seperti gambar di atas



Hasil simpul untuk gantungan tas, panjang 80 cm (sesuai yang dikehendaki)

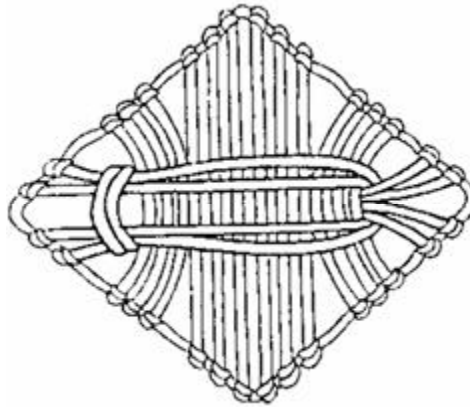
Ambil tali ukuran 2,5 m sebanyak 16 utas tali, kemudian satu per satu disimpul dengan simpul pipih ganda. Caranya dengan dilipat menjadi dua dan gabungkan menggunakan simpul pipih ganda.

Selanjutnya ambil tali gantungan yang sudah disimpul kemudian gabungkan dengan badan tas ke belakang dan depan, samping kanan dan kiri untuk tali gantungan lalu disimpul kordon dua kali melingkar.



Setelah penggabungan selesai buat simpul pipih.

Buat variasi dengan simpul pipih ganda besar berbentuk belah ketupat sebesar 7 cm persegi pada posisi tengah sebagai motif hiasan.



Lanjutkan dengan membuat simpul pipih ganda sehingga mencapai panjang 30 cm ke bawah.

Proses akhir disimpul kordon satu kali dan lanjutkan dengan dua pipih ganda sebagai pengunci lalu pasanglah kancing pada bagian atas.

Penyelesaian akhir (*finishing*)

- Rapikan rumbai dengan dipotong dan disamakan
- Berilah lem kayu supaya kuat lalu dijemur supaya cepat kering.



Gb.16. 17 Hasil jadi tas

5.6. Membuat hiasan dinding dengan teknik makrame

Persiapan

- Menyiapkan bahan dan alat yang akan digunakan untuk membuat hiasan dinding.
- Memakai pakaian kerja.
- Memperhatikan kesehatan dan keselamatan kerja (K3)

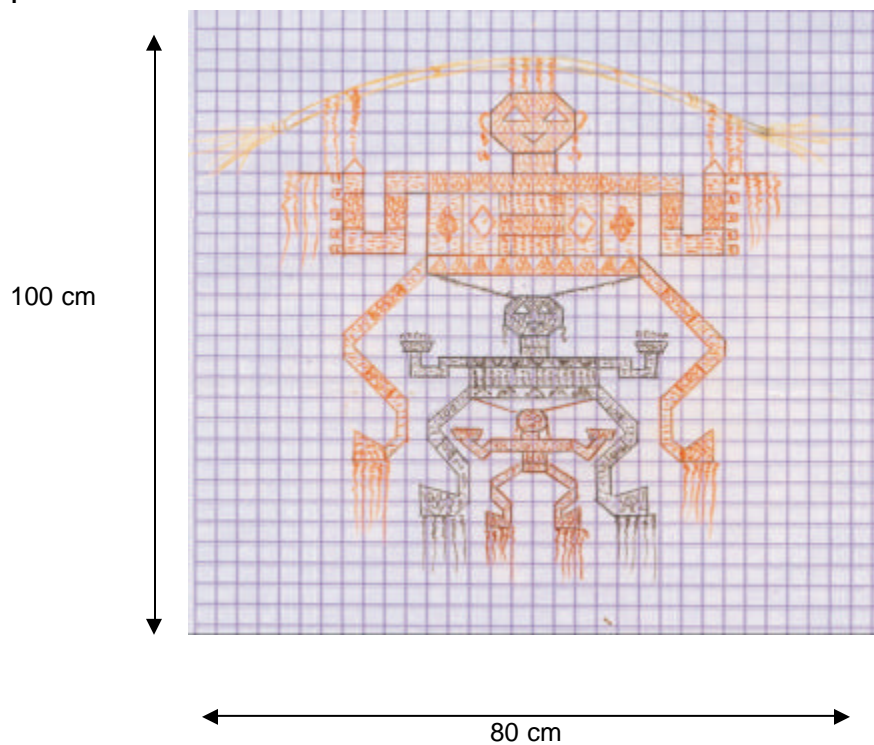
Alat

- meteran
- gunting
- *cutter*
- hakpen

Bahan

- rangka hiasan dari kawat kuningan
- agel berwarna
- lem Kayu
- kancing tempurung
- manik-manik

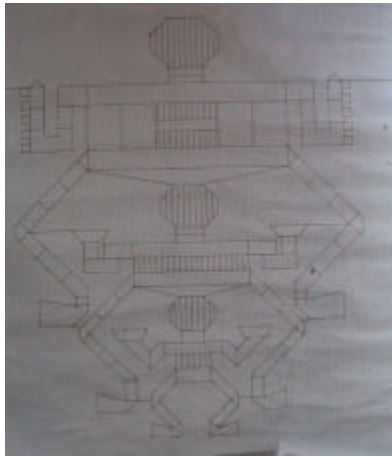
Menyiapkan gambar kerja



Gb.16. 18 Gambar kerja

Proses kerja

Potong tali agel dengan panjang 2 meter atau sesuaikan dengan ukuran disain. Jumlah potongan disesuaikan dengan jumlah kebutuhan, pasanglah tali-tali pada rangka bagian atas yang telah disiapkan dengan simpul jangkar sesuai kebutuhan, mulailah pada bagian kepala atas, kemudian baru disimpul.



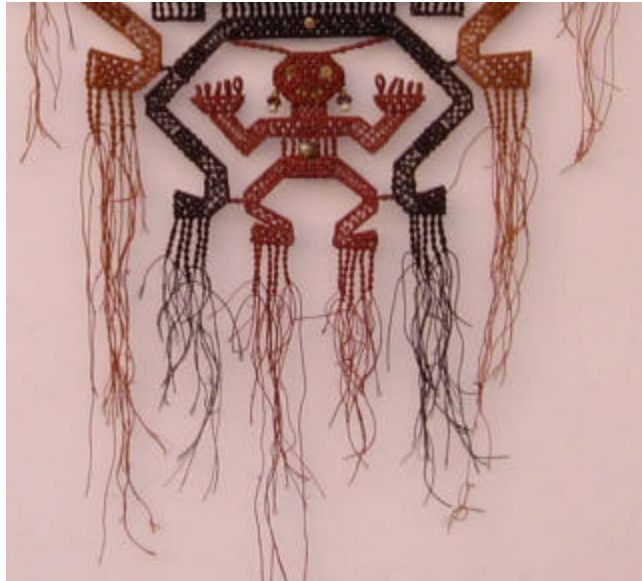
Gb.16. 19 Rangka hiasan dan simpul jangkar ganda

Simpul tali-tali dengan menggunakan simpul pipih dan simpul pipih ganda sesuai bentuk rangka dengan kreasi sesuai disain, dengan penambahan dan pengurangan tali sesuai kebutuhan.



Gb.16. 20 Simpul pipih ganda dan simpul pipih

Beri rumbai-rumbai pada bagian tangan dan kaki dengan panjang sesuai dengan kreasi atau disain.



Gb.16. 21 Rumbai-rumbai

Pasang gantungan dari bambu yang sudah dibentuk sesuai disain, pada bagian atas hiasan, untuk menggantungkan hiasan, serta berilah hiasan dengan manik-manik atau kancing dari tempurung.



Gb.16. 22 Gantungan bambu

Penyelesaian akhir (*finishing*)

Potong sisa-sisa tali atau serat-serat.

