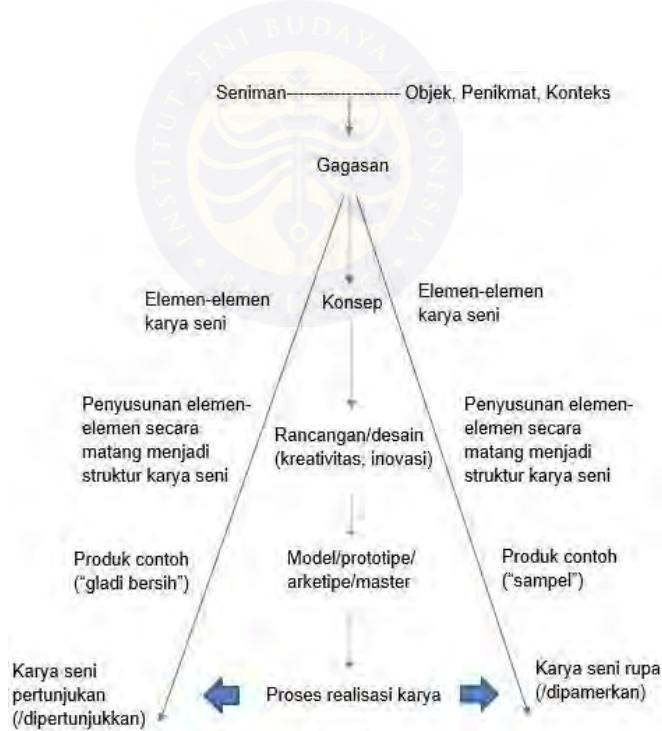


BAB III

METODE PENCIPTAAN

Metode penciptaan adalah cara menciptakan sesuatu yang baru untuk mendapatkan hasil karya dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode desain yang digunakan dalam penciptaan ini yaitu cara untuk membuat suatu rancangan berupa gambar atau sketsa yang melibatkan unsur seni rupa (Sugiharti, 2016).

Proses penciptaan karya ini melalui beberapa tahapan, sehingga dibutuhkan metode penciptaan yang sesuai dengan karakteristik produksi busana. Metode penciptaan yang digunakan adalah dari Ardini (2022) yang terdiri dari gagasan, konsep, desain, prototipe dan realisasi.

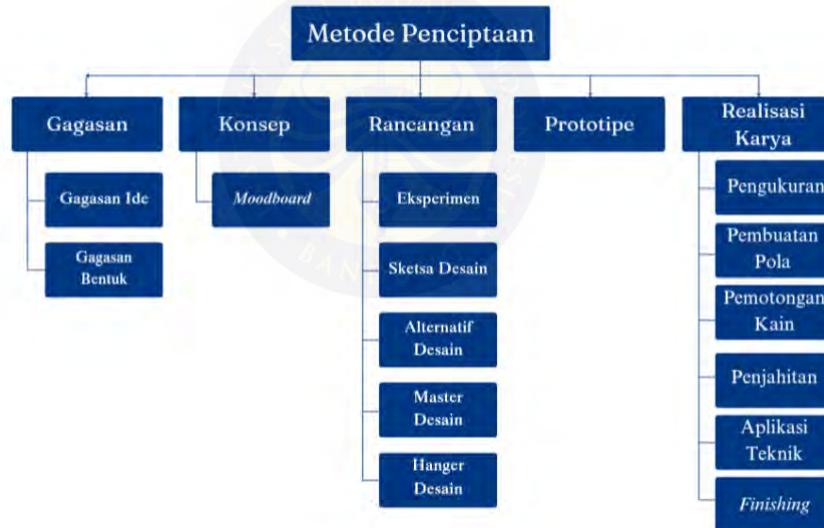


Gambar 3. 1 Proses penciptaan karya seni mulai dari gagasan, konsep, desain, model hingga realisasi karya seni
(Sumber: Ardini, 2022)

Gagasan adalah tahap mengeksplorasi ide, bentuk karya dan mengidentifikasi tujuan/manfaat diciptakannya karya tersebut. Konsep adalah tahap merepresentasikan abstrak dan umum tentang gagasan, bentuk dan tema karya. Rancangan (desain) adalah tahapan membuat sketsa desain dari gagasan dan ide yang sudah dipikirkan secara matang. Prototipe adalah tahapan eksperimen pembuatan sampel bentuk dari ide/gagasan yang ingin dibuat. Adapun Realisasi adalah tahap perwujudan karya dari desain yang terpilih menjadi karya yang sesungguhnya (Ardini, 2022).

