

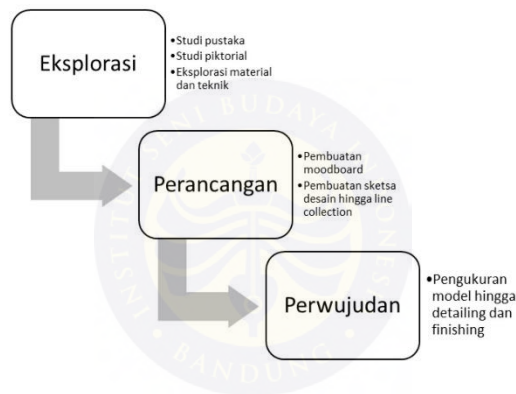
BAB III

METODE PENCIPTAAN

Menurut Rohendi (2011:171), secara umum metode dapat diartikan sebagai suatu cara untuk melakukan sesuatu secara sistematis dan tertata, keteraturan

pemikiran dan tindakan, atau juga teknik dan susunan kerja dalam bidang atau lapangan tertentu. Adapun penciptaan seni adalah proses mewujudkan karya seni menggunakan prosedur atau tahapan tertentu. Metode penciptaan seni dengan demikian dapat diartikan cara mewujudkan seni dengan proses tertentu dan menggunakan teknik tertentu.

Metode penciptaan yang digunakan dalam riset ini mengadaptasi model penciptaan dari Gustami (2007), yang terdiri dari tiga tahapan utama yaitu: eksplorasi, perancangan, dan perwujudan (gambar 3.1)



Berdasarkan bagan di atas dapat dijelaskan bahwa ada tiga tahap dalam proses pengkaryaan yaitu eksplorasi, perancangan, perwujudan.

3.1. Eksplorasi

Menurut Gustami (2007:329), eksplorasi adalah tahap awal dalam proses penciptaan seni yang berfungsi untuk menggali, mencari, dan mengidentifikasi sumber inspirasi, baik secara visual, konseptual, maupun teknis. Eksplorasi mencakup riset pustaka, studi visual, analisis terhadap objek atau fenomena yang akan diangkat sebagai ide dasar penciptaan, serta pencarian kemungkinan bahan dan teknik yang relevan. Tahap ini penting untuk memahami secara mendalam konteks dan nilai-nilai yang ingin diangkat dalam karya seni. Pada tahap ini, dilakukan pengumpulan informasi melalui studi pustaka, studi piktorial, dan interpretasi terhadap sumber inspirasi, yakni Princess Lolly, Gramma Nutt, dan Princess Frostine. Riset mendalam terhadap ketiga tokoh tersebut dilakukan dengan riset visual dan naratif terhadap masing-masing karakter. Hal Ini melibatkan

analisis terhadap representasi visual karakter dalam permainan (ilustrasi, warna, atribut), serta interpretasi terhadap kepribadian dan dunia yang mereka huni dalam konteks permainan *Candyland*. Sumber riset sebagaimana dijelaskan oleh (Rogers, 2010), yakni media permainan *Candyland* itu sendiri.

Dalam proses penciptaan karya ini, pengkarya melakukan reinterpretasi terhadap tiga karakter tokoh *Candyland*, yaitu Princess Lolly, Gramma Nutt, dan Princess Frostine. Reinterpretasi ini dilakukan dengan menggali makna simbolik dari masing-masing karakter berdasarkan latar, sifat, serta elemen visual yang melekat pada tokoh-tokoh tersebut, kemudian mentransformasikannya ke dalam desain *artwear* yang ekspresif, konseptual, dan estetis.

Princess Lolly direpresentasikan sebagai simbol keceriaan, penuh semangat dan fantasi. Hal ini divisualisasikan melalui penggunaan warna-warna cerah seperti merah muda, kuning, biru, dan hijau limau yang identik dengan dunia permen. Bentuk-bentuk lolipop diaplikasikan dalam detail tiga dimensi menggunakan teknik ukiran lem tembak, sedangkan material mengkilap seperti kain hologram dan satin dipilih untuk memperkuat kesan dinamis dan penuh imajinasi. Siluet busana yang asimetris dan mengembang menegaskan karakter yang ceria dan penuh semangat.

