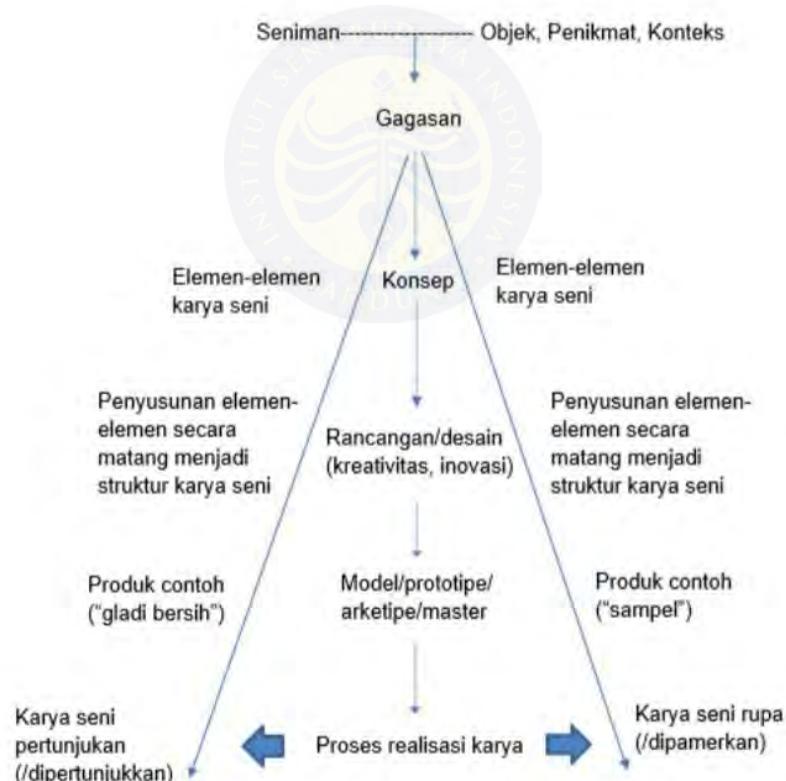


BAB III

METODE PENCIPTAAN

Metode dapat diartikan sebagai suatu cara untuk bergerak atau melakukan sesuatu secara sistematis dan tertata, keteraturan pemikiran dan tindakan, atau juga teknik dan susunan kerja dalam bidang atau lapangan tertentu (Rohidi, 2011:171). Pengkaryaan ini menggunakan metode penciptaan karya menurut Ardini, dkk. (2022:12). Metode ini terdiri dari gagasan, konsep, rancangan/desain, model/prototipe, dan eksekusi (realisasi karya).

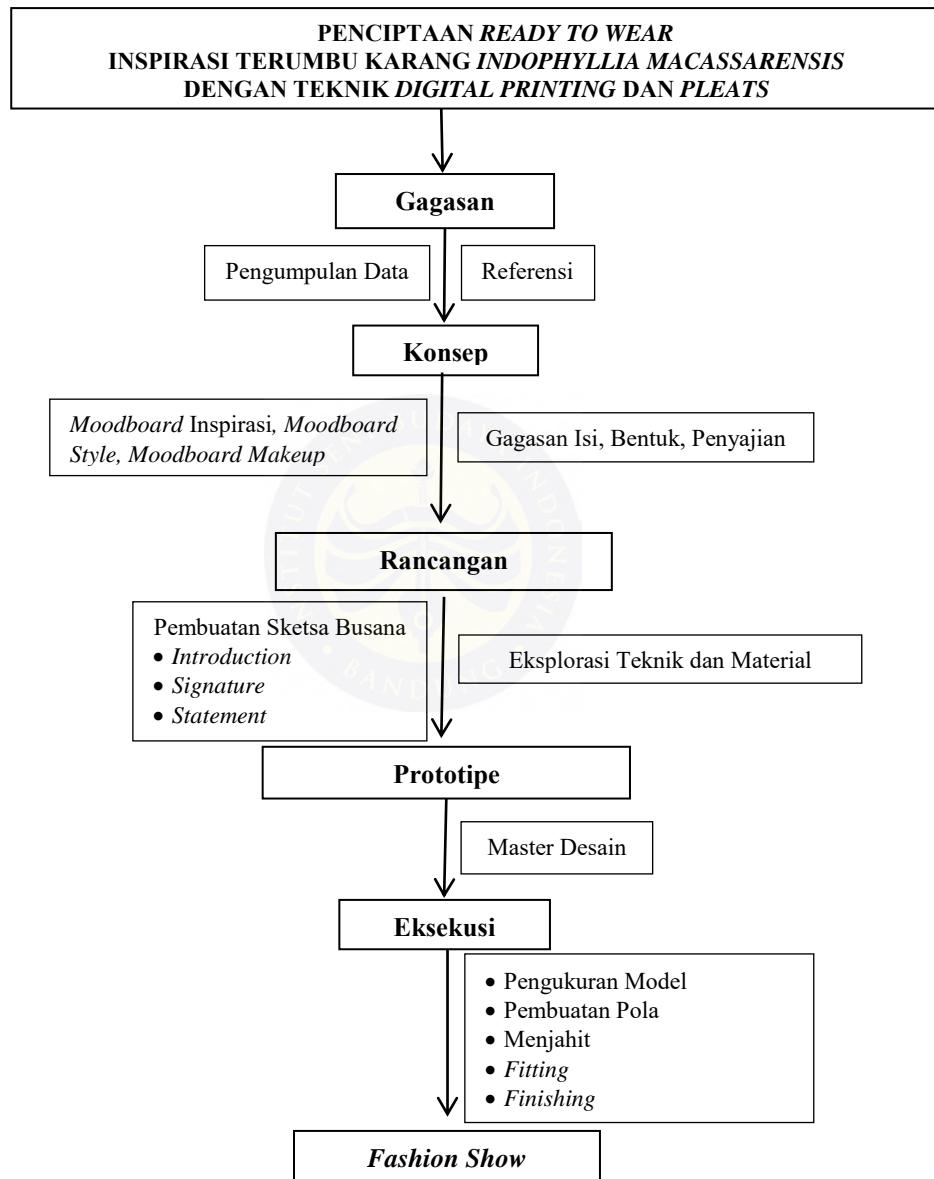
Berikut bagan metode proses penciptaan karya yang merupakan sumber asli dari Ardini, dkk. (2022:12).



