

BAB III

METODE PENCIPTAAN

Metode penciptaan adalah cara sistematis dan strategis dalam menghasilkan karya seni atau busana dimulai dari eksplorasi ide dan masalah, merancang desain, hingga merealisasikan karya akhir dengan tujuan menyampaikan ekspresi, menyelesaikan problem kreatif, dan merepresentasikan gagasan lewat bentuk visual maupun praktis (Gustami, 2007; Mujiono, 2010).

Proses penciptaan karya ini melalui beberapa tahapan, sehingga dibutuhkan metode penciptaan yang sesuai dengan karakteristik produksi busana. Metode penciptaan yang digunakan adalah metode penciptaan menurut Prof. Husen Hendriyana (2018:55). Prosedur penciptaan dilakukan dengan empat tahapan utama, yaitu: pra-perancangan, perancangan, perwujudan, dan penyajian.



Gambar 3.1 Bagan Alur Metode
(Sumber: Prof. Husen Hendriyana, 2018)

Pra perancangan merupakan tahap awal dalam proses perancangan busana yang ditandai dengan pencarian ide serta pengembangan konsep awal. Pada tahap ini, ide-ide yang telah dikumpulkan akan diterjemahkan melalui pembuatan *moodboard* sebagai panduan konsep desain secara keseluruhan. Setelah itu, tahap

perancangan dilakukan dengan pembuatan sketsa desain, beberapa alternatif desain, hingga ditetapkan empat desain utama yang akan dijadikan sebagai master desain. Desain tersebut kemudian diwujudkan dalam tahap perwujudan, di mana busana dibuat sesuai dengan rancangan yang akan di realisasikan. Tahap akhir disebut penyajian, di mana busana yang telah selesai dibuat akan didokumentasikan dalam bentuk foto dan video.

Pendekatan metode yang dilakukan oleh Prof. Husen Hendriyana (2018) yang kemudian diadaptasi, berfokus pada empat tahapan yaitu pra-perancangan, perancangan, perwujudan, dan penyajian.

Berikut gambar bagan yang sudah di adaptasi:



Gambar 3.2 Proses penciptaan karya seni mulai dari pra-perancangan, perancangan, perwujudan, hingga penyajian
(Sumber: Dinda Julia, 2025)

3.1. Pra-perancangan

Pra-perancangan meliputi langkah penjelajahan dalam menggali sumber ide. Langkah tersebut meliputi penggalian sumber penciptaan dengan metode pengumpulan data referensi film dan gambar. Selain itu, disusun pula *moodboard*

yang menjadi media visualisasi awal untuk memperkuat konsep yang berhubungan *Princess Karina*.

3.1.1. Film *The Little Mermaid*

Tahap Pra-Perancangan dimulai dari eksplorasi ide yang terinspirasi dari film *The Little Mermaid*, khususnya dari karakter Karina. Diceritakan bahwa Ariel memiliki enam saudara perempuan, masing-masing berasal dari lautan yang berbeda dan mewakili karakteristik serta budaya yang unik. Karakter Karina adalah salah satu saudari dari tokoh utama Ariel dalam cerita *The Little Mermaid*

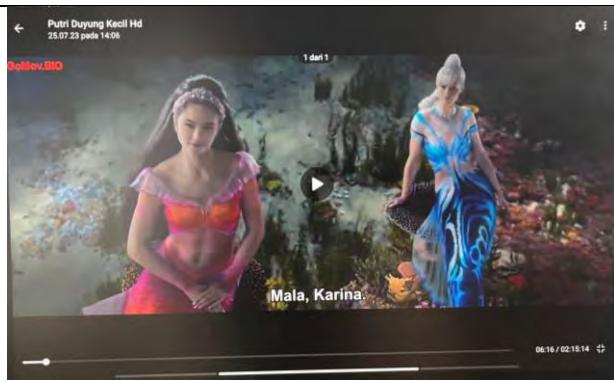
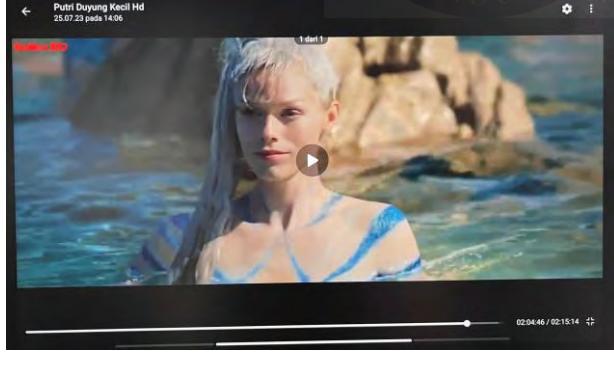


