

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Kegiatan kerajinan tangan saat ini sedang banyak digemari, dimulai dari tahun 2023 hingga saat ini dikalangan anak muda sebagai kegiatan pengisi waktu senggang (Pratiwi, 2024). *Tufting* merupakan istilah dari bahasa Inggris yang artinya “dihiasi dengan rumbai” yang maksudnya adalah teknik menyulam dengan hasil rumbai-rumbai yang sudah ada sejak tahun 1985 (Kemenparekraf RI, 2023). Di Amerika, permadani yang dijahit dengan tangan (*hand tuft*) awalnya diyakini sebagai penutup perapian atau keset yang dibuat oleh wanita dari potongan kain untuk menutupi lantai (Alexander, 2024).

Di Indonesia, fenomena *tufting* mulai dikenal seiring dengan munculnya berbagai *workshop* kerajinan tangan *tufting* di kota-kota besar seperti Jakarta dan Bandung. Salah satu contohnya adalah *workshop* Splendore yang ada di Bandung. Selain menyediakan jasa *workshop*, toko ini menjual produk *custom*, seperti *sling bag* yang terbuat dari teknik *tufting* menggunakan *monks cloth* dan kain flanel sebagai alas. Produk seperti *sling bag* tersebut merupakan hasil eksplorasi kreatif dari teknik *tufting*, menunjukkan potensi besar dalam pengembangan desain. Saat ini, teknik *tufting* di Indonesia telah diaplikasikan pada berbagai produk seperti karpet, bantal, *tote bag*, hingga aksesoris *handphone*. Melihat perkembangan ini, terbuka peluang yang sangat menjanjikan untuk memperluas penerapan teknik *tufting* ke bidang lain, salah satunya pada busana anak.

Padahal, teknik *tufting* memiliki beberapa keunggulan yang menjadikannya sangat potensial untuk diterapkan dalam desain busana anak. Dari segi efisiensi, teknik *tufting* mampu menghemat waktu pengerjaan secara signifikan dibandingkan dengan kerajinan tangan lainnya. Proses pembuatan yang dulunya memakan waktu berbulan-bulan kini dapat diselesaikan hanya dalam hitungan hari atau bahkan jam, berkat penggunaan alat seperti *tufting gun* (TUFTY, 2024). Hal ini memungkinkan para desainer untuk lebih leluasa dalam bereksplorasi dengan pola dan warna secara kreatif. Selain itu, teknik ini juga lebih mudah diakses karena waktu latihan yang relatif singkat serta alat yang kini semakin terjangkau dan tersedia luas (TUFTY,

2024). Dari sisi fungsionalitas, hasil produk teknik *tufting* seperti *tufted rugs* bahkan dapat merangsang eksplorasi tactile (sentuhan) dan memberikan pengalaman sensorik yang menyenangkan bagi anak-anak, karena sifat teksturnya yang beragam mulai dari halus, lembut, hingga berbulu (Tapis Studio, 2024).

Mengingat pasar busana anak yang terus berkembang, terutama karena kebutuhan akan pakaian anak yang selalu ada seiring dengan pertumbuhan anak-anak (DOKU, 2023), teknik *tufting* dapat diperkenalkan sebagai salah satu inovasi dalam desain busana anak. Penerapan teknik *tufting* pada busana anak berpotensi memberikan nilai tambah bagi konsumen, khususnya dengan memberikan pengalaman baru berupa tekstur tiga dimensi yang dihasilkan dari teknik ini. Teknik *tufting* yang menghasilkan pola visual bertekstur dengan struktur tiga dimensi dan detail yang menonjol, belum banyak dimanfaatkan dalam desain pakaian anak.

Penelitian mengenai teknik *tufting* dalam dunia fashion telah dilakukan sebelumnya. Sebelumnya, Liandra Khansa Utami Putri (2017) telah meneliti pengolahan limbah tekstil padat seperti kaos, katun, *knit*, dan *baby terry* dengan menggunakan teknik *hand tufting* serta *tapestry*, menghasilkan produk aksesoris fashion seperti tas dalam berbagai jenis. Lalu, Tiffany Araqandi Firdausy (2020) mengembangkan teknik *hand tufting* dengan benang tukel dan kain tenun gedog Tuban, serta mengeksplorasi penggunaan jarum tangan untuk menghasilkan rumbai pada kain tenun yang renggang. Penelitian ini berfokus pada busana pria dalam kategori *Ready to Wear Deluxe*, yang mana dari dua penelitian ini membuka peluang besar untuk menggunakan *tufting gun* sebagai fokus utama dalam penelitian ini dikarenakan penggunaannya yang masih tergolong sedikit pada pengaplikasian produk fashion.

