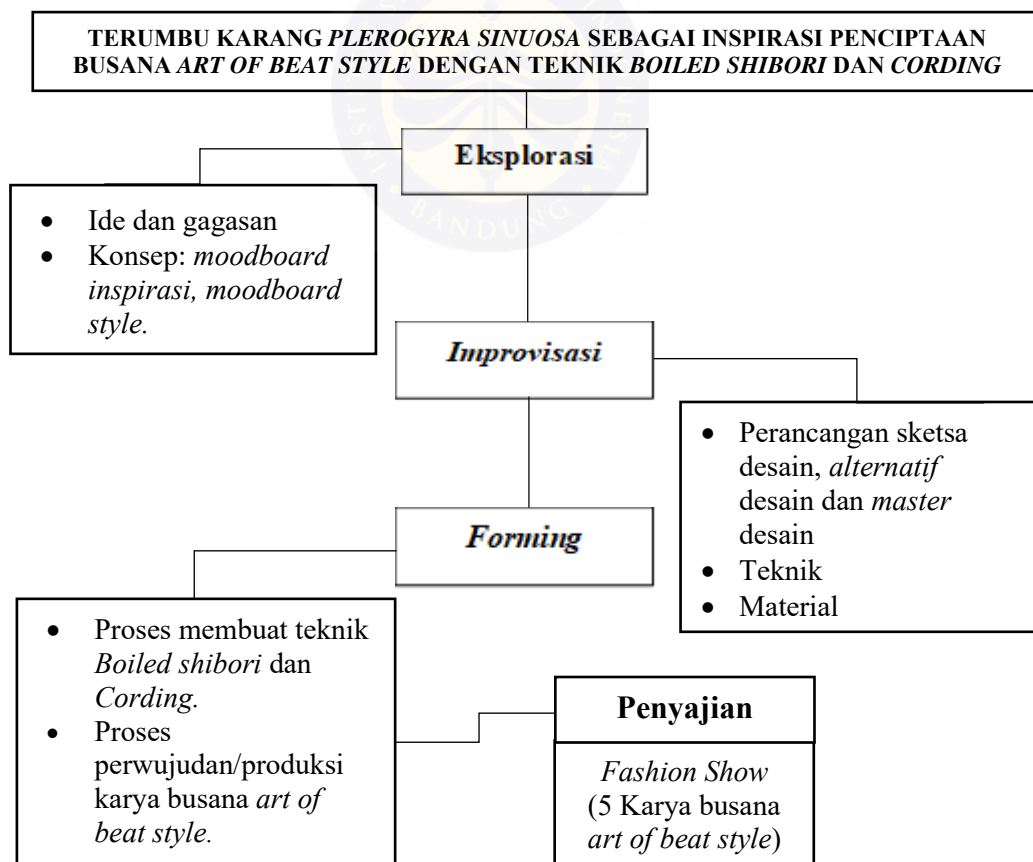


### BAB III

#### METODE PENCIPTAAN

Metode secara harfiah yang berarti cara. metode atau metodik berasal dari bahasa Yunani, *meta* dan *hodos* berarti jalan atau cara yang harus dilalui untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut Sukaya (2009:3), metode penciptaan dalam seni rupa adalah suatu pendekatan yang dilakukan secara terstruktur, dimulai dari eksplorasi bentuk visual hingga mencapai hasil akhir berupa karya seni yang utuh dan konkret. Pada penciptaan karya busana *art of beat style* ini menggunakan metode yang dikembangkan atau diadaptasi dari metode Alma M. Hawkins dalam buku *Creating Through Dance* yang diterjemahkan oleh Mujiyono (2010:80), yang menjelaskan bahwa metode penciptaan ini terdiri atas tiga tahapan penciptaan berupa: Eksplorasi, *Improvisasi*, dan *Forming*.



Bagan 1. Alur metode penciptaan adaptasi dari Alma M. Hawkins  
(Sumber: Leni Yuliani, 2025)

### 3.1. Eksplorasi

Eksplorasi adalah suatu metode menemukan ide dan konsep yang diperlukan untuk menciptakan karya baru (Andriansyah dkk, 2022:423). Eksplorasi merupakan langkah awal dari suatu penciptaan karya seni, dengan aktivitas menggali sumber ide dan konsep dengan langkah pengumpulan data dan referensi terkait busana *art of beat style*, terumbu karang dan teknik manipulasi kain yang akan diaplikasikan yaitu teknik *boiled shibori* dan *cording*. Hal ini terkait observasi informasi secara detail dan bertahap hingga mendapatkan suatu ide yang sesuai dengan tema busana yang akan dibuat.

