

TEKNIK RAJUT PADA PRODUK OUTER WEAR DENGAN TEMA *POST DYNAMIC*

Kariza Raidha

Program Studi Kriya Tekstil & Mode

Universitas Telkom

Jalan Telekomunikasi No. 1, Sukapura, Bojongsoang, Bandung, Jawa barat

- 40257

kraidha@gmail.com

ABSTRAK

Merajut merupakan satu teknik dari structure design kriya tekstil. Merajut adalah rajut (me-rajut), rajut dapat diartikan jaring/jala-jala atau bahan pakaian yang disirat manual (menggunakan tangan) maupun menggunakan mesin rajut. Sedangkan Rajutan (rajut-an) dapat diartikan bahan pakaian yang dibuat oleh tangan maupun mesin rajut atau dapat pula diartikan hasil merajut. Dalam eksplorasi teknik rajut, pengambilan prediksi tren dengan konsep post-dynamic dapat membantu untuk mengembangkan potensi yang dapat di buat oleh produk rajut. Pengambilan warna, sturktur, dan bentuk hingga menjadi produk akhir dari konsep post-dynamic. Konsep post-dynamic memiliki karakteristik dinamis, bidang dan komposisi asimetris. Karakteristik dari konsep post-dynamic dapat dicapai dengan berbagai teknik rajut seperti teknik modular dan teknik brioche. Karakteristik rajut yang terlihat kaku dan terstruktur dalam membuat pola dan

komposisi memiliki potensi untuk di kembangkan menjadi produk-produk rajut yang menarik dan variasi produk rajut yang lebih berani, dan konsep post-dynamic ini membantu dalam pembuatan desain-desain rajut kedepannya dengan karakter konsep yang tidak membatasi dalam pembentukan komposisi dan juga warna.

Kata kunci: Post Dynamic, Rajut, dan Trend Forecast.

1. PENDAHULUAN

Merajut merupakan salah satu teknik tekstil yang mempunyai potensi untuk dikembangkan dalam dunia fesyen, walaupun di Indonesia sendiri, merajut lebih dikenal dengan crochet (merenda). Sebagian besar warga Indonesia juga menganggap produk rajut hanya digunakan ketika musim hujan dan jika berpergian ke tempat yang lebih dingin atau sebagai penghangat badan. Rajut memiliki potensi besar untuk dikembangkan di berbagai produk fesyen selain pakaian. Dengan tekstur yang

berbeda dan juga jenis-jenis benang.

Salah satu batasan yang memperluas produk rajut di Indonesia adalah cuaca dan variasi dari produk rajut itu sendiri. Indonesia dikenal dengan daerah tropis, maka dari itu produk-produk rajut tidak mendapatkan perhatian yang begitu mendalam dalam dunia fesyen, dan variasi dari produk-produk rajut yang ada di Indonesia mempunyai desain-desain yang cukup monoton dan lebih memfokuskan pada penggunaan dari bahan rajut tersebut hal tersebut dapat dilihat

pada salah satu industri rajut terbesar di Indonesia, yaitu industri rajut binong jati. Dalam membuat jenis variasi rajut yang lebih banyak, tren fesyen bisa menjadikan salah satu cara efektif untuk mendapatkan olahan-olahan rajut yang lebih bervariasi.

Menurut Brown(2013) pada bukunya yang berjudul Knitwear Design, para desainer membutuhkan beberapa unsur yang bisa dijadikan inspirasi untuk membuat produk baru dalam dunia fesyen. Cuaca, prediksi tren, dan pengembangan produk yang sudah ada bisa menjadi inspirasi dari pembuatan rajutan. Dari tiga aspek tersebut banyak hal yang dapat di pertimbangkan dalam hal mendesain sebuah produk rajut, seperti jenis benang yang digunakan, tekstur, warna dan dikerjakan secara manual atau menggunakan mesin.

Pada masa kini, tren merupakan salah satu strategi penjualan, baik itu melalui produk fesyen, interior, dan *gadget*. Di zaman yang serba modern ini, banyak orang yang selalu mengikuti perkembangan tren, dengan munculnya sosial media yang mudah di akses, kita dapat melihat perkembangan tren terbaru secara mudah. Tren-tren yang disebarluaskan secara luas melalui sosial media telah membantu perkembangan industri fesyen dengan cepat.

