

Bab I Pendahuluan

I.1 Latar Belakang

Kota Cimahi memiliki berbagai macam ciri khas, salah satunya adalah batik Cimahi. Batik Cimahi memiliki motif yang terinspirasi dari ciri khas Kota Cimahi. Menurut artikel pemerintah Kota Cimahi (2013), Batik Cimahi pertama kali dibuat melalui suatu kompetisi yang diadakan oleh Dewan Kerajinan Nasional Daerah (Dekranasda) kota Cimahi yang diketuai oleh Ny. Atty Suharti Tochija. Dalam kompetisi ini, terpilih lima motif utama yaitu motif Cirendeu, Ciawitali, Curug Cimahi/Air, Pusedik, dan Kujang. Dari hasil wawancara bersama dengan Ibu Rienni sebagai pemilik dari *brand* Batik Sekar Putri, pada awalnya memang batik Cimahi hanya memiliki 5 motif saja, tetapi saat ini sudah banyak yang dikembangkan oleh pengrajin batik yang ada di Cimahi salah satunya adalah *brand* Batik Sekar Putri sendiri. Produk-produk yang dihasilkan berupa pakaian formal/kemeja dan gaun-gaun.

Penggunaan pakaian bermotif Batik Cimahi, khususnya motif Ciawitali saat ini lebih sering digunakan untuk kegiatan formal. Sangat jarang produk pakaian yang bermotif Batik Cimahi Ciawitali digunakan untuk kegiatan sehari-hari. Salah satu contoh penggunaan produk pakaian tersebut adalah sebagai seragam sekolah yang digunakan seminggu sekali.

Melihat dari karya salah seorang desainer fesyen yaitu Lia Mustafa. Pada beberapa karyanya, beliau menggunakan teknik rajut mesin untuk menghasilkan motif batik. Sehingga, motif Batik Ciawitali juga berpotensi untuk diolah menggunakan teknik rajut mesin sebagai alternatif.

Menurut Moeliono & Santoso (2011), mesin rajut komputer adalah proses pembuatan kain dengan menjeratkan lengkungan jeratan benang satu dengan yang lainnya, yang dibantu dengan alat pembuatan desain baik kartu maupun elektronik komputer. Mesin rajut komputer dapat membuat motif batik yang sudah didesain terlebih dahulu, kemudian dimasukkan ke dalam programan komputer dan hasil akhirnya berupa kain rajut motif batik. Mesin rajut komputer merupakan

pengembangan dari mesin rajut sebelumnya yang dioperasikan secara manual. Salah satu mesin rajut komputer adalah mesin rajut bundar Santoni tipe MF8. Menurut hasil wawancara bersama seorang teknisi mesin rajut komputer di Balai Besar Tekstil yaitu Bapak Rizal, mesin tersebut mampu menghasilkan motif yang dinamis dengan dua warna benang. Kain yang dihasilkan dapat digunting dan tidak membuat benang menjadi terurai, sehingga peluang produk yang dihasilkan beragam. Dengan menggunakan teknik tersebut, motif Batik Ciawitali dapat diproduksi oleh industri garmen dan mudah didapatkan oleh masyarakat. Menurut hasil observasi yang penulis lakukan ke toko-toko *retail*, produk fesyen yang berbahan rajut saat ini sudah banyak diproduksi dan memiliki bermacam-macam desain. Untuk produk rajut yang bermotif cenderung jarang ditemukan. Adapun yang tersedia di toko-toko *retail* adalah produk rajut dengan motif yang monoton seperti garis-garis atau *zigzag*.

Pada penelitian ini, penulis mengangkat motif Batik Cimahi-Ciawitali untuk dijadikan busana kasual, menggunakan teknik rajut mesin komputer. Tujuan penulis merancang busana tersebut, agar produk pakaian dengan motif Batik Cimahi-Ciawitali dapat digunakan sehari-hari dan mengangkat minat masyarakat untuk mengenakan pakaian bermotif Batik Cimahi.

