

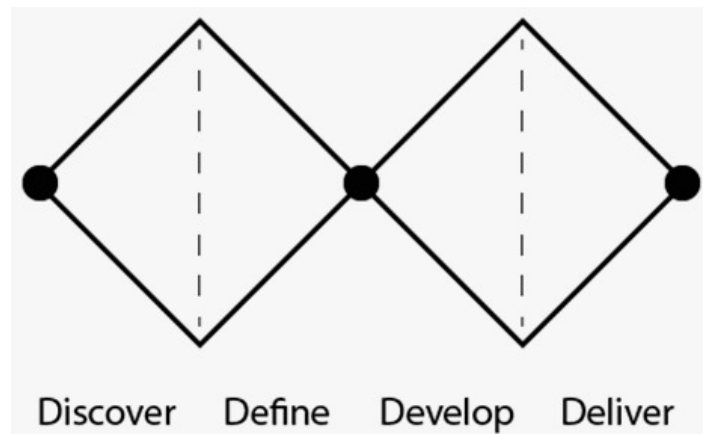
BAB III

METODE PENCIPTAAN

Metode penciptaan karya ini adalah metode *double diamond* atau model berlian ganda, yaitu kerangka kerja desain yang membagi proses kreatif menjadi empat tahap: *discover* (menemukan), *define* (mendefinisikan), *develop* (mengembangkan), dan *deliver* (menyampaikan)-(Indranti, 2020). Metode ini pertama kali diperkenalkan oleh *design council*, Inggris, sebagai kerangka kerja desain yang terstruktur. *Design council* (2004). Dalam konteks desain busana, metode ini membantu desainer melalui proses yang terstruktur untuk menghasilkan produk yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Berikut adalah bagan proses penciptaan karya pada gambar 3.1





Gambar 3.1 *Double Diamond Model*
(Ledbury dalam Wijakusuma Indranti, 2023)

3.1 *Discover Stage* (Menemukan)

Menurut Wijakusuma & Indarti (2023:2-4), *discover* merupakan tahap pencarian ide, mengumpulkan informasi dan mengidentifikasi kebutuhan dalam pembuatan karya. Penulis menggali informasi melalui tema konsep *recycle* dan *upcycle* denim pada *ready to wear deluxe* aplikasi *handpainting* inspirasi mawar biru.

3.2 *Define Stage* (Mendefinisikan)

Pada tahap *define*, pengkarya merumuskan ide penciptaan dalam bentuk narasi konsep karya yang mengacu pada tahap *discover*. Konsep tema kemudian diolah melalui pemetaan pemikiran (*mind mapping*) untuk menghasilkan kolase gambar atau *moodboard* sebagai *inspiration picture* (Harmelia, 2021) dalam (Aminatunnisa dan Yulistiana, 2021: 72).

Menurut M. Djelantik (2004: 15), setiap benda atau peristiwa seni memiliki tiga aspek dasar yakni (1). wujud atau rupa (*appearance*) (2). bobot atau isi (*content, substance*) (3). Penampilan, penyajian (*presentation*). Wujud mencakup bentuk (*form*) sebagai elemen dasar serta susunan atau struktur (*structure*), yang harus dihadirkan dalam penciptaan karya seni. Bobot atau isi adalah makna yang terkandung dalam karya seni, terdiri dari suasana (*mood*), gagasan (*idea*), dan pesan (*message*).

3.2.1 Gagasan Isi

Gagasan isi dalam pengkaryaan ini adalah untuk menuangkan pesan ke dalam *moodboard* inspirasi yang berisi kumpulan gambar-gambar sumber ide untuk menyampaikan konsep juga sebagai acuan pengkaryaan. Menurut Varisa Permata Rizqi & Mally Maeliah (2020) *Moodboard* berfungsi untuk mewujudkan sebuah ide yang masih bersifat abstrak menjadi konkret, dimulai dari mencari berbagai sumber inspirasi berupa potongan gambar, warna, jenis benda yang dapat menggambarkan ide-ide yang ingin diwujudkan.



