

APLIKASI PEMBUATAN DESAIN SARUNG PALEKAT

Anita Qoiriah

Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya, anitaqoi@yahoo.com

Abstrak

Tuntutan akan corak produk sarung yang lebih variatif dan menarik sangat didorong oleh semakin sengitnya persaingan produk di pasar. Ini berarti desainer dituntut untuk menghasilkan corak produk yang bukan saja bagus ditinjau dari kaca mata seni, tetapi juga bervariasi dan sesuai dengan keinginan konsumen. Dengan menyadari tuntutan dan permasalahan tersebut di atas maka cara-cara manual dalam melakukan proses desain sarung selayaknya tidak lagi dipertahankan. Adanya program komputer yang mampu memberikan media dan alat bantu bagi desainer dalam menuangkan ide-ide kreatifnya secara cepat dan tepat adalah suatu keharusan dalam kondisi persaingan pasar yang sangat ketat, lebih-lebih lagi jika perusahaan ingin tetap mempertahankan bahkan menguatkan posisi produknya. Aplikasi ini dirancang untuk tujuan desain sebuah produk sarung.

Kain sarung mempunyai 3 bagian dasar yang terdiri dari tepi, corak dan tumpal. Tepi sarung biasanya mempunyai jumlah benang dan ketebalan benang yang lebih daripada corak sarung. Corak sarung sendiri mempunyai corak yang dikenal dengan istilah dasar dan kembang. Sedang tumpal merupakan corak yang biasanya berada ditengah sarung. Dalam pembuatan desain sarung ini diperlukandata jenis benang dan data warna benang. Jumlah warna benang yang bisa dibuat hampir tak terbatas (sesuai dengan kemampuan monitor yang dipakai) sehingga desainer bisa membuat komposisi warna-warna baru untuk keperluan pembuatan desain. Karena sarung merupakan hasil tenun, maka dalam membuat desain sangat tergantung dari variasi benang lusi dan benang pakan.

Dalam pembuatan desain sarung ini, desain untuk corak, tepi dan tumpal dibedakan, karena masing-masing mempunyai aturan tersendiri. Desain yang dilakukan meliputi desain ke arah lusi dan desain ke arah pakan. Jika diambil sebuah sarung dengan lubang sarung berada diatas dan bawah, maka arah Lusi disini adalah arah melebar atau kiri-kanan sedangkan arah pakan adalah arah memanjang atau ke bawah. Penulisan urutan warna dan jumlah benang pada masing-masing desain ini disebut dengan *Script*. Hasil desain sarung adalah hasil generate dari script yang sudah ditulis.

Kata Kunci :Desain, script, tumpal, corak, tepi, lusi, pakan.

PENDAHULUAN

Kain sarung sangat berkembang dan membaur dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia. Biasanya kain sarung digunakan oleh kaum pria dalam berbagai kegiatan baik keagamaan maupun dalam keseharian. Kain sarung sangat mudah dikenali karena corak kainnya yang selalu kotak-kotak, garis atau perpaduan diantaranya. Meskipun sekarang motif sarung mulai berkembang dengan berbagai macam corak, tetapi motif kotak dan garis merupakan motif yang selalu ada dan sudah melekat dengan motif sarung.

Dalam industri tekstil, kegiatan desain memegang peranan yang sangat penting, karena dari desain inilah kualitas motif produk ditentukan. Kualitas motif yang didukung dengan kualitas produksi akan menentukan posisi produk tersebut di pasar. Untuk itulah kegiatan desain ini perlu mendapatkan perhatian khusus dan perlu dikembangkan suatu sistem pendukung yang mampu menumbuh kembangkan kreatifitas desainer.

Tuntutan akan corak produk sarung yang lebih variatif dan menarik sangat didorong oleh semakin sengitnya persaingan produk di pasar. Ini berarti desainer dituntut untuk menghasilkan corak produk yang bukan saja bagus ditinjau dari kaca mata seni, tetapi juga bervariasi dan sesuai dengan keinginan konsumen. Dengan demikian, desain corak yang 'basi' tidak lagi menarik bagi konsumen. Itu berarti desainer dituntut untuk menghasilkan desain corak sarung secepat yang diinginkan konsumen.

Dengan menyadari tuntutan dan permasalahan tersebut di atas maka cara-cara manual dalam melakukan proses desain sarung selayaknya tidak lagi dipertahankan.

Perkembangan teknologi komputer yang berkembang sangat cepat memungkinkan proses desain dapat dibuat secara mudah dan cepat.