I.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang sudah disampaikan, penulis mengidentifikasi beberapa masalah yang akan dijadikan bahan penelitian. Berikut adalah identifikasi masalah tersebut.

- Adanya peluang untuk menjadikan motif Batik Ciawitali sebagai inspirasi produk tekstil non-batik.
- Adanya peluang untuk mengolah motif Batik Ciawitali menggunakan mesin rajut komputer.
- Adanya kebutuhan untuk menerapkan hasil olahan motif Batik Ciawitali menjadi produk fesyen.

I.3 Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah yang sudah disampaikan, penulis dapat merumuskan masalah yang akan menjadi acuan dari penelitian. Berikut adalah rumusan masalah tersebut.

1. Bagaimana mengolah motif Batik Ciawitali untuk dijadikan sebagai inspirasi produk tekstil non-batik?
2. Bagaimana mengolah motif Batik Ciawitali menggunakan mesin rajut komputer?
3. Bagaimana penerapan olahan motif Batik Ciawitali menjadi produk fesyen?

I.4 Batasan Masalah

Untuk menghindari meluasnya masalah yang akan timbul, maka penulis membatasi masalah pada penelitian ini. Batasan masalah tersebut adalah sebagai berikut :

1. Motif yang akan diangkat adalah motif Batik Ciawitali.
2. Teknik yang akan dipakai adalah teknik rajut mesin.
3. Mesin rajut yang akan dipakai adalah mesin rajut komputer bundar Santoni tipe MF8.
4. Dirancang menjadi busana kasual *modest*.

I.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menjadikan motif Batik Ciawitali sebagai inspirasi produk tekstil non-batik.
2. Mengolah motif Batik Ciawitali menggunakan mesin rajut komputer.
3. Merancang hasil olahan motif Batik Ciawitali dengan mesin rajut komputer sebagai produk fesyen.

I.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Memperkenalkan motif batik Cimahi dengan menggunakan teknik rajut mesin.

2. Meningkatkan minat masyarakat khususnya warga Cimahi untuk menggunakan pakaian yang bermotif batik Cimahi pada kegiatan sehari-hari.
3. Memberikan inovasi baru pada produk bermotif batik Cimahi dengan teknik tekstil lain selain teknik batik dan *printing*.

I.7 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang penulis gunakan adalah metode kualitatif. Adapun pengumpulan data yang sudah dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Pada metode observasi, penulis melakukan observasi pada salah satu *brand* atau pengrajin yang mengembangkan Batik Cimahi tersebut yaitu Batik Sekar Putri.

2. Wawancara

Penulis melakukan wawancara dengan pemilik dari *Brand* Batik Sekar Putri untuk mendapatkan informasi mengenai perkembangan dari Batik Cimahi saat ini.

3. Studi Literatur

Pada metode studi literatur, penulis mengumpulkan literatur buku, laporan tugas akhir, artikel – artikel salah satunya yang berasal dari *website* resmi untuk memperkuat teori-teori yang ada di penelitian ini.

4. Eksplorasi

Pada metode eksplorasi, penulis melakukan eksplorasi untuk mendapatkan motif yang dapat diaplikasikan pada busana kasual dan juga mengeksplorasi untuk aplikasi rajut tangan pada busana tersebut.

I.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang ada pada setiap bab, sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini menjelaskan secara umum tentang latar belakang penulisan penelitian, identifikasi dan rumusan masalah yang didapat dari latar belakang,

batasan masalah yang ada di penelitian ini, tujuan dan manfaat dari penelitian dan juga menjelaskan tentang metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II Tinjauan Pustaka

Pada bab ini menguraikan mengenai teori-teori yang berkaitan dengan penelitian berdasarkan literatur yang ada.

BAB III Konsep dan Proses Perancangan

Pada bab ini menjelaskan tentang konsep yang dibuat oleh penulis dalam menciptakan karya. Serta menjelaskan tentang tahapan-tahapan proses kerja meliputi material, teknik dan eksplorasi yang digunakan.

BAB IV Penutup

Pada bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dari penelitian yang sudah dikerjakan, serta saran dan rekomendasi terhadap penelitian.