Bagan 3.1 Metode Penciptaan Karya Seni
(Sumber: Ardini, dkk. 2022:12)

Bagan ini merupakan hasil adaptasi dari bagan metode penciptaan Ardini, dkk. (2022:12) yang asli, dengan modifikasi yang dilakukan untuk menyesuaikan dengan kebutuhan proses penciptaan.

Berikut bagan metode penciptaan yang telah dimodifikasi dan diadaptasi dari metode penciptaan Ardini, dkk. (2022:12).



Bagan 3.2 Metode Penciptaan
Sumber: Diadaptasi dari Ardini, dkk. (2022:12)

Berdasarkan bagan tersebut dijelaskan bahwa langkah-langkah penciptaan karya ini adalah gagasan, konsep, rancangan, prototipe, dan eksekusi.

3.1 Gagasan

Gagasan adalah pemikiran atau sekumpulan pemikiran (terdapat dalam pikiran/kepala/otak) yang akan disampaikan/diekspresikan (Ardini, dkk. 2022:12). Tahap ini melakukan pengumpulan data dan referensi karya yang akan dibuat mengenai tema pokok penciptaan inspirasi terumbu karang *Indophyllia macassarensis*, *ready to wear*, teknik *digital printing*, teknik *pleats*, dan *style casual* seperti pada buku, artikel jurnal, internet, dsb.

3.2 Konsep

Konsep adalah representasi abstrak dan umum tentang sesuatu (gagasan, benda, peristiwa) yang bertujuan untuk menjelaskan (Ardini, dkk. 2022:12). Proses pencarian ide atau gagasan dalam pengkaryaan ini menghasilkan sebuah konsep berupa gagasan isi, gagasan bentuk, dan gagasan penyajian.

3.2.1 Gagasan Isi

Menurut A. A. M. Djelantik (2004: 15), bobot atau isi adalah sesuatu yang terkandung dalam karya seni. Konsep karya pada gagasan ini dituangkan ke dalam *moodboard* inspirasi. *Moodboard* inspirasi merupakan *moodboard* yang digunakan pada tahap awal eksplorasi untuk mengeksplorasi dan mengembangkan ide desain. *Moodboard* inspirasi biasanya tidak spesifik produk, namun berisikan suasana hati, konsep, ide, inspirasi, gambar, sumber, tema, cerita, tema, dan gaya atau *board* presentasi (Anggarini, A., dkk. 2020:3). Penciptaan karya ini terdapat pesan yang ingin disampaikan bahwa biota laut Indonesia terutama terumbu karang harus dilestarikan agar terumbu karang endemik Indonesia tetap terjaga dan terlindungi. Berikut merupakan *moodboard* inspirasi dalam pengkaryaan ini:



Gambar 3.1 *Moodboard* Inspirasi
(Sumber: Syifa Rahmawati, 2025)

Gambar di atas merupakan *moodboard* inspirasi yang berisikan visual dari terumbu karang *Indophyllum macassarensis*, warna laut, peta Sulawesi, teknik yang digunakan, dan *color palette*. Pemilihan warna yang digunakan merupakan warna yang sesuai dengan terumbu karang *Indophyllum macassarensis* yaitu warna coklat dan coklat pucat serta warna dari laut dalam dan warna yang yang lautan yang tidak terlalu dalam yaitu warna biru tua dan biru muda. Warna cokelat menggambarkan kealamian, kenyamanan, hangat, dan tenang. Warna biru muda menggambarkan ketenangan, kedamaian, dan kelembutan. Warna biru tua menggambarkan kekuatan, stabilitas, dan kepercayaan diri. Teknik yang digunakan merupakan *digital printing* dan teknik *pleats*.

3.2.2 Gagasan Bentuk

Menurut A. A. M. Djelantik (2004:15), wujud adalah kenyataan yang dapat terlihat oleh mata (visual), didengar, dapat dianalisa dan dibahas komponen penyusunnya dari segi struktur atau susunan wujud. Gagasan bentuk dalam pengkaryaan ini berupa *moodboard style*. Gagasan bentuk ini berupa susunan ide yang dirancang secara sistematis untuk membentuk sebuah kesatuan konsep busana yang kemudian dijadikan sebagai acuan dalam proses pembuatan karya. Berikut merupakan *moodboard style* pengkaryaan ini:



Gambar 3.2 *Moodboard Style*
(Sumber: Syifa Rahmawati, 2025)

Berdasarkan *moodboard* di atas, karya yang akan dibuat termasuk ke dalam kategori *womenswear* dan *ready to wear* dengan siluet I dan A. Teknik yang digunakan pada pengkaryaan ini adalah *digital printing* dan *pleats*. Karya yang dibuat terdiri dari tiga bagian busana yaitu atasan, bawahan, dan *outer*. Material kain yang digunakan meliputi katun toyobo, drill, dan *jeans*.



