

BAB I Pendahuluan

I.1 Latar Belakang

Negara Republik Indonesia merupakan “negara kelautan” (maritim) yang terdiri dari pulau-pulau di sekelilingnya. Posisi Indonesia yang menghubungkan dua samudera yaitu Samudera Pasifik dan Hindia menyebabkan kawasan lautnya dilalui oleh pergerakan arus global (Sprintall, dkk, 2003). Lautan menjadi faktor dominan di Indonesia, luas lautan Indonesia meliputi 2/3 dari total luas wilayah Indonesia, dengan panjang pantai 95.180,8 km (Latif, 2011).

Berdasarkan kondisi luas lautan Indonesia tersebut, Indonesia memiliki banyak pantai dan lautan yang indah, bahkan sudah diakui oleh dunia. Indonesia menjadi salah satu negara yang termasuk daerah *coral triangle* yaitu daerah dengan tingkat keanekaragaman hayati paling bagus di dunia (Valentino, 2016).

Hal tersebut membuat banyak para desainer Indonesia membuat beragam koleksi busana yang terinspirasi dari alam Indonesia termasuk kekayaan maritimnya. Contohnya seperti Ivan Gunawan dalam *Indonesia Fashion Week 2015* yang membuat 20 set busana *ready to wear deluxe* yang bertemakan *Thalassa* yang namanya diambil dari dewa laut bernama Dewa Poseidon (Wicaksono, 2015).

Berangkat dari fenomena tersebut, penulis ingin membuat produk fesyen yang terinspirasi dari alam Indonesia khususnya pada kekayaan maritim, yaitu mengambil inspirasi dari salah satu hewan dasar laut yang hidup pada kedalaman 1.000-4.000 meter di bawah permukaan laut yang dinamakan sebagai *Zona Bathyal*. Pembagian laut dibagi ke dalam beberapa kategori, salah satunya adalah pembagian laut berdasarkan kedalamannya. Terdapat salah satu zona kedalaman di laut yaitu *Zona Bathyal*, dengan kedalaman laut sekitar 1.000-4.000 meter di bawah

permukaan laut. Zona *Bathyal* dipilih untuk dijadikan pembahasan karena pada kedalaman laut di bawah 1.000 meter sudah banyak diketahui, sedangkan di atas 4.000 meter sulit untuk mendapatkan informasi.

Kondisi pada zona tersebut tidak terdapat cahaya, bersuhu dingin, serta adanya arus laut yang kuat. Jenis hewan yang hidup di kedalaman laut tersebut mempunyai karakteristik visual yang lebih menarik dan unik. Pada zona tersebut didominasi oleh hewan-hewan yang memiliki ciri khas yang berbeda dari hewan-hewan laut pada kedalaman lainnya, ciri khas tersebut ialah dapat mengeluarkan cahaya dari tubuhnya, dikarenakan habitat mereka yang kurang akan cahaya matahari. Selain itu, ciri khas lainnya ialah tubuhnya yang transparan yang mana digunakan untuk berkamuflase dari para pemangsa. Lalu hewan-hewan pada zona *bathyal* pun mempunyai bentuk, warna, dan tekstur yang berbeda dari hewan-hewan laut pada umumnya (Robinson, 2016).

Hewan yang dijadikan inspirasi dalam penelitian ini adalah hewan bertubuh transparan yang paling umum ditemui di Zona *Bathyal* yaitu, *Vampire Squid* (Kellum, 2015). Keanekaragaman hayati Indonesia banyak dijadikan sebagai sumber inspirasi dalam fesyen, maka dari itu penulis mengangkat sisi lain dari lautan yang belum banyak terekspos untuk menjadi inspirasi visual dalam karya yang akan dibuat nanti. Inspirasi tersebut akan direalisasikan pada produk fesyen berupa busana *designers* yang memakai keterampilan tangan melalui teknik-teknik rekalatar.

I.2 Identifikasi Masalah

Permasalahan penelitian yang penulis ajukan ini dapat diidentifikasi permasalahannya sebagai berikut:

1. Belum banyaknya desainer yang menjadikan kedalaman Zona *Bathyal* untuk dijadikan sumber inspirasi dalam berkarya.
2. Minimnya yang mengolah bentuk, warna, tekstur, dan ciri khas hewan dasar laut pada kedalaman 1.000 – 4.000 meter ke dalam karya.

3. Kurangnya yang menjadikan suatu produk fesyen yang terinspirasi dari karakter hewan dasar laut pada *Zona Bathyal*.

I.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang penulis pilih, maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian ini sebagai berikut:

1. Apa saja potensi-potensi yang dapat dijadikan inspirasi terhadap produk fesyen?
2. Bagaimana cara membuat eksplorasi yang menunjukkan karakter (bentuk, warna, tekstur) hewan dasar laut pada kedalaman 1.000 – 4.000 meter melalui eksplorasi?
3. Bagaimana mengaplikasikan atau menerapkan hasil eksplorasi dari inspirasi yang didapat kedalam produk fesyen?

