

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Permasalahan

Pada awalnya tekstil terbentuk karena adanya kebutuhan manusia untuk bertahan dari keadaan alam atau cuaca. Seiring dengan perkembangan jaman, kebutuhan tekstil di masyarakat cukup meningkat. Peradaban yang semakin maju sangat berpengaruh pada perkembangan ide atau gagasan dalam menciptakan beraneka bahan pakaian atau busana sebagai penutup tubuh. Kata tekstil berasal dari bahasa latin yang berarti “*textere*” yang artinya menenun. Secara umum tekstil diartikan sebagai semua produk yang terbuat dari serat baik dengan cara ditenun maupun tidak (Herlison Enie, 1980: 1).

Pada mulanya tekstil adalah kain tenun. Namun sekarang tekstil digunakan untuk menyebut apa saja yang dibuat dari serat atau benang pinal (serat yang telah dipinal). Tali, tali kor, renda, dan jaring, semuanya adalah tekstil. Kain yang dibuat dengan tenun, rajut, atau sirat adalah juga tekstil. Serat yang digunakan dalam membuat tekstil bisa berasal dari bahan alam maupun buatan manusia. Kapas dan wol adalah contoh serat alami. Poliester, nilon, dan kevlar adalah serat-serat buatan manusia yang terbuat dari bahan bakar fosil seperti minyak bumi (Whyman Khatryn, 2006: 4).

Dewasa ini kebutuhan akan tekstil cukup meningkat dan terus berkembang. Bidang pertekstilan tidak hanya menyangkut bidang *fashion* yang meliputi kain dan pakaian, tetapi juga kerajinan tekstil (*craft*) baik dari bahan

dasar kain maupun serat alam yang dibentuk dan diproses untuk elemen pendukung interior maupun untuk mempercantik barang-barang praktis atau fungsional.

Dalam perkembangan kerajinan banyak sekali menghasilkan produk-produk tekstil. Di antara maraknya barang-barang kerajinan tersebut banyak sekali yang dihasilkan dari bahan serat-serat alam seperti dari enceng gondok, serat rami, serat nanas, agel dan lain-lain, yang dapat dikerjakan dengan teknik rajut, makrame, tenun, sulam dan lain-lain untuk menghasilkan produk tekstil. Salah satu teknik yang menarik adalah makrame karena keragaman tekstur dari hasil anyaman simpul ini sangat indah dan memikat hati, selain itu, dalam pengerjaan makrame tidak memerlukan alat.

Makrame sangat cocok untuk diterapkan pada perancangan mode masa kini. Hal ini dikarenakan mode saat ini lebih menonjolkan ragam hias yang bersifat dekoratif dan makrame sangat memungkinkan untuk mencapai ragam hias ini. Barang-barang yang bersifat dekoratif kini menjadi mode baru. Barang dekoratif kemungkinan disenangi setiap orang dan dapat memberi kemungkinan untuk mode perorangan. Makrame sebenarnya tergolong pada teknik kerajinan klasik, tetapi pada tahun terakhir ini orang tidak lagi tahu cara memanfaatkannya. Selain untuk membuat kantung jala untuk berbelanja yang menjemukan, orang tidak tahu lagi harus membuat apa dengan makrame itu (Saraswati, 1996 : 2).

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi menyebabkan timbulnya gaya hidup yang beraneka ragam dalam masyarakat. Keadaan tersebut mendorong untuk merancang sesuatu produk tekstil yang lebih baik dan menarik, hal itu juga berpengaruh terhadap perkembangan kerajinan makrame.

Makrame merupakan teknik simpul-menyimpul yang dikerjakan dengan cara melingkari dan mengikat dua buah tali atau lebih. Tali yang melingkari dan yang mengikat disebut tali garapan dan tali yang lain disebut tali taruhan. Teknik simpul makrame dapat menghasilkan berbagai macam produk tekstil, misalnya busana, pelengkap busana, pelengkap interior dan lain-lain. Salah satu produk interior yang menarik adalah *wall hanging* atau yang biasa disebut sebagai hiasan dinding. Suatu produk tekstil yang berfungsi sebagai hiasan dinding pada suatu ruangan dapat mempunyai nilai lebih apabila dapat mendukung suasana ruangan tersebut menjadi lebih nyaman, sehingga pemilik rumah atau tamu dapat tertarik dan dapat menikmati dengan keberadaan produk tersebut.