Hasil jadi



Gb.16. 23 Hasil jadi

BAB IV

PENUTUP

Selama kurun waktu ribuan tahun, kebutuhan pokok (primer) manusia yang berupa kebutuhan sandang, telah mengalami perkembangan secara bertahap yang dipengaruhi kondisi demografi ataupun nilai-nilai budaya-budaya setempat. Seiring perkembangan teknologi, industri tekstil juga ikut mendapatkan pengaruhnya. Alat-alat tekstil yang semakin moderen, seperti: mesin jahit listrik dan mesin bordir komputer adalah contohnya. Kain-kain dari bahan sintetis serta zat-zat warna buatan semakin banyak ragamnya. Alat-alat dan bahan-bahan tersebut dapat digunakan untuk menghasilkan berbagai jenis hasil kriya tekstil yang inovatif di tangan-tangan orang kreatif yang semakin memperkaya ragam dan corak kriya tekstil di Indonesia pada khususnya.

Akan tetapi yang perlu digarisbawahi, kemajuan ini ternyata tidak atau belum membawa perkembangan terhadap tekstil-tekstil asli Indonesia, bahkan kadang-kadang perkembangan ini menggeser kedudukan tekstil asli Indonesia. Contoh nyata adalah semakin langkanya orang memakai busana dengan corak atau motif asli khas Indonesia, seperti: batik. Untuk itu diperlukan suatu upaya nyata dari semua pihak baik pemerintah ataupun masyarakat untuk tidak hanya melestarikannya tetapi juga mengembangkannya agar tekstil asli Indonesia bisa diterima oleh berbagai kalangan secara luas.

Selesai membaca keseluruhan isi buku ini siswa diharapkan mampu menjelaskan konsep dari desain tekstil, unsur serta prinsip desain kriya tekstil, baik dari segi pemilihan bahan dan alat untuk pembuatan desain atau karya kriya tekstil, selanjutnya mampu membuat variasi desain kriya tekstil untuk benda hias dan benda pakai.

DAFTAR GAMBAR

Gb.1. 1.	Skema pengolahan bahan dasar tekstil	3
Gb.1. 2	Klasifikasi benang	7
Gb.1. 3	Klasifikasi tekstil	12
Gb.1. 4	Klasifikasi desain tekstil	15
Gb.1. 5	Penempatan ornamen primitif pada sebuah bidang	17
Gb.1. 6	Konsistensi pengulangan bentuk pada ornamen primitif	19
Gb.1. 7	Berbagai bentuk ornamen tradisional	22
Gb.1. 8	Komposisi elemen-elemen motif	25
Gb.1. 9	Lingkaran warna	27
Gb.1. 10	Berbagai macam tekstur.....	29
Gb.1. 11	Keseimbangan	30
Gb.1. 12	Harmoni.....	31
Gb.1. 13	Susunan garis dan bidang.....	33
Gb.1. 14	Eksplorasi garis	34
Gb.1. 16	Inisial.....	39
Gb.1. 17	Slogan	39
Gb.1. 15	Logo	39
Gb.1. 18	Cara pencahayaan	41
Gb.1. 19	Arsir gelap terang sesuai bentuk benda.....	42
Gb.1. 20	Flora dan fauna.....	44
Gb.1. 21	Cara menggambar flora.....	45
Gb.1. 22	Cara menggambar fauna.....	46
Gb.1. 23	Flora fauna sesuai bentuk, proporsi, anatomi, dan karakternya	47
Gb.1. 24	Kepala anak-anak dan remaja	48
Gb.1. 25	Kepala orang dewasa.....	49
Gb.1. 26	Tangan	49
Gb.1. 27	Kaki	50
Gb.1. 28	Mata	50
Gb.1. 29	Mulut orang dewasa	51
Gb.1. 30	Mulut anak-anak	51
Gb.1. 31	Telinga orang dewasa	51
Gb.1. 32	Telinga bayi.....	52
Gb.1. 33	Hidung.....	52
Gb.1. 34	Proporsi tubuh manusia dewasa, remaja dan anak-anak	53
Gb.1. 35	Macam-macam pose.....	54
Gb.1. 36	Perulangan bidang tegak, bahan karton	58
Gb.1. 37	Bentuk susunan bersyaf, bahan karton.....	58
Gb.1. 38	Bentuk pengulangan bidang berbiku, bahan karton	58
Gb.1. 39	Bentuk menara, bahan kayu	59
Gb.1. 40	Bangun huruf x, bahan karton	59
Gb.2. 1	Skema bahan dasar tekstil	62
Gb.2. 2	Komposisi cahaya primer	67

Lampiran A.2

Gb.2. 3	Pencampuran warna sekunder.....	68
Gb.2. 4	Hasil pewarnaan dengan <i>naphthol</i>	73
Gb.2. 5	Hasil pewarnaan dengan <i>indigosol</i>	75
Gb.2. 6	Hasil pewarnaan dengan zat warna reaktif	76
Gb.3. 1	<i>Parang rusak barong</i> (batik tulis).....	95
Gb.3. 2	<i>Truntum</i> (batik tulis)	96
Gb.3. 3	<i>Kawung</i> (batik tulis).....	96
Gb.3. 4	<i>Sidomukti</i> (batik tulis)	97
Gb.3. 5	<i>Semen romo</i> (batik tulis)	97
Gb.3. 6	<i>Gumin tambun</i> (batik cap).....	98
Gb.3. 7	<i>Tatu payung</i> (batik cap)	98
Gb.3. 8	Batik modern	99
Gb.3. 9	Batik modern	99
Gb.3. 10	Lebah bergantung (batik cap)	100
Gb.4. 1	Gambar kerja.....	120
Gb.4. 2	<i>Memola</i>	120
Gb.4. 3	Membatik <i>klowong</i>	121
Gb.4. 4	Mencelup dalam larutan TRO.....	121
Gb.4. 5	Warna pertama.....	121
Gb.4. 6	Menjemur/mengangin-anginkan	122
Gb.4. 7	<i>Nembok</i>	122
Gb.4. 8	Menutup dengan parafin	122
Gb.4. 9	Warna kedua	123
Gb.4. 10	Menjemur/mengangin-anginkan	123
Gb.4. 11	<i>Melorod</i>	124
Gb.4. 12	Menyeterika kain batik	124
Gb.4. 13	Hasil jadi taplak meja	125
Gb.4. 14	Gambar kerja ½ ukuran	127
Gb.4. 15	<i>Memola</i>	127
Gb.4. 16	Membatik <i>klowong</i>	128
Gb.4. 17	Mencelup dalam larutan TRO.....	128
Gb.4. 18	Warna pertama.....	128
Gb.4. 19	<i>Nembok</i>	129
Gb.4. 20	Warna kedua	129
Gb.4. 21	<i>Nglorod</i>	129
Gb.4. 22	Pengeringan	130
Gb.4. 23	Menyeterika	130
Gb.4. 24	Selendang	131
Gb.4. 25	Membuat sket	132
Gb.4. 26	Memotong sket	132
Gb.4. 27	Media tenunan pelepah pisang.....	132
Gb.4. 28	Peletakan pola desain	133
Gb.4. 29	Proses pembatikan <i>klowong</i>	135
Gb.4. 30	<i>Nembok</i>	136
Gb.4. 31	Karya setelah <i>ditembok</i>	136
Gb.4. 32	Larutan TRO.....	137