Gambar 3.2 *Moodboard* Inspirasi
(Sumber: Siska Dewi, 2025)

Moodboard ini mengusung tema inspirasi denim bekas dengan fokus pada keberlanjutan dan inovasi desain. Material utama berupa denim bekas yang dieksplorasi melalui aplikasi *handpainting* yang menampilkan keindahan bunga mawar yang menunjukkan potensi kreatif bahan daur ulang, menjadikan mawar biru sebagai lambang ekspresi diri yang autentik dan tidak konvensional. *Moodboard* ini memancarkan kesan *casual edgy*, artistik, dan berkelanjutan, yang dapat menjadi inspirasi untuk koleksi model atau produk dekoratif inovatif.

3.2.2 Gagasan Bentuk

Gagasan bentuk dalam desain busana umumnya diwujudkan dalam bentuk *moodboard style* yang berisi kumpulan gambar referensi. *Moodboard* ini mencakup gaya yang ingin dipilih, bahan produksi, siluet, dan detail lainnya pada pengkaryaan produk busana. Gagasan isi dan gagasan bentuk saling berkaitan satu dengan yang lainnya sehingga harus diperhatikan agar berjalan sesuai dengan

konsep yang telah dipilih. Dengan demikian, tujuan penciptaan karya seni dapat tercapai.



Gambar 3.3 *Moodboard Style*
(Sumber: Siska Dewi, 2025)

Berdasarkan *moodboard style* diatas, dalam pembuatan busana ini, pengkarya memilih siluet A dan T. Detail pada busana dibuat dengan teknik lukis yang terinspirasi dari bunga mawar biru. Gaya yang dipilih adalah *edgy style*. *Moodboard* ini merepresentasikan konsep desain *fashion* yang modern, berkelanjutan, eksperimental, dan cocok untuk menciptakan koleksi unik dan berani tampil beda.

3.2.3 Gagasan Penyajian

Gagasan penyajian merujuk pada cara bagaimana sebuah koleksi atau pakaian-pakaian individu disajikan atau dipresentasikan kepada publik. Karya yang telah dihasilkan kemudian ditampilkan dalam bentuk *fashion show*. Menurut Wulandari (2020:9), peragaan busana adalah suatu parade yang diselenggarakan untuk memamerkan atau memperkenalkan busana yang dikenakan oleh peragawan peragawati dengan tujuan tertentu.

Hasil dari pengkaryaan ini yaitu berupa 4 (empat) *look* busana *ready to wear deluxe*. Keempat busana tersebut disajikan di TVRI Jawa Barat pada tanggal 30 April 2025. Kegiatan ini memberikan manfaat besar dalam meningkatkan citra positif pengkarya dan institusi di mata publik, khususnya di mata para pecinta

fashion di Indonesia. Secara khusus, kegiatan ini berperan dalam mempromosikan karya dengan inovasi terkini sekaligus membuka peluang untuk memasuki pasar *fashion* nasional.

3.3 Develop Stage (Mengembangkan)

Develop merupakan tahap dari proses perancangan desain yang dikembangkan, diuji, ditinjau kembali, dan disempurnakan (Chagas & Mezabarba, 2019: 1-11).

Tahap *develop* merupakan proses kreatif di mana konsep diubah menjadi desain hingga menghasilkan *line collection* yang siap untuk dibuat *prototipe* atau langsung diproduksi. Dalam proses penciptaan ini, *line collection* tidak diwujudkan dalam bentuk *prototipe*, melainkan langsung diwujudkan sebagai karya akhir.

Transformasi dari konsep teks ke bentuk visual dimulai dengan pembuatan *moodboard* inspirasi, *moodboard style*, dan *moodboard* target market. Tahapan perancangan mencakup penyusunan sketsa desain, penentuan desain terpilih, dan penentuan *line collection* yang meliputi *introduction*, *signature*, dan *statement*. Selain itu, pengkarya juga membuat sketsa teknik lukis inspirasi mawar biru.