Ide desain dalam perancangan hiasan dinding sangat bervariasi, mulai dari bentuk yang dua dimensi atau tiga dimensi, bahan dari alam maupun sintetis yang berupa lukisan maupun foto, juga konsepnya tradisional maupun modern. Salah satu konsep yang menarik dan sedang berkembang pada saat ini adalah *Art Deco*. *Art Deco* adalah gaya hias yang lahir setelah Perang Dunia I dan berakhir sebelum Perang Dunia II yang banyak diterapkan dalam berbagai bidang, misalnya eksterior, interior, patung, poster, pakaian, perhiasan dan lain-lain. Salah satu ciri dari gaya ini adalah menggunakan warna-warna yang kuat serta bentuk-bentuk abstrak dan geometris. Dalam perjalanannya *Art Deco* dipengaruhi oleh berbagai macam aliran modern, antara lain kubisme, futurisme dan konstruktivisme. Ungkapan *Art Deco* diperkenalkan pertama kali pada tahun 1966 dalam katalog yang diterbitkan oleh *Musee des Arts Decoratifs* di Paris yang pada saat itu sedang mengadakan pameran dengan tema "*Les Annees 25*" yang bertujuan untuk meninjau kembali pameran internasional "*Exposition des Arts Decoratifs et*

*Industriels Modernes*” yang diselenggarakan pada tahun 1925 di Paris. Sejak saat itu *Art Deco* menjadi dikenal dan semakin populer dengan munculnya beberapa artikel dalam media cetak.

Dengan mencermati uraian-uraian di atas maka penulis akan mencoba merancang suatu karya tekstil desain struktur sekaligus desain permukaan yaitu hiasan dinding (*wall hanging*), sebagai alternatif dalam pemenuhan kebutuhan interior pada ruang tamu rumah tinggal yang akan divisualisasikan dengan menggunakan teknik makrame. Dalam pembuatan hiasan dinding diusahakan untuk memanfaatkan bahan semaksimal mungkin, yang dirancang sebagai produk yang memiliki nilai lebih dari sebelumnya. Hiasan dinding akan dibuat dari bahan serat alam dengan tujuan agar lebih dapat diciptakan suasana natural di dalam ruangan, sehingga dapat menjadi lebih nyaman. Bahan serat alam yang digunakan adalah serat rami karena memiliki sifat halus tetapi kuat dan tahan terhadap perubahan cuaca. Dalam konsep perancangan hiasan dinding penulis mengambil sumber ide dari konsep *Art Deco* yang akan dijadikan acuan dalam visualisasi desain motifnya. Konsep *Art Deco* yang diambil lebih mengarah pada gaya yang dipengaruhi oleh aliran kubisme.

## **B. Kajian Pustaka**

### **1. Studi Pendahuluan**

Berdasarkan studi pendahuluan hasil pengumpulan data tentang gaya *Art Deco* yang di tulis oleh Tanti yohana pada 21 Juni 2007, dijelaskan tentang sejarah dan definisi tentang gaya *Art Deco*. Di samping itu juga dijelaskan tentang ciri-ciri gaya *Art Deco*. Dalam tulisannya tersebut,

pengembangan gaya *Art Deco* diterapkan dalam berbagai bidang misalnya eksterior, interior, patung, poster, pakaian, perhiasan dan lain-lain. Dijelaskan pula, dalam perjalanannya *Art Deco* dipengaruhi oleh berbagai macam aliran modern, antara lain kubisme, futurisme dan konstruktivisme.

Berangkat dari tulisan hasil pengumpulan data tersebut diatas, maka penulis mempunyai sebuah gagasan untuk mengembangkan gaya *Art Deco* ini dalam perancangan makame untuk menjadi sebuah produk alternatif yang bernilai tinggi yaitu hiasan dinding atau *wall hanging* untuk ruang tamu rumah tinggal. Dalam pengembangan gaya *Art Deco* yang akan dilakukan pada karya Tugas Akhir ini adalah merancang suatu desain dengan gaya *Art Deco* yang dapat diproduksi dengan teknik makrame, karena tidak semua desain dapat diproduksi dengan teknik mkrame.