Adanya program komputer yang mampu memberikan media dan alat bantu bagi desainer dalam menuangkan ide-ide kreatifnya secara cepat dan tepat adalah suatu keharusan dalam kondisi persaingan pasar yang sangat ketat, lebih-lebih lagi jika perusahaan ingin tetap mempertahankan bahkan menguatkan posisi produknya.

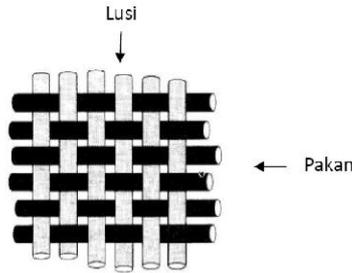
Aplikasi ini dirancang untuk tujuan desain sebuah produk sarung yang meliputi desain terhadap pola, tepi, dan tumpal sarung.

KAJIAN PUSTAKA

Kain Tenun

Barang tenunan yang biasa disebut dengan tekstil atau kain dan berkomposisikan daripada serat-serat yang dipilin/ dipintal (benang) adalah bahan berserat dan bersusun yang biasa sebagai akseptor zat warna untuk membentuk motif atau pola hias (Puji Yosep Subagiyo, 2008).

Kain tenun terdiri dari 2 benang pakan dan lusi yang saling menyilang satu dengan yang lain seperti pada gambar 1. (Jacquie Wilson 2001)



Gambar 1. Struktur kain tenun

Teknologi pertenunan merupakan salah satu teknologi yang digunakan untuk membuat kain, selain dengan menggunakan teknologi erajutan dan non woven. Struktur kain tenun dibentuk oleh silangan-silangan benang yang salingmenganyam satu sama lain. Letak silangan-silangan ini teratur yang merupakan suatu deretan. Deretan benang kearah panjang kain disebut benang Lusi (A-A), sedangkan deretan benang kearah lebar kain disebut benang Pakan (B-B).

Karakteristik kain tenun tergantung dari beberapa kombinasi elemen, benang dan serat yang digunakan, bagaimana susunan warna benang disusun, bagaimana susunan benang di tenun dan proses finishing pada kain (Jacquie Wilson2001).

Konstruksi kain tenun salah satunya dibedakan menurut bagaimana silangansilangan benang lusi dan pakan bergantian menurut anyaman yang digunakan. Ada banyak jenis anyaman yang biasa dipakai pada proses pertenunan mulai dari anyaman dasar seperti anyaman polos, keper dan satin ataupun turunan dankombinasi dari ketiganya

Mesin tenun sendiri dapat dibedakan menurut peralatanpeluncuran benang pakannya menjadi mesin tenun dengan teropong (*shuttle loom*) atau mesin tenun tanpa teropong (*shuttleless loom*). Mesin tenun tanpa teropong menggunakan beberapa media untuk meluncurkan pakan, baik dengan peralatanrapier, projectile, udara (*air jet loom*) atau air (*water jet loom*). Sedangkan menurut peralatan pengatur benang lusi masih dapat dibedakan menjadi mesin tenundengan peralatan cam, dobby dan jacquard (Dr. Noerati, S. Teks. Mt. Dkk, 2013),.

Warna (RGB)

Menurut Rambe (2011), sistem visual manusia dapat membedakan ratusan ribu shade warna dan juga intensitas, tetapi hanya 100 shade keabuan. Oleh karena itu, di dalam suatu citra masih banyak informasi lainnya yang ada pada warna, dan informasi tersebut juga dapat digunakan untuk menyederhanakan suatu analisis citra, misalnya identifikasi obyek dan ekstraksi warna. Model warna merupakan cara yang standard untuk menspesifikasikan suatu warna tertentu dengan mendefinisikan suatu sistem koordinat 3D dan suatu ruang bagian yang mengandung semua warna yang dapat dibentuk ke dalam suatu model tertentu.

Suatu warna dapat dispesifikasikan menggunakan suatu model yang akan berhubungan ke suatu titik tunggal dalam suatu ruang bagian yang

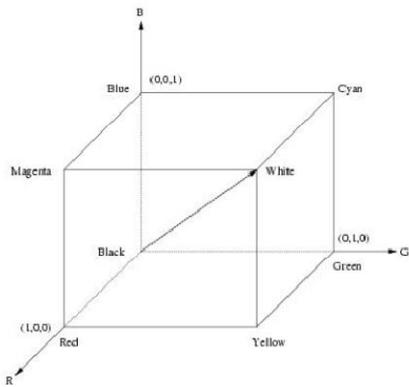
mendefinisikannya. Masingmasing warna diarahkan ke salah satu standard hardware tertentu (RGB atau CMY). RGB merupakan suatu model warna yang terdiri dari warna merah (Red), hijau (Green), dan biru (Blue), yang digabungkan kemudian menghasilkan suatu susunan warna yang luas. Setiap warna dasar, misalnya warna merah, dapat diberi rentang nilai.

