

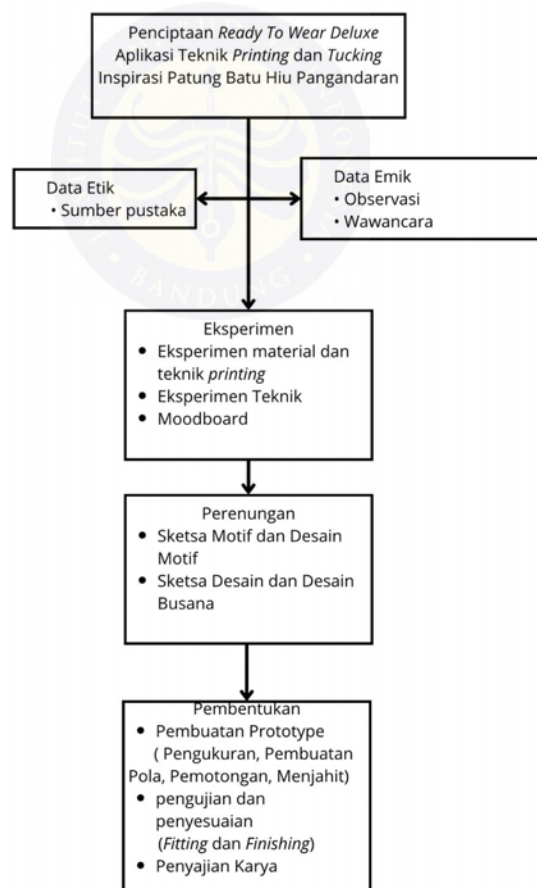
### BAB III

#### METODE PENCIPTAAN

Penciptaan busana pada penelitian ini memiliki konsep cipta karya sebagai upaya ikut memperkenalkan objek wisata patung batu hiu melalui pembuatan patung Batu Hiu yang diaplikasikan ke dalam busana. Pada penelitian ini dilakukan pengolahan unsur-unsur visual patung batu hiu dan keindahan alam sekitar menjadi motif kain.

Metode penciptaan ini menggunakan teori kreasi artistik yang diadaptasi dari buku (Dharsono,2016). Tahapan kreasi artistic terdiri dari tiga tahap yaitu eksperimen, perenungan dan pembentukan (Dharsono, 2016:46-50).

Berikut bagan penciptaan yang digunakan:



Gambar 3. 1. Bagan Metode Penciptaan  
(Sumber: Diadaptasi dari Dharsono)

Diawali dengan pengumpulan sumber data, yang terbagi menjadi dua jenis, yaitu data etik dan data emik. Data etik berasal dari kajian literatur, sedangkan data emik diperoleh melalui observasi, penelusuran dokumen, serta wawancara. (Dharsono, 2016: 43-45).

Pengkarya menggunakan dua sumber data yaitu:

a. Data etik

Data etik yang digunakan berasal dari sumber literatur dan studi piktorial data tersebut dikaji untuk mendapatkan data yang valid.

b. Data emik

Data emik dilakukan untuk mengamati subjek dan objek penciptaan sesuai dengan ruang lingkup.

Teknik pengumpulan data ini didukung dengan:

1. Observasi atau pengamatan dokumentasi Patung Batu Hiu Pangandaran untuk mengamati bentuk visual pada Patung Batu Hiu.
2. Pengumpulan data dengan cara mewawancarai narasumber di bidang nya. Wawancara dilakukan oleh dua narasumber yaitu Dede Risman, (48 Tahun) sebagai Budayawan Pangandaran dan Juru Pantun dan Aseng Irwan Nuryadin S.Pd. (71 Tahun) sebagai arsitek kedua Patung Batu Hiu.

### **3.1 Eksperimen**

Eksperimen merupakan langkah yang dilakukan untuk proses penciptaan karya yang meliputi yaitu mencoba beberapa bahan, alat, teknik, dan pemilihan konsep tata susun yang sesuai dengan ekspresi cipta rancangan karya. Eksperimen akan menghasilkan kualitas dalam pemilihan bahan, teknik, alat, dan konsep tatasusun dalam memvisualisasikan rancangan karya (Dharsono, 2016, 46-47).

### 3.1.1 Eksperimen material dan teknik *printing*

Tabel 3. 1. Eksperimen material dan teknik *printing*.

