

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kota Cimahi merupakan kota otonom yang telah ditetapkan pada 21 juni 2001 yang belum memiliki identitas khas kota. Maka diadakanlah suatu kompetisi batik Cimahi agar dapat dijadikan suatu identitas kota tersebut (Noorahmi, 2016). Kompetisi membatik di Cimahi ini diadakan oleh Dewan Kerajinan Nasional Daerah (Dekranasda) Bapak Adang kosasih Alm dan Ny. Ati Suharti Tochesa. Dari kompetisi batik Cimahi yang diselenggarakan, kurang lebih ada 80 jenis motif yang beranekaragam dan unik sehingga diseleksi kembali menjadi 5 motif sesuai dengan identitas kota Cimahi itu sendiri 5 motif tersebut dipilih berdasarkan jiwa dan ciri khas kota Cimahi sesuai dengan letak geografis, keadaan alam dan sosial budaya khas Cimahi 5 motif tersebut antara lain Motif batik Curug Cimahi, Motif Pusdik, Motif Kujang, Motif Ciawitali, dan Motif Cireundeu.(Herrera, 2016).

Motif batik Cireundeu merupakan salah satu motif batik yang terinspirasi dari makanan pokok sehari-hari di Kampung Cireundeu, salah satu kampung yang berada di kota Cimahi berbentuk daun singkong. Karena singkong menjadi makanan pokok khas warga kampung Cireundeu sehingga motif daun singkong menjadi inspirasi motif batik Cimahi yang mampu membawa identitas kota Cimahi (Noorahmi, 2016).Motif batik pada umumnya di proses dengan cara batik tulis dan batik cap yang memerlukan waktu yang sangat panjang untuk proses membatik serta dibutuhkan keterampilan yang professional agar motif yang dihasilkan terlihat rapih. Akan tetapi motif batik dapat berpotensi besar diolah lebih lanjut menggunakan bermacam-macam teknik salah satunya teknik rajut mesin komputer.

Rajut mesin komputer mampu memproses pembuatan kain dengan cara menjerat lengkungan jeratan benang satu dengan lainnya yang dibantu oleh elektronik komputer dalam pembuatan desainnya. Rajut mesin komputer juga dapat menyesuaikan bentuk motif batik yang sudah di desain lalu

di masukan ke dalam program komputer dan hasil akhirnya kain rajut dapat dipadukan dengan motif batik tersebut. Selain itu pengerjaan rajut mesin sangat cepat dan bias diperkirakan dalam sehari. Rajut mesin mempunyai keuntungan produksi cepat dan tepat waktu yang dapat menghasilkan kain yang berkualitas sehingga untuk pengerjaan motif yang sangat kompleks dapat dikerjakan dengan cepat dan dapat meminimalisasi cacat kain dalam produksinya. Rajut mesin menggunakan sistem kerja sambungan jalinan sehingga menghasilkan sambungan lebih rapih pada produksi kainnya, selain itu produk yang dihasilkan rajut mesin mempunyai skala produksi banyak (garmen) sehingga rajut mesin ini dapat menjadi suatu alternatif khususnya pengerjaan batik yang mempunyai waktu yang lama untuk proses pembuatannya.

Maka dari itu peneliti ingin melakukan suatu pembaharuan secara teknik, agar masyarakat lebih tertarik untuk mengenal motif batik Cireundeu. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data secara kualitatif yang dilakukan melalui observasi, wawancara, studi literatur, dan eksplorasi. Produk hasil peneliti termasuk garmen karena bisa di produksi banyak. Diharapkan penelitian ini akan membantu dalam pembaharuan secara teknik untuk batik Cimahi khususnya Batik Cireundeu yang ada di Kota Cimahi serta menjadi suatu inovasi ke depannya. Penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

1.2 Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat di identifikasikan sebagai berikut:

1. Adanya peluang untuk penerapan motif batik Cireundeu menggunakan teknik reka rakit.
2. Adanya peluang untuk penerapan motif batik Cireundeu menggunakan teknik rajut mesin komputer.
3. Produk yang dihasilkan oleh teknik rajut mesin berupa produk-produk busana garmen.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dari penelitian ini, maka rumusan masalah yang di dapatkan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana peluang penerapan motif batik Cireudeu menggunakan teknik reka rakit?
2. Bagaimana menerapkan motif batik Cireundeu menggunakan teknik rajut mesin komputer?
3. Bagaimana mengaplikasikan olah motif batik Cireundeu dengan teknik rajut mesin komputer ke dalam busana garmen?

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ada maka di penelitian ini di butuh kan batasan masalah untuk menghindari meluasnya masalah. Batasan masalahnya yang di dapatkan adalah sebagai berikut:

1. Motif yang akan di olah oleh peneliti di penelitian ini adalah motif batik Cireundeu.
2. Teknik yang akan digunakan oleh peneliti adalah teknik rajut mesin komputer.
3. Aplikasi motif batik Cireundeu sebagai busana garmen.
4. Target market yang akan di tuju oleh peneliti adalah sebagai berikut: Wanita berusia 21-35 tahun yang berdomisili di Kota besar seperti Bandung, Bogor, Cimahi, dan Jakarta

1.5 Tujuan Perancangan

1. Adanya peluang untuk penerapan motif batik Cireundeu menggunakan teknik reka rakit.
2. Mengolah motif batik Cireundeu dengan melakukan pembaharuan secara teknik yaitu teknik rajut mesin komputer.
3. Aplikasi motif batik Cireundeu sebagai busana garmen.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Memberikan sumber ide kepada industri tekstil dan *fashion*.
2. Mengenalkan motif batik Cireundeu kepada masyarakat luas dengan menggunakan teknik reka rakit.
3. Memberikan suatu alternatif teknik khususnya untuk batik Cireundeu.

1.7 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian dilakukan oleh peneliti menggunakan metode studi literatur, observasi, wawancara, dan eksplorasi untuk menyusun Studi literatur

1. Studi Literatur

Mengumpulkan data dan informasi dari studi literatur berupa jurnal dan laporan. Laporan (Kain rajut jadi hasil mesin rajut datar oleh Moekarto Moelino dan Santoso pada tahun 2011). Jurnal penelitian (pengembangan motif batik Cimahi dengan inspirasi kampung adat cireundeu) pada tahun 2016 oleh Rizky Noorahmi.

2. Observasi

Melakukan observasi ke galeri pengrajin batik Cimahi salah satunya galeri Sekar Putri yang memakai teknik batik dan teknik printing sebagai pembuatan batik Cimahi .

3. Wawancara

Melakukan wawancara kepada Ibu Rinny selaku owner Sekar Putri dan Bapak Triwanto selaku owner Lembur Batik mengenai motif batik Cimahi.

4. Eksplorasi

Eksplorasi yang dilakukan adalah eksplorasi warna pada motif asli dengan mengkontraskan warna outline dan background nya agar terlihat motif batik Cireundeu.

1.8 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan perancangan, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II STUDI LITERATUR

Bab ini menjelaskan mengenai informasi studi literatur jurnal teknik mesin rajut komputer dari klasifikasi, jenis jeratan, jenis benang, dan komponen-komponen alat inti dari mesin rajut. Serta jurnal yang membahas *modest wear*.

BAB III KONSEP DAN PROSES BERKARYA

Bab ini menjelaskan pemaparan konsep dalam menciptakan karya meliputi tema, image, dan dasar-dasar pembangun karya. Serta paparan mengenai tahapan-tahapan proses kerja meliputi teknik, eksplorasi, dan material yang digunakan.

BAB IV PENUTUP

Bab ini menjelaskan kesimpulan, saran, dan rekomendasi.