Sementara itu, Gramma Nutt diinterpretasikan sebagai simbol kehangatan, penuh kasih, dan keibuan. Elemen visual yang digunakan antara lain warna-warna bumi seperti cokelat, kuning keemasan, dan hijau zaitun, yang menggambarkan kedekatan dengan alam. Tekstur yang menyerupai kulit kacang diaplikasikan untuk memperkuat dengan latar karakter Gramma Nutt yang berasal dari wilayah *Peanut Acres*. Desain busana dibuat dengan pemilihan material organza serta kain tekstur untuk memberikan kesan lembut namun tetap memiliki struktur visual yang kuat.

Adapun Princess Frostine diinterpretasikan sebagai simbol keanggunan, kesejukan, dan keindahan dunia es. Palet warna biru dan putih digunakan sebagai representasi dari musim dingin. Bahan seperti satin gradasi, tulle glitter, dan kain hologram dipilih untuk menciptakan efek visual menyerupai salju dan es. Elemen aksesoris seperti *headpiece* dan *shoulderpiece* yang menyerupai ranting pohon bersalju serta penggunaan detail kristal menambah kesan magis dan elegan. Keseluruhan desain mencerminkan karakter Princess Frostine sebagai tokoh yang tenang, bijak, dan anggun.

Melalui pendekatan reinterpretasi ini, setiap karya tidak hanya menghadirkan bentuk visual yang menarik, tetapi juga menyampaikan narasi dan makna konseptual dari masing-masing tokoh *Candyland* dalam bentuk *artwear* yang unik dan komunikatif.

Eksplorasi berikutnya adalah pengkarya menganalisis elemen desain *candyland*, yakni mengidentifikasi elemen-elemen desain yang melekat pada setiap karakter. Setelah tahap ini dilakukan pengembangan pemaknaan konseptual atas esensi dan sifat setiap tokoh. Hal ini mencakup pemahaman yang lebih dalam tentang nilai yang di wakili oleh karakter.

Berikut adalah tabel hasil analisis visual terhadap ketiga tokoh *Candyland* sebagai dasar untuk pengembangan desain *artwear*:

Tabel 3. 1. Analisis visual karakter tokoh *Candyland*.

NO	Tokoh	Elemen Warna	Bentuk Khas	Tekstur Visual	Makna Simbolik
1.	Princess Lolly	<ul style="list-style-type: none"> • Merah muda • Kuning • Biru 	Lolipop	Mengkilap seperti permen.	Keceriaan, dan fantasi.
2.	Gramma Nutt	<ul style="list-style-type: none"> • Coklat • Kuning • Hijau zaitun 	Kacang, Keranjang	Kasar menyerupai tekstur permukaan kulit kacang.	Kehangatan, dan keibuan.
3.	Princess Frostine	<ul style="list-style-type: none"> • Biru • Putih 	Kristal, Salju, Ranting pohon	Dingin, licin, berkilau seperti es.	Keanggunan dan keindahan.

Eksplorasi berikutnya adalah mengeksplorasi material dan teknik. Pada tahap ini dilakukan eksplorasi awal terhadap berbagai material tekstil dan non tekstil, serta teknik yang berpotensi untuk mewujudkan karakteristik *artwear* sesuai karakter tokoh. Untuk Princess Lolly, material yang digunakan seperti kain dengan warna-warna cerah dan mengkilau, aplikasi payet dan manik-manik, serta elemen-elemen bentuk permen. Untuk Gramma Nutt, material tekstil yang digunakan berupa tekstur permukaan kacang, warna-warna bumi. Sementara Princess Frostine, material yang digunakan seperti kain transparan, aplikasi kristal dan *rhinestone* yang menambahkan kesan mengkilau.

Pada tahap eksplorasi material ini pengkarya mengeksplorasi elemen-elemen struktural yang unik untuk setiap karya, contohnya menggunakan aplikasi hasil eksperimen berupa plastisin *clay* dan *jumping clay* (gambar 3.2). Plastisin *clay* adalah lilin yang terbuat dari plastisin yang lunak, tetapi tidak mudah mengeras. Adapun *jumping clay* adalah jenis *clay* yang didiamkan 24 jam pada suhu ruangan akan mengering dan tidak dapat diolah kembali (Wahyuni, 2013:28). *Clay* ini terbuat dari bahan *non-toxic*, sangat lembut, ringan, dan mudah dibentuk karena bersifat fleksibel. Eksperimen ini diperlukan untuk menemukan bentuk motif kacang-kacangan.



Gambar 3. 2 Eksplorasi material *clay*: (a) *plastisin clay*, (b) *jumping clay*.