#### 3.1.1. Ide dan Gagasan

Ide merujuk pada segala sesuatu yang dapat memicu gagasan untuk menciptakan suatu karya. Sumber ide adalah suatu hal yang dapat menimbulkan ide baru bagi pengkarya. Sri Widarwati (2015). Bentuk tekstur manipulasi kain yang di pilih yaitu *boiled shibori* yang merupakan inspirasi dari terumbu karang *plerogyra sinuosa* atau terumbu gelembung dan pengaplikasian teknik *cording*. Terumbu karang jenis ini termasuk terumbu yang dilindungi karena termasuk daftar berada diambang kepunahan. Dengan hal tersebut pengkarya menemukan sebuah ide untuk menciptakan karya seni dalam bentuk *fashion*. Untuk mencari ide atau gagasan, dilakukan pencarian data melalui media internet atau perpustakaan.

#### 3.1.2. Menentukan Konsep

Menurut Sari (2017), mengemukakan bahwa konsep penciptaan adalah suatu proses yang melibatkan eksplorasi ide dan pengembangan tema yang akan dituangkan dalam karya seni. Konsep ini menjadi panduan bagi pengkarya dalam mengekspresikan konsep *art off beat style* dengan kombinasi teknik manipulasi kain *boiled* dan *cording* untuk mewujudkannya dengan inspirasi terumbu karang *Plerogyra Sinuosa* yang dituangkan dalam bentuk *moodboard* inspirasi dan *moodboard Style*.

Menurut Diana (2015), *moodboard* merupakan alat yang berfungsi sebagai referensi untuk menentukan ide dengan cara mengumpulkan berbagai elemen

seperti warna, tekstur dan gambar yang mempresentasikan tema atau suasana tertentu dalam proses penciptaan karya. Tujuannya untuk mengarahkan dan panduan untuk menciptakan suatu karya sesuai dengan tema yang telah ditentukan.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa *moodboard* merupakan kumpulan gambar, warna dan tekstur untuk menggambarkan suatu tema dan ide sebagai panduan dalam proses penciptaan karya.

Berikut adalah gambar *moodboard* inspirasi dan *Style*:



Gambar 3 1 *Moodboard Inspirasi*  
(Sumber: Leni Yuliani, 2025)

*Moodboard* merupakan bagian dari suatu desain, untuk itu perlu diketahui seberapa pentingnya *moodboard*, mulai dari fungsi, manfaat, cara membuat serta wujud *moodboard* (Suciati, 2009:219).

*Moodboard* inspirasi diatas terdiri dari beberapa elemen gambar diantaranya *figure* Wanita, material kain dan aksesoris. Selain itu, terdapat gambar terumbu karang jenis *Plerogyra sinuosa* sebagai inspirasi. Bentuk visual Teknik *boiled* dan *cording* yang ada pada *moodboard* menggambarkan kesan unik dan

menarik. Warna yang digunakan dalam koleksi ini adalah warna biru tua, biru muda dan abu *silver* yang memberikan kesan elegan, netral, dan *modern*. Dan warna biru muda memberikan rasa tenang, kenyamanan dan kedamaian (Sachari, 2007).

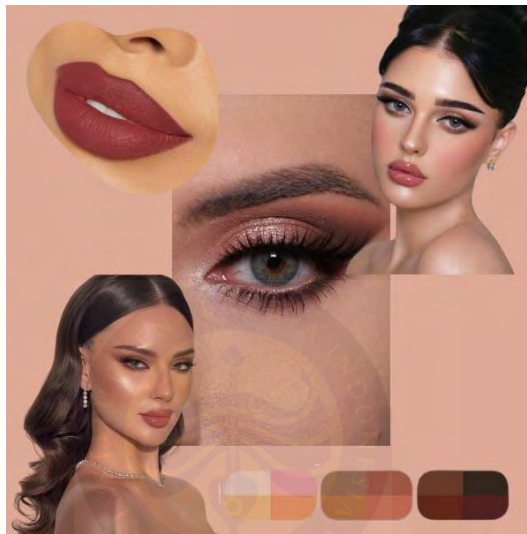


Gambar 3 2 *Moodboard Style*  
(Sumber: Leni Yuliani, 2025)

Gambar diatas merupakan *moodboard style* yang menunjukkan bahwa karya yang akan diwujudkan termasuk kedalam kategori *womenswear* yang target marketnnya adalah wanita dengan usia 20-35 tahun. Karya busana *art of beat style* ini menggunakan siluet dengan potongan asimetris yaitu siluet *A line*, *H line* dan *T line*. Teknik utama yang digunakan dalam perancangan karya ini adalah teknik *boiled* dan *cording* sebagai teknik pendukung. Material kain yang digunakan yaitu kain satin *silk* dan organza. Setiap tampilan dilengkapi dengan aksesoris dan milineris, seperti bondu, kalung, bros dan ikat pinggang. Warna yang dipilih adalah warna biru tua, biru muda dan abu *silver* sesuai dengan *moodboard* inspirasi.

