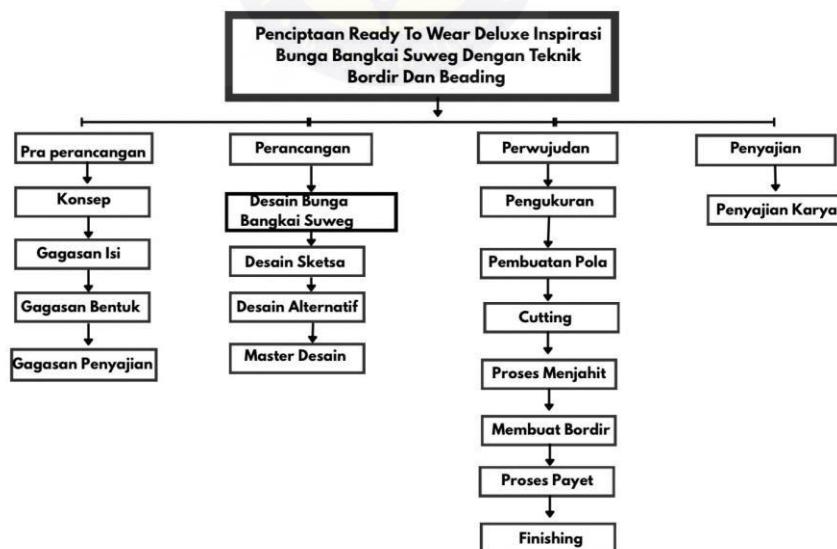


BAB III METODE PENCIPTAAN

Metode yang digunakan dalam penciptaan karya ini adalah metode *Practice Led Research*. *Practice led-research* merupakan jenis tulisan ilmiah dari penelitian praktik yang berlangsung, dengan karakter utama yaitu menciptakan dan merefleksikan karya baru melalui research praktik yang dilakukan (Gustiyan Rachmadi, 2018:55). Pendekatan ini merupakan pendekatan penciptaan karya seni berbasis praktik kreatif yang dikembangkan melalui eksplorasi, pemikiran reflektif, dan perwujudan visual. Menurut paradigma ini, praktik artistik bukan hanya hasil akhir, melainkan bagian penting dari proses riset itu sendiri.

Prosedur *Practice-Led Research* terdiri atas empat tahapan utama, yaitu: *praimage* (pra perancangan), *image abstrak* (perancangan), *image konkret* (perwujudan), penyajian. Masing-masing tahapan berperan penting dalam membentuk konsep, mengeksplorasi teknik, dan menghasilkan karya busana *ready to wear deluxe* dengan inspirasi bunga bangkai suweg menggunakan teknik bordir dan beading.



Bagan 3.1 Proses Metode Pengkaryaan
(diadaptasi dari Gustiyan Rachmadi 2018)

3.1. Pra Perancangan

3.1.1 Konsep

Tahap awal ini merupakan proses eksplorasi ide dan pengumpulan data serta konseptual yang relevan. Penelusuran dilakukan terhadap bentuk morfologi bunga bangkai suweg (*Amorphophallus paeoniifolius*), mulai dari warna, tekstur, bentuk spadix dan spathe, hingga simbolik yang terkandung di dalamnya. Selain eksplorasi objek *flora*, dalam tahap ini juga dilakukan pengumpulan data terkait teknik bordir dan beading serta tren busana *ready to wear deluxe*. Tujuan dari tahapan ini adalah merumuskan inspirasi dasar yang akan dikembangkan menjadi desain konseptual.

Secara keseluruhan, tahap Pra Perancangan merupakan proses eksplorasi intensif yang membentuk dasar konseptual. Tahap ini tidak hanya mencakup pengumpulan materi visual dan data teoretis, tetapi juga merupakan ruang eksperimen di mana ide-ide kreatif mulai mengarah pada definisi visual yang spesifik.