No	Material	Deskripsi
1.	<p>Kain <i>lady zara</i></p> 	Kain <i>lady zara</i> memiliki tekstur halus, lembut dan dingin. Teksturnya seperti kulit jeruk atau butiran pasir. Selain itu, kain ini juga dikenal dengan sifatnya yang tidak tembus pandang, adem, dan jatuh saat dikenakan.
2.	<p>Kain satin arbani arabian</p> 	kain satin arbani arabian jenis kain satin premium yang dirancang khusus menciptakan tampilan elegan dan mewah memiliki tampilan licin dan mengkilap memberikan kesan glamor dan mewah. teksturnya lembut dan jatuh saat di pakai.

Berdasarkan eksperimen material dan teknik *printing* yang dipilih kain satin armani arabian untuk dijadikan material utama penciptaan busana tersebut. Material pendukung menggunakan kain satin agar melengkapi dan menyelaraskan tampilan yang menghasilkan kesan mewah.

### 3.1.2 Eksperimen Teknik

Tabel 3. 2. Eksperimen teknik

No	Teknik	Deskripsi
1.	<i>Tucking undulating</i> 	<i>Tucking undulating</i> merupakan manipulasi kain yang dibentuk dari jahitan secara bergantian dan saling berlawanan untuk menciptakan efek gelombang.
2.	<i>Tucking cross</i> 	<i>Tucking cross</i> merupakan salah satu teknik manipulasi kain yang dilakukan dengan cara melipat dan menjahit kain membentuk pola silang.

Berdasarkan hasil eksperimen teknik, pengkarya memutuskan untuk menggunakan teknik *tucking undulating* yang merepresentasikan gelombang air laut, sementara teknik *tucking cross* dipilih untuk menggambarkan bentuk jala atau jaring lempar.

### 3.1.3 Moodboard



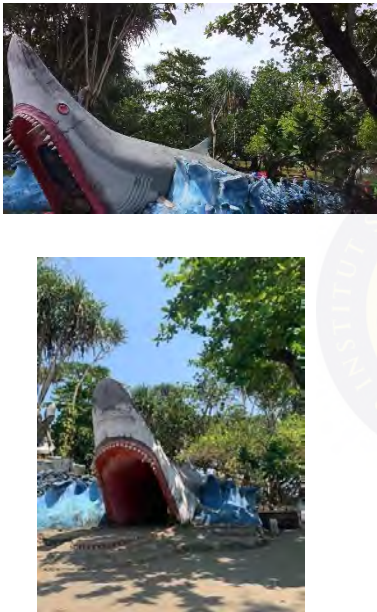
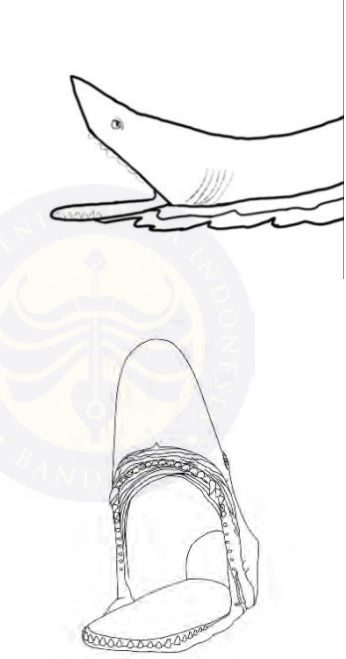

Gambar 3. 2. *Moodboard*  
Sumber: Nisrina Ayu Pramesty, 2025

*Moodboard* dirancang untuk mempersentasikan elemen visual, tekstur, dan konsep yang menjadi dasar dalam menciptakan koleksi *ready to wear deluxe*. Koleksi ini terinspirasi dari patung batu hiu Pangandaran sebagai motif utama dan motif pendukung berupa pohon kelapa, pantai, bulan, burung, dan perahu. Kategori *womens wear modest* yang secara khusus diperuntukan bagi wanita berusia 18-30 tahun wanita yang sopan kesederhanaan dan berkelas busana ini dapat menjadi alternatif bagi masyarakat modern untuk acara formal dan semi formal. *Trend* yang dipilih adalah *Trend forecasting 2025/2026*. Tema *Soulful* mencerminkan suasana tenang dan bebas, menjadi esensi utama yang ingin diwujudkan. Kesan yang ditampilkan busana sederhana, longgar dengan palet nuansa pantai.