Gambar 3.3 *Moodboard Makeup*
(Sumber: Syifa Rahmawati, 2025)

Tampilan *makeup* yang digunakan untuk mendukung karya ini yaitu *makeup* dengan konsep natural glam. Riasan ini berfokus pada warna kulit yang natural dengan tampilan *dewy* untuk memberikan tampilan kulit yang *flawless* tetapi tetap natural, warna bibir yang tidak terlalu mencolok, dan riasan mata dengan menggunakan warna yang netral hangat.

3.2.3 Gagasan Penyajian

Menurut A. A. M. Djelantik (2004: 15), penampilan atau penyajian adalah mengenai bagaimana sebuah karya seni disajikan, ditampilkan, serta pengemasan terhadap para penikmat seni, dalam hal ini ada tiga unsur yang berperan yaitu: bakat (*talent*), keterampilan (*skill*), dan sarana atau media. Karya ini disajikan dalam bentuk *fashion show*. Karya ini menampilkan lima buah busana yang dikenakan oleh model pada event Bandung *Fashion Runway* di TVRI Jawa Barat pada tanggal 30 April 2025.

3.3 Rancangan

Rancangan/desain adalah kegiatan atau hasil kegiatan yang sudah dipikirkan secara matang (bentuk, proses, fungsi, dan maknanya) (Ardini, 2022:12). Tahap ini melakukan eksplorasi teknik dan material yang digunakan untuk mewujudkan inspirasi terumbu karang *Indophyllia macassarensis* yang dikontruksi dengan teknik *digital printing* dan teknik *pleats*. Setelah itu, mulai proses pembuatan desain seperti sketsa desain dan alternatif desain.

3.3.1 Material

Eksplorasi material merupakan tahapan untuk menjelajahi berbagai kemungkinan material yang terpilih. Eksplorasi material dilakukan agar material yang digunakan sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. Berikut merupakan material yang digunakan:

Tabel 3.1 Eksplorasi Material

No	Bahan	Nama Bahan	Karakteristik
1		Katun Toyobo	<ul style="list-style-type: none">• Halus• Sedikit kaku• Menyerap keringat• Tidak mudah kusut

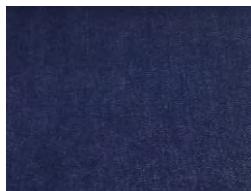
2



Jeans Stretch

- Lebih elastis
- Tahan lama
- Nyaman

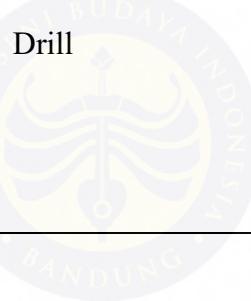
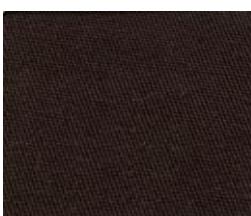
3



Jeans Non-Stretch

- Kaku
- Tidak mudah melar
- Tahan lama

4



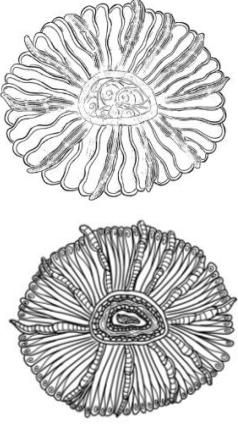
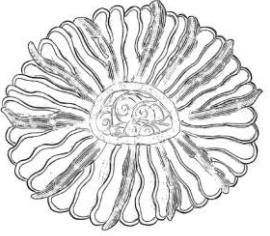
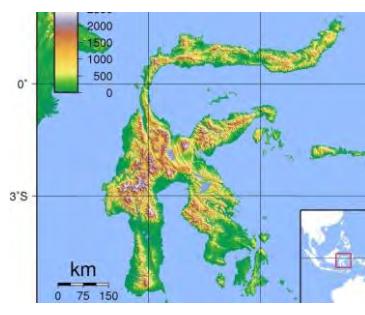
- Memiliki tekstur garis diagonal
- Tahan lama
- Kuat
- Tidak mudah kusut

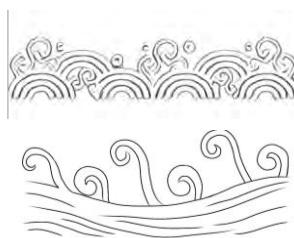
3.3.2 Teknik

3.3.2.1 *Digital Printing*

Eksplorasi teknik dalam pengkaryaan ini adalah eksplorasi teknik *digital printing* dan *pleats*. Pembuatan *digital printing* diawali dengan membuat motif secara digital dengan menggunakan aplikasi Ibis Paint X dan Canva. Proses perancangan awal dengan membuat sketsa motif yang telah di stilasi dari inspirasi.