3.1.2 Gagasan isi

Karya ini dibuat untuk menuangkan pesan kedalam *moodboard* inspirasi yang berisi kumpulan gambar-gambar sumber ide untuk menyampaikan konsep sebagai acuan juga pengkaryaan. Tujuan dari pembuatan *moodboard* adalah untuk menentukan tujuan, arah dan panduan dalam membuat karya cipta bertema, sehingga proses kreativitas yang dibuat tidak menyimpang dari tema yang telah ditentukan.

Berikut adalah *moodboard* inspirasi :



Gambar 3.1 *Moodboard* Inspirasi
(Sumber : Nisrina Azzahra, 2025)

Gambar diatas merupakan *moodboard* inspirasi yang berisikan bunga bangkai suweg, *beading*, *color palette* , teknik yang akan dibuat. Pemilihan warna yang digunakan merupakan warna yang sesuai dengan inspirasi tersebut menciptakan romantik dan mewah.

3.1.3 Gagasan bentuk

Gagasan bentuk merupakan sebuah pemikiran yang dikontribusikan melalui visual karya berdasarkan *moodboard* inspirasi dan *moodboard style*. *Moodboard style* berisi kumpulan gambar yang sesuai dengan gagasan penciptaan busana seperti gaya, siluet, bahan.

Berikut adalah *moodboard* dari pengkaryaan ini :



Gambar 3.2 Moodboard Style
(sumber : Nisrina Azzahra, 2025)

Berdasarkan *moodboard* di atas karya yang dibuat termasuk ke dalam gaun malam dan *ready to wear deluxe* dengan siluet yang digunakan yaitu A, I, dan L. Teknik yang digunakan dalam pengkaryaan ini adalah teknik bordir dan *beading*. Material kain yang digunakan yaitu kain satin bridal.

Adapun tampilan *make up* yang digunakan untuk mendukung karya ini adalah *make up glam look*. Fokus utama *make up* ini adalah *eyeliner* tajam, *highlighter* dan *lipstick glossy*.



Gambar 3.3 Moodboard Makeup
(Sumber : Nisrina Azzahra, 2025)

3.1.4 Gagasan penyajian

Karya ini disajikan dalam bentuk *fashion show*. Hasil dari pengkaryaan ini terdiri dari 5 *look ready to wear deluxe*. Kelima busana tersebut disajikan pada *event* Bandung Fashion Runway pada 30 april 2025



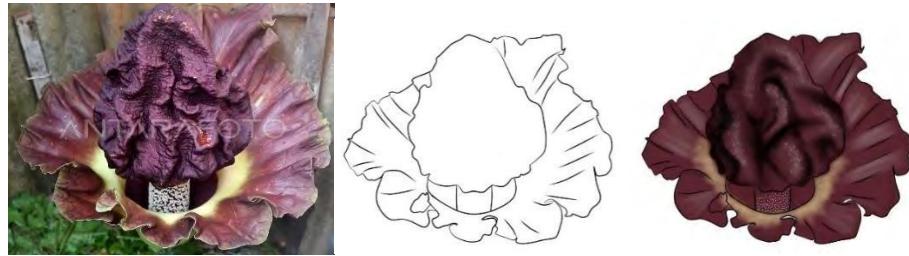
Gambar 3.4 Penyajian Karya
(sumber : TVRI Jawa Barat, 2025)

3.2. Perancangan

Tahap ini berfokus pada transformasi gagasan menjadi rancangan visual. Perancangan dilakukan dengan membuat sketsa motif bunga bangkai suweg yang telah distilasi secara visual, kemudian diaplikasikan ke dalam bentuk busana. Tahap perancangan merupakan proses perancangan konseptual dimana gagasan dan inspirasi yang telah dikumpulkan pada tahap Pra-perancangan diolah menjadi bentuk-bentuk visual yang lebih terstruktur dan mendekati konsep akhir. Proses di tahap ini meliputi:

3.2.1 Desain Bunga Suweg

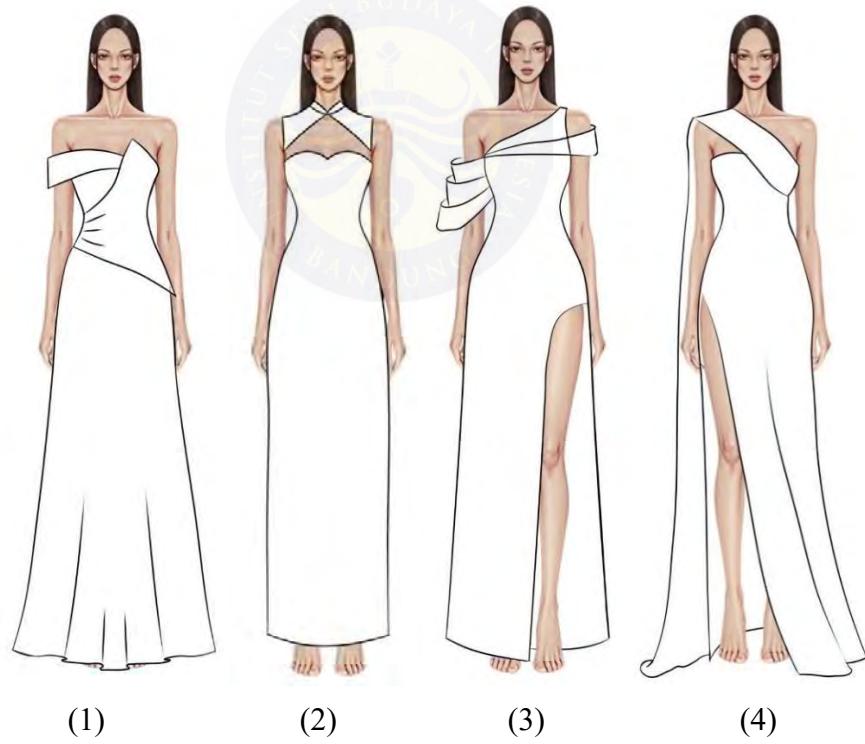
Desain motif ini terinspirasi dari bentuk dan karakter visual bunga bangkai suweg. Motif bunga bangkai suweg ini menggunakan teknik bordir dengan aksen *beading*. Berikut desain motif bunga bangkai suweg oleh pengkarya :



Gambar 3.5 Desain Bunga bangkai Suweg
(sumber : Nisrina Azzahra, 2025)

3.2.2. Sketsa Desain

Sketsa desain adalah representasi visual awal dari suatu ide atau konsep, biasanya dalam bentuk gambar tangan atau digital yang belum detail, digunakan untuk mengeksplorasi, mengembangkan, dan membantu menyampaikan gagasan kepada tim atau klien. Berikut adalah sketsa yang telah dibuat :





(5)

(6)

(7)

(8)



(9)

(10)

(11)



Gambar 3.6 Sketsa Desain
(sumber : Nisrina Azzahra 2025)

3.2.3. Desain Alternatif

Desain alternatif yaitu rancangan desain dari konsep yang sudah dibuat dari sebelumnya. Berikut adalah desain alternatif pada karya ini :



(4)



(5)



(6)



(7)



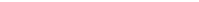
(8)



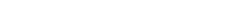
(9)



(10)



(11)



(12)





(13)

(14)

(15)

Gambar 3.7 Desain Alternatif
(sumber : Nisrina Azzahra, 2025)

3.2.4. Master Desain

Master desain merupakan desain akhir yang dipilih yang akan direalisasikan dalam bentuk karya busana yaitu ada 5 karya.



(1)



(2)



(3)



(4)



Gambar 3.8 Master Desain
(Sumber : Nisrina Azzahra, 2025)

3.3 Perwujudan

Perwujudan adalah tahap penciptaan karya dengan serangkaian proses yang dilakukan untuk direalisasikan *final desain* menjadi sebuah karya. Tahap perwujudan dimulai dari perwujudan ide, konsep dan rancangan menjadi karya yang nyata. Perwujudan yang dilakukan pada karya ini ialah menentukan ukuran, pembuatan pola, *cutting*, proses menjahit, pembuatan motif bunga bangkai suweg, *beading, finishing*.

