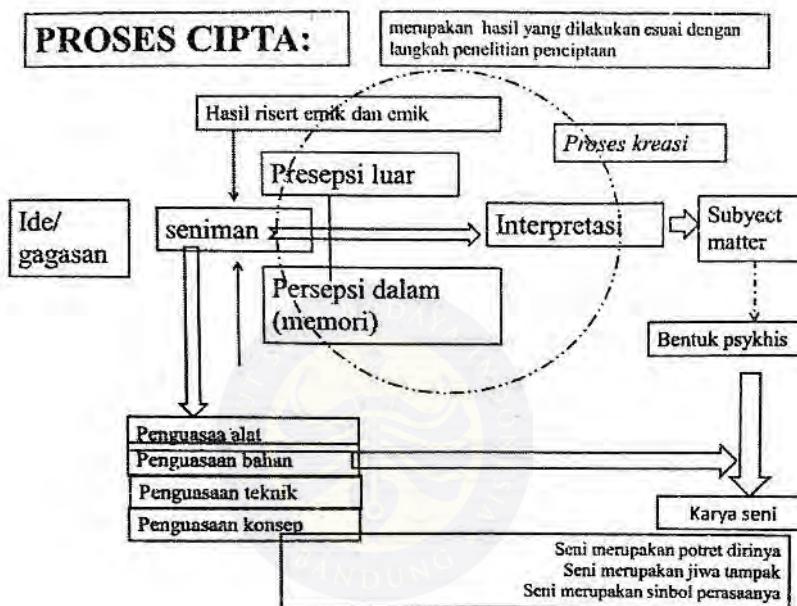


### BAB III

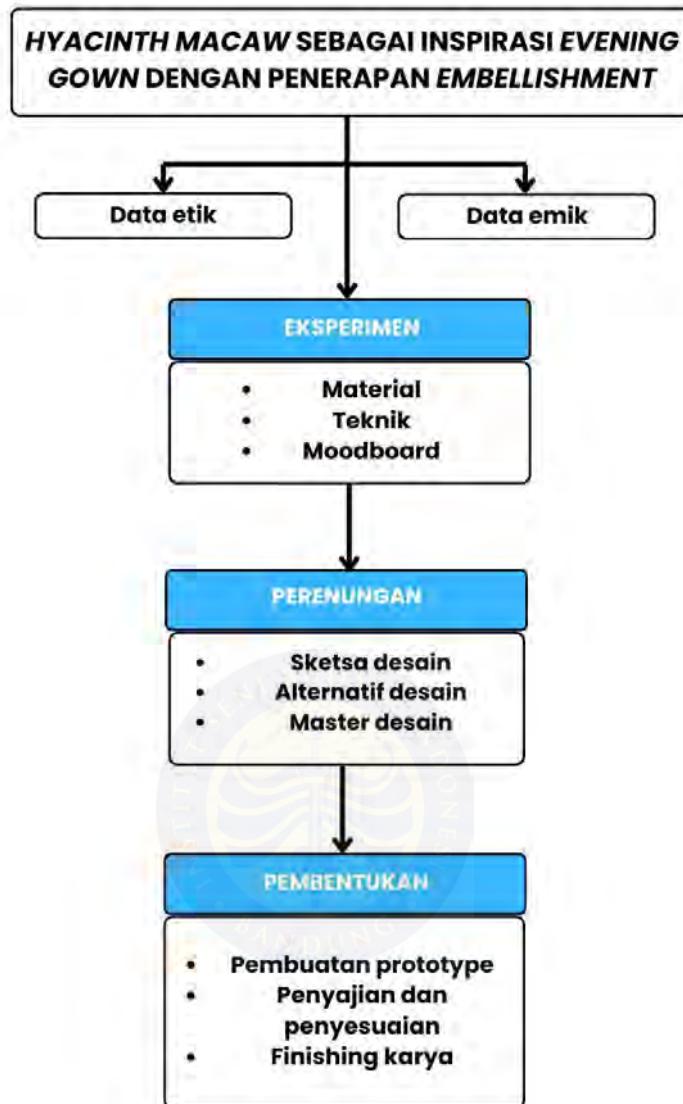
## METODE PENCIPITAAN

Metode penciptaan pengkaryaan ini, menggunakan landasan teori Dharsono dalam buku “Kreasi Artistik”, yang terdiri dari tiga tahapan penciptaan, yaitu tahapan eksperimen, tahap perenungan, dan tahap pembentukan. Ketiga tahapan ini dilakukan secara berurutan dan berkesinambungan (Gambar 1.1)



Gambar 3. 1. Bagan Metode Penciptaan  
(Sumber: “Kreasi Artistik” Dharsono (2006).