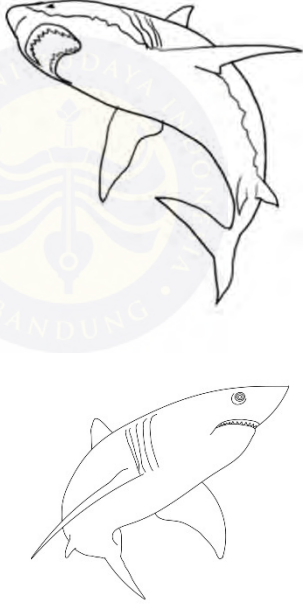

### 3.2 Perenungan

Perenungan yaitu mencari serta menemukan simbol-simbol yang akan menjadi ikon dalam proses penciptaan karya seni (Dharsono, 2016:47). Dalam hal ini, pengkarya memilih dua ikon patung batu hiu sebagai sumber inspirasi. Berikut proses kerja motif Patung Batu Hiu:













Tabel 3. 3. Tabel Sketsa Motif Utama

No	Inspirasi Ptung Batu Hiu	Sketsa Motif Utama	Motif Utama Terpilih
1.			<p>Gambar tersebut menampilkan patung batu berbentuk hiu yang tampak membentang dengan mulut terbuka lebar.</p> 


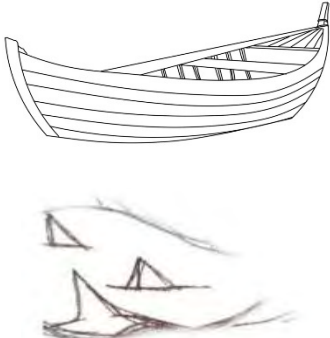
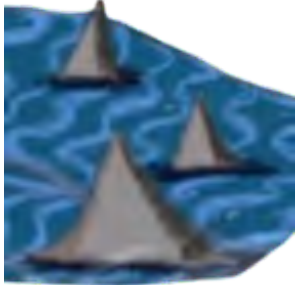








2.			<p>Gambar ikan hiu yang tampak melompat dengan cipratan air.</p> 
3			<p>Gambar ikan hiu yang melompat dari air.</p> 

Tabel 3. 4. Tabel Motif Pendukung

No	Inspirasi	Sketsa Motif Pendukung	Desain Motif Pendukung Terpilih
1.		 	
2.		   	  


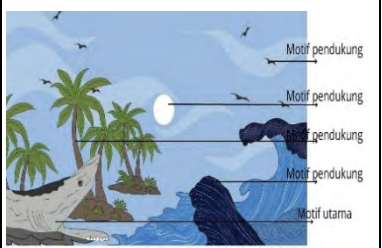
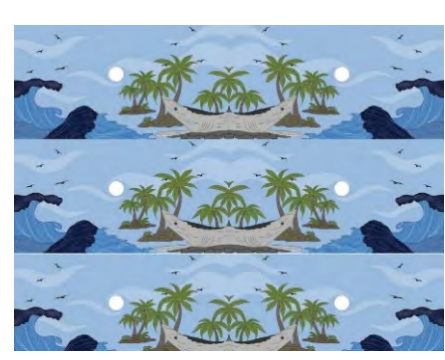