## 2. Kajian Teori

Untuk reverensi dalam perancangan ini penulis memaparkan beberapa kajian teori yang mendukung dalam proyek ini diantaranya yaitu:

### a. *Art Deco*

*Art Deco* mencakup arsitektur, mebel, tenunan, desain panggung, dan pakaian, bahkan lukisan. Para desainer *Art Deco* mengeksploitsi antusiasme yang populer pada waktu itu. Gaya di masa lalu dihubungkan dengan kegagalan masa lalu pada politik dan sosial-yang telah dialami Eropa. Kegagalan ini mencapai titik kulminasi pada perang Cataclysmic (perang besar) pada 1914-1918. *Art Deco* adalah respon spontan yang tidak sadar dari kekejaman perang. Ini adalah gaya yang menyenangkan.

*Art Deco* mengambil namanya dari pameran *Paris Exposition Internationale des Arts Decoratifs et Industriels Modernes, 1925*. Seiring dengan *Exposition Universelles* tahun 1889 dan 1900, pusatnya ada di Menara Eiffel. Setelah tiga puluh enam tahun, ini masih tetap bersimbol modernitas. Pameran ini dimaksudkan untuk menegaskan kembali Paris sebagai pusat seni dan mode—setelah kehilangan dominasinya sepanjang perang yang kejam.

Dengan satu pengecualian yang patut diperhitungkan, paviliun 1925 hampir semua *Art Deco*. Tetapi, *Le Corbusier, s Pavillon de l'Esprit Nouveau* telah menjadi ikon utama dari Pergerakan Modern. Le Corbusier menciptakan kesenangan akan meluasnya gaya 1925 dalam buku '*L'Art decoratif d'aujourd'hui*' yang dipublikasikan saat pameran yang menarik dan dikunjungi lebih dari ratusan ribu pengunjung setiap harinya.

*Art Deco*, seperti pendahulunya *Art Nouveau*, adalah gaya yang *eclectic* (berasal dari berbagai sumber). Ini mengambil inspirasi dari banyak sumber. Para desainer meminjam penemuan gambar kontemporer dari seniman *Avant Grande*. Warna yang meriah dan tema yang tidak familiar dari (tarian) *Ballets Russes* memberikan pengaruh yang kuat. Seni dari Asia menyediakan sumber yang banyak untuk bentuk dan pola. Penemuan arkeologi mendorong daya tari terhadap seni Mesir dan Purbakala, Pra Kolumbia, Amerika. Dan seni yang kuat dari Afrika juga menarik hati desainer *Art Deco*.

*Art Deco* adalah gaya untuk kaum elit dan rakyat. Sebuah toko permata di Jalan Paris atau suatu sinema dalam kota pabrik yang suram

dapat didekorasi dengan gaya *Art Deco* yang sama. Maka tidak mengejutkan bahwa kaum Pasca Modernisme dengan hasrat mereka untuk mempopulerkan arsitektur dan desain yang kemudian *Art Deco* muncul kembali pada tahun 1970 dan 1980. Koleksi *Art Deco* menunjukkan suatu gaya yang mudah diadaptasi dan juga masih dapat dinikmati sekarang sebagaimana pertama kali ini diciptakan. (Van Rojen Peppin, 2004: 5)

*Art Deco* adalah gaya hias yang lahir setelah Perang Dunia I dan berakhir sebelum Perang Dunia II yang banyak diterapkan dalam berbagai bidang, misalnya eksterior, interior, patung, poster, pakaian, perhiasan dan lain-lain. Dalam perjalanannya *Art Deco* dipengaruhi oleh berbagai macam aliran modern, antara lain kubisme, futurisme dan konstruktivisme serta juga mengambil ide-ide desain kuno misalnya dari Mesir, Siria dan Persia.

Gaya *Art Deco* banyak bereksperimen dengan memakai teknik baru dan material baru, misalnya metal, kaca, bakelit, serta plastik dan menggabungkan dengan penemuan-penemuan baru saat itu, lampu misalnya, karya desainnya menggunakan warna-warna yang kuat serta bentuk-bentuk abstrak dan geometris misalnya bentuk tangga, segitiga dan lingkaran terbuka, tetapi mereka kadang masih menggunakan motif-motif tumbuhan dan figur, tetapi motif-motif tersebut cenderung mempunyai bentuk yang geometris. Komposisi elemen-elemennya mayoritas dalam format yang sederhana.