Untuk sebuah monitor komputer, memiliki nilai rentang yang paling kecil = 0 dan yang paling besar = 255. Pilihan skala 256 ini didasarkan pada cara mendeskripsikan 8 digit bilangan biner yang digunakan oleh suatu mesin komputer. Dengan menggunakan cara ini, maka akan diperoleh warna campuran sebanyak $256 \times 256 \times 256 = 1677726$ jenis warna. Satu jenis warna dapat dibayangkan sebagai sebuah vektor di ruang dimensi tiga yang biasanya dipakai dalam ilmu matematika, yang koordinatnya dinyatakan dalam bentuk tiga bilangan, yaitu komponen x, komponen y, dan komponen z. Misalkan, sebuah vektor dituliskan sebagai $r = (x, y, z)$. Dalam warna, komponen-komponen tersebut digantikan oleh komponen Red, Green, Blue. Jadi, satu jenis warna dapat dituliskan sebagai berikut : warna = RGB (30, 75, 255). Untuk warna putih = (255, 255, 255), sedangkan untuk warna hitam = RGB (0,0,0).(Sesilia Noviana, 2012)

Tabel 1 Komponen Warna RGB

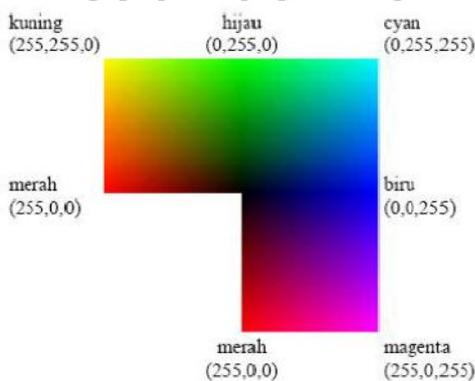
Warna	R	G	B
Hitam	0	0	0
Merah	255	0	0
Hijau	0	255	0
Biru	0	0	255
Kuning	255	255	0
Magenta	255	0	255
Cyan	0	255	255
Putih	255	255	255
Abu-Abu	127	127	127
Orange	255	110	0
Ungu	128	0	255
Coklat	128	25	0
Pink	255	190	220
Navy	0	0	120

Gambar di bawah ini menunjukkan bentuk geometri dari model warna RGB yang digunakan untuk menspesifikasikan warna menggunakan sistem koordinat Cartesian. Spektrum grayscale (tingkat keabuan) yaitu warna yang dibentuk dari gabungan tigawarna utama dengan jumlah yang sama, yang berada pada garis yang menghubungkan titik hitam dan putih.



Gambar 2. Geometri model warna RGB

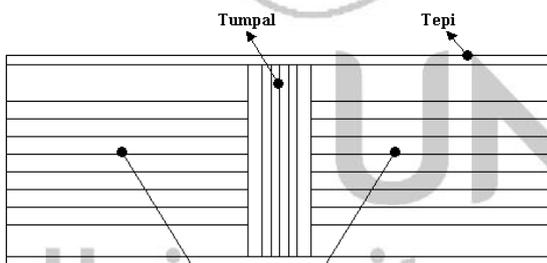
Bentuk representasi warna dari sebuah citra digital adalah sebagai berikut :



Gambar 3 Representasi warna citra digital

METODE REKAYASA

Kain sarung mempunyai 3 bagian dasar yang terdiri dari tepi, corak dan tumpal. Tepi sarung biasanya mempunyai jumlah benang dan ketebalan benang yang lebih daripada corak sarung. Corak sarung sendiri mempunyai corak yang dikenal dengan istilah dasar dan kembang. Sedang tumpal merupakan corak yang biasanya berada ditengah sarung.