Tampilan *make up* untuk mendukung karya ini adalah *make up* dengan konsep *soft glam*. Tampilan *make up* ini fokus pada riasan mata yang bersinar dengan warna yang netral dan warna bibir yang tidak terlalu mencolok. Dengan dominasi warna coklat, *cream* dan *nude*, sehingga memberikan kesan *glamour* yang *flawless* dan elegan.

Berikut adalah *moodboard make up*:



Gambar 3.3 *Moodboard Make up*  
(Sumber: Leni Yuliani, 2025)

### 3.2. Improvisasi

*Improvisasi* adalah tahapan mengolah ide yang telah dikumpulkan. eksperimentasi medium berupa alat dan bahan, teknik serta material yang akan digunakan dalam penciptaan karya busana *art of beat style*, pada tahap ini pengkarya melakukan eksperimen teknik manipulasi kain yang akan di aplikasikan pada busana *art of beat style*, seperti bereksperimen teknik *boiled shibori* dan *cording*. Tahapan ini juga menyajikan hasil eksplorasi visual yang diwujudkan ke dalam bentuk desain sketsa awal, *alternatif* desain dan *master* desain yang akan digunakan untuk tahap perwujudan busana *art of beat style*.



### 3.2.1. Sketsa Desain



*Look 1*



*Look 2*



*Look 3*



*Look 4*



*Look 5*



*Look 6*



*Look 7*



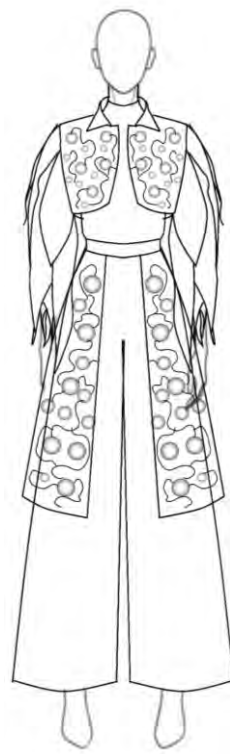
*Look 8*



*Look 9*



*Look 10*



*Look 11*



*Look 12*



*Look 13*

Gambar 3 4. 13 *Look Karya Sketsa Desain*  
(Sumber: Leni Yuliani, 2025)

### 3.2.2. Alternatif Desain



Look 1



Look 2



Look 3



Look 4



Look 5



Look 6



Look 7



Look 8





*Look 9*



*Look 10*



*Look 11*



*Look 12*



*Look 13*

Gambar 3 5. 13 Look Karya Alternatif Desain  
(Sumber: Leni Yuliani, 2025)