Karena banyaknya negara yang menerapkan gaya hias ini membuat *Art Deco* berkembang dengan pesat, hal ini tidak memudahkan pendefinisian gaya hias yang bangkit populer kembali pada tahun 60-an.



Setiap negara yang menerima gaya hias Art Deco mengembangkannya sendiri, memberi sentuhan lokal sehingga Art Deco di suatu tempat akan berbeda dengan Art Deco di tempat yang lain.

Meskipun pada awalnya Art Deco merupakan gaya hias yang mengutamakan hiasan-hiasan tradisional setempat, tetapi ia terbuka terhadap sesuatu yang baru, keterbukaan ini tercermin dalam pemakaian material yang baru dan teknik yang baru, tak jarang pula para senimannya melakukan penggabungan material, sehingga hasil karya mereka hampir selalu inovatif dan eksperimentatif (<http://www.bandungheritage.Org/index.com>). Ditulis oleh Tanti yohana pada 21 Juni 2007, diakses 8 Maret 2008 jam 14.00 WIB).

Aliran kubisme dimulai di Paris pada tahun 1906 dipelopori oleh Pablo Picasso dan Georges Braque. Nama kubus (*cubes*) berkaitan dengan bentuk-bentuk kubus yang aneh. Terdapat dua tipe kubisme kubisme analitik dan kubisme sintetik. Dua cara yang berbeda dalam melukiskan objek, yang pertama berdasarkan pemisahan objek (analisis), yang kedua berdasarkan berbagai unsur sehingga menghasilkan bentuk baru (sintesis). Kubisme analitik diturunkan dari cara-cara melukiskan *realisme cezanne*, yaitu keinginan mempertahankan kesan dwi matra dari bidang kanvas, sebagai lawannya tri matra pada lukisan representasional yang mengutamakan prespektif. Titik tolaknya tetap seni yang mengimitasi alam, tetapi mengubahnya menurut cara tertentu. Konsep melukis tidak sekedar meniru alam, melainkan menciptakan kembali bentuk-bentuk yang kuat dan terstruktur. Tipe kubisme sintetik muncul dari teknik baru *papiers*



*colles* atau kolase kertas juga dikenal sebagai teknik tempel. (Dharsono Sony Kartika, 2004: 79-80). Prinsip dasar yang umum pada kubisme yaitu menggambarkan bentuk objek dengan cara memotong, distorsi, overlap, penyederhanaan, transparansi, deformasi, menyusun dan aneka tampak. Bentuk-bentuk karyanya menggunakan bentuk geometri seperti segitiga, segiempat, kerucut, kubus, lingkaran (<http://id.answers.yahoo.com/question/index?>). Diakses pada tanggal 8 Maret 2008 jam 14.00 WIB).

Aliran futurisme dalam penciptaan karya dipengaruhi oleh multi pencahayaan dari bentuk yang bergerak. Dalam aliran konstruktivisme para senimannya berusaha menciptakan bentuk-bentuk tiga dimensi yang abstrak dengan menggunakan bahan bangunan modern seperti kawat, besi, kayu dan plastik (Dharsono Sony Kartika, 2004: 82, 106).

#### **b. Makrame**

Kata makrame berasal dari kata Arab “Mucharam” yang berarti susunan kisi-kisi, sedangkan dalam bahasa Turki berasal dari kata “makrama” yang berarti rumbai-rumbai atau juga “migrama” yang artinya penyelesaian atau penyempurnaan garapan lap dan selubung muka dengan simpul (Saraswati, 1987: 1-2). Sedangkan dalam Kamus Lengkap Bahasa Indonesia, makrame merupakan seni kerajinan tangan simpul-menyimpul untuk membentuk jumbai dan rumbai dengan menggunakan berbagai benang (Em Zul Fajri, Ratu Aprilia Senja. 1998: 544).

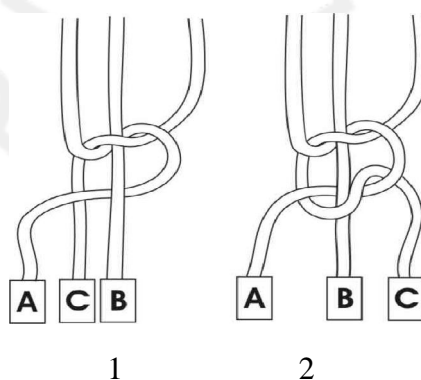
Makrame merupakan salah satu kehebatan peradaban seni tertua di dunia yang tergolong pada teknik kerajinan klasik. Ada dugaan makrame

ada sebelum tenunan atau anyaman. Hasil kerajinan ini pembuatannya tidak menggunakan alat melainkan dengan tangan kita sendiri.

