

PERANCANGAN PRODUK FESYEN DENGAN INSPIRASI HEWAN LAUT *VAMPIRE SQUID* MENGGUNAKAN TEKNIK REKALATAR

Khansa Khairunnisa, Widia Nur Utami Bastaman S.Ds, M.Ds

Universitas Telkom

Program Studi Kriya Tekstil dan Mode, Fakultas Industri Kreatif, Bandung

e-mail: khansakhrns@gmail.com, widianur@telkomuniversity.ac.id

ABSTRACT

The 2/3 of the total area of Indonesia is oceans. Based on these conditions, are not suprisingly if Indonesia have one of the largest biodiversity in the world. The beauty that owned by Indonesia is usually used as an inspiration to work in various fields. Many fashion designers have made Indonesia's natural condition as its inspiration in designing their collections.

Due to that phenomenon, the author wants to make "ready to wear designer" products inspired by seabed animal that live in depths of 1,000 - 4,000 meters below sea level called as the Bathyal Zone. This zone different ecosystem than other sea level zones and dominated by unique animals. The animals have specific characteristics, their body have a tint that can glow in the dark and have transparent bodies, also have different shapes, colors and textures. Vampire Squid is one of the animal who live in the Bathyal Zone. The depth of the sea has not been widely exposed and known, so the authors make it as an inspiration that is poured into the work of fashion products by using surface techniques.

Keywords: ready to wear, surface textile design, vampire squid.

PENDAHULUAN

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 (Kellum, 2015). Keanekaragaman hayati di 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 *ready to wear designers* yang memakai keterampilan tangan melalui teknik-teknik rekalarat. Permasalahan penelitian ini adalah belum banyaknya desainer yang menjadikan kedalaman *Zona Bathyal* untuk dijadikan sumber inspirasi dalam berkarya. Kemudian minimnya yang mengolah bentuk, warna, tekstur dan ciri khas hewan dasar laut pada kedalaman 1.000-4.000 meter ke dalam karya, serta kurangnya yang menjadikan suatu produk fesyen yang terinspirasi dari karakter hewan dasar laut pada *Zona Bathyal*. Tujuan dari penelitian ini adalah menggali potensi dari hewan dasar laut tersebut untuk dijadikan sebuah inspirasi dalam berkarya, kemudian menjadikan hewan dasar laut *Vampire Squid* sebagai inspirasi untuk diolah ke dalam eksplorasi dengan mengambil beberapa karakter, bentuk, warnanya memakai teknik rekalarat, seperti *pleats, arashi*

di *Zona Bathyal* yaitu, *Vampire Squid shibori*, dan *distressed textile* (cabut serat), dan terakhir ialah mengaplikasikan eksplorasi-eksplorasi yang telah dibuat ke dalam suatu produk fesyen, yaitu busana *ready to wear designers* dengan keterampilan tangan.

METODE PENELITIAN

Data sekunder yang diambil berdasarkan studi literatur 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.

Penulis melakukan sesi wawancara dengan ahli atau pakar kelautan, serta melakukan observasi data lapangan. Wawancara dilakukan dengan seorang mahasiswa 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 Bagus 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 rekalar.

HASIL DAN ANALISIS

Analisa Perancangan

Pada analisa perancangan, ada beberapa tahapan yang dilakukan, tahap pertama mencari sumber data awal seperti studi litelatur dan data lapangan (wawancara), kemudian dilanjutkan dengan pemilihan material

yang dilihat dari segi warna maupun tekstur dari inspirasi hewan *vampire squid*, material yang terpilih ialah bahan organza karena bahan tersebut paling bisa mewakili dari hewan *vampire squid* yang lentur dan bertubuh transparan. Kemudian material tersebut diolah melewati tahap eksplorasi awal, lanjutan, dan terpilih. Eksplorasi yang dibuat memakai teknik rekalar seperti *pleats*, *arashi shibori* dan *distressed textile*. Teknik tersebut dilakukan dengan tangan dan membutuhkan waktu yang tidak sedikit serta ketelitian dalam pengerjaannya. Oleh karena itu klasifikasi busana yang diambil ialah busana *ready to wear designer*, sebab adanya pengerjaan yang lebih detail dan tidak bisa dengan mudah untuk dipasarkan dalam jumlah yang banyak.