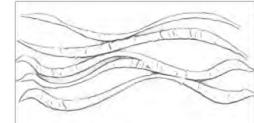
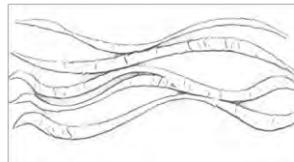
Tabel 3.2 Sketsa Desain Motif

Inspirasi	Alternatif Sketsa	Desain Motif Terpilih
		 <p>(Motif Utama dan Pengisi)</p> <p>Gambar tersebut menampilkan terumbu karang <i>Indophyllia macassarensis</i> yang telah di stilasi</p>
		 <p>(Motif Pendukung)</p> <p>Gambar tersebut menampilkan Pulau Sulawesi yang telah distilasi berupa nirmana titik.</p>



(Motif Pendukung)

Gambar tersebut menampilkan arus ombak besar yang telah distilasi.



(Motif Pengisi)

Gambar tersebut menampilkan arus laut yang dalam karena semakin dalam suatu arus, maka semakin dalam pergerakannya.

Tahap selanjutnya yaitu membuat perancangan desain motif. Pengkarya menggabungkan motif dari sketsa motif sebelumnya menjadi komposisi yang utuh dan kesatuan.

Tabel 3.3 Perancangan Desain Motif

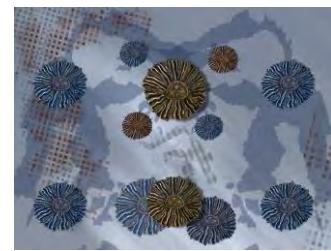
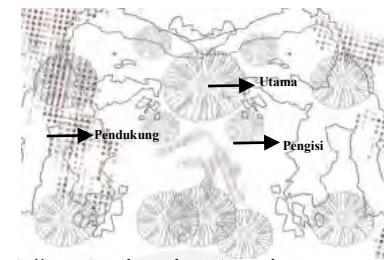
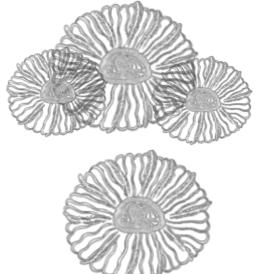
Sketsa Motif	Alternatif Sketsa Desain Motif	Hasil Perancangan

Motif ini terdiri dari tiga komponen, yaitu utama, pendukung, dan pengisi.

Motif utama merupakan motif terumbu karang *Indophyllia macassarensis*, motif pendukung motif Pulau Sulawesi, dan motif pengisinya merupakan motif terumbu karang *Indophyllia macassarensis* yang disusun menjadi tiga motif dengan ukuran lebih kecil.



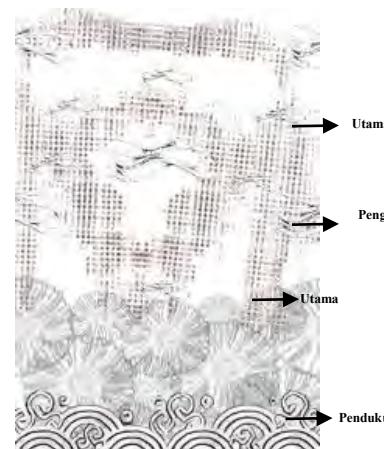
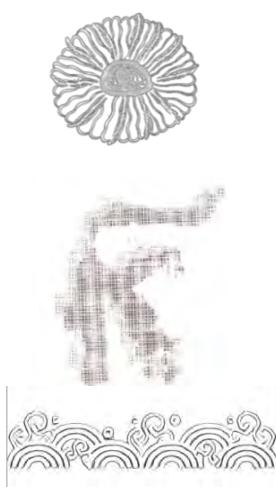
(a)

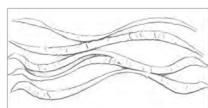


Motif ini terdiri dari tiga komponen, yaitu utama, pendukung, dan pengisi. Motif utama merupakan motif terumbu karang *Indophyllia macassarensis*, motif pendukung motif Pulau Sulawesi, dan motif pengisinya merupakan motif terumbu karang *Indophyllia macassarensis* dan Pulau Sulawesi dengan ukuran lebih kecil.



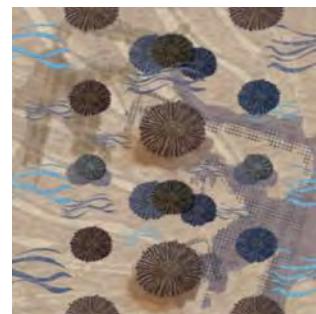
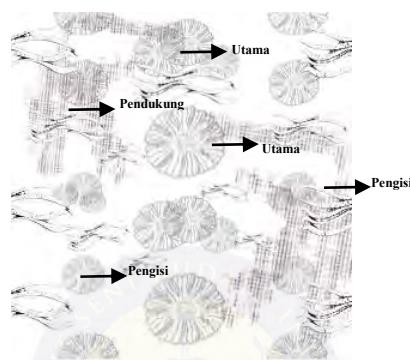
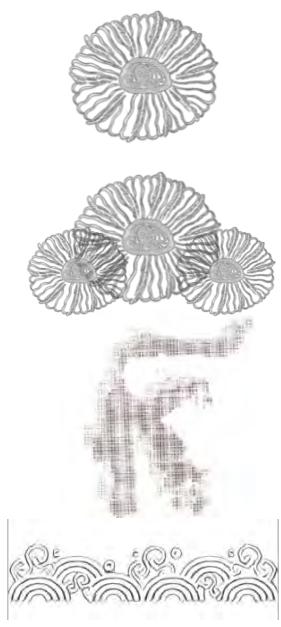
(b)





(c)

Motif ini terdiri dari tiga komponen, yaitu utama, pendukung, dan pengisi. Motif utama merupakan motif terumbu karang *Indophyllia macassarensis* dan motif Pulau Sulawesi, motif pendukung merupakan motif yang menggambarkan ombak besar, dan motif pengisinya motif yang menggambarkan arus dalam.