Pengambilan prediksi tren dengan konsep *post-dynamic* dapat membantu untuk mengembangkan potensi yang dapat di buat oleh produk rajut. Pengambilan warna, sturktur, dan bentuk hingga menjadi produk akhir dari konsep *post-dynamic*. Konsep *post-dynamic* memiliki karakter yang dinamis, bidang dan komposisi asimetris.

Karakteristik dari konsep *post-dynamic* dapat dicapai dengan berbagai teknik rajut seperti teknik modular dan teknik *brioche*. *Post-dynamic* dan rajut memiliki satu hubungan yaitu menjadi sebuah kilas balik pada masa kini. *Post-dynamic* mengandung desain-desain dari tahun 80an, sedangkan rajut mengandung kesan *nostalgic*.

Karakter rajut yang terlihat kaku dan terstruktur dalam membuat pola dan komposisi memiliki potensi untuk di kembangkan menjadi produk-produk rajut yang menarik dan variasi produk rajut yang berbeda, dan konsep *post-dynamic* ini membantu dalam pembuatan desain-desain rajut kedepannya dengan karakter konsep yang tidak membatasi dalam pembentukan komposisi dan juga warna.

Berdasarkan pemaparan diatas, identifikasi dari penelitian ini adalah:

1. Teknik rajut yang di gunakan

terbatas.

Teknik rajut yang digunakan pada produk rajut yang sudah ada memiliki teknik yang monoton dan warna yang kurang menarik.

2. Membuat sebuah desain rajut yang sesuai dengan iklim di Indonesia.

Eksplorasi yang dilakukan akan memilih teknik, bahan dan alat yang dapat di gunakan untuk menghasilkan produk rajut yang sesuai dengan iklim yang ada di Indonesia.

3. Mengembangkan produk rajut yang sudah ada.

Menggabungkan esplorasi dan tren yang berlangsung, produk rajut yang sudah ada sebelumnya memiliki potensi untuk di kembangkan dan meningkatkan nilai dari produk-produk rajut yang sudah ada sebelumnya.

2. STUDI PUSTAKA

Merajut adalah teknik memproduksi kain dari helaian benang atau wol. Tidak seperti tenun, rajut tidak memerlukan alat tenun atau peralatan besar

lainnya, sehingga teknik yang berharga bagi masyarakat nomaden dan non-agraria. Merajut adalah proses menggunakan dua atau lebih jarum ke benang lingkaran menjadi serangkaian loop saling berhubungan untuk membuat pakaian jadi atau beberapa jenis lain dari kain.

Kata ini berasal dari simpul, diperkirakan berasal dari knutten kerja Belanda, yang mirip dengan Old English cnyttan, simpul. Asal-usulnya terletak pada kebutuhan dasar manusia untuk pakaian sebagai perlindungan terhadap unsur-unsur.

Baru-baru ini, keterampilan merajut dengan tangan telah berkurang dan merajut tangan lebih dijadikan hobi. Merajut dan merenda disebarluaskan di Indonesia oleh bangsa Belanda, sehingga lebih sering dikenal dengan istilah hakken (merenda)

dan breien (merajut). Meskipun kita melihat contoh kain tenun yang canggih bahkan sebelum periode Neolitikus, sekitar 6000 S.M., tidak ada yang menyerupai dengan kain rajut sampai usia besi akhir dengan fragmen teknik jarum untuk jaring, yang paling umum dikenal sebagai nalbinding.

Analisis tren adalah seni dan ilmu memprediksi peristiwa-peristiwa yang akan terjadi dengan menggunakan data historis dan memproyeksikannya ke masa depan dengan beberapa bentuk model matematis (Widyatama, 2015).

'Trend forecasting' merupakan pendekatan ilmiah untuk memahami perubahan pola pikir masyarakat di kota-kota besar di seluruh belahan bumi. Dengan membaca pola pikir, maka bagi industri kreatif akan mudah membaca selera konsumen yang dirumuskan dengan tren. Dari

tren diterjemahkan ke dalam desain(Titik K. 2014).