Gb.4. 33	Menyiram dengan TRO	137
Gb.4. 34	Persiapan pewarnaan.....	138
Gb.4. 35	Pedoman penggunaan warna <i>indigosol</i> dan <i>naphthol</i>	139
Gb.4. 36	Proses pewarnaan.....	140
Gb.4. 37	Proses pembangkitan warna	140
Gb.4. 38	Proses fiksasi.....	141
Gb.4. 39	Pencucian	141
Gb.4. 40	Hasil akhir	142
Gb.4. 41	Selendang Dayak Kalimantan Barat	143
Gb.4. 42	Desain alternatif 1	145
Gb.4. 43	Desain alternatif 2	145
Gb.4. 44	Desain alternatif 3	145
Gb.4. 45	Desain alternatif 4	145
Gb.4. 46	Desain alternatif 5	146
Gb.4. 47	Desain alternatif 6	146
Gb.4. 48	Desain terpilih	147
Gb.4. 49	Gambar kerja	147
Gb.4. 50	Membuat pola	148
Gb.4. 51	Menjiplak pola	149
Gb.4. 52	Pembatikan <i>klowong</i>	150
Gb.4. 53	Karya setelah pematikan	151
Gb.4. 54	Larutan TRO	151
Gb.4. 55	Kain direndam dalam larutan TRO.....	152
Gb.4. 56	Persiapan pewarnaan ke-1	153
Gb.4. 57	Proses pewarnaan ke-1.....	153
Gb.4. 58	Proses oksidasi.....	154
Gb.4. 59	Persiapan warna ke-2.....	154
Gb.4. 60	Proses pewarnaan ke-2.....	155
Gb.4. 61	Proses oksidasi.....	155
Gb.4. 62	Proses fiksasi.....	156
Gb.4. 63	Pencucian	156
Gb.4. 64	<i>Nglorod</i>	157
Gb.4. 65	<i>Nembok</i>	157
Gb.4. 66	Persiapan <i>naphthol</i>	158
Gb.4. 67	Mencelup <i>naphthol</i>	158
Gb.4. 68	Mencelup dalam fgaram	159
Gb.4. 69	Proses <i>nglorod</i> terakhir	159
Gb.4. 70	Proses pencucian	160
Gb.4. 71	Proses pengeringan.....	160
Gb.4. 72	Menyeterika	161
Gb.4. 73	Hasil karya	161
Gb.4. 74	Pemasangan <i>frame</i>	162
Gb.5. 1	Contoh tusuk lurus untuk membentuk motif untuk isian	183
Gb.5. 2	Contoh tusuk lurus untuk isian	183

Lampiran A.4

Gb.5. 3	Contoh tusuk zig zag untuk membuat motif bentuk bunga dan daun.....	184
Gb.5. 4	Contoh produk sulam/bordir.....	187
Gb.5. 5	Contoh produk sulam	187
Gb.5. 6	Contoh produk sulam/bordir.....	188
Gb.5. 7	Mesin jahit manual dan komponennya	189
Gb.5. 8	Mesin bordir listrik dan komponennya	190
Gb.5. 9	Berbagai jenis kain	196
Gb.5. 10	Pita	197
Gb.6. 1	Gambar kerja.....	199
Gb.6. 2	Motif	200
Gb.6. 3	Mengukur kain	200
Gb.6. 4	Menggunting kain	201
Gb.6. 5	Garis bantu	201
Gb.6. 6	Membuat garis lengkung.....	201
Gb.6. 7	Memindahkan motif	202
Gb.6. 8	Memasang <i>midangan</i>	202
Gb.6. 9	Melepas sepatu mesin jahit dan menurunkan gigi	203
Gb.6. 10	Membuat kerangka motif.....	203
Gb.6. 11	Membentuk motif.....	203
Gb.6. 12	Membuat isian	204
Gb.6. 13	Membordir	204
Gb.6. 14	Menggunting sisa kain	205
Gb.6. 15	Merapikan bordiran	205
Gb.6. 17	Hasil jadi	206
Gb.6. 16	Menyetrika	206
Gb.6. 18	Gambar kerja.....	207
Gb.6. 19	Menghitung kotak gambar	208
Gb.6. 20	Motif burung	209
Gb.6. 21	Pembuatan tusuk silang.....	210
Gb.6. 22	Mulai menyulam	210
Gb.6. 23	Angka sebagai keterangan warna benang	211
Gb.6. 24	Hasil jadi sulaman	211
Gb.6. 25	Hiasan dinding siap dipigura	212
Gb.6. 26	Sulaman dengan pigura	213
Gb.6. 27	Gambar kerja.....	214
Gb.6. 28	Melipat kain	215
Gb.6. 29	Hasil jelujuran	215
Gb.6. 30	Cara menentukan engkolan	215
Gb.6. 31	Penyambungan kain	216
Gb.6. 32	<i>Memola</i>	216
Gb.6. 33	Memasang <i>midangan</i>	216
Gb.6. 34	Persiapan pengoperasian mesin bordir	217
Gb.6. 35	Membordir	218
Gb.6. 36	Membuat stik melengkung	218
Gb.6. 37	Mengisi stik dengan <i>zig-zag</i>	219

Gb.6. 38	Memberikan tindasan di atas <i>zig-zag</i>	219
Gb.6. 39	Hasil jadi bordir engkol	220
Gb.6. 40	Bordir motif daun,tangkai dan kupu-kupu	220
Gb.6. 41	Motif bunga dengan terawang	221
Gb.6. 42	Mengisi bagian dalam dengan benang warna lain	221
Gb.6. 43	Melepas kain sambungan.....	222
Gb.6. 44	Memotong bagian tepi bordir	222
Gb.6. 45	Membuat lubang dengan soldir	223
Gb.6. 46	Memotong sisa-sisa benang	223
Gb.6. 47	Menyetrika hasil karya	224
Gb.6. 48	Hasil jadi kerudung	224
Gb.6. 49	Berbagai cara pemakaian kerudung	225
Gb.6. 50	Gambar kerja	226
Gb.6. 51	Memotong kain	227
Gb.6. 52	Memindahkan motif	227
Gb.6. 53	Motif sulaman.....	228
Gb.6. 54	Pemasangan <i>midangan</i>	229
Gb.6. 55	Memasukkan pita dalam jarum	229
Gb.6. 56	Persiapan pita untuk sulaman	230
Gb.6. 57	Pembuatan tusuk tangkai.....	230
Gb.6. 58	Pembuatan motif benang sari	231
Gb.6. 59	Pembuatan motif daun	232
Gb.6. 60	Pembuatan motif bunga	233
Gb.6. 61	Sulaman pita siap dipasang	234
Gb.6. 62	Kain sifon	235
Gb.6. 63	Koldore dengan pola.....	235
Gb.6. 64	Jahit tindas	236
Gb.6. 65	Pembuatan sudut.....	237
Gb.6. 66	Pemasangan furing.....	237
Gb.6. 67	Hasil jadi tas dengan sulam pita.....	238
Gb.7. 1	Jahit perca cara acak.....	239
Gb.7. 2	<i>Template</i>	240
Gb.7. 3	<i>Overlapping</i>	240
Gb.7. 4	Cara jahit jelujur	241
Gb.7. 5	Cara pola geometris	241
Gb.7. 6	Contoh produk jahit perca	243
Gb.8. 1	Gambar kerja	255
Gb.8. 2	Hasil jadi sarung bantal	261
Gb.8. 3	Gambar kerja	263
Gb.8. 4	Pola pada kain perca.....	264
Gb.8. 5	Menyemat	264
Gb.8. 6	Menggunting perca.....	265
Gb.8. 7	Menggabungkan perca.....	265
Gb.8. 8	Kain bacu dan perca.....	266
Gb.8. 9	Melipat dan menyemat kain blacu.....	266
Gb.8. 10	Menjahit tindas	267

Lampiran A.6

Gb.8. 11	Lima buah karya perca.....	267
Gb.8. 12	Assesoris.....	268
Gb.8. 13	Hasil jadi.....	268
Gb.8. 14	Gambar kerja.....	270
Gb.8. 15	Bagian atas taplak meja.....	271
Gb.8. 16	Menyeterika kain.....	271
Gb.8. 17	Menggunting pola.....	272
Gb.8. 18	Menggunting pola.....	273
Gb.8. 19	Menandai batas jahitan.....	273
Gb.8. 20	Menjahit kain perca.....	273
Gb.8. 21	Menyeterika dan membuka lipatan.....	274
Gb.8. 22	Menyeterika kain perca.....	274
Gb.8. 23	Menggabungkan perca dengan blacu.....	274
Gb.8. 24	Menjahit bagian tepi perca.....	275
Gb.8. 25	Bagian tepi taplak meja.....	275
Gb.8. 26	Bagian bawah taplak meja.....	276
Gb.8. 27	Menyeterika kain perca.....	276
Gb.8. 28	Menggunting kain perca.....	277
Gb.8. 29	Menjahit kain perca.....	277
Gb.8. 30	Membuka lipatan dan menyeterika.....	278
Gb.8. 31	Menyeterika kain perca jadi.....	278
Gb.8. 32	Memasang kain perca.....	278
Gb.8. 33	Hasil jadi.....	279
Gb.8. 34	Gambar kerja.....	280
Gb.8. 35	Pola pada kain perca.....	281
Gb.8. 36	Menyemat.....	282
Gb.8. 37	Menggunting perca.....	282
Gb.8. 38	Menggabungkan perca.....	282
Gb.8. 39	Menyeterika jahitan perca.....	283
Gb.8. 40	Kain blacu/kain katun dan perca.....	283
Gb.8. 41	Melipat dan menyemat kain blacu.....	283
Gb.8. 42	Menjahit tindas.....	284
Gb.8. 43	Membuat gantungan.....	284
Gb.8. 44	Memasang gantungan.....	284
Gb.8. 45	Memasang aksesoris.....	285
Gb.8. 46	Hasil jadi.....	285
Gb.9. 1	Contoh produk jahit tindas pengisi lembaran.....	287
Gb.9. 2	Jahit tindas pengisi susulan.....	288
Gb.9. 3	Jahit tindas pengisi tali.....	288
Gb.9. 4	Contoh jahit tindas efek bayangan.....	289
Gb.9. 5	Jahit aplikasi.....	290
Gb.9. 6	Jahit aplikasi potong sisip.....	290
Gb.9. 7	Jahit aplikasi potong motif.....	291
Gb.9. 8	Aplikasi lipat potong.....	291
Gb.9. 9	Jahit aplikasi dengan pengisian.....	292
Gb.9. 10	Contoh produk jahit tindas.....	293

Gb.9. 11	Contoh produk jahit tinas	293
Gb.9. 12	Contoh produk jahit aplikasi	294
Gb.10. 1	Gambar kerja	313
Gb.10. 2	Menyeterika kain.....	314
Gb.10. 3	Mengukur dan menandai kain flanel	314
Gb.10. 4	Memola	315
Gb.10. 5	Menggabungkan kain flanel.....	315
Gb.10. 6	Menjahit jelujur.....	316
Gb.10. 7	Menjahit tinas	316
Gb.10. 8	Menggunting bagian motif	317
Gb.10. 9	Memasukkan dakron	317
Gb.10. 10	Menjahit menggunakan tusuk feston	318
Gb.10. 11	Memasang bisban	318
Gb.10. 12	Hasil jadi	319
Gb.10. 13	Gambar kerja	320
Gb.10. 14	Gambar kerja	321
Gb.10. 15	Bagian depan bantal.....	322
Gb.10. 16	Menggabung kain	322
Gb.10. 17	Menjahit tinas	323
Gb.10. 18	Membentuk motif anyaman	323
Gb.10. 19	Hasil jadi bagian depan sarung bantal.....	324
Gb.10. 20	Memasang ritsliting	325
Gb.10. 21	Mengisi dakron	325
Gb.10. 22	Menjahit tinas	326
Gb.10. 23	Hasil jadi bagian belakang sarung bantal	326
Gb.10. 24	Menggabungkan bagian depan dan belakang sarung bantal	327
Gb.10. 25	Hasil jadi	327
Gb.10. 26	Gambar kerja	328
Gb.10. 27	Menyeterika kain.....	329
Gb.10. 28	Gambar pola	329
Gb.10. 29	Pola tutup galon	330
Gb.10. 30	Menggambar pola	330
Gb.10. 31	Menggabungkan kain	331
Gb.10. 32	Menjelujur tepi kain	331
Gb.10. 33	Menjahit tinas	332
Gb.10. 34	Memasang kain sifon.....	332
Gb.10. 35	Memasang kain sifon.....	333
Gb.10. 36	Menggabungkan bagian atas tutup galon	333
Gb.10. 37	Menyatukan dua sisi lembaran.....	334
Gb.10. 38	Menyatukan bagian atas tutup dan bagian badan tutup galon	334
Gb.10. 39	<i>Finishing</i>	335
Gb.10. 40	Hasil jadi	335
Gb.10. 41	Gambar kerja	336
Gb.10. 42	Menandai kain.....	337

Lampiran A.8

Gb.10. 43	<i>Memola</i>	337
Gb.10. 44	Menggabungkan kain dengan dakron	338
Gb.10. 45	Menjahit tindas	338
Gb.10. 46	Menggabungkan dengan blacu	339
Gb.10. 47	Menandai kain	339
Gb.10. 48	Menggabungkan kain	340
Gb.10. 49	Menjelujur	340
Gb.10. 50	Menjahit tindas	340
Gb.10. 51	Melipat salah satu sisi lembaran.....	341
Gb.10. 52	Memberi furing	341
Gb.10. 53	Membungkus tali dengan bisban	342
Gb.10. 54	Membuat bisban	342
Gb.10. 55	Memasang tali pada tepi sarung bantal.....	343
Gb.10. 56	Menggabungkan bagian depan dan belakang	343
Gb.10. 57	Membuat lubang kancing	344
Gb.10. 58	Hasil jadi	344
Gb.10. 59	Gambar kerja.....	345
Gb.10. 60	Menggunting kain	346
Gb.10. 61	<i>Memola</i>	346
Gb.10. 62	Menempel aplikasi	346
Gb.10. 63	Memasang pada <i>midangan</i>	347
Gb.10. 64	Hasil jadi	347
Gb.10. 65	Gambar kerja.....	348
Gb.10. 66	Mengukur kain	348
Gb.10. 67	Mengunting kain	349
Gb.10. 68	Melipat kain	349
Gb.10. 69	Menjahit lipatan kain	350
Gb.10. 70	Memasang renda dan pita	350
Gb.10. 71	Membentuk sarung bantal	351
Gb.10. 72	Menjahit kedua sisi kain	352
Gb.10. 73	Mengobras.....	352
Gb.10. 74	Menggunting sisa-sisa kain.....	353
Gb.10. 75	Menyeterika hasil akhir sarung bantal	353
Gb.10. 76	Gambar kerja.....	354
Gb.10. 77	Menggunting motif.....	355
Gb.10. 78	Menempel motif pada fislin	355
Gb.10. 79	Menyetrika motif dan fislin	356
Gb.10. 80	Menempelkan motif	356
Gb.10. 81	Menjelujur	357
Gb.10. 82	Memasang pada <i>midangan</i>	357
Gb.10. 83	Menjahit dengan tusuk <i>zig-zag</i>	358
Gb.10. 84	Menggunting sesuai ukuran saku	358
Gb.10. 85	Memasang saku	359
Gb.10. 86	Menggunting sisa-sisa benang	360
Gb.10. 87	Hasil jadi.....	360
Gb.10. 88	Gambar kerja.....	361

Lampiran A.9

Gb.10. 89	Pola motif	357
Gb.10. 90	Hasil jadi	366
Gb.10. 91	Gambar Kerja.....	367
Gb.10. 92	Menyetrika kain.....	368
Gb.10. 93	Mengunting kain	368
Gb.10. 94	<i>Memola</i>	368
Gb.10. 95	Menggabungkan pola dengan fislin	369
Gb.10. 96	Menempelkan kain aplikasi pada kain dasar	369
Gb.10. 97	Memasang pada <i>midangan</i>	370
Gb.10. 98	Memasukkan bahan pengisi.....	370
Gb.10. 99	Memasang kain aplikasi	371
Gb.10. 100	Hasil jadi	371
Gb.11. 1	Contoh produk cetak saring.....	374
Gb.11. 2	Contoh produk cetak saring.....	375
Gb.12. 1	Membuat motif	389
Gb.12. 2	Gambar kerja	390
Gb.12. 3	Menjiplak motif	391
Gb.12. 4	Melubangi motif	391
Gb.12. 5	Memberi lem kain pada papan landasan	391
Gb.12. 6	Meletakkan syal di atas papan landasan	392
Gb.12. 7	Memasang kertas asturo di atas syal.....	392
Gb.12. 8	Mencampur zat warna.....	392
Gb.12. 9	Meletakkan <i>screen</i> di atas kertas asturo.....	393
Gb.12. 10	Menyaput warna	393
Gb.12. 11	Mengeringkan motif	393
Gb.12. 12	Mencuci peralatan	394
Gb.12. 13	Menyetrika syal yang telah jadi	394
Gb.12. 14	Gambar tengah selendang	395
Gb.12. 15	Gambar kerja	396
Gb.12. 16	Gambar tepi dan <i>tumpal</i> selendang	396
Gb.12. 17	Proses gambar pada <i>kodatrace</i>	397
Gb.12. 18	Film diapositif	397
Gb.12. 19	Mencampur obat peka cahaya	397
Gb.12. 20	<i>Screen</i> Siap Afdruk	398
Gb.12. 21	Pengolesan obat afdruk.....	398
Gb.12. 22	Penyinaran dengan matahari	398
Gb.12. 23	Penyinaran dengan lampu neon	398
Gb.12. 24	Pencucian	399
Gb.12. 25	Pentusiran.....	399
Gb.12. 26	Pelapisan lakban pada tepi <i>screen</i>	399
Gb.12. 27	Menyaput dengan rakel	400
Gb.12. 28	Pasta warna.....	400
Gb.12. 29	Pasta warna pigmen.....	401
Gb.12. 30	Hasil <i>print</i> pada selendang	401
Gb.12. 31	Selendang hasil coletan	401
Gb.12. 32	Pencoletan dengan warna muda.....	401

Lampiran A.10

Gb.12. 33	Penyelesaian akhir menggunakan alat <i>press</i> panas.....	402
Gb.12. 34	Hasil jadi selendang	402
Gb.12. 35	Gambar kerja.....	404
Gb.12. 36	Motif 3 Warna	404
Gb.12. 37	Warna dipindah ke <i>kodatrace</i>	405
Gb.12. 38	Penyablonan	407
Gb.12. 39	Bagian belakang sarung bantal	408
Gb.12. 40	Hasil jadi.....	408
Gb.12. 41	Ragam kaos	411
Gb.12. 42	Gambar kerja.....	411
Gb.12. 43	Pasta warna sparasi.....	413
Gb.12. 44	Pencetakan	413
Gb.12. 45	Menyeterika hasil sablon.....	414
Gb.12. 46	Fiksasi	414
Gb.12. 47	Hasil jadi.....	414
Gb.12. 48	Gambar kerja.....	416
Gb.12. 49	Foto dari kamera digital.....	416
Gb.12. 50	Gambar dari <i>internet</i>	416
Gb.12. 51	Film diapositif	417
Gb.12. 52	Pasta warna separasi.....	418
Gb.12. 53	Pencetakan	419
Gb.12. 54	Hasil kaos cetak saring	419
Gb.13. 1	Tenunan polos.....	421
Gb.13. 2	Tenunan kepar	422
Gb.13. 3	Tenunan satin.....	422
Gb.13. 4	Contoh produk tenun.....	424
Gb.13. 5	Gambar kerja.....	428
Gb.13. 6	Membuat silangan	429
Gb.13. 7	Memasang benang TC.....	429
Gb.13. 8	Jumlah benang sesuai yang ditentukan	430
Gb.13. 9	Menghitung benang TC 6	430
Gb.13. 10	Mengikat benang TC pada bagian persilangan.....	431
Gb.13. 11	Melepas rangkaian benang.....	431
Gb.13. 12	Menggulung benang	432
Gb.13. 13	Memasukan gulungan benang pada stik	432
Gb.13. 14	Memasang <i>raddle</i>	433
Gb.13. 15	Memasukan benang pada <i>raddle</i>	433
Gb.13. 16	Memeriksa pemasangan benang	434
Gb.13. 17	Menggulung benang	434
Gb.13. 18	Memasang kertas tebal.....	435
Gb.13. 19	Menyucuk pada <i>gun</i>	435
Gb.13. 20	Menyucuk pada sisir	436
Gb.13. 21	Mengikat benang lusi	436
Gb.13. 22	Mengencangkan tali	437
Gb.13. 23	Memeriksa ketegangan benang	437
Gb.13. 24	Menggulung benang pakan	438

Gb.13. 25	Memegang sisir	438
Gb.13. 26	Menginjak pedal	439
Gb.13. 27	Membuka mulut <i>lusi</i>	439
Gb.13. 28	Memasukkan benang pakan	440
Gb.13. 29	Menarik sisir.....	440
Gb.13. 30	Menenun	441
Gb.13. 31	Menenun	441
Gb.13. 32	Menggunting bagian atas	442
Gb.13. 33	Membuat simpul	442
Gb.13. 34	Hasil jadi taplak meja.....	443
Gb.13. 35	Gambar kerja	444
Gb.13. 36	Hasil jadi selendang.....	447
Gb.13. 37	Gambar kerja	448
Gb.13. 38	Hasil jadi syal	451
Gb.14. 1	Tenun corak rata.....	453
Gb.14. 2	Tenun corak kilim.....	454
Gb.14. 3	Tenun corak <i>soumak</i>	454
Gb.14. 4	Tenun corak <i>giordes</i>	454
Gb.14. 5	Contoh produk tapestri	455
Gb.14. 6	Gambar kerja	457
Gb.14. 7	Memasang benang <i>lusi</i>	458
Gb.14. 8	Membuat tali penguat	459
Gb.14. 9	Membuat simpul <i>soumak</i>	459
Gb.14. 10	Membuat benang pakan	460
Gb.14. 11	Mulai menenun	460
Gb.14. 12	Menenun	461
Gb.14. 13	Membuat corak <i>giordes</i>	461
Gb.14. 14	Menenun dengan variasi corak	462
Gb.14. 15	Menutup dengan <i>soumak</i>	462
Gb.14. 16	Memotong dengan gunting.....	463
Gb.14. 17	Merapikan dengan gunting	463
Gb.14. 18	Menyimpul akhir tenunan	464
Gb.14. 19	Hasil jadi hiasan dinding	464
Gb.15. 1	Cara menggulung dan mengikat tali	465
Gb.15. 2	Simpul pipih	466
Gb.15. 3	Simpul kordon	467
Gb.15. 4	Simpul <i>Josephine</i>	472
Gb.15. 5	Tas santai	474
Gb.15. 6	Ikat pinggang	475
Gb.15. 7	Gantungan pot	475
Gb.15. 8	Sarung bantal kursi dan taplak meja	476
Gb.15. 9	Kap lampu.....	476
Gb.15. 10	Hiasan dinding	477
Gb.15. 11	Dompot.....	477
Gb.15. 12	Tas santai	478
Gb.15. 13	Pembungkus botol	478

Lampiran A.12

Gb.15. 14	Kap lampu	479
Gb.15. 15	Hiasan dinding.....	479
Gb.16. 1	Gambar kerja.....	483
Gb.16. 2	Simpul pipih ganda.....	482
Gb.16. 3	Rangkaian simpul pipih ganda.....	482
Gb.16. 4	Menyatukan kedua ujung simpul	483
Gb.16. 5	Simpul pipih ganda.....	483
Gb.16. 6	Simpul mutiara	484
Gb.16. 7	Guci	484
Gb.16. 8	Hasil jadi guci dengan balutan makrame.....	487
Gb.16. 9	Gambar kerja.....	488
Gb.16. 10	Penyelesaian akhir	489
Gb.16. 11	Hasil jadi ikat pinggang	491
Gb.16. 12	Gambar kerja.....	492
Gb.16. 13	Hasil jadi gantungan pot.....	498
Gb.16. 14	Gambar kerja.....	499
Gb.16. 15	Hasil jadi karpet	501
Gb.16. 16	Gambar kerja.....	502
Gb.16. 17	Hasil jadi tas	504
Gb.16. 18	Gambar kerja.....	505
Gb.16. 19	Rangka hiasan dan simpul jangkar ganda	506
Gb.16. 20	Simpul pipih ganda dan simpul pipih	506
Gb.16. 21	Rumbai-rumbai.....	507
Gb.16. 22	Gantungan bambu	507
Gb.16. 23	Hasil jadi.....	508

GLOSARI

Afdruk	Memindah gambar dari diapositif ke <i>screen</i> .
Agel	Serat daun <i>gebang</i> .
Alat press	Alat pemanas hasil cetak saring dilengkapi alat pengatur suhu dan <i>timer</i> untuk mengatur waktu sesuai jenis pasta warna yang digunakan.
Bandul	Alat penahan kain tergantung pada gawangan.
Bobbin	Alat untuk tempat benang pakan pada teknik tapestri.
Canting	Alat batik dari tembaga untuk mengambil lilin cair dan untuk melukiskan pada kain.
Canting carak	Canting yang berparuh lebih dari satu.
Cawuk	Alat untuk <i>mengerok</i> .
Cecek	Bentuk titik yang dibuat menggunakan canting cecek dan tetap putih.
Celemek	Alat penutup dari kain agar bagian badan tidak terkena kotoran.
Cetak saring	Sablon atau <i>screen printing</i> dapat diartikan kegiatan cetak mencetak dengan menggunakan kain gasa/kasa yang biasa disebut <i>screen</i> .
CMYKey	<i>Cyan, magenta, yellow</i> , dan <i>key</i> atau hitam.
Colduro	Bahan pelapis yang terbuat dari busa spon yang mempunyai lapisan.
Corak giordes	Teknik anyam pada tapestry yaitu bahan benang pakan yang digunakan potongan-potongan yang diselipkan pada tenun corak rata.
Corak kilin	Teknik anyam pada tapestry dengan cara mengait atau benang pakan berbalik arah asalnya.

Lampiran B.2

Corak rata	Teknik anyam pada tapestry yaitu benang pakan mengisi benang lusi/lungsi dengan hitungan sama: 1,2 dan 1,1 atau atas satu bawah satu.
Corak soumak	Teknik anyam pada tapestry dengan cara melilitkan benang pakan pada benang lusi/lungsi, sehingga menyebabkan rupa permukaan tenunan dekoratif.
Cukit/pendedel	Alat untuk melepaskan jahitan yang salah pada kain.
Cut Put Method/ Knife Cut Methode	Proses cetak saring dengan teknik pemotongan.
Cutter	Alat pemotong atau membuat lubang motif pada kertas.
Dacron	Bahan pelapis yang terbuat dari bahan sintetis dan diolah menjadi bahan lembaran.
Fast dye	Bahan pengental yang dicampur dengan pewarna <i>sandye</i> menghasilkan sablonan tidak timbul.
Ganden	Alat pemukul dari kayu.
Gawangan	Tempat untuk membentangkan mori pada waktu membatik tulis.
Geblogan (piece)	Satu gulung kain yang sudah ditentukan oleh pabrik yang untuk tekstil biasa dari masing-masing pabrik tidak selalu sama panjangnya. Tetapi untuk mori sudah ada standar tertentu panjang tiap geblog bagi masing-masing jenis mori.
Hair dryer	Alat listrik untuk mengeringkan <i>screen</i> setelah diolesi obat peka cahaya dan mengeringkan hasil cetakan pada kain.
Hand sprayer	Alat penyemprot untuk membuat lubang <i>screen</i> setelah proses penyinaran dan untuk membersihkan <i>screen</i> setelah penyablonan.
Hidronal G	Lem kain dalam bentuk cair warna putih seperti susu, digunakan untuk melapisi alas sablonan atau <i>blanket</i> .

<i>Isen-isen cecek</i>	Pengisi motif dengan titik-titik.
<i>Isen-isen sawut</i>	Pengisi motif dengan garis-garis sejajar.
Jahit tindas	Teknik menjahit dengan cara mengisi atau melapisi kain dengan menggunakan bahan pelapis, kemudian bagian atas kain dijahit mesin mengikuti motif atau desain.
Jarum pentul	Jarum yang bagian kepala ada bulatannya.
<i>Jegul</i>	Alat untuk menembok bagian bidang yang lebar dibuat ditangkai yang dibalut kain.
Kain bagi/strimin	Kain yang anyaman lungsi dan pakannya renggang/jarang, sehingga seratnya mudah dihitung.
Kain kaca	Kain yang transparan atau tembus pandang.
Kalengan	Hasil dari proses batik hanya diberi warna biru.
<i>Kemplong</i>	Alat pemukul dari kayu dengan alas kayu.
Kertas asturo	Bahan yang digunakan untuk membuat gambar/motif berlubang.
<i>Klowong</i>	Bentuk atau gambaran pokok yang dibuat dengan menggunakan canting dan lilin <i>klowong</i> .
<i>Kodatrace</i>	Bahan yang digunakan sebagai film diapositif, yaitu untuk memisah motif tiap warna sebelum diafdruck.
<i>Kuwuk</i>	Rumah binatang kerang.
Lusi/lungsi/lungsin	Benang yang memanjang searah panjang kain.
<i>Manutex</i>	Agar-agar rumput laut yang tidak berwarna dan tidak mewarnai bahan, digunakan sebagai pengental zat warna dalam bentuk serbuk seperti zat warna reaktif atau dispersi.
<i>Mbironi</i>	Menutup pada bagian motif yang akan tetap berwarna biru atau putih.

Lampiran B.4

<i>Medel</i>	Memberi warna biru pada batikan.
Meja afdruk	Meja yang dilengkapi lampu neon dan di atasnya menggunakan kaca bening sehingga sinar tembus ke benda yang akan diafdruk.
Meja gambar	Meja yang digunakan untuk membuat desain motif untuk cetak saring dan untuk memindah gambar ke kodatrace.
Meja sablon	Meja untuk menyablon kaos atau lembaran yang ukurannya kecil, dilengkapi dengan klem penjepit dan dapat diputar, cukup untuk 4 <i>screen</i> .
<i>Melorod</i>	Menghilangkan lilin secara keseluruhan dalam air mendidih.
Mencipta	Memuat sesuatu yang belum pernah ada yang sesuai dengan keinginan seseorang.
<i>Mencolet</i>	Menggambar dengan kuas di atas kain dengan menggunakan pasta sablon.
<i>Menembok</i>	Menutup motif dengan lilin yang akan tetap berwarna putih.
<i>Mengemplong</i>	Memukul berulang-ulang dengan <i>ganden</i> bertujuan meratakan permukaan mori.
<i>Mengetel/meloyor</i>	Mencuci mori dengan bahan minyak nabati dan bahan alkali.
<i>Menyoga</i>	Memberi warna coklat pada batikan.
<i>Merengga</i>	Merubah bentuk-bentuk dari alam menjadi sebuah hiasan.
<i>Merining/mengesik</i>	Menutup dengan llin pada bagian motif tertentu yang akan tetap berwarna putih dan biru.
<i>Midangan</i>	Alat untuk meregangkan kain pada waktu menyulam, yang terbuat dari kayu atau plastik, berbentuk lingkaran, terdiri dari dua bagian yaitu lingkaran dalam, lingkaran luar dan memiliki baut.

<i>Mlampah sareng</i>	Cap-capan motif menggunakan dua cap berjalan berdampingan.
Motif	Gambaran bentuk yang merupakan sifat dan corak suatu perwujudan.
<i>Mubeng</i>	Berputar.
<i>Ngawat</i>	Membentuk suatu garis lilin bekas canting tulis yang baik (seperti kawat).
<i>Ngerok/ngerik</i>	Membuka lilin batik pada motif tertentu dengan alat <i>kerok</i> .
<i>Nglorod</i>	Lihat: <i>melorod</i> .
<i>Nglowong</i>	Pelekatan lilin yang pertama pada mori mengikuti gambar pola.
<i>Ndasari</i>	Memberi warna dasar.
<i>Nyareni</i>	Dalam pencelupan dengan soga Jawa berarti mencelup dalam larutan kapur. Pencelupan pada umumnya berarti fiksasi.
<i>Nyocoh</i>	Membuat lubang-lubang dengan menggunakan alat yang kecil runcing (dari jarum) dikerjakan berulang-ulang.
Obat peka cahaya	Larutan pokok dalam proses afdruk <i>screen</i> , merupakan campuran antara emulsi dan sensitizer (kromatin dan emulsi).
<i>Opaque Ink</i> Tinta Cina	Tinta Cina untuk menggambar memisahkan motif tiap warna pada kertas HVS/kalkir atau kodatrace dengan menggunakan kuas. <i>Opaque Ink</i> untuk menggambar memisahkan motif tiap warna pada <i>kodatrace</i> .
<i>Pakan</i>	Benang yang dimasukkan melintang pada benang lusi/lungsi/lungsin.
Palet	Tempat untuk mencampur cat poster/ tinta warna dalam proses desain, tinta cina atau <i>Opaque ink</i> untuk traces dan pasta warna untuk colet.

Lampiran B.6

Papan landasan	Terdiri dari triplek yang dilapisi busa dan blanket sebagai landasan pada penyablonan T-Shirt atau kain.
<i>Patchwork/ tambal seribu/ jahit perca</i>	Suatu keteknikan dalam membuat karya kerajinan tekstil dengan menggunakan potongan-potongan kain/perca dan digabungkan dengan cara dijahit sesuai dengan desain.
<i>Penyucukan</i>	Memasang benang pada <i>gun</i> dan sisir.
Perca	Sisa-sisa guntingan kain yang ada setelah membuat karya kerajinan tekstil.
Rabber transparan	Pengental sablon apabila warna ditumpuk warna sebelumnya akan tampak atau menjadikan warna baru.
Rabber transparan	Pengental sablon apabila warna ditumpuk warna sebelumnya akan tampak atau menjadikan warna baru.
Rabber <i>white</i>	Bahan pengental untuk sablonan putih atau sablonan dasar untuk bahan tekstil/kaos warna gelap.
<i>Raddle</i>	Alat pemisah benang saat akan penyucukan.
<i>Rader</i>	Alat yang digunakan untuk memberi tanda pada kain yang akan dijahit atau memindahkan pola dengan bantuan karbon jahit jahit.
Rakel	Karet penyaput pasta warna yang dijepit dengan logam atau kayu.
<i>Rengreng</i>	Pembatikan pada satu permukaan kain.
Sabun colet	Sebagai pencuci <i>screen</i> setelah penyablonan untuk menghilangkan sisa warna dan minyak atau kotoran lainnya.
<i>Sandye</i>	Pewarna pigmen yang digunakan untuk proses cetak saring pada bahan kain/kaos.

Sari kuning	Bahan pencelup terdiri dari kembang <i>pulu</i> , soga <i>tegeran</i> , tawas dan air.
Satu ceplik pola	Pola dari sebagian motif batik dan apa bila dipindahkan pada mori dapat menggambarkan seluruh motif batik.
Sayang nenek	Alat untuk membantu memasukkan benang pada lubang jarum.
Screen	Kerangka kayu dan <i>monyl</i> atau kain sutera yang digunakan untuk mencetak gambar pada benda yang akan disablon.
Sekoci	Merupakan salah satu komponen mesin jahit yang fungsinya sebagai tempat memasukkan spol/kumparan.
Seni	Suatu karya yang dibuat (diciptakan) dengan kecakapan yang luar biasa.
Simetris	Sama pada kedua sisi.
Simpul	Jalinan ikat.
Sisir tenun	Alat atau perangkat yang tersedia pada mesin tenun untuk memadatkan karya tenunan.
Sisir tapestry	Alat untuk memadatkan karya tapestri.
Soda abu dan Soda Kue	Obat bantu untuk penguat warna, membuat suasana alkali (basa).
Solder	Alat untuk membuat lubang/ <i>krawangan/kerancang</i> pada bordir.
Sparasi	Pemisahan warna dengan menggunakan filter warna sampai warna terpisah menjadi <i>CMYKey</i> .
Spol/kumparan	Merupakan salah satu komponen mesin jahit yang fungsinya sebagai tempat mengikal benang.
Sulam (bordir)	Hiasan dari benang yang dijahitkan pada kain <i>embroidery</i> (<i>im-broide</i> : sulaman).

Lampiran B.8

Sulam datar	Sulam yang hasil sulamannya datar atau rata dengan permukaan kain.
Sulam terawang	Sulam yang hasil sulamannya berlubang-lubang.
Sulam timbul	Sulam yang hasil sulamannya timbul atau muncul di permukaan kain. Sulam timbul yang dikerjakan dengan tangan menggunakan jarum khusus sulam timbul.
Tali garapan	Tali bagian kanan dan kiri.
Tali taruhan	Tali pada bagian tengah.
Tapak lilin	Bekas goresan lilin pada canting.
<i>Tapestry loom</i>	Alat berupa kerangka untuk membuat anyaman karya tapestri.
<i>Telusupan</i>	Alat untuk membantu memasukkan benang pada jarum.
<i>Tembokan</i>	Bentuk dan bidang yang akan berwarna putih ditutup dengan lilin tembok.
Tenun kepar	Anyaman pada tenun yang bentuknya silang miring/bergaris-garis miring.
Tenun polos	Anyaman pada tenun yang bentuknya datar, yaitu benang pakan mengisi benang lusi/lungsi dengan hitungan sama.
Teropong pipih	Alat untuk tempat benang pakan pada teknik tenun.
<i>Terusan</i>	Pembatikan pada permukaan sebelah.
<i>Tubrukan</i>	Bergeser satu langkah ke kanan atau satu langkah ke muka.
Tudung jari	Alat untuk melindungi jari dari jarum pada saat menjahit tangan.
<i>Tumpangan</i>	Proses pewarnaan di atas warna yang telah ada.

Turunan warna	Tingkatan dalam satu warna, dari warna yang terang mengarah ke warna yang gelap.
Ulano 5	Bahan untuk menghapus obat peka cahaya pada screen yang sudah tidak digunakan.
Ulano 8	Bahan untuk menghapus bayangan pada <i>screen</i> .
Variasi	Bentuk yang bermacam-macam.
Waskom	Tempat air yang bagian bibir atas lebih lebar dan biasanya dibuat panci.
<i>Wedelan</i>	Proses memberi warna biru pada proses membatik.

DAFTAR PUSTAKA

- Affendi, Yusuf. 1987. *Seni Tenun*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Ames, Marjorie. 1981. *Miniature Macrame*. New York. Dover Publication Inc.
- Amirudin,S. Teks. 2001. *Pewarnaan Tekstil*. Bandung: Balai Besar Penelitian dan Pengembangan Industri Tekstil.
- Arsana, Banu, dkk. 1998. *Menggambar Alam Benda*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah dan Kejuruan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Basir, Herry. 1986. *Pedoman Praktis Sablon*. Jakarta: CV Simplek.
- Black, Mary E.. 1980. *The Key to Weaving*. New York: Macmillan Publishing Co, Inc.
- Blumrich, Maria. 1982. *Stich Blumrich*. Germany: Burda Gmb H
- Bress, Helena. 1972. *The Macrame Book*. New York. -----
- Canadian Workshop. 1980. *Quilt, Patchwork and Appliques*. Canada.
- Christie, R. M.. 2001. *Colour Chemistry*. Galashiels UK,I Jonkoping, RS.C.
- Clark, Mary Clare. 1997. *Japanese Folded Patchwork*. London: The Apple Press.
- Coleman, Anne. 1993. *First Steps in Patchwork*. London: B.T. Batsford Ltd.
- Daryanto. 1989. *Teknik Pembuatan Batik dan Sablon* , Semarang, Aneka Ilmu.
- Djufri, Rasyid dkk. 1973. *Teknologi Pengelantangan Pencelupan dan Pencapan*. Bandung: Institut Teknologi Tekstil.
- Djuhari, Djoni. 1995. *Desain Kerajinan Tekstil*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Menengah-Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan.
-

Lampiran C.2

- Effendi, A.. 1980. *Prakarya Sablon*. Edisi I. Surabaya: Gatin.
- Field, Anne. 1991. *The Ashford Book of Weaving*. New Zealand: Tandem Press Ltd.
- French, Elizabeth & Stephanie Schrapel. 1972. *Macrame*. Hongkong. -----

- Green, Elaine.1998. *Glorious Stencilling*. London : Apple Press.
- Gollwitzer, Gerhard. 1996. *Mari Berkarya Rupa*. Bandung: Penerbit ITB.
- Hall, Dorothea. 1996. *The Quilting, Patchwork & Applique Project Book*. London: Chartwell Book, Inc.
- Hamzuri, 1985. *Batik Klasik* Jakarta: Djambatan.
- Herlina dkk. 1999. *Batik Materi Kejuruan Terintegrasi Lingkungan hidup untuk SMK*. Malang: Indah Offset.
- http://www.geocities.com/sta5_ar530/data/05s.htm
- Isaacs, Jennifer. 1987. *The Gentle Arts*. Australia: Ure Smith Press.
- Isminingsih. 1978. *Pengantar Kimia Zat Warna*. Bandung: ITT.
- _____, Rasjid Djufri. 1979. *Pengantar Kimia Zat Warna*. Bandung: Proyek Perguruan/Akademi/Sekolah Industri (ITT).
- Jumanta. 2004. *[Kaos] Inspirasi Motif Modern & Kata-kata*. Jakarta: Puspa Swara.
- Lampton, Susan S. 1974. *Macrame Creative Knot Trying*. California. Sunset Books Limited.
- Marshall, Cavendish. 1985. *Macrame Made Easy*. London: Cavendish Books Limited.
- Murtihadi dan Mukminatun. 1979. *Pengetahuan Teknologi Batik*. Jakarta, Debdikbud.
- Mustafa, Shuib. 1986. *Panduan Seni Lukis Untuk Sekolah-sekolah Menengah*. Malaysia: Pustaka San Ming
- Nusantara, Guntur. 2007. *Panduan Praktis Cetak Sablon*. Jakarta: PT Kawan Kita.
-

- Ondori. 1982. *Modern Patchwork*. Tokyo: Ondorisha Publsheers, Ltd.
- Parker, Freda. 1990. *Victorian Embroidery*. London: Anaya Publishers Ltd.
- Patunrangi, Husairin. 1985. *Penelitian Jenis Zat Warna Reaktif & cara pencelupan untuk pencelupan sutera yang sesuai untuk Industri kecil*. Bandung: ITT.
- Puspitowati, Wahyu. 2007. *Teknik Dasar Sulam Pita Untuk Pemula..* Jakarta: PT. Kawan Pustaka.
- Raccbini. 1981. *Sablon*. Edisi IV. Surabaya. ARFI
- Rachbini. 1986. *Sablon Screen Printing Dasar Lengkap*, Surabaya.
- Riyanto (Ed.).----. *Handbook of Indonesian Batik*. Yogyakarta: The Institute for Research and Development of Handicraft and Batik Industries.
- S. Djoemeno, Nian. 1986. *Ungkapan Sehelai Batik*, Jakarta: Djambatan.
- Saraswati. 1984. *Pedoman Menggambar Hewan*. Jakarta: Bhratara Karya Aksara.
- _____. 1986. *Seni Makrame*. Jakarta: Bhratara Karya Aksara.
- Scheel, Alison. 1997. *Great T-Shirt Graphics*. America: The Desain Company.
- Silaban, Saut P. 2006. *Membaca Patung Primitif Batak Sebagai Teks Filsafat Tersembunyi*.
<http://www.silaban.net/2006/12/17/membaca-patung-primitif-batak-%20sebagai-teks-filsafat-tersembunyi/>
- Siswanto, Pujo. 2007. *Kupas Tuntas Teknik Sablon Masa Kini*, Yogyakarta, Absolut.
- Snook, Barbara. 1963. *Embroidery Stitches (450 Contoh Sulaman)*. Jakarta. PT Bhratara Karya Aksara
- Soemantri, V.M. Bambang. 2005. *Tusuk Sulam Dasar*. Jakarta. PT Gramedia Pustaka Utama
-

Lampiran C.4

Soepriyono, dkk. 1974. *Serat-serat Tekstil*. Bandung. Institut Teknologi Tekstil.

Stevens, Timon. 1981. *Kaligrafi dari A sampai Z*. Bandung: Angkasa

Suhersono, Hery. 2004. *Desain Bordir Flora Dan Dekoratif*, Jakarta, PT Gramedia Pustaka Utama.

_____. 2004. *Desain Motif*. Jakarta: Puspa Swara'

_____. 2004. *Desain Bordir Motif Kerancang, Tepi, dan Lengkung*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

_____. 2005. *Desain Bordir Motif Geometris*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Sulaiman, M.Jusuf.1980. *Screen Printing Sablon*. Bandung: Luca's.

Sumantri, Bambang. 2005. *Tusuk Sulam Datar*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

sumberilmu.info/2008/02/24/perkembangan-kesenian/

Suryanto, TT. 1978. *Penuntun Praktek Batik untuk SMIK*. Jakarta: Dikmenjur Dep. P&K.

Susanto, SK Sewan. 1980. *Seni Kerajinan Batik Indonesia*. Yogyakarta: BPPI Departemen Perindustrian RI.

Susanto, S.K. Sewan. 1984. *Seni dan Teknologi Kerajinan Batik*. Jakarta: Depdikbud Dikdasmen.

Sutri Insani, Silvi. 2007. *Teknik Sulam Pita*. Surabaya. Trubus Agrisarana.

Swstapa, Ngurah. 2002. *Ornamen Tradisional dan Modern*. Yogyakarta: PPPG Kesenian.

_____. 1998. *Menggambar Pola dengan Motif, Bahan ajar ADasar Kekriaan untuk SMK*, Dir PMK-Depdikbud.

Travis, Dinah. 1993. *The Aplique Quilt*. London: B. T. Batsford Ltd.

Vilder, Andre. 1980. *Quilts, Patchwork , Appliques*. Canada .Canadian: Published.

Villiers, Linda de. 1989, *Creative Applique to Make and Wear*, London, Lesley

Wachid B.S., Abdul. 1997. *Hj. Rosma. & Nukilan Bordir Sumatra Barat*. Padang: Citra Budaya Indonesia.

Wagiono, dkk. 1998. *Latihan Menggambar Dasar Bentuk dan Warna*. Jakarta: PT. Mandiri Jaya Abadi.

_____. 1998. *Latihan Menggambar Manusia dan Pemandangan*. Jakarta: PT. Mandiri Jaya Abadi.

_____. 1998. *Latihan Menggambar Ragam Hias*. Jakarta: PT. Mandiri Jaya Abadi.

Wiyono, Mat, dkk. 1998. *Menggambar Huruf Logo dan Lambang*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah dan Kejuruan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Wong, Wucius. 1989. *Beberapa Asas Merancang Trimatra*. Bandung: Penerbit ITB.

Znamierowski, Nell 1973. *Weaving*. London : Pan Craft Books Ltd.

----- . 1996. *Petunjuk Keterampilan Kreativitas Sekolah Menengah Kejuruan Jurusan Seni Rupa dan Kerajinan*. Jakkarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Pendidikan Menengah dan Kejuruan Bagian Proyek Pendidikan Kejuruan Non Teknik II Jakarta.

----- . 1973. *Macrame 1 and 2*. London. Search Press.

----- . 1991. *Buku Pegangan Printing Tangan*. Yogyakarta. Balai Penelitian Kerajinan dan Batik.

----- . 1991. *Ensiklopedi Nasional Indonesia*. Jakarta. Cipta Adi Pustaka.

----- . 1992. *Creative Applique to Make and Wear*. London: Lesley Turpin-Delport New Holland (publisher) Ltd.

----- . Ondori. 2002. *Hawaian Quilt*.

----- . *Teknik Sablon*. Yogyakarta: Ngasembaru.

ISBN 978-602-8320-66-5

ISBN 978-602-8320-69-6

Buku ini telah dinilai oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) dan telah dinyatakan layak sebagai buku teks pelajaran berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 45 Tahun 2008 tanggal 15 Agustus 2008 tentang Penetapan Buku Teks Pelajaran yang Memenuhi Syarat Kelayakan untuk digunakan dalam Proses Pembelajaran.

HET (Harga Eceran Tertinggi) Rp. 17,930.00