Pendekatan metode yang digunakan oleh Ardini (2022) yang kemudian diadaptasi, berfokus pada lima tahapan yaitu gagasan, konsep, rancangan, model/prototipe dan realisasi karya.

Berikut gambar bagan yang sudah di adaptasi:



Gambar 3. 2 Proses penciptaan karya seni mulai dari gagasan, konsep, desain, model hingga realisasi karya seni
 (Azizah, diadaptasi dari Ardini, 2025)

3.1. Gagasan

3.1.1. Gagasan Ide

Gagasan ide adalah proses kreatif dalam penciptaan karya dengan melakukan pengamatan dan pengumpulan data untuk merancang sebuah karya. Penciptaan karya

ini memiliki tujuan untuk memperkaya bentuk *fashion lolita style* yang menggunakan kain motif *gingham* dengan penerapan teknik manipulasi kain dan teknik *honeycomb smock*.

3.1.2. Gagasan Bentuk

Gagasan bentuk adalah bentuk visual dari kumpulan ide yang akan digabungkan menjadi sebuah konsep penciptaan karya. Gagasan bentuk karya ini divisualkan ke dalam *moodboard style*. Berikut gambar *moodboard style*:



Gambar 3. 3 *Moodboard Style*
(Azizah, 2025)

3.2. Konsep

3.2.1. *Moodboard*

Moodboard merupakan suatu media visual berbentuk papan yang berisi ide-ide yang dituangkan kedalam papan tersebut, *moodboard* biasanya digunakan para desainer karena dapat memudahkan desainer dalam menumbuhkan ide-ide.

Moodboard bagi mahasiswa dapat menunjang kreativitas mereka dalam menemukan inspirasi dan ide dalam perwujudan ke dalam bentuk busana (Jannata, Fadhilah, & Mukhirah, 2023)

Moodboard adalah salah satu alat yang dapat membantu dalam proses tersebut. Pada dasarnya mood board adalah mekanisme yang dipakai oleh mahasiswa dan desainer untuk merespon persepsi tentang brief, masalah yang muncul dan ide yang dikembangkan. Konstruksi *moodboard* memiliki potensi untuk menstimulasi persepsi dan interpretasi dari warna, tekstur, bentuk, gambar dan status. *Moodboard* biasanya berupa kumpulan gambar atau media visual lainnya yang disusun sedemikian rupa untuk menetapkan konsep visual (Anggarini, Bangun, & Saripudin, 2020) Berikut *moodboard* inspirasi untuk penciptaan karya ini:



Gambar 3. 4 *Moodboard* Inspirasi
(Azizah, 2025)

Moodboard tersebut terdiri dari beberapa gambar sebagai acuan dalam pembuatan karya. *Moodboard* ini menampilkan visual dari busana *lolita style* dengan menambahkan *figure* wanita yang mengenakan busana *lolita style*. Penempatan kain *gingham pattern* ini menunjukkan kain yang digunakan pada penciptaan karya ini. *Color palette* yang tertera merupakan warna-warna ciri khas dari busana *lolita style* yang

memberikan kesan feminim, ceria dan anggun. Penempatan *icon* menara *Eiffel* ini dimaksudkan bahwa busana ini didesain menggunakan siluet A.