Gambar 4. Bagian-bagian sarung

Dalam pembuatan desain sarung ini diperlukandata jenis benang dan data warna benang. Berbagai jenis benang dengan nomor benang masing-masing dan jenis warna benang yang akan dipakai dalam desain corak sarung. Data-data inilah yang akan menjadi rujukan dalam proses desain corak dan perencanaan konstruksi

sarung. Karena desain dikerjakan dikomputer maka pemilihan warna sangat banyak sesuai yang disediakan oleh komputer. Jumlah warna benang yang bisa dibuat hampir tak terbatas (sesuai dengan kemampuan monitor yang dipakai) sehingga desainer bisa membuat komposisi warna-warna baru untuk keperluan pembuatan desain

Karena sarung merupakan hasil tenun, maka dalam membuat desain sangat tergantung dari variasi benang lusi dan benang pakan. Sehingga hasilnya bisa benar-benar dapat diwujudkan pada mesin tenun sesuai dengan desain yang sudah dibuat. Pada cara manual, desain satu sarung utuh ditentukan oleh operator dengan memasukkan jumlah kotak kembang dan dasar, baik arah pakan maupun lusi.

Dalam aplikasi ini disediakan editor untuk mendesain pola, tepi dan tumpal sarung. Dengan editor tersebut desainer bisa mengubah susunan benang dari corak yang dibuat secara bebas dengan memilih benang warna yang disediakan. Corak yang dibuat bisa ditampilkan di layar kapanpun diinginkan. Desain corak ini dapat dicetak melalui printer.

Masing – masing bagian pada sarung yaitu bagian corak, bagian tepi dan bagian tumpal ini desain pembuatannya tidak sama, sehingga perlu dibedakan antara satu bagian dengan bagian lain.

Pembuatan Desain Corak

Menu Desain dipergunakan untuk membuat desain pola sarung dalam bentuk susunan warna dan jumlah benang yang dipergunakan untuk masing – masing warna. Pada aplikasi ini disediakan sebuah editor untuk tujuan di atas.

Desain yang dilakukan meliputi desain ke arah lusi dan desain ke arah pakan. Jika diambil sebuah sarung dengan lubang sarung berada diatas dan bawah, maka arah Lusi disini adalah arah melebar atau kiri-kanan sedangkan arah pakan adalah arah memanjang atau ke bawah.

Dalam proses desain sarung, biasanya dituliskan urutan warna dan jumlah benang untuk masing masing warna dasar dan kembang sarung. Warna dasar dan kembang sarung ini pada arah Lusi dan arah Pakan. Penulisan urutan warna dan jumlah benang pada masing-masing desain ini disebut dengan *Script*.

Aturan Pembuatan Script

Pembuatan script untuk desain sarung bagian Corak dibuat secara berurutan dengan susunan sebagai berikut :

1. Tulisan "#LUSI"
2. Tulisan "#DASAR"
3. Urutan warna dan jumlah benang untuk warna dasar arah lusi
4. Tulisan "#KEMBANG"
5. Urutan warna dan jumlah benang untuk warna kembang arah lusi
6. Tulisan "#PAKAN"
7. Tulisan "#DASAR"
8. Urutan warna dan jumlah benang untuk warna dasar arah pakan
9. Tulisan "#KEMBANG"
10. Urutan warna dan jumlah benang untuk warna kembang arah pakan

Berikut ini adalah contoh penulisan *script* untuk desain sarung :

```

;
; standar skrip corak
;

#LUSI
#DASAR      128-255-128      40      ; HIJAU-1
#KEMBANG    128-255-128      40      ; HIJAU-1
#PAKAN
#DASAR      128-255-128      40      ; HIJAU-1
#KEMBANG    255-000-000       2       ; MERAH-1
              128-255-128      20      ; HIJAU-1
              006-001-107       2       ; BIRU-TUA
              255-255-125       5       ; KREM-1
              006-001-107       2       ; BIRU-TUA
              255-255-255       2       ; PUTIH
    
```

Gambar 5 Contoh Penulisan script corak

Agar dapat dipanggil lagi, hasil desain sarung dengan menggunakan editor ini disimpan ke dalam file. File untuk penyimpanan script ini diberi nama ekstensi SCR

Kompilasi Script

Proses kompilasi adalah proses pemeriksaan hasil penulisan script dan menyimpannya ke dalam kode - kode yang bisa dibaca oleh program. Proses kompilasi ini secara otomatis dilakukan setelah melakukan penyimpanan dan penampilan desain dari script tersebut. Jika ada penulisan yang salah, akan ditampilkan pesan penulisan script yang salah. Hasil dari proses kompilasi ini berupa file yang berisi kode - kode dan disimpan dengan ekstensi DSG (misal **desain1.dsg**).

