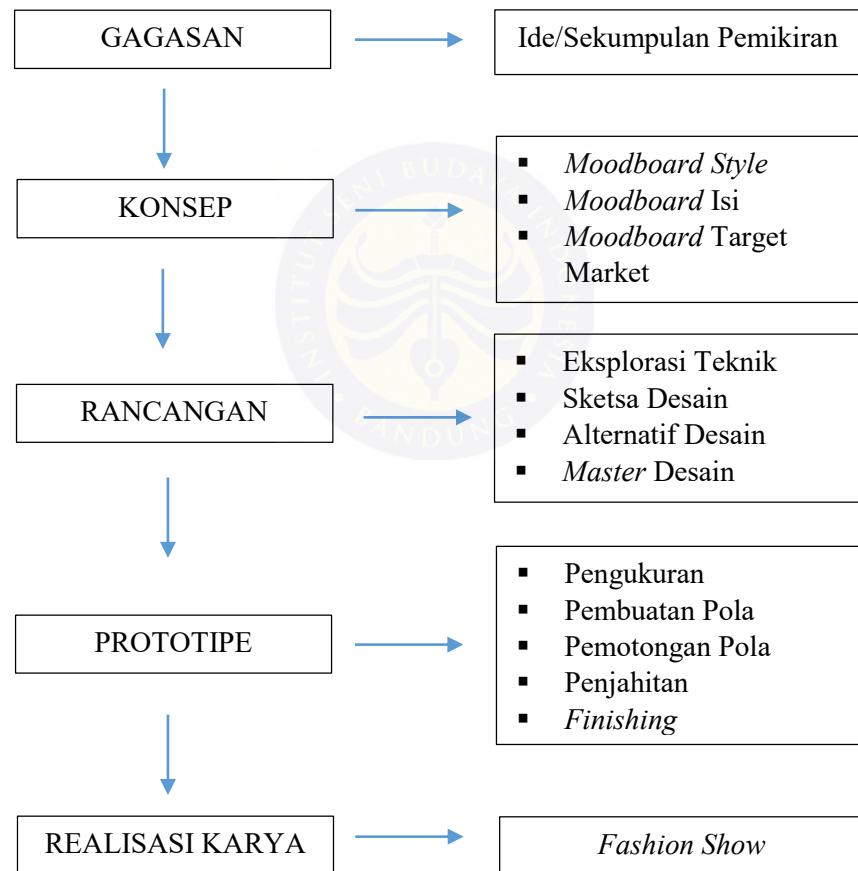


BAB III

METODE PENCIPTAAN

Metode penciptaan adalah proses metode ilmiah yang dilakukan dalam penciptaan karya seni. Menurut Ni Wayan Ardini (2022: 12), proses penciptaan karya seni melibatkan lima tahapan yang sistematis yaitu gagasan, konsep, rancangan/desain, model/prototype, dan proses realisasi karya. Adapun bagan metode penciptaan karya ini adalah:



Bagan 1. 1 Metode Penciptaan
(Sumber: Ita Yulianingsih, 2025. Diadaptasi dari Ardini, 2022)

3.1 Gagasan

Gagasan/ide adalah pemikiran atau sekumpulan pemikiran (terdapat dalam pikiran/kepala/otak) yang akan disampaikan/diekspresikan, (Ardini, dkk, 2022: 12). Gagasan/ide pada pengkaryaan merupakan perancangan *ready to wear deluxe* dengan memanfaatkan limbah sarung tenun Majalaya dengan teknik *patchwork*.

3.2 Konsep

Konsep adalah representasi abstrak dan umum tentang sesuatu (gagasan, benda, peristiwa) yang bertujuan untuk menjelaskan. Semua benda atau peristiwa kesenian mengandung tiga aspek dasar yakni (1). Wujud atau rupa (*appearance*) (2). Bobot atau isi (*content, substance*) (3). Penampilan, penyajian (*presentation*) (Ardini, 2022: 12). Berdasarkan konsep di atas, disusunlah *moodboard style*, *moodboard* inspirasi dan *moodboard* target market.