3.3.1 Sketsa Desain

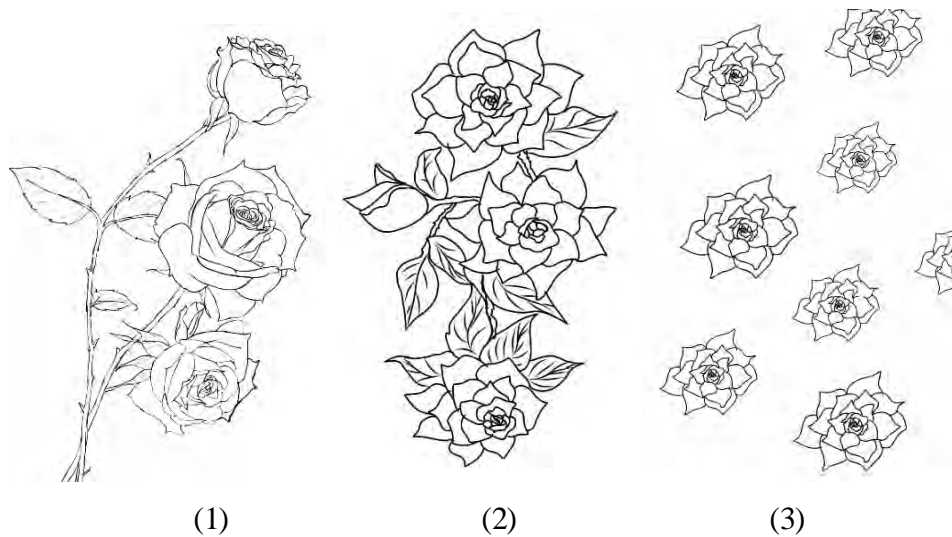
Sketsa desain berupa gambaran awal dalam proses perancangan sebuah karya. Sketsa ini digunakan untuk merepresentasikan atau mengilustrasikan rancangan busana secara visual. Berikut adalah sketsa desain dari pengkaryaan ini yang dibuat menggunakan teknik digital.



Gambar 3.4 Sketsa Desain
(Sumber: Siska Dewi, 2025)

Keseluruhan sketsa ini mencerminkan gaya *edgy*, sejalan dengan konsep dasar *edgy style*. Selain itu, pendekatan teknik lukis memberikan sentuhan eksklusif yang menjadikan desain ini relevan untuk pasar mode masa kini yang mengutamakan inovasi dan kreativitas.

Adapun sketsa desain teknik lukis dapat dilihat pada gambar 3.5.



Gambar 3.5 Sketsa Teknik Lukis
(Sumber: Siska Dewi, 2025)

Gambar inspirasi utama berupa mawar biru bertransformasi menjadi tiga sketsa motif yang terdiri dari sketsa motif 1,2, dan 3. Ketiga sketsa motif tersebut dibuat menggunakan teknik penggambaran gambar yaitu stilasi yang terinspirasi dari bentuk visual bunga mawar biru.