3.3.1 Pengukuran

Pengukuran badan yaitu proses untuk mengetahui ukuran tubuh seseorang secara detail dan akurat. Ukuran ini menggunakan ukuran Standar Nasional Indonesia (SNI). berikut ini adalah standar ukuran dewasa :

N O	Istilah Ukuran	Standar Ukuran					
		S (Small)		M (Medium)		L (Large)	
		1	2	1	2	1	2
1	Lingkar Badan	80	86	88	90	92	98
2	Lingkar Pinggang	64	66	68	72	74	78
3	Lingkar leher	33	34	35	36	37	38
4	Panjang Dada/Muka	30	31	32	33	33	34
5	Lebar Dada/Muka	30	31	32	33	34	35
6	Panjang Punggung	34	35	36	37	38	39
7	Lebar Punggung	32	33	34	35	35	36
8	Lebar Bahu	11	11,5	12	12,5	13	13,5
9	Panjang sisi	15	16	16	17	17	18
10	Panjang lengan pendek	20	21	22	23	23	24
11	Panjang lengan panjang	50	52	54	55	56	57
12	Lingkar kerung lengan	40	42	43	44	46	48
13	Lingkar lengan	30	32	33	34	34	35
14	Lingkar pergelangan lengan	16	17	18	19	20	21
15	Tinggi puncak lengan	12	12,5	12,5	13	13	13,5
16	Jarak dada/payudara	17	17,5	17,5	18	18,5	19
17	Panjang rok	50	55	60	65	65	70
18	Tinggi pinggul	16	17	17	18	19	20
19	Lingkar pinggul	84	88	90	96	99	108

Gambar 3.9 Gambar Ukuran Standar Wanita Dewasa
(Sumber : WordPress.com (diakses pada tanggal 12 Mei)

3.3.2 Pembuatan Pola

Pola merupakan potongan kertas dari bagian busana yang disesuaikan dengan ukuran yang sudah ditentukan. Pembuatan pola dilakukan untuk mempermudah proses pemotongan dan penjahitan busana.



Gambar 3.10 Pembuatan Pola
(Sumber : Nisrina Azzahra, 2025)

3.3.3. *Cutting*

Cutting adalah tahap pemotongan pola diatas kain dengan mengikuti pola kertas yang dibuat. Tahap ini dilakukan dengan manual menggunakan gunting kain.



Gambar 3.11 Proses *Cutting*
(Sumber :Nisrina Azzahra, 2025)

3.3.4. Proses Menjahit

Penjahitan dilakukan untuk menyatukan potongan pecah pola dengan menyambungkan kain satu dengan kain lainnya sampai menjadi satu kesatuan pakaian.



Gambar 3. 12 Proses Menjahit
(sumber : Nisrina Azzahra, 2025)

3.3.5 . Membuat Bordir

Pembuatan bordir dilakukan dengan cara menjahitkan benang atau hiasan lain ke permukaan kain mengikuti pola atau motif yang akan dibuat.



Gambar 3.13 Bordir
(Sumber : Nisrina Azzahra, 2025)

3.3.6. Proses payet

Proses payet dilakukan dengan menempelkan payet atau manik-manik ke permukaan kain.



Gambar 3.14 Proses payet
(Sumber : Nisrina Azzahra, 2025)

3.3.7 *Finishing*

Finishing karya dilakukan dengan cara mengecek seluruh busana yang telah dibuat. Berikut adalah proses *finishing* karya :



Gambar 3.15 *Finishing*

Sumber : Nisrina Azzahra, 2025

3.4 Penyajian

Karya ini disajikan dalam bentuk *fashion show* di acara Bandung *Fashion Runway* pada 30 April 2025.



Gambar 3. 16 Penyajian
(Sumber : Muhamad Yasin, 2025)