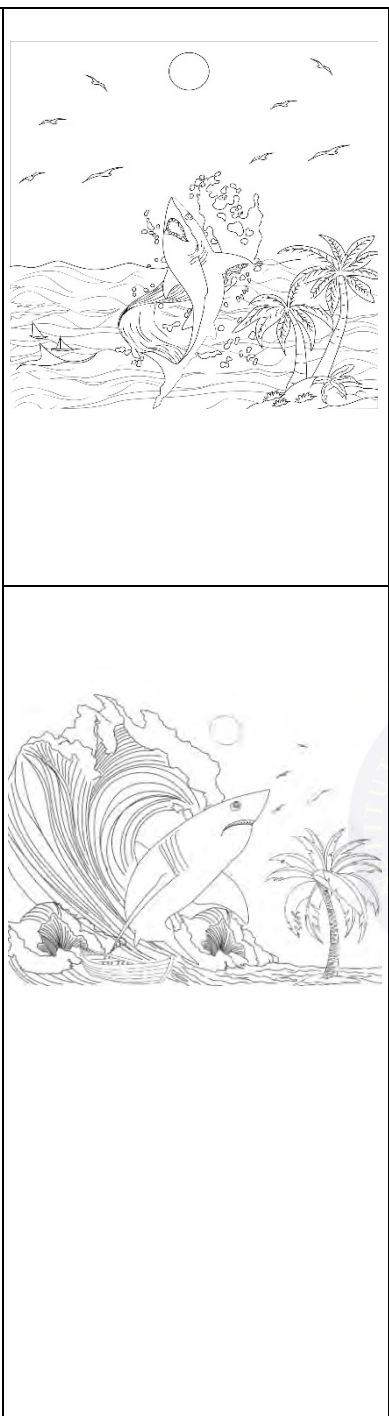

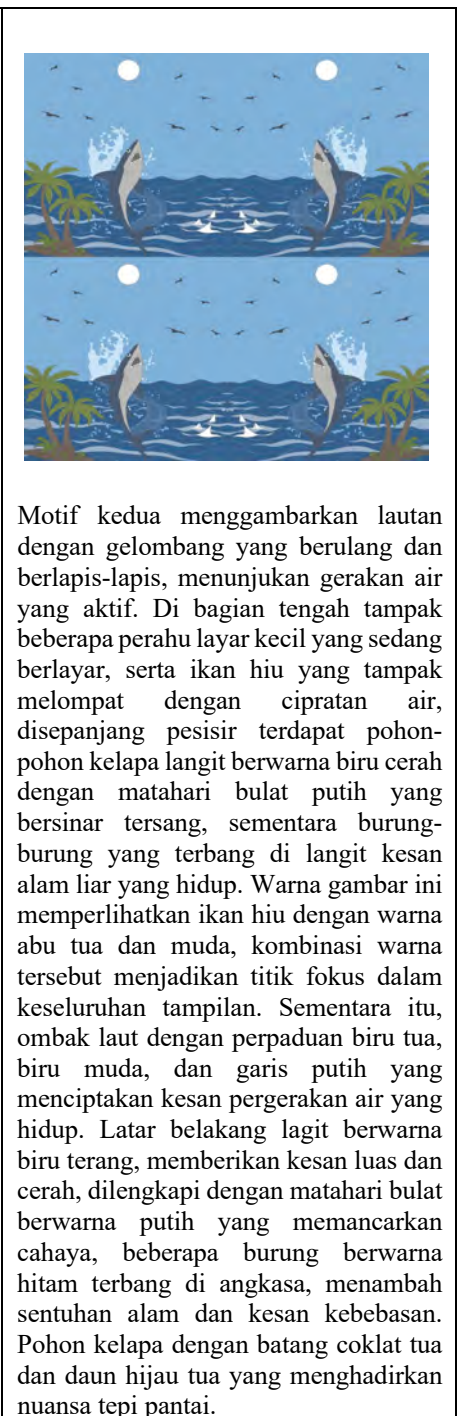
3.			
4.			
5.			


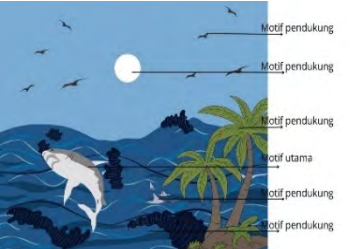
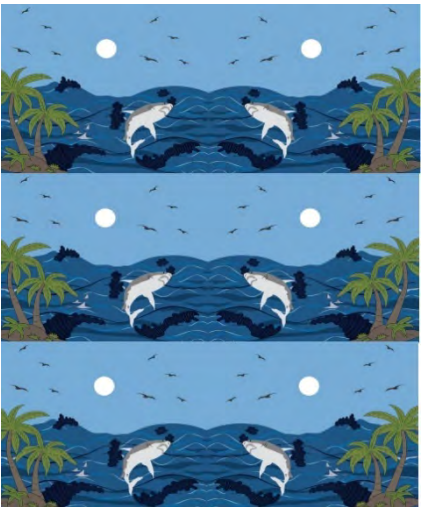
Setelah proses perenungan motif utama dan pendukung dilanjutkan dengan perancangan *desain* motif. Adapun pengulangan pola motif yang dipilih pola beraturan, susunan motif terbentuk dari bidang dan corak yang sama, di mana

setiap bentuk diulang secara konsisten mengikuti pola sebelumnya dengan ukuran yang sama. Pengulangan pola motif ke arah horisontal satu langkah menggunakan teknik refleksi dan kearah vertikal satu langkah.