Untuk membuat produk baru dalam dunia fesyen, para desainer membutuhkan beberapa unsur yang bisa dijadikan inspirasi. Cuaca, prediksi tren, dan pengembangan tren-tren yang sudah ada bisa menjadi inspirasi dari pembuatan rajutan. Dari tiga aspek tersebut banyak hal yang dapat di pertimbangkan dalam hal mendesain sebuah produk rajut, seperti jenis benang yang digunakan, tekstur, warna dan dikerjakan secara manual atau menggunakan mesin(Brown, 2013).

Diilhami oleh Generasi Z, yang pernah tidak pernah mengenal dunia tanpa internet dan memiliki kehidupan paralel antara virtual dan nyata dan memiliki interaksi dengan generasi pendahulunya. Generasi Z yang melihat dunia dalam imperfeksi, di mana resesi,

masalah pengangguran serta krisis kemanusiaan menjadi bagian awla kehidupannya, memiliki dunianya sendiri, di mana ia bebas berinteraksi secara virtual dalam media social, pandai mengedukasi secara mandiri dengan ilmu yang didapatkannya dari internet. Memiliki orangtua dari generasi *baby boomers* ataupun Generasi X yang cerdas, fit serta paham trend, sehingga seringkali selera music dan berpakaian antar generasi tidak jauh berbeda. Generasi *baby boomers* dan Generasi X mampu menikmati music dari band pujaan Generasi Z dan turut tertawa oleh ulah binatang bintang Youtube kegemaran Generasi Z, sebaliknya Generasi Z juga mempunyai kemampuan untuk mengapresiasi music dan seni generasi sebelumnya(Isti Dhaniswari 2017:41).

Digitarian merepresentasikan campuran gaya estetis dari

beberapa generasi. Gaya *Space Age* yang dulu diakrabi oleh baby boomers saling membaaur dengan gaya 80an dan *Post Mo* yang dianut oleh Generasi X, Masing-masing gaya muncul kembali dengan tampilan baru yang lebih segar; mudah dicerna dan diserap oleh setiap generasi. Warna elektrik ala 80an muncul dengan gaya *Space Age* dengan warna-warna Post-Mo dan seterusnya. Bagaikan bertualang menembus waktu dari gaya satu ke gaya lainnya (Isti Dhaniswari 2017:41).

Tema *Digitarian* seperti campuran gambar-gambar nostalgia yang dilihat dengan kacamata millennium ketiga. Warna, garis dan bentuk geometris didesain dengan seksama dan penuh perhitungan sebagai aksent dan detail, memberi kesan bermain dan menyenangkan (Isti Dhaniswari 2017:41).

Konsep dasar dari sub tema digitarian ini adalah keseimbangan dari sesuatu yang asimetris. Warna cenderung tenang dan hanya bersifat aksent yang memberikan dinamika pada keseimbangan tersebut. Mengutamakan komposisi bidang dan warna secara minimal pada desain yang sederhana. Kesannya bersih, ringan dan kalem. Warna-warni cenderung digunakan hanya sebagai elemen. Statis namun dinamis, permainan komposisi asimetris yang tenang. Dalam interior dapat diterapkan bidang tekstur atau bermotif kalem (Isti Dhaniswari 2017:42-43).

Menurut Nugroho (2015) unsur-unsur desain terdiri atas beberapa aspek, diantaranya:

1. Garis

Sebuah garis adalah unsur desain yang menghubungkan antara satu

titik poin dengan poin yang lain sehingga bisa berbentuk gambar garis lengkung (*curve*) atau lurus (*straight*). Garis adalah unsur dasar untuk membangun bentuk atau konstruksi desain. Di dalam dunia komunikasi visual seringkali kita menggunakan dotted line, solid line, dan garis putus-putus.

2. Bentuk

Bentuk adalah segala hal yang memiliki diameter tinggi dan lebar. Bentuk umum dari sebuah bentuk yaitu kotak (*rectangle*), lingkaran (*circle*), dan segitiga (*triangle*).

2.1 Bentuk Berupa Bidang

Menyentuh alat gambar atau alat tulis pada sebuah kertas akan menghasilkan titik yaitu suatu bentuk kecil tak berdimensi. Jika sentuhan tersebut digeser

akan menghasilkan garis yaitu bentuk kecil yang berdimensi memanjang. Jika garis tersebut digerakkan memutar dan kembali lagi bertemu pada titik awalnya akan menghasilkan bidang yang merupakan bentuk berdimensi panjang dan lebar, serta menutup permukaan. Bidang adalah suatu bentuk raut pipih atau datar memiliki panjang dan lebar serta menutup permukaan. Contoh bentuk yang pipih atau datar antara lain triplek, kertas, karton, seng, papan tulis walaupun memiliki ketebalan, tetapi sangat tipis sehingga dianggap sebagai bidang (Nugroho, 2015).