3.2. Perancangan

Perancangan adalah suatu proses kegiatan yang melibatkan penggabungan elemen-elemen menjadi satu kesatuan yang berfungsi, berdasarkan gagasan atau ide untuk menciptakan produk, jasa, metode, atau sistem guna memenuhi kebutuhan pasar atau konsumen (Rosidi, 2019:115). Pada tahap ini pengkarya melakukan visualisasi ide ke dalam *image clothing*, yakni sketsa desain hingga ditentukan *line collectionnya*. Pembuatan *image clothing* ini diawali dengan *moodboard style* (gambar 3.3), *moodboard* inspirasi sebagai acuan desain (gambar 3.4). Sebagaimana dijelaskan oleh Jannata, dkk. (2023:296), *moodboard ini* merupakan sebuah papan yang berisi kumpulan ide dalam bentuk potongan gambar, teks atau contoh dari suatu objek, yang dalam hal ini adalah *Candyland*, *pallette* warna, material kain, aksesoris, dan *style*.



Gambar 3. 3. *Moodboard Style*.
(Sumber kreasi pribadi: Asyifa, 2024)



Gambar 3. 4. *Moodboard inspirasi*.
(Sumber kreasi pribadi: Asyifa, 2024)

Berdasarkan *moodboard* di atas dibuat sketsa desain dari setiap tokoh, yakni sketsa desain Princess Lolly (gambar 3.5). sketsa desain Gramma Nutt (gambar 3.6), dan sketsa desain Princess Frostine (gambar 3.7). Setiap sketsa dirancang untuk menangkap esensi visual dan konseptual dari masing-masing tokoh *Candyland*. Eksplorasi berbagai siluet, proporsi, dan detail desain dilakukan pada tahap ini (Seivewright, 2017).



(a)



(b)



(c)



(d)

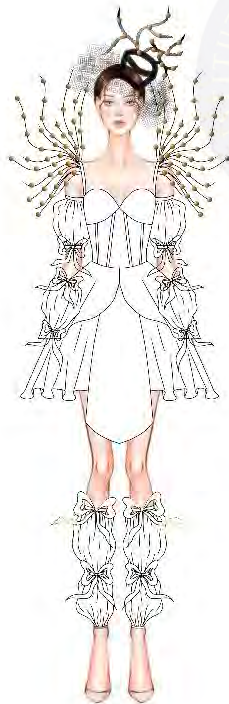
Gambar 3. 5. Sketsa desain Princess Lolly.
(Sumber kreasi pribadi: Asyifa, 2024)



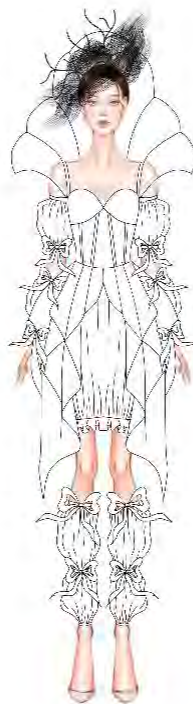
(a)



(b)



(c)



(d)

Gambar 3. 6. Sketsa desain Gramma Nutt.
(Sumber kreasi pribadi: Asyifa, 2024)



(a)



(b)