*Tabel 3. 5. Tabel Perancangan Desain Motif*

No	Sketsa Motif	Desain terpilih	Pola motif
1.			 <p>Motif pertama menggambarkan pemandangan pantai dengan elemen patung batu hiu dengan posisi mulut terbuka dan badan membentang yang mencerminkan inspirasi pengkarya dan dibelakangnya terdapat banyak pohon kelapa dan di sisi kiri kanan terdapat ombak besar yang menggulung, langit berwarna biru muda dengan matahari bulat putih yang bersinar, dan beberapa burung tampak terbang di angkasa. Warna gambar ini menggambarkan pemandangan pantai tropis dengan ikan hiu berwarna abu sebagai motif utama, motif pendukung mencakup ombak berwarna biru tua dan muda dengan garis putih yang menunjukkan gerakan dinamis laut, serta burung hitam di langit yang memperkuat kesan bebas dan alami. Pohon kelapa berwarna hijau dan coklat menghadirkan nuansa tropis, latar belakang terdiri dari langit biru muda dengan gradasi putih, matahari putih terang, dan laut bergradasi biru dengan efek garis putih, menciptakan harmoni dan kesan hidup dalam keseluruhan komposisi.</p>

<p>2.</p>			 <p>Motif kedua menggambarkan lautan dengan gelombang yang berulang dan berlapis-lapis, menunjukkan gerakan air yang aktif. Di bagian tengah tampak beberapa perahu layar kecil yang sedang berlayar, serta ikan hiu yang tampak melompat dengan cipratan air, disepanjang pesisir terdapat pohon-pohon kelapa langit berwarna biru cerah dengan matahari bulat putih yang bersinar tersang, sementara burung-burung yang terbang di langit kesan alam liar yang hidup. Warna gambar ini memperlihatkan ikan hiu dengan warna abu tua dan muda, kombinasi warna tersebut menjadikan titik fokus dalam keseluruhan tampilan. Sementara itu, ombak laut dengan perpaduan biru tua, biru muda, dan garis putih yang menciptakan kesan pergerakan air yang hidup. Latar belakang langit berwarna biru terang, memberikan kesan luas dan cerah, dilengkapi dengan matahari bulat berwarna putih yang memancarkan cahaya, beberapa burung berwarna hitam terbang di angkasa, menambah sentuhan alam dan kesan kebebasan. Pohon kelapa dengan batang coklat tua dan daun hijau tua yang menghadirkan nuansa tepi pantai.</p>
-----------	--	---	---

		 <p>Motif ketiga menggambarkan <i>desain</i> tersebut menampilkan pemandangan pantai dengan elemen pohon kelapa disisi kiri dan kanan, menggambarkan suasana khas pesisir, dilatar belakang tampak lautan dengan ombak besar serta ikan hiu yang melompat dari air menambah kesan kehidupan laut yang dinamis burung-burung yang berterbang di langit memberikan nuansa alam liar, sementara kehadiran mencerminkan cuaca yang cerah dan mendukung, terlihat beberapa perahu kecil di kejauhan. Warna gambar ini menonjolkan ikan hiu dengan bagian tubuh bawah berwarna abu-abu muda dan bagian atas berwarna abu-abu tua. Kombinasi warna tersebut memberikan kesan kuat dan menjadikan hiu sebagai pusat perhatian dalam keseluruhan visual. Ombak laut sebagai elemen pendukung digambarkan melalui campuran warna biru tua dan muda. Latar langit menggunakan warna biru cerah yang memberikan kesan luas dan terang, sementara matahari berbentuk bulat putih kontras dengan warna langit, burung-burung hitam yang terbang dilangit, pohon kelapa dengan daun hijau serta batang coklat menghadirkan nuansa tepi pantai.</p>
--	--	--



a. *Sketsa desain dan desain busana*



Gambar 3. 3. *Sketsa desain*  
(Sumber: Nisrina Ayu Pramesty, 2025)





*Desain 1*



*Desain 2*



*Desain 3*



*Desain 4*



*Desain 5*



*Desain 6*



*Desain 7*



*Desain 8*

Gambar 3. 4. *Desain busana*  
(Sumber: Nisrina Ayu Pramesty, 2025)

