

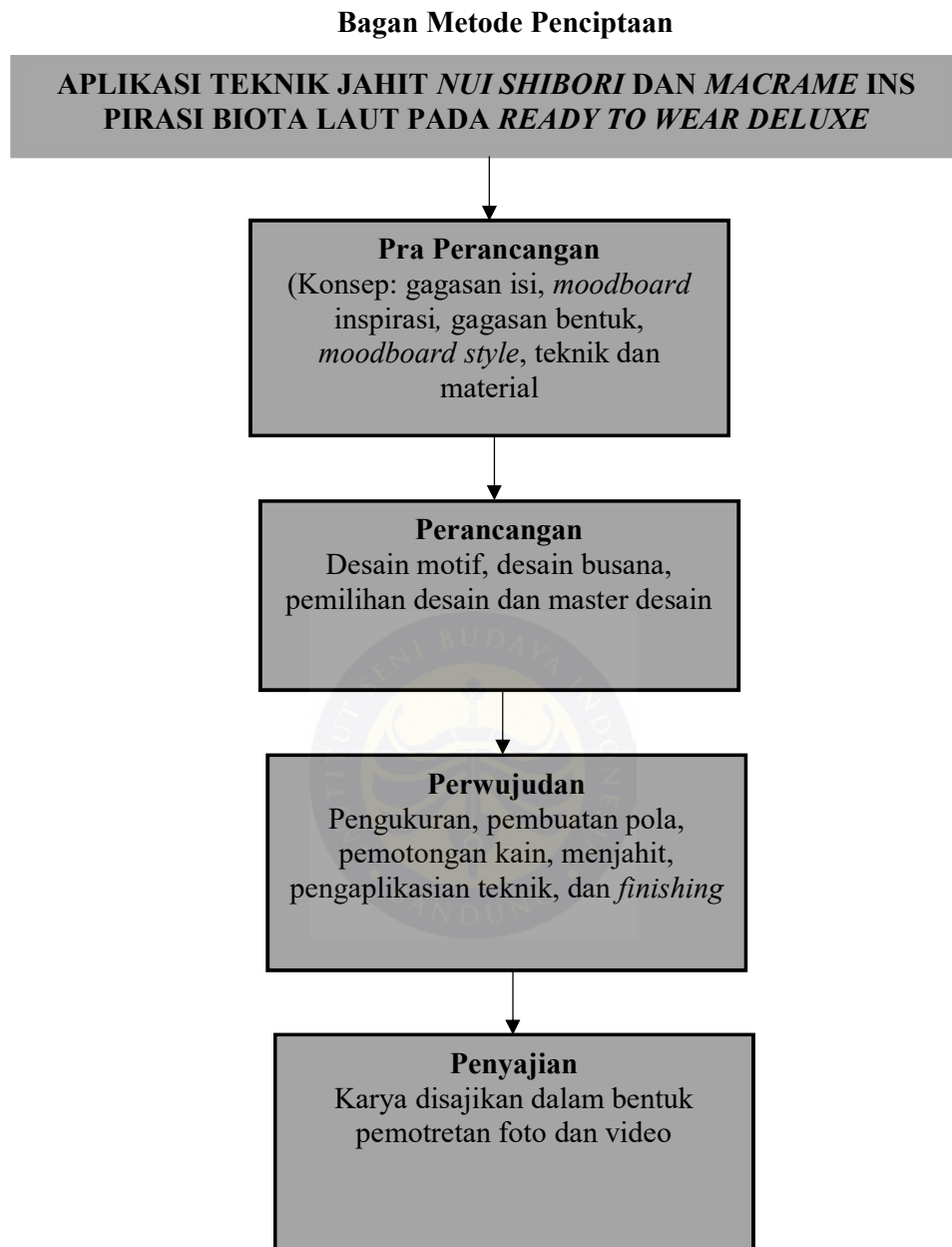
BAB III

METODE PENCIPTAAN

Metode adalah cara atau tahapan untuk menggapai sesuatu. Menurut Nuning (2015: 25), metode penciptaan dapat disebut ilmiah jika prosesnya dapat dijelaskan secara logis dan dapat ditelusuri melalui tahapan-tahapan yang nyata dalam pembuatan karya. Banyak metode yang diuraikan dari berbagai buku atau jurnal. Namun, berkaitan dengan pembuatan karya tugas akhir *Ready to Wear Deluxe* ini, metode yang digunakan oleh pengkarya dalam eksplorasi teknik *Nui Shibori* dan *macrame* diolah dari metode penciptaan menurut Gustiyan Rachmadi dan metode yang digunakan adalah *Practice-Led Research* atau penelitian berbasis praktik. Metode ini banyak digunakan dalam bidang seni karena lebih menekankan pada praktik langsung dalam berkarya. *Practice-led Research* merupakan jenis tulisan ilmiah dari hasil penelitian praktik yang berlangsung (Hendriyana 2021: 11). Metode penciptaan oleh Gustiyan Rachmadi (dalam Hendriyana, 2021: 55) dibagi menjadi empat tahap yaitu tahap pra perancangan, perancangan, perwujudan dan penyajian.