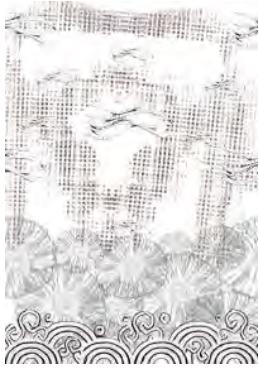


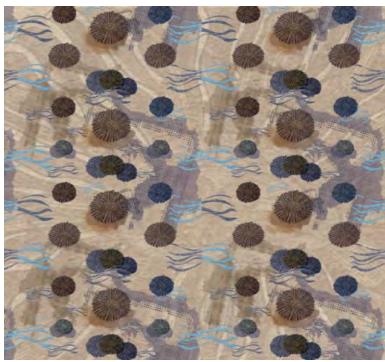
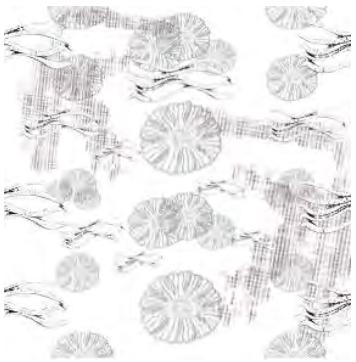
(d)

Motif ini terdiri dari tiga komponen, yaitu utama, pendukung, dan pengisi. Motif utama merupakan motif terumbu karang *Indophyllia macassarensis*, motif pendukung merupakan motif Pulau Sulawesi, dan motif pengisinya motif yang menggambarkan arus dalam serta motif terumbu karang *Indophyllia macassarensis* dengan ukuran yang lebih kecil.

Tahap selanjutnya adalah membuat pola motif berdasarkan sketsa desain yang dipilih, dibuat menjadi desain pola motif dengan menggunakan teknik repetisi motif.

Tabel 3.4 Pola Motif

Sketsa Motif	Pola Motif	Keterangan
		<p>Motif ini menggunakan <i>layout</i> desain pinggir dengan menggunakan jenis repetisi <i>square repeat</i> yang dimana bagian kanan dan kirinya menyambung.</p> <p>Prinsip desain menggunakan irama.</p> <p>Pewarnaan latar menggunakan warna <i>cream</i> muda sedangkan pewarnaan motif karang menggunakan warna coklat tua, coklat muda, dan biru tua. Motif lainnya seperti stilasi pulau Sulawesi berwarna biru dan coklat.</p> <p>Komponen motif yang terdapat dalam motif terdiri dari utama, pendukung, dan pengisi. Motif utama merupakan motif terumbu karang <i>Indophyllia macassarensis</i> dan motif Pulau Sulawesi, motif pendukung merupakan motif yang menggambarkan ombak besar, dan motif pengisinya motif siluet laut yang menggambarkan arus dalam yang telah di stilasi.</p>



Motif ini menggunakan *layout* desain *seamless*/serak dengan menggunakan jenis repetisi *square repeat* yang dimana bagian atas, bawah, kanan, dan kirinya menyambung. Prinsip desain yang digunakan yaitu, kesatuan, keharmonisan, dan keseimbangan. Pewarnaan latar menggunakan warna coklat dan *cream* sedangkan pewarnaan motif karang menggunakan warna coklat tua, coklat muda, dan biru tua. Terdapat motif lainnya juga seperti stilasi pulau Sulawesi berwarna biru, coklat, dan hitam. Komponen motif yang terdapat dalam motif ini terdiri dari utama, pendukung, dan pengisi. Motif utama merupakan motif terumbu karang *Indophyllia macassarensis*, motif pendukung merupakan motif Pulau Sulawesi, dan motif pengisinya motif yang menggambarkan arus dalam serta motif terumbu



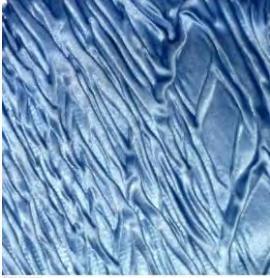
karang *Indophyllia macassarensis* dengan ukuran yang lebih kecil.

3.3.2.2 *Pleats*

Teknik *pleats* proses pembuatannya dilakukan secara manual dengan menggunakan teknik rebus dan kukus. Proses pengkaryaan ini, eksplorasi teknik *pleats* menggunakan material kain katun toyobo dan *jeans*. Eksplorasi teknik dilakukan dengan menggunakan bantuan pipa dan benang. Proses perebusan dilakukan dalam waktu satu jam dan proses pengukusan dilakukan selama 40 menit. Lalu, proses akhir eksplorasi teknik *pleats* yaitu dengan memberikan obat *pleats* untuk membantu hasil *pleats* menjadi lebih permanen. Berdasarkan eksplorasi material yang telah dilakukan berikut merupakan eksplorasi material pada teknik *pleats*:

Tabel 3.5 Eksperimen Teknik *Pleats*

No	Dokumentasi	Keterangan	Hasil
1		Eksperimen teknik <i>pleats</i> pada kain <i>armany silk</i>	Hasil <i>pleats</i> tekstur terihat timbul dan baik. Namun bahan kurang cocok untuk digunakan sebagai <i>style casual</i> karena bahannya mengkilap.
2		Eksperimen teknik <i>pleats</i> pada kain sifon	Hasil <i>pleats</i> kurang timbul dan bahan sifon kurang cocok untuk digunakan sebagai <i>style casual</i> karena tipis dan transparan.