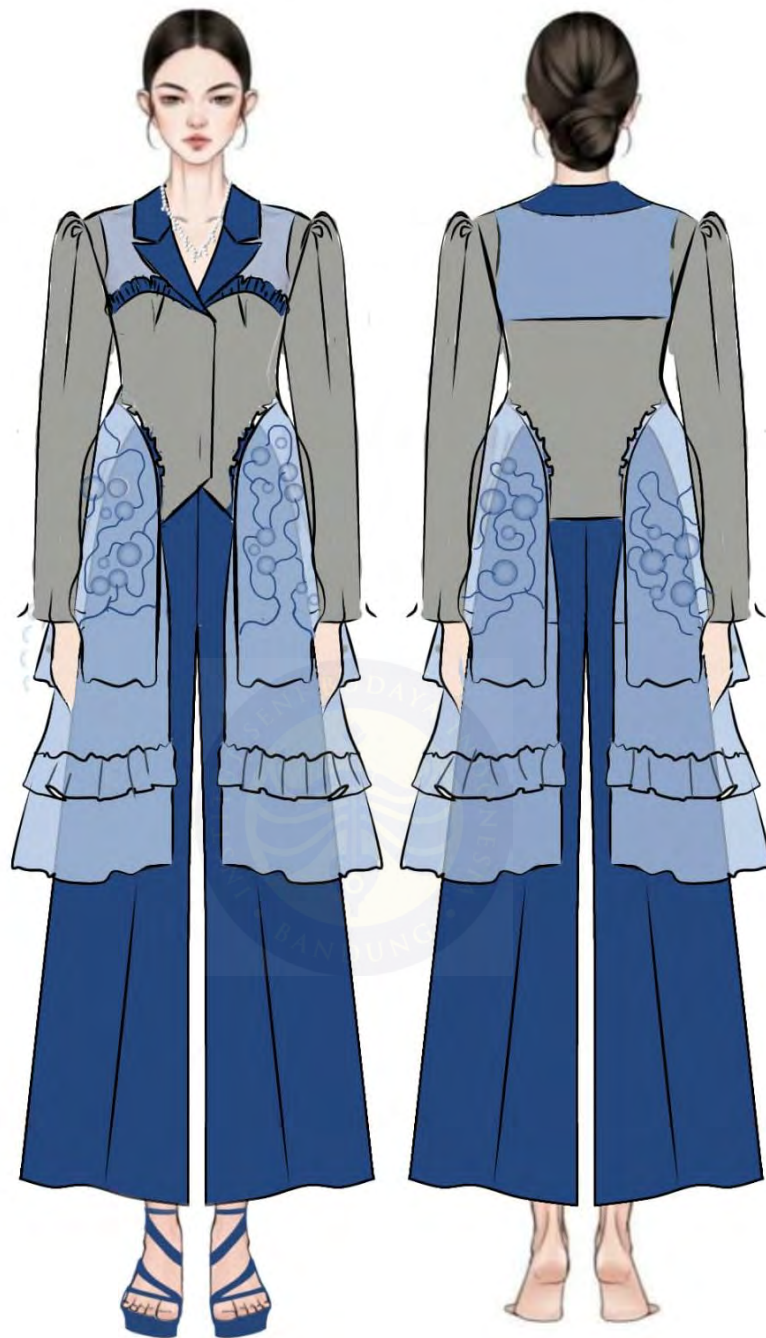
### 3.2.3. Master Desain



Gambar 3 6 *Master Desain Look 1*  
(Sumber: Leni Yuliani, 2025)

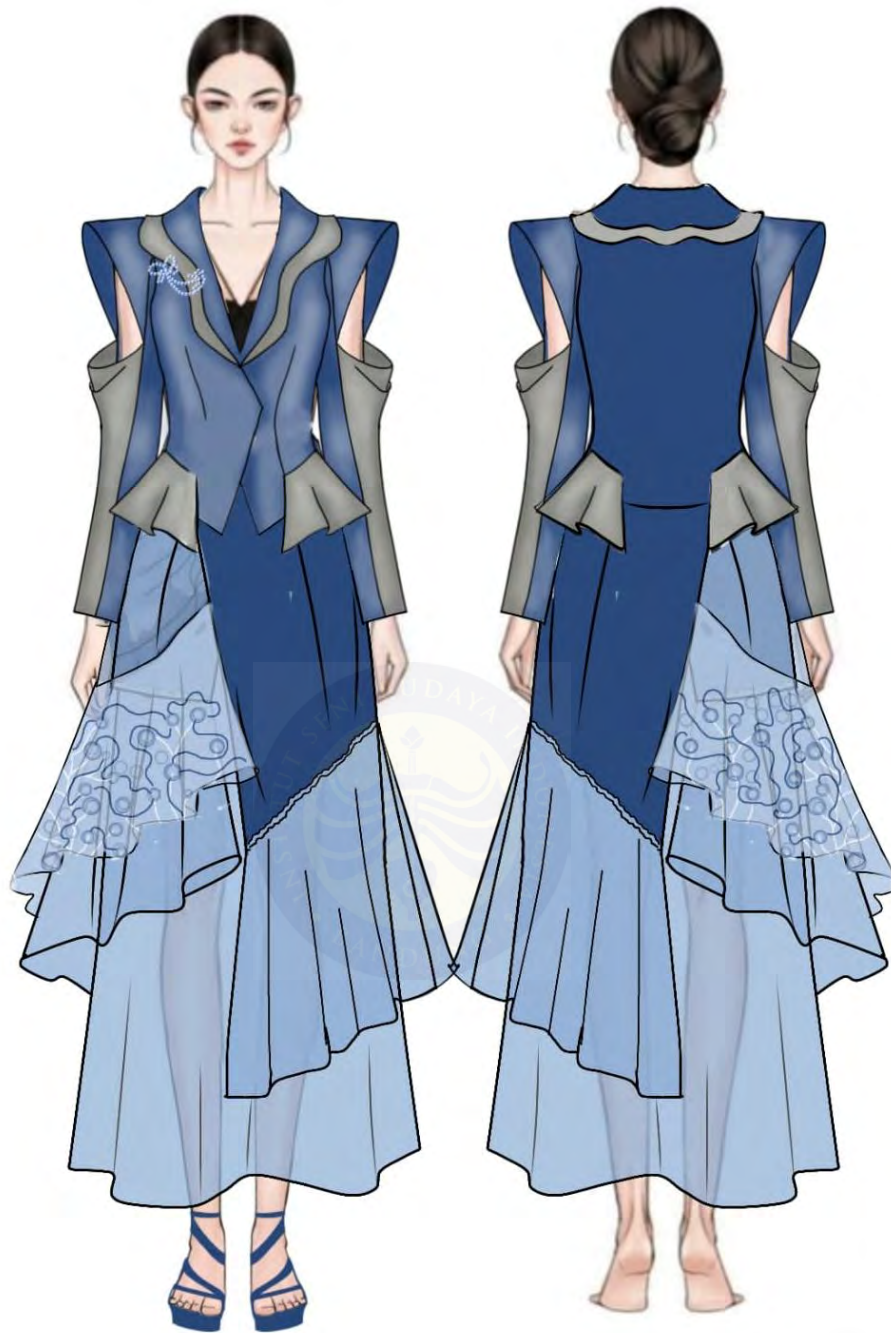


Gambar 3 7 *Master Desain Look 2*  
(Sumber: Leni Yuliani, 2025)