2.2 Raut Bidang

Macam-macam bentuk bidang meliputi bidang geometri dan

nongeometri. Bidang geometri adalah bidang teratur yang dibuat secara matematika, sedangkan bidang nongeometri adalah bidang yang dibuat secara bebas (Wucius, 1986: 114). Raut bidang geometri atau bidang yang dibuat secara matematika meliputi, segitiga, segi empat, segi lima, segi enam, segi delapan, lingkaran, dan sebagainya. Raut bidang nongeometri dapat berbentuk bidang organik, bersudut bebas, bidang gabungan, dan bidang maya. Bidang organik yaitu bidang-bidang yang 9 dibatasi dengan garis lengkung-lengkung bebas, bidang bersudut bebas yaitu bidang-bidang yang dibatasi garis patah-patah bebas, bidang gabungan yaitu bidang

gabungan antara lengkung dan bersudut (Nugroho, 2015).

3. Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan adalah penyusunan/pengorganisasian unsur-unsur desain sehingga menjadi satu kesatuan yang utuh. Setiap unsur akan saling mendukung unsur yang lainnya, saling melengkapi dan saling mengisi sehingga suatu karya seni/desain dapat tampil secara menarik (Karmila dan Marlina, 2010).

4. Keseimbangan

Keseimbangan dalam suatu desain karya seni tolak ukurnya adalah kepekaan estetis dan keseimbangan dari unsur-unsur desain itu sendiri. Suatu keseimbangan dalam karya seni dapat dicapai dengan mempertentangkan unsur-unsur bentuknya. Unsur-unsur yang berbeda pun dapat dipertentangkan dan

akan menghasilkan keseimbangan yang baik karena setiap unsur itu dapat mengungkapkan maksud yang sama, secara teknis, prinsip keseimbangan dapat dicapai dengan berbagai kemungkinan, antara lain:

- a. Simetri, merupakan prinsip keseimbangan yang paling sederhana. Yaitu adanya kesamaan bentuk, rupa maupun jarak yang persis sama antara bagian yang satu dengan yang lainnya.
- b. Asimetri, merupakan prinsip keseimbangan yang agak kompleks dan memerlukan kepekaan estetis untuk memahaminya, keseimbangan asimetris ini dapat terjadi karena bentuk, warna dan sebagainya.
- c. Keseimbangan karena kesan tertentu, ini adalah prinsip keseimbangan yang lebih kompleks lagi,

pemahamannya mutlak memerlukan kepekaan estetis yang baik. Keseimbangan ini dapat dicapai dengan memperbandingkan kesan tertentu yang dihasilkan oleh warna, garis, bidang, tekstur dan sebagainya (Karmila dan Marlina, 2010).

5. Irama (*Rhythm*)

Dalam suatu karya seni, khususnya dalam suatu desain, irama dapat dibentuk melalui pengulangan (*repetition*) dan gerakan (*movement*) dari unsur-unsur disain yang bersifat visual yaitu garis, bidang, tekstur, dan warna. Irama memegang peranan yang cukup penting dalam komposisi suatu karya seni, karena keberhasilan penyajian irama secara baik akan menjadikan karya seni tersebut "hidup", sebaliknya kegagalan dalam menyajikan


irama akan menyebabkan karya seni tersebut monoton dan cepat membosankan (Karmila dan Marlina, 2010).




3. PEMBAHASAN



Berikut ini adalah hasil eksplorasi yang telah dilakukan, dengan berbagai macam teknik rajut dengan menggunakan brien ukuran 4mm hingga 7mm, dan jenis benang yang berbeda-beda

Berikut adalah hasil eksplorasinya:

yaitu benang katun, benang wol, benang nylon, dan benang polyester. Pada satu teknik rajut, penggunaan ukuran brien yang berbeda menghasilkan efek yang berbeda, jika menggunakan brien dengan ukuran 6mm dan jenis benang dengan lebar 4mm, hasil rajutan akan terlihat lebih renggang dibanding menggunakan ukuran brien yang sesuai dengan lebar benang.

No.	Gambar	Penjelasan
1.	 <p data-bbox="448 1756 783 1917">Gambar 3.21 (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)</p>	<p data-bbox="956 1308 1369 1536">a. Teknik: Brioche two colors b. Alat: brien 5.5 mm c. Bahan: benang polyester</p>

2.	 <p>Gambar 3.21 (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)</p>	<p>a. Teknik: half spiral</p> <p>b. Alat: brien 4 mm</p> <p>c. Bahan: benang polyester benang nylon</p>
3.	 <p>Gambar 3.23 (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)</p>	<p>a. Teknik: modular</p> <p>b. Alat: brien 4 mm</p> <p>c. Bahan: benang polyester Benang nylon Mika plastik</p>
4.	 <p>Gambar 3.24 (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)</p>	<p>a. Teknik: Honeycomb Brioche two colors</p> <p>b. Alat: brien 6 mm</p> <p>c. Bahan: benang polyester Benang nylon</p>

5.	 <p data-bbox="448 555 783 719">Gambar 3.25 (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)</p>	<p data-bbox="954 237 1370 338">a. Teknik: modular scallops</p> <p data-bbox="954 365 1246 398">b. Alat: brien 6 mm</p> <p data-bbox="954 432 1359 465">c. Bahan: benang polyester</p>
6.	 <p data-bbox="448 1137 783 1301">Gambar 3.26 (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)</p>	<p data-bbox="954 752 1246 786">a. Teknik: modular</p> <p data-bbox="954 819 1246 853">b. Alat: brien 5 mm</p> <p data-bbox="954 887 1359 920">c. Bahan: benang polyester</p>

4. KESIMPULAN

Berdasarkan produk yang dihasilkan dari penelitian dengan judul "Teknik Rajut Pada Produk *Outer Wear* Dengan Tema *Post Dynamic*, dapat dilihat bahwa:

- Teknik-teknik rajut dapat di bentuk menjadi sesuatu yang baru dan unik dengan tema *post dynamic* yang memberi potensi kepada produk rajut untuk menjadi produk yang lebih modern dan unik.
- Peneliti mengeksplor berbagai teknik rajut mulai dari bahan yang digunakan, teknik dan alat yang dipakai sehingga dapat menghasilkan produk rajut yang kekinian dan sesuai dengan iklim di Indonesia.
- Dalam penentuan desain, peneliti memilih desain

yang lebih praktis dan memiliki variasi teknik rajut yang di gabungkan dengan rajut mesin sehingga dapat meningkatkan produk rajut tersebut.

- Peneliti memiliki peluang untuk merancang dan menghasilkan produk rajut *outer wear* yang dapat memenuhi kebutuhan *fashion* bagi remaja di kota-kota besar yang membutuhkan produk rajut yang unik dan dapat melengkapi pengguna dalam berbusana dan juga melindungi dari udara dingin.

5. DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka disusun mengikuti urutan pencatuman acuan dalam isi makalah.

1. Brown, Carol. (2013) *Knitwear Design*.

2. Merchant, Nancy. (2009) *Knitting Brioche: The Essential Guide to Brioche Stitch*.
d_pages&cad=3#v=onepage
&q&f=false diakses pada
tanggal 7 July 2017 Pukul
20.00 (GMT + 7).
3. Kriya Aku (2016) Sejarah Merajut, tersedia pada <https://tinuleutik.wordpress.com/2016/06/18/sejarah-merajut-knitting-history/> diakses pada tanggal 4 April 2017 Pukul 17.00 (GMT + 7).
4. *Textile Education* (2013) Sejarah Benang, tersedia pada <http://textileeducation.blogspot.co.id/2013/07/benang.html> diakses pada tanggal 4 April 2017 Pukul 17.00 (GMT + 7).
5. Sinclair, 2015. *Textiles and Fashion Materials*.
6. Indonesia *Trend Forecast*. (2017) *Greyzone*.
7. Karmila, Mila dan Marlina. (2010) *Kriya Tekstil*.
8. Nugroho, Sarwo, (2010) "Manajemen Warna dan Desain", tersedia pada https://books.google.co.id/books?id=axKCCwAAQBAJ&pg=PA57&source=gbs_selecte