Gambar 3. 3 Tokoh Karina di Film *The Little Mermaid*
(Sumber: <https://pin.it/5tRRJnUDd>) Diunduh pada 13 Mei 2025

Adapun adegan yang menampilkan kemunculan *Princess Karina* dalam film *The Little Mermaid* (2023), dimulai dari momen awal muncul hingga akhir cerita, tiap baris memperlihatkan visual dari Karina. Keseluruhan isi tabel bertujuan menangkap detail visual serta momen penting dari karakter *Princess Karina* sepanjang cerita.

Berikut ini adalah tabel yang berisikan potongan *scene* yang memperlihatkan *Princess Karina*.

Tabel 3. 1 Potongan *Scene*

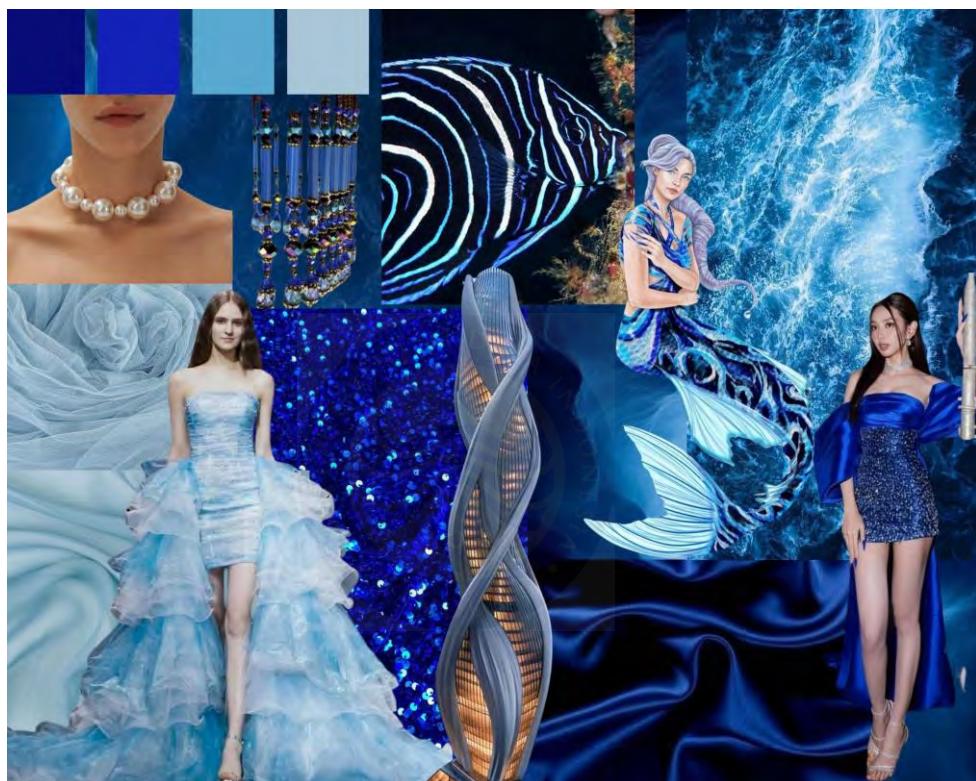
Scene	Deskripsi
	<p>Dua tokoh putri duyung terlihat di bawah laut. <i>Princess Karina</i> (kanan) Memiliki ekor bernuansa biru dengan motif menyerupai ikan emperor angelfish</p>
	<p>Tampak beberapa putri duyung, termasuk <i>Princess Karina</i> (kiri) dan <i>Ariel</i> (kanan depan), sedang menyimak sesuatu dengan serius. Karina berdiri lebih jauh di kiri dengan ekor berwarna biru, memperlihatkan seluruh ekornya.</p>
	<p><i>Princess Karina</i>, salah satu dari enam saudari <i>Ariel</i>, sedang muncul di permukaan laut dengan latar batu karang.</p>