3.2.1 *Moodboard Style*

Wujud/rupa adalah gambaran visual karya yaitu *moodboard style*. *Moodboard style* merupakan sebuah media yang digunakan oleh desainer untuk menuangkan ide yang didalamnya terdapat karakter dan elemen busana yang akan dibuat, meliputi siluet, *style*, aksesoris dan warna.

Pemilihan dasar dalam menentukan *moodboard style* karya ini berangkat dari isu limbah *fashion* dan *sustainable fashion* yang bersifat *timelise*, karena selagi masih ada limbah *fashion*, kegiatan *sustainable* ini akan terus berlanjut. Salah satunya dibahas dalam *trend forecasting* 2025-2026, meskipun tidak termasuk ke dalam tema besar secara spesifik. Adapun *style* pengkaryaan ini lebih mengarah ke *style* Y2K. *Style* Y2K termasuk ke dalam salah satu tema besar dalam *trend forecasting* tahun 2025-2026 yaitu Neo Nostalgic. Berikut adalah *moodboard style*.



Gambar 3. 1 *Moodboard Style*
(Sumber: Ita Yulianingsih, 2025)

Berdasarkan *moodboard style* tersebut karya ini memiliki bentuk siluet A dan I. Menggunakan bahan dari limbah kain sarung tenun Majalaya serta kain toyobo. Mengambil nuansa warna *triadic* yaitu merah, biru dan kuning, serta warna hitam sebagai dasar dipilih agar teknik yang dipakai dapat terlihat dengan baik. Aksesoris yang digunakan adalah anting, bandana, gelang dan liontin. Make up yang digunakan adalah make up natural. Koleksi yang dibuat berjumlah 4 (empat) buah karya *ready to wear deluxe*. Terdiri dari 2 (dua) *look introduction*, 1 (satu) *looks signature*, dan 1 (satu) *look statement*.

3.2.2 *Moodboard* Inspirasi

Bobot/isi pada pengkaryaan ini adalah *moodboard* inspirasi. *Moodboard* inspirasi merupakan komposisi gambar yang dibuat sebagai referensi untuk menentukan ide dari desain yang dibuat. Inspirasi tema pada pengkaryaan ini adalah limbah kain sarung tenun Majalaya dan bentuk dekoratif ikan mas. Berikut adalah *moodboard* inspirasi.



Gambar 3. 2 *Moodboard* Inspirasi
(Sumber: Ita Yulianingsih, 2025)

Moodboard Inspirasi ini terdiri dari beberapa gambar diantaranya motif poleng sarung tenun Majalaya, busana dengan teknik *patchwork*, dekorasi bentuk ikan, elemen warna dan bentuk yang mewakili arah motif yang dibuat.

3.2.3 *Moodboard* Target Market

Penyajian pengkaryaan ini berupa target market. Ditujukan untuk wanita usia 15-25 tahun, tinggal di lingkungan urban/perkotaan yang dinamis mengikuti perkembangan *fashion*, dan kelompok komsumen menengah ke atas. Karakteristik target market pengkaryaan ini adalah orang yang ceria, percaya diri, kreatif, dan berani tampil beda dan unik. Menyukai hal-hal yang menyenangkan, tidak takut menjadi pusat perhatian, dan sering menggunakan *fashion* sebagai medium ekspresi diri serta peduli terhadap isu lingkungan.



Gambar 3. 3 *Moodboard* Target Market
(Sumber: Ita Yulianingsih, 2025)

3.3 Rancangan

Rancangan (desain) adalah kegiatan atau hasil kegiatan yang sudah dipikirkan secara matang (bentuk, proses, fungsi, dan maknanya), (Ardini, 2022:12). Rancangan pada pengkaryaan ini merupakan tahap eksplorasi teknik, sketsa desain, alternatif desain dan *master* desain.

3.3.1 Eksplorasi Teknik

Eksplorasi teknik pada pengkaryaan ini meliputi eksplorasi bentuk pada teknik *patchwork*, eksplorasi sketsa dan desain motif ikan mas, serta eksplorasi penerapan teknik pada motif ikan mas yang akan direalisasikan. Motif ikan mas akan direalisasikan dengan penggayaan karya seni rupa yaitu deformasi.

Mikke Susanto (2011) dalam Nugroho (2017: 13) mengungkapkan: Deformasi yaitu perubahan susunan bentuk yang dilakukan dengan sengaja untuk kepentingan seni, yang sering terkesan sangat kuat/besar sehingga kadang-kadang tidak lagi berwujud figur semula atau sebenarnya, sehingga hal ini dapat memunculkan figur/karakter baru yang lain dari sebelumnya. Adapun cara

mengubah bentuk antara lain dengan cara: simplifikasi (penyederhanaan), distorsi (pembiasan), *distruksi* (perusakan), stilisasi (penggayaan) atau kombinasi di antara semua susunan bentuk (mix).

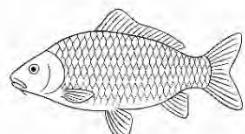
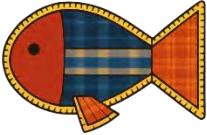
Berdasarkan penjelasan tersebut, motif ikan mas dalam pengkaryaan ini akan diubah bentuknya dengan cara simplifikasi, yaitu dengan menyederhanakan bentuk dan mengambil unsur atau ciri utamanya. Berikut ini adalah eksplorasi yang dilakukan pengkarya.

Tabel 3. 1 Eksplorasi Teknik Bentuk Patchwork
(Sumber: Ita Yulianingsih, 2025)

No	Patchwork	Deskripsi	Keterangan
1.		Segi empat 4x4 cm Lama Terlalu kecil	
2.		Segitiga tidak beraturan Rumit Lama Terlalu kecil	
3.		Segi empat 10x10 cm Mudah Cepat Ukuran pas	Terpilih
4.		Persegi panjang 6x30 cm Mudah Cepat Ukuran pas	Terpilih

Berdasarkan tabel di atas dipilihlah pola bentuk *patchwork* no 3 dan 4. Pola no 3 berbentuk segiempat dengan ukuran 10x10 cm, pengrajaannya mudah, cepat dan ukurannya pas. Begitu pula dengan pola no 4 yang berbentuk persegi panjang dengan ukuran 6x30 cm, pengrajaannya mudah, cepat dan ukurannya pas, sehingga kedua pola tersebut dinilai cocok untuk diterapkan pada pengkaryaan ini.

Tabel 3. 2 Sketsa dan Desain Motif Ikan Mas
(Sumber: Ita Yulianingsih, 2025)

No	Inspirasi	Sketsa	Desain	Terpilih
1.				
2.				✓

Berdasarkan sketsa dan desain inspirasi diatas terpilihlah desain no 2. Desain no 2 dengan penambahan sisik di bagian badan ikan membentuk dimensi ikan yang lebih nyata dibanding desain no 1, sehingga desain no 2 dinilai lebih cocok untuk diterapkan pada pengkaryaan ini.

Tabel 3. 3 Aplikasi Teknik pada Motif Ikan Mas
(Sumber: Ita Yulianingsih, 2025)

No	Teknik	Aplikasi teknik	Deskripsi	Terpilih
1.	Sulam		Kusut Lama Berkerut Flat	
2.	<i>Quilting</i>		Rapih Cepat Bervolume	✓

Berdasarkan tabel diatas dilakukan eksperimen teknik tambahan dengan teknik no 1 adalah teknik sulam tangan dan teknik no 2 adalah teknik *quilting*. Berdasarkan hasil dari eksperimen yang telah dilakukan terlihat bahwa teknik *quilting* menciptakan *finishing* yang lebih rapih, cepat dan bervolume sehingga hasil dari teknik ini terpilih untuk diaplikasikan pada karya.

3.3.2 Sketsa Desain

Sketsa desain merupakan gambaran kasar dari eksplorasi *moodboard* inspirasi dan *moodboard style*. Berikut gambar sketsa yang dibuat pengkarya:



Gambar 3. 4 Sketsa Desain 1-8
(Sumber: Ita Yulianingsih, 2025)

3.3.3 Desain Alternatif

Alternatif desain dibuat mengikuti sketsa desain yang telah ada dan dikerjakan pada media digital. Berikut merupakan alternatif desain



Gambar 3. 5 Alternatif Desain 1-8
(Sumber: Ita Yulianingsih, 2025)

3.3.4 *Master Desain*

Master desain merupakan desain terpilih yang akan direalisasikan pada wujud karya *ready to wear deluxe*. Berdasarkan penilaian desain alternatif yang meliputi kesesuaian material, penempatan teknik, style dan komposisi warna dipilihlah empat desain terpilih. Adapun penilaian desain disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3. 4 Tabel Penilaian Desain
(Sumber: Ita Yulianingsih, 2025)

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

Berdasarkan tabel analisis di atas terpilihlah empat desain sebagai berikut:



Gambar 3. 6 Master Desain
(Sumber: Ita Yulianingsih, 2025)

3.4 *Prototype*

Prototype/purnarupa/arketipe adalah bentuk/perwujudan awal (contoh) atau standar ukuran dari sesuatu yang ingin dibuat, (Ardini, 2022: 13). Berdasarkan hal tersebut, *prototype* pada pengkaryaan ini adalah tahap-tahap pembuatan busana meliputi pengukuran model, pembuatan pola, pemotongan pola, penjahitan, *detailing, finishing* hingga eksperimen.

3.4.1 Menentukan Ukuran

Tahap menentukan ukuran dilakukan untuk menentukan ukuran busana yang dikenakan model. Ukuran yang dipilih yaitu ukuran standar M *fit to L*:

- a. Tinggi badan 165 cm
- b. Lingkar badan 90 cm
- c. Lingkar pinggang 72 cm
- d. Lingkar leher 36 cm
- e. Panjang dada 34 cm
- f. Lebar dada 34 cm
- g. Panjang punggung 38
- h. Lebar punggung 36 cm
- i. Lebar bahu 12 cm
- j. Panjang lengan pendek 25 cm
- k. Panjang lengan $\frac{3}{4}$ 35 cm
- l. Panjang lengan panjang 55 cm
- m. Lingkar lengan 34 cm
- n. Lingkar kerung lengan 44 cm
- o. Panjang rok pendek 50 cm
- p. Panjang celana 100 cm
- q. Tinggi pinggul 16 cm
- r. Lingkar pinggul 96 cm

3.4.2 Pembuatan Pola

Pola merupakan potongan-potongan kertas yang merupakan *prototype* bagian-bagian busana, disesuaikan dengan ukuran yang sudah ditentukan. Pola digunakan sebagai acuan untuk mempermudah proses pemotongan dan penjahitan busana. Pola dibuat sesuai dengan ukuran busana dengan acuan desain menggunakan kertas sampul.



Gambar 3. 7 Pembuatan Pola
(Sumber: Ita Yulianingsih, 2025)

3.4.3 Cutting

Cutting adalah tahap pemotongan pola di atas kain dengan mengikuti pola kertas yang telah dibuat. Tahapan ini dilakukan dengan manual menggunakan gunting kain.



Gambar 3. 8 Proses Cutting
(Sumber: Ita Yulianingsih, 2025)

3.4.4 Penjahitan

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



Gambar 3. 9 Penjahitan
(Sumber: Ita Yulianingsih, 2025)

3.4.5 *Finishing*

Finishing merupakan tahapan akhir dalam pembuatan sebuah karya, yang pada karya ini adalah busana. Tahapan ini dilakukan untuk menyempurnakan tampilan busana dengan merapikan, mengecek ulang, atau menambah detail akhir.



Gambar 3. 10 Proses *Finishing*
(Sumber: Ita Yulianingsih, 2025)

3.5 Realisasi Karya

Proses realisasi karya merupakan tahapan karya seni rupa yang dipamerkan (Ardini, 2022: 13). Karya busana ini dipamerkan dalam bentuk *fashion show*. *Fashion show* dipilih sebagai bentuk realisasi karya karena merupakan media pamer yang sesuai untuk karya seni rupa dalam bentuk busana. Sesuai dengan pendapat Ardini (2022:13), proses realisasi karya merupakan tahapan di mana karya seni ditampilkan kepada publik, dan dalam konteks busana, *fashion show* dapat menampilkan karya secara langsung dan dipakai oleh model, agar konsep, teknik, dan visualisasi desain dapat tersampaikan secara utuh kepada *audiens*. Berikut adalah gambar pada saat *fashion show* di TVRI Jawa Barat.



Gambar 3. 11 Fashion show
(Sumber: TVRI Jabar, 2025)