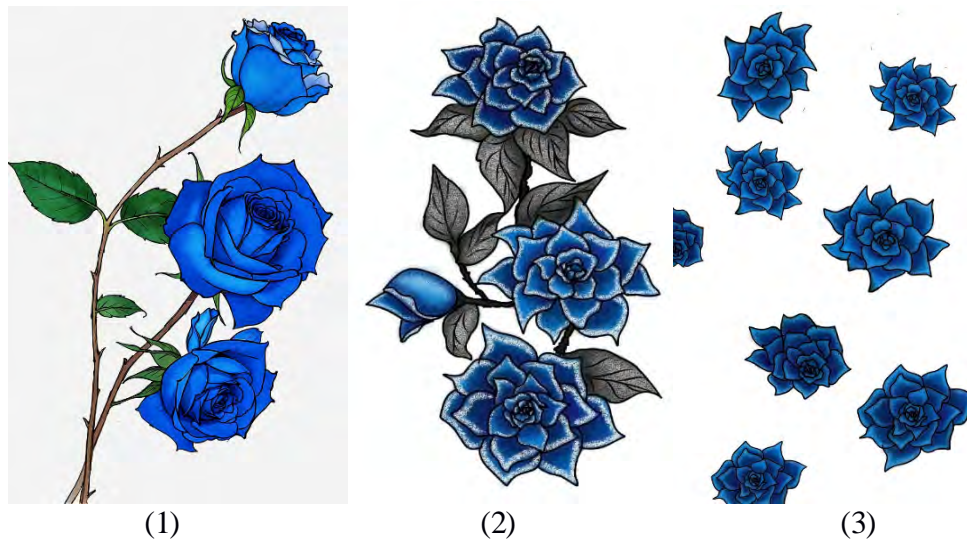
3.3.2 Desain Alternatif

Desain alternatif merupakan pengembangan dari konsep desain yang telah dirancang sebelumnya. Berdasarkan sketsa awal, langkah selanjutnya adalah menentukan desain alternatif busana sebagai bagian dari proses pengkaryaan. Berikut ini adalah desain alternatif yang didesain menggunakan teknik desain digital.



Gambar 3.6 Desain Alternatif
(Sumbe : Siska Dewi, 2025)

Adapun alternatif desain teknik lukis dapat dilihat pada gambar 3.7.



Gambar 3.7 Desain Alternatif Teknik Lukis
(Sumber: Siska Dewi, 2025)

Ketiga alternatif desain motif tersebut mengangkat warna biru sebagai warna utama pada bagian bunga, namun memiliki perbedaan pendekatan visual pada bagian tangkai, bentuk, dan kesan artistik yang ingin ditampilkan. Desain motif (1) menunjukkan bunga mawar berwarna biru muda dengan tangkai dan daun berwarna hijau memberikan kesan realistis dan segar. Desain motif (2) menggunakan pendekatan berbeda, memberikan warna biru pada bunga dan abu-abu pada tangkai serta daunnya. Pemilihan warna abu-abu menciptakan kesan kontras dan tegas. Warna ini menciptakan kesan yang kuat dan berani. Desain motif (3) menampilkan kelopak bunga mawar biru tanpa tangkai dan daun. Desain ini menonjolkan fleksibilitas bunga-bunga yang dapat digunakan sebagai motif terpisah atau disusun dalam pola tertentu.

3.3.3 Desain Terpilih/ *Master Design*

Desain terpilih adalah desain busana yang akan direalisasikan menjadi produk pada pengkaryaan. Desain akhir yang dipilih berjumlah 4 (empat) karya yang terdiri dari *introduction* 2 (dua) karya, *signature* 1 (satu) karya, dan *statement* 1 (satu) karya. Berikut merupakan desain terpilih.



Gambar 3.8 Master Desain
(Sumber: Siska Dewi, 2025)

Berdasarkan penilaian pada desain alternatif yang meliputi kesesuaian material penempatan teknik, *style* dan komposisi warna dipilihlah empat desain terpilih.

Tabel 3.1 Indikator Pemilihan Desain
(Siska Dewi, 2025)

Desain Alternatif	Indikator Analisis Produk			
	Kesesuaian material	Penempatan teknik	Bentuk/ gaya	Komposisi
Desain 1	√	√	√	
Desain 2	√	√	√	√
Desain 3	√	√		
Desain 4	√	√		
Desain 5	√	√	√	√
Desain 6	√	√	√	√
Desain 7	√			√
Desain 8	√	√	√	√

Berikut adalah motif desain teknik lukis yang terpilih atau bisa disebut *master design*. dapat dilihat pada gambar 3.9.