Pembuatan Desain Tepi

Pembuatan Desain Tepi dipergunakan untuk membuat desain tepi sarung dalam bentuk susunan warna dan jumlah benang dalam satu lubang.

Proses desain Tepi hampir sama dengan desain Corak sarung, namun pada desain Tepi, arah desain adalah ke arah sejajar dengan lusi. Dalam proses desain sarung, biasanya tepi sarung dibuat agak tebal, sehingga dalam satu lubang diisi beberapa benang. Dalam desain tepi sarung ini ditentukan berapa lubang yang disediakan dalam membuat tepi sarung, kemudian berapa benang yang diisikan pada masing-masing lubangnya.

Aturan Desain Tepi

Pembuatan script untuk desain tepi sarung dibuat secara berurutan dengan susunan sebagai berikut:

1. Tulisan "#LUBANG" dan diikuti jumlah lubang
2. Urutan warna dan jumlah benang untuk tepi sarung
3. Ulangi urutan 1 dan 2

Contoh penulisan script untuk desain tepi sarung seperti pada gambar 6.

Agar dapat dipanggil lagi, hasil desain tepi sarung dengan menggunakan editor ini, disimpan ke dalam file. File untuk penyimpanan script ini diberi nama ekstensi TPI (misal **desain1.tpi**). Tekan menu **Simpan** untuk

menyimpan script dan **Nama lain** untuk menyimpan dengan nama lain.

```

#LUBANG      11
              080-000-120       2       ; VIOLET B
              255-255-255       2       ; PUTIH
#LUBANG      42
              255-255-255       4       ; PUTIH
              053-052-080       3       ; ABU-ABU
    
```

Gambar 6. Contoh penulisan script Tepi

Kompilasi Desain Tepi

Proses kompilasi script desain Tepi hampir sama dengan proses kompilasi script corak. Dalam proses ini dilakukan pemeriksaan hasil penulisan script desain tepi dan menyimpannya ke dalam kode - kode yang bisa dibaca oleh program. Kompilasi dilakukan setelah melakukan penyimpanan dan penampilan desain tepi. Jika ada penulisan yang salah, akan ditampilkan pesan penulisan desain yang salah. Hasil dari proses kompilasi ini berupa file yang berisi kode - kode dan disimpan dengan ekstensi TEP (misal **desain1.tep**).

Pembuatan Desain Tumpal

Pembuatan Desain Tumpal dipergunakan untuk membuat desain tumpal sarung dalam bentuk susunan warna dan jumlah benang. Biasanya dalam mengenakan sarung, bagian tumpal diletakkan di belakang.

Proses desain tumpal hampir sama dengan desain corak sarung, namun pada desain tumpal arah desain adalah ke arah sejajar pakan.

Aturan Desain Tumpal

Pembuatan script untuk desain tumpal sarung terdiri urutan warna dan jumlah benang yang seimbang.

Berikut ini adalah contoh penulisan script untuk desain tumpal sarung:

```

080-000-120  36      ; VIOLET B
255-255-242   2      ; GRAY S
080-000-120  36      ; VIOLET B
255-255-242   4      ; GRAY S
080-000-120  36      ; VIOLET B
255-255-242   2      ; GRAY S
080-000-120  36      ; VIOLET B
255-255-242   4      ; GRAY S
080-000-120  36      ; VIOLET B
255-255-242   2      ; GRAY S
080-000-120  36      ; VIOLET B
255-255-242   4      ; GRAY S
080-000-120  36      ; VIOLET B
255-255-242   2      ; GRAY S
080-000-120  36      ; VIOLET B
    
```

Gambar 7. Contoh penulisan script tumpal

Bisa diperhatikan bahwa desain paling atas dan bawah sama warna dan jumlah benangnya (VIOLET B sejumlah 36 helai) dan bagian tengah diberikan warna GRAY S sejumlah 4 helai.

Agar dapat dipanggil lagi, hasil desain tumpal sarung dengan menggunakan editor ini disimpan ke dalam file. File untuk penyimpanan script ini diberi nama ekstensi TPL (misal **desain1.tpl**). Tekan menu **Simpan** untuk menyimpan script, dan **Nama lain** untuk menyimpan dengan nama lain.