Metode penciptaan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu milik (Dharsono, 2006, p. 46), terdiri dari tiga tahap utama yaitu; eksperimen, perenungan, dan pembentukan. Dengan demikian, metode yang diterapkan dalam proses penciptaan ini berorientasi pada upaya menghidupkan kembali nilai-nilai yang telah ada, menerapkannya dengan sentuhan modern, serta menghasilkan karya yang tetap memiliki hubungan dengan elemen aslinya,



Gambar 3. 2. Bagan Metode Penciptaan Adaptasi  
(Qotru Nada Islamey, 2025.Diolah dari Dharsono 2006 : 43-50)

### 3.1. Pemanfaatan Sumber Data

Langkah awal dalam proses penciptaan karya seni dimulai dengan pemanfaatan sumber data yang menjadi dasar dalam perancangan karya tersebut. Sumber data ini berperan penting sebagai fondasi dalam membentuk ide, konsep, hingga visualisasi akhir dari karya yang akan diciptakan (*subject matter*). Oleh karena itu, penggunaan data yang bersifat etik dan emik menjadi sangat penting untuk dilakukan secara seimbang dan komprehensif (Dharsono, 2006, p. 43).

### **3.1.1. Data Etik**

Data etik berasal dari sumber pustaka, seperti buku ilmiah, diktat ilmiah, artikel jurnal, dan makalah ilmiah. Data ini digunakan untuk mendukung penelitian melalui kajian literatur dan analisis data, sehingga memberikan landasan teoritis yang kuat dalam proses penelitian (Dharsono, 2006, p. 43). Dari proses ini diperoleh beberapa data etik yang bersumber dari berbagai referensi, seperti buku ilmiah, diktat ilmiah, artikel jurnal, dan makalah ilmiah berikut:

- a. Buku ilmiah yang membahas secara khusus mengenai *Hyacinth Macaw*
- b. Artikel pada jurnal konservasi burung yang relevan
- c. Publikasi dari IUCN yang menjelaskan status konservasi dan ancaman kepunahan burung ini

Melalui data etik ini, diperoleh informasi yang berguna untuk mengidentifikasi makna visual dan filosofis yang dapat diterjemahkan ke dalam bentuk dan elemen desain *fashion*.

### **3.1.2. Data Emik**

Data emik didapatkan melalui observasi, wawancara dengan narasumber, serta pengamatan di lokasi penelitian. Data ini berfungsi untuk memahami subjek penelitian sesuai dengan cakupan dan kebutuhan dalam proses penciptaan karya. Dokumentasi dilakukan dengan berbagai cara, seperti pengambilan foto, pembuatan sketsa ilustrasi, atau pencatatan arsip. Selain itu, wawancara menggunakan teknik proportional sampling agar informasi yang diperoleh berasal dari narasumber yang memiliki keahlian di bidangnya (Dharsono, 2006, pp. 44-45). Dalam pemanfaatan data emik hanya ditemukan berbagai media visual, seperti gambar, foto, dan video yang menampilkan burung *Hyacinth Macaw* dalam berbagai pose dan kondisi. Tujuan dari observasi piktorial ini adalah untuk menggali aspek-aspek visual yang dapat diadaptasi ke dalam desain *fashion*, antara lain:

- a. Bentuk anatomi burung, seperti paruh, sayap, dan ekor, yang berpotensi diterjemahkan ke dalam siluet atau struktur busana
- b. Warna dan tekstur bulu yang kaya dan mencolok, yang dapat menginspirasi pemilihan palet warna, bahan, serta teknik pewarnaan atau permukaan kain

### **3.2. Eksperimen**

Eksperimen melibatkan eksplorasi bahan, teknik, alat, dan konsep visual yang dapat digunakan dalam visualisasi karya seni. Eksperimen ini membantu seniman menemukan alternatif terbaik yang sesuai dengan ekspresi kreatifnya (Dharsono, 2006, pp. 46-47). Eksperimen yang dilakukan berupa pengujian terhadap teknik dan material.

#### **3.2.1. Material**

Dalam proses penciptaan busana ini, eksplorasi material menjadi tahap penting untuk menemukan bahan yang paling sesuai dengan konsep dan teknik yang diterapkan. Dari hasil eksplorasi tersebut, ditemukan bahwa baby crinoline, velvet sequin, dan satin silk merupakan material yang paling mendukung. Untuk penciptaan karya ini.

Tabel 3. 1. Material

Nama	Gambar
Tulle gazar	
Velvet sequin	

Satin



Tulle sequin



*Baby crinoline* dipilih karena memiliki karakter ringan namun kaku, sehingga mampu membentuk bagian tubuh pemakainya. *Velvet sequin* dipilih karena memberikan tekstur serta kilauan pada permukaan payet yang menyatu dengan tekstur beludru. Sifat kain yang sedikit lentur juga memudahkan dalam pembentukan aksen visual yang detail. Satin *silk* digunakan untuk menambah kesan busana yang mengkilap. Perpaduan ketiga bahan ini menciptakan komposisi tekstur dan tampilan yang selaras dengan konsep rancangan desain *evening gown* ini.

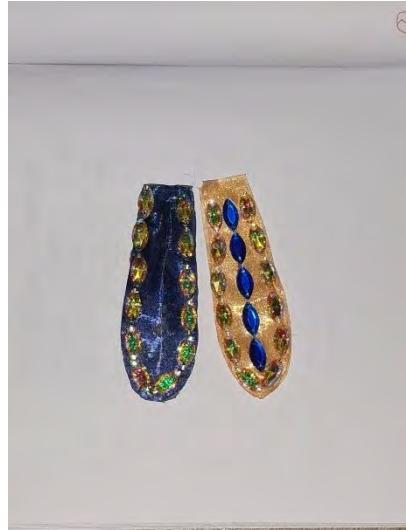
### 3.2.2. Teknik

Eksperimen teknik melibatkan eksperimen teknik tekstil seperti dengan fokus pada tekstur, warna, dan visual *Hyacinth Macaw*, yang dapat diterjemahkan ke dalam elemen desain. Teknik *embellishment* dan *appliquéd* dipilih karena mampu memvisualisasikan karakteristik *Hyacinth Macaw*.

Eksperimen teknik dilakukan dengan menggunakan beberapa jenis bahan, yaitu organza yang dipadupadankan dengan payet serta manik manik. Proses eksperimen ini bertujuan untuk memperoleh hasil visual yang sesuai dan mendukung tampilan akhir desain yang sesuai.



Gambar 3. 3. Hasil Eksperimen teknik *beading*  
(Sumber: Qotrud Nada, 2025)



Gambar 3. 4. Hasil Eksperimen teknik *appliqué*  
(Sumber: Qotrud Nada, 2025)

### 3.2.3. Moodboard

*Moodboard* merupakan alat yang digunakan seorang desainer untuk merespons persepsi terhadap brief, permasalahan yang muncul, serta ide-ide yang sedang dikembangkan. Penyusunan *moodboard* memiliki kemampuan untuk merangsang persepsi dan interpretasi terhadap elemen seperti warna, tekstur, bentuk, gambar, serta kesan atau makna tertentu. *Moodboard* biasanya terdiri dari kumpulan gambar atau media visual lain yang disusun secara sistematis guna menetapkan arah dan konsep visual dari sebuah karya (Anggarini, Bangun, & Saripudin, 2020).

Berikut adalah moodboard inspirasi



Gambar 3. 5. Moodboard Inspirasi  
(Sumber: Qotru Nada 2025)

*Moodboard* inspirasi yang terdiri dari visualisasi elemen-elemen utama diantaranya potret perempuan menggunakan *evening gown* berpayet menggambarkan karakter yang feminin dan glamour. Selain itu, terdapat visual dari bentangan sayap burung *Hyacinth Macaw* yang memiliki arti kebebasan.

Terdapat teknik embellishment dengan struktur bertumpuk yang memberi kesan dimensi visual. Warna yang digunakan dalam koleksi ini yaitu warna gradasi biru dan gradasi kuning. Warna biru memiliki konotasi ketenangan, kebijaksanaan, kepercayaan diri, dan kedalaman emosional, sementara warna kuning dengan output keemasan (*gold*) memberikan kesan kemewahan, optimisme, kehangatan, dan daya tarik.

### 3.3. Perenungan

Perenungan yaitu proses seniman dalam menggali dan menemukan simbol atau metafora yang kemudian menjadi ikon dalam karyanya. Simbol tersebut dapat berfungsi sebagai elemen utama, pendukung, atau sebagai motif isian yang memperkaya keseluruhan karya seni (Dharsono. 2016:46-47). Sebagai hasil dari proses ini, terciptalah output berupa elemen untuk mendukung penciptaan karya, seperti sketsa desain, desain alternatif desain, dan master desain. Elemen-elemen ini membantu dalam visualisasi ide, eksplorasi bentuk, serta penyusunan detail teknis yang menjadi dasar dalam mewujudkan konsep ke dalam bentuk nyata.

### 3.3.1. Sketsa Desain

Sketsa merupakan gambaran awal yang desain dalam bentuk ilustrasi sederhana untuk menyampaikan ide atau konsep busana. Sketsa ini berfungsi sebagai media eksplorasi bentuk, siluet, dan detail sebelum dipilih menjadi alternatif desain yang lebih matang.

Berikut sketsa busana yang telah dibuat:





*Look 3*



*Look 4*



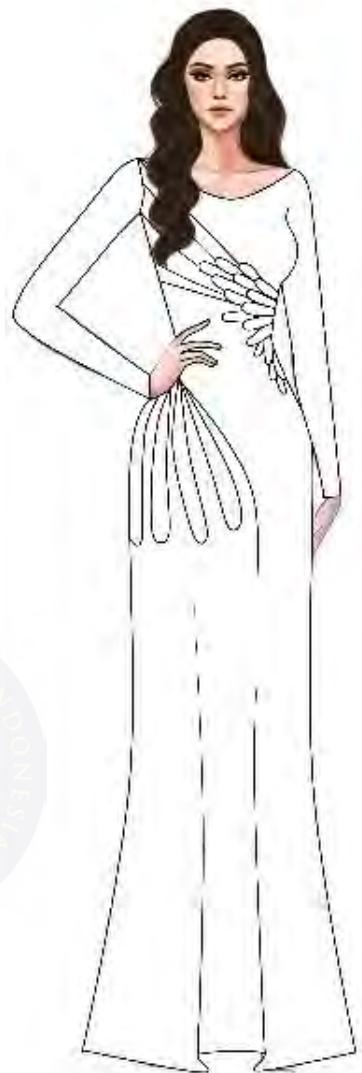
Look 5



Look 6



*Look 7*



*Look 8*



Gambar 3. 6. Sketsa desain  
(Sumber: Qotru Nada, 2025)

### 3.3.2. Alternatif Desain

Pada tahap ini sketsa diberi variasi dari satu konsep utama yang dikembangkan dengan pendekatan bentuk, detail, atau teknik berbeda. Tujuannya adalah untuk memberi pilihan desain mana yang paling sesuai secara estetika dan fungsi sebelum ditentukan sebagai master desain.

Berikut alternatif desain yang telah dibuat:



Look 1

Look 2



Look 3

Look 4



*Look 5*

*Look 6*



Look 7



Look 8



Look 9

Look 10

Gambar 3. 7. Alternatif desain  
(Sumber: Qotrun Nada, 2025)

### 3.3.3. Master desain

Berikut ini merupakan master desain yang dipilih untuk proses pengkaryaan: *look 1*, *look 4*, dan *look 6*. Ketiga desain ini terpilih berdasarkan hasil analisis indikator pemilihan desain, dengan pertimbangan bahwa desain-desain

tersebut paling memenuhi aspek estetika dan fungsional yang dibutuhkan dalam karya.

Berikut master desain yang telah dipilih:



Gambar 3. 8 Master desain terpilih  
(Sumber: Qotru Nada, 2025)

### 3.4. Pembentukan

Pembentukan karya seni diawali dengan perancangan komposisi yang mempertimbangkan unsur seni, prinsip tata susun, dan asas keseimbangan. Proses ini memastikan setiap elemen dalam karya memiliki hubungan yang harmonis untuk menciptakan dinamika serta suasana yang sesuai dengan konsep yang diinginkan (Dharsono, 2006, p. 50).

Pada tahap ini, desainer merealisasikan konsep ke dalam bentuk fisik dengan menerapkan elemen-elemen yang telah dipilih. Proses pembentukan dimulai dengan pembuatan prototype sebagai bentuk awal dari karya. Setelah itu, dilakukan pengujian dan penyesuaian untuk memastikan bahwa karya memenuhi standar yang diharapkan. Tahap akhir adalah finishing, di mana detail-detail

diperbaiki dan karya disempurnakan agar siap untuk dipresentasikan atau dipamerkan.

### **3.4.1. Pembuatan Prototype**

#### **a. Pengukuran**

Langkah awal dalam pembuatan prototipe diawali dengan proses pengukuran, yang menjadi tahapan penting untuk menjamin kesesuaian dan proporsi busana terhadap tubuh model. Dalam tahap ini, pengukuran dilakukan menggunakan patung busana berukuran L sebagai representasi proporsi tubuh model yang akan mengenakan karya. Penggunaan patung ini memudahkan penyesuaian bentuk dan visualisasi awal dari desain.



Gambar 3. 9. Proses Pengukuran  
(Sumber: Qotrud Nada, 2025)

#### **b. Pembuatan pola**

Pola dibuat untuk menjadi acuan supaya tidak terjadi kesalahan dalam pemotongan bahan. pola dibuat berdasarkan hasil pengukuran patung atau tubuh model, dimulai dari pola dasar lalu dipecah menjadi pecah pola sesuai dengan desain yang diinginkan.

Berikut adalah proses pembuatan pola karya :



Gambar 3. 10. Proses pembuatan pola  
(Sumber: Qotru Nada, 2025)

a. Proses Pemotongan Bahan

Pemotongan bahan adalah proses memotong kain sesuai pola yang telah dibuat dengan memperhatikan arah serat kain dan efisiensi penggunaan bahan. Pola diletakkan di atas kain, lalu dipotong dengan gunting yang hasilnya akan dijahit ditahap penjahitan.

Berikut adalah proses pemotongan bahan:



Gambar 3. 11. Proses pemotongan bahan  
(Sumber: Qotru Nada, 2025)

b. Proses Menjahit

Proses penjahitan merupakan tahap dimana potongan potongan pola disatukan menjadi sebuah busana utuh. Penjahitan karya ini menggunakan mesin *highspeed*.

Berikut adalah proses pembuatan penjahitan karya:



Gambar 3. 12. Proses menjahit  
(Sumber: Qotrud Nada, 2025)

c. Pembuatan *Embellishment*

Proses pertama yang dilakukan adalah pembuatan *embellishment* berupa *appliqué* berbahan organza yang dipotong menggunakan solder. Potongan tersebut kemudian dirangkap dua dengan menyisipkan kawat di antara lapisannya untuk memberikan struktur, lalu dihias dengan tambahan manik-manik sebagai penambah daya tarik visual.

Berikut adalah proses pembuatan *embellishment* :



Gambar 3. 13. Proses pembuatan *embellishment*  
(Sumber: Qotrud Nada, 2025)

### **3.4.2. Pengujian dan Penyesuaian**

Pengujian dan penyesuaian merupakan tahap evaluatif setelah busana selesai dijahit, yang bertujuan untuk memastikan kesesuaian antara desain, bentuk, dan kenyamanan saat dikenakan. Pada tahap ini dilakukan proses fitting atau pencobaan langsung pada patung busana maupun model yang sesuai dengan ukuran rancang. Busana diuji dari berbagai aspek, seperti keseimbangan siluet, jatuh bahan, keselarasan struktur, serta kenyamanan gerak.



Gambar 3. 14. Penyesuaian ukuran di patung  
(Sumber: Qotru Nada, 2025)

### **3.4.3. Finishing Karya**

Tahapan *finishing* yaitu proses penyempurnaan busana, proses ini melibatkan penempelan *embellishment* dan pengecekan akhir terhadap hasil jadi. *Embellishment* yang telah disiapkan sebelumnya, seperti payet, manik-manik, atau *appliquéd*, ditempelkan secara presisi untuk memperkuat kesan visual dan estetika busana. Setelah itu, dilakukan pengecekan menyeluruh terhadap konstruksi, kerapian jahitan, kebersihan bahan, serta kesesuaian bentuk dengan desain karya yang telah dipilih.

Berikut adalah proses pembuatan *finishing* karya :



Gambar 3. 15. Proses *finishing*  
(Sumber: Qotrud Nada, 2025)

Dengan penyelesaian tahap finishing yang optimal, busana tidak hanya memiliki tampilan yang rapi, tetapi juga memenuhi standar kualitas dalam busana.