3.1.2. Moodboard

Konsep penciptaan difokuskan pada pengembangan *ready to wear deluxe* yang diwujudkan melalui *moodboard*. *Moodboard* adalah kumpulan gambar-gambar, warna dan jenis benda yang dapat menggambarkan ide yang ingin diwujudkan oleh desainer busana (Suciati: 2021). Tujuan pembuatan *moodboard*

adalah untuk menetapkan arah, sasaran, dan panduan dalam menghasilkan karya cipta bertema, sehingga proses kreatif tidak menyimpang dari konsep utama. Dengan menjadi kerangka visual, *moodboard* menyaring ide-ide abstrak hingga terwujud dalam bentuk visual yang konsisten dan sesuai tema yang telah ditentukan .

Berikut ini adalah *moodboard* inspirasi yang dibuat:



Gambar 3. 4 *Moodboard* inspirasi
(Sumber: Dinda Julia, 2025)

Moodboard tersebut merepresentasikan konsep visual dari desain busana *ready to wear deluxe* yang terinspirasi oleh karakter *Princess Karina* dalam film *The Little Mermaid* (2023). Warna dominan yang digunakan adalah berbagai gradasi biru, mulai dari biru elektrik, *navy*, hingga biru muda, yang mencerminkan suasana laut dingin dan berkabut tempat asal Karina, yaitu Laut Saithe dan warna dari ekor Karina. Gambar-gambar dalam *moodboard* inspirasi menunjukkan berbagai sumber inspirasi tekstur dan bentuk. Kain *tulle*, satin, serta sequin menggambarkan pilihan material yang digunakan dalam penciptaan busana,

menghadirkan kesan berkilau. Gambar ikan dengan corak garis kontras, serta elemen arsitektur berstruktur spiral, memberikan inspirasi visual untuk siluet dan motif dari ekor Karina. Ilustrasi karakter Karina serta model yang mengenakan gaun biru memrepresentasikan langsung dari konsep desain, sementara aksesoris mutiara dan ornamen kristal menggambarkan detail *embellishment* seperti teknik payet ronce dan pengaplikasian tule payet.

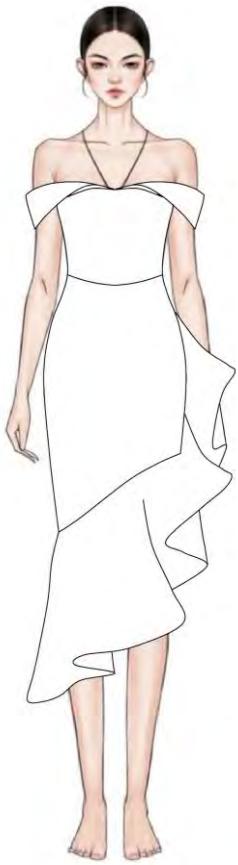
3.2. Perancangan

Tahapan perancangan adalah fase lanjutan setelah pra-perancangan, di mana ide dan konsep yang telah dikembangkan mulai diterjemahkan ke dalam bentuk visual dan teknis. Pada tahap ini, proses dimulai dengan pembuatan desain awal (*Alternatif Desain*) yaitu menunjukkan beberapa opsi visual awal yang dikembangkan berdasarkan konsep. Setelah itu, dilakukan pembuatan gambar teknis (*technical drawing/Master Desain*): Menunjukkan desain yang telah dipilih dan disempurnakan secara teknis. Selanjutnya, dibuat prototipe, yaitu versi awal busana yang dijahit menggunakan bahan sementar. Tujuannya adalah untuk menguji struktur, proporsi, dan kenyamanan desain sebelum masuk ke tahap perwujudan dengan bahan asli.

3.2.1 Sketsa Desain

Sketsa merupakan teknik yang dilakukan sebagai fase awal pembuatan karya desain, yang tidak boleh diabaikan karena menjadi dasar visual sebelum mencapai hasil akhir (Rahadian & Park: 2023). Sketsa desain busana diartikan sebagai garis besar atau outline rancangan mode yang dibuat secara cepat menggunakan pensil, pena, atau alat tulis lainnya. Tujuan utamanya adalah untuk memvisualisasikan bentuk dan proporsi.