Kompilasi Desain Tumpal

Proses kompilasi Desain Tumpal hampir sama dengan proses kompilasi script dan desain tepi. Dalam proses ini dilakukan pemeriksaan hasil penulisan script desain tumpal dan menyimpannya ke dalam kode - kode yang bisa dibaca oleh program. Kompilasi dilakukan setelah melakukan penyimpanan dan penampilan desain tumpal, jika ada penulisan yang salah, akan ditampilkan pesan penulisan desain yang salah. Hasil dari proses kompilasi ini berupa file yang berisi kode - kode dan disimpan dengan ekstensi TUM (misal **desain1.tum**).

Master Data

Terdapat 3 master data yang diperlukan sebelum membuat sebuah desain sarung yaitu, kode Warna, Jenis Benang dan Nomor benang

Kode Warna

Kode warna merupakan semua daftar warna yang dipergunakan dalam proses desain. Pada master kode warna berisi daftar nama warna yang telah didefinisikan beserta warnanya. Definisi warna dapat diberikan berdasarkan warna dasar, warna Custom, nilai RGB (Red, Green, Blue) atau HSL (Hue, Sat, Lum) kemudian di masukkan nama yang sesuai untuk warna tersebut.

Untuk mengubah warna dapat dilakukan dengan 2 (dua) macam perubahan yaitu :

1. Merubah nama warna suatu warna
2. Merubah warna untuk nama warna tertentu

Jenis Benang

Jenis benang ini disediakan untuk menyimpan data semua jenis benang yang dipergunakan dalam pembuatan sarung. Pada Master Jenis Benang berisi daftar Jenis Benang yang telah didefinisikan.

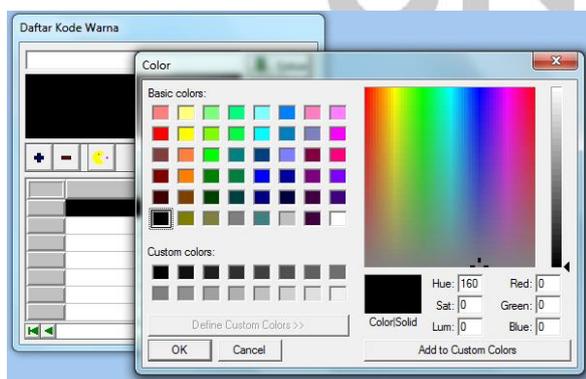
Nomor Benang

Nomor benang ini disediakan untuk mencatat nomor pada tiap - tiap jenis benang yang ada dalam daftar Master Benang. Dalam tiap jenis benang bisa terdiri dari beberapa nomor benang.

HASIL UJI COBA DAN PEMBAHASAN

Input Kode Warna

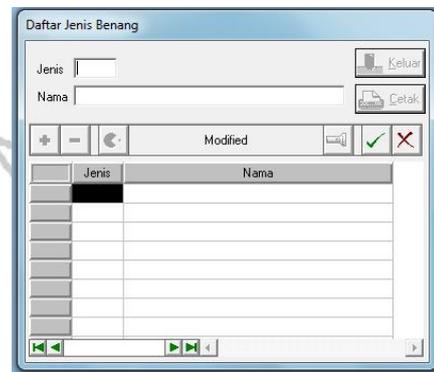
Input kode warna diperlukan untuk mendefinisikan warna beserta nama dari warna tersebut. Tampilan input kode warna seperti pada gambar 8.



Gambar 8. Tampilan input kode warna

Input Jenis Benang

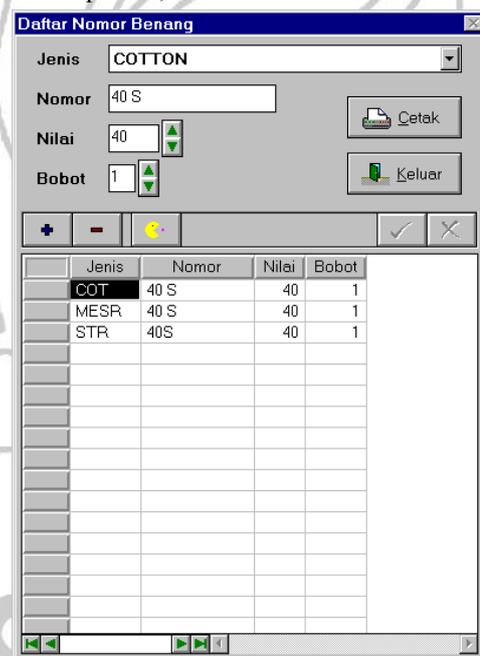
Input jenis benang untuk memasukkan jenis-jenis benang yang digunakan dalam pembuatan sarung. Dialog input jenis benang seperti pada gambar 9.



