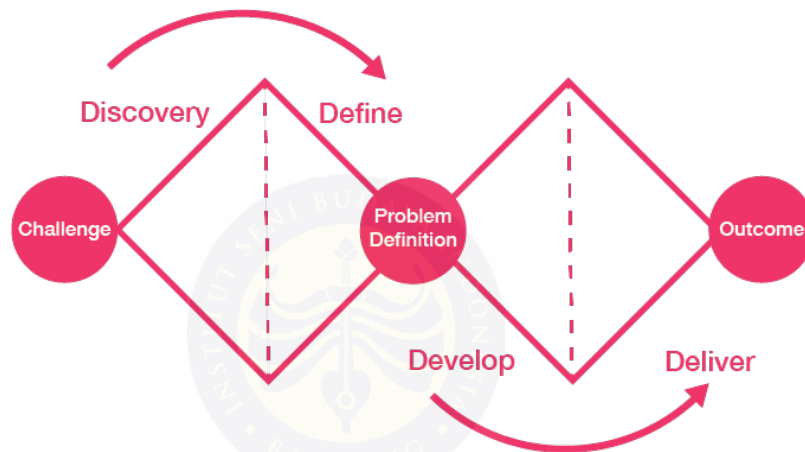


### BAB III

#### METODE PENCIPTAAN

Metode yang digunakan adalah metode *Double Diamond Model* atau model berlian ganda. *Double Diamond Model* digunakan dalam metode perancangan desain karya/produk dalam bidang *fashion*. Metode *Double Diamond Model* ini terbagi menjadi empat tahap, yaitu *discover*, *define*, *develop* dan *deliver* (Wijakusuma dan Indarti, 2023:2-4).



Gambar 3.1 *Double Diamond Model*  
(Sumber: Michael Gearon, 2022)

#### 3.1 *Discover Stage*

Menurut Wijakusuma & Indarti (2023:2-4), *discover* merupakan tahap pencarian ide, mengumpulkan informasi dan mengidentifikasi kebutuhan dalam pembuatan karya. Pengkarya mencari inspirasi dan mengumpulkan informasi mengenai busana *ready to wear deluxe* bergaya *feminine romantic* serta inspirasi penciptaan yaitu *film cinderella*. Berdasarkan kajian pustaka, pengkarya menemukan banyak desainer yang membuat busana *ready to wear deluxe* bergaya *feminine romantic* tetapi belum banyak pengkaryaan yang terinspirasi film *Cinderella*.

### 3.2 Define Stage

Menurut Wijakusuma & Indarti (2023:2-4), *define* merupakan tahap menetapkan sumber ide yang sudah didapatkan dari mengelompokkan data pada tahap sebelumnya dan mengembangkannya. Data-data yang diolah pada tahap sebelumnya menghasilkan sumber ide pengkayaan, yaitu penciptaan *ready to wear deluxe* bergaya *feminine romantic* dengan inspirasi *film* Cinderella dengan aplikasi teknik anyam dan *apllique*. Pada proses ini penulis mencari dan mengumpulkan informasi dengan konsep karya busana yang terdiri dari gagasan isi dan bentuk. Gagasan bentuk terkait dengan teknik anyam dan *applique* dengan gaya *feminine romantic* yang dikemas dalam bentuk *moodboard style*. Gagasan isi karya terdiri makna dan filosofis dari rancangan busana yang dikemas dalam *moodboard inspirasi*. *Moodboard* tersebut menjadi acuan dalam perancangan karya busana. *Moodboard* merupakan kumpulan gambar dan warna yang dapat menggambarkan ide yang ingin diwujudkan oleh seorang desainer. Tujuan membuat *moodboard* adalah untuk menentukan tujuan, arah dan panduan dalam membuat karya cipta bertema, sehingga proses kreativitas yang dibuat tidak menyimpang dari tema yang sudah ditentukan.

### 3.2.1 Gagasan Isi



Gambar 3.2 *Moodbaard* Inspirasi  
(Sumber: Desy Ridha, 2025)

Moodboard Inspirasi ini berisi cuplikan adegan *film* Cinderella yang menjadi sumber inspirasi utama dalam pembuatan karya ini. Dalam pengkaryaan ini, elemen-elemen *visual* dari *film* Cinderella diinterpretasikan ke dalam bentuk busana melalui simbolisasi material dan teknik. Sepatu kaca yang menjadi ikon dari cinderella dimanifestasikan ke dalam material kain tulle glitter. Kain ini dipilih karena memiliki karakteristik transparan dan berkilau, yang menyerupai efek *visual* dari sepatu kaca memberikan kesan yang khas dari karakter Cinderella.

Teknik anyam pada karya ini terinspirasi dari arsitektur kastel dalam *film* Cinderella. Struktur batu-bata yang kuat dan simetris divisualisasikan ulang melalui pola teknik anyam, menciptakan tekstur dan kesan layaknya dinding kastel yang kokoh dan estetik.

Teknik *applique* diambil dari inspirasi *visual* pada adegan taman bunga, ketika Cinderella masih bayi bersama keluarganya, serta saat pernikahannya dengan sang pangeran yang dihiasi oleh bunga-bunga. Motif bunga pada teknik *applique* menjadi simbol kelembutan dan *feminine*.

Secara keseluruhan, warna biru dan pink dipilih sebagai warna utama dalam karya ini. Warna biru merepresentasikan karakter Cinderella yang tenang, kuat, dan elegan, sedangkan warna pink memberikan nuansa lembut, manis, dan romantis selaras dengan gaya *feminine romantic* yang diambil.

### **3.2.2 Gagasan Bentuk**

Gagasan bentuk merupakan ide *visual* dari sebuah karya yang divisualisasikan melalui *moodboard style*. Gagasan ini mencakup berbagai elemen seperti karakteristik busana yang dirancang, *silhouette*, gaya, jenis bahan, teknik, serta pemilihan warna.



Gambar 3.3 *Moodboard Style*  
(Sumber: Desy Ridha, 2025)

Pada *moodboard style* ini, terlihat gambar perempuan yang memakai gaun dengan potongan *A-line*, yaitu bentuk gaun yang lurus di bagian atas dan melebar di bagian bawah, mirip huruf A. Gaun ini dirancang pakai bahan satin, tulle, dan organza yang kesannya ringan dan elegan. Teknik anyam diterapkan di bagian badan dan pinggang untuk memberikan tekstur, sementara teknik *applique* dipakai di bagian dada dan pinggul sebagai hiasan atau detail manis lainnya. Warna yang digunakan dalam desain ini dominan biru dan pink, karena warna-warna ini bisa memberikan nuansa lembut, manis, dan romantis, sesuai dengan tema *feminine romantic* yang jadi konsep utama karya ini.

### 3.2.3 Gagasan Penyajian

Karya ini disajikan dalam bentuk *fashion show* pada *event* Bandung *Fashion Runway* pada tanggal 30 April 2025 di studio 1 TVRI Jawa Barat.

## 3.3 Develop Stage

Menurut Wijakusuma & Indarti (2023: 2-4), *Develop* merupakan tahap *prototype* yang mulai dikembangkan, diuji, ditinjau kembali, dan disempurnakan. Pada tahap ini penulis mulai membuat desain sesuai dengan *moodboard*. Proses

mendesain oleh pengkarya menggunakan aplikasi di android, yaitu *Ibis Paint*. Desain yang dibuat pengkarya berdasarkan *moodboard* pada tahap sebelumnya.

### 3.3.1 Sketsa Desain

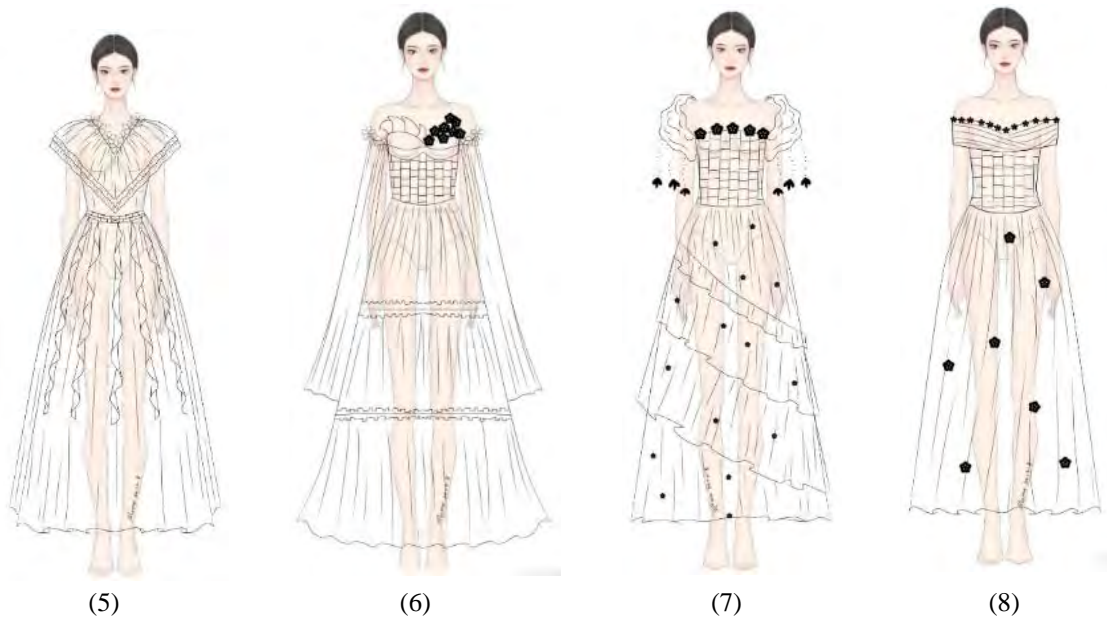
Sketsa desain adalah desain kasar yang menjadi gambaran awal untuk menuangkan ide. Sketsa ini dibuat berdasarkan *moodboard* inspirasi dan *moodboard style*.

Menurut Nurcahyo (2022: 88-89), sketsa merupakan gerak produksi dinamis yang dapat muncul di setiap tahapan dari keseluruhan proses merancang. Tindakan itu tidak berhenti, tetapi berkembang terus menerus, dan tindakan dinamis ini berlanjut di setiap tahap dari keseluruhan proses merancang.

Menurut Nurcahyo (2022: 88-89), sketsa dapat dikatakan sebagai kumpulan diksi bahkan susunan kalimat terbaik yang menggambarkan ide seorang desainer. Proses menemukan ide melalui sketsa adalah faktor terpenting dalam proses desain.







Gambar 3.4 Sketsa Desain  
(Sumber: Desy Ridha, 2025)

### 3.3.2 Desain Alternatif

Berdasarkan sketsa desain tersebut, langkah berikutnya adalah menentukan desain alternatif desain busana.





Gambar 3.5 Desain Alternatif  
(Sumber: Desy Ridha, 2025)

Pemilihan desain dilakukan dengan mempertimbangkan beberapa hal penting, seperti kecocokan bahan yang digunakan, teknik yang diterapkan, bentuk atau gaya busana, perpaduan warna, serta kenyamanan saat dipakai. Semua aspek tersebut saling mendukung untuk menghasilkan desain yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga nyaman dan fungsional. Berikut ini adalah tabel yang menunjukkan indikator-indikator yang digunakan dalam proses pemilihan desain.

Tabel 3.1 Indikator Pemilihan Desain  
(Sumber: Desy Ridha, 2025)

Desain Alternatif	Indikator Analisis Produk				
	Kesesuaian Material	Penempatan Teknik	Bentuk/ Gaya	Komposisi Warna	Kenyamanan
<i>Look 1</i>	V	v	v	v	v
<i>Look 2</i>	V	v	v	v	v

<i>Look 3</i>	V		v		v
<i>Look 4</i>	V		v	v	v
<i>Look 5</i>	V			v	
<i>Look 6</i>	V	v	v	v	v
<i>Look 7</i>	V	v		v	
<i>Look 8</i>	V	v	v	v	v

Dari hasil indikator pemilihan alternatif desain busana di atas kemudian dipilih empat *look* desain yang akan direalisasikan kedalam bentuk *ready to wear deluxe*.

### 3.3.3 Desain Terpilih/*Line Collection*

Berdasarkan desain yang sudah terpilih pengkarya sudah menentukan desain yang sudah terpilih yang akan diwujudkan dalam karya yang sesungguhnya.







Gambar 3. 6 Desain Terpilih/*Line Collection*  
(Sumber: Desy Ridha, 2025)

### 3.4 *Deliver Stage*

Menurut Wijakusuma & Indarti (2023: 2-4), *Deliver* merupakan tahap akhir dimana masukan dikumpulkan, *prototype* dipilih dan disetujui, dan produk diselesaikan dengan menguji kelayakan karya atau produk diselesaikan. Desain yang akan diwujudkan terlebih dahulu dibuat *prototype* dengan bahan yang lebih murah namun memiliki karakteristik yang hampir sama dengan bahan asli. Pembuatan *prototype* bertujuan untuk mendapatkan bentuk terbaik dari desain yang direncanakan dan menghemat bahan yang mungkin terbatas mahal.

#### 1.4.1 Eksplorasi Material.

Eksplorasi ini dilakukan dengan memilih dan memilah material yang sesuai dengan konsep karya. Hasil eksplorasi ini menunjukkan bahwa penggunaan kain yang tipis lebih mendukung pada tampilan busana agar lebih terlihat *feminine* dan lembut sesuai *style* yang diambil.



Gambar 3.7 Eksplorasi Material  
(Sumber: Desy Ridha, 2025)

#### 1.4.2 Perwujudan Teknik *Applique*

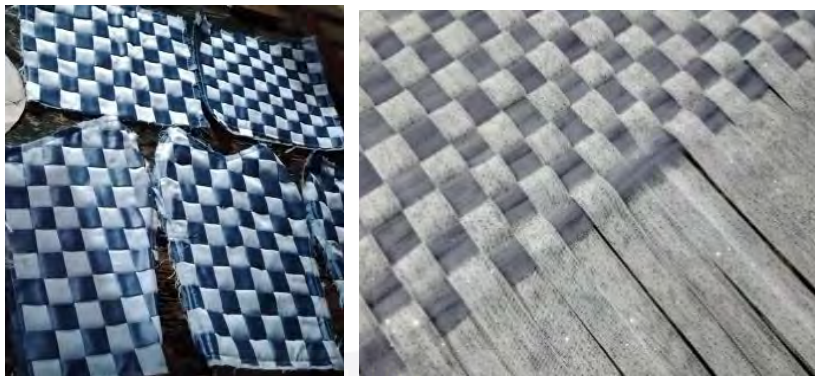
Penerapan teknik ini dilakukan dengan menggunakan kain organza yang dilipat menjadi dua lapis, kemudian dicetak menggunakan cetakan bermotif bunga dengan teknik penyolderan. Setelah itu, hasil cetakan dirapikan dan disusun satu per satu hingga membentuk rangkaian menyerupai bunga.



Gambar 3.8 Perwujudan Teknik *Applique*  
(Sumber: Desy Ridha, 2025)

### 1.4.3 Perwujudan Teknik Anyam

Teknik anyam ini dilakukan dengan cara tindih-menindih kain satu sama lain secara bergantian. Bahan yang digunakan adalah kain satin dan tille, dengan ukuran potongan anyaman selebar 2 cm. Proses ini menghasilkan pola anyaman yang rapi dan memberikan tekstur pada kain.



Gambar 3.9 Perwujudan Teknik Anyam  
(Sumber: Desy Ridha, 2025)

### 1.4.4 Perwujudan Karya

Perwujudan karya adalah tahapan dimana rancangan desain yang terpilih mulai direalisasikan menjadi bentuk karya nyata yang dapat dilihat secara fisik. Perwujudan karya pada tahap ini dilakukan melalui beberapa langkah menggunakan teknik jahit. Langkah langkah tersebut yaitu pengukuran model, membuat pola, pemotongan pola, penjahitan, pembuatan aksesoris, *detailing* dan *finishing*.

### 1.4.5 Pengukuran Model

Pengambilan ukuran pada model merupakan tahap awal dalam proses pembuatan karya busana, yang berfungsi sebagai acuan utama dalam penyusunan pola dasar, baik untuk teknik, maupun pola teknik *drapping*.

N O	Istilah Ukuran	Standar Ukuran					
		S (Small)		M (Medium)		L (Large)	
		1	2	1	2	1	2
1	Lingkar Badan	80	86	88	90	92	98
2	Lingkar Pinggang	64	66	68	72	74	78
3	Lingkar leher	33	34	35	36	37	38
4	Panjang Dada/Muka	30	31	32	33	33	34
5	Lebar Dada/Muka	30	31	32	33	34	35
6	Panjang Punggung	34	35	36	37	38	39
7	Lebar Punggung	32	33	34	35	35	36
8	Lebar Bahu	11	11,5	12	12,5	13	13,5
9	Panjang sisi	15	16	16	17	17	18
10	Panjang lengan pendek	20	21	22	23	23	24
11	Panjang lengan panjang	50	52	54	55	56	57
12	Lingkar kerung lengan	40	42	43	44	46	48
13	Lingkar lengan	30	32	33	34	34	35
14	Lingkar pergelangan lengan	16	17	18	19	20	21
15	Tinggi puncak lengan	12	12,5	12,5	13	13	13,5
16	Jarak dada/payudara	17	17,5	17,5	18	18,5	19
17	Panjang rok	50	55	60	65	65	70
18	Tinggi pinggul	16	17	17	18	19	20
19	Lingkar pinggul	84	88	90	96	99	108

Gambar 3.10 Pengukuran Model  
(Sumber: Desy Ridha, 2025)

#### 1.4.6 Membuat Pola

Pembuatan pola busana merupakan salah satu proses terpenting dalam pembuatan suatu busana, karena pola merupakan jiplakan bentuk badan yang digambar sesuai dengan ukuran badan seseorang yang diukur secara cermat dan tepat. Pola busana wanita dengan bentuk tubuh gemuk memerlukan sistem pola khusus dibandingkan dengan wanita dengan bentuk tubuh ideal.



Gambar 3.11 Membuat Pola  
(Sumber: Desy Ridha, 2025)



#### 1.4.7 Pemotongan Pola

Setelah proses pemotongan pola selesai, tahapan selanjutnya yaitu proses pemotongan pola. Pada tahap ini pola yang telah dibuat pada kain dipotong mengikuti bentuk pola yang sudah dibuat sebelumnya.



Gambar 3.12 Pemotongan Pola  
(Sumber: Desy Ridha, 2025)

#### 1.4.8 Penjahitan

Penjahitan adalah proses menggabungkan bagian-bagian kain menjadi sebuah produk busana sesuai dengan desain karya dan pola yang sudah ditentukan.



Gambar 3.13 Penjahitan  
(Sumber: Desy Rihda, 2025)

#### 1.4.9 Pembuatan Aksesoris

Pada pembuatan aksesoris ini menggunakan payet mutiara dan benang, aksesoris yang dibuat adalah aksesoris pada baju. Aksesoris ini dibuat dengan *handmade*.





Gambar 3.14 Aksesoris  
(Sumber: Desy Ridha, 2025)

#### 3.4.10 Detailing

Setelah baju dijahit, langkah selanjutnya adalah melakukan proses *detailing*. *Detailing* dilakukan untuk menambahkan hiasan atau aksesoris seperti payet, mutiara, pita, atau jahitan dekoratif agar busana terlihat lebih menarik dan sesuai dengan konsep desain. Tahap ini juga bertujuan untuk memperkuat identitas gaya serta mempercantik tampilan akhir busana.



Gambar 3.15 Detailing  
(Sumber: Desy Ridha, 2025)

#### 1.4.11 *Finishing*

Pada tahap akhir ini, proses pembuatan busana difokuskan untuk menyempurnakan tampilan dan kualitas pakaian agar siap digunakan atau dipresentasikan. Beberapa hal yang dilakukan pada tahap ini adalah merapikan jahitan, menambahkan hiasan, mengecek kembali bentuk busana, serta memastikan busana nyaman saat dikenakan. Tahap ini sangat penting karena hasil akhirnya akan menentukan apakah busana sudah sesuai dengan desain, terlihat rapi, dan siap ditampilkan dalam *fashion show* atau difoto untuk media promosi. Dengan begitu, karya bisa tampil maksimal dan memberikan kesan yang baik kepada penonton.



Gambar 3.16 *Finishing*  
(Sumber: Desy Ridha, 2025)