

Penerapan Teknik Anyaman Bilik Pada Pembuatan Busana Casual Dengan Sumber Ide Bambu

Friska Pricillia¹, Siti Maisyarah Hasibuan²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Vokasional Desain Fashion, STKIP Pangeran Antasari
Jl. Veteran No.1060/19, Helvetia, Kec. Sunggal, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara
E-mail: pricilliafriskal1@gmail.com¹, syarahhasibuan29@gmail.com²

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguraikan langkah-langkah yang terlibat dalam pembuatan pakaian casual menggunakan teknik tenun kain ini, yang mengubah karya seni yang sudah ada menjadi karya yang lebih indah dengan fitur-fitur yang khas. Metode penelitian ini menciptakan karya yang terdiri 4 tahap yaitu discover, define, develop, deliver. Hasil dari penelitian ini adalah mewujudkan busana casual yang terdiri dari 3 pcs yaitu rok, kemeja dan outer. Adapun penerapan anyaman yang diletakan dibagian depan dan belakang outer dengan saku tempel sebagai hiasannya dengan menggunakan kain katun. Pemilihan desain dan warna yang terinspirasi dari sumber ide bambu yang ada di Sumatera Utara. Pengambilan data dianalisis menggunakan deskriptif kuantitatif dengan mencari rata-rata. Desain yang sudah wujudkan akan diuji coba produk pada pengamatan yang terdiri dari 2 orang pengamat dengan tingkat pencapaian validitas produk busana casual adalah 52% dengan perhitungan tersebut maka kualifikasi produk dapat dikategorikan Baik atau Setuju.

Kata kunci: Busana casual, Double Diamond, Teknik Anyaman Bilik

ABSTRACT

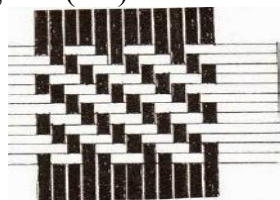
The purpose of this study is to outline the steps involved in creating casual apparel using this fabric weaving technique, which transforms preexisting artwork into more exquisite pieces with distinctive features. This research method creates a work consisting of 4 stages, namely discover, define, develop, deliver. The result of this study is to realize casual clothing consisting of 3 pieces, namely a skirt, a shirt and an outer. The application of weaving is placed on the front and back of the outer with patch pockets as decoration using cotton fabric. The selection of designs and colors is inspired by the source of bamboo ideas in North Sumatra. Data collection is analyzed using descriptive quantitative by finding the average. The design that has been realized will be tested on the product in observations consisting of 2 observers with the level of validity of casual clothing products is 52% with these calculations, the product qualification can be categorized as Good or Agree.

Keywords: Casual wear, Double Diamond, Bilik Weaving Technique

I. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Tenun merupakan salah satu disiplin seni rupa kuno yang masih berkembang di Indonesia hingga saat ini. Ketika bahan-bahan disusun dan dipadukan menggunakan teknik tertentu, dihasilkanlah sebuah produk yang dikenal sebagai tenun. Proses penyusunan bahan-bahan dengan menumpuknya untuk menghasilkan barang-barang yang menarik dan sedap dipandang, seperti peralatan masak, hiasan dinding, dan tikar, dikenal sebagai tenun. Dalam pembuatan tekstil atau bahan tenun, proses tenun menggunakan benang, serat tekstil, atau kain bekas yang dirangkai secara cermat menjadi desain-desain tertentu. Teknik-teknik menenun telah ada sejak lama dan masih digunakan hingga saat ini. Gaya-gaya tenun yang baru, menarik, dan lebih kontemporer mungkin akan muncul dari metode tradisional ini. Teknik anyaman angkat dua tumpang dua berarti dalam setiap langkah anyaman menggunakan dua helai bahan anyaman diangkat, lalu ditumpangkan di atas satu helai bahan anyaman yang ada di bawahnya. Jenis anyaman bilik/kepeng mempunyai rumus jalinan angkat dua tumpang dua (2-2).