Meskipun makrame itu nampaknya sangat rumit, sebenarnya hanya terdiri dari dua simpul dasar. Kedua simpul dasar itu adalah simpul pipih dan simpul kordon atau simpul tali bedil. Teknik pengerjaannya adalah dengan melingkari dan mengikat sebuah tali atau beberapa tali. Tali yang melingkari dan yang mengikat disebut tali garapan dan tali yang lain disebut tali taruhan. Dari simpul-simpul ini kemudian dikembangkan dengan berbagai variasi. Dari simpul itu bisa dibuat banyak pola dengan menggunakan material-material yang dapat dipilih, seperti benang, wol, tali pancing, tali serat (*sisal*), tali rafia, tampar, kulit, dan sebagainya. (Saraswati, 1996: 4)

1) Simpul pipih.

Simpul pipih atau ganda juga disebut simpul tas lapangan yang dibuat dalam dua tahap, yaitu sebagai berikut:



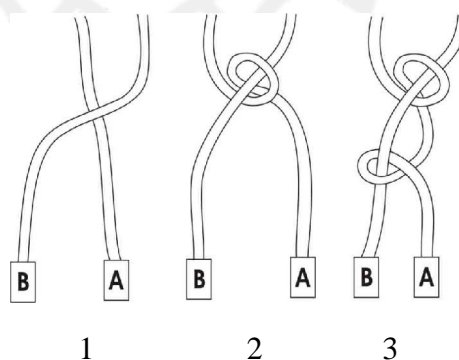
Tahap pertama : Tali B adalah tali taruhan, A dan C adalah tali garapan. C ditarik melalui atas B dan bawah A. Kemudian A lewat

bawah B dan atas C. Kemudian tali-tali ditarik dan dipasang pada tempatnya. Secara itu tahap pertama telah selesai.

Tahap kedua : Tali A yang kini berada paling kanan, dilewatkan bawah B dan atas C, dan kemudian C lewat atas B dan atas A secara diagonal dan terus lewat bawah. Tahap ketiga adalah tinggal tali ditarik dan dipasang, kedua simpul tersebut dikerjakan secara berseling membentuk sebuah simpul pipih ganda. (Saraswati, 1996: 6)

## 2) Simpul kordon (simpul tali bedil)

Simpul tali bedil tidak lebih dari pada sebuah sangkelit sederhana yang melingkari tali kedua. Baru sangkelit yang dibuat melingkari tali itu sendiri (pertama) merupakan simpul tetap (sebenarnya). Pada simpul makrame itu harus ada 2 sangkelit yang disimpulkan berurutan. Tali garapan dilingkarkan pada tali taruhan. Dengan demikian arah letak tali taruhan pada kebanyakan simpul kordon menentukan arah dari simpul-menyimpul itu. Sederetan simpul di atas sebuah tali taruhan mengingatkan kita pada tusukan-tusukan diatas jarum songket.



Untuk membuat latihan kita cukup menggunakan 2 tali yang kira-kira panjangnya 20 cm. Kedua tali itu diletakkan berjajar. Tali B yang terletak di kanan adalah tali taruhan (lihat skema cara membuat simpul kordon di bawah ini). Letakkan tali pasangan itu miring lewat atas tali garapan (1). Kini A lewat atas B dan dari atas ke bawah lewat di antara kedua tali (2). Maka terjadilah sebuah sangkelit. Kini dibuat sekali lagi A diletakkan di atas B dan terus ditarik lewat kedua sangkelit (3). Pada waktu memasang simpul itu tali pasangan B harus tetap kencang (4). Kini kita pasang beberapa tali pasangan dan di atasnya akan kita membentuk sederetan simpul kordon. Sederetan simpul bisa berbentuk pola “zig-zag”, segi empat, atau sebuah pola berwarna. Garapan simpul dari contoh seperti kita lihat di atas tersebut disebut “kordon berdiri”. (Saraswati, 1996: 8)

**c. *Wall Hanging* (Hiasan Dinding)**

*Wall hanging* disebut juga hiasan dinding, merupakan hiasan yang dipasang di dinding dan mempunyai daya pancar tersendiri yang bertujuan mempengaruhi suasana ruang sehingga terlihat lebih nyaman. Setiap gambar atau motif pada hiasan dinding memiliki sifat tersendiri, misalnya sifat dari gambar cat air bersifat hangat, sketsa yang lembut dan lukisan pastel yang redup, lukisan cat minyak yang memberi kesan agung dan ukir-ukiran kayu atau hiasan dari bahan alam yang bersifat alami. Dalam penggantungan *wall hanging* pertama-tama harus diperhatikan arah masuknya cahaya. Cahaya yang terlalu tajam akan mengurangi kesan

gambar. Tidak benar menggantungkan *wall hanging* di dekat jendela, karena sinar yang masuk dari jendela dapat menyilaukan mata. Sebaiknya pemasangan hiasan dinding digantung setinggi mata atau lebih rendah, sehingga dengan begitu akan lebih mudah memandangnya. (Wilkening Frits, 1989: 114 - 115)

#### **d. Rumah Tinggal**

Di dalam kamus Besar Bahasa Indonesia pengertian rumah yaitu bangunan tempat tinggal dan bangunan pada umumnya seperti gedung-gedung dan sebagainya (Poerwodarminta, 1992 : 757).

Dalam pengertian luas rumah tinggal bukanlah hanya sebuah rumah bangunan (struktural) semata-mata, tetapi diartikan sebagai suatu tempat kediaman yang memenuhi syarat kehidupan yang layak dipandang dari kehidupan (Anton M. Moeliono, 1988 : 2).

Dari pernyataan di atas dapat ditarik kesimpulan rumah tinggal merupakan sarana berkumpul anggota keluarga. Dalam rumah tinggal mereka bebas melakukan aktivitas sehari-hari seperti makan, tidur, bekerja, bersantai, berkomunikasi sesama anggota keluarga dan lain-lain.

Dalam perancangan karya nantinya akan lebih diarahkan untuk rumah tinggal bergaya modern minimalis. Konsep desain rumah minimalis adalah meminimalkan fungsi rumah berikut fungsi ruangan di dalamnya. Rumah sebisa mungkin dikembalikan ke fungsinya yang paling mendasar, yaitu sebagai tempat berteduh. Hal-hal yang berkaitan dengan ornamen, asesoris, detail-detail yang tak perlu sebisa mungkin di tiadakan.

Sehingga kalau kita mau lebih teliti, pada dasarnya tren rumah minimalis adalah kembali lagi ke faham *less is more*, dimana kekuatan keindahan itu berasal dari kesederhanaan bentuk. Seringkali, rumah-rumah minimalis menggunakan batuan, permainan unsur garis dan bidang, serta pewarnaan yang cenderung lebih berani daripada gaya arsitektur mediterania maupun klasik. Permainan pada permukaan dinding merupakan hal yang biasa dalam gaya arsitektur minimalis, karena kekuatan utama dalam desain modern minimalis biasanya terletak pada gubahan geometri dan penggunaan material. Hal ini semacam membuat lukisan bergaya kubisme dan mengisi relung-relung bidang kubus dengan warna dan bahan yang berbeda. ([//www.astudio.id.or.id/artikel98rumahminimalis.htm](http://www.astudio.id.or.id/artikel98rumahminimalis.htm). Diakses pada tanggal 16 Maret 2009 jam 16.00 WIB)

#### **e. Ruang Tamu**

Fungsi ruang tamu adalah sebagai tempat untuk menerima tamu. Ruang tamu dapat digunakan untuk kegiatan lain menurut kebiasaan pemilik rumah, misalnya untuk melakukan perjamuan di rumah. Maka itu ruang tamu direncanakan agar sewaktu-waktu dapat menjadi tempat perjamuan (Tutu Tw. Surowiyono, 1994 : 31).

Ruang tamu yang berfungsi terlampau banyak akan menimbulkan kesan kurang sopan. Oleh karena itu yang penting dalam perencanaan adalah pengarahannya untuk memenuhi fungsi utama dengan menyesuaikan bentuk, ukuran, serta perlengkapannya.

Biasanya ruang tamu terletak pada bagian depan rumah yang berhubungan langsung dengan jalan keluar. Teta letak itu bukan semata-mata kebiasaan, tetapi karena ruang tamu bersifat umum dan ruang-ruang yang lain bersifat lebih pribadi bagi pemilik rumah. Dalam perancangan karya nantinya akan lebih diarahkan untuk ruang tamu pada rumah tinggal bergaya minimalia yang mempunyai ukuran kurang lebih 4 x 4 meter.

#### **f. Serat Rami**

Tanaman rami yang dikenal dengan nama latinnya *Boehmeria Nivea* merupakan tanaman tahunan yang dapat menghasilkan serat alam dari kulit kayunya yang keras dan mengkilat. Tulisan-tulisan yang tertua mengenai rami ditulis pada tahun 600 sebelum masehi di daerah Cina. Tetapi hasil penyelidikan menunjukkan bahwa beberapa pembungkus mummy dari tahun 5000-3300 sebelum masehi terbuat dari rami.

Ada dugaan rami berasal dari kawasan Cina, Jepang dan Taiwan (Lembaga Biologi Nasional, 1978: 90). Rami mulai dikenal di Eropa pada abad ke-18, dan industrinya baru dimulai pada abad ke-19, yaitu di negara-negara: Belanda, Perancis, Jerman, Inggris dan Austria. Negara-negara penghasil rami adalah Cina, Taiwan, Filipina, Jepang dan Amerika Serikat. Produksi dunia serat rami pertahun kurang lebih 11.000 ton (N. Sugiarto Hartanto, 1980 : 23).

Pohon rami mempunyai batang yang tinggi, kecil dan lurus dengan tinggi batang 1,5 – 2,5 m dan diameternya 1,25 – 2 cm. Lain halnya dengan serat-serat batang yang lain yang merupakan tanaman tahunan,



rami merupakan tanaman yang berumur panjang. Adapun sifat-sifat dari rami adalah :

#### 1) Sifat Fisis

Warna serat rami adalah cokelat muda, kekuning-kuningan, atau hijau kekuning-kuningan. Rami menjadi putih metah jika dikelantang. Untaian serat rami panjangnya berkisar dari 0,5 m – 1,5 m. Seratnya adalah serat yang paling kuat diantara serat-serat tanaman yang lain. Kuat dan sangat awet, keuletannya kira-kira empat kali ulet dari pada lenan, rami tidak begitu dapat melar dan tahanannya terhadap puntiran kurang. Bahan ini lebih baik menyerap air dari pada lenan. Walaupun terendam dalam air atau terkena udara rami tidak akan menjadi rusak. Rami mempunyai daya pemutihan sebesar 12 persen.

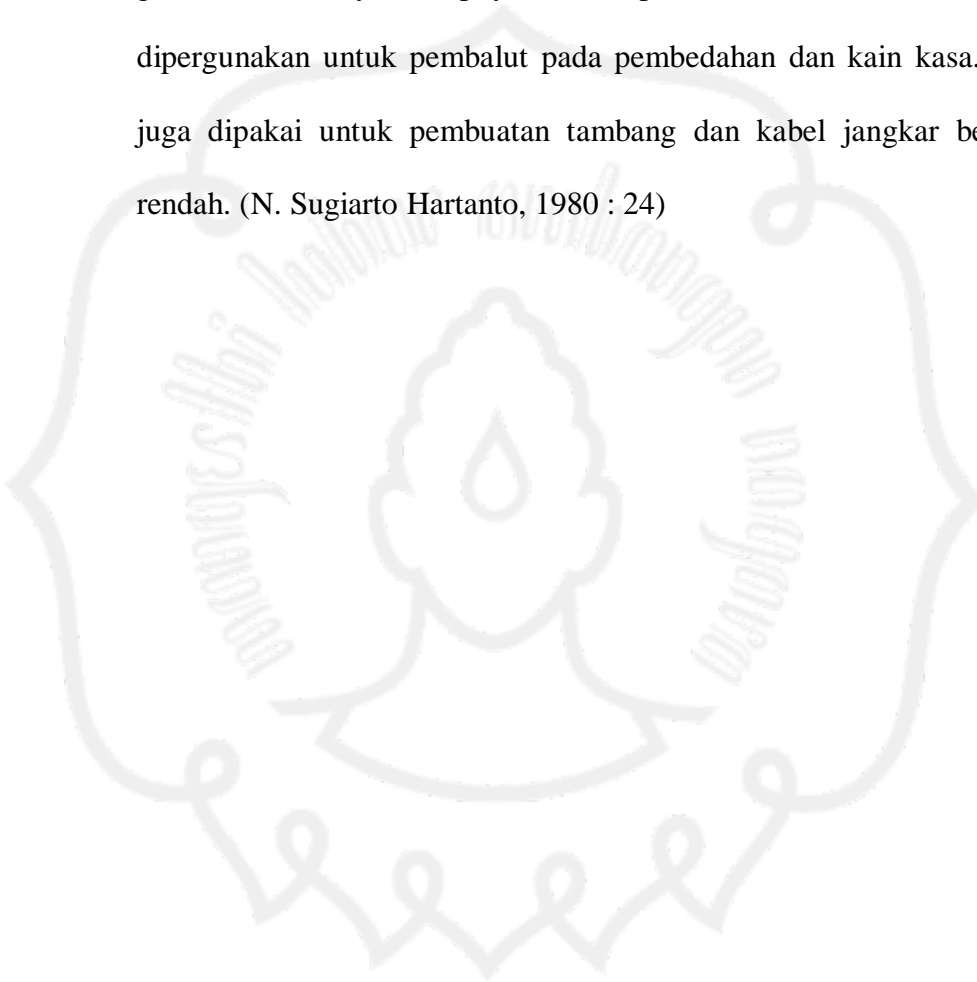
#### 2) Sifat Kimia

Rami yang dikerjakan secara sedang mengandung 40 persen atau lebih kotoran, sedangkan yang dikerjakan dengan baik mengandung selulosa murni. Daya tariknya terhadap zat warna kurang baik. Jika diolah dengan alkali yang kuat pada suhu yang tinggi, seratnya mungkin akan lemah, disertai dengan hilangnya kilauan dan sifat tembus pandangnya.

Penggunaan rami sebagai benang tenunan rumah untuk “Echigo” dan lenan halus “Satsuma” dan lenan yang dikelantang ”Nara”. Rami sangat kuat, tahan lama dan tahan terhadap air, termasuk isolator panas yang baik dan mempunyai rupa yang berkilau. Rami menyerap dan menghilangkan keringat dengan baik sehingga cocok

sekali untuk dibuat busana musim panas. Bahan ini kebanyakan digunakan untuk barang-barang lenan sebagai “Kimono”, pakaian, kemeja, jala nyamuk, taplak meja, kanvas, benang untuk membuat ‘tatami”, selang, dasar untuk ban, tali dan benang jahit.

Karena daya tolaknya tinggi, rami digunakan untuk kain mantel gas. Karena daya serapnya terhadap air baik, maka ini banyak dipergunakan untuk pembalut pada pembedahan dan kain kasa. Rami juga dipakai untuk pembuatan tambang dan kabel jangkar bermutu rendah. (N. Sugiarto Hartanto, 1980 : 24)



### C. Fokus Permasalahan

Makrame sebenarnya tergolong pada teknik kerajinan klasik, tetapi pada tahun terakhir ini orang banyak yang tidak tahu tentang makrame, apa lagi cara pemanfaatan dan pengembangannya. Untuk menyikapi keadaan tersebut, dengan melihat bahan alam khususnya serat rami yang tersedia di pasaran, maka muncul sebuah ide untuk menggarap makrame dengan memanfaatkan serat rami sebagai bahan yang akan dirancang sebagai produk yang memiliki nilai lebih dari sebelumnya dan memang dibutuhkan konsumen.

Fokus permasalahan yang dibahas dalam Tugas Akhir ini, adalah (1) Bagaimana pemecahan visualisasi desainnya agar dapat mendukung terciptanya suasana ruangan yang lebih nyaman? (2) Bagaimana pengolahan variasi teknik makrame dengan bahan serat rami untuk perancangan hiasan dinding (*wall hanging*) sebagai tekstil pendukung ininterior rumah tinggal pada ruang tamu? (3) Bagaimana desain yang berkonsep Art Deco dengan gaya kubisme agar dapat dicapai dengan menggunakan teknik makrame?