(2)

Gambar 3.9 Master Desain Teknik Lukis
(Sumber : Siska Dewi, 2025)

Pengkarya memilih *master design* nomor (2) karena dianggap paling sesuai dengan konsep busana *edgy style*. Desain ini menampilkan bunga mawar berwarna biru dengan tangkai dan daun berwarna abu gelap. Pemilihan warna abu-abu untuk menciptakan kesan kontras, tegas, dan sejalan dengan karakteristik gaya *edgy* yang berani, modern, dan tidak konvensional. Warna biru pada bunga tetap dipertahankan sebagai elemen utama untuk menjaga ciri khas desain, sementara perpaduannya dengan unsur gelap pada batang memberi kesan kuat dan artistik.

Proses pemilihan desain dilakukan dengan memperhatikan beberapa aspek yaitu unsur-unsur desain seperti kesesuaian material, bentuk/gaya dan warna. Berikut ini tabel indikator dalam pemilihan desain motif.

Tabel 3.2 Indikator Pemilihan Desain Motif
(Siska Dewi, 2025)

Desain Alternatif	Indikator Analisis Produk			
	Bentuk/ Tema	Warna	Kerumitan	Komposisi
Desain 1	√		√	√
Desain 2	√	√	√	√
Desain 3		√		√

3.4 *Deliver Stage* (Menyampaikan)

Deliver merupakan tahap terakhir, masukan pada tahap *discover*, *define*, *develop* dikumpulkan, dipilih dan disetujui. Tahap *deliver* meliputi pengembangan desain yang menjelaskan karakteristik dan detail busana pada desain (Restimah et al., 2012). Transformasi dari *image clothing* ke *real clothing* diawali dengan penyiapan bahan yang telah diproses melalui serangkaian eksplorasi material dan teknik.

3.4.1 Eksplorasi Material dan Teknik

3.4.1.1 Eksplorasi Material

Dalam proses eksplorasi material, denim dipilih karena karakteristiknya yang kuat dan bertekstur, memberikan potensi artistik untuk dikombinasikan dengan berbagai jenis cat. Eksperimen dilakukan dengan menggunakan dua jenis pewarna, yaitu cat *acrylic* dan *fabric colour*. Keduanya memberikan hasil visual yang berbeda. Cat *acrylic* menghasilkan warna yang tegas, namun sulit mengering secara merata, terutama pada bagian yang tebal. Sebaliknya, *fabric colour* menghasilkan warna sesuai kebutuhan artistik dan fungsional. Warna yang dihasilkan *fabric colour* lebih cerah dan merata di atas permukaan denim. Proses pengeringannya pun lebih cepat, sehingga efisien dalam produksi dan meminimalkan risiko kerusakan saat pengolahan. Selain itu, *fabric colour* dirancang khusus untuk tekstil, menjadikannya lebih tahan lama dan tidak mudah luntur meski telah melalui proses pencucian atau penggunaan berulang.

Tabel 3.3 Eksperimen Material

No	Teknik	Hasil	Keterangan
1.	<i>Fabric Colour</i>		<ul style="list-style-type: none">- Warna menyerap dengan merata- Pengeringan cepat- Tidak kaku- Tidak mudah luntur setelah pencucian.
2.	<i>Acrylic</i>		<ul style="list-style-type: none">- Warna tegas tapi cenderung tidak merata di bagian yang tebal.- Permukaan menjadi agak kaku.

Berdasarkan hasil eksplorasi, pengkarya memilih menggunakan *fabric colour*, karena selain memberikan tampilan visual yang optimal, juga menjaga kenyamanan dan daya tahan material secara keseluruhan.