3		Eksperimen teknik <i>pleats</i> pada kain satin bridal	Hasil <i>pleats</i> tekstur terihat timbul dan baik. Namun bahan kurang cocok untuk digunakan sebagai <i>style casual</i> karena bahannya mengkilap dan kaku.
3		Eksperimen teknik <i>pleats</i> pada kain katun toyobo	Hasil <i>pleats</i> timbul dengan baik dan cocok dengan <i>style casual</i> karena bahannya menyerap keringat dan nyaman.
4		Eksperimen teknik <i>pleats</i> pada kain jeans	Hasil <i>pleats</i> timbul dengan baik dan cocok dengan <i>style casual</i> karena bahannya yang nyaman untuk dipakai aktivitas yang santai.

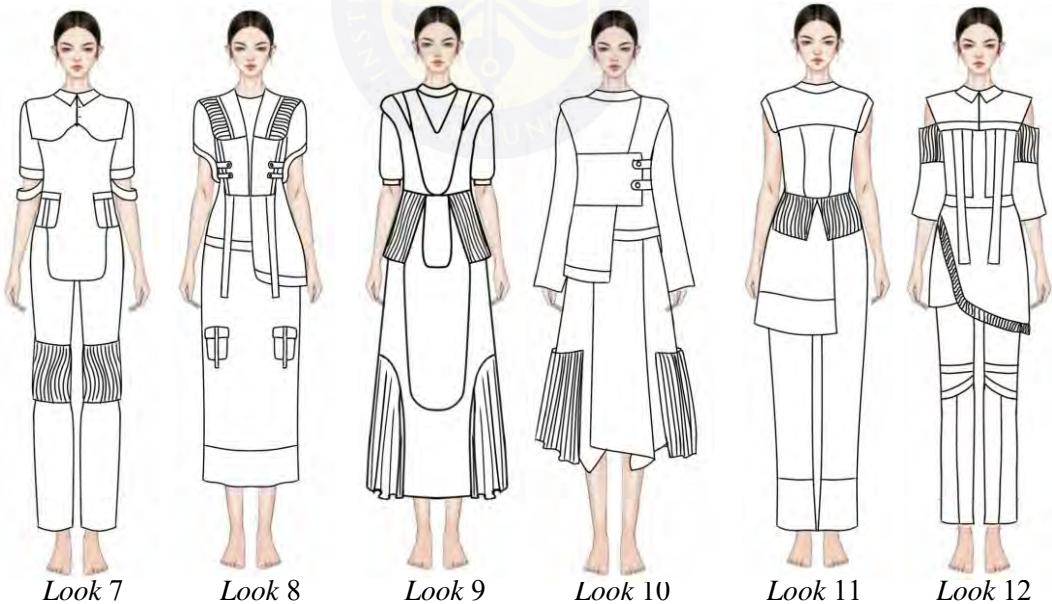
3.3.3 Sketsa Desain

Sketsa merupakan gerak produksi dinamis yang dapat muncul disetiap tahapan dari keseluruhan proses merancang (Nurcahyo.2022:88). Sketsa dapat dikatakan sebagai kumpulan diksi bahkan susunan kalimat terbaik yang menggambarkan ide seorang desainer (Nurcahyo.2022:89). Proses menemukan ide melalui sketsa adalah aspek terpenting dalam pembuatan desain. Berikut adalah sketsa desain yang telah dibuat:



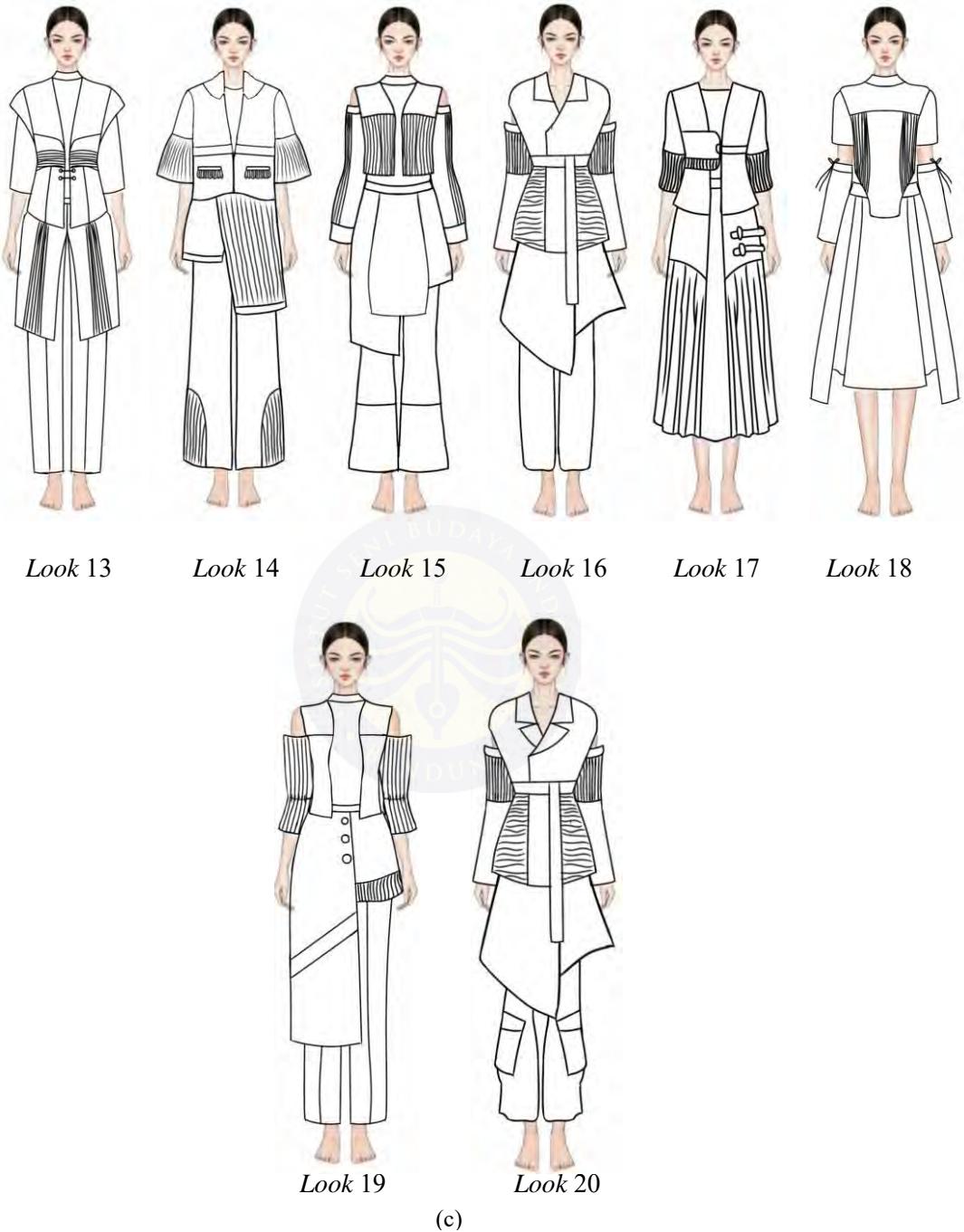
Look 1 Look 2 Look 3 Look 4 Look 5 Look 6

(a)



Look 7 Look 8 Look 9 Look 10 Look 11 Look 12

(b)



Gambar 3.4 Sketsa Desain
(a) 6 look sketsa introduction, (b) 6 look sketsa signature,
(c) 8 look sketsa statement
(Sumber: Syifa Rahmawati, 2025)

3.3.4 Desain Alternatif

Proses pengkaryaan ini, desain alternatif dibuat sebanyak 20 desain. Menurut Asmayanti, dkk. (2020:63), pengertian desain adalah rumusan suatu pemikiran serta pertimbangan desainer yang dituangkan dalam bentuk gambar dan dijadikan pedoman dalam pembuatan pakaian sebenarnya. Berikut ini merupakan desain alternatif yang telah dibuat:



(a)



(b)



Gambar 3.5 Alternatif Desain

(a) 6 look alternatif introduction, (b) 6 look alternatif signature, (c) 8 look alternatif statement

(Sumber: Syifa Rahmawati, 2025)

3.4 Prototipe

Prototipe adalah bentuk/perwujudan awal atau standar ukuran dari sesuatu yang ingin dibuat (Ardini, 2022:13). Tahap ini pengkarya melakukan pemilihan master desain.

3.4.1 Master Desain

Master desain adalah contoh model dari hasil produk sebenarnya sehingga dapat dievaluasi kembali oleh pemakai untuk mengurangi kesalahan dari bentuk aslinya (Iftitah, A. N. et al. 2022:11). Desain terpilih (*master* desain) merupakan desain terpilih yang akan diwujudkan menjadi karya busana. Berikut adalah *master* desain pengkarya:



Look 1

Look 2



Look 3

Look 4



Look 5

Gambar 3.6 5 Look Master Desain
(Sumber: Syifa Rahmawati, 2025)

3.5 Eksekusi

Eksekusi karya dilakukan dengan merealisasikan desain yang telah dipilih ke dalam tahapan seperti pengukuran, pembuatan pola, menjahit, *fitting*, dan *finishing*. Setelah proses pembuatan selesai, karya dipamerkan dalam *fashion show*.

3.5.1 Pengukuran

Pengertian mengukur tubuh adalah proses pengukuran panjang, lebar, dan lingkar pada bagian-bagian tubuh yang dibutuhkan dalam pembuatan pola (Fitra, A. 2020:1). Tahap ini ukuran yang digunakan untuk proses pembuatan pola adalah menggunakan ukuran standar size M.

Tabel 3.6 Ukuran Standar Wanita Dewasa Size M

Sumber: Wordpress.com

No.	Keterangan	Ukuran Size M
1	Lingkar Badan	90 cm
2	Lingkar Pinggang	72 cm
3	Lingkar Leher	36 cm
4	Panjang Muka	33 cm
5	Lebar Muka	33 cm
6	Panjang Punggung	37 cm
7	Lebar Bahu	12,5 cm
8	Panjang Lengan Pendek	23 cm
9	Panjang Lengan Panjang	55 cm
10	Lingkar Kerung Lengan	44 cm
11	Tinggi Pinggul	18 cm
12	Lingkar Pinggul	96 cm

3.5.2 Pembuatan Pola

Pola adalah cetakan berbentuk potongan kertas yang berfungsi sebagai prototipe bagian-bagian pakaian atau produk jahit (Fitra, A. 2020:14). Dapat pula diartikan bahwa pola-pola pakaian yang berkualitas akan menghasilkan busana

yang enak dipakai, indah dipandang dan bernilai tinggi, sehingga akan tercipta suatu kepuasan bagi si pemakai (Hidayat, W. N., & Sudarwanto, A. 2022:53). Proses pembuatan pola yang dibuat menggunakan sistem pola praktis dengan skala 1:1 pada kertas pola.



Gambar 3.7 Pembuatan Pola
(Sumber: Syifa Rahmawati, 2025)

3.5.3 Pembuatan Teknik *Digital Printing*

- **Pembuatan Desain**

Desain dibuat dengan menggunakan bantuan aplikasi Ibis Paint X dan Canva. Desain pola dibuat secara pola serak dan pinggir. Berikut hasil desain *printing* terumbu karang *Indophyllum macassarensis*:



Gambar 3.8 Hasil Gambar Desain Motif
(Sumber: Syifa Rahmawati, 2025)

- **Proses *Printing* Kain**

Proses *printing* kain dilakukan secara digital dengan komputer dan mesin. Proses ini menjadikan pencetakan kain yang lebih cepat dan dapat produksi kain dalam jumlah yang banyak. Seluruh proses *printing* dilakukan sepenuhnya kepada perusahaan yang bergerak di bidang jasa *digital printing*.



Gambar 3.9 Proses *Printing* Kain
(Sumber: Megapix Digital Center, 2025)

3.5.4 Pembuatan Teknik *Pleats*

- **Pemotongan Bahan dan Penggulungan Kain**

Proses pertama yang dilakukan sebelum proses pemotongan adalah melakukan pengukuran bahan terlebih dahulu agar sesuai dengan kebutuhan, kain dilebihkan dua kali lipat dari kebutuhan karena pada saat pembuatan akan mengalami penyusutan bahan. Setelah bahan dipotong, kain digulungkan pada pipa kemudian dikerutkan dengan bantuan benang.



Gambar 3.10 Penggulungan Kain pada Pipa
(Sumber: Syifa Rahmawati, 2025)

- **Merebus Kain**

Proses selanjutnya yaitu merebus kain. Kain direbus dalam panci yang telah terisi air dengan penuh agar proses perebusan kain maksimal. Lama proses perebusan dilakukan selama ± 1 jam.



Gambar 3.11 Merebus Kain
(Sumber: Syifa Rahmawati, 2025)

- **Mengukus Kain**

Setelah kain direbus, kain diangkat dan didiamkan terlebih dahulu selama 2 menit. Setelah itu, kain dikukus dan dimasukkan ke dalam panci yang telah mendidih. Lama proses pengukusan selama ± 40 menit.



Gambar 3.12 Mengukus Kain
(Sumber: Syifa Rahmawati, 2025)

- **Pemberian Obat *Pleats***

Setelah semua kain dikukus, proses selanjutnya yaitu memberikan obat *pleats* pada kain. Pemberian obat *pleats* dilakukan dengan cara disemprot pada kain dan dalam keadaan kain masih panas. Proses ini berguna agar kain *pleats* lebih tahan lama.



Gambar 3.13 Penyemprotan Obat *Pleats*

(Sumber: Syifa Rahmawati, 2025)

- **Menjemur Kain**

Proses terakhir yaitu menjemur kain. Kain dijemur dalam keadaan masih tergulung pada pipa, hal ini bertujuan untuk menjaga bentuk dan tekstur kain. Penjemuran dilakukan di bawah sinar matahari hingga kain mengering.



Gambar 3.14 Menjemur Kain

(Sumber: Syifa Rahmawati, 2025)

3.5.5 Memotong Bahan

Setelah semua teknik selesai diproses, tahapan selanjutnya yaitu memotong bahan sesuai dengan pola yang telah dibuat sebelumnya. berikut merupakan tahapan memotong bahan:



Gambar 3.15 Memotong Bahan
(Sumber: Syifa Rahmawati, 2025)

3.5.6 Menjahit

Menjahit adalah proses penggabungan antara pola satu dengan pola yang lain, penggabungan kain dilakukan sesuai dengan desain yang sudah dibuat, sehingga hasilnya bisa sesuai dengan desain (Mukti, P. U. 2020:6). Berikut dokumentasi proses menjahit:



Gambar 3.16 Menjahit
(Sumber: Syifa Rahmawati, 2025)

3.5.7 Finishing

Proses ini merupakan proses terakhir dalam pembuatan karya. *Finishing* karya meliputi penyelesaian, mengecek ulang jahitan, pembersihan sisa benang jahitan, dan penyelesaian lainnya pada seluruh bagian rancangan agar karya yang dibuat siap pakai.



Gambar 3.17 *Finishing*
(Sumber: Syifa Rahmawati, 2025)