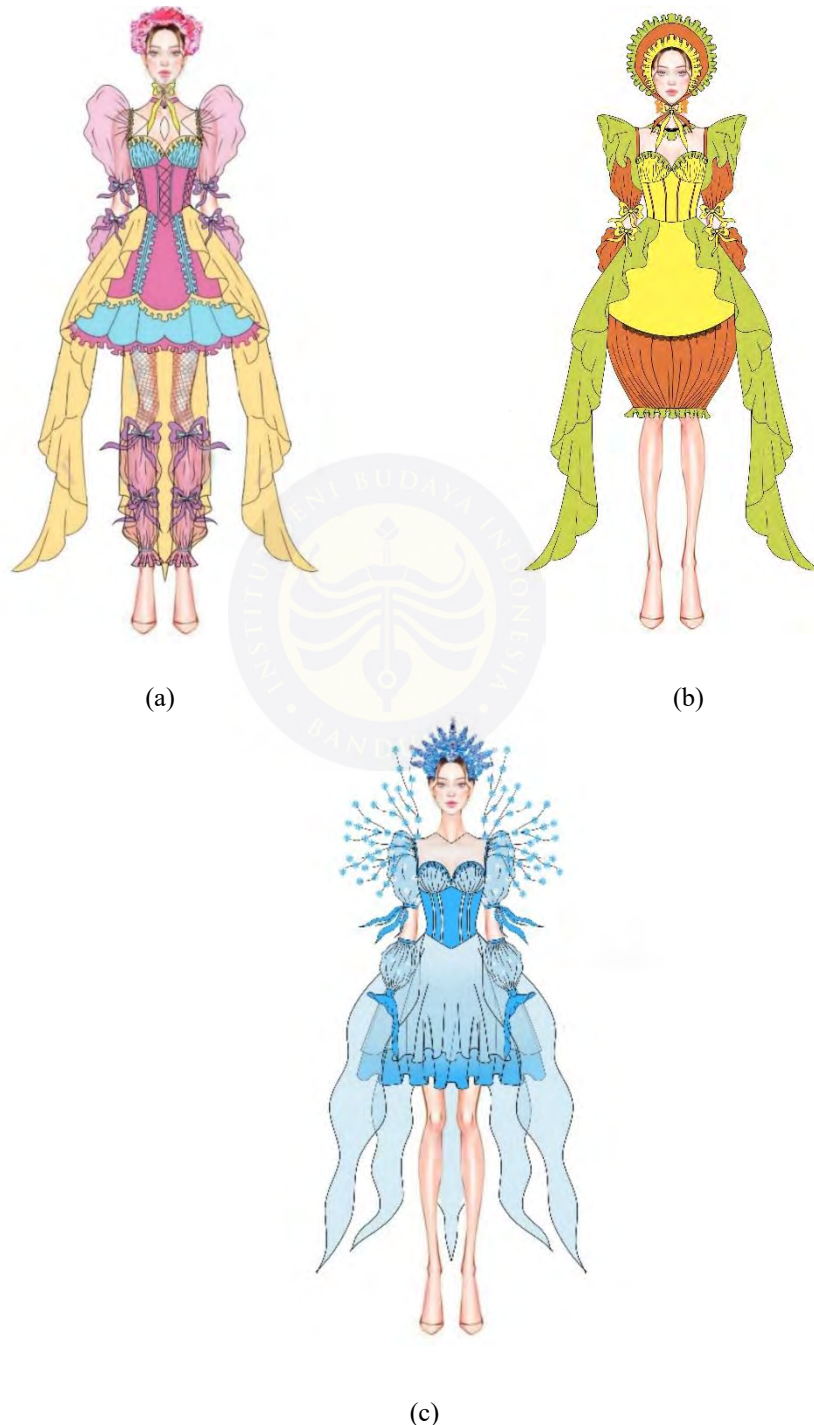
(c)



(d)

Gambar 3. 7. Sketsa desain Princess Frostine.
(Sumber kreasi pribadi: Asyifa, 2024)

Setelah sketsa selesai, kemudian dilanjutkan tahap menentukan master desain (gambar 3.8). Setiap sketsa dibuat untuk menangkap esensi visual dan konseptual dari masing-masing tokoh *Candyland*. Eksplorasi berbagai siluet, proporsi, dan detail *design* dilakukan pada tahap ini (Seivewright, 2017).







Gambar 3. 8. Master desain: (a) Princess Lolly; (b) Gramma Nutt; (c) Princess Frostine.
(Sumber kreasi pribadi: Asyifa, 2024)

Sebelum lanjut ke tahap perwujudan karya pengkarya membuat deskripsi material dan *hanger design* agar mempermudah data proses perwujudan. Berikut adalah deskripsi material Princess Lolly, Gramma Nutt, dan Princess Frostine (tabel 3.1) dan *hanger design* dari koleksi ini (gambar 3.9).