Penelitian ini bertujuan untuk memperkenalkan teknik *tufting* dalam desain busana anak yang tidak hanya estetik, tetapi juga merangsang sensori, melalui elemen desain tiga dimensi yang dihasilkan. Diharapkan, dengan mengintegrasikan teknik *tufting*, produk busana anak akan menawarkan visual tekstur yang menarik, seperti pola abstrak atau geometris, yang dapat memperkaya pilihan busana anak di pasar Indonesia. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam

melestarikan dan mengenalkan kerajinan tangan, khususnya teknik *tufting*, sejak usia dini.

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis mengidentifikasi masalah yang ada sebagai berikut:

1. Adanya peluang untuk mengeksplorasi desain tekstil pada busana anak menggunakan Teknik *tufting*.
2. Adanya potensi untuk menerapkan pertimbangan unsur & prinsip desain serta tren *fashion* 2026 pada desain tekstil busana anak menggunakan teknik *tufting*.
3. Adanya kebutuhan untuk mengaplikasikan hasil eksplorasi tersebut pada produk busana anak.

I.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengoptimalkan eksplorasi desain tekstil pada busana anak menggunakan Teknik *tufting*?
2. Bagaimana cara menerapkan unsur & prinsip desain serta tren *fashion* 2026 pada desain tekstil busana anak menggunakan Teknik *tufting*?
3. Bagaimana cara untuk mengaplikasikan hasil eksplorasi *tufting* pada produk busana anak?

I.4 Batasan Masalah

Batasan masalah merupakan batasan-batasan yang perlu diperhatikan dalam merealisasikan tujuan penelitian. Berikut batasan masalah dari topik yang diangkat:

1. Teknik
Menggunakan teknik *tufting* yang memakai alat berupa *tufting gun*.
2. Material
Memakai material berupa kain *monks cloth* sebagai alas, kain katun sebagai

kain *lining*, benang *milk cotton*, dan *poppy*.

3. Luaran

Hasil akhir dari penelitian ini berupa produk busana anak. Dimana produk tersebut ditargetkan untuk anak-anak berusia 8-12 tahun yang tinggal di kota besar seperti Bandung dan Jakarta yang menyukai permainan yang mempunyai fungsi sebagai *sensoric play*. Warna yang dipakai berdasarkan trend 2026 yaitu *Floral Outburst* dari Trendsense 2026 yang bernuansa warna pastel dan bersiluet kembang dengan elemen bunga.

I.5 Tujuan Penelitian

1. Memaksimalkan pengeksploasian desain tekstil pada busana anak menggunakan Teknik *tufting*.
2. Memaksimalkan efektivitas penerapan unsur & desain serta tren *fashion* 2026 pada desain tekstil busana anak menggunakan teknik *tufting*.
3. Menciptakan produk *fashion* dengan mengaplikasikan Teknik *tufting* pada produk busana anak.

I.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Terciptanya diversifikasi produk *fashion* anak
teknik *tufting* membuka peluang kebaharuan dalam pasar *fashion* anak dengan menghadirkan produk yang memiliki nilai estetika berbasis tekstur 3 dimensi. Hal ini dapat meningkatkan daya saing produk *fashion* anak di Indonesia melalui pendekatan desain yang berbeda.
2. Kontribusi terhadap keberagaman desain tekstil
dengan mengadaptasi teknik *tufting* pada busana anak, penelitian ini dapat memperluas wawasan tentang teknik desain tekstil yang jarang diaplikasikan di Indonesia. Hal ini memperkaya eksplorasi desain tekstil di ranah akademis maupun praktis.

I.7 Metode Penelitian

1. Studi Literatur

Penulis menggunakan studi literatur, dimana penulis melakukan pengumpulan data-data yang diperoleh dari beberapa buku, jurnal dan

artikel.

2. Observasi

Melakukan observasi langsung pada toko Splendore di Bandung yaitu pada Jalan Karawitan untuk mengetahui jenis-jenis benang yang cocok dengan eksplorasi Teknik *tufting* dan melakukan observasi tren dan brand pendukung lainnya.