Berikut gambar sketsa desain tersebut:



Look 1



Look 2



Look 3



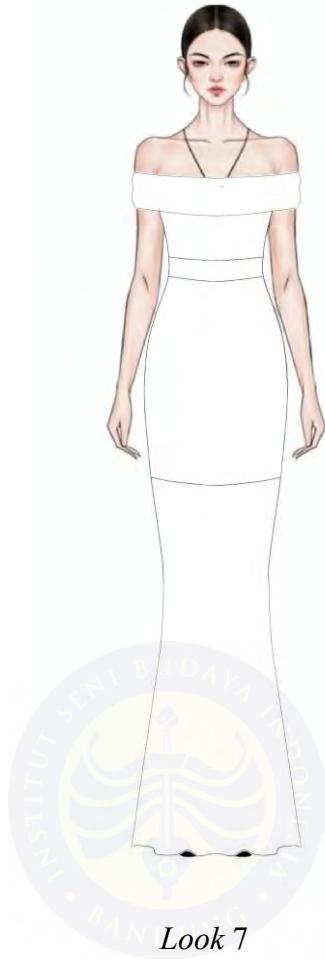
Look 4



Look 5



Look 6



Gambar 3. 5 *Sketsa Desain*
(Sumber: Dinda Julia, 2025)

3.2.2 Alternatif Desain

Desain busana adalah proses kreatif yang meliputi perancangan pakaian dengan memperhatikan aspek fungsional dan estetika. Kreativitas dalam desain busana sangat penting untuk menciptakan produk fesyen yang menarik dan sesuai dengan tren saat ini (Yuliati: 2023) . Adapun alternatif desain yang telah dibuat berjumlah tujuh desain, tujuannya agar dapat membandingkan dan memilih desain terbaik sebelum menentukan rancangan akhir.

Berikut adalah alternatif desain yang dikembangkan berdasarkan konsep utama:



Look 1

Look 2



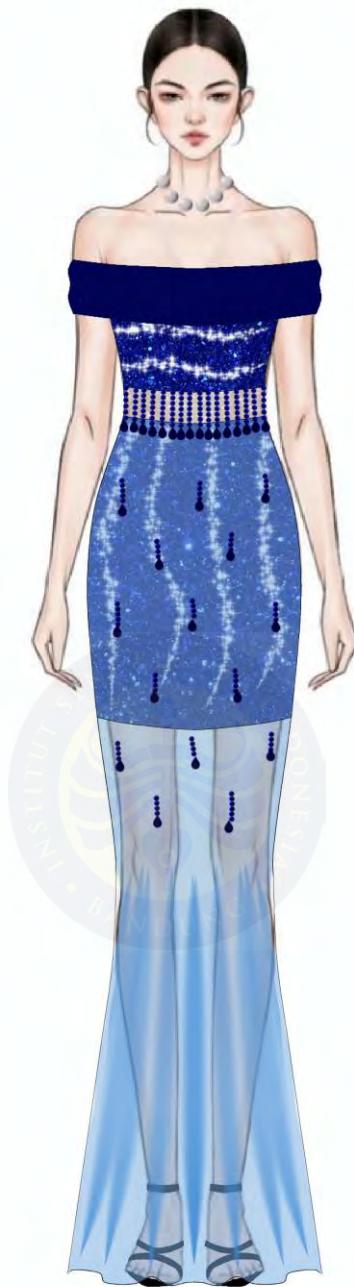
Look 3

Look 4



Look 5

Look 6



Look 7

Gambar 3. 6 Alternatif desain
(Sumber: Dinda Julia, 2025)

3.2.2. Master Desain

Technical drawing/master desain adalah desain yang telah dipilih dan disempurnakan secara teknis, lengkap dengan detail konstruksi, proporsi, serta tampilan, sebagai acuan utama dalam proses produksi.