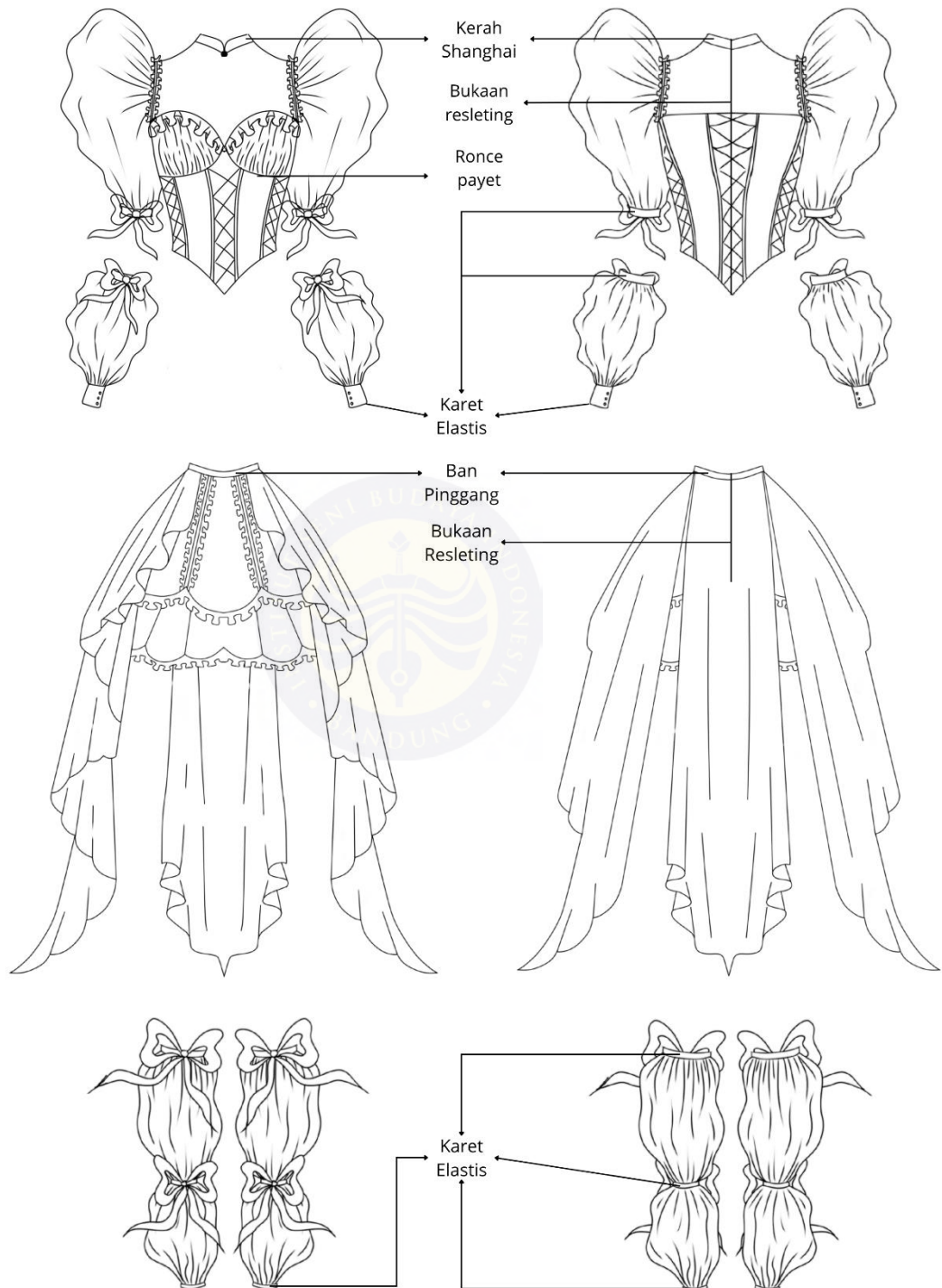
Tabel 3. 2. Deskripsi material *look* ke-1 – *look* ke-2.

No	Material	Nama	Karakter	Keterangan
1		Kain organza	Licin Tipis Nerawang	Kain digunakan untuk bahan <i>look</i> ke-1, <i>look</i> ke-2 dan <i>look</i> ke-3.
2		Kain hologram	Tipis Licin Mengkilau	Kain digunakan untuk bahan <i>look</i> ke-1, <i>look</i> ke-2 dan <i>look</i> ke-3.
3		Kain satin bridal	Tebal Licin	Kain digunakan untuk bahan <i>look</i> ke-1.

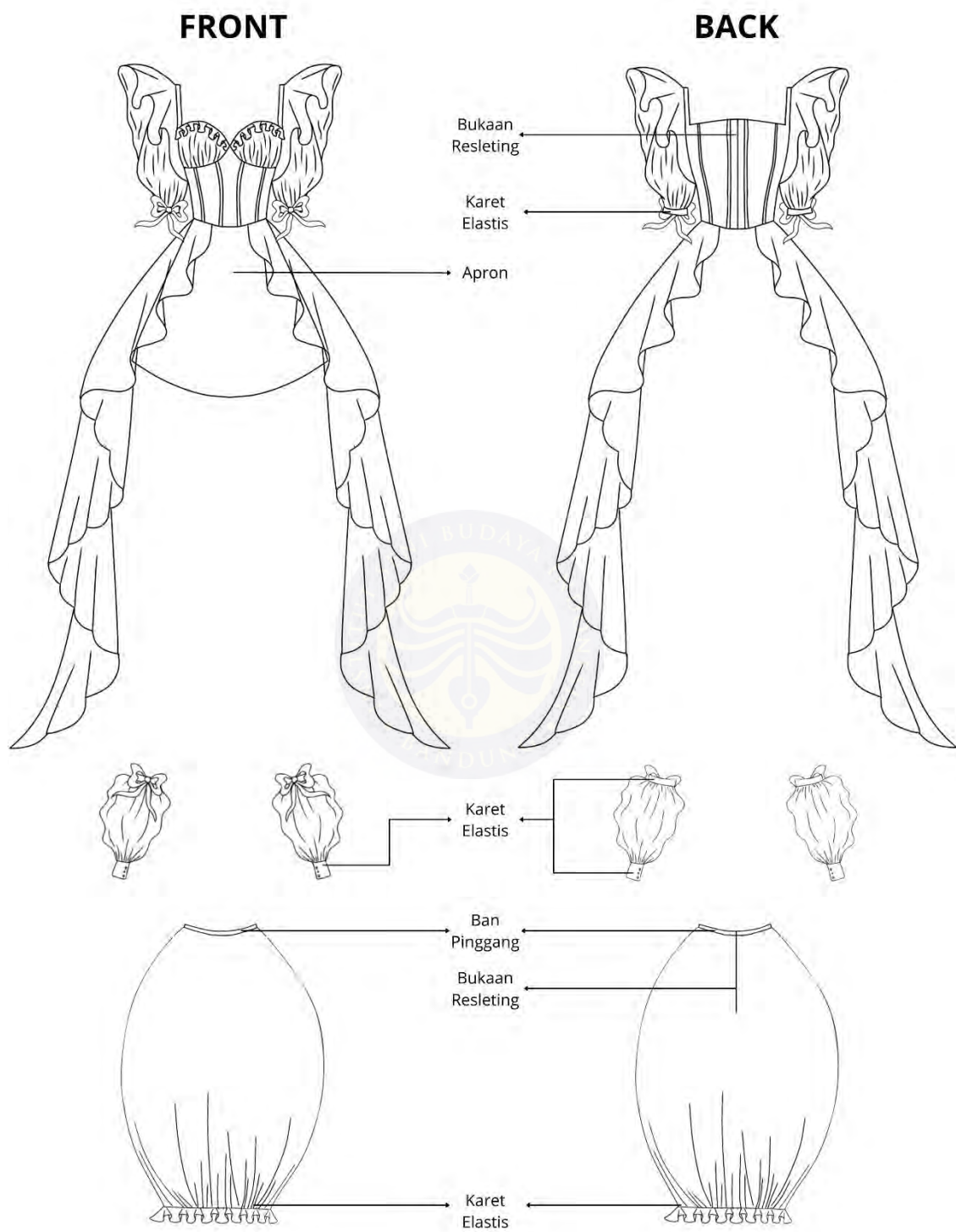
4		Kain kulit Tebal Kaku Mengkilau	Kain digunakan untuk bahan <i>look</i> ke-1, <i>look</i> ke-2 dan <i>look</i> ke-3.
5		Kain plisket Strech Tipis	Kain digunakan untuk bahan <i>look</i> ke-2.
6		Kain tulle glitter Tipis Nerawang Kasar	Kain digunakan untuk bahan <i>look</i> ke-3.
7		Kain satin gradasi Licin Lembut	Kain digunakan untuk bahan <i>look</i> ke-3.

FRONT

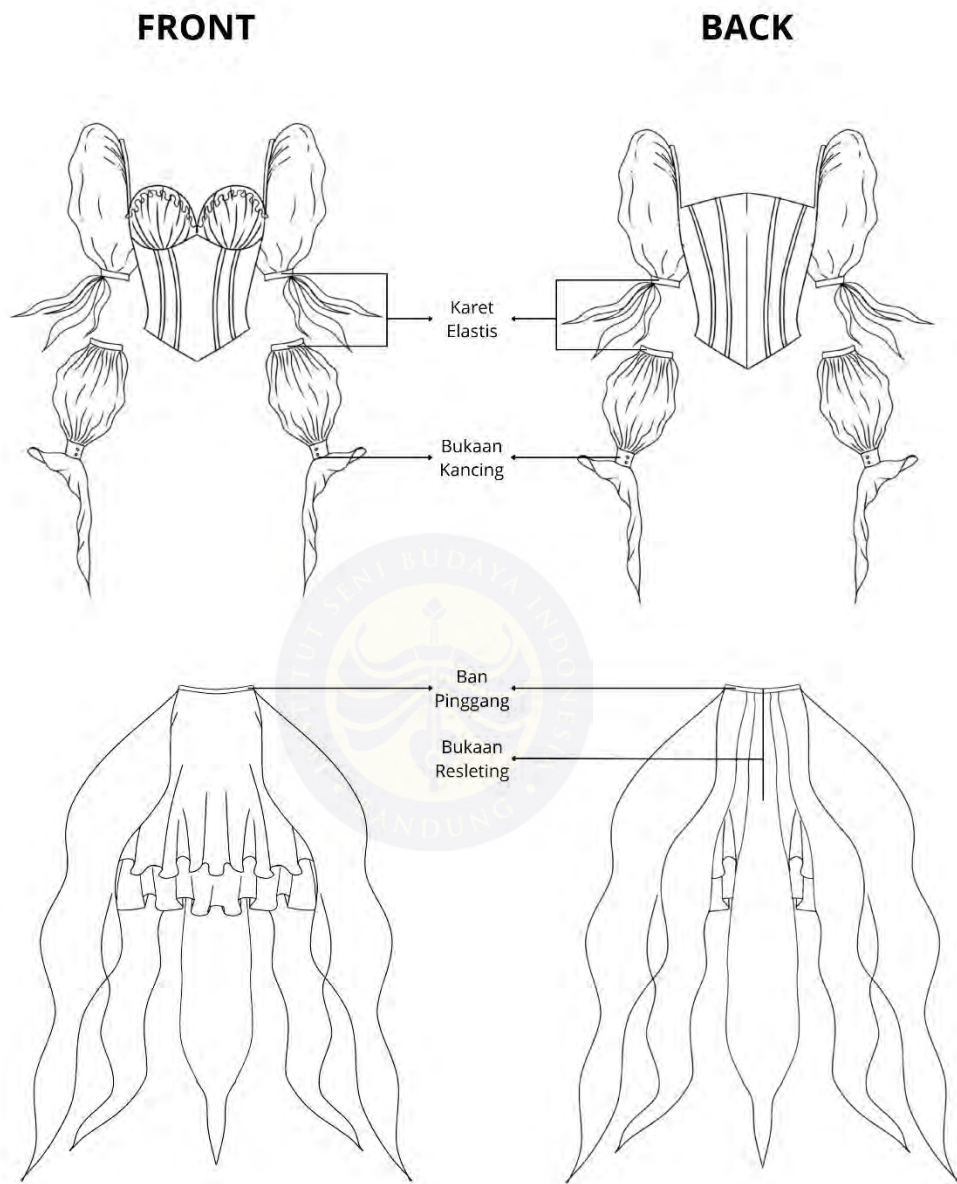
BACK



(a)



(b)



(c)

Gambar 3. 9. *Hanger design*

(a) Princess Lolly; (b) Gramma Nutt; (c) Princess Frostine.
(Sumber kreasi pribadi: Asyifa, 2024)

3.3. Perwujudan

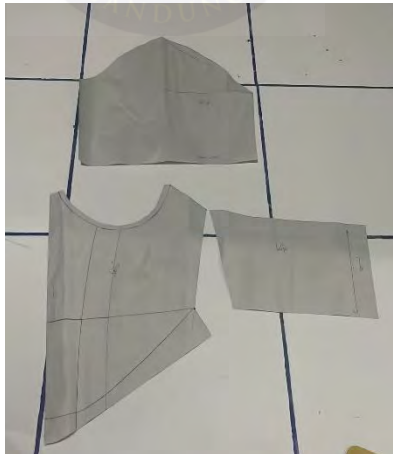
Perwujudan karya adalah tahap mewujudkan ide atau desain *artwear* yang telah dirancang menjadi karya. Pada tahap ini, keterampilan teknis dalam pembuatan busana dan aplikasi seni pada tekstil menjadi sangat penting. Langkah-langkah yang dilakukan meliputi pengukuran model, pembuatan pola, penjahitan, pembuatan aksesoris, *fitting*, dan *finishing*.

3.3.1. Pengukuran Model

Pengukuran model adalah proses menentukan ukuran tubuh seorang model dengan mengukur bagian-bagian tubuh yang diperlukan. Hasil pengukuran tersebut kemudian digunakan untuk membuat pola. Pada tahap ini pengkarya tidak mengukur tubuh model secara langsung namun terpijak pada ukuran model yang ditetapkan oleh panitia, yakni ukuran M.