Gambar 1 Teknik Anyaman Bilik

Produksi pakaian casual merupakan salah satu dari sekian banyak produk tekstil yang dapat dibuat melalui proses tenun. Pakaian yang dikenakan untuk acara informal disebut sebagai pakaian casual. Pakaian yang sederhana, fungsional, nyaman, dan longgar disebut sebagai pakaian casual. Karena pakaian merupakan kebutuhan dasar manusia, pakaian memiliki arti penting bagi manusia. Tujuan utama pakaian, sebuah kebutuhan dasar, adalah untuk melindungi diri. Pakaian tidak hanya melindungi diri tetapi juga meningkatkan penampilan. Salah satu metode untuk mewujudkannya adalah dengan memanfaatkan teknik anyaman yang sangat kreatif. Teknik ini umum digunakan dalam kerajinan tradisional, seperti pembuatan tikar, keranjang dan tas. Dunia *fashion*, teknik anyaman mulai di eksplorasi sebagai bentuk eksperimen tekstil. Eksperimen bertujuan untuk menciptakan sesuatu yang belum digunakan secara umum dan seringkali melibatkan dengan teknik *handmade*, manipulasi tekstil atau bahan non-konvensional. Penerapan metode tenun pada pakaian casual dapat memberikan kesan tekstur yang menonjol pada desain. Busana *casual* dapat dijadikan pilihan karena cocok menjadi media eksplorasi dari material eksperimen seperti anyaman. Berkat teksturnya yang unik dan pola geometris yang lugas namun menarik, kain tenun, sebuah elemen tradisional, memiliki peluang besar untuk dipadukan dalam busana casual. Selaras dengan tren busana informal yang mengutamakan kenyamanan dan keindahan halus, pola tenun ini menghasilkan kesan visual yang hangat dan organik. Ide-ide kreatif dari berbagai sumber dituangkan untuk menghasilkan sebuah desain busana. Flora, satwa liar, bangunan bersejarah, dan keindahan alam Indonesia dapat menjadi inspirasi untuk desain busana. Pemilihan sumber ide sangat penting dalam menciptakan suatu karya dalam hal ini yaitu bambu. Struktur bambu yang tegas namun fleksibel memberikan inspirasi dalam menciptakan bentuk busana yang kuat. Namun tetap nyaman baik dari segi warna, bentuk siluet, detail struktural ataupun pola anyaman (Cai, dkk 2024).

2. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana penelitian dengan Penerapan Teknik Anyaman Bilik Pada Pembuatan Busana Casual Dengan Sumber Ide Bambu dapat dilaksanakan dengan baik dan tepat waktu.

3. Tujuan Penelitian

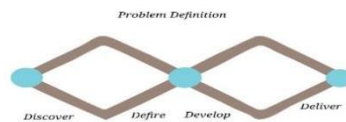
Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan hasil penelitian dari judul Penerapan Teknik Anyaman Bilik Pada Pembuatan Busana Casual Dengan Sumber Ide Bambu.

4. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan referensi bagi masyarakat mengenai judul penelitian Penerapan Teknik Anyaman Bilik Pada Pembuatan Busana Casual Dengan Sumber Ide Bambu dan dapat menjadi acuan literatur bagi peneliti selanjutnya.

II. METODE PENELITIAN

Metode yang dipilih dalam melakukan penelitian ini menggunakan metode *Double Diamond* ini terbagi menjadi 4 tahap. Adapun desain penelitian ini sebagai berikut “*Double Diamond Model* atau model berlian ganda pertama dikenalkan oleh *British Design Council*. Metode *Double Diamond* ialah proses mengeksplorasi suatu masalah secara lebih luas dan kemudian mengambil tindakan yang berfokus pada proses desain. Metode yang digunakan dalam penciptaan karya adalah *Double Diamond Model* yang terdiri dari 4 tahap, yaitu *discover, define, develop, deliver*” (Indarti, 2020).



Gambar 2. Double Diamond Model
Sumber : Indarti,(2020)

A. Discover

Untuk mendapatkan inspirasi bagi proses desain, riset dan penggalian informasi digunakan untuk mempelajari hal-hal yang baru dan menarik. Dengan menggunakan pendekatan anyaman, langkah Discover mencakup identifikasi dan pemahaman bidang yang akan dikembangkan melalui studi ini, yang berpuncak pada pakaian kasual yang terinspirasi oleh bambu, tanaman yang ditemukan di Sumatera Utara. Bagian-bagian persegi panjang digunakan untuk menciptakan desain geometris dalam metode anyaman ini.