Pada tahap pra perancangan, dibuat konsep karya yang meliputi tema, *moodboard* inspirasi dan *style*, serta pemilihan teknik dan bahan. Selanjutnya, tahap perancangan dilakukan dengan membuat desain motif, desain busana, lalu memilih satu desain utama sebagai acuan. Tahap perwujudan adalah proses pembuatan karya mulai dari pengukuran, pembuatan pola, pemotongan kain, menjahit, hingga menerapkan teknik yang telah dirancang. Terakhir, tahap penyajian dilakukan dengan mendokumentasikan karya melalui foto dan video sebagai bentuk akhir dari proses penciptaan. Dengan menggunakan metode ini, proses penciptaan karya menjadi lebih terarah, terstruktur, dan dapat dipertanggungjawabkan baik dari segi konsep, teknis, maupun artistiknya.

Berikut bagan metode penciptaan:



Gambar 3.1 Bagan metode penciptaan
Sumber: (Gustiyan Rachmadi dalam (Hendriyana, 2021: 55))

Berdasarkan bagan metode penciptaan, alur pengkaryaan ini melalui empat langkah utama yaitu pra perancangan, perancangan, perwujudan dan penyajian.

3.1. Pra Perancangan

Pra perancangan adalah tahapan yang dilakukan melalui sumber referensi serta informasi untuk menemukan gagasan atau persoalan dalam menciptakan suatu karya. Eksplorasi yang dilakukan dalam penciptaan tugas akhir ini adalah eksplorasi konsep, eksplorasi teknik dan eksplorasi material.

3.1.1. Konsep

Konsep dapat diartikan sebagai pencarian ide utama dalam pembuatan karya. Dalam pengkaryaan ini, pencarian ide dilakukan melalui identifikasi dan analisis teknik jahit *nui shibori* serta teknik *macrame* yang menyerupai jaring ikan nelayan. Teknik ini dieksplorasi untuk menciptakan pola organik dan tekstur dekoratif yang terinspirasi dari biota laut. Hasil eksplorasi ini melahirkan gagasan isi, gagasan bentuk, dan gagasan penyajian dalam desain *Ready to Wear Deluxe*, yang mengintegrasikan seni tekstil tradisional dengan estetika kontemporer.

3.1.1.1 Gagasan Isi

Karya ini dirancang untuk mengeksplorasi teknik *nui shibori* dan *macrame* dalam menciptakan bentuk alternatif *Ready to Wear Deluxe* yang memiliki nilai estetika tinggi dan terinspirasi dari biota laut. Upaya yang dilakukan adalah dengan menggabungkan pola organik khas *nui shibori* dan tekstur dekoratif *macrame* untuk merepresentasikan keindahan alam bawah laut Indonesia. Teknik *macrame* yang digunakan dalam karya ini dipilih secara khusus karena kemiripannya dengan bentuk jaring ikan nelayan, sehingga mampu memperkuat konsep desain yang terinspirasi dari kehidupan bahari. Teknik dasar *macrame* yang diterapkan adalah *square knot* (simpul kotak) yang memberikan efek tekstur menyerupai jaring ikan. Teknik ini tidak hanya menambah dimensi visual pada busana, tetapi juga mencerminkan keterkaitan erat antara tradisi maritim dan seni tekstil.

Pengaplikasian *nui shibori* dan *macrame* ini diterapkan pada kain dengan pewarnaan alam *indigo* alami untuk menghasilkan motif yang kekinian namun tetap mencerminkan unsur alami. Ide-ide dalam karya ini dituangkan ke dalam *moodboard* inspirasi guna memperkuat konsep desain yang inovatif dan berkelanjutan. Elemen-elemen yang dimuat dalam *moodboard* inspirasi dipilih

berdasarkan beberapa parameter, yaitu kesesuaian tema biota laut, nuansa warna yang mencerminkan alam bawah laut, tekstur dan bentuk yang mendukung teknik *nui shibori* dan *macrame*, serta relevansi terhadap gaya *modest hijab* yang menjadi fokus rancangan. Parameter tersebut digunakan untuk memastikan bahwa setiap elemen dalam *moodboard* tidak hanya mendukung nilai estetika, tetapi juga memperkuat konsep desain secara keseluruhan. Berikut adalah *moodboard* inspirasi pengkaryaan ini.



Gambar 3.2 *Moodboard* Inspirasi
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2024)

Moodboard ini menampilkan visualisasi motif yang terinspirasi dari biota laut seperti ikan petek, penyu hijau, dan rumput laut *sargassum*. Bentuk tubuh ikan petek yang pipih dan siripnya yang lembut memberikan inspirasi untuk membuat pola yang mengalir dan tampak hidup pada kain. Penyu hijau menginspirasi dari segi warna dan tekstur cangkangnya yang alami dan unik, sementara rumput laut *sargassum* memberikan referensi bentuk yang melengkung dan bergerak bebas seperti tertiuap arus laut. Pilihan warna seperti biru laut, biru kehijauan (*turquoise*), dan gradasi biru tua menciptakan kesan mendalam dan menenangkan, sekaligus mencerminkan kedalaman laut dan suasana tenang bawah air.

3.1.1.2 Gagasan Bentuk

Gagasan bentuk merupakan penerjemahan ide ke dalam citra visual, yakni *moodboard style*. *Moodboard style* adalah kumpulan gambar yang menjelaskan secara dasar *look* yang akan dibuat. *Moodboard* ini dibuat sebagai panduan pengkarya untuk membuat desain dari sketsa desain hingga desain terpilih. Berikut adalah *moodboard style* pengkaryaan ini.



Gambar 3.3 *Moodboard Style*
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2024)

Berdasarkan *moodboard style*, dapat dijelaskan bahwa *moodboard style* ini menggambarkan koleksi gaya pakaian *modern* dengan mengaplikasikan teknik eksplorasi *Nui Shibori* dan *macrame* yang terinspirasi dari biota laut. Elemen-elemen yang dihadirkan mencakup kombinasi warna biru laut, biru tua, putih, dan aksen kontras yang memberikan kesan elegan dan kontemporer. Gaya pakaian ini dibuat dengan mempertimbangkan perkembangan *modest fashion*, yaitu tren

berpakaian yang sopan namun tetap modis dan nyaman dipakai. Siluet yang digunakan dalam desain ini yaitu potongan lurus dan longgar, tidak menonjolkan bentuk tubuh, cocok untuk kesan simpel dan nyaman. Menonjolkan bagian pinggang, bahu dan pinggul seimbang. Memberi kesan feminin dan berlekuk. Bahu dibuat lebih lebar dari pinggul, memberi kesan kuat dan tegas dibagian atas tubuh.

Desain juga menampilkan gaya *layering*, yaitu memadukan beberapa lapisan pakaian seperti *outer*, tunik panjang, obi, dan aksesoris tali *macrame*. Hal ini membuat tampilan jadi unik dan lebih menarik. Bahan yang digunakan adalah kain bertekstur alami seperti katun, dengan pewarnaan manual menggunakan teknik *Nui Shibori*. Hasil pewarnaan ini memberi efek gradasi dan motif yang mengingatkan pada suasana laut. Ditambah dengan aksesoris dari tali yang dibentuk dengan teknik *macrame*. Keseluruhan desain ini memadukan nilai estetika, kenyamanan, dan kesopanan sesuai dengan arah perkembangan *modest fashion* masa kini.

3.1.1.3 Eksplorasi Teknik

Eksplorasi teknik dalam pengkaryaan ini berfokus pada jahit *nui shibori* dan *macrame*, yang menciptakan tekstur serta pola unik dalam *Ready to Wear Deluxe* bertema biota laut. Teknik *macrame* dipilih yaitu jenis teknik *Square Knot* (Simpul Kotak) sebagai aksesoris dekoratif.

Teknik *nui shibori* diterapkan melalui tiga tahap utama yaitu melipat, mengikat, dan mencelup kain, menghasilkan motif organik yang merepresentasikan kehidupan bawah laut yang terinspirasi dari biota laut yaitu penyu hijau, ikan petek dan rumput laut *Sargassum*. Warna yang digunakan mengacu pada palet laut, seperti biru, hijau toska, dan pasir pantai. Berikut adalah hasil eksplorasi teknik *nui shibori*.



Gambar 3.4. Hasil eksplorasi teknik *nui shibori* motif ikan 5 kali pencelupan menggunakan pewarnaan alam indigo
(Siti Hasunah, 2024)



Gambar 3.5 Hasil eksplorasi teknik *nui shibori* motif rumput laut 4 kali pencelupan menggunakan pewarnaan alam indigo
(Siti Hasunah, 2024)

Adapun ekplorasi teknik *macrame* yang dilakukan pengkarya adalah eksplorasi pada teknik *square knot*. Teknik *square knot* mengadaptasi teknik dari jaring nelayan, lalu diolah menjadi elemen dekoratif fesyen yang unik dan *artistic*.



Gambar 3.6. Hasil eksplorasi teknik *square knot*
(Siti Hasunah, 2024)

Pembuatan *Ready to Wear Deluxe* diawali dengan pengukuran model, pembuatan pola, lalu pemotongan kain, termasuk yang telah diproses dengan *shibori* dan *macrame*. Setelah itu, kain dijahit dan melalui tahap *finishing* untuk memastikan kesempurnaan detail. Kombinasi teknik ini menghasilkan busana yang tidak hanya estetik, tetapi juga mengangkat kekayaan laut Indonesia dalam *fashion modern* yang berkelanjutan.

3.1.1.4 Eksplorasi Material

Eksplorasi material dilakukan untuk menemukan bahan terbaik dalam pembuatan *Ready to Wear Deluxe* dengan teknik jahit *nui shibori* dan *macrame* yang terinspirasi dari biota laut. Observasi dan konsultasi dilakukan dengan produsen kain serta dosen batik FSRD ISBI Bandung untuk memastikan material yang dipilih memiliki kualitas terbaik dari segi tekstur, daya serap warna, kenyamanan, dan harga.

Berdasarkan hasil eksplorasi, material utama yang digunakan adalah kain katun *prissima*, katun linen, dan satin cavali. Katun *prissima* dan linen merupakan kain berbahan dasar serat alam dengan karakteristik tebal, halus, lembut, dan menyerap keringat. Bahan ini sangat cocok untuk teknik *nui shibori*

karena mampu mempertahankan bentuk motif jahitan dan penyerapan warna alami secara optimal.

Bahan satin cavali digunakan untuk memberikan kesan mewah dan kontras tekstur dalam desain. Satin cavali berbahan dasar serat sintetis dengan permukaan mengkilap, licin, dan lembut, sangat ideal digunakan sebagai kombinasi material yang memberi aksesoris glamor dalam koleksi *ready to wear deluxe*. Selain bahan utama, digunakan pula viselin sebagai pelapis tipis yang memberi kesan rapi pada potongan busana. Viselin diaplikasikan untuk memperkuat bagian dalam pakaian tanpa membuatnya berat.

Untuk kebutuhan struktural dan fungsional, resleting dipilih sebagai penutup yang praktis, sementara karet elastis serta kancing digunakan untuk fleksibilitas dan kenyamanan pemakaian. Dalam mendukung tampilan dekoratif, digunakan tali *macrame* dengan karakteristik kuat, tahan air, dan tidak mudah kusut. Tali ini digunakan untuk membuat simpul dekoratif (*square knot*) yang memperkuat kesan etnik sekaligus menjadi elemen visual yang khas.

Untuk eksplorasi bahan juga mencakup pewarna alami indigo yang digunakan untuk menciptakan efek pewarnaan ramah lingkungan. Untuk proses pencelupan indigo, ditambahkan bahan alami seperti gula merah sebagai bagian dari fermentasi dalam reaksi pewarnaan. Pewarna alami ini menegaskan konsep *sustainable fashion* yang menjadi fokus karya.

3.2. Perancangan

Perancangan dalam eksplorasi teknik jahit *nui shibori* dan *macrame* yang terinspirasi dari biota laut pada *ready to wear deluxe* mencakup dua aspek utama. Pertama, perancangan motif *shibori* yang meliputi pemilihan pola lipatan, teknik ikat, serta pencelupan warna untuk menciptakan efek visual yang menyerupai elemen biota laut. Kedua, perancangan *ready to wear deluxe* yang diawali dengan pembuatan *moodboard* inspirasi dan *moodboard style* sebagai acuan desain. Proses ini kemudian menghasilkan sketsa desain, mencakup alternatif desain hingga master desain yang siap diaplikasikan ke dalam busana dengan sentuhan *macrame* menggunakan teknik *Square Knot* untuk menciptakan tekstur menyerupai jaring ikan nelayan.

3.2.1. Motif *Shibori*

Perancangan motif *Shibori* yang dilakukan meliputi pembuatan desain motif sesuai dengan *moodboard* inspirasi serta pemindahan sketsa dari kertas ke kain melalui teknik lipat, ikat, dan celup.

3.2.1.1 Desain Motif *Shibori*

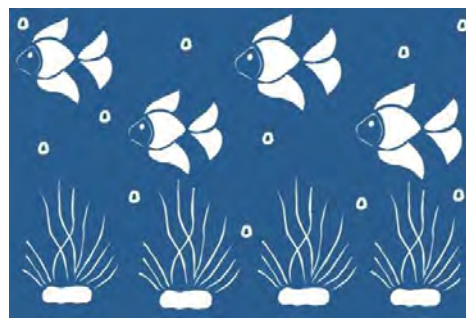
Proses pembuatan desain motif *shibori* dimulai dengan memilih motif yang akan dibuat. Objek utama yang diambil adalah biota laut seperti penyu, ikan, dan rumput laut yang ditemukan di sekitar perairan Pulau Sebir, Kepulauan Seribu. Motifnya terdiri dari pola-pola *shibori* yang dibentuk melalui teknik *nui shibori*, yaitu teknik menjahit dan mengikat kain sebelum dicelup, sehingga menghasilkan pola organik yang khas.

Namun dalam proses perwujudan kain, motif yang muncul didominasi oleh bentuk-bentuk alami hasil eksplorasi teknik *shibori* yang telah ada, namun tetap disesuaikan dengan konsep visual yang ingin disampaikan oleh pengkarya. Penggunaan motif *shibori* ini dipadukan dengan pewarnaan alami sebagai bagian dari komitmen terhadap keberlanjutan dan nilai ekologis karya.

Oleh karena itu, pengkarya membuat beberapa desain alternatif yang menggambarkan keunikan tekstur dan bentuk dari biota laut tersebut dalam nuansa artistik yang *modern*. Berikut adalah proses desain pada pengkaryaan ini.



Desain 1



Desain 2

Gambar 3.7 Desain 1 dan Desain 2: Desain Motif *Shibori*

3.1.1.2 Pemindahan Sketsa dari Kertas ke Kain

Pemindahan desain motif dari kertas ke kain dilakukan secara manual menggunakan pensil sebagai panduan awal sebelum proses pewarnaan dengan

teknik *shibori*. Motif-motif yang telah dirancang, terinspirasi dari bentuk biota laut seperti penyu, bintang laut, ikan, dan rumput laut, kemudian diterapkan pada kain yang sudah dipola sesuai ukuran busana dan model yang digunakan.

Setelah pola busana dibuat sesuai dengan desain yang direncanakan, proses selanjutnya adalah mempersiapkan teknik *nui shibori*, yaitu menjahit dan mengikat bagian-bagian tertentu pada kain katun primissima yang telah dipola. Pengikatan dilakukan berdasarkan garis motif yang telah dipindahkan ke kain, untuk menghasilkan pola organik khas *shibori* saat proses pencelupan. Berikut adalah proses pembuatan pecah pola busana dan pemindahan desain motif *shibori* ke kain sebagai tahap awal sebelum pencelupan warna.



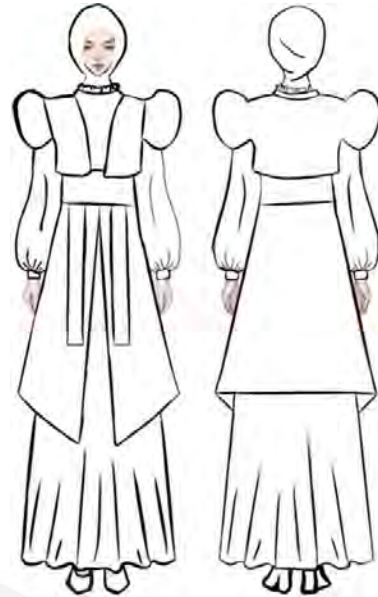
Gambar 3.8 Proses pembuatan pecah pola
(Sumber: Siti Hasunah, 2024)

3.2.2. Sketsa Desain

Sketsa desain merupakan langkah awal dalam mewujudkan karya busana. Gambar sketsa desain ini berdasarkan *moodboard style* dan *moodboard* inspirasi serta dikaitkan dengan *moodboard target market*. Berikut adalah sketsa desain dari pengkaryaan ini.



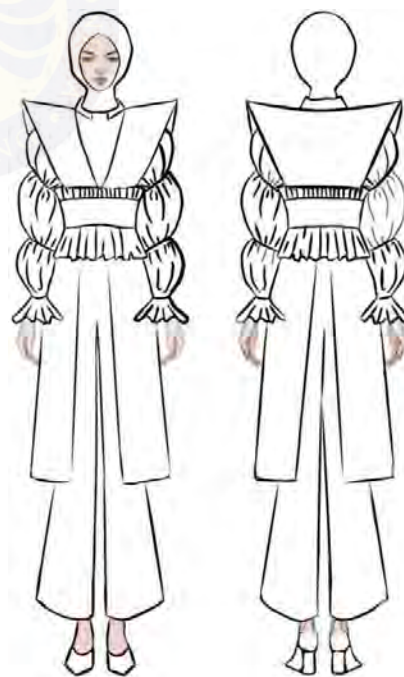
Sketsa Desain 1



Sketsa Desain 2



Sketsa Desain 3



Sketsa Desain 4

Gambar 3.9 Sketsa Desain
(Sumber: Siti Hasunah, 2024)

3.2.1.1 Alternatif Desain

Berdasarkan sketsa desain yang telah dibuat kemudian dibentuk alternatif desain. Berikut adalah gambar alternatif desain dari pengkaryaan ini.



Alternatif Desain 1



Alternatif Desain 2



Alternatif Desain 3



Alternatif Desain 4



Alternatif Desain 5



Alternatif Desain 6



Alternatif Desain 7

Alternatif Desain 8



Alternatif Desain 9



Alternatif Desain 10

Gambar 3.10. Alternatif Desain
(Sumber: Siti Hasunah, 2024)

3.2.1.2 Master Desain

Master desain adalah desain utama yang dipilih dari beberapa pilihan desain yang telah dibuat sebelumnya. Desain ini akan dijadikan sebagai acuan utama dalam pembuatan *line collection* atau rangkaian karya. Pemilihan master desain dilakukan dengan mempertimbangkan berbagai hal penting yang mendukung kelancaran proses pembuatan karya.

Pertimbangan pertama adalah ketersediaan bahan. Bahan-bahan yang dibutuhkan untuk membuat desain harus mudah diperoleh, sesuai jenisnya, dan berkualitas baik. Jika bahan sulit ditemukan atau jumlahnya terbatas, maka akan menyulitkan proses pembuatan desain.

Pertimbangan kedua adalah biaya atau dana. Desain yang dipilih harus sesuai dengan anggaran yang tersedia. Jika biaya pembuatannya terlalu besar, maka bisa menghambat proses produksi. Oleh karena itu, perlu dipilih desain yang tetap menarik namun bisa dibuat dengan dana yang cukup.

Ketiga adalah kemudahan dalam membuat karya. Desain yang terlalu rumit atau membutuhkan teknik khusus bisa menyulitkan proses pengerjaan. Maka, desain yang terpilih sebaiknya bisa dikerjakan dengan alat dan kemampuan yang sudah dimiliki, serta tidak memakan waktu terlalu lama.

Keempat adalah kesesuaian desain dengan konsep karya. Desain yang dipilih harus mewakili tema atau ide utama dari karya yang dibuat. Baik bentuk, warna, maupun gaya desain harus selaras dengan pesan yang ingin disampaikan dalam karya tersebut. Apabila karya akan dipasarkan, maka perlu mempertimbangkan minat atau selera pasar. Desain yang bagus secara visual belum tentu disukai oleh banyak orang. Sehingga sangatlah penting untuk memilih desain yang menarik bagi konsumen dan sesuai dengan tren yang sedang berkembang.

Berikut adalah master desain pengkaryaan ini.



Master Desain 1



Master Desain 2



Master Desain 3



Master Desain 4

Gambar 3.11 Master Desain 1,2,3,4
(Sumber: Siti Hasunah, 2024)

3.3. Perwujudan

Tahap perwujudan karya meliputi penerapan teknik *macrame* dan *shibori* serta pembuatan busana *ready to wear deluxe*. Teknik *macrame* yang digunakan yaitu teknik *Square Knot* untuk menciptakan tekstur dekoratif. Teknik *shibori* dilakukan melalui proses melipat, mengikat, dan mencelup kain dengan pewarna alami. Selanjutnya, proses pembuatan busana dimulai dari pengukuran model, pembuatan pola, pemotongan kain, penjahitan, hingga tahap *finishing* untuk menghasilkan empat karya busana *ready to wear deluxe* yang *modern* dan artistik.

3.3.1. Perwujudan Kain Shibori

Langkah pertama yang dilakukan untuk perwujudan karya ini adalah pembuatan kain *shibori*. Berikut adalah langkah-langkah yang dilakukan oleh pengkarya.

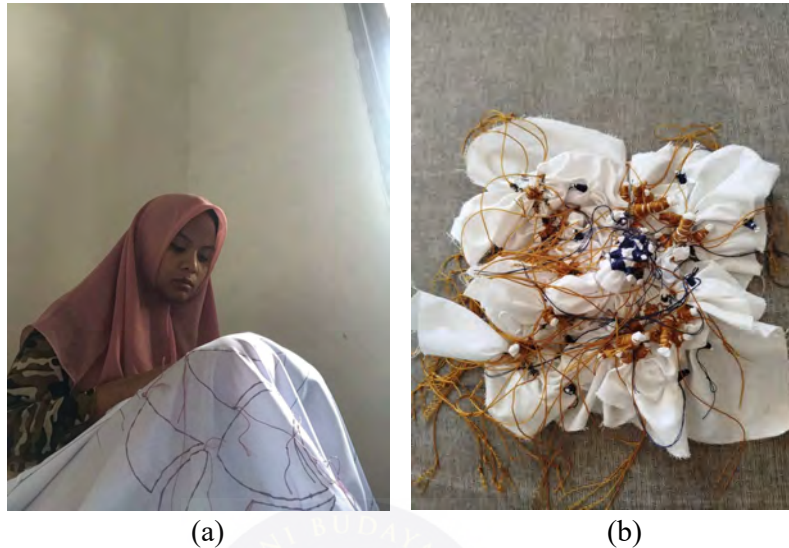
3.3.1.1 Pembuatan Desain Motif Shibori

Langkah pertama pembuatan batik adalah pembuatan sketsa desain batik pada kertas yang selanjutnya dilakukan penjiplakan pada kain primisima (periksa gambar 3.8.).

3.3.1.2 Pengikatan Kain (*Nui Shibori*)

Pada tahap ini, kain yang telah digambar menggunakan sketsa motif dijahit secara manual mengikuti garis motif menggunakan benang jahit. Teknik yang digunakan adalah tusuk jelujur, yang kemudian ditarik kuat untuk menciptakan efek kerutan pada kain. Proses ini merupakan ciri khas dari teknik *nui shibori*, yaitu teknik pewarnaan dengan cara menjahit dan mengikat kain sebelum dicelupkan ke dalam larutan pewarna. Penarikan benang dilakukan secara hati-hati agar motif tetap terbentuk rapi sesuai desain awal dan tidak merusak serat kain. Benang yang digunakan harus cukup kuat untuk menahan tarikan dan mempertahankan kerutan selama proses pencelupan berlangsung. Tahap ini menjadi penentu utama dalam menghasilkan motif organik khas *shibori* yang memiliki nilai estetika tinggi.

Motif *shibori* yang dipilih adalah motif penyu, bintang laut, ikan, dan rumput laut. Berikut adalah hasil dari pengikatan pada pengkaryaan ini.



Gambar 3.12 (a) & (b) Proses pengikatan kain
(Sumber: Siti Hasunah, 2024)



Gambar 3.13 Hasil pengikatan kain
(Sumber: Siti Hasunah, 2024)

3.3.1.3 Pencelupan dan Pengeringan Kain

Pada tahap ini, kain yang telah dijahit dan diikat sesuai motif dimasukkan ke dalam wadah berisi larutan pewarna, seperti yang terlihat pada gambar 3.13. Pewarna yang digunakan dapat berupa pewarna alami maupun sintetis, tergantung pada konsep karya. Proses pencelupan dilakukan secara hati-hati agar seluruh

bagian kain terkena pewarna secara merata, kecuali bagian yang tertutup oleh ikatan benang, yang nantinya akan tetap berwarna dasar kain. Kemudian kain dibiarkan selama beberapa saat untuk memastikan warna meresap sempurna, lalu dikeringkan sebelum benang dilepas. Adapun rumus warna yang digunakan adalah pada warna alam indigo yaitu pewarna indigo (1kg) + gula merah (1/2kg), air (10 lt), dan tawas untuk fiksasi. Berikut adalah dokumentasi proses pewarnaan.



Gambar 3.14 Proses pencelupan warna
(Sumber: Siti Hasunah, 2024)

Setelah proses pencelupan selesai, kain yang masih dalam keadaan terikat kemudian dikeringkan. Pengeringan ini bertujuan agar pewarna yang telah diserap oleh kain dapat mengendap secara maksimal sebelum proses pembukaan ikatan dilakukan. Berikut dokumentasi pengeringan kain.



Gambar 3.15 Proses pengeringan kain
(Sumber: Siti Hasunah, 2024)

Dalam gambar 3.15, kain-kain tampak digantung pada batang horizontal di area terbuka memungkinkan sirkulasi udara mempercepat proses pengeringan secara alami. Proses ini penting untuk menjaga kualitas warna serta memastikan hasil motif tetap tajam dan tidak luntur. Pengeringan dapat dilakukan di tempat teduh atau semi terbuka agar kain tidak terkena sinar matahari langsung yang dapat mempengaruhi intensitas warna.

Setelah benar-benar kering, barulah kain siap untuk tahap selanjutnya yaitu pelepasan benang dan pelipatan akhir. Pada tahap ini, kain yang awalnya diikat pada bagian tertentu akan memperlihatkan motif unik hasil dari teknik *shibori*. Gambar menunjukkan hasil akhir kain yang telah terbuka ikatannya, menampilkan pola simetris dan artistik dengan perpaduan warna biru dan putih khas *shibori*. Motif yang muncul merupakan hasil dari variasi lipatan, ikatan, dan tekanan yang diberikan sebelum proses pencelupan. Tahap ini menjadi penentu keberhasilan proses pembuatan *shibori* karena memperlihatkan keindahan visual dari teknik pewarnaan tradisional tersebut. Berikut dokumentasinya.



Gambar 3.16 Hasil akhir kain motif abstrak
(Sumber: Siti Hasunah, 2024)



Gambar 3.17 Hasil akhir kain motif ikan dan rumput laut
(Sumber: Siti Hasunah, 2024)



Gambar 3.18 Hasil akhir kain motif *shibori*
(Sumber: Siti Hasunah, 2024)

3.3.2. Teknik *Macrame*

Macrame adalah seni kerajinan tangan yang memanfaatkan simpul-simpul tali untuk membentuk pola dekoratif maupun fungsional. Teknik ini tidak menggunakan alat bantu tenun seperti jarum atau mesin, melainkan mengandalkan ketepatan tangan dalam mengikat tali. Dalam pengkaryaan ini, jenis simpul yang digunakan adalah *Square Knot* (Simpul Kotak). Berikut Gambar *macramé square knot*.



Gambar 3.19 *macrame square knot*
(Sumber: Siti Hasunah, 2024)

3.3.2.1 Teknik *Square Knot* (Simpul Kotak)

Square Knot atau simpul kotak adalah simpul yang sangat populer dalam dunia *macrame*. Simpul ini dibuat dengan melilitkan dua tali luar secara bergantian ke tali tengah, sehingga membentuk pola datar dan simetris yang menyerupai bentuk kotak. Proses pembuatannya terdiri dari dua tahap: simpul pertama melilit dari kiri ke kanan, lalu dilanjutkan dengan simpul kedua dari kanan ke kiri. *Square knot* sering digunakan dalam pembuatan gantungan pot, hiasan dinding, hingga aksesoris seperti tali tas atau gelang. Keindahan dari simpul kotak terletak pada keseragaman dan kesan estetis yang ditampilkan dalam rangkaian simpul-simpul tersebut. Berikut dokumentasinya.



Gambar 3.20 Penerapan teknik *macrame*
(Sumber: Siti Hasunah, 2024)

Pada desain busana dalam foto tersebut, elemen *macrame* terlihat jelas pada bagian bawah celana yang memiliki pola seperti jaring yang menyilang-silang membentuk simpul. Jenis teknik *macrame* yang digunakan adalah contoh dari *Square Knot* (Simpul Kotak) yang dirangkai membentuk pola jaring berlian atau *diamond net pattern*. Simpul ini sangat umum digunakan dalam desain dekoratif atau tekstil. Ciri khas *Square Knot* dalam desain ini diantaranya yaitu tali disusun vertikal dan horizontal, lalu disimpul secara berurutan dan pola membentuk *grid* atau jaring menyilang dengan hasil yang simetris.

3.3.3. Perwujudan *Ready to Wear Deluxe*

Setelah perwujudan kain motif *shibori* dan teknik *macrame* selesai, selanjutnya adalah proses perwujudan *ready to wear deluxe*. Proses ini terdiri dari pengukuran, pembuatan pola, pemotongan kain, penjahitan dan *finishing*.

3.3.3.1 Pengukuran dan Pembuatan Pola

Pengukuran dan pembuatan pola dilakukan sesuai dengan ukuran model yang diberikan oleh panitia TVRI meliputi ukuran lingkaran badan, lingkaran pinggang, lingkaran panggul dan lain sebagainya. Pembuatan pola yang dilakukan

merupakan pola dasar yang kemudian dikembangkan dalam pecah pola sesuai yang diinginkan.

3.3.3.2 Pemotongan Kain

Setelah kain diberi motif, kemudian dilakukan pemotongan kain sesuai dengan pola yang telah dibuat. Setiap sisi diberi kampuh jahit sebesar 2 cm agar memudahkan proses penjahitan. Berikut proses dokumentasi pemotongan kain.



Gambar 3.21 Proses pemotongan kain
(Sumber: Siti Hasunah, 2024)

3.3.3.3 Penjahitan

Setelah pola busana selesai dipotong dilanjutkan proses penjahitan, yakni menyambung bagian-bagian tertentu dari pola busana sehingga membentuk busana sesuai desain. Pada proses ini pengkarya menggunakan mesin jahit dan manual.



Gambar 3.22 Proses penjahitan
(Sumber: Siti Hasunah Saniah, 2025)

3.3.3.4 *Finishing*

Setelah proses penjahitan selesai, dilakukan proses *finishing* yakni melakukan pembersihan dan merapihkan busana. *Finishing* diperlukan untuk penyempurnaan busana. Tahapan ini meliputi pemotongan benang-benang sisa, pengecekan ulang jahitan agar tidak ada bagian yang lepas atau kurang rapi, serta penyetrikaan agar hasil akhir lebih rapi. Jika ada detail seperti *macrame* atau aplikasi motif *Shibori*, dilakukan pengecekan khusus untuk memastikan posisinya sudah sesuai dengan desain awal dan tidak mengalami kerusakan selama proses jahit. Proses *finishing* menjadi tahapan penting untuk memastikan busana siap ditