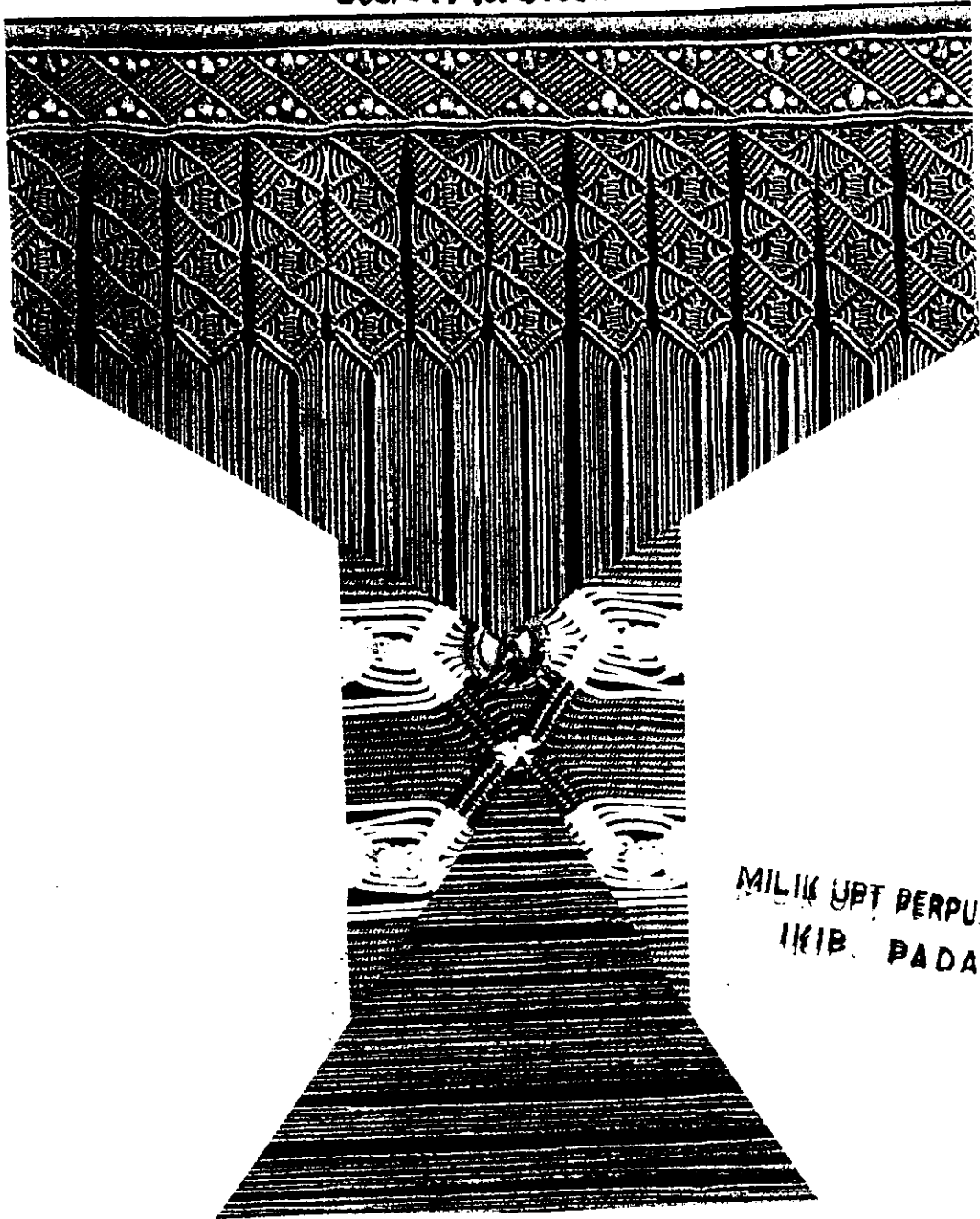


430 1HD191

MAKRAME

oleh: Minarsih



MILIK UPT PERPUSTAKAAN
IKIB. PADANG

JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA DAN KERAJINAN
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI
1991

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji dan syukur ke hadirat Allah s.w.t. buku ini selesai disusun.

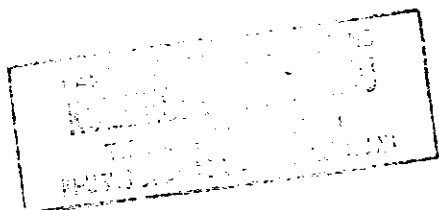
Penyusunan buku ini banyak bertolak dari pengalaman yang diperoleh dari berbagai percobaan dan ditambah dengan bahan bacaan dari berbagai literatur yang berkaitan dengan konsep di sain dan keterampilan makrame.

Ide penulisan buku ini didasari atas langkanya buku-buku sumber bacaan yang diterbitkan dalam bahasa Indonesia. Di samping itu kehadiran buku ini diharapkan akan bermanfaat bagi semua golongan masyarakat, seperti ibu-ibu rumah tangga, pelajar dan mahasiswa, khususnya bagi mahasiswa Jurusan Pendidikan Seni Rupa dan Kerajinan. Mudah-mudahan buku ini dapat membuka dan memperluas motivasi pembaca ke arah penciptaan karya makrame untuk masa depan.

Penulis menyadari bahwa disana sini mungkin masih terdapat hal-hal yang kurang sempurna, untuk itu atas segala kerendahan hati penulis mohon saran dari para pembaca guna penyempurnaan buku ini.

Penulis

Dra. Minarsih



ii

MILIK UPT PESPUS T A K A A N I K I P P A D A N G	
DATE IN TGL	JANUARI 1991
SUBJER H R A	HD
K O L O M	KKJ
N O T A T I S	430/HD/91- (2)
C A L U M	746.422. Min - m

DAFTAR ISI

	halaman
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	i
BAB	
I. MENGENAL MAKROME	1
1. Sejarah Singkat Makrame	1
2. Makrame Suatu Cara Yang Mudah	3
II. PERLENGKAPAN YANG DIBUTUHKAN	4
1. Bidang Penyimpul	4
2. Jarum	5
3. Materi Dengan Beraneka Ragam Jenisnya	5
III. SIMPUL DASAR MAKROME	10
1. Mendalami Keterampilan Makrame	11
2. Pendekatan	11
3. Menggunakan Petunjuk	12
4. Simpul-Simpul Lain	12
5. Teknik Membuat Simpul Dasar Datar	13
6. Teknik Membuat Simpul Dasar Kait (Kait Ganda)	14
IV. GABUNGAN SIMPUL DAN VARIASINYA	46
1. Gabungan Simpul	16
2. Variasi Gabungan Simpul	21
V. DISAIN DAN WARNA MAKROME	35
1. Merencanakan Produk Makrame	35
2. Konsep Dissain Dalam Makrame	37
3. Menggunakan Warna Pada Makrame	40
VI. TEKNIK MEMBUAT PRODUK MAKROME	44
1. Menambah Materi Tali / Benang	46
2. Mengurangi Materi Tali / Benang	48
VII. APLIKASI SIMPUL-SIMPUL PADA PRODUK MAKROME	50
VIII. KESIMPULAN DAN SARAN	55
DAFTAR PUSTAKA	56

BAB I

MENGENAL MAKRAME

Makrame (dibaca mak'rama) berasal dari dua bahasa, yaitu bahasa Arab (maqramah yang berarti kerudung) dan bahasa Turki (miqramah yang berarti kain lap). Kedua istilah Arab dan Turki ini muncul pada abad ke 19. Diperkirakan kedua benda kerudung dan handuk ini pada pinggirnya dihiasi dengan renda yang dibuat dengan cara menyimpul (membuhul) benang-benang (Smith Alison Gonsalves, 1979 p;6).

1. Sejarah Singkat Makrame

Contoh-contoh nyata dari simpul makrame muncul kembali dalam budaya bangsa Mesir, ketika itu simpul dipakai untuk membuat jala dan dekorasi alas meja. Suku bangsa Inca dari Peru menggunakan simpul quipi untuk merekam hitungan dan informasi penting. Bangsa di Zambab Greek klasik menggunakan simpul di bidang kedokteran, yaitu untuk membalut tulang yang patah dan dalam permainan teka-teki (simpul gordian yang berarti seolah-olah terikat). Kedua bangsa Greek dan Egypt (Mesir) telah menggunakan simpul hercules (datar) yang dianggap mempunyai kekuatan magis dan religius pada gaun, kalung mereka dan bentuk bejana (Smith Alyson Gonsalves, 1979 p;7).

Simpul ini kemudian dikembangkan secara luas oleh pelaut, mereka menganggap simpul tersebut mengandung kekuatan magis, yang kemudian dijadikannya mantra untuk melindungi diri agar terjindar dari bahaya dalam pelayaran.

Pengaruh perkembangan makrame di benua Amerika terlihat pada budaya Indian (Amerika Utara), California Utara. Pengaruh tersebut berasal dari benua Eropa.

Dimasa penjajahan Ratu Victoria, makrame dibuat dalam bentuk rompi, yang merupakan ciri khas dari kaum golongan tingkat tinggi. Ketika itu banyak pengrajin yang memiliki kamauan yang tinggi membuat karya-karya yang berukuran besar, seperti alas meja, alas tempat tidur, tutup piano dan bahkan tirai pintu ke luar ruangan (Graves Mildred Ryan, 1979 p;576).

Kini makrame merupan suatu pilihan tindakan yang disenangi yang disebut juga dengan istilah keterampilan yang Renesance abad ke 20 (Waller Irene, 1976 p;4). Apabila mereka memiliki waktu senggang, baik kaum pria maupun wanita, maka mereka akan memilih suatu tindakan dengan mengisi kekosongan tersebut dengan melakukan pekerjaan makrame dalam bentuk yang indah dan menakjubkan. Kesenangan akan pekerjaan tangan yang menakjubkan ini dikembangkannya ke dalam bentuk disai tekstil yang unik yang hanya terbuat dari dua simpul, yakni simpul datar dan simpul kait. Dari dua simpul dasar ini dapat pula dibuat benda berbentuk pot atau jambangan, yang merupakan karya tiga dimensi. Makrame akan menjadi suatu karya yang bersifat individual, penampilan suatu karya akan mencerminkan keunikan pekerjaan seseorang.

2. Makrame Suatu Cara Yang Mudah

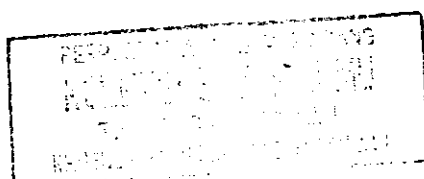
Makrame adalah suatu keterampilan yang dapat dilakukan oleh segala tingkat usia. Konsepnya sudah dikenal secara internasional, mulai dari Mesir, Amerika, Eropa bahkan sampai ke China dan Asia Tenggara (Graves Mildred Ryan, 1979 p;577).

Perlengkapan dan alat yang diperlukan untuk suatu karya makrame tersedia dimana-mana. Perlengkapan tersebut meliputi bentuk tali (benang yang dipintal)/ benang wool (serat yang di jadikan benang) untuk membuat simpul itu sendiri, beberapa jarum serta suatu bidang datar yang cukup lebar, yang diperlukan untuk mengerjakan bidang objek yang dibuat, yang dapat dibawa-kemana-mana dan dapat digunakan kapan saja.

Bentuk disain makrame memiliki banyak keterbatasan, namun untuk sebuah ide, banyak kemungkinan yang dapat diwujudkan, seperti terlihat pada contoh gambar yang telah ada.

Bila kita seorang pemula, mulailah berlatih dari keterampilan dasar yang dilengkapi uraian kerja pada halaman berikut. Kemudian lanjutkan dengan keterampilan memakai bahan yang sudah diwarnai, lalu kembangkan simpul-simpul dasar itu ke arah susunan dekoratif simpul lengkap dengan efek tekstur warna yang nantinya akan sangat menarik.

MILIK UPT PERPUSTAKAAN
IKIP. PADANG



BAB II

PERLENGKAPAN YANG DIBUTUHKAN

Perlengkapan makrame dapat dikategorikan atas tiga kriteria, yaitu; bidang penyimpul, jarum dan materi dengan variasi yang khas. (Barneg Charles & P. Blake David. 1972 p;23). Modal, membangkitkan semangat kerja. Bila semangat kerja sudah ada, adanya jarum sebagai pemegang dan pembentuk sisi bidang makrame, aksesoris sebagai penunjang bentuk disain dan karet sebagai pengikat ujung-ujung benang yang terlalu panjang, dengan sendirinya karya makrame dapat terlaksana.

Berikut ini akan dijelaskan persyaratan dan kriteria dari masing-masing perlengkapan di atas.

1. Bidang Penyimpul

Tipe bidang penyimpul yang akan digunakan digunakan tergantung pada ukuran benda yang akan dibuat, jenis materi yang dipakai yang nantinya disesuaikan dengan salah satu kemungkinan. Bidang yang dimaksud dirancang secara spesifik sesuai bentuk benda makrame yang akan dibuat dan di mana ia akan dikerjakan. (Efektivitas dan efisiensi waktu dan tempat harus dipertimbangkan). Yang spesifik untuk makrame adalah papan penyimpul yang terbuat dari serat tumbuh-tumbuhan atau hewan yang disebut fiber board atau spon hard (lempeng karet). Benda ini bersifat ringan dan mudah dibawa kemana-mana. Pembuatan sebuah ikat pinggang misalnya, dapat dilakukan di atas fiber board atau lempeng karet tadi dengan bantuan sejenis penjepit (klem).

Pada masa jajahan ratu Victoria, makrame banyak dikerjakan diatas bidang-bidang yang berat seperti bantal yang diisi pasir agar dirasakan lembut. Agaknya ide semacam ini termasuk baik diterapkan. Bingkai atau ran juga dapat dimanfaatkan untuk membuat benda-benda makrame kecil seperti ikat pinggang dan kalung. Kemungkinan lain adalah pemanfaatan bidang tripleks atau multipleks, diberi kotak-kotak dan dilengkapai dengan klem.

2. J a r u m

Kita menggunakan jarum dalam bekerja untuk menshen dan menjamin kestabilan bentuk dan sifat bidang makrame agar kerlihat rapi dan datar. Disamping itu kegunaan jarum juga akan menjamin kerapi- anbentuk pola dekoratif simpul pada suatu motif. Maka jarum yang cocok dipilih dalam hal ini adalah jenis jarum berkepala, seperti paku payung (pinas) dan paku gantungan gambar, atau paku berkepa - la T.

Jarum tangan merupakan alat bantu yang akan digunakan untuk kegiatan finishing, seperti melipat sisa benang/tali kebagian belakang bidang anyaman untuk kemudian dijahit.

Satu lagi jarum yang diperlukan sebagai alat bantu adalah jarum kait. Jarum ini akan digunakan untuk menyisip materi baru dalam proses menganyam atau pada kegiatan finishing dimana ujung materi disusup kebagian belakang melalui simpul-simpul yang ada, sehingga produk anyam yang dibuat terlihat bersih.

3. Materi Dengan Beraneka Ragam Jenisnya

Apa saja jenis materi yang mempunyai ukuran dismeter agak besar dan mudah disimpul merupakan karakter materi makrame. Materi yang dimaksud terbuat dari serat yang diproses dengan bahan lain -

atau langsung dipintal menjadi benang/tali. Bahkan tali yang tidak lazimpun telah dimanfaatkan orang sebagai materi makrame, seperti tali layang-layang, tali jangker kapal, talimkasur dan sebagainya. Yang lazim dipakai adalah tali/benang yang kuat, tidak melar, cocok digunakan untuk bentuk-bentuk yang akan diletakkan didalam dan luar ruangan, yang memiliki tekstur tersendiri.

Materi makrame dikelompokkan atas 3 bagian (Smith Alyson G. 1979 p;8)

- a. materi dari bahan serat tumbuh-tumbuhan
- b. materi dari bahan serat hewan
- c. materi dari bahan serat sintetis

Berikut akan dijelaskan masing-masing karakternya :

a. Serat Tumbuh-tumbuhan

Yang paling dikenal dari semua materi makrame adalah dari serat tumbuh-tumbuhan seperti yute, linen, dan kapas. Dibuat dalam berbagai ukuran dan warna, atau siap diwarnai. Semua mudah diwarnai dengan proses alamiah, diberi sejenis bahan pelindung seperti lilin, kaporit dan sebagainya.

1. Cotton (katun)

Ditemukan dalam berbagai bentuk, ada yang lunak dan ada pula yang keras, tidak mudah berubah bentuk, dalam berbagai ukuran, bertekstur, benang kain termasuk kedalam kategori serat ini, begitu pula tali pengepak.

2. Yute

Tali ini berwarna terang, mempunyai karakter berbintik-bintik, warna mudah kusam, mudah rontok seratnya, terutama bila dicampur dengan bahan kimia

3. Linen

Tali/benang ini kuat, bertekstur licin, berat, tinggi kualitasnya, mahal harganya bila dibandingkan dengan jenis benang lain, lembut dan mengkilap.

b. Serat Binatang

Serat-serat wool, silk/sutera dan rambut diperoleh dari kelompok serat binatang. Dari semua tipe tali/benang, serat ini telah disiapkan dengan berbagai warna yang bagus. Bagaimanapun dia memiliki tendensi yang terbaik dalam warna.

1. W o o l

Lembut, lunak dan terang, serta ringan dan sejuk. Wool dikeluarkan dalam dua kualitas, kualitas sedang (kuat dan licin) dan baik (mempunyai bulu-bulu dan lembut penampilannya). Dari kedua jenis kualitas ini, wool yang berkwalitas sedanglah yang cocok dipakai untuk makrame, disebabkan daya elastis yang sedikit dan kuat.

2. Sutera

Tali/benang yang terindah, kuat, mahal bila digunakan untuk karya makrama berukuran besar, lembut, bertekstur licin dan mengkilap.

3. B u l u u

Diambil dari bambut kuda, biri-biri, anjing dan binatang lainnya, memiliki bercak-bercak sebagai karakteristik dan banyak dipakai dalam pembuatan karpet dan sebagainya.

c. Serat Sintetis

Diproses secara kimia, seperti akrilik, polyester, nylon, rayon dan plastik metalik. Semuanya ini sering diproduksi dengan campuran serat alam seperti wool, katun, agar daya elastisnya bertambah besar.

1. Acrylic dan Polyester

Bersifat lembut, tahan cuaca, sejuk, bagus sekali digunakan untuk tekstil, dalam keluaran berwarna yang terang.

2. Nylon dan Rayon

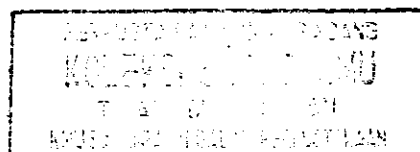
Halus seperti sutera, bercahaya, berbentuk tali dan benang, menarik, tidak mudah bekerja dengan bahan ini, karena licin sehingga simpul mudah berubah, semakin lama ditinggalkan akan semakin molor simpul yang telah dibuat.

3. Tali/Benang Metalik

Ini merupakan perpaduan antara rayon dengan benang tipis metal yang dipintal menjadi tali, banyak digunakan untuk menghias pinggir motif pada sulaman atau membuat kombinasi motif tekstil.

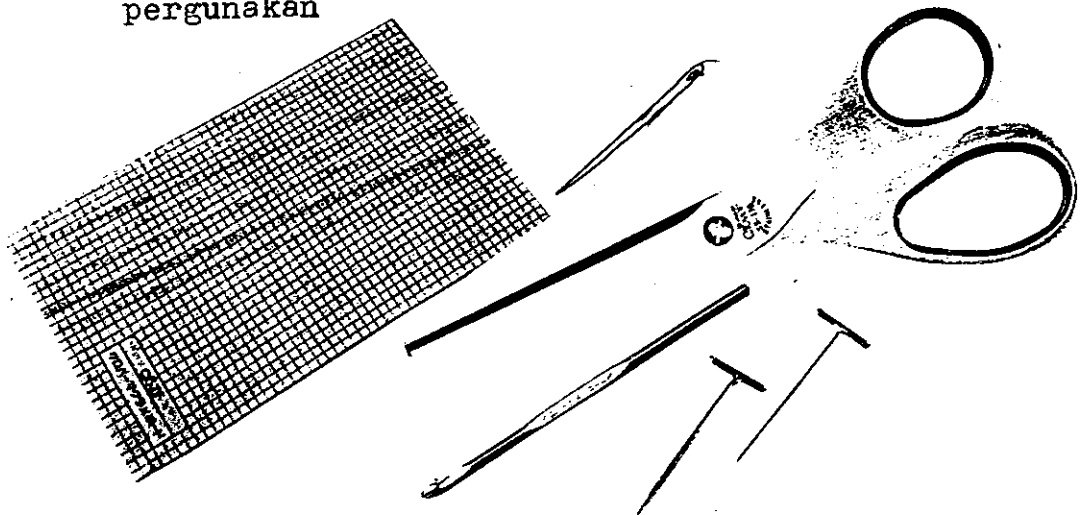
Selain dari alat dan materi yang telah disebutkan diatas, masih ada alat bantu lain yang biasanya digunakan, seperti :

- a. Centimeter; Yang seribg diperlukan dalam mempersiapkan materi pada pengukuran panjang materi
- b. Guntuing ; diperlukan untuk memotong matri pada persiapan awal dan memotong materi dalam proses menyimpul
- c. K a r e t ; digunakan untuk pengikat tali-tali panjang yang sudah digulung terlebih dahulu, memisahkan antara benang yang segera disimpul dengan benang yang tidak memerlukan simpul
- d. Pewarna ; benang/tali yang memerlukan pewarnaan dapat diberi warna dengan jenis warna wantex atau warna alam seperti kunir, buah lembayung, kulit manis, teh, dsb.



Proses pewarnaan:

- siapkan benang yang sudah dipotong-potong, satu -
kan dan ikat ujung-ujungnya
- rendamleh benang tersebut kedalam air mentah ter-
lebih dahulu, kemudian angkat dan kering anginkan
- rebus air untuk pencampur pewarna sampai mendidih
- masukkan pewarna sambil terus dipanaskan
- setelah warna merata, masukkan benang/tali tadi,
dibeli-balik agar warna merata, biarkan diatas
api untuk selama \pm 15 menit
- angkatlah tali yang menyerap warna tadi
- kering anginkan
- bilas materi tersebut dengan air mentah tanpa
menggunakan sabun, kemudian dikering anginkan
kembali
- tali/benang yang sudah kering sudah siap untuk di
pergunakan



Gambar. Alat-Alat Yang Diperlukan

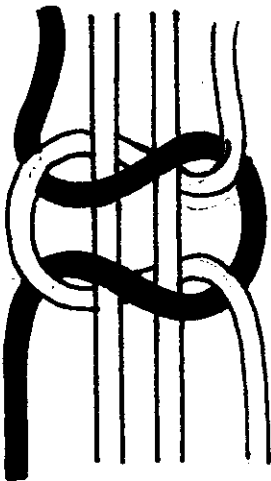
BAB III

SIMPUL DASAR MAKRAME

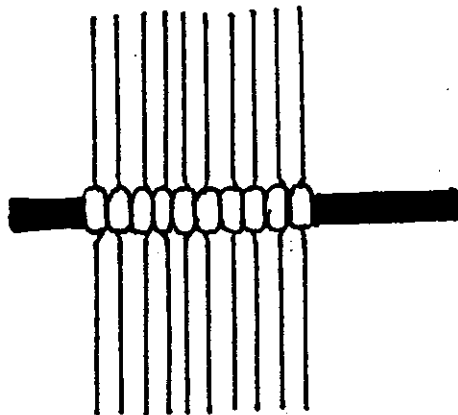
Sebuah kejutan telah ditemukan, kita dapat membuat karya atau produk makrame yang unik hanya dengan menggunakan kombinasi dua simpul dasar. Dua simpul dasar yang dimaksud adalah (Davenport B-Allen-Wiyono S, 1975 p; 142):

1. Simpul datar (square)
2. Simpul kait (hitch)

Dua simpul diatas dikembangkan kedalam bentuk komposisi simpul - simpul berpola dekoratif. Gambar dibawah ini merupakan simpul - simpul dasar yang dimaksudkan diatas ;



Simpul Datar (Square)



Simpul Kait (Hitch)

1. Mendalami Keterampilan Makrame

bila kita ingin mendalami keterampilan makrame ini, beberapa prinsip telah disiapkan untuk diperhatikan. Prinsip itu adalah :

- a. Pelajarilah simpul-simpul dasar pada gambar dengan jalan mencoba membuat satu persatu secara berulang
- b. Selanjutnya perhatikan contoh model-model yang diragakan, kita akan mampu mencatat dan bertanya pada diri sendiri tentang daerah-daerah yang diisi oleh simpul dasar: "Apa jenis simpulnya", "Bagaimana cara memulainya", "Bagaimana cara mengelompokkannya", "Jenis simpul apa ini", "Bagaimana cara mengkombinasikan kedua simpul itu", dan sebagainya.
- c. Latihan membuat benda-benda makrame secara teratur sangat membantu keberhasilan kita dalam mendalaminya, tanpa diringi rasa bosan dan malas

2. Pendekatan

Latihan membuat simpul dasar secara berulang, yang digolongkan kepada prinsip pertama dalam usaha memperdalam pengalaman keterampilan makrame akan ditingkatkan ketahap pemahaman cara menggabung simpul-simpul yang sama atau simpul yang berbeda. Gabungan simpul-simpul tersebut dibuat menjadi pola motif dekoratif. Dengan demikian, bila hasil usaha kita pada latihan tahap awal ini dapat dibandingkan dengan contoh-contoh produk yang sudah ada, akan dapat dijawab pertanyaan-pertanyaan yang dimasukkan diatas.

Jika kita ingin mencobakan latihan tersebut, persiapkanlah materi berupa tali/benang; dipotong sepanjang 2 meter, digantungkan dengan paku berkepala pada papan penyimpul, kemudian gulung tali/benang tersebut satu persatu mulai dari ujung dan tinggalkan

sepanjang 15 centimeter untuk disimpul, kemudian gulungan tersebut diikat dengan karet. Mulailah mencobakan membuat simpul-simpul dasar datar secara berulang dan dalam bentuk seri seperti pada gambar dibawah ini, ikuti uraian cara mengerjakannya pada kolom uraian gambar disebelahnya (petunjuk).

3. Menggunakan Petunjuk

Petunjuk-petunjuk yang diiringi oleh gambar untuk memperkuat pemahaman dapat membantu kita melakukan pembuatan simpul-simpul dan aplikasinya dalam berbagai kemungkinan. Biasanya pada sebuah produk akan dimulai dengan membuat (menggunakan simpul datar, kemudian disambung dengan simpul dasar kait sebagai salah satu usaha untuk mengembangkan motif berpola dekoratif.

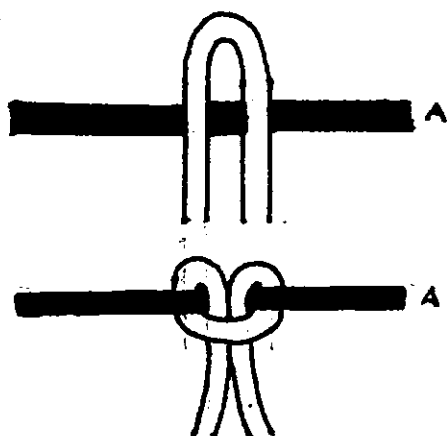
Menggunakan tali pada tahap belajar lebih baik bila dibandingkan menggunakan benang, karena ukuran benang yang kecil akan menyebabkan motifasi belajar menurun. Gunakanlah tali yang berpermukaan licin, karena tali tersebut akan menghasilkan garis-garis simpul yang tajam, bersih, jelas, dan bagus.

Simpul-simpul dapat dibuat dari arah kiri ke arah kanan, atau sebaliknya dari kanan ke arah kiri. Susunan simpul dapat didebetkan lurus, diagonal atau vertikal.

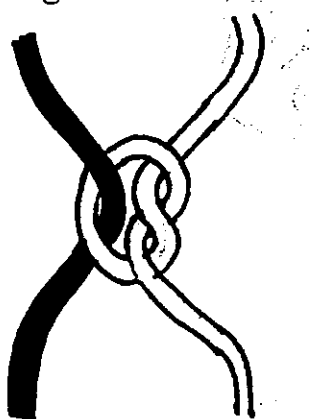
4. Simpul-Simpul Lain

Simpul-simpul ini banyak dipakai untuk tahap awal, dimana tali-tali simpul dipasang pada satu tali lain. Simpul yang dimaksudkan adalah simpul kepala burung (Lark's Head) dan simpul mati (Overhand), (Karlen Tommy, 1969 p; 233). Simpul sederhana makrame adalah simpul mati (Overhand), (4). Simpul ini biasa dipakai untuk membuat jala, menutup pekerjaan makrame maupun ...

dalam proses membuat karya makrame. Perhatikanlah gambar dibawah ini dan ikuti cara megerjakannya pada uraian disebelah gambar:



Gambar Simpul Kepala Burung

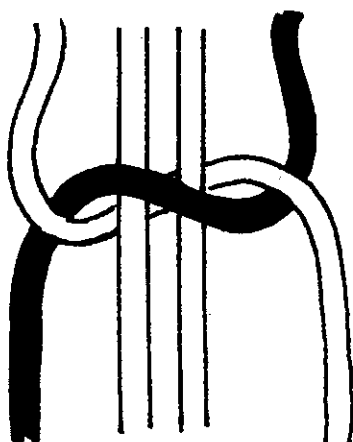


Gambar Simpul Mati dan Variasinya

Benang A adalah benang penggantung tali-tali simpul. Lipat dua tali-tali simpul dan letakkan diatas tali penggantung. Patahkan lipatan tali simpul tersebut kearah belakang tali penggantung, dan masukkan kedua ujung tali simpul kedalam lobang patahan tali simpul (kepala)

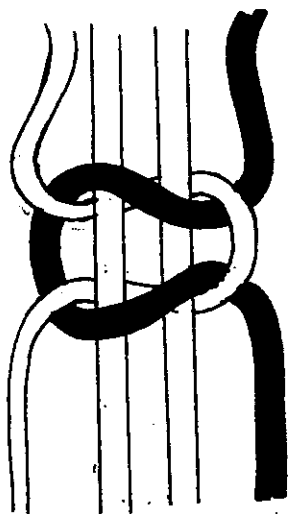
Inilah yang disebut dengan simpul mati (Overhand). Simpul ini bisa berdiri sendiri dan bisa pula di gabung dengan tali-tali simpul lain seperti pada gambar disebelah. Pada contoh simpul yang digabung terlihat bahwa salah satu tali simpul menjadi inti dari simpul mati.

5. Teknik Membuat Simpul Dasar Datar



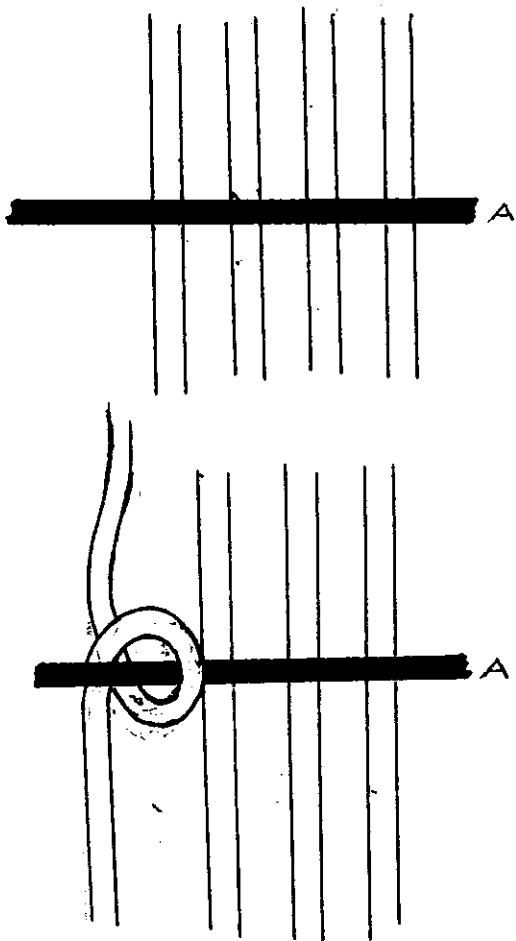
Setiap simpul dasar datar terbuat dari 3, atau 4, atau lebih tali yang dibagi atas bagian tali inti dan tali simpul.

Lengkungkan tali simpul disebelah kiri kearah kanan dan terletak diatas tali inti. Melalui tali tadi lingkrkan pula tali simpul kanan

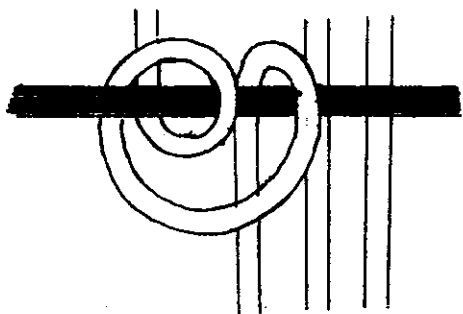


kearah kiri dan dibelakang tali inti, masukkan ujungnya kedalam lobang yang terbentuk dari lengkungan tali simpulkiri tadi. Tarik kedua ujung (kaki) tali, kemudian dibalas dengan cara yang berlawanan dengan langkah awal tadi. Simpul pada gambar disebelah merupakan satu simpul datar.

6. Teknik Membuat Simpul Dasar Kait (Kait Ganda)



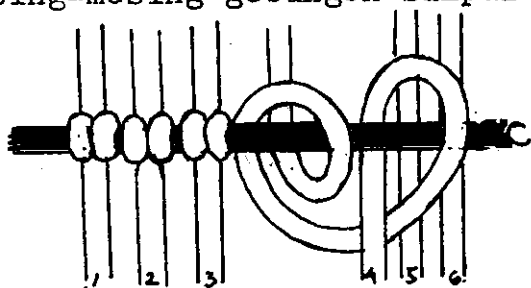
Tali-tali dikelompokkan atas dua bagian, bagian tali yang fungsinya sebagai penahan simpul (inti) dan bagian tali yang peranannya sebagai tali yang akan disimpulkan kepada tali inti tadi. (2). Pada gambar disebelah, tali A sebagai tali inti, terletak didepan tali-tali simpul. Patahkan tali simpul kearah depan, naik melengkung kearah kiri. Tarik kebawah. Dengan demikian tali simpul telah mengkait tali inti. Pada karya makrame biasanya simpul ini dibuat rangkap (ganda) untuk setiap tali yang akan disimpul, sehingga hasilnya rapi, kuat dan tahan lama dibanding bila simpulnya tidak dikerjakan secara ganda. Ja-



Gambar Simpul Dasar Kait
Yang Sudah Dikait-gandakan

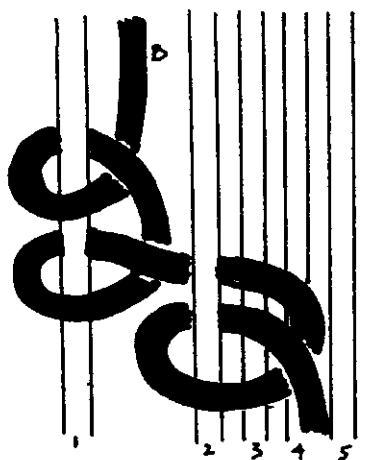
rang sekali orang yang menggunakan simpul kait ini tanpa dilakukan ganda, kadang-kadang satu tali simpul disimpulkan sebanyak 3, bahkan 4 kait, tergantung kepada panjang garis simpul yang diinginkan.

Simpul kait ganda ini dikenal dalam tiga arah horizontal, vertikal dan diagonal (Graves Mildred Ryan, 1979 p;379). Perhatikanlah masing-masing gabungan simpul kait ganda dengan arahnya.



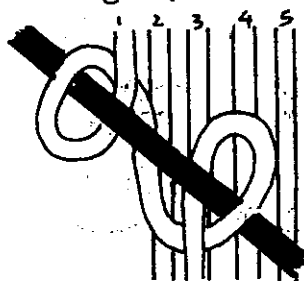
Gambar Simpul Kait Ganda
Berarah Datar (Horizontal)

Simpul disebelah merupakan simpul kait ganda yang sudah digabung, terdiri dari susunan (gabungan) 6 buah simpul kait ganda yang disimpulkan pada 1 tali inti C.



Gambar Simpul Kait Ganda
Berarah Tegak (Vertikal)

Simpul disebelah merupakan salah satu contoh simpul kait ganda arah tegak (vertikal), terbuat dari 5 buah simpul yang menggunakan tali simpul yang sama pada 5 buah tali yang berfungsi sebagai tali inti. Tali B menjadi tali simpul, sedangkan sisanya adalah tali inti.



Simpul kait ganda berarah miring (diagonal) ini terbuat dari 5 buah tali, 1 tali inti dan 4 tali simpul. Cara membuat sama dengan yang lain.

BAB IV

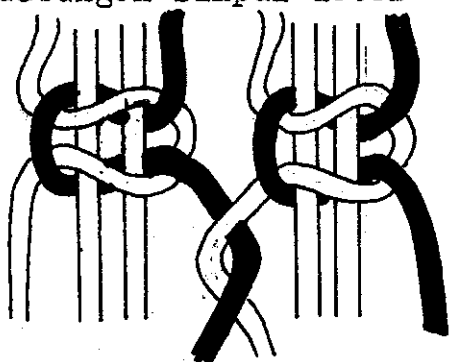
GABUNGAN SIMPUL DAN VARIASINYA

Bidang makrame baik yang datar maupun berdimensi sebenarnya dibentuk oleh gabungan simpul-simpul. Simpul diatur demikian rupa sehingga tidak terpisah satu sama lain. Makrame yang dibuat dalam ukuran besarbidangnya tersusun dalam dua konsep susunan simpul, yaitu bidang back ground (latar belakang), yakni bidang yang dibentuk oleh susunan gabungan simpul yang jarak antar simpul diatur se cara homogen dan bidang dengan susunan motif dekoratif tersusun da ri gabungan simpul yang berbeda atau sejenis (Karlen T., 1969 p;279).

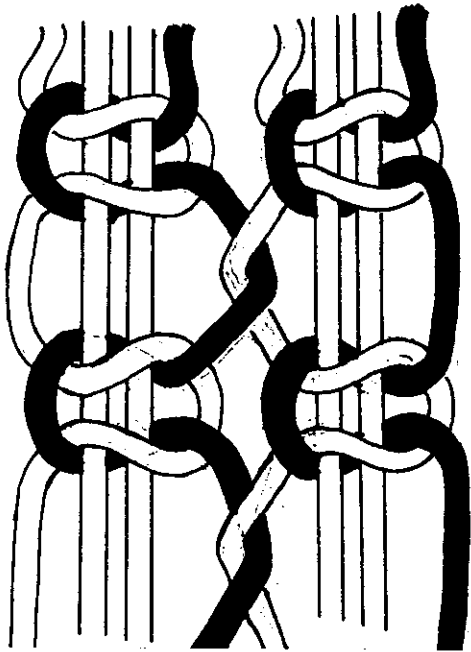
1. Gabungan Simpul

Prinsip menggabungkan simpul sangat erat kaitannya dengan dua bagian bidang suatu bentuk makrame. Kedua bagian bidang-bidang simpul itu dapat dibedakan secara jelas dengan jalan memperhatikan jarak masing-masing simpul, perpaduan satu simpul dengan simpul lainnya, atau gabungan simpul yang sejenis saja. Kadang-kadang akan ditemui penggabungan simpul yang sejenis dengan teknik menyilangi tali-tali simpulnya saja, namun masih dimungkinkan apabila simpul-simpul digabung dengan jalan membuat simpul baru atau simpul yang sama pada daerah lain.

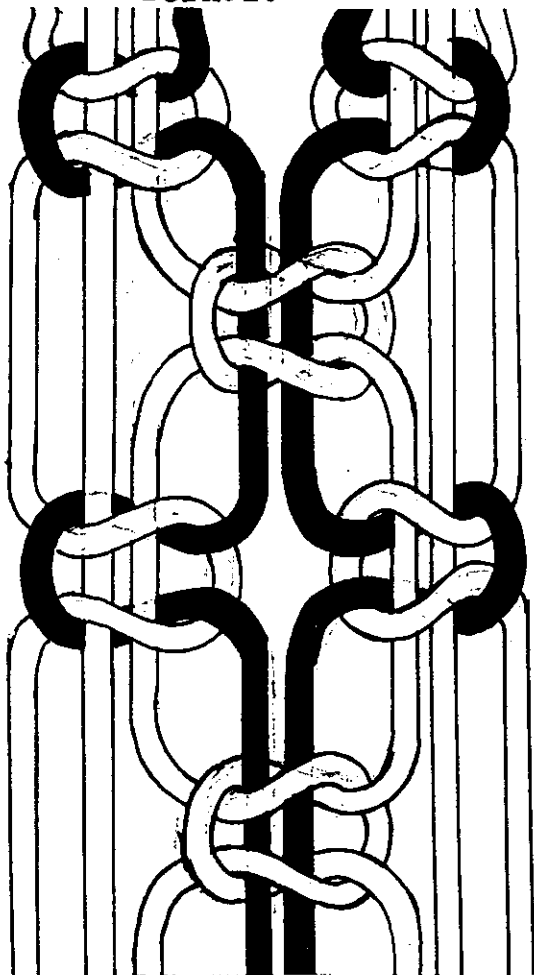
a. Gabungan simpul datar



Gambar disebelah merupakan contoh gabungan simpul datar yang memakai metoda persilangan tali simpul (3). Buatlah deretan simpul datar secara terpisah terlebih dahulu. Tali-tali simpul yang terletak diantara dua -



Gambar Gabungan Simpul Datar Berkait



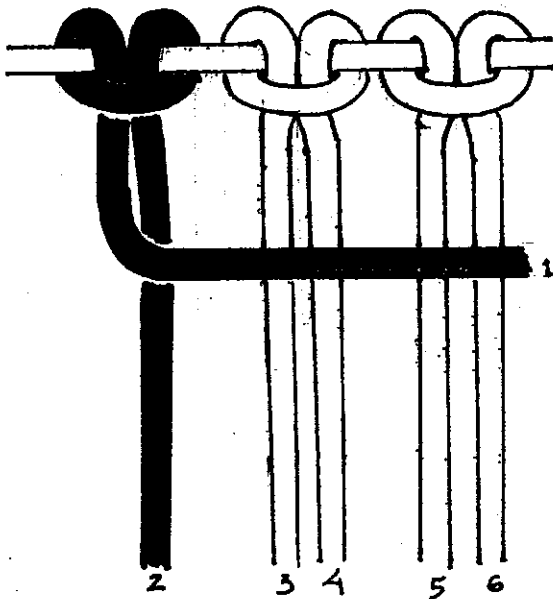
Gambar Gabungan Simpul Datar Alternatif

simpul datar yang berdekatan disilangkan, posisi kedua tali simpul akan kembali seperti semula. Buatlah kembali deretan simpul datar dengan pembagian tali yang sama seperti pada deret simpul-simpul datar di atasnya. Ulangi kedua langkah ini secara teratur, seperti pada langkah yang ada dalam urutan gambar di sebelah.

Gambar di sebelah ini memperlihatkan contoh lain penggabungan simpul datar memakai metoda simpul datar alternatif (membuat simpul baru yang terletak di antara dua simpul datar) (7). Buatlah terlebih dahulu deretan simpul-simpul datar secara terpisah, dimana setiapnya terbuat dari 4 utas tali. Ambillah masing-masing 2 tali dari setiap 2 simpul datar diatas, sehingga tali tergabung sejumlah 4 utas. Buatlah simpul datar dari 4 tali tersebut, maka 2 simpul datar diatas telah digabungkan oleh 1 simpul datar dibawahnya. Lakukanlah kegiatan seperti ini pada setiap 2 simpul.

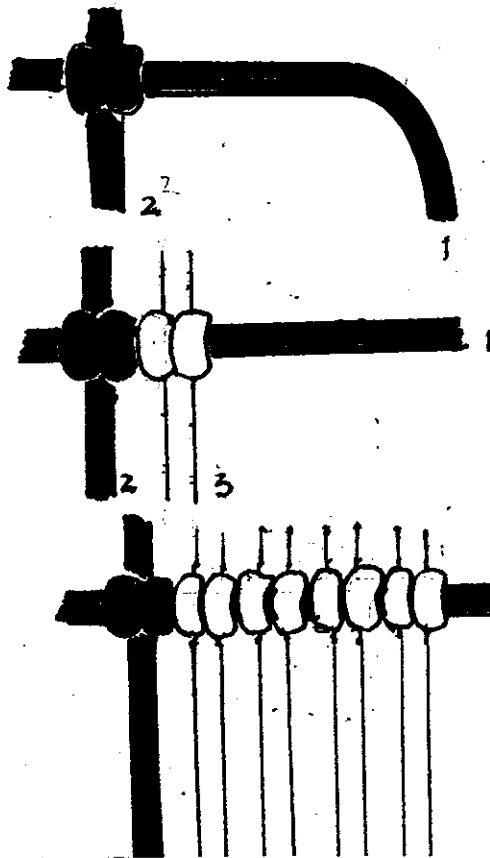
b. Gabungan simpul kait ganda. Siapkan terlebih dahulu tali-tali simpul, pasang menurut teknik

yang sudah dipelajari sebelumnya. Gambar disebelah merupakan uraian teknik menggabungkan simpul kait ganda arah datar (horizontal), di



kerjakan dari kiri ke arah kanan. Tali 1 adalah tali yang akan digunakan sebagai tali inti, yang akan

mengganjal kedudukan simpul, pegang dengan tangan kanan kearah kanan. Tempatkan seluruh tali simpul pada bagian belakang tali inti.



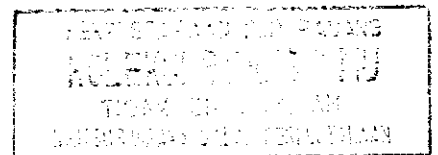
Mulailah membuat simpul kait ganda pertama dengan tali 2.kepada tali inti.

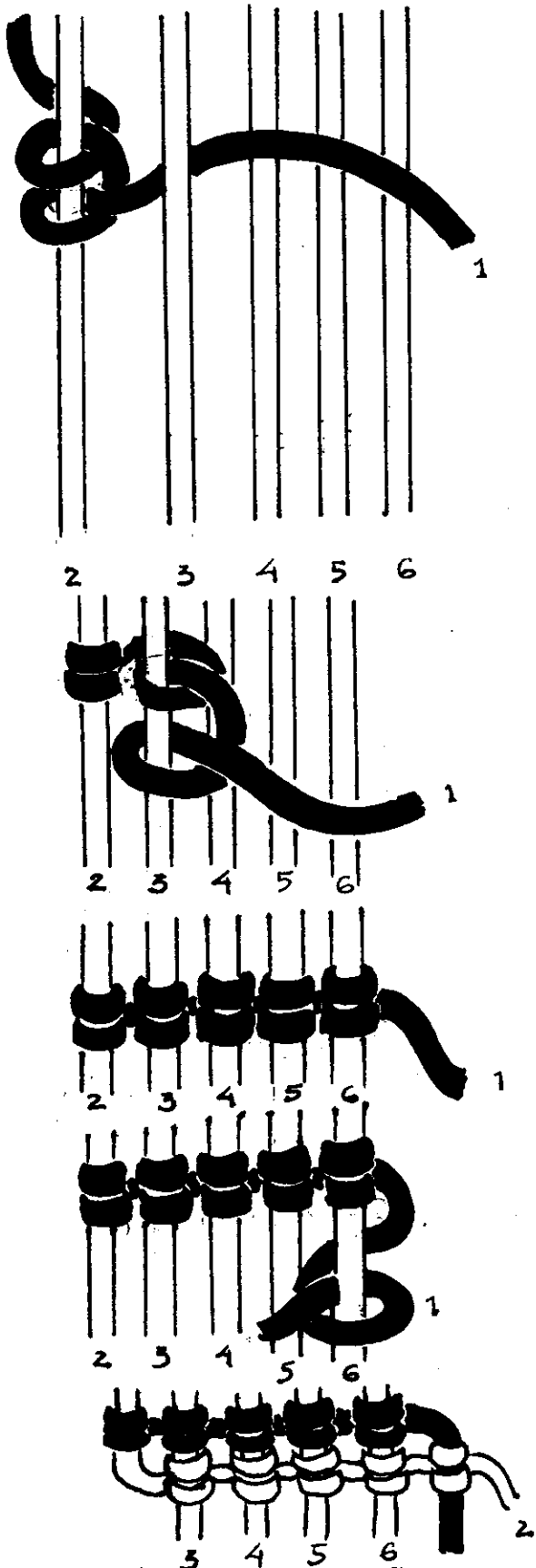
Teruskan kepada penyimpulam tali 3 sebagai simpul kait ganda kedua, Tali inti masih tetap tali 1.

Tali 4 disimpulkan pula ke tali 1 (tali inti), dan seterusnya.

Semua simpul kait ganda, mulai dari yang pertama sampai kepada yang terakhir merupakan gabungan simpul kait ganda berarah datar.

Gambar Langkah Langkah Gabungan Simpul Kait Ganda Horizontal





Gambar Gabungan Simpul Kait Vertikal

Urutan gambar disebelah ini adalah langkah pembuatan simpul kait ganda yang akan digabung dalam arah tegak (vertical).

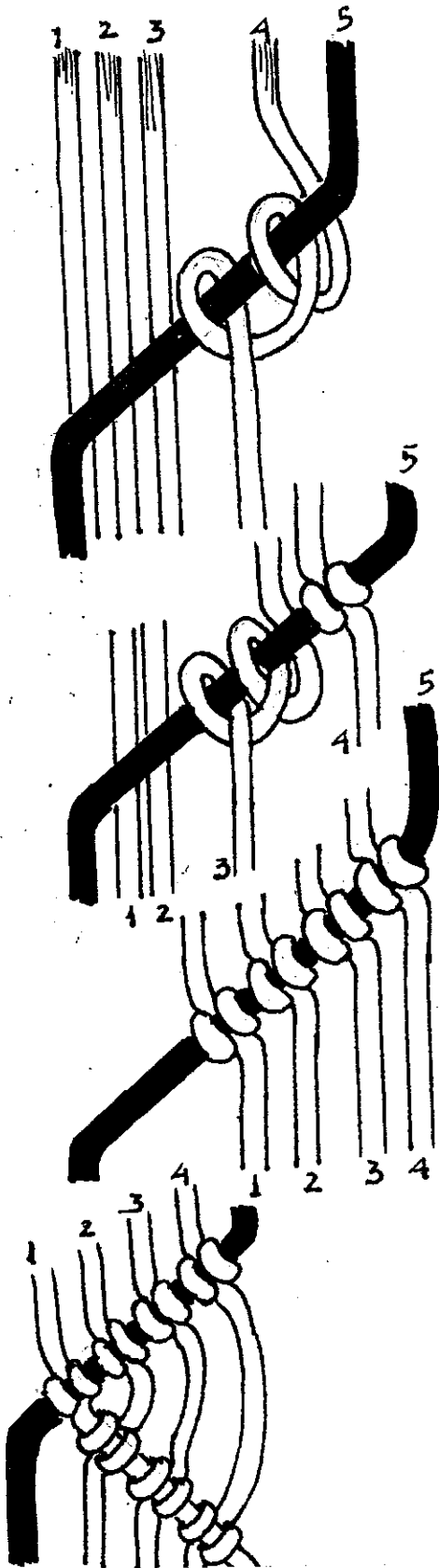
Simpul dimulai dari arah kiri ke arah kanan, sedangkan talinya adalah tali nomor 1. Mulailah membuat simpul pertama dengan tali 1 kepada tali inti 2; tempatkan tali simpul pada bagian belakang, kerjakan simpul yang dimaksudkan.

Langkah selanjutnya membuat simpul kedua pada tali 3 dengan cara yang sama, posisi awal tali simpul tetap dibagian belakang tali inti.

Gambar ini merupakan lanjutan, yaitu simpul ketiga, keempat dan seterusnya.

Tali simpul dapat diarahkan kekiri seperti pada gambar disebelah.

Gambar ini merupakan satu kemungkinan bila tali simpul dirobah dengan tali lain.



Gambar Gabungan Simpul Kait Miring

Contoh gambar disebelah merupakan gabungan simpul kait ganda berarah miring (diagonal).

Cara mengabungkan ;

Ambil tali paling pinggir dan jadikan sebagai tali inti, arahnya adalah kekiri.(tali 5). Simpul pertama dimulai dari mempergunakan tali simpul 4,

Langkah selanjutnya mempergunakan tali simpul 3 untuk membuat simpul kait ganda arah miring.

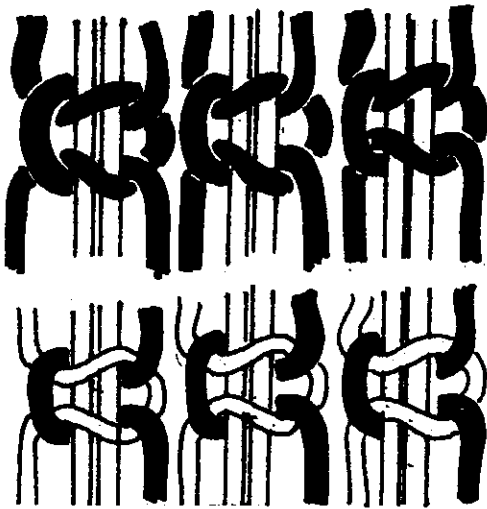
Kemudian pindah kepada tali simpul 2, terakhir tali 1. Dengan demikian, terbentuklah gabungan simpul kait berarah miring (diagonal)

Gabungan simpul diatas dapat pula dirobah arahnya kekanan dengan jalan menjadikan tali 1 sebagai tali inti, dan sisanya sebagai tali simpul. Maka hasil penggabungan simpul membentuk garis miring ke kiri.

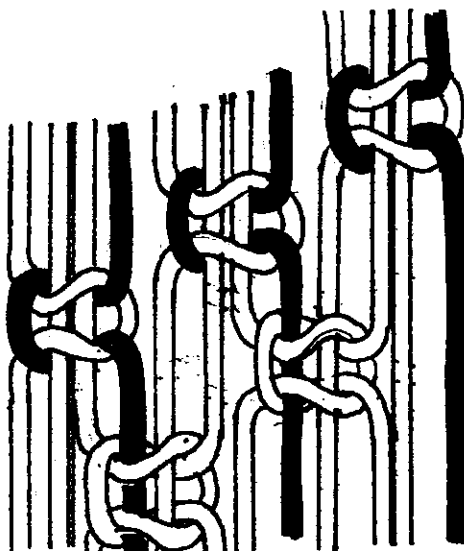
2. Variasi Gabungan Simpul

Gabungan simpul simpul yang sejenis maupun kombinasi dengan simpul lainnya secara terorganisir akan mengembangkan kesan pola dekoratif motif yang juga dapat divariasikan, Variasinya dipengaruhi oleh arah susunan simpul, yang dikenal dalam 3 arah; datar, tegak dan miring. Kita akan mencoba menguraikan variasi gabungan simpul-simpul dasar secara terpisah;

a. Simpul Datar



Gambar Variasi Simpul Datar
Arah Horizontal

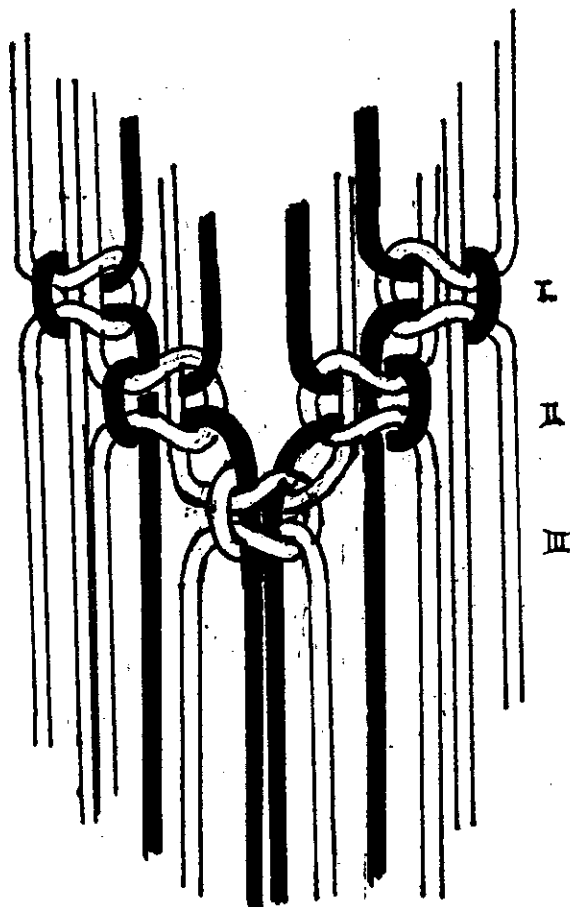


Gambar Variasi Simpul Datar
Arah Diagonal

Kemungkinan pertama variasi gabungan simpul datar adalah susunan yang arahnya datar. Susunan simpul semacam ini biasa digunakan sebagai latar belakang dalam karya makrame. Susunan simpul-simpul tersebut, bi-tidak dikombinasikan dengan warna ti - memberikan kesan apa-apa, kecuali tekstur. Bila materi diberi warna dan disusun berselang seling, maka kesan tekstur warna yang bisa mem-berikan efek bidang baru akan ter-lihat seperti gambar disebelah ini.

Kemungkinan kedua adalah bila sim-pul-simpul datar disusun arah mi - ring. Ia akan menggambarkan motif dekoratif berpola geometris seperti belah ketupat, garis berpola X atau V dan sebagainya. Gambar disebelah-

merupakan contoh-contoh variasi gabungan simpul datar dengan susunan berarah miring (diagonal) berpola V.



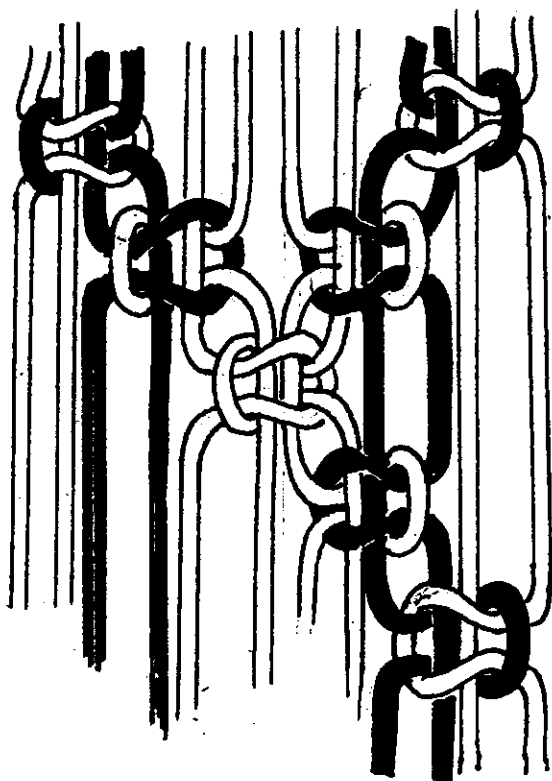
Gambar Variasi Simpul Datar Berpola V

Cara membuatnya dapat diikuti dari uraian disebelah (gambar).

Keterangan;

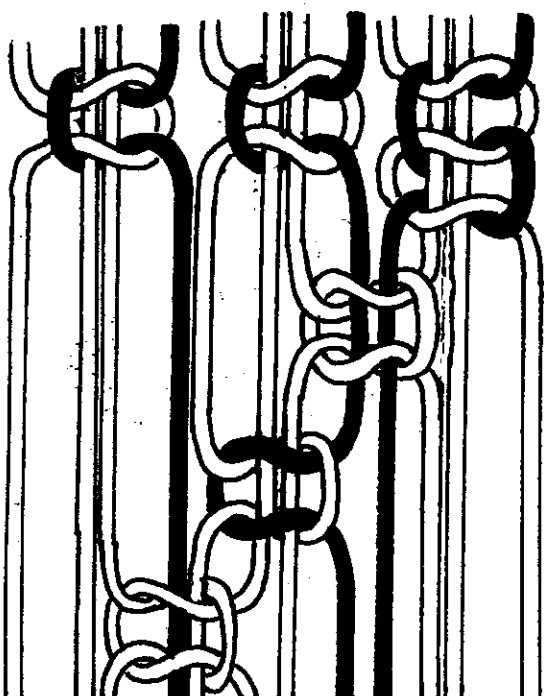
Buatlah simpul datar pertama. Simpul kedua dibuat dibawah simpul pertama dengan jalan mengambil 2 tali simpul pertama yang ditambah dengan 2 tali baru disebelahnya (kiri atau kanan). Buat pula simpul ketiga dibawah simpul kedua dengan jalan yang sama, dan seterusnya, sesuai dengan keinginan kita.

Untuk penonjolan motif, sebaiknya susunan gabungan simpul datar ini ditempatkan dengan jarak yang terpisah dari simpul latar belakang. Pengembangan motif dari aplikasi gabungan simpul seperti ini dapat divariasikan kepada puluhan kesan artistik yang berbeda. Metoda semacam ini membangkitkan kebebasan kreatifitas si pembuat.



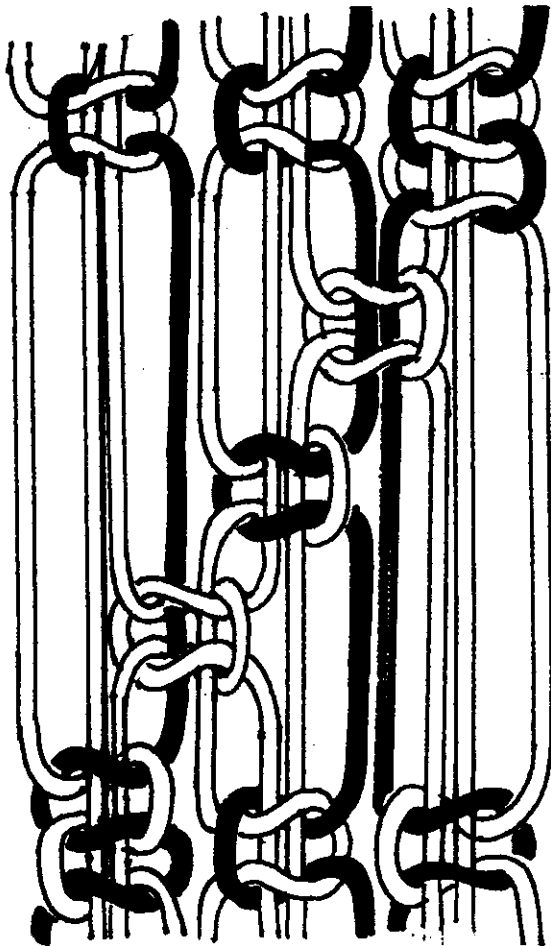
Gambar Variasi Simpul Datar
Berpola X

Variasi gabungan simpul berbentuk pola X dapat dibuat dari pengembangan pola V. Langkah awal adalah membuat pola V, yang berakhir pada penyimpulan simpul datar ditengah diantara dua kaki V. Kemudian simpul terakhir tersebut disambung kebawah dengan letak arah keluar (membuka) dan kearah kiri-kanan. Buatlah simpul datar sebanyak jumlah simpul-simpul V. Pola X sudah selesai dikerjakan.

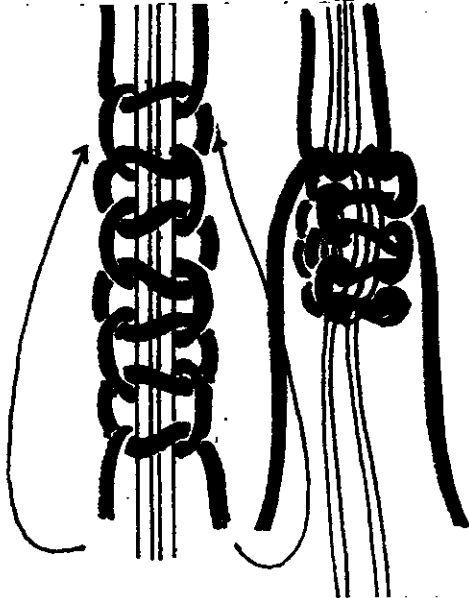


Gambar Variasi Simpul Datar
Berpola V Terbalik

Kemungkinan ketiga adalah variasi gabungan simpul datar dari kombinasi arah datar dan miring. Pola dekoratif yang keluar masih berbentuk V dalam posisi terbalik. Pola ini dapat pula dikembangkan menjadi pola Z. Langkah awal yang harus dikerjakan adalah membuat gabungan simpul arah datar. Kemudian sambung ujung kanan deretan simpul tersebut dengan deretan miring simpul yang sama, dengan demikian pola V terbalik dianggap telah selesai dikerjakan.



Gambar Variasi Simpul Datar Berpole Z



simpul datar berbentuk biji

Pole Z dapat dibuat dari pengembangan pola V terbalik disebelah. Caranya adalah dengan jalan menyambung susunan simpul arah diagonal (ujung bawahnya) dengan gabungan simpul datar berarah datar pula.

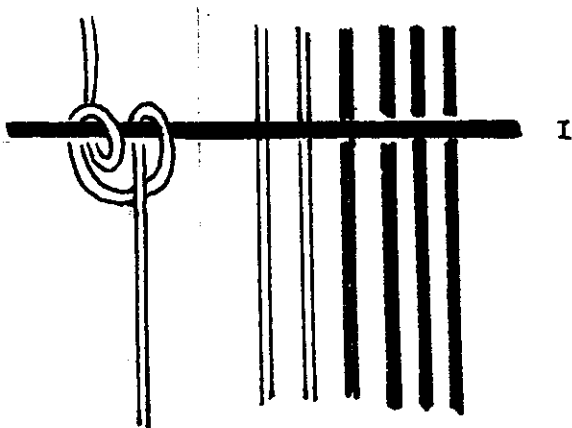
Kemungkinan keempat adalah gabungan simpul datar berarah tegak (vertical). Gabungan simpul ini memiliki karakter tersendiri. Bentuknya seperti batang, dan berdiri sendiri. Tetapi dapat dikembangkan kepada bentuk simpul yang berdimensi seperti simpul yang dikenal dengan sebutan bola/biji seri/

Cara membuatnya sangat sederhana, yaitu dengan mempersiapkan serial simpul datar (dibuat simpul datar secara berulang pada materi yang sama).terlebih dahulu. Kemudian kedua ujung tali simpul dimasukkan kedalam celah simpul datar pertama, sehingga serial simpul datar berbentuk ke bentuk bulat. Kunci bentuk itu dengan membuat kembali simpul datar 1 buah, sehingga bentuk bola tidak bisa berubah-robah.

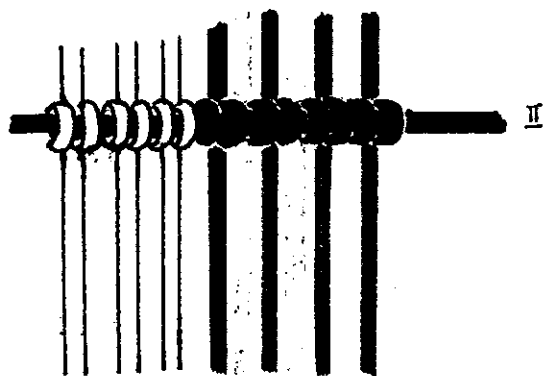
Sebetulnya simpul datar ini masih bisa dikembangkan kearah yang kesan tekstur dan pola motif selain yang telah dibahas tadi. Akan semakin unuik nilainya bila simpul ini divariasikan dengan pemakaian asesoris disetiap simpul atau di tempat tempat yang spesifik saja. Ini satu kemungkinan lain.

b. Simpul Kait Ganda

Yang paling banyak dipergunakan untuk mengembangkan motif dekoratif makrame adalah sipul kait ganda ini. gabungan simpul-simpul ini merupakan garis-garis yang berposisi datar, tegak dan miring. Ketiga posisi garis dikombinasikan, berbagai komposisi diciptakan, sehingga menimbulkan pola-pola geometris yang bersisi teratur. Komposisi garis-garis ini bahkan bisa pula dikembangkan kearah bentuk-bentuk pola yang bersifat figuratif seperti bentuk-bentuk pola daun, pola binatang atau pola figur manusia. Akan lebih menarik lagi hasilnya bila materi yang digunakan dalam keadaan berwarna, kemudian ditambah dengan pemakaian asesoris pada daerah daerah pola tertentu. Ikutilah beberapa pengembangan gabungan simpul kait ganda berikut dibawahini sebagai tahap latihan pemahaman keterampilan makrame ;



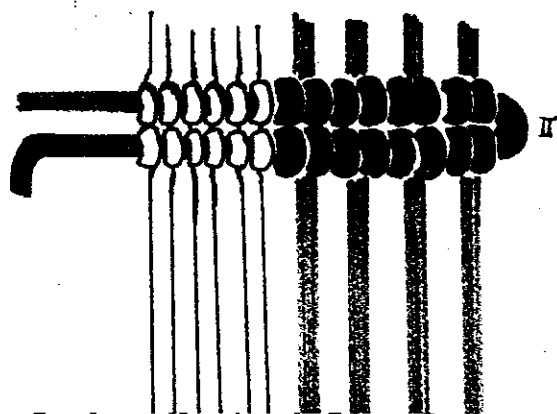
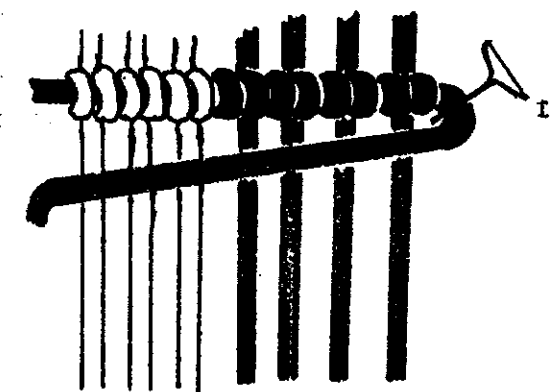
Kita coba memilih penggunaan gabungan simpul-simpul kait ganda yang diarahkan datar tali intinya. Kita dapat memulai dari arah kiri ke kanan, atau sebaliknya dari arah kanan ke arah kiri. Gambar sebelah merupakan contoh permulaan membuat gabungan simpul kait ganda datar yang di-



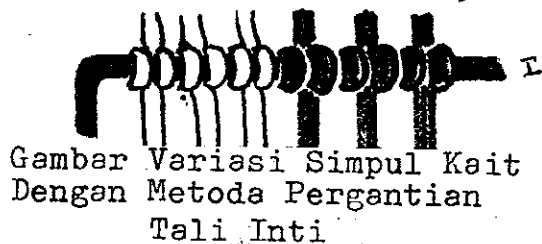
anyam dari arah kiri kekanan.

Ambillah tali inti kiri sebagai tali pasifnya. Kemudian mulai membuat simpul keit ganda, dari tali simpul 2 dan berakhir pada tali yang terletak di kanan. Maka terbentuklah garis horizontal. (datar).

Garis datar diatas dapat dibuat berulang. Ada 2 kemungkinan metoda yang bisa dilakukan, yaitu memakai tali inti yang sama atau mengganti dengan tali inti lainnya. Gambar disebelah merupakan metoda yang memakai tali inti yang sama, yang dibawa kembali kearah kiri. Untuk membantu ketajaman patahan tali intinya, digunakan alat bantu jarum berkepala yang di sematkan pada patahan tali inti tersebut. Ulang kegiatan membuat garis datar tersebut sesuai dengan keinginan kita. Dengan sendirinya akan terbentuk bidang masif segi empat.

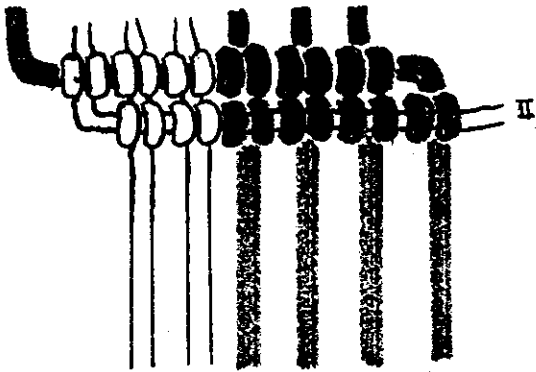


Gambar Variasi Simpul Keit Dengan Metoda Pemakaian Tali Inti Yang Sama

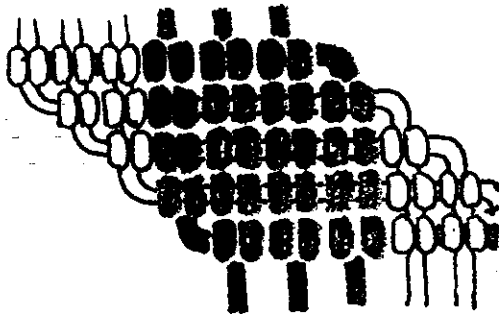


Gambar Variasi Simpul Keit Dengan Metoda Pergantian Tali Inti

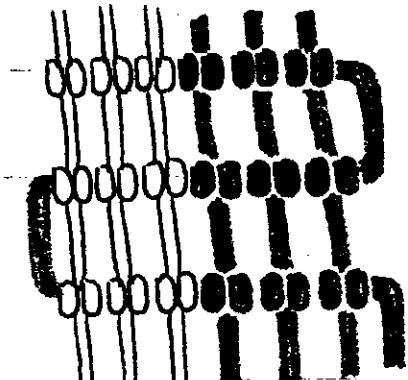
Sekarang kita cobakan pula memakai metoda yang kedua, yakni bila tali intinya diganti. Iapun memiliki 2 -



kemungkinan cara, mengambil tali yang paling kiri atau tali yang terletak paling kanan. Pada gambar terlihat bahwa tali inti diambil dari arah kiri, yang akan disimpul ke arah kanan. Buatlah deret simpul pertama terlebih dahulu.

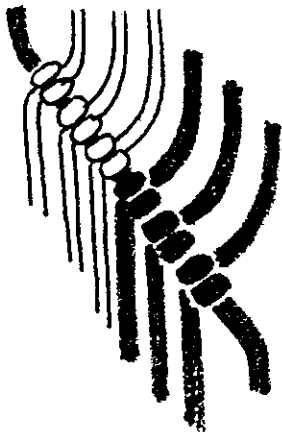


Kemudian buat pula deret simpul kedua, ketiga, keempat dan seterusnya, sehingga akan diperoleh bidang masif berpola belah ketupat.



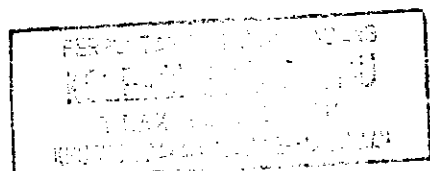
Bila deretan simpul-simpul kait ganda ini disusun berjarak, maka bidang masif segi empat maupun belah ketupat tidak akan terbentuk dengan sendirinya. Gambar disebelah memperlihatkan bukti konsep diatas.

Gambar Langkah Membuat Variasi Simpul Kait Berpola Belah Ketupat

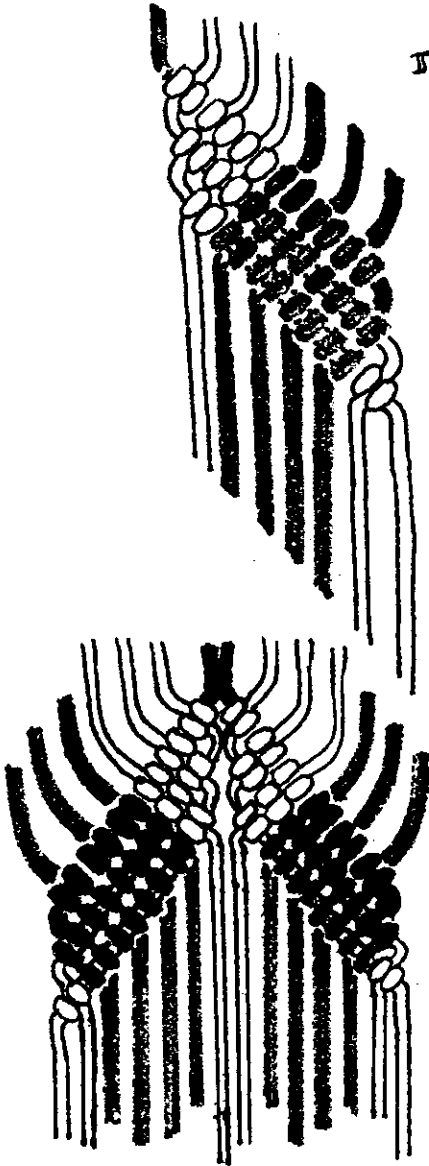


4

Kita simak pula penggunaan gabungan simpul kait ganda dengan arah tali inti yang diagonal. Kita bisa menyusun deretan simpul-simpul kait ganda diagonal/miring secara sejajar tanpa ada jarak sedikitpun seperti gambar disebelah. Biasanya pemakaian tali inti diganti terus.



J, K

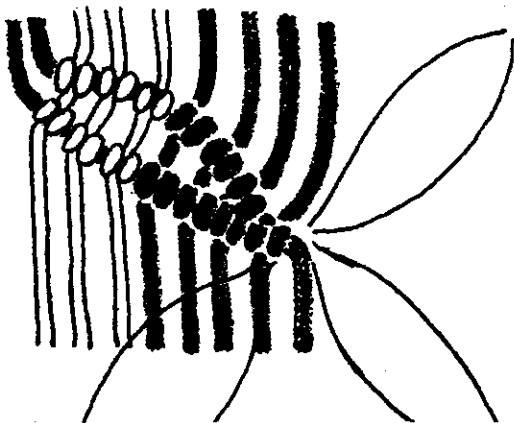


Pada gambar di halaman sebelah terlihat langkah pertama metoda yang dimaksudkan. Gambar disela merupakan langkah selanjutnya, dimana tali inti kedua telah di - ganti dengan tali 2.

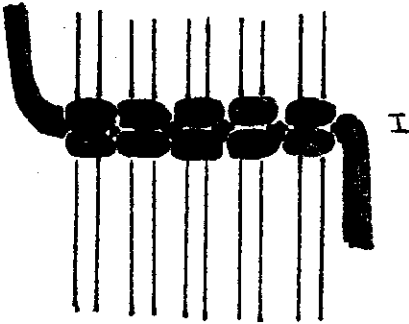
Selanjutnya buat pula deretan simpul-simpul kait ganda yang ke - tiga seperti gambar disebelah. Akhirnya akan terbentuk pola geometris belah ketupat.(bidang).

Bila pola bidang belah ketupat diatas kita buat berulang, dengan arah tali inti yang berlawanan akan terbentuk pula komposisi seperti pada gambar disebelah.

Gambar disebelah ini merupakan komposisi gabungan simpul kait ganda bercorak figuratif. Bentuk pola daun dikomposisikan menjadi motif yang dalam keterampilan batik dikenal dengan sebutan motif kacang goreng.

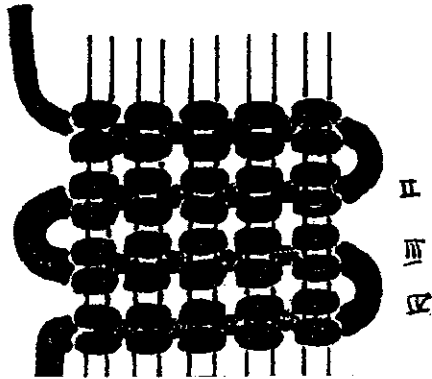


Gambar Variasi Simpul Kait
Berpola Daun



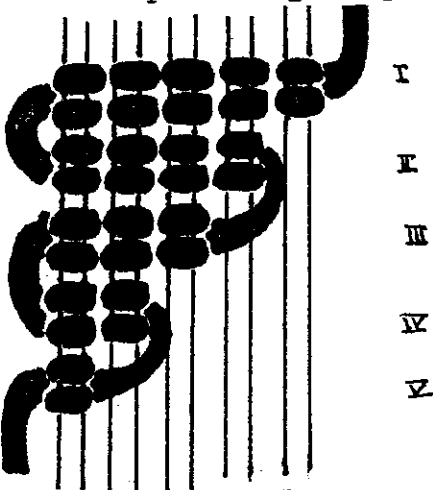
Berikut akan dikembangkan pula variasi gabungan simpul kait ganda dengan arah tali inti yang tegak (vertical). Salah satu kemungkinan cara adalah menyusun simpul-simpul secara datar (horizontal). Buatlah deretan simpul-simpul tersebut sebanyak yang diinginkan, pada gambar terlihat sejumlah 5 buah.

Kemudian buat pula deret kedua dengan jalan membawa tali simpul serta menyimpukkannya kearah yang berlawanan. Bila kegiatan ini dilanjutkan terus, maka akan terbentuklah bidang masif segi empat.

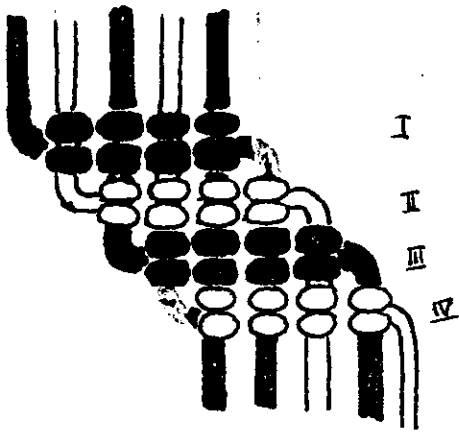


Gambar Variasi Simpul Kait Berpola Segi Empat

Tatapi metoda seperti ini bisa dilakukan kepada sebagian tali-tali inti saja. Misalnya pada deret pertamanya 5 buah, deret kedua 4 buah, deret ketiga 3 buah, deret keempat 2 buah dan deret terakhir 1 buah seperti pada gambar disebelah. Dengan sendirinya akan muncullah bidang masif berpola segitiga.



Gambar Variasi Simpul Kait Berpola Segitiga



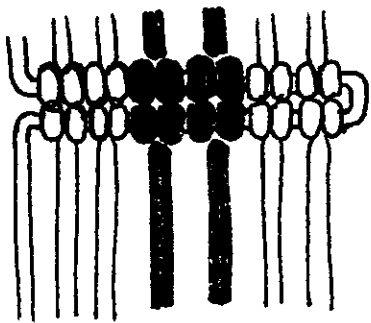
I

II

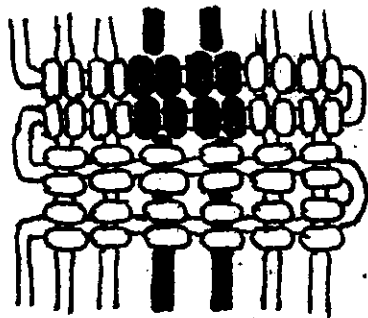
III

IV

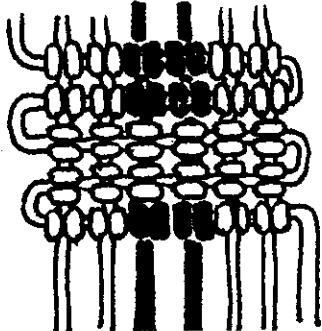
Bila gabungan simpul kait ganda yang tegak ini disusun mendatar dengan menggunakan tali simpul yang berbeda dan tali intinya ditambah (jumlah simpul setiap deret simpul adalah sama), maka bidang belah ketupat juga dapat terbentuk.



I



II

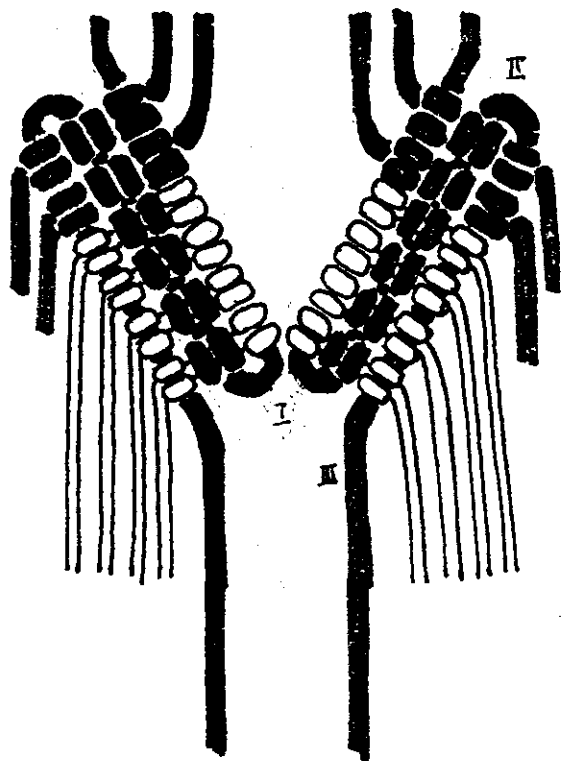


III

Kita perhatikan pula metoda gabungan simpul-simpul antara arah datar dengan arah tegak. Pada gambar dapat dilihat bahwa metoda ini akan memperlihatkan kombinasi bidang warna. Langkahnya adalah sebagai berikut ;
Buatlah terlebih dahulu deret simpul kait ganda yang datar (2 deret)
Kemudian tali intinya dipergunakan untuk membuat deret simpul kait ganda yang tegak, lakukan pula sebanyak dua deret.

Tutuplah kembali dua deret simpul tegak itu dengan menggunakan simpul kait ganda datar seperti pada gambar, artinya tali simpul telah baerganti peran menjadi tali inti simpul kait ganda yang datar.

Gambar Variasi Simpul Kait Dalam Permainan Tekstur

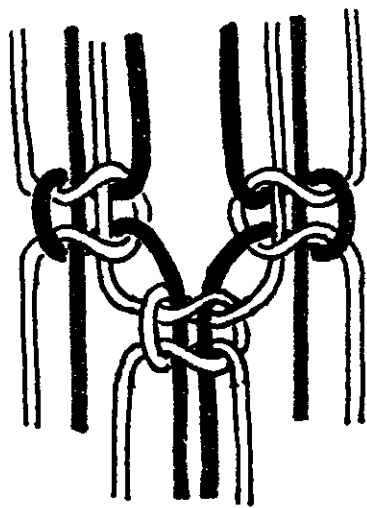


Kalau saja simpul-simpul kait ganda tegak dikombinasi dengan simpul - simpul kait ganda yang miring pada suatu karya makrame, maka ia akan memperlihatkan hasil yang lain pu - la. Seperti gambar disebelah ini; Yang pertama dilakukan adalah mem- buat deret simpul-simpul kait gan- da miring (diagonal). Kemudian di - teruskan dengan susunan simpul ka - it ganda yang tegak yang mengelu - arkan warna berbentuk garis. Akhir- nya kegiatan ditutup dengan membu- at deretan simpul kait yang miring kembali..

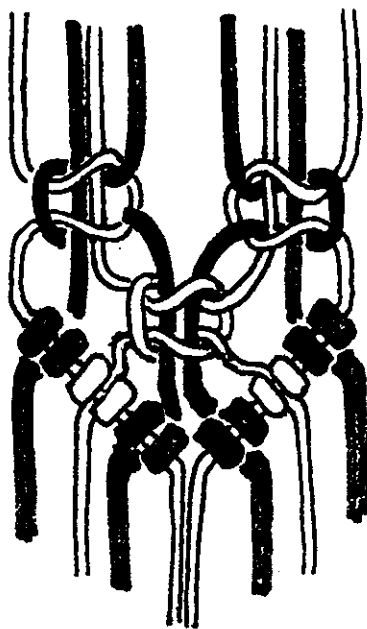
c. Simpul Kait dan Simpul Datar

Kombinasi antara simpul-simpul kait ganda dengan simpul da - tar yang diaplikasikan kedalam karya-karya makrame dapat dikate - gorikan tingkat pendalaman keterampilan. Bila saja sebuah karya ataupun produk makrame terbuat dari komposisi simpul-simpul yang sejenis, dan dibandingkan dengan sebuah karya yang terbuat dari perpaduan dua simpul dasar yang telah dikenal selama ini, maka tidak salah lagi kalau karya yang pertama tadi akan dinilai mono - ton komposisinya. Penilaian semacam ini dapat dialas dengan alasa- bahwa karya tersebut tanpa usaha aksentuasi bila ditinjau dari se - gi prinsip-prinsip disain, karena tidak ada variasi dan kombinasi antara garis dengan bidang, antara warna dengan tekstus, antara

massa dan ruang simpul-simpul dan begitu pula dengan irama susunan simpul-simpulnya yang tanpa variasi. Berikut akan kita coba mengamati dan mempelajari kombinasi dua simpul dasar yang dimasukkan tadi pada contoh gambar dibawah ini ;



I



II

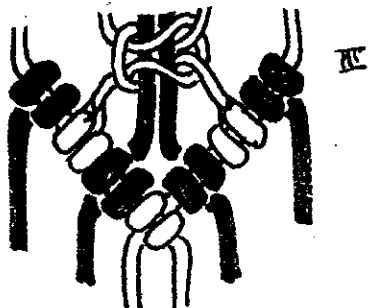
Satu kemungkinan yang dapat dilakukan adalah dengan mengkombinasikan antara simpul-simpul datar yang disusun alternatif serta berbentuk pola sederhana segi tiga dengan susunan simpul-simpul kait ganda diagonal yang distur menutup, membentuk garis V.

Langkah pertama yang dikerjakan adalah membuat susunan simpul-simpul datar menurut pola segitiga pada gambar.

Selanjutnya sambunglah pola tersebut dengan susunan simpul-simpul kait diagonal, mulai dari sisi sebelah kiri yang disimpul hingga sepsroh jumlag benang/tali. Kemudian dilanjutkan dengan membuat garis miring sebelah kanan.

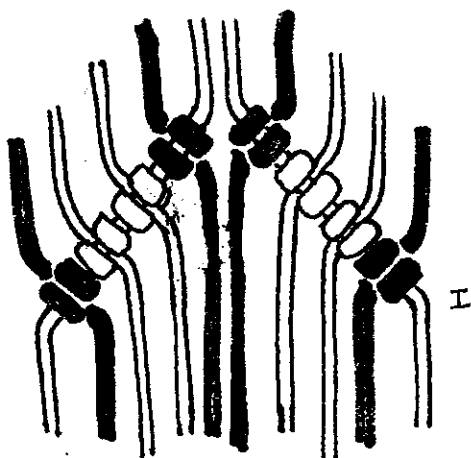
Kedua garis miring yang dihasilkan oleh gabungan simpul-simpul kait ganda tersebut dihubungkan dengan-

Kombinasi Simpul Datar dan Simpul Kait (langkah)



jalan membuat simpul kait ganda (dari salah satu tali inti) kepada tali inti lainnya.

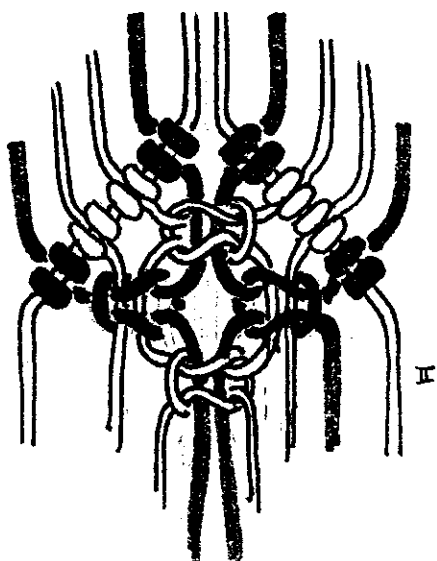
Gambar disebelah memperlihatkan cara menghubungkan kedua tali inti yang dimaksudkan.



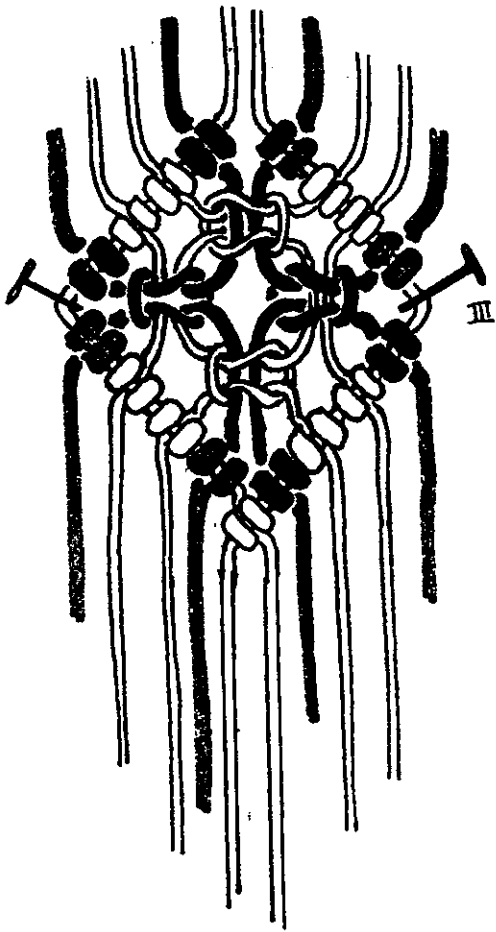
Bagaimana pula hasil yang diperoleh dari kombinasi dua simpul (kait miring dan simpul datar (alternatif) pada suatu karya?

Kita pelajari contoh gambar disebelah ini ;

Motif segi empat berinti ini dibuat dengan jalan menyusun simpul-simpul kait ganda miring kearah luar terlebih dahulu. Kemudian buatlah simpul datar mulai dari tengah. Sambung simpul datar tersebut dengan 2 simpul datar baru yang terletak di kiri bawah dan kanan bawah simpul pertama. Selanjutnya tutuplah dan gabungkanlah kedua simpul itu dengan satu simpul datar yang terletak diantara kedua simpul-simpul datar tersebut.



Garis-garis diagonal yang miring



Kombinasi Simpul Datar dan
Simpul Keit Berpola Belah Ketupat

kearah luar diatas akan ditutup ke
kembali. Caranya adalah sebagai be-
rikut dibawah ini;

Patahkan kedua tali intinya kearah
dalam, tahan dengan jarum berkepala
pada ujung garis diagonal tersebut.
Mulailah membuat susunan simpul ka-
it ganda yang miring kedalam dengan
mempergunakan tali inti yang sama,
disimpul mulai dari tali paling pin-
gpinggir hingga setengah jumlah
tali habis tersimpul. Lanjutkan de-
ngan membuat garis miring kedua
yang memakai teknik yang sama.

Hubungkanlah kedua tali inti terse-
but dengan teknik yang sama seperti
cara menghubungkan kedua garis mi-
ring sebelumnya.

Akhirnya diperoleh motif dekora-
tif yang tertera pada gambar dise-
belah.

BAB V

DISAIN DAN WARNA MAKRAMÉ

Dalam bab ini akan disajikan informasi-informasi yang berkaitan dengan disain dan warna untuk suatu produk makrame yang dibuat sendiri atau yang berpedoman pada contoh-contoh yang sudah ada.

a. Merencanakan Produk Makrame

Bertanyalah pada diri sendiri secara logis tentang beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan memulai suatu produk. Pertanyaan-pertanyaan seperti "Apa yang akan saya buat?", Bagaimana ukurannya kira-kira ?, Warna-warna apa yang cocok dipilih untuk materinya ?, Materi tipe bagaimanakah yang akan memberikan tekstur yang bagus pada bidang produk yang akan dibuat tersebut?.

Berusahalah untuk mempertimbangkan ukuran produk yang akan dibuat, melengkapi aspek-aspek disain dan pola-pola dekoratif motif dalam keseimbangan yang mantap, yang sesuai dengan ukuran waktu (rentangan waktu) yang disediakan untuk menggarap satu produk yang direncanakan akan dibuat.

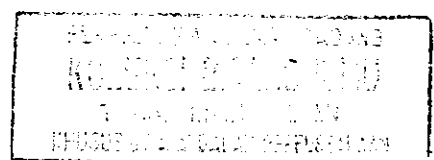
Oleh karena keaslian bahannya, makrame dapat menggunakan warna yang diproses secara sederhana ataupun dengan teknik industri, tergantung kepada asal jenis seratnya. Warna yang digunakan ditempatkan pada daerah yang tergantung kepada komposisi pola motif-motifnya. Susunlah warna secara sederhana untuk tingkat kegiatan belajar tahap awal. Misalnya menyusun warna-warni benang/tali yang berdasarkan kepada perbandingan banyaknya. Bila pola-pola simpul yang menjadi elemen utama sebuah disain, lalu batasilah

batasilan banyak benang/taly yang akan digunakan pada suatu warna, begitu pula dengan warna-warnanya sendiri. Bila pergeseran warna dan campurannya yang menjadi tujuan utama disain produk, pilihlah warna-warna yang memperlihatkan efek bayangan dan hamonisasinya bagus, biasanya akan dipilih komposisi warna komplementer.

Kesepakatan maupun keputusan dalam menentukan bentuk ayang akan dibuat, ukurannya, warna yang akan digunakan proses menganyam yang akan dilalui, semuanya ini akan mempengaruhi pemilihan materi, begitu juga dengan biaya yang akan disediakan (tersedia). Misalnya, bila kita memutuskan untuk membuat sekat ruangan, maka kita akan memilih materi yang cukup besarnya yang bertahan bila disimpul dalam rentangan waktu berbulan-bulan. Materi ini juga dipilih yang tahan sinar matahari dan tidak mudah lumtur. Biasanya jenis pewarna yang terbuat dari bahan kimia lebih tahan bila dibandingkan dengan jenis warna alam (buatan tradisional).

Bentuk-bentuk yang akan digunakan/ dipakai sebagai bahagian sandang biasanya menghendaki pemilihan materi yang spesifik pula, seperti wool, linen dan sejenisnya, yang tidak akan menimbulkan dan mengeluarkan banyak bulu/serat-serat lepas serta berwarna terang. Seperti yute yang juga mempunyai warna terang, dan berat penampilannya tidak cocok dipergunakan untuk bentuk-bentuk produk semacam ini, ia akan banyak mengeluarkan bulu-bulu yang terlepas yang akan mengakibatkan banyak serat-serat pendek lengket dibadan.

Untuk keperluan bentuk-bentuk seperti tas, dompet dan sejenisnya, hindarilah pemakaian materi yang lembut, sekalipun materi ini enak disimpul, karena akan mengakibatkan benda-benda yang dibuat tersebut mudah hancur, putus-putus dan tidak berat penampilannya.



yang banyak dalam mengaplikasikan simpul-simpul menjadi pola-pola motif merupakan modal utama untuk mencapai sasaran semacam ini.

Waktu kita duduk dan sedang memikirkan tentang suatu produk makrame, rangkumlah pengetahuan yang telah anda peroleh baik dari pengalaman maupun dari buku-buku terdahulu, kemudian aplikasikan kedalam rancangan produk tersebut. Ada 2 cara untuk bekerja ;

- a. dari suatu perencanaan atau karton
- b. dari sebuah (dalam) imajinasi bebas (tanpa konsep diasin)

Perencanaan yang dibuat dapat dibuat dalam bentuk sket kasar saja pada kertas atau pada karton, atau dapat pula disusun secara detail sesuai keinginan dan harapan kita. Biasanya karton tersebut dibagi-bagi dan digaris menjadi kotak-kotak kecil, dan kotak-kotak inilah yang digunakan sebagai acuan dalam mengatur simpul-simpul. kotak-kotak ini juga dilengkapi dengan tanda-tanda petunjuk dalam ukuran, warna yang akan digunakan, termasuk juga jenis simpul yang akan dipakai pada bagian-bagian kotak tersebut. (letak dan jenis simpul ditandai dengan kode-kode tersendiri).

Cara kedua, yang menerapkan pendekatan sebuah bentuk bebas disisi lain memerlukan motivasi dan daya tarik serta semangat kerja yang tinggi bagi setiap seniman-perajin-perajin. Spontanitas yang luar biasa (tinggi) seniman/perajin dalam mengakhiri pekerjaan merupakan hiburan sekaligus kehormatan dalam rangka mengambil kesempatan demi keberhasilan disainnya. Begitu pula dengan usahanya dalam mencari dan memilih materi dengan segala kelengkapannya demi sebuah disain itu, tidak terlepas dari imajinasinya.

Bentuk bebas dalam sebuah makrame merupakan media atau karya yang membutuhkan disiplin kerja dan kesabaran sipembuat. Jika se -

Sediakanlah waktu untuk mengobservasi lingkungan alam disekitar kita, perhatikan kehidupan alam disekitar; mulai dari konstruksi pohon mulai dari dahan sampai kepada ranting dan daunnya, anatomi binatang seperti kupu-kupu, burung, (jenis unggas) dan sebagainya. Bentuk, bayangan, tekstur dan warna, akan menambah dimensi ketiga elemen diatas. Semua bentuk-bentuk yang telah dipelajari dimanifestasikan kepada teknik gabungan simpul-simpul sehingga bentuk dekoratif objek itulah yang akan menjadi elemen disain produk kita.

Ukuran makrame yang akan dibuat tentu saja yang pantas, disesuaikan dengan fungsi dan penempatannya. Sedangkan tekstur dan warna disesuaikan dengan selera yang membuat/perencana. Tekstur yang licin, dengan pemilihan warna yang bersifat monochromatis akan menambah menariknya pemakaian simpul-simpul suatu bentuk makrame.

Untuk mempelajari lebih jauh lagi tentang kualitas seperti tekstur dan warna: pilihlah beberapa contoh pekerjaan makrame yang sudah ada dan selesai dikerjakan, kemudian pelajarilah elemen-elemen dasar disain yang disebutkan diatas satu persatu, mulai dari pola-pola simpul yang dibuat, telusuri bagaimana mengkombinasikannya. Kemudian teruskan pengamatan kepada pengembangan garis, warna, ruang dan penempatan setiap simpulnya. Catatlah pengelompokan karakteristik garis-garisnya seperti garis-garis horizontal, vertical dan diagonal, serta pola-pola garis apa yang pada umumnya banyak digunakan. Pemakaian pola-pola garis yang bertipe kurva, melingkar dan tidak beraturan arah sangat memerlukan penengangan khusus. Kepekaan bsa dan tangan serta pengalaman

nya bila dipakai.

Merencana ini seolah-olah begitu penting bagi kita daripada membuat langsung bendanya. Sebagaimana yang kita lihat dan temui dalam praktek, banyak sekali kesalahan-kesalahan yang muncul dari pengalaman yang dilakukan bagi orang-orang yang tidak suka mendahului pekerjaan dengan mendisain.

b. Konsep Disain Dalam Makrame

Rasanya simpul apa saja dapat digunakan dan menarik dikomposisikan kedalam sebuah karya makrame. Fanaftnya dapat dibedakan dari setiap pola dekoratif yang ada. Untuk hasil-hasil yang memuaskan pada makrame, sebuah apresiasi yang sederhana dalam dasar-dasar disain sangat penting sekali. Perencanaan bagus sebuah produk makrame akan memadu elemen-elemen disain secara harmonis yang mungkin saja berkomposisi seimbang atau tidak bila ditambah dengan atau dikurangi dari disainnya.

Disain dalam hal ini dapat disederhanakan dalam 3 elemen dasar. (Murtihadi-G.Sunarto, 1981/82 p;79)

1. garis
2. bentuk
3. ruang

Garis sebagai elemen utama diumpamakan pada garis garis yang dibentuk oleh gabungan simpul-simpul sejenis maupun tidak sejenis. Sedangkan bentuk dalam hal ini erat kaitannya dengan pola-pola yang dihasilkan dari perpaduan satu gabungansimpul dengan gabungan simpul lainnya. Ruang diibaratkan kepada jarak setiap simpul yang disusun, yang adakalanya berjarak jauh dan ada pula yang berjarak sama yang biasanya banyak didapati pada simpul datar.

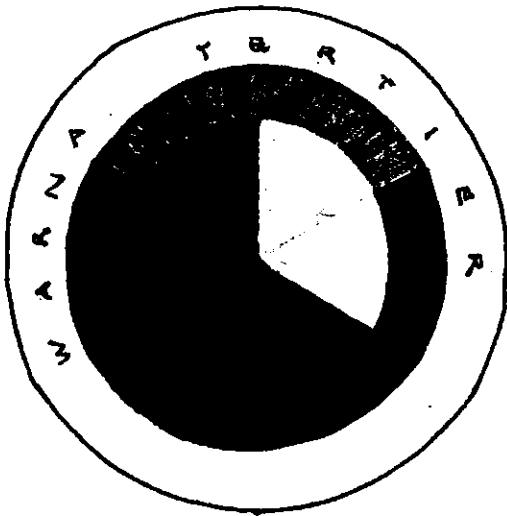
suatu telah ditemui salah pada sebuah karya, tidak berjalan menurut semestinya, bersiaplah untuk membuka dan memperbaiki kembali ke - salahan itu sampai kita merasa telah puas dengan hasil/penemuan barunya. Disinilah letak daya kreatifitas kita, mampu memecahkan masalah dengan baik serta menghasilkan dampak positif yang luar biasa, yang menjadi modal utama untuk mencapai keberhasilan dalam berkarya. Akhirnya setiap karya yang telah diciptakan akan tampil dengan menarik dan meyakinkan (pasti), tanpa terlihat adanya unsur keraguan didalamnya.

c. Menggunakan Warna Dalam Makrame

Warna merupakan aspek disain yang mempesona. Setiap orang mempunyai aspek yang disebut cita rasa dalam permainan warna, aspek yang dimiliki secara alami tanpa dipengaruhi oleh faktor belajar, dan tidak sama pula tingkatannya. Sebetulnya tidaklah begitu penting bagi kita untuk mengingat aturan-aturan maupun konsep tentang warna, yang penting adalah memiliki pengetahuan dasar tentang apa warna itu, apa yang dapat diperbuatnya, dan bagaimana kita mampu menerapkannya dalam keterampilan makrame.

Mengerti dengan komposisi warna-warna, memberikan rahasia kita sendiri pada karya yang dibuat, maksudnya orang akan mengerti dan dapat menilai kita melalui cita rasa yang telah disalurkan melalui makrame. Konsep komposisi warna itu sendiri akan tergambar dengan baik pada karya makrame kita.

Warna dapat dimengerti melalui konsep lingkaran warna. Posisi warna-warna pada lingkaran warna disebelah memperlihatkan hubungan setiap warna dengan warna lain, serta bagaimana pula hubungannya de-



ngan warna-warna komplementer (warna yang diperoleh dari campuran 2 warna sekunder. Warna-warna pokok seperti merah, biru, dan kuning yang terletak ditengah lingkaran dapat dikombinasi dengan warna salah satunya, dan ini dimaksudkan untuk memperoleh warna-warna sekunder oranye, hijau, ungu. Warna-warna ini dapat dicampur dengan warna yang senilai untuk mencari warna tertier seperti violet kemerahan, violet kebiruan, hijau kekuningan, dan sebagainya. (perhatikanlah gambar lingkaran warna di sebelah ini (Karlen T, 1969 p;229) .

Prinsip campuran warna tertentu untuk memperoleh warna baru dapat dipakaikan langsung pada karya makrame. Cobakanlah membuat eksperimen dengan memilih beberapa uetas tali/benang merah dengan kuning sekali gus, kita akan memperoleh hasil gabungan warna yang oranye.

Warna pada lingkaran warna memiliki istilah yang disebut panas dan dingin. Warna merah dan kuning digolongkan kepada kelompok warna panas, sedangkan warna-warna kebiruan dan kehijauan digolongkan kepada warna-warna dingin. Karena warnawarna panas dianggap lama menyerap panas, maka dengan sendirinya membiaskan ke kembali sinar yang diserap, sehingga kelihatan terang. Warna-warna

itu menampakkan kesan lebih dekat dan lebih luas dari yang sebenarnya. Warna-warna dingin disisi lain cenderung berdekatan. Oleh karena itu ia menjadi warna-warna lembab dan cocok dipergunakan untuk memberikan kesan bayangan.

Tekstur-tekstur tali yang disimpul juga menjadi bagian permainan warna yang berpindah. Kualitas permukaan yang berbeda akan terjadi oleh karena perbedaan ukuran materi benang/tali yang dipergunakan, yang memperlihatkan perbedaan tekstur bidang makrame yang dibuat. Tambahkan warna gelap pada daerah yang ukurannya kecil, maka bidang itu akan mengeluarkan kesan lebih dalam. Sebaliknya bidang yang dibuat dari komposisi simpul yang memakai materi berwarna terang akan memperlihatkan kesan lebih dekat dan menonjol.

Secara efektif, pemakaian warna pada keterampilan makrame dilakukan dalam 2 kemungkinan metoda :

1. Menambah warna baru pada daerah tertentu dengan cara menyusupkan materi berwarna yang dimaksudkan diantara daerah-daerah yg menjadi latar belakang. Metoda seperti ini sering dilakukan. Warna yang tidak diinginkan dapat dihilangkan sebagian belakang bidang makrame.
2. Memanipulasi warna yang ada. Warna yang telah ada dapat dimanipulasi dengan jalan menutupinya dengan warna baru melintasi tali-tali yang ada. Metoda seperti ini dapat memberikan kesan pergeseran bidang warna, kombinasikanlah teknik persilangan tali-tali dengan teknik simpul datar, kait ganda tegak maupun yang miring.

Pilihlah warna-warna yang kontras dari warna yang dipergunakan sebelumnya, yang akan mempertajam dan membedakan motif

memperlihatkan kesan aksentuasi motif pada bidang karya makrame. Sebaliknya pakai pula warna yang senada untuk memperlihatkan kesan warna harmonis. Ingat, komposisi warna tidak akan pernah buruk bila setiap produk yang dibuat memakai pilihan warna berdasarkan konsep lingkaran warna yang telah diutarakan sebelumnya.

BAB VI

TEKNIK MEMBUAT PRODUK MAKRAME

Pada topik-topik sebelumnya telah dibicarakan mengenai simpul dasar, bagaimana cara menggabungkan dan menjadikannya bagian motif baik yang berpola dekoratif yang figuratif maupun yang nonfiguratif. Beberapa teknik membuat makrame dalam hal ini, yang merupakan lanjutan kegiatan penciptaan motif diatas adalah;

1. Membuat pola-pola motif secara berulang

Suatu motif yang telah diciptakan, bila disusun dan dibuat berulang kali pada suatu bidang makrame, maka ia sudah akan menjadi sebuah produk. Bentuk-bentuk yang memungkinkan dibuat dari teknik seperti ini adalah bentuk-bentuk seperti dompet, tas, ikat pinggang, alas meja, bed cover dan sebagainya.

Bentuk-bentuk seperti ini tidak banyak memerlukan simpul yang berfungsi sebagai latar belakang.

2. Mengkombinasikan motif dengan latar belakang

Teknik seperti ini banyak digunakan dalam pembuatan benda-benda seperti lukisan yang motifnya dekoratif dan non dekoratif, Didalam bidang karya didapati kombinasi antara motif/figur dengan simpul-simpul yang berfungsi sebagai latar belakang.

Simpul yang sering dipilih untuk tujuan tersebut adalah jenis simpul datar, yang disusun secara teratur dengan jarak yang juga sama.

3. Finishing

Bila suatu produk sudah dianggap selesai sesuai dengan rencana yang sudah disusun, maka kegiatan selanjutnya adalah mengakhiri pekerjaan. Metoda yang dipakai dalam hal ini ditentukan oleh materi yang dipakai serta dhasin yang telah disusun. Bila produk yang dibuat menuntut adanya kesan-kesan jambul pada bagian bawah bidang, maka sisa-sisa tali/benang tidak perlu dihilangkan. Potonglah tali/benang dengan sisa ujung sepanjang yang diinginkan. Ujung-ujung tali/benang dibuka pintalannya, kemudian dirapikan.

Sebaliknya, bila bentuk yang dibuat tidak memerlukan kesan berjambul; maka ujung benang/tali sudah semestinya disembunyikan dengan teknik yang diuraikan pada topik tertentu.

Bila sebagian bentuk makrame menghendaki finishing yang dilengkapi dengan lapisan kain dan sejenisnya pada bagian dalam, maka siapkanlah lapisan tersebut terlebih dahulu. Lapisan dibuat sesuai dengan pola bentuk, ditambah dengan bidang lipatan untuk kegiatan pemasangan. Lapisan dipasang dengan jalan menjahit dengan mesin atau tangan.

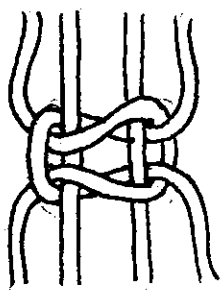
Menambah Materi Tali/Benang

Bentuk bidang makrame tidak selalu berpola segi empat, atau yang dikenal dengan istilah reguler. Pada produk-produk tertentu polanya akan berkembang kekempok irreguler, dimana tidak ditemui lagi pasangan garis-garis sisi yang sejajar.

Untuk pola bidang yang bentuknya melebar kebagian bawah, proses anyaman memerlukan kegiatan penambahan materi baru pada daerah-daerah tertentu. Penyisipan materi baru pada daerah-daerah tersebut disesuaikan dengan perbandingan lebar bidang yang sudah dianyam dengan lebar bidang yang akan ditambah materinya. Semakin besar selisih lebarnya, akan semakin banyak pula jumlah materi yang akan disisipkan. Misalnya saja ; bidang yang sempit berukuran lebar 10 cm dengan jumlah benang/tali yang telah dipasang sebanyak 20 utas, Bila bidang yang akan dianyam berukuran lebar 2x lebar bidang yang sudah dianyam maka benang yang akan ditambahkan adalah sejumlah 20 utas pula, Materi tambahan tersebut dipasang secara berangsur-angsur agar bidang anyaman tetap datar.

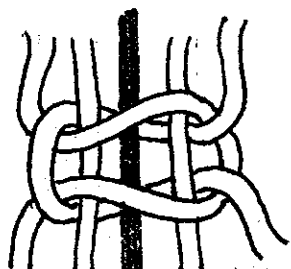
Benang/tali tambahan dapat dipasangkan dengan kemungkinan memilih salah satu atau memakai 2 metode, yakni :

a. Metode yang menggunakan simpul datar

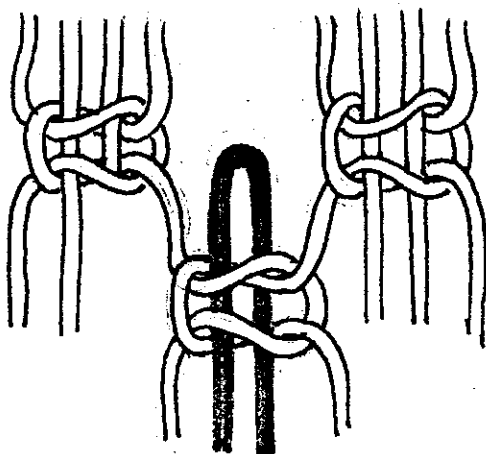


sebelum diberi sisipan

Materi tambahan tersebut diletak - pada bagian inti simpul datar. Masukkanlah 1 utas materi baru, lalu buat simpul datar yang fungsinya menahan materi yang baru ditambahkan. Jumlah materi yang dimaksud -



model sisipan

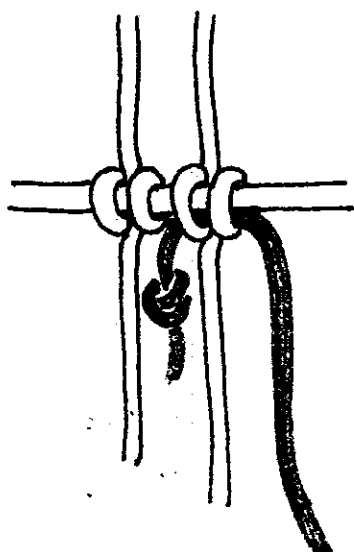


model sisipan

bisa diperbanyak pada setiap penambahan. Gambar disebelah merupakan penyisipan tali baru dengan jumlah 1 utas.

Satu kemungkinan lagi yang dapat dilakukan dalam hal ini adalah meletakkan materi baru (yang sudah dilipat dua) diantara 2 tali simpul 2 buah simpul datar. Tali tersebut dijadikan sebagai tali simpul untuk membuat deretan simpul-simpul datar yang baru (seperti pada gambar disebelah).

b. Metoda yang menggunakan simpul kait ganda

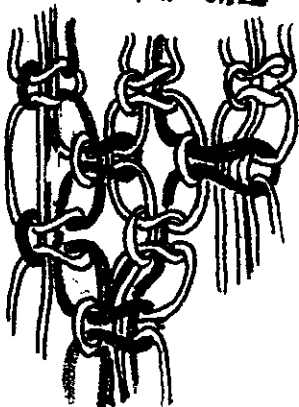
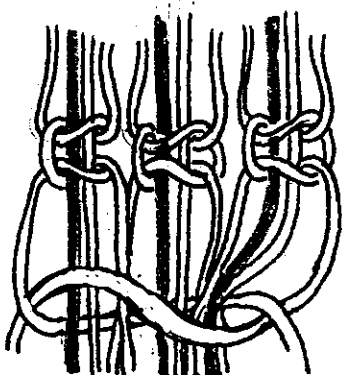
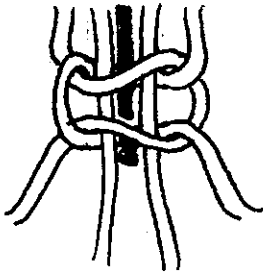


Benang/tali tambahan yang akan dilakukan pada daerah yang terbuat dari simpul kait ganda ini pada prinsipnya terletak ditengah simpul kait ganda (3). Tempatkanlah materi yang dimaksudkan pada tali inti, sehingga tali inti akan berjumlah ganda. Kemudian baru dilakukan penyimpulan sebagai penahan letaknya. Jumlah materi yang ditambahkan ti-selalu mutlak, mulai dari 1,2,3 dan seterusnya.

Mengurangi Materi Tali/Benang

Kegiatan yang berkaitan dengan pengurangan materi berawal dari faktor terjadinya penyempitan lebar bidang yang akan dianyam. Prinsip perbandingan lebar bidang dengan jumlah materi yang akan dikurangi juga akan dipakai dalam hal ini, begitu pula halnya dengan sistim menguranginya, yang juga dilakukan secara berangsur. Pelajarilah gambar berikut dibawah ini dengan bantuan uraiannya ;

a. Metoda yang menggunakan simpul datar

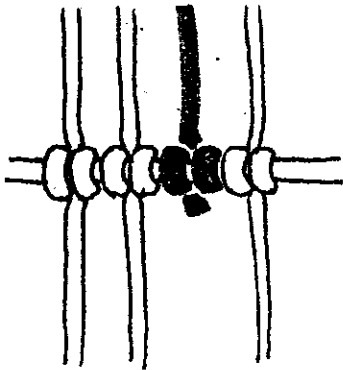
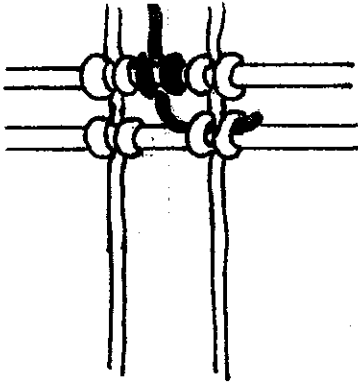


Gambar disebelah ini memperlihatkan metoda pengurangan materi melalui penggunaan simpul datar. Materi yang akan dikurangi (digunting) adalah yang terletak pada bagian inti simpul datar (3). 2. 25

Cara lain yang dapat dilakukan adalah merangkum sejumlah simpul datar untuk dijadikan 1 simpul saja. Pada gambar dapat dilihat bahwa jumlah deretan simpul diperkecil dari 3 menjadi 1 buah, tali inti berjumlah lebih banyak lagi.

Model pengurangan materi lainnya adalah pengurangan materi yang biasa dilakukan pada bagian pinggir bidang anyam (seperti pada gambar).

b. Metoda yang menggunakan simpul kait ganda



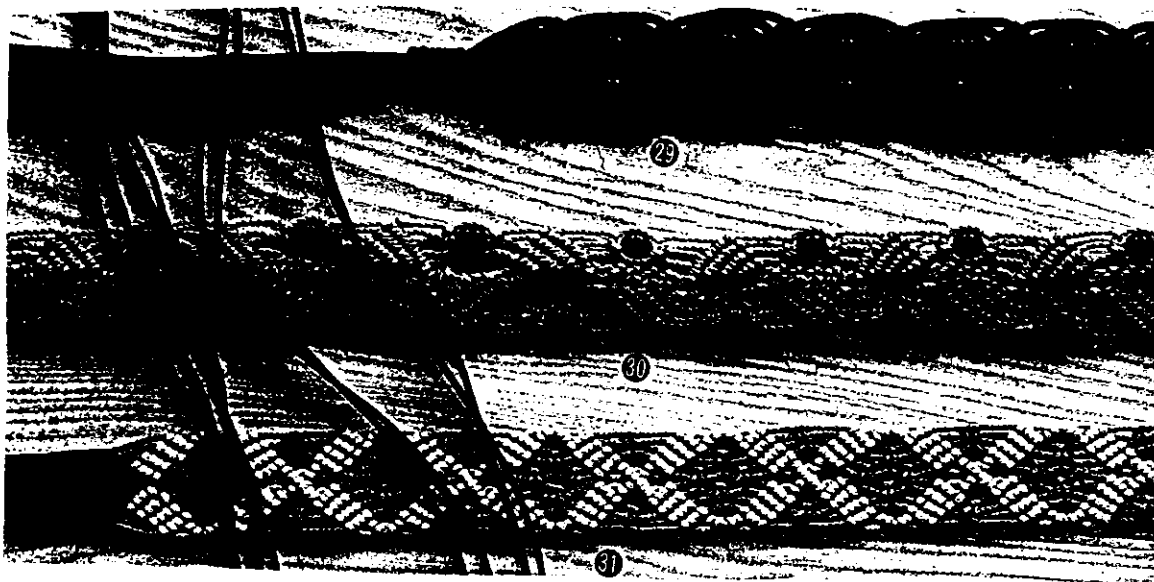
Kita alihkan perhatian kita kepada pengurangan materi pada daerah yang terbuat dari simpul-simpul kait ganda. Prinsip yang dipakai tetap seperti yang dipakai pada kegiatan penambahan materi, dimana jumlah tali inti akan menjadi ganda. Kegiatan semacam inipun memerlukan perulangan yang harus dilakukan berangsur-angsur untuk menjaga kestabilan kerapian bidang.

Kemungkinan kedua adalah dengan jalan memotong tali/benang yang sudah disimpul kait ganda. Cara ini juga menuntut kegiatan yang dilakukan secara berangsur-angsur.

BAB VII

APLIKASI SIMPUL-SIMPUL PADA PRODUK MAKRAME

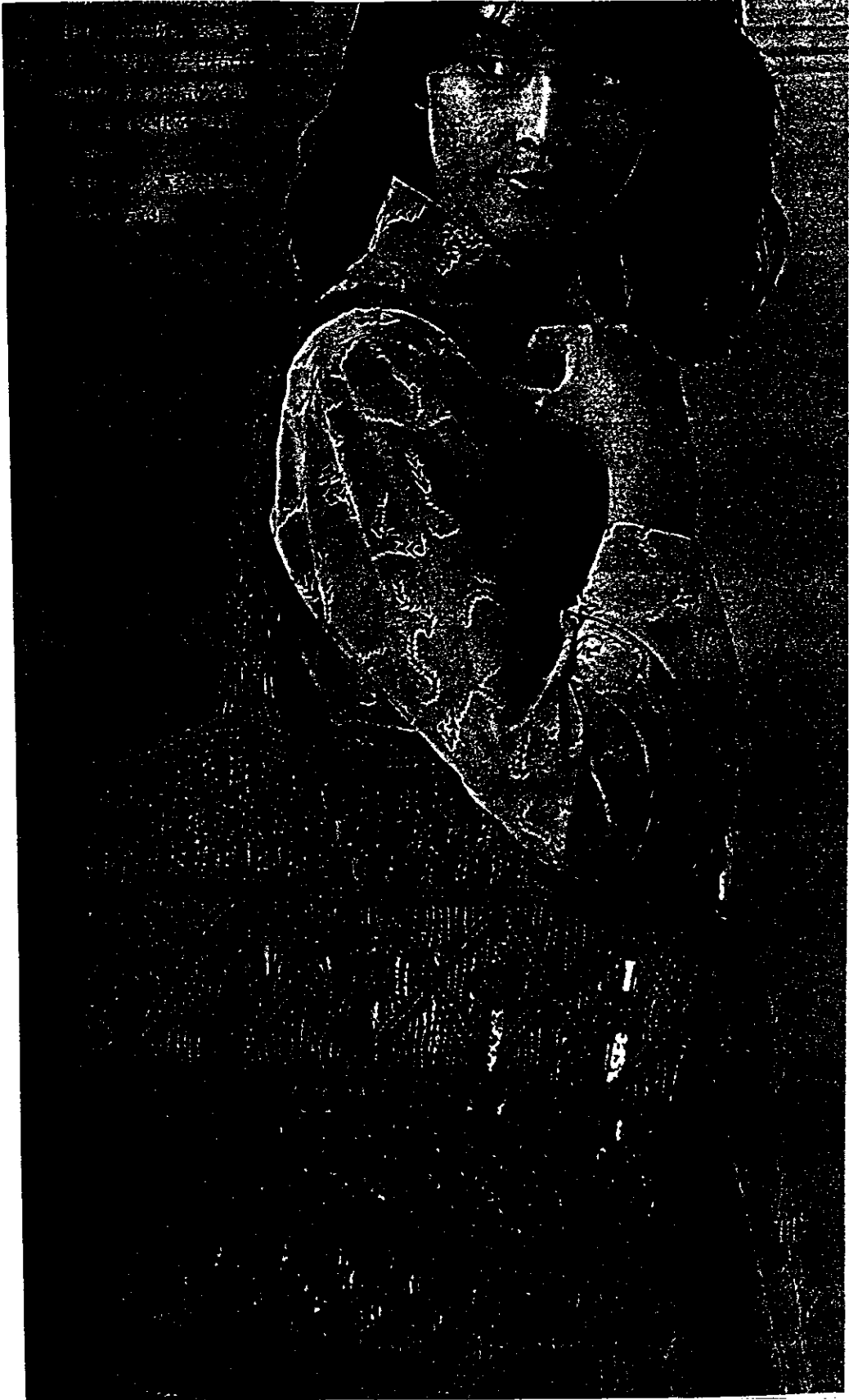
Bila kita telah mempraktekkan simpul-simpul dasar makrame kedalam bentuk pola pola dekoratif, maka sekarang adalah waktu untuk mengembangkannya kepada bentuk produk-produk. Dimulsi dengan membuat produk berbentuk sederhana seperti ikat pinggang, dompet, map, tas, dan sebagainya sampai kepada produk-produk yang lebih rumit seperti kap lampu, alas meja, rompi dan sebagainya. Relief dan lukisen merupakan produkproduk yang lebih unik lagi. Didalamnya telah diwujudkan ekspresi jiwa yang dilakukan melalui sentuhan-sentuhan jari yang terampil. Gambar-gambar berikut ini adalah salah satu contoh produk sesuai dengan tingkat kesulitan penggarapannya :



Ikat Pinggang

Dari Gabungan Simpul-Simpul
Datar dan Kait Ganda

(reproduksi dari majalah Jepang "Magurame", 20 Maret 1980)



Tas Dari Gabungan Simpul Datar dan Kait
(reproduksi dari majalah Jepang "Magurame", 20 Maret 1980)



⑨ プラントハンガー1.
シンプルな美しさのプラントハンガー。
小さな花の鉢植えをのせて。

⑩ プラントハンガー2.
クラシックなイメージをもひめたプラ
ントハンガーです。

⑪ プラントハンガー3.
いかにもナチュラルなイメージ。
グリーンが映えます。

⑫ プラントハンガー4.
ハンガー自体をはなやかにデザインし
た。どんな鉢植えにも似合います。

●●● デザイン/横田・東京デザイン
●作り方49頁 ●作り方53頁 ●作り方56
●デザイン/木下光子★作り方52頁

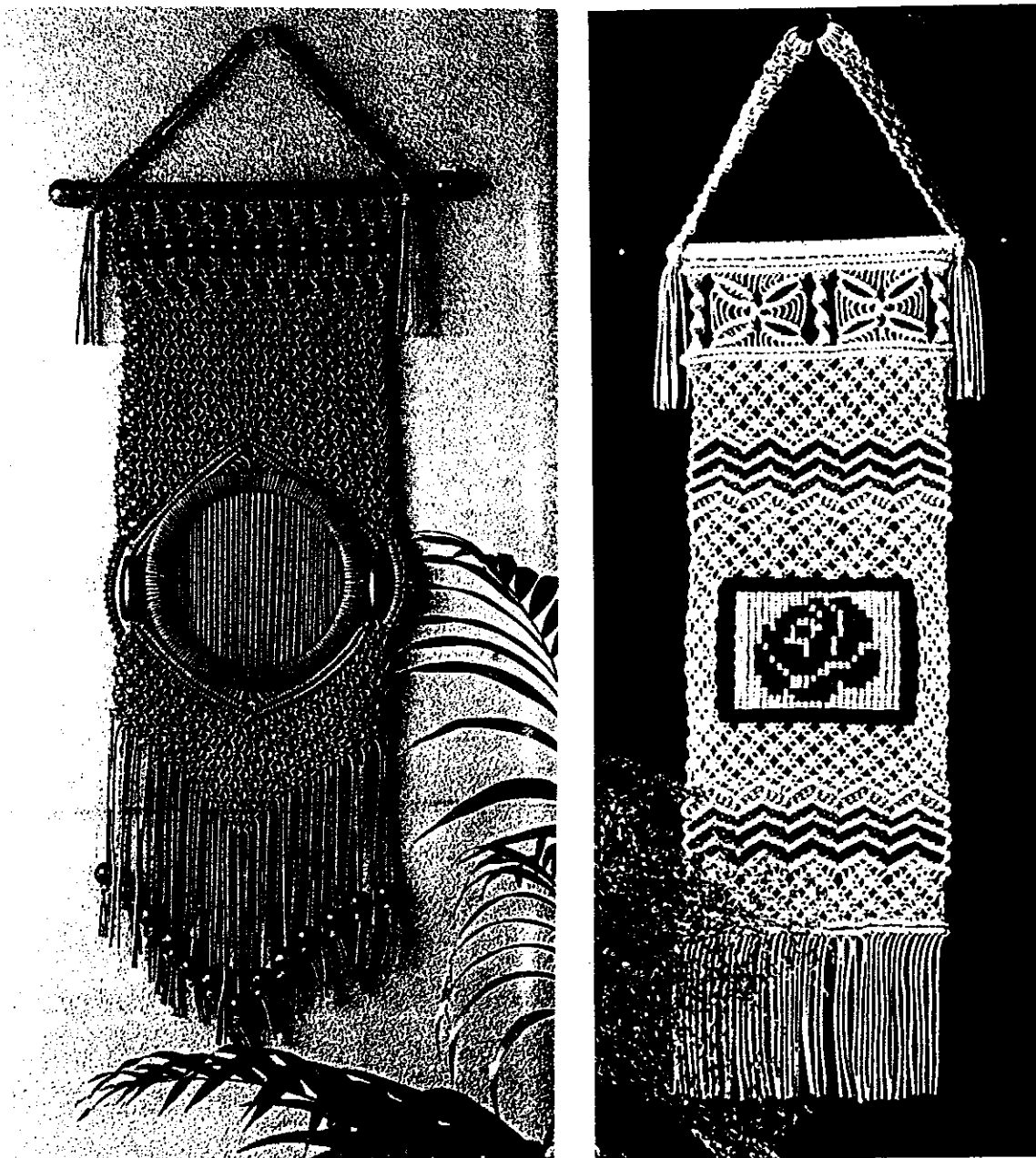
Gentungan Pot Bunga
Dari Simpul Datar

(reproduksi dari majalah Jepang "Magurame", 20 Maret 1980)



Rompi-Rompi Dari
Perpeduan Simpul-Simpul Datar dan Kait

(reproduksi dari majalah Jepang "Magurame", 20 Maret 1980)



Dekorasi Dinding
Perpaduan Antare Simpul-Simpul dan
Aseessoris

(reproduksi dari majalah Jepang "Magurame", 20 Maret 1980)

BAB VIII

KESIMPULAN DAN SARAN

Makrame yang merupakan satu dari sekian banyaknya keterampilan telah dimiliki nenek moyang kita sejak zaman paleolitikum dan neolitikum adalah suatu keterampilan yang diwujudkan dari bahan yang disimpul. Keterampilan ini seolah-olah hilang dan muncul kembali pada abad ke 20, yang disebut sebagai masa Renesans Makrame.

Simpul-simpul yang selalu dipergunakan untuk membuat produk makrame dikelompokkan atas 2 bagian, simpul datar (square) dan simpul kait (hitch). Kedua kelompok simpul ini disusun dan digabung sehingga terbentuklah pola-pola motif dekoratif, baik yang bersifat figuratif maupun non-figuratif. Sentuhan-sentuhan dekoratif motif yang artistik dan unik telah dikembangkan dengan pemberian warna dan permainan tekstur bahan dengan aksesorisnya.

Pola-pola motif yang menjadi unsur utama untuk kategori uniknya sebuah produk makrame dikembangkan dalam berbagai metoda seperti susunan simpul yang membentuk garis-garis datar, miring, tegak serta bidang-bidang masif geometris seperti segi tiga, belah ketupat, empat persegi panjang dan sebagainya, Pola-pola tersebut dikomposisikan menjadi harmonis dan seimbang pada bidang makrame.

Keberhasilan seseorang dalam membuat dan menciptakan produk makrame sangat dipengaruhi oleh frekwensi waktu dan banyak latihan yang dilakukan. Dengan demikian penampulan ciptaan produk yang telah dikerjakan akan menjamin kualitas produk itu sendiri.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

1. Bragdon, A.D. dan Siwargono Witogo, (1975), Famili Creative Workshop-Aneka Hobi Rumah Tangga, New York : Plenary Publication International.
2. Ryan, M.G. (1979), The Complete Encyclopedia of Stitchery, New York : Doubleday & Company Inc.
3. Barneq Charles & Blake D.P. (1972), Creative Macrame Projects, New York : Dover Publications Inc.
4. Waller Irene, (1976), Knots & Netting, London-New York : Cassell and Collier Mac Millan Publishers Ltd.-Studio Vista.
5. Gonsalves, A.S. (1979), Macrame, Sunset Books.
6. Murtihadi-G.Sunarto, (1981/1982), Dasar-Dasar Disain; untuk SMIK), Jakarta : P.T. Tema Baru.
7. Karlen Tommy, (1969), Basic Craft Techniques, New York : Drake Publisher Inc.