Deskripsi Konsep

Dalam penelitian ini penulis akan membuat produk fesyen berupa busana *designers* menggunakan teknik-teknik rekalar yang terinspirasi dari hewan dasar laut bernama *vampire squid*, yang hidup pada kedalaman 1.000-4.000 meter di bawah permukaan laut atau bisa disebut juga dengan zona *bathyal*. Karakter yang dimiliki oleh *vampire squid* adalah berupa tubuh yang transparan, dapat membolak-

balikkan badannya kedalam dan keluar, dapat mengeluarkan tinta biru dari tubuhnya saat merasa terancam, serta adanya selaput bening diantara tentakel-tentakelnya. Material organza dipilih karena organza merupakan material kain yang transparan, kain organza yang dipilih berwarna merah dengan gradasi warna oranye dan kuning, warna-warna tersebut menggambarkan warna dari tubuh *vampire squid* itu sendiri. Lalu eksplorasi yang dipakai dibuat melalui teknik-teknik rekalar seperti *arashi shibori*, *pleats*, dan *distressed textile*, teknik-teknik tersebut dipilih karena bisa merepresentasikan bentuk-bentuk sederhana dari karakter *vampire squid*. Produk busana *ready to wear designers* dipilih karena produk yang dibuat tidak dapat dengan mudah dibuat dalam jumlah yang banyak seperti *mass market* dan tidak se simpel busana *ready to wear* pada umumnya, karena busana *ready to wear designers* membutuhkan beberapa keterampilan tangan khusus dalam pembuatannya.

Desain yang digunakan merupakan desain yang terinspirasi dari karakter hewan dasar laut *vampire squid*, baik dari warna, bentuk, maupun teksturnya. Tema yang diangkat berupa “*Sonau Tier*”, yang berupa singkatan

dari kalimat Bahasa Jerman *Sonnenuntergang auf Tiefseetier*, dalam Bahasa Inggris mempunyai arti *Sunset on Deep Sea Animal*. Kalimat tersebut mempunyai makna yaitu, warna yang dipilih mirip dengan warna *sunset* di langit pada umumnya, dan *deep sea animal* berasal dari inspirasi penulis dalam membuat karya.



Gambar 1 Konsep *Image Board*
(Dokumentasi Pribadi, 2018)

Customer Profile

Costumer profile atau target market yang dituju oleh penulis merupakan kalangan wanita berumur 20 – 30 tahun, yang sudah bisa berpenghasilan sendiri atau kalangan menengah keatas, yang mana mempunyai pemahaman tentang fesyen, serta wanita yang berani dalam berpakaian atau berani tampil unik. Wanita yang mempunyai hobi *travelling*, belanja, berfoto, menyukai musik dan mempunyai karakter yang unik pula serta *easy-going people*, tidak suka menyendiri, mandiri, juga *humble*

person. Wanita yang menjadi target market tentunya yang bertempat tinggal di kota-kota besar, sebab di kota-kota banyak wanita dengan kelas menengah keatas. Kota-kota besar yang dimaksud contohnya adalah Bandung dan Jakarta, karena Bandung merupakan kota yang dikenal dengan orang-orangnya yang kreatif serta termasuk kota yang dalam dunia fesyennya bisa dibilang tidak tertinggal, dan Jakarta dipilih karena sebagai ibukota Indonesia yang mana kota tersebut merupakan pusatnya dari berbagai sektor dan salah satunya adalah dalam dunia fesyen.