Berikut adalah master desain yang telah dipilih dan disempurnakan:



Look 1



Look 2



Look 3



Look 4

Gambar 3. 7 Master Desain
(Sumber: Dinda Julia, 2025)

3.3. Perwujudan

Tahap perwujudan merupakan proses di mana desain dua dimensi direalisasikan menjadi bentuk tiga dimensi dalam wujud karya busana. Proses ini

diawali dengan pengambilan ukuran, pola busana dibuat berdasarkan hasil pengukuran tersebut. Pola yang telah selesai kemudian digunakan dalam proses pemotongan kain. Setelah seluruh bagian kain dipotong, proses penjahitan dilakukan. Ketika bentuk dasar busana telah terbentuk, tahapan dilanjutkan ke penerapan teknik dekoratif. Teknik pertama yang diterapkan adalah teknik aplikasi (*applique*), diikuti oleh teknik payet ronce. Tahap akhir berupa proses *finishing* dilakukan untuk menyempurnakan karya. Pada tahap ini, sisa benang dibersihkan, jahitan dan detail diperiksa kembali.

3.3.1. Pengukuran

Pengukuran adalah tahap pertama yang dilakukan dalam proses pembuatan karya. Ukuran yang digunakan dalam pembuatan karya ini adalah ukuran standar S dan M, ukuran S dan M dipilih karena menyesuaikan bentuk tubuh model.



Gambar 3. 8 Foto Pengukuran
(Sumber: Dinda Julia, 2025)

3.3.2. Pembuatan Pola

Pola dibuat berdasarkan hasil pengukuran dan sketsa desain. Dalam pengkaryaan ini, pola dasar akan dipecah menyesuaikan dengan desain yang telah dibuat. Berikut ini hasil pola yang sudah dibuat:



Gambar 3. 9 Proses Pembuatan Pola
(Sumber: Dinda Julia, 2025)

3.3.3. Pemotongan Kain

Kain utama dan bahan tambahan lainnya dipotong sesuai bentuk dan ukuran pola. Proses pemotongan dilakukan dengan hati-hati agar hasil potongan presisi dan tidak merusak tekstur kain.



Gambar 3. 10 Proses Pemotongan Kain
(Sumber: Dinda Julia, 2025)

3.3.4. Proses Menjahit

Proses ini mencakup penyambungan bagian-bagian utama busana sesuai urutan konstruksi, termasuk penyisipan ritsleting, lapisan dalam, serta sambungan antar panel. Penjahitan dilakukan secara manual dan menggunakan mesin untuk memastikan hasil yang kuat dan rapi.



Gambar 3. 11 Proses Menjahit
(Sumber: Dinda Julia, 2025)

3.3.5. Proses Teknik *Applique*

Teknik ini digunakan untuk menambahkan detail visual berupa potongan kain berbentuk ornamen yang dijahit di atas permukaan busana. Proses ini memperkuat tema desain sekaligus memberikan kesan tekstur tambahan.



Gambar 3. 12 Proses Pembuatan Teknik *Applique*
(Sumber: Dinda Julia, 2025)

3.3.6. Proses Teknik Payet Ronce

Pada tahap ini, payet dirangkai menjadi bentuk ronce atau jumbai yang dijahit secara manual ke bagian tertentu pada busana. Teknik ini menambahkan efek kilau dan gerak saat kostum dikenakan, sekaligus memperkuat nuansa air atau lautan.



Gambar 3. 13 Proses Pembuatan Payet Ronce
(Sumber: Dinda Julia, 2025)

3.3.7. Proses *Finishing* Karya

Pada tahap ini dilakukan penyempurnaan akhir seperti pembersihan sisa benang, perapian jahitan, pengecekan detail, dan penyetrikaan. Finishing memastikan bahwa karya siap ditampilkan secara profesional dalam sesi pemotretan atau pertunjukan.



Gambar 3. 14 Proses *Finishing* Karya
(Sumber: Dinda Julia, 2025)

3.4. Penyajian

Penyajian karya dilakukan melalui dokumentasi dalam bentuk foto dan video sebagai media visual untuk menampilkan hasil akhir dari proses perancangan busana. Dokumentasi ini bertujuan untuk menunjukkan detail desain, konstruksi, teknik hias, serta kesesuaian busana saat dikenakan oleh model.



Gambar 3. 15 Proses Pembuatan Dokumentasi
(Sumber: Dinda Julia, 2025)