3.3.2. Pembuatan Pola

Setelah proses pengukuran model selesai, tahap berikutnya adalah pembuatan pola. Proses ini dilakukan dengan memindahkan ukuran model ke kertas pola menggunakan rumus pola dasar, sehingga dihasilkan pola busana yang sesuai dan akurat. Berikut adalah dokumentasi proses pembuatan pola.



Gambar 3. 10. Pembuatan pola
(Sumber dokumentasi pribadi: Asyifa, 2024)

3.3.3. Penjahitan

Penjahitan merupakan proses menggabungkan potongan kain menggunakan mesin jahit hingga membentuk pakaian yang sesuai dengan pola dan desain. Berikut adalah dokumentasi proses penjahitan.



Gambar 3. 11. Penjahitan
(Sumber dokumentasi pribadi: Asyifa, 2024)

3.3.4. Pembuatan Aksesoris

Aksesoris adalah barang yang berfungsi sebagai pemanis busana atau sebagai barang tambahan. Aksesoris dapat juga diartikan sebagai suatu pelengkap hiasan suatu benda, pemahaman benda disini adalah segala macam benda baik yang bergerak maupun yang. Sedangkan mendesain aksesoris diartikan sebagai aktualisasi, kepuasan, hobi, dan sebagai penghasil profit bila ditekuni secara serius (Triyanto, dkk, 2015).

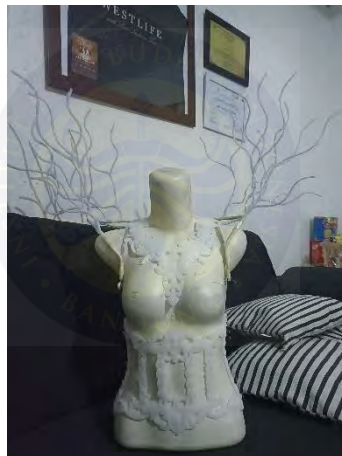
Karya ini terdiri dari beberapa aksesoris, yaitu *headpiece*, obi atau *belt*, aksesoris bahu, dan payung. Seluruh aksesoris tersebut dibuat secara *handmade*. Material yang digunakan mencakup busa ati, ukiran dari lem, kawat, manik-manik, payet, dan *clay*.



Gambar 3. 12. *Headpiece*
(Sumber dokumentasi pribadi: Asyifa, 2024)



Gambar 3. 13. Obi atau *belt*
(Sumber dokumentasi pribadi: Asyifa, 2024)



Gambar 3. 14. *Shoulder piece*
(Sumber dokumentasi pribadi: Asyifa, 2024)



Gambar 3. 15. Payung
(Sumber dokumentasi pribadi: Asyifa, 2024)

3.3.5. *Fitting*

Pengepasan (*fitting*) adalah memakaikan pola pakaian yang sudah menjadi pakaian yang terjahit, dengan cara memakaikan pakaian tersebut pada tubuh seseorang yang diukur, agar mengetahui cocok tidaknya suatu pola pakaian pada tubuh seseorang itu (Prahastuti, 2012).

Proses *fitting* adalah proses menyesuaikan pakaian dengan tubuh model untuk memastikan pakaian tersebut yang dibuat pas dan nyaman saat dikenakan, oleh sebab itu proses ini sangat penting untuk dilakukan. Proses *fitting* dilakukan pada saat *artwear* selesai 50%, 80%. Terakhir *fitting* dilakukan saat progress karya *artwear* menjadi 100% selesai. Berikut adalah dokumentasi proses *fitting*.



Gambar 3. 16. Proses *Fitting*
(Sumber: Seftiani, 2025)

3.3.6. *Finishing dan Detailing*

Detailing adalah proses penambahan hiasan berupa manik-manik pada aksesoris dan pakaian. Tahap ini bertujuan untuk memperindah serta meningkatkan nilai estetika dari kedua elemen tersebut. Pengkarya melakukan penempelan manik-manik dan hasil eksperimen pada *headpiece*, aksesoris bahu, dan obi. Adapun untuk pakaian, *detailing* dilakukan dengan teknik pematetan. Berikut adalah dokumentasi dari proses *detailing*.



Gambar 3. 17. *finishing* dan *detailing*
(Sumber dokumentasi pribadi: Asyifa, 2024)

Finishing adalah tahap akhir dalam proses pembuatan *artwear*. Tahap ini dilakukan untuk memastikan tidak ada kekurangan pada *artwear*, sehingga dapat diperbaiki sebelum ditampilkan dalam *event fashion show*. Proses *finishing* meliputi pembersihan sisa benang yang masih menempel pada pakaian serta menghilangkan sisa lem tembak yang menempel pada aksesoris.