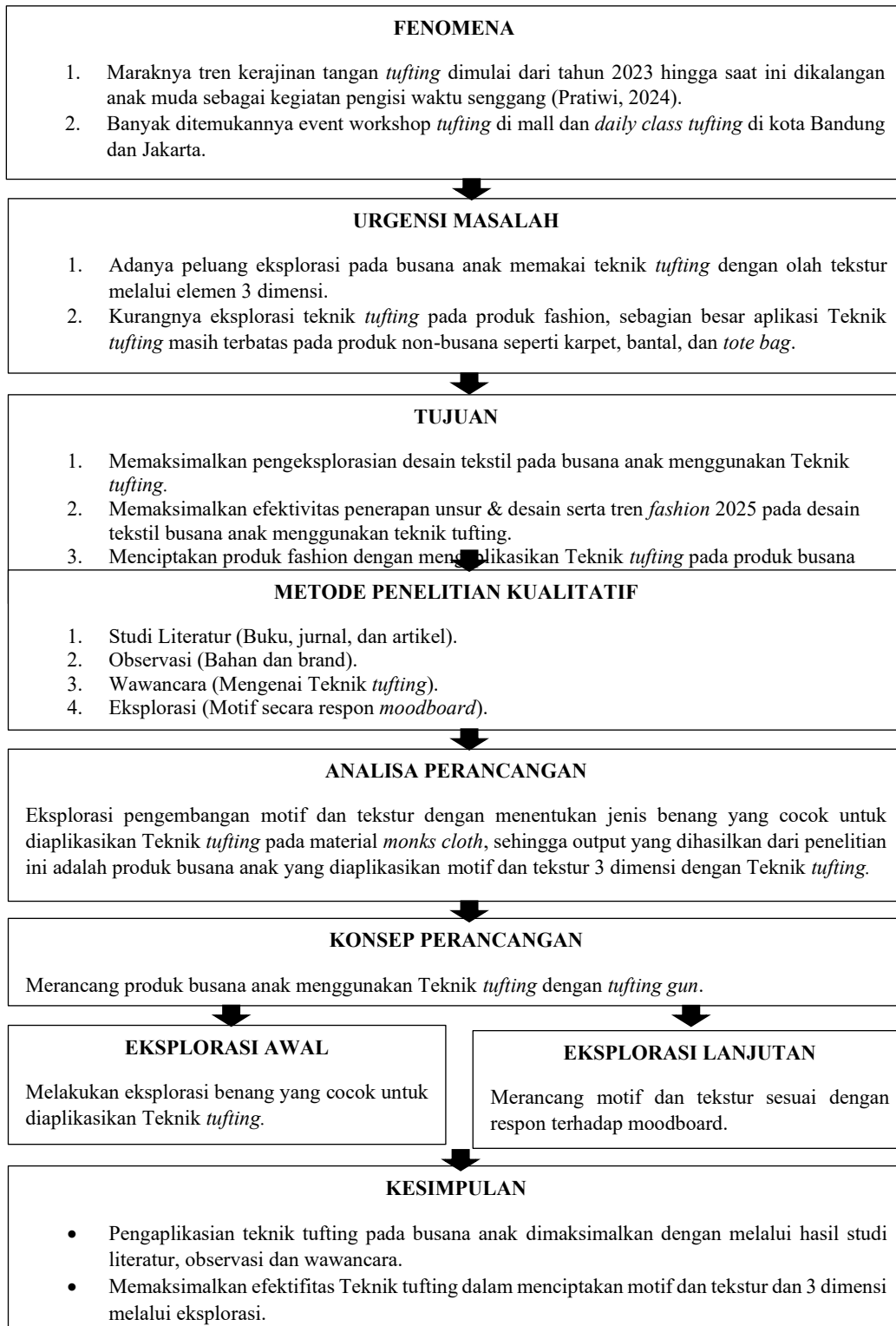
3. Wawancara

Melakukan wawancara terhadap pembicara yang memahami bidang dalam teknik *tufting*.

4. Eksplorasi

Melakukan eksplorasi pengembangan motif secara bentuk dan komposisi secara manual maupun digital untuk menghasilkan motif yang dapat diaplikasikan dengan teknik *tufting*.

I.8 Kerangka Penelitian



Gambar I.1 Kerangka penelitian

Sumber : Dokumentasi pribadi, 2025

I.9 Sistematika Penulisan

Dalam penelitian menggunakan metode penelitian kualitatif dan kuantitatif, memiliki sistematika terbagi menjadi empat bab utama, diantaranya:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi mengenai latar belakang penelitian, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II STUDI LITERATUR

Berisi tentang kajian pustaka dan pembahasan teori dari berbagai sumber.

BAB III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN

Berisi tentang data primer, sekunder dan eksplorasi.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Berisi tentang pemaparan konsep dan material yang digunakan.

BAB V KESIMPULAN

Berisi tentang kesimpulan, saran, dan rekomendasi.