Gambar 9. Tampilan input Jenis Benang

Input Nomor Benang

Input nomor benang seperti pada gambar 10 digunakan untuk memasukkan nomor dari jenis benang yang sudah diinputkan.



Gambar 10. Tampilan input Nomor Benang

Desain Corak

Untuk mendesain bagian corak sarung, maka harus dituliskan script terlebih dahulu. Contoh script pada gambar 11 dituliskan susunan warna untuk lusi saja. Hal ini berarti bahwa lusi dan pakan mempunyai susunan warna dan jumlah benang yang sama. Hasil desain dari script tersebut seperti pada gambar 12.

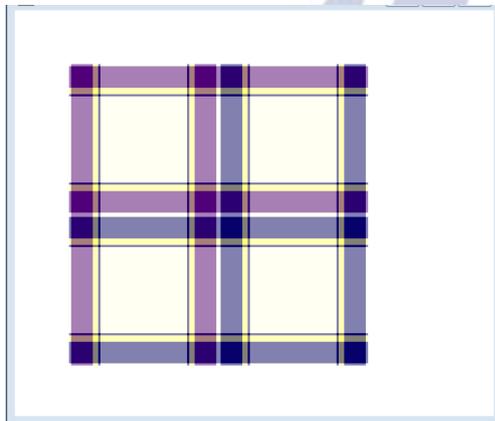
Gambar 13 merupakan contoh script dimana susunan pakan dan lusi berbeda. Hasil desain script tersebut seperti pada gambar 14.

```

;
; standar skrip corak
;
;
#LUSI
#DASAR
255-255-255      2      ; PUTIH
080-000-120     20     ; VIOLET B
255-255-125     5      ; KREM-I
006-001-107     2      ; BIRU-TUA
255-255-242     40     ; GRAY SCOURING

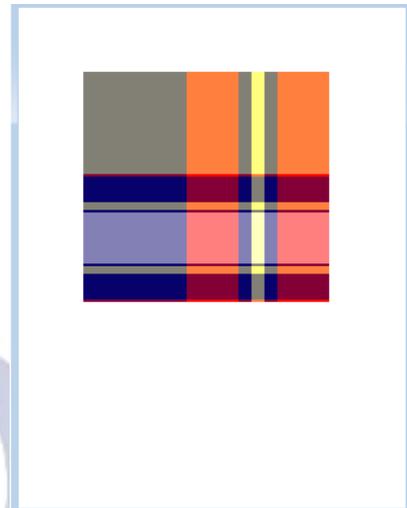
#KEMBANG
255-255-255     2      ; PUTIH
006-001-107     20     ; BIRU TUA
255-255-125     5      ; KREM-1
006-001-107     2      ; BIRU-TUA
255-255-242     40     ; GRAY SCOURING
    
```

Gambar 11. Script desain corak susunan pakan dan lusi sama



Gambar 12. Contoh hasil desain corak script lusi dan pakan sama

banyaknya pakan dan lusi seperti pada gambar 15, dimana dipilih jumlah pakan 2 dan jumlah lusi 2. Sehingga didapatkan gambar desain yang lebih lebar seperti pada gambar 16.



Gambar 14. Contoh hasil desain corak script lusi dan pakan tidak sama

Option Desain Corak

Jumlah Lusi:

Jumlah Pakan:

Besar Grid:

OK Cancel

Gambar 15. Option DesainCorak

```

;
; standar skrip corak
;
;
#LUSI
#DASAR
006-001-107     40     ; BIRU-TUA

#KEMBANG
255-000-000     40     ; MERAH-1
006-001-107     10     ; BIRU-TUA
255-255-125     5      ; KREM-1

#PAKAN
#DASAR
255-255-125     40     ; KREM-1

#KEMBANG
255-000-000     2      ; MERAH-1
006-001-107     20     ; BIRU-TUA
255-255-125     5      ; KREM-1
006-001-107     2      ; BIRU-TUA
255-255-255     20     ; PUTIH
    
```

Gambar 13. Script desain corak susunan pakan dan lusi tidak sama



Gambar 16. Contoh gambar desain corak dengan jumlah lusi 2 dan jumlah pakan 2

Jika diinginkan untuk melihat desain corak tersebut lebih besar maka dapat dilakukan dengan merubah