3.4.1.2 Eksplorasi Teknik

Eksplorasi teknik dalam pengkaryaan Tugas Akhir ini adalah eksplorasi teknik jenis kuas. Eksplorasi dilakukan dengan cara mencoba beberapa macam kuas yang paling sesuai untuk mencapai detail yang diinginkan. Awalnya, menggunakan kuas ukuran sedang no. 6 dan 8 untuk membentuk kelopak dan gradasi warna pada motif mawar. Namun, hasilnya kurang menangkap detail halus pada lekukan kelopak dan bagian tengah bunga, sehingga motif tampak kurang membur. Setelah melalui beberapa tahap percobaan, pengkarya memilih kuas ukuran kecil no 4 sebagai alat utama dalam pembentukan motif bunga mawar. Kuas kecil memungkinkan kontrol yang lebih presisi dalam menggambar garis lengkung halus dan detail-detail kecil pada kelopak bunga. Selain itu, ujung kuas yang lancip membantu menciptakan efek tumpukan kelopak yang realistis dan mempertegas dimensi visual motif. Kuas no 4 mudah diserap lebih merata dan garis-garis motif tetap terlihat jelas tanpa menyebar berlebihan. Dengan demikian, eksperimen ini memilih menggunakan kuas kecil runcing no 4 pilihan paling efektif untuk menghasilkan motif bunga mawar yang detail, halus, dan ekspresif di atas permukaan kain.



Gambar 3.10 Eksplorasi Jenis Kuas
(Siska Dewi, 2025)

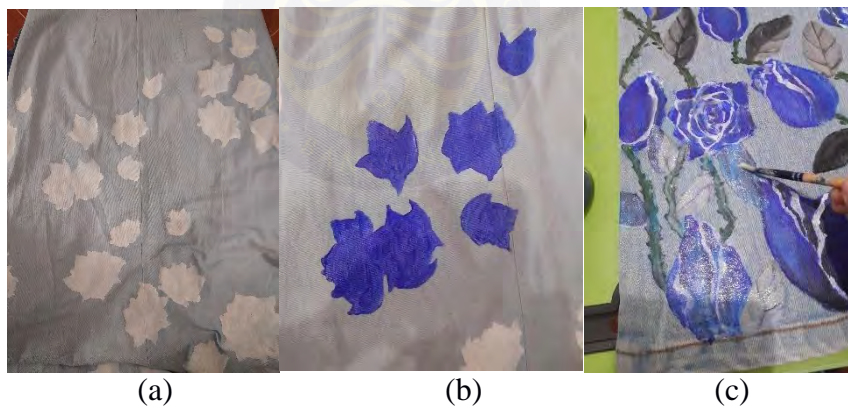
3.4.2 Perwujudan Teknik Lukis

3.4.3.1 Pembuatan Sketsa

Proses perwujudan karya diawali dengan pembuatan sketsa pada media kain denim. Sketsa dibuat menggunakan kapur kain dengan garis yang ringan, sehingga mudah untuk ditimpa dengan warna saat proses pewarnaan berlangsung.

3.4.3.2 Proses Pewarnaan

Proses *handpainting* diawali dengan aplikasi lapisan warna dasar (putih) pada kain yang bertujuan agar penampakan hasil warna pada kain menjadi lebih cerah seperti pada gambar 3.11 (a). Pewarnaan lapisan kedua dilakukan menggunakan kuas dan cat kain (*fabric colour*) berwarna biru pada permukaan kain bisa dilihat pada gambar 3.11. (b), kemudian dilanjutkan dengan pemberian efek gradasi menggunakan warna putih dan abu untuk menciptakan efek cahaya sehingga motif terlihat lebih nyata seperti pada gambar 3.11. (c).



Gambar 3.11 Proses Pewarnaan
(a) warna dasar (b) pewarnaan (c) gradasi
(Sumber : Siska Dewi, 2025)

3.4.3.3 Pelapisan dan Penguncian Warna

Pelapisan adalah tahap akhir dalam proses *handpainting* yang bertujuan untuk menguatkan dan melindungi hasil karya. Setelah seluruh lukisan telah diaplikasikan dengan sempurna, kain perlu didiamkan terlebih dahulu hingga kering secara alami.

Setelah kering, permukaan lukisan dioles dengan *SS Finisher Leather Paint*, yaitu produk pendukung yang berfungsi sebagai lapisan pelindung.

Finisher ini membantu menjaga lukisan dari goresan-goresan akibat pemakaian sehari-hari, serta memberikan hasil akhir yang lebih tahan lama.