Gambar 3 8 *Master Desain Look 3*  
(Sumber: Leni Yuliani, 2025)





Gambar 3 9 *Master Desain Look 4*  
(Sumber: Leni Yuliani, 2025)



Gambar 3 10 *Master Desain Look 5*  
(Sumber: Leni Yuliani, 2025)



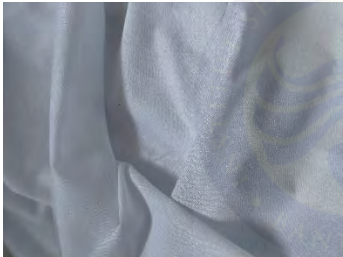

#### 3.2.4. Material

Material merupakan proses mencari dan mencoba berbagai jenis bahan untuk menemukan yang paling cocok dengan desain yang sudah ditentukan. Tujuannya agar bahan yang dipakai benar – benar mendukung bentuk dan berfungsi sesuai dengan rancangan. Setelah mengeksplorasi material kain, kain yang dipilih

untuk tahap penciptaan karya busana *art of beat style* ini adalah satin *silk* dan organza.

Tabel 3. 1 Material Produk Karya  
(Sumber: Leni Yuliani, 2025)

<i>Material</i>	<i>Keterangan</i>
<p>Organza Luxury <i>Liquid</i></p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengkilap</li> <li>• Transparan</li> <li>• Kaku</li> <li>• Memberikan kesan mewah</li> <li>• Halus</li> <li>• Licin</li> <li>• Mewah</li> </ul>
<p>Satin <i>Pure Silk</i></p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Halus</li> <li>• Mengkilap</li> <li>• Sedikit melangsai</li> <li>• Licin</li> <li>• Tidak mudah kusut</li> </ul>
<p>Satin <i>Fiorella Silk</i></p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Halus</li> <li>• Sedikit mengkilap</li> <li>• Menyerap keringat</li> <li>• Melangsai</li> <li>• Sedikit mudah kusut</li> </ul>
<p>Tali Sengkelit</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bahan halus</li> <li>• Mengkilap</li> <li>• Licin</li> <li>• Berbahan sintetis</li> </ul>

Furing Asahi		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tipis</li> <li>• Menyerap keringat</li> <li>• Sedikit mengkilap</li> </ul>
Furing Arrow		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Halus</li> <li>• Menyerap keringat</li> <li>• Tidak mengkilap</li> <li>• Tidak mudah kusut</li> </ul>
Pelapis Gula		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengkilap</li> <li>• Tekstur kasar</li> <li>• Melindungi dari kelembaban</li> </ul>
Trubenais		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tebal</li> <li>• Kaku</li> <li>• Digunakan untuk kerah atau ban pinggang</li> </ul>

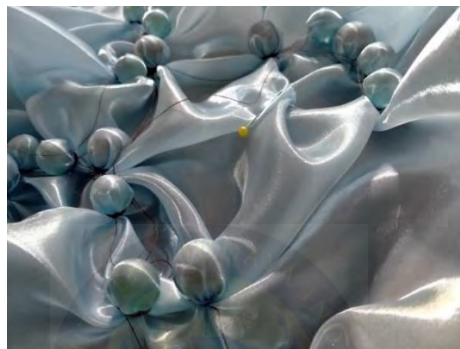
### 3.2.5. Teknik *Boiled Shibori* dan *Cording*

Pada pengkaryaan ini terdapat eksplorasi teknik manipulasi kain yang dilakukan, yaitu teknik *boiled shibori* dan *cording*. Adapun teknik *cording* dipilih untuk menambah keestetikan dan sebagai salah satu teknik yang melengkapi teknik *boiled shibori*.



- **Teknik *Boiled Shibori***

Teknik manipulasi kain *boiled shibori* sebuah proses untuk menghasilkan tekstur motif pada permukaan kain menggunakan media kelereng untuk membentuk gelembung dan diikat menggunakan benang melalui proses perebusan selama 1 jam untuk menghasilkan bentuk tekstur sesuai dengan tema yang sudah ditentukan yaitu inspirasi terumbu karang *plerogyra sinuosa*. Kelebihannya yaitu menghasilkan bentuk motif dan tekstur yang unik, dengan penempatan bentuk yang abstrak.



Gambar 3 11 *Boiled Shibori*  
(Sumber: Leni Yuliani, 2025)

- **Teknik *Cording***

Teknik *cording* merupakan suatu teknik memanipulasi kain dengan cara memasang tali sengkeli sesuai bentuk motif abstrak yang sudah ditentukan dengan proses menjahit tangan jelujur atau selusup agar menempel pada bahan utama. Bahan tali sengkeli yang digunakan yaitu berbahan satin yang sudah jadi dengan ukuran 2 mm.



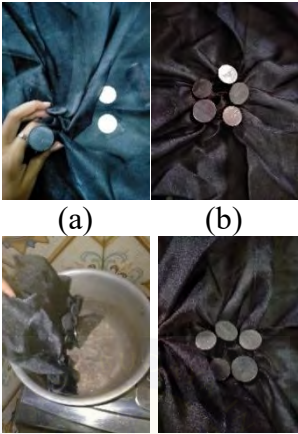


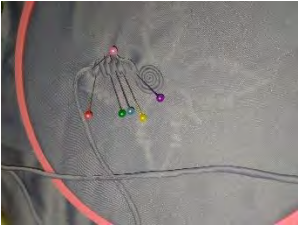


Gambar 3 12 Teknik *Cording*  
(Sumber: Leni Yuliani, 2025)

### 3.2.6. Eksperimen Teknik

Pada tahap ini pengkarya bereksperimen teknik manipulasi kain *boiled shibori* dan *cording*.

Tabel 3. 2 Eksperimen Teknik *Boiled Shibori* dan *Cording*  
(Sumber: Leni Yuliani, 2025)

Eksperimen	Proses Pembuatan	Keterangan
 Gambar 3. 13 Eksperimen <i>Boiled Shibori 1</i>   Gambar 3. 14 Eksperimen <i>Boiled Shibori 2</i>	 (a) (b) (c) (d) Gambar 3. 15 Ekperimen <i>Boiled Shibori 1</i>   (d) (e) Gambar 3. 16 Proses Eksperimen <i>Boiled Shibori 2</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Gambar 3.13 adalah eksperimen <i>boiled shibori 1</i> menggunakan media koin, pada eksperimen ini material yang digunakan adalah kain organdi. Hasil dari eksperimen menggunakan koin hasilnya berbentuk pipih.</li> <li>Gambar 3.14 merupakan eksperimen <i>boiled shibori ke 2</i> media yang digunakan yaitu kelereng sehingga bentuknya seperti gelembung.</li> </ul>
 Gambar 3. 17 Eksperimen Teknik <i>Cording</i>	 Gambar 3. 18 Proses Eksperimen Teknik <i>Cording</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Gambar 3. 17, adalah hasil dari teknik <i>cording</i> menggunakan tali sengkeli yang terbuat dari bahan <i>Roberto cavali</i> bentuknya agak kaku.</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Gambar 3.19, bagian (a) merupakan hasil</li> </ul>

		<p>kombinasi teknik <i>boiled</i> dan <i>cording</i>. Media yang digunakan adalah koin dan sengkeli dari bahan <i>reberto cavali</i> dengan material utama <i>boiled</i> yaitu kain organza <i>liquid</i>. Hasil bentuknya masih kasar karena bentuk sengkeli tidak sama ada yang besar dan kecil sehingga terlihat tidak rapi.</p>
<p>(a)</p> <p>Gambar 3. 19 Eksperimen Teknik <i>Boiled Shibori</i> dengan media koin dan teknik <i>Cording</i></p>  <p>(b)</p> <p>Gambar 3. 20 Eksperimen Teknik <i>Boiled</i> dengan media kelereng dan teknik <i>Cording</i></p>	<p>(a)</p> <p>Gambar 3. 21 Proses Eksperimen teknik <i>Boiled Shibori</i> dengan media koin dan aplikasi <i>Cording</i>.</p>  <p>(b)</p> <p>Gambar 3. 22 Proses Eksperimen Teknik <i>Boiled</i> dengan media kelereng dan aplikasi <i>Cording</i>.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Untuk bagian (b) adalah hasil teknik <i>boiled</i> menggunakan kelereng dan teknik <i>cording</i> menggunakan tali sengkeli dari bahan satin yang sudah jadi tidak menjahit manual. Hasil akhirnya tidak seperti eksperimen (a) dan untuk eksperimen (b) hasilnya rapi tidak ada yang besar dan kecil.</li> </ul>
 <p>Gambar 3. 23 Eksperimen Teknik <i>Boiled</i> Dan aplikasi <i>Cording</i></p>	 <p>Gambar 3. 24 Proses Eksperimen Teknik <i>Boiled</i> Dan <i>Cording</i>.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gambar 3.23 Merupakan hasil eksperimen teknik <i>boiled</i> dan <i>cording</i> dengan pengaplikasian bentuk motif tali yang berbeda yaitu bentuk motif yang abstrak.</li> </ul>
<p>Hasil eksperimen diatas sudah melalui tahap pencucian menggunakan detergen.</p>		

### 3.3. *Forming* (Penciptaan)

Tahap ketiga yaitu tahap *forming*, adalah proses perwujudan karya yang telah melewati percobaan tahap eksplorasi dan tahap – tahap sebelumnya, tahap ini merupakan tahap pembuatan teknik *boiled shibori* dan *cording* dan proses produksi busana *art of beat style* seperti, mengukur, membuat pola, menjahit bagian - bagian busana dan menyempurnakan desain sesuai dengan konsep dan tema karya, sehingga menghasilkan prototipe busana berdasarkan hasil *improvisasi* dan terciptanya busana *art of beat style* yang menggabungkan dua teknik manipulasi kain *boiled shibori* dan *cording* dengan tujuan untuk memperkaya teknik guna menunjang sebuah karya yang berkualitas.

#### 3.3.1. Proses perwujudan/produksi karya

- **Proses Pembuatan Boiled Shibori dan Cording**

Pada pengkaryaan ini ada beberapa tahap yang harus dilakukan yaitu, menyiapkan alat dan bahan, memasang atau mengikat kelereng pada kain, menjahit cording dengan cara jahit tangan jelujur dengan penempatan bentuk motif abstrak, proses perebusan, menjemur kain semalaman dan yang terakhir melepas kelereng dari kain.

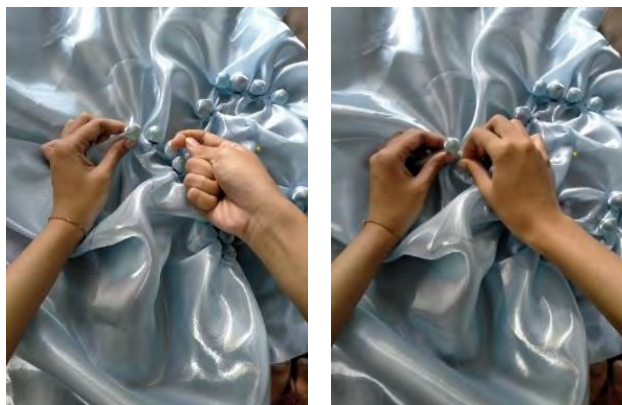
Berikut tahapan pembuatan *boiled shibori* dan *cording*:

1. Menyiapkan alat dan bahan

Siapkan alat dan bahan yang akan digunakan media pada pengerjaan ini yaitu kain organza, kelereng, benang dan panci untuk merebus kain.

2. Membungkus objek atau mengikat kelereng kedalam material

Tahap seanjutnya ikatkan kelereng menggunakan benang dengan kencang.







Gambar 3. 25 Proses Pembuatan *Boiled Shibori*  
(Sumber: Leni Yuliani, 2025)

### 3. Proses Perebusan

Setelah kelereng diikatkan pada kain tahap selanjutnya perebusan, siapkan air pada wadah atau panci yang sudah diberi air masukan kain organza yang sudah ikat dengan kelereng, tunggu hingga airnya mendidih menggunakan api sedang dengan lama waktu 1 jam agar hasilnya maksimal.



Gambar 3. 26 Proses perebusan  
(Sumber: Leni Yuliani, 2025)

### 4. Proses Menjemur Kain

Setelah proses perebusan angkat kain dari diamkan kain hingga dingin dengan waktu 1 malam agar hasilnya maksimal.



Gambar 3. 27 Proses mendinginkan kain  
(Sumber: Leni Yuliani, 2025)

5. Mengaplikasikan *cordova*

Setelah kain sudah kering jahit *cordova* pada kain yang sudah direbus sesuai dengan bentuk pola motif yang sudah ditentukan dengan cara dijahit manual oleh tangan atau dijelujur.



Gambar 3. 28 Proses Menjahit Teknik *Cording*  
(Sumber: Leni Yuliani, 2025)

6. Proses melepas klereng dari kain

Kemudian setelah tahap pengaplikasian *cordova* tahap berikutnya adalah melepas kelereng dari kain. Tahapan ini merupakan langkah penting karena di sinilah hasil dari dua teknik akan terlihat.

## 7. Hasil akhir

Berikut adalah hasil akhir dari teknik *boiled shibori* dan *cording*:



Gambar 3. 29 Hasil Akhir Teknik *Boiled Shibori* Dan Teknik *Cording*  
(Sumber: Leni Yuliani, 2025)

### 3.3.2. Pembuatan Busana *Art Of Beat Style*

Tahap pembuatan merupakan tahap mentransformasikan *master* desain kedalam karya yang sesungguhnya. Pada tahap ini langkah – langkahnya dimulai dari pengukuran badan hingga tahap *finishing* karya.

#### 1. Pengukuran

Pengukuran model ukuran yang digunakan yaitu ukuran standar M dan L yang sesuai dengan ukuran standar model Indonesia. Ukuran ini dipilih karena karena busana yang dibuat tidak *body fit* atau ketat sehingga dapat lebih mudah untuk menyesuaikan pada saat digunakan. Berikut adalah ukuran standar M dan L:

Tabel 3. 3 Ukuran Standar Wanita Dewasa *Size M* dan *L*

No.	Keterangan	Size M	Size L
1.	Lingkar Badan	90 cm	98 cm
2.	Lingkar Pinggang	72 cm	78 cm
3.	Panjang Punggung	37 cm	39 cm
4.	Panjang Muka	33 cm	35 cm
5.	Lingkar Panggul	96 cm	108 cm
6.	Panjang Rok dan Celana	100 cm	100 cm
7.	Lingkar Kerung Lengan	44 cm	48 cm
8.	Lebar Bahu	12,5 cm	13,5 cm
9.	Lingkar Leher	36 cm	38 cm
10.	Tinggi Panggul	17 cm	18 cm
11.	Panajng Lengan	56 cm	57 cm

## **2. Pembuatan Pola Busana**

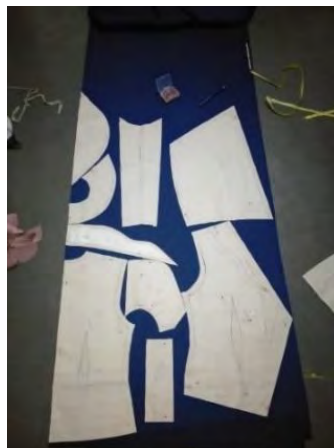
Pembuatan pola pada pengkaryaan ini disesuaikan dengan ukuran yang sudah ditentukan. Pola dibuat sebagai patokan agar tidak ada kesalahan saat menggunting kain. Pola adalah bagian bentuk badan yang bisa dibuat menggunakan kertas, yang nantinya sebagai contoh untuk menggunting pakaian seseorang. Pembuatan pola dasar adalah pembuatan pola awal sebelum pecah pola sesuai dengan desain yang telah ditentukan.



Gambar 3. 30 Pembuatan Pola  
(Sumber: Leni Yuliani,2025)

## **3. Meletakan Pola Diatas Kain Dan Menggunting Kain Sesuai Pola**

Setelah proses pembuatan pola selesai letakan pola yang sudah diatas kain lalu semat menggunakan jarum pentul agar pola tidak bergeser, proses selanjutnya adalah menggunting kain. Berikut adalah proses menggunting kain sesuai pola:



Gambar 3. 31 Meletakan Pola Pada Kain  
(Sumber: Leni Yuliani,2025)

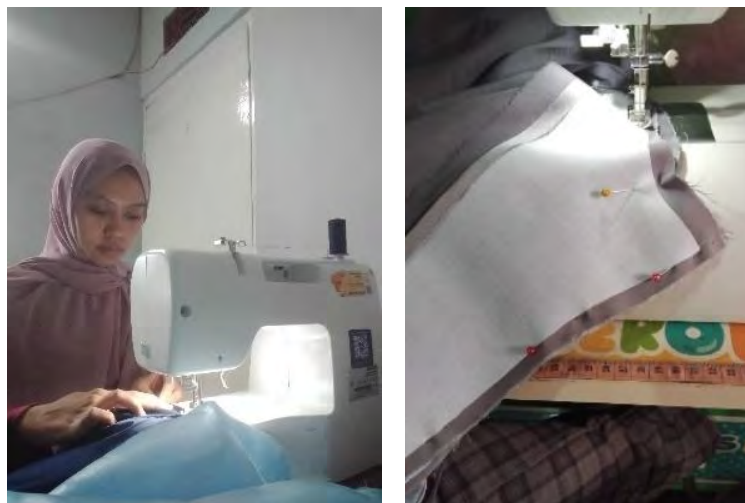




Gambar 3. 32 Proses Menggunting Kain  
(Sumber: Leni Yuliani,2025)

#### 4. Proses Menjahit

Tahap setelah menggunting kain yaitu proses menjahit bagian – bagian busana yang sudah dipotong, dijahit menggunakan mesin jahit agar hasilnya rapih selain menjahit menggunakan mesin, bisa juga menggunakan jarum tangan dijahit secara manual pada bagian yang susah dijahit menggunakan mesin yaitu dengan cara di som atau jahit selusup. Semua bagian baju disatukan secara satu persatu hingga membentuk pakaian sesuai dengan desain dan diberi furing agar terlihat rapih tanpa menunjukan hasil jahitan.



Gambar 3. 33 Proses Menjahit  
(Sumber: Leni Yuliani,2025)

### 5. Proses *Finishing* Karya

Tahap terakhir pengkaryaan adalah *finishing*. *Finishing* adalah tahap penyelesaian akhir yang meliputi pemeriksaan jahitan, pembersihan sisa benang, penyetrikaan (*pressing*) serta melipat pakaian dan mengemasnya dengan tujuan pakaian terlihat rapi dan bersih.



Gambar 3. 34 Proses *Finishing*  
(Sumber: Leni Yuliani, 2025)