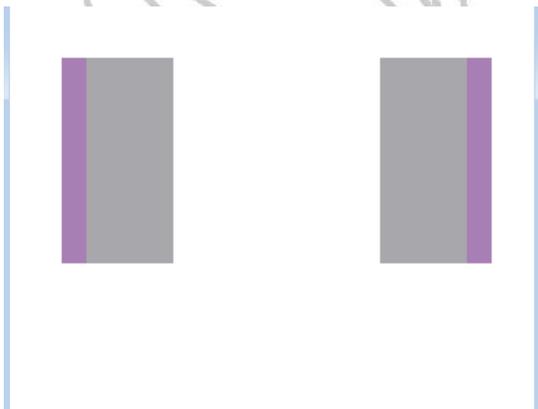
Desain Tepi

Untuk membuat desain tepi diperlukan juga script dengan susunan yang berbeda dari desain corak. Contoh script desain tepi seperti pada gambar 16. Dan hasil dari script seperti pada gambar 17.

```
#LUBANG      12
080-000-120  2    ; VIOLET B
255-255-242  2    ; GRAY SCOURING

#LUBANG      42
255-255-242  4    ; GRAY SCOURING
053-052-080  3    ; ABU-ABU TUA
```

Gambar 16. Contoh Script DesainTepi



Gambar 17. Contoh hasil desain tepi

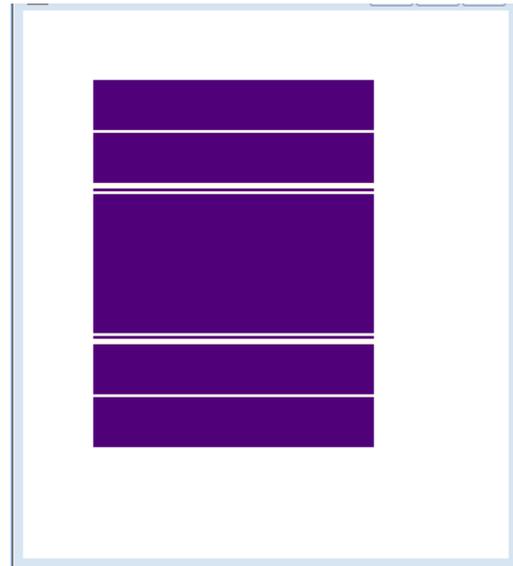
Desain Tumpal

Contoh script desain tumpal seperti pada gambar 18 dan hasil desain dari script tersebut seperti pada gambar 19.

```
standar skrip tumpal

080-000-120  36    ; VIOLET B
255-255-242  2    ; GRAY S
080-000-120  36    ; VIOLET B
255-255-242  4    ; GRAY S
080-000-120  2    ; VIOLET B
255-255-242  2    ; GRAY S
080-000-120  50    ; VIOLET B
```

Gambar 18. Contoh Script Tumpal



Gambar 17. Contoh hasil desain tumpal

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Sarung merupakan sebuah kain tenun yang dalam pembuatannya menggunakan sistem tenun sehingga terdapat benang pakan dan lusi. Dalam membuat desain sarung susunan warna dari pakan dan lusi yang digunakan untuk membuat sarung serta jumlah masing-masing benang sangat mempengaruhi hasil desain.

Sarung mempunyai 3 bagian yaitu bagian tepi, corak dan tumpal. Sehingga dalam melakukan desain ketiga bagian tersebut dilakukan secara terpisah karena masing-masing mempunyai aturan sendiri.

Warna untuk aplikasi desain sarung ini tergantung dengan warna yang disediakan oleh komputer.

Saran

Dengan berkembangnya desain sarung yang semakin beragam motifnya, maka aplikasi ini bisa dikembangkan dengan beberapa desain sarung yang terbaru tidak hanya dengan motif kotak-kotak.

DAFTAR PUSTAKA

- Puji Yosep Subagiyo, 2008, Tekstil Tradisional: Pengenalan Bahan Dan Tehnik
- Dr. Noerati, S. Teks. Mt. Dkk, 2013, Teknologi Tekstil, Bahan Ajar Pendidikan & Latihan Profesi Guru (PLPG) Sekolah Tinggi Teknologi Tekstil
- Jacque Wilson 2001, Handbook Of Textile Design Principles, Processes And Practice, Woodhead Publishing Ltd And Crc Press Llc, Cambridge England
- Sesilia Noviana, 2012, Perancangan Program Rekontruksi Gambar Dua Dimensi Menjadi Objek Tiga Dimensi Dengan Metode Sobel Dan Algoritma Gvc. Skripsi. Bina Nusantara
- SJ, Rambe. 2011. Disparity Image dan Stereobase Sebuah Citra Stereoscropy.