Setelah pengolesan *finisher* selesai di lanjut dengan proses penguncian warna (*heat setting*), yaitu menyetrika bagian belakang kain selama 3–5 menit menggunakan suhu sedang tanpa uap. Letakkan kain pelapis di atas lukisan agar tidak langsung terkena panas. Tahap ini membantu memastikan cat benar-benar menempel dan tahan terhadap pencucian.

3.4.3 Perwujudan Karya

Perwujudan karya merupakan proses mentransformasikan desain terpilih menjadi karya sesungguhnya (*real clothing*). Tahapan perwujudan dimulai dari menentukan ukuran, pembuatan pola, *cutting*, penjahitan, pemasangan mata itik, perwujudan teknik lukis, dan *finishing*.

3.4.3.1 Pengukuran Model

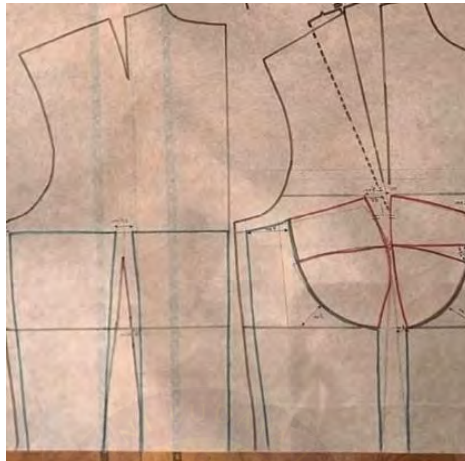
Pengukuran model merupakan langkah awal dari proses pembuatan busana yang berfungsi sebagai acuan dalam membuat pola dasar, baik pada pola konstruksi maupun pola *drapping*. Pada pengukuran ini menggunakan ukuran SNI (Standar Nasional Indonesia) sebagaimana terlihat pada tabel 3.4.

UKURAN STANDAR PAKAIAN WANITA DEWASA					
NO	ITEM	SIZE S	SIZE M	SIZE L	SIZE XL
1	Ling Badan	88	96	100	104
2	Ling. Pinggang	68	72	76	80
3	Panj. Muka	32	34	36	38
4	Lebar Muka	32	34	36	38
5	Tinggi Dada	13	14	15	16
6	Panj Sisi	16	18	19	19
7	Panj. Punggung	37	38	39	40
8	Lebar Punggung	34	36	38	40
9	Lebar Bahu	12	13	14	15
10	Besar Kerung lengan	45	48	50	52
11	P. Lengan	50	52	53	54
12	Lubang Lengan	24	25	26	28
13	Tinggi Pinggul	18	18	20	22
14	Lingkar Pinggul	92	96	100	104

Gambar 3.12 Ukuran Badan Model
(Sumber: <https://pin.it/1ShsCPBXV> Diunduh tanggal 31 Mei 2025)

3.4.3.2 Pembuatan Pola

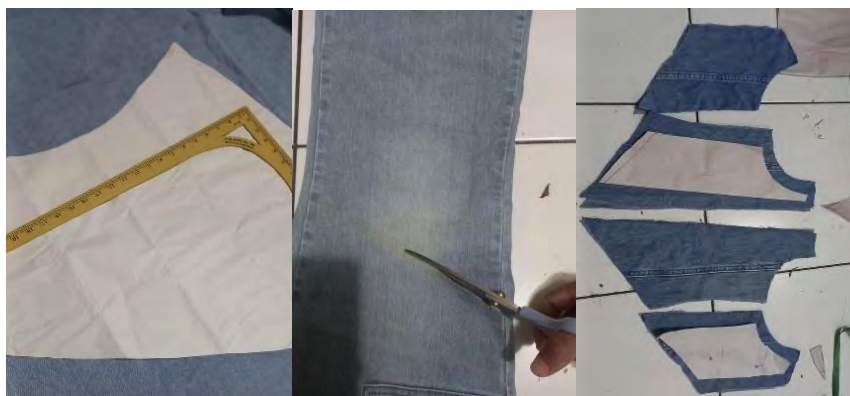
Pembuatan pola merupakan tahap awal dalam penciptaan busana. Pola merupakan potongan kertas yang disesuaikan dengan ukuran yang sudah ditentukan. Adapun pola busana dalam pengkaryaan ini berdasarkan ukuran yang telah ditentukan, seperti yang sudah dijelaskan diatas.



Gambar 3.13 Pembuatan Pola
(Sumber: Siska Dewi, 2025)

3.4.3.3 Pemotongan Pola

Setelah pembuatan pola selesai, tahapan selanjutnya yaitu pemotongan pola. Pola yang telah dibuat pada kain kemudian dipotong mengikuti bentuk pola yang sudah dibuat sebelumnya. Berikut adalah dokumentasi proses pemotongan kain.



Gambar 3.14 Proses Pemotongan Pola
(Sumber: Siska Dewi, 2025)

3.4.3.4 Penjahitan

Penjahitan merupakan proses menyatukan potongan-potongan kain menjadi sebuah produk busana sesuai dengan desain dan pola karya yang sudah ditetapkan. Setelah busana dijahit dilanjutkan dengan pemasangan mata itik. Berikut dokumentasi penjahitan.



Gambar 3.15 Proses Menjahit dan Pemasangan Mata Itik
(Sumber: Siska Dewi, 2025)

3.4.3.5 Pembuatan Aksesoris

Penggunaan aksesoris menggunakan topi denim dan rante. Adapun aksesoris yang dibuat adalah kalung dan anting.



Gambar 3. 16 Pembuatan Aksesoris
(Sumber: Siska Dewi, 2025)

3.4.3.6 *Detailing*

Setelah baju selesai dijahit, langkah selanjutnya adalah proses *detailing*, pada proses ini pengkarya menggunakan mata itik sebagai komponen tambahan

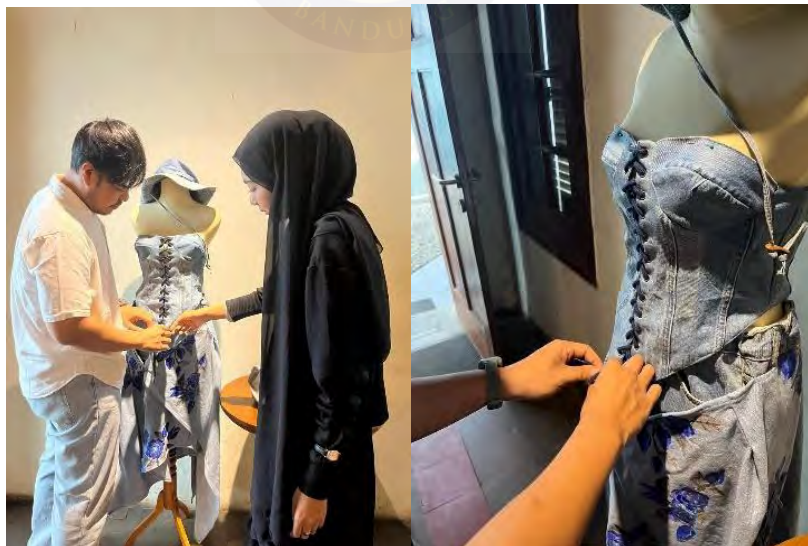
pada bagian depan, tangan, dan celana karya busana untuk memberikan kesan yang lebih estetik dan eksentrik.



Gambar 3.17 *Detailing*
(Sumber: Siska Dewi, 2025)

3.4.3.7 *Finishing*

Finishing merupakan tahapan terakhir dalam pembuatan karya busana. Pada tahap ini pengkarya menyempurnakan bagian yang kurang saat proses *fitting*. Selain itu pengkarya melakukan pengecekan pada setiap *Look* seperti membersihkan benang yang masih menempel.



Gambar 3.18 *Finishing*
(Sumber: Siska Dewi, 2025)