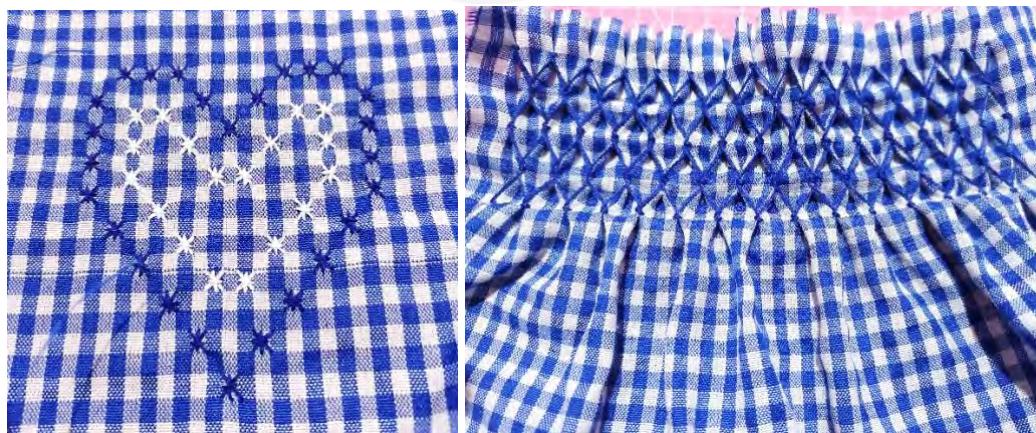
3.3. Rancangan

3.3.1. Eksperimen

Eksperimen merupakan tahap untuk menguji teknik penciptaan pada karya yang akan dibuat. Penciptaan karya ini menggunakan teknik manipulasi kain dan teknik *smock*, maka dari itu eksperimen yang dilakukan yaitu membuat motif dengan teknik manipulasi kain pada kain motif *gingham* dan juga menerapkan teknik *honeycomb smock*.

Pada proses eksperimen ini terdapat beberapa kendala yang dihadapi berkaitan dengan pemilihan ukuran kotak dari kain *gingham pattern* yang akan digunakan dan lebar kain untuk pembuatan *honeycomb smock*. Ukuran kotak yang digunakan pada eksperimen ini yaitu ukuran 2 mm, 5 mm dan 10 mm. Dari beberapa eksperimen yang telah dilakukan dipilihlah kain *gingham* berukuran 10 mm, ukuran ini dirasa dapat memberikan hasil sulaman dan *smock* yang baik dan rapi.

Berikut gambar eksperimen yang sudah dilakukan:



Gambar 3. 5 Eksperimen Teknik Manipulasi Kain
(Azizah, 2025)

3.3.2. Sketsa Desain

Sketsa desain adalah gambar atau visual awal dari penciptaan karya yang akan dibuat dengan berdasarkan *moodboard* inspirasi. Pada pengkaryaan ini dibuat sketsa berjumlah sepuluh desain. Berikut gambar sketsa desain tersebut:



a.

b.





e.

f.



g.

h.



Gambar 3. 6 a-j Sketsa Desain
(Azizah , 2025)

3.3.3. Alternatif Desain

Desain busana adalah susunan dari garis, bentuk, warna, dan tekstur dari suatu benda yang akan dibuat rancangan atau gambaran dari benda tersebut dapat tercipta suatu busana (Gayatri, et al., 2024:2). Alternatif desain yang dibuat pada pengkaryaan ini berjumlah sepuluh desain. Berikut gambar alternatif desain tersebut:





c.

d.



e.



f.



g.

h.



Gambar 3. 7 a-j Alternatif Desain
(Azizah, 2025)

3.3.4. Master Desain

Master desain merupakan desain terpilih dari beberapa alternatif desain yang akan diwujudkan menjadi sebuah karya *fashion*. Berikut gambar *master* desain tersebut:





Gambar 3. 8 a-d Master Desain
(Azizah, 2025)

3.3.5. *Hanger* Desain

Hanger desain adalah gaya desain yang menonjolkan aspek pendekatan karakter *minimalism* (kesederhanaan), *usefulness* (kegunaan), dan *cleanliness* (kerapian) (Yasa, 2022).