Gambar 2 Konsep *Lifestyle Board* (Dokumentasi Pribadi, 2018)

Data Eksplorasi Awal

Setiap hewan mempunyai karakter masing-masing yang beragam, sama halnya dengan hewan dasar laut yang penulis ambil sebagai inspirasi yaitu hewan *vampire squid*. Karakter dari hewan tersebut adalah, dapat

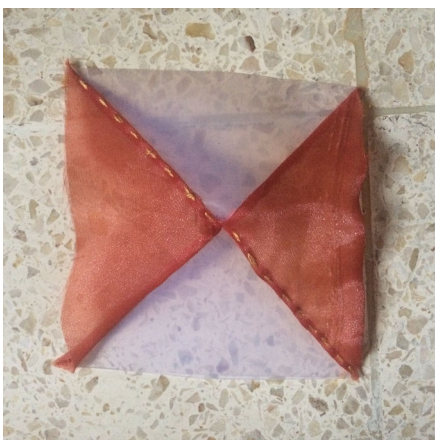
membolak-balikkan tubuhnya keluar dan kedalam bahkan hingga menutupi wajah serta kepalanya, lalu jika merasa terancam, *vampire squid* akan mengeluarkan tinta berwarna biru selama 10 detik untuk mengelabui pemangsa. Berbeda dengan cumi-cumi lainnya, tentakel yang dimiliki *vampire squid* berjumlah 8 dan diantara tentakelnya terdapat selaput-selaput transparan. *Vampire squid* pun memiliki tubuh yang transparan dengan warna merah disertai gradasi warna oranye serta kuning. Dari karakter yang telah disebutkan, maka ada beberapa hal yang dijadikan inspirasi oleh penulis, seperti material yang dipilih tentunya yang berbahan transparan seperti organza, lalu bentuk “mekar” dari selaput tentakel yang terbuka, kerutan-kerutan dari tubuh *vampire squid* yang berada dibalik badannya, adapula bentuk tubuh hewan tersebut saat membolak-balikkan tubuhnya yang direalisasikan ke dalam bentuk produk fesyen.

Pada eksplorasi awal ini eksplorasi-eksplorasi yang dibuat ingin mengejar dari segi bentuk dan tekstur hewan *vampire squid*, dari bentuk tentakel, bentuk selaput diantara tentakel, bentuk-bentuk segitiga dari selaput, dll. Serta tekstur lentur yang

menggambarkan dari segi pergerakan hewan *vampire squid*, sehingga dipilihnya material organza dan juga silikon untuk merepresentasikannya, serta material kain organza pun dipilih karena bahan transparan untuk menggambarkan dari tubuh hewan *vampire squid*. Akan tetapi pada table dibawah ini masih ada beberapa eksplorasi dari hewan *glass octopus* dan *viperfish*, sebelum terpilih *vampire squid* menjadi satu-satunya inspirasi.



Gambar 3 Eksplorasi Awal (1)
(Dokumentasi Pribadi, 2018)



Gambar 4 Eksplorasi Awal (2)
(Dokumentasi Pribadi, 2018)



Gambar 5 Eksplorasi Awal (3)
(Dokumentasi Pribadi, 2018)



Gambar 6 Eksplorasi Awal (4)
(Dokumentasi Pribadi, 2018)

Eksplorasi Lanjutan

Berdasarkan eksplorasi sebelumnya, eksplorasi lanjutan ini membuat kembali eksplorasi-eksplorasi baru karena eksplorasi awal dirasa kurang memperlihatkan karakter. Sehingga pada eksplorasi lanjutan, penulis ingin mengejar warna yang lebih memperlihatkan warna dari hewan *vampire squid*, lalu bentuk-bentuk sederhana dari bagian tubuhnya, serta tekstur dari hewan *vampire squid*.

Warna yang dirujuk berupa warna merah gradasi oranye dan kuning, dengan tetap memakai material silikon dan juga organza karena material tersebut bersifat transparan.



Gambar 7 Eksplorasi Lanjutan (1)
(Dokumentasi Pribadi, 2018)



Gambar 8 Eksplorasi Lanjutan (2)
(Dokumentasi Pribadi, 2018)



Gambar 9 Eksplorasi Lanjutan (3)
(Dokumentasi Pribadi, 2018)

Eksplorasi Terpilih

Eksplorasi yang terpilih dari eksplorasi lanjutan perlu dikembangkan kembali, selain itu adanya material baru yang dijadikan eksplorasi terpilih dan langsung dipasang pada produk akhir. Eksplorasi lanjutan yang terpilih akan dibuat dengan memakai unsur nirmana, disusun dalam ukuran yang berbeda, dan diaplikasikan dengan memakai unsur nirmana juga seperti irama.