I.4 Batasan Masalah

Agar penelitian ini dapat dilakukan dengan lebih fokus dan mendalam, maka penulis memandang permasalahan penelitian yang diangkat perlu dibatasi. Berikut batasan masalah yang penulis buat:

1. Penelitian ini dibatasi berkaitan dengan hewan dasar laut di kedalaman laut 1.000-4.000 meter yang dinamakan *Zona Bathyal*. Kedalaman laut *Bathyal* dipilih karena pada kedalaman laut ini terdapat hewan dasar laut yang tidak kalah unik dan belum banyak diketahui masyarakat.
2. Penelitian dibatasi dengan inspirasi dari visual hewan pada zona *Bathyal*, yang mana inspirasi tersebut merujuk pada karakternya (bentuk, warna, tekstur, dan ciri khas). Hewan yang dijadikan sebagai inspirasi adalah *Vampire Squid*.
3. Hasil dari penelitian ini berupa eksplorasi yang diaplikasikan sebagai aplikasi imbuhan pada busana yang mana akan menggunakan teknik *tie dye*, *arashi shibori*, *pleats*, dan *embroidery*, yang mana teknik-teknik tersebut termasuk kedalam teknik rekalatar. Teknik rekalatar dipilih, sebab teknik tersebut dirasa tepat untuk dapat merepresentasikan

visual dari karakter (bentuk, warna, tekstur, dan ciri khas) yang diinginkan.

I.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menggali potensi dari hewan dasar laut pada kedalaman tersebut untuk dijadikan sebuah inspirasi dalam berkarya.
2. Menjadikan hewan laut *Vampire Squid* sebagai inspirasi untuk diolah ke dalam eksplorasi dengan mengambil beberapa karakter, bentuk, warnanya memakai teknik rekalatar, seperti *pleats*, *arashi shibori*, dan *distressed textile* (cabut serat).
3. Mengaplikasikan eksplorasi-eksplorasi yang telah dibuat ke dalam suatu produk fesyen, yaitu busana *designers* dengan keterampilan tangan.

I.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Mampu untuk memberikan inspirasi baru pada dunia fesyen.
2. Menawarkan referensi produk fesyen agar dapat digunakan sebagai alternatif baru.

I.7 Metodologi Penelitian

- Data sekunder yang diambil berdasarkan studi litelatur yang diambil oleh penulis dari buku, jurnal, dan juga artikel. Buku yang dijadikan sebagai sumber data salah satunya berjudul *Negara Paripurna: Historitas, Rasionalitas, dan Aktualitas Pancasila*, lalu jurnal yang berjudul *Perencanaan Sig untuk Pemetaan Lokasi Diving di Pulau Bali*, serta artikel dengan judul *4 Pembagian Zona Kedalaman Laut Beserta Karakteristiknya*. Data-data yang telah didapat dijadikan sebagai bahan rujukan atau panduan bagi penulis.
- Data primer yang dilakukan oleh penulis ialah melakukan sesi wawancara dengan ahli atau pakar kelautan, serta melakukan observasi data lapangan. Wawancara dilakukan dengan seorang mahasiswi Universitas Padjajaran Bandung bernama Yanthi Christin

jurusan Ilmu Kelautan (Fakultas Perikanan dan Ilmu Kelautan) angkatan 2013, dari wawancara bersama Yanthi didapati hasil tentang garis besar pembagian kedalaman laut serta kondisi dan makhluk yang tinggal didalam *Zona Bathyal*. Adapun proses wawancara dilakukan kembali dengan seorang mahasiswa Institut Teknologi Bandung bernama Rahaden Bagas Hatmaja jurusan Oseanografi angkatan 2014, hasil wawancara lebih detail dan terperinci mengenai organisme yang hidup pada *Zona Bathyal* dan penjelasan lebih jelas mengenai hewan *Vampire Squid*.

- Tahap terakhir, penulis melakukan proses eksplorasi dari beberapa material yang terinspirasi dari data primer dan sekunder yang di dapat. Kemudian eksplorasi tersebut akan dikembangkan sebagai aplikasi imbuah pada busana dengan menggunakan teknik rekalarat.

I.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam laporan tugas akhir ini dibagi dalam beberapa bab, yaitu:

- **BAB I Pendahuluan**
Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.
- **BAB II Landasan Teori**
Bab ini merupakan penjelasan dan pengertian dari penelitian, yang sesuai dengan literatur dan teori-teori yang berhubungan dengan penelitian ini.
- **BAB III Konsep dan Proses Berkarya**
Bab ini menjelaskan rincian cara dan pelaksanaan proses penelitian, langkah-langkah untuk memecahkan masalah, hasil pengumpulan data dan informasi lapangan, analisis dan pembahasan data dan informasi, serta hasil penelitian.
- **BAB IV Penutup**
Bab ini berisi kesimpulan dari penelitian serta saran untuk proses pengembangan selanjutnya.