3.4. Prototipe

Prototipe merupakan salah satu dari implementasi sebuah desain produk yang akan dibuat. Prototipe adalah sebuah bukti fisik atau konsep dari sebuah konsep perancangan. Prototipe dapat membantu untuk menentukan apakah desainer telah berada pada jalur yang benar selama proses perancangan (Martono, 2018). Pada

tahapan ini dilakukan pembuatan prototipe dari tiga teknik yang diterapkan pada kain *gingham pattern*. Tahapan ini merupakan tahapan eksplorasi motif dan warna benang yang digunakan pada sulaman merubah corak dan juga percobaan penerapan teknik *smock* pada kain *gingham pattern* ukuran 10 mm untuk mengetahui berapa panjang kain yang dibutuhkan untuk pembuatan *honeycomb smock* ini. Berikut hasil prototipenya:



Gambar 3. 9 Hasil Prototipe
(Azizah, 2025)

3.5. Realisasi Karya

Tahap pembuatan karya ini merupakan tahap akhir dari proses penciptaan karya ini. Adapun langkah-langkah dari penciptaan karya ini yaitu, pengukuran, pembuatan pola, pemotongan kain, penjahitan, aplikasi teknik manipulasi kain, dan *finishing*.

3.5.1.1. Pengukuran

Pengukuran adalah tahap pertama yang dilakukan dalam proses pembuatan karya. Penciptaan karya ini menggunakan ukuran standar model Indonesia yakni ukuran M *fit to* L.

3.5.1.2. Pembuatan Pola

Setelah melakukan tahap pengukuran selanjutnya yaitu tahap pembuatan pola yang sesuai dengan desain. Pada tahap ini pola dibuat diatas kertas pola lalu pada tahap selanjutnya akan di *tracing* pada kain. Berikut dokumentasinya.



Gambar 3. 10 Pembuatan Pola
(Azizah, 2025)

3.5.1.3. Pemotongan Kain

Setelah membuat pola, pola disusun di atas kain lalu diberi garis kampuh sebesar 2 cm lalu digunting mengikuti pola diatas garis kampuh menggunakan gunting kain ukuran 9 yang tajam agar hasilnya lebih rapi. Berikut dokumentasinya.



Gambar 3. 11 Pemotongan Kain
(Azizah, 2025)

3.5.1.4. Penjahitan

Setelah kain dipotong-potong sesuai dengan pola, selanjutnya pola-pola tersebut disatukan sesuai dengan desain dan dijahit menggunakan mesin jahit. Untuk merapikan tepi kain agar tidak bertiras kain diobras terlebih dahulu menggunakan mesin obras. Berikut dokumentasinya.



Gambar 3. 12 Penjahitan
(Azizah, 2025)

3.5.1.5. Aplikasi Teknik Manipulasi Kain

Setelah semua busana dijahit sesuai pola, selanjutnya busana ini akan diterapkan teknik manipulasi kain seperti sulaman merubah corak dan *honeycomb smock*. Berikut dokumentasinya.



Gambar 3. 13 Aplikasi Teknik Manipulasi Kain
(Azizah, 2025)

Pengerjaan teknik ini dimulai dari penciptaan teknik *ruffles* dan *honeycomb smock* yang langsung diterapkan pada saat proses penjahitan lalu penerapan teknik sulaman merubah corak. Pada saat penerapan teknik ini terjadi hambatan terkait manajemen waktu ketika pengrajin teknik sulaman merubah corak dan juga *honeycomb smock* yang membutuhkan waktu cukup lama untuk pengrajinnya. Maka dari itu pengrajin teknik ini dibantu oleh orang lain agar busana ini dapat terselesaikan tepat waktu.

3.5.1.6. *Finishing*

Tahap terakhir adalah *finishing* pada tahap ini busana akan dicek apakah sudah sesuai dengan desain dan juga pengecekan apakah ada benang-benang yang masih menempel pada busana. Berikut dokumentasinya.



Gambar 3. 14 Finishing
(Azizah, 2025)