Gambar 10 Eksplorasi Terpilih (1)
(Dokumentasi Pribadi, 2018)



Gambar 11 Eksplorasi Terpilih (2)
(Dokumentasi Pribadi, 2018)

Sketsa dan Visualisasi Produk

Sketsa produk yang terpilih ada 3 dari 10 sketsa, sketsa-sketsa tersebut dijadikan satu tema yaitu “*Sonaufer Tier*” berupa singkatan dari Bahasa Jerman *Sonnenuntergang auf Tiefseetier* dalam Bahasa Inggris berarti *Sunset on Deep Sea Animal*, karena warna yang diambil dari inspirasi hewan *vampire squid* mirip dengan warna *sunset* di langit. Berikut sketsa produk terpilih :



Gambar 12 Sketsa Produk Busana
(Dokumentasi Pribadi, 2018)



Gambar 13 Produk Busana I
(Dokumentasi Pribadi, 2018)



Gambar 14 Produk Busana I
(Dokumentasi Pribadi, 2018)



Gambar 15 Produk Busana I
(Dokumentasi Pribadi, 2018)



Gambar 16 Produk Busana II
(Dokumentasi Pribadi, 2018)



Gambar 18 Produk Busana II
(Dokumentasi Pribadi, 2018)



Gambar 19 Produk Busana III
(Dokumentasi Pribadi, 2018)



Gambar 17 Produk Busana II
(Dokumentasi Pribadi, 2018)



Gambar 20 Produk Busana III
(Dokumentasi Pribadi, 2018)



Gambar 21 Produk Busana III
(Dokumentasi Pribadi, 2018)

Konsep Merchandise

Merchandise memakai nama panggilan dari penulis yaitu *Khans* (dari kata “Khansa”). Nama *brand* tersebut dipakai untuk dipasang pada *paper bag*, *box packaging*, dan *label*, ketiga benda tersebut tidak akan berubah jika ada orderan dengan berbeda tema kedepannya. Yang akan berubah adalah bagian *price tag* dan *thank you card*, kedua benda ini berubah baik dari warna maupun nama busana nya sesuai tema atau inspirasi hewan dasar laut yang dipakai. Untuk *merchandise* kali ini memakai unsur hewan dasar laut *vampire squid*. Warna dari *price tag* dan *thank you card* disesuaikan dengan warna dari inspirasi yang diambil yaitu merah menuju warna oranye. *Paper bag* terbuat dari bahan karton tebal berwarna hitam berukuran 28x15x37 dengan adanya pita hitam

tebal yang diikat untuk dijadikan sebagai pegangan, bagian ujung pita dibuat *fringe*. Kemudian, untuk *box packaging* berbentuk persegi panjang berukuran 35x25x8 dengan bagian penutup *box* diberi mika bening agar transparan sehingga busana dapat terlihat, sedangkan untuk *label* berwarna putih dengan memakai bahan mirip seperti pita pada *paper bag* tetapi lebih halus dan lembut agar tidak gatal ke kulit saat dipasang pada busana. Dan, untuk *price tag* serta *thank you card* terbuat karton tipis berukuran 9x6, dengan menggunakan tali tambang diatasnya agar lebih terkesan *handmade*.



Gambar 22 Merchandise (*Label, Paper Bag, Packaging*) (Dokumentasi Pribadi, 2018)



Gambar 23 Merchandise (Thank You Card, Price Tag) (Dokumentasi Pribadi, 2018)

SIMPULAN

Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari laporan ini adalah :

1. Inspirasi dari hewan yang jarang kita ketahui bisa dijadikan potensi untuk berkarya, karena memiliki karakter yang berbeda dengan hewan-hewan pada umumnya yang sering kita lihat maupun sudah mengetahuinya. Tidak hanya di dasar laut, tetapi masih banyak hewan lainnya yang memiliki habitat berbeda yang jarang kita ketahui dan dapat dijadikan sebuah potensi untuk berkarya.
2. Material yang diambil berupa material yang tidak kaku dan cenderung transparan, material tersebut diambil karena menyesuaikan dengan karakter dari hewan *vampire squid* serta warna yang dimilikinya pun dijadikan rujukan untuk membuat

produk akhir berupa produk fesyen. Tidak hanya dalam eksplorasi untuk aplikasi imbuhan yang mengambil inspirasi dari hewan *vampire squid* tersebut, melainkan eksplorasi dalam bentuk busananya itu sendiri yang melihat dari bentuk karakter *vampire squid* dengan menggunakan teknik-teknik rekalar terpilih seperti *arashi shibori*, *pleats*, dan *distressed textile*.

3. Kelebihan dari penelitian ini ialah tema yang diangkat, karena masih jarang yang terlebih pada dunia fesyen yang mengangkat tema hewan dasar laut. Namun kekurangan pada penelitian ini yaitu kurangnya eksplorasi yang lebih matang agar tema yang diangkat bisa lebih bervariasi dan lebih baik dalam karyanya. Kemungkinan pengembangan selanjutnya bisa menjadi lebih baik dengan tema hewan dasar laut akan tetapi dengan jenis hewan-hewan dan hasil produk fesyen yang berbeda.

Saran

Berikut adalah beberapa saran yang dapat dirumuskan yang mungkin bisa menjadi inspirasi awal proyek perancangan maupun penelitian pengembangan lebih lanjut untuk memperoleh solusi yang optimal dalam berkarya :

1. Busana pada penelitian ini sedikit mengalami perubahan dari busana *designers* menjadi busana *ready to wear designers*, sebab terdapatnya batasan dalam pembuatan produk busana sehingga berganti dalam klasifikasi busananya. Dan terjadi sedikit perubahan pada busana nomor 2 yaitu dihilangkan sayap yang terbuat dari kawat agar bisa masuk kedalam klasifikasi busana *ready to wear designers*.

2. Penelitian ini bisa menjadi inspirasi dalam berkarya untuk dikembangkan tetapi dengan hewan dasar laut yang berbeda ataupun dengan hewan-hewan lainnya yang jarang diketahui pada umumnya, tidak mesti dari dasar laut.

3. Penelitian ini masih dapat dikembangkan pula tidak hanya dari segi potensi hewan dasar laut, tetapi dalam pemilihan material maupun pemilihan bentuk busana. Karena banyaknya material-material yang dapat dijadikan sebuah potensi, tidak hanya dari tekstil, material non-tekstil pun dapat dicoba. Agar produk fesyen yang dibuat tidak hanya dalam bentuk busana saja, melainkan bisa berupa produk aksesoris berupa perhiasan, tas, serta sepatu.

REFERENSI

- Kusantati, H. (2007). *Keterampilan*. (S. Aminudin, Ed.) Bandung: Grafindo Media Pratama.
- Fitinline. (2015, Maret 19). Retrieved from Shibori: <https://fitinline.com/article/read/shibori/>
- Latif, Y. (2011). *Negara Paripurna: Historitas, Rasionalitas, dan Aktualitas Pancasila*. Bandung: Gramedia.
- Valentino, H. (2016). Perencanaan Sig Untuk Pemetaan Lokasi Diving di Pulau Bali.
- Troxell, M., & Stone, E. (1981). *Fashion Merchandising*. United States.
- Frings, G. S. (1982). *Fashion From Concept To Costumer* (8 ed.). Prentice Hall.
- Riyanto, A. (2003). *Teori Busana*. Bandung: Yapemdo.
- Burke, S. (2011). *Fashion Designer: Concept to Collection*. Burke Publishing.
- Gracia, A. (2014, April 17). Retrieved from Honors Biology: www.alyssabio.blogspot.co.id
- 4 Pembagian Zona Kedalaman Laut Beserta Karakteristiknya*. (n.d.). Retrieved Maret 17, 2017, from

Pusat Studi Ilmu Geografi Indonesia

- Dedikasi Guru:

www.ilmugeografi.com

Stout, E. (1961). *Introduction to Textiles*. New York: John Wiley & Sons, Inc.

Suhersono, H. (2005). *Desain Bordir Motif Flora dan Dekoratif*. Gramedia Pustaka Utama.