Proses pemilihan *desain* dengan memperhatikan beberapa aspek yaitu unsur-unsur *desain* seperti kesesuaian material, teknik, bentuk atau gaya, warna dan ergonomi/kenyamanan. Berikut ini tabel indikator dalam pemilihan *desain*:

Tabel 3. 6. Pemilihan *Desain*

<i>Desain</i> alternatif	Indikator analisis				
	Kesesuaian material	Penempatan teknik	Bentuk/gaya	Komposisi warna	kenyamanan
<i>Desain 1</i>	√	√	√	√	√
<i>Desain 2</i>	√	√	√	√	√
<i>Desain 3</i>	√	√	√	√	√
<i>Desain 4</i>	√	√	√	√	√
<i>Desain 5</i>	√			√	√
<i>Desain 6</i>				√	
<i>Desain 7</i>	√			√	
<i>Desain 8</i>		√		√	

*b. Master desain*



Gambar 3. 5. *Master Desain*  
(Sumber: Nisrina Ayu Pramesty, 2025)

### 3.3 Pembentukan

Pembentukan adalah rancangan tata susun atau komposisi yang dirancang untuk mendapatkan bentuk atau stuktur yang akan selalu berkaitan dengan kualitas unsur, prinsip, dan azas tatasusun (Dharsono 2016:48). Tahap pembentukan pada penelitian ini terdiri dari beberapa tahapan yaitu:

#### 3.3.1 Pembuatan *prototype*

##### a. Pengukuran

Pengukuran busan ini tahap awaal untuk terbentuknnya busana. Dilakukan menggunakan ukuran *M fit to L* .

##### b. Pembuatan pola

Proses pembuatan pola *ready to wear deluxe* dimulai dengan pengambilan ukuran tubuh yang, dilanjutkan dengan menggambar pola sesuai standar dan model *ready to wear deluxe*.



Gambar 3. 6. Pembuatan Pola  
(Foto: Nisrina Ayu Pramesty, 2025)

c. *Cutting*

*Cutting* merupakan pemotongan kain yang sudah di pola supaya potongan kain sesuai dengan *desain* busana.



Gambar 3. 7. Proses *Cutting*  
(Foto: Nisrina Ayu Pramesty, 2025)

d. Tahap menjahit

Menjahit merupakan proses menyatukan dua atau lebih lembaran kain yang telah dipotong sesuai pola dengan menggunakan benang dan jarum, baik secara manual maupun dengan bantuan mesin jahit. Proses ini bertujuan untuk membentuk suatu busana.



Gambar 3. 8. Menjahit *ready to wear deluxe*  
(Foto: Nisrina Ayu Pramesty, 2025)



### 3.3.2 Pengujian dan penyesuain

#### a. *Fitting*

*Fiting* untuk memastikan *ready to wear deluxe* yang dirancang pas dan nyaman di tubuh, serta untuk melihat kesesuaian antara *desain* dan bentuk tubuh model.



Gambar 3. 9. *Fitting*  
(Foto: Nisrina Ayu Pramesty, 2025)

#### b. *Finishing*

*Finishing* merupakan tahap akhir dalam proses pembuatan pakaian yang bertujuan untuk merapikan hasil jahitan dan menyempurnakan tampilan *ready to wear deluxe*. Tahap *finishing* dilakukan dengan proses merapikan jahitan, menjahit sum, menerapkan payet pada bagian bawah lengan. Selain penerapan payet, dilakukan pembuatan borsh. Payet dan brosh bertujuan untuk memperindah busana.





Finishing : a. Penerapan payet b. pembuatan brosh  
 Gambar 3. 10. *Finishing*  
 (Foto: Nisrina Ayu Pramesty, 2025)

### 3.3.3 Penyajian karya

Penyajian karya *ready to wear deluxe* merupakan tahap akhir dalam proses perancangan. *Ready to wear* yang telah selesai ditampilkan kepada publik atau penilai untuk menunjukkan konsep, teknik, dan estetika *desain*. Karya disajikan pada tanggal 30 April 2025 di Studio 1 TVRI Jawa Barat.



Gambar 3. 11. Penyajian Karya  
(Foto: Hadi Kurniawan, 2025)