Gambar 3 Bambu

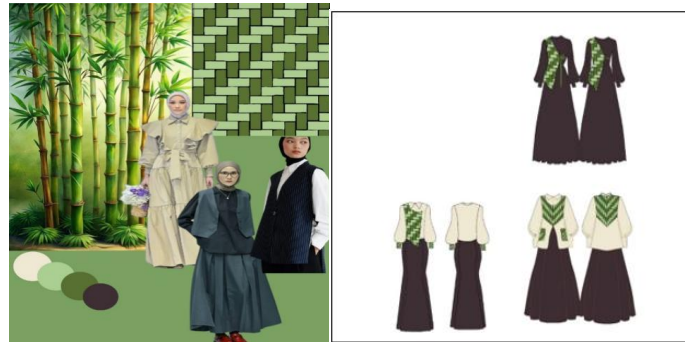
B. Define

Untuk menentukan permasalahan, tahap Define mencakup penentuan asal usul ide serta evaluasi dan pengembangan konsep yang sudah ada. Teknik stilisasi yang digunakan dalam desain busana terinspirasi bambu ini mengubah bentuk atau objek asli dari berbagai sudut tanpa mengubah bentuknya. Bambu merupakan teknik yang relatif kurang dikenal dengan tema tenunnya. Warna dominan dari konsep sumber, yang kemudian ditransfer ke pakaian, menjadi dasar pemilihan warna untuk metode tenun. Berdasarkan konsep awal, desain dikembangkan, diikuti oleh warna, siluet, dan motif tenun.

C. Develop

Tahap pengembangan pada tahap *Develop* yang meliputi pembuatan desain menggunakan gambar digital untuk penyusunan desain busana casual sesuai dengan *moodboard*. Tiga

variasi desain menggunakan pendekatan motif tenun diproduksi selama tahap Pengembangan proses, yang bertujuan untuk menyempurnakan karya atau produk agar dapat digunakan sehari-hari. Busana yang dikembangkan berupa kemeja dengan lengan *puff* dengan warna *cream*, outer yang diterapkan dengan teknik anyaman bilik yang disesuaikan dengan sumber ide bambu dan terdapat saku tempel sebagai hiasan pada busana.



Gambar 4 MoodBoard Desain Busana Casual

D. Deliver

Metode menenun dikembangkan atau diuji sebelum digunakan pada pakaian pada tahap Pengiriman, yang merupakan tahap terakhir. Desain dipilih berdasarkan masukan dari tahap Pengembangan. Pengiriman adalah istilah untuk fase manufaktur produk ini. Selama fase ini, temuan dan masukan survei dikumpulkan, desain pakaian casual dipilih dan disetujui, dan produk akhir diproduksi. Setelah itu, produk fesyen yang telah jadi dinilai. Dua pengamat satu dari SMK Citra Harapan dan satu dari STKIP Pangeran Antasari memvalidasi produk sebagai bagian dari evaluasi ini. Kedua pengamat akan memberikan data tentang kelayakan produk untuk evaluasi ini. Informasi yang dikumpulkan dari kuesioner dikonversi menjadi skor untuk studi ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Skor ini dihitung menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Setelah diterimanya penyajian, maka data dapat dikategorikan dengan menggunakan interval penilaian skala likert yaitu:

Tabel 2 Interpretasi Skala

Kategori	Skor Persentase	Kualifikasi
SS	76% - 100%	Sangat Baik
S	51% - 75%	Baik
KS	26% - 50%	Cukup Baik
STS	0% - 25%	Kurang Baik

Prosedur untuk mengetahui seberapa baik sebuah gawai dapat mengukur apa yang ingin diukur. Hal ini menunjukkan bahwa temuan penelitian akurat dan relevan dengan gagasan yang diteliti. Validitas instrumen penelitian diuji dengan membandingkan hasil observasi lembar kisi instrumen dengan validator ketika teknik anyaman kacang digunakan untuk pembuatan pakaian kasual menggunakan bambu sebagai sumber konsep. Validator tersebut adalah seorang instruktur pendidikan vokasi desain busana. Tujuan uji validitas penelitian ini adalah untuk menilai validitas kuesioner. Tujuan uji validitas ini adalah untuk memastikan validitas setiap butir instrumen, yang dapat dilakukan dengan membandingkan skor masing-masing butir dengan skor keseluruhan. Kesepakatan antara dua pengamat satu dari sekolah dan satu dari departemen pendidikan vokasi desain busana dibuat untuk menilai reliabilitas lembar observasi. Tanda centang ditempatkan pada mikroskop dengan skor 4 = sangat setuju, 3 = setuju, 2 = tidak setuju, dan 1 = sangat tidak setuju untuk mengukur tingkat persetujuan setiap pengamat.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Di ruang dosen yang ditunjuk, uji coba produk dilakukan bersama dosen pembimbing. Dosen pembimbing menerima saran tentang cara meningkatkan produk. Para pengamat berpartisipasi dalam dua observasi universitas. Uji coba produk dilakukan di SMK Citra Harapan Percut dengan satu pengamat dan di Sumatera Utara dengan satu pengamat. Hasil akhir busana kasual dapat diamati dari berbagai sudut, tergantung pada konsep yang ditentukan dalam moodboard. Busana kasual dengan desain terinspirasi bambu.



Gambar 5 Hasil Jadi Busana Casual

Tenunan simetris pada badan dan punggung pakaian luar tiga potong ini memberikan tampilan yang seimbang, begitu pula saku tempel dan aksesoris ritsleting depan yang ditunen. Atasannya berwarna gading dan roknya berwarna merah anggur. Karena tipis dan ringan, kain katun ini tahan kusut serta mudah dicuci dan ditata. Pendekatan "pusat perhatian" diterapkan dalam metode "bikini" tenun pakaian luar ini. Ansambel yang menarik secara visual dihasilkan dengan memanfaatkan pusat perhatian untuk mengarahkan atau mengalihkan perhatian orang yang melihatnya. Produk busana yang telah diselesaikan lalu melakukan pengamatan kepada 2 pengamat untuk mengetahui hasil pengujian. Peneliti memberikan kuesioner berupa lembar pengamat produk dengan 14 aspek penilaian dengan hasil penilaian. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil validitas uji produk penerapan teknik anyaman bilik pada pembuatan busana casual. Hasil analisis data pada pengamat 1 dan pengamat 2 dinyatakan bahwa penilaian dari pengamat memberikan kategori "setuju" sebanyak 5 butir pertanyaan dengan memberikan penilaian 35,7% dan kategori "sangat setuju" sebanyak 9 butir pertanyaan dengan penilaian 64,3%. Tidak terdapat penilaian pada kategori "tidak setuju" dan "sangat tidak setuju". Hal ini bahwa pengamat 1 dan pengamat 2 menilai instrumen sangat baik.

Tabel 3 Uji Analisis Data

Pengamat 1

		Freque ncy	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	5	35.7	35.7	35.7
	Sangat Setuju	9	64.3	64.3	100.0
Total		14	100.0	100.0	

Pengamat 2

		Freque ncy	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	5	35.7	35.7	35.7
	Sangat Setuju	9	64.3	64.3	100.0
Total		14	100.0	100.0	

3.2. Pembahasan Penelitian

Terdapat beberapa langkah yang terlibat dalam pengembangan desain busana casual menggunakan metode anyaman belang. Proses pembuatan desain menggunakan aplikasi Ibispaint, yang mengaplikasikan anyaman pada bagian luar, merupakan langkah awal dalam tahap pengembangan, yaitu tahap perubahan desain. Tiga desain dibuat dengan bantuan moodboard, kemudian satu desain dipilih untuk direalisasikan. Dosen pembimbing bertanggung jawab untuk memilih satu desain yang akan diimplementasikan. Desain busana *casual* ini terdapat 3 pcs yang terdiri dari rok bagian bawah atau pakaian terpisah yang sebagai menutupi sebagian atau seluruh kaki yang menggunakan kain keper *drill*. Selanjutnya busana bagian dalam yang dibuat yaitu kemeja dengan menggunakan kain katun toyobo lalu untuk bagian atas yang dibuat ialah outer dengan adanya penerapan teknik anyaman bilik yang menggunakan kain katun toyobo. Adapun desain busana casual dengan tampak depan dan tampak belakang sebagai berikut :



Gambar 6 Desain Busana Casual yang terpilih

Resleting di bagian depan pakaian luar, kain tenun berbentuk V di bagian depan dan belakang, serta sedikit tambahan saku tempel dengan teknik anyaman di bagian depan merupakan elemen awal desain yang akan dieksekusi sesuai dengan moodboard. Penggunaan warna hijau cerah dan hijau tua pada bagian anyaman telah dimodifikasi agar sesuai dengan moodboard. Bagian luar desain ini merupakan perpaduan warna krem. Warna yang lebih sederhana diperlukan untuk bagian luar ini karena susunan anyamannya yang cukup rumit dan rumit agar tidak saling tumpang tindih. Keselarasan yang baik dengan ukuran pakaian dapat dicapai dengan memilih ukuran 1 cm untuk metode anyaman

IV. KESIMPULAN

Proses penciptaan sebuah busana membutuhkan inspirasi, yang bisa datang dari berbagai sumber di dunia nyata. Salah satu sumber inspirasi tersebut berasal dari alam; bambu, misalnya, digunakan untuk menciptakan busana casual dalam studi ini. Meskipun masih sesuai untuk aktivitas sehari-hari, busana ini biasanya dikenakan setiap hari, baik untuk acara formal maupun informal. Teknik anyaman mulai di eksplorasi sebagai bentuk

eksperimen tekstil. Eksperimen bertujuan untuk menciptakan sesuatu yang belum digunakan secara umum dan seringkali melibatkan dengan teknik handmade, manipulasi tekstil atau bahan non-konvensional. Penggunaan teknik anyaman pada busana casual dapat memberikan efek tekstur timbul pada desainnya. Anyaman bilik membawa nilai budaya lokal yang kuat namun tetap terasa ringan ketika diterapkan pada desain modern. Metode Berlian Ganda, yang berfokus pada proses desain dan melibatkan penyelidikan masalah secara lebih rinci sebelum mengambil tindakan, digunakan dalam studi ini. Metode yang digunakan dalam penciptaan karya adalah *Double Diamond Model* yang terdiri dari 4 tahap, yaitu *discover* (menemukan), *define* (mendefinisikan), *develop* (mengembangkan), *deliver* (menyampaikan). Hasil penilaian produk dengan 2 pengamat bahwa penilaian dari pengamat dengan 14 aspek penilaian memberikan 9 butir pertanyaan “sangat setuju” dan 5 butir pertanyaan “setuju” maka dapat dikatakan bahwa dari dua pengamat menilai baik

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, A., Sudirtha, I. G., & Angendari, M. D. (2019). Pengembangan Busana Pesta Malam Dengan Sumber Ide Dari Mitologi Kerajaan Yunani. *Jurnal BOSAPARIS:Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 9(3), 222. <https://doi.org/10.23887/jjpkk.v9i3.22152>
- Azizirrohmah, A. Y., & Russanti, I. (2023). Penerapan Modifikasi Motif Kangkung Batik Tanah Unesa pada Outer Ready-To-Wear. *BAJU: Journal of Fashion and Textile Design Unesa*, 4(1), 37–46. <https://doi.org/10.26740/baju.v4n1.p37-46>
- Cai, Y., Huo, J., Zhang, H., & Wang, L. (2024). Exploration of the Innovative Development Path of Bamboo Weaving and Fashion Design in the Background of Intangible Cultural Heritage. *Frontiers in Art Research*, 6(5), 14–23. <https://doi.org/10.25236/far.2024.060503>
- Emilia, I., Eddy, S., Setiawan, A. A., Saputra, W., Jumingin, J., Septinar, W., ... Anggraini, P. (2023). *Kemas Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*. *Kemas Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 1826.
- Indarti, I. (2020). Metode Proses Desain dalam Penciptaan Produk Fashion dan Tekstil. *BAJU: Journal of Fashion & Textile Design Unesa*, 1(2), 128–137. <https://doi.org/10.26740/baju.v1n2.p128-137>
- Iswandi, H., & Prasetya, D. (2024). *Jurnal Desain Komunikasi Kreatif Penerapan Stilasi pada Motif Kain Tenun Blongsong Palembang*. *Jurnal Desain Komunikasi Kreatif*, 6(1), 59–65. <https://doi.org/10.35134/judikatif.v4i2.1>
- J, B. A., & urip wahyuningsih. (2023). *Journal of Fashion & Textile Design Unesa*. *Fashion*, 1, 128–137.
- Nisa, A. (2022). Penerapan Variasi Teknik Anyaman Pada Busana Exotic drama . *Style exotic dramatic cenderung menerapkan hal-hal yang tidak biasa (unik)*. *Warna- kain ini adalah untuk mengembangkan karya seni yang sudah ada menjadi sebuah karya yang dengan menggunakan kai*, 14(2).
- Nurcahyo, M. (2022). Metode Eksplorasi Anyaman Tradisional untuk Pembelajaran Desain Fabrikasi Interior. *Ars: Jurnal Seni Rupa Dan Desain*, 25(1), 85–90. <https://doi.org/10.24821/ars.v25i1.6303>
- Qiddist Sayyida, S., & Wardaya, M. (2022). Sustainable Fashion, Investasi pada Produk Fashion yang Berkualitas untuk Mengurangi Limbah Fashion yang Menumpuk. *Nirmana*, 21(2), 92–96. <https://doi.org/10.9744/nirmana.21.2.92-96>.

Accepted Date	Revised Date	Decided Date	Accepted to Publish
17 Januari 2026	24 Januari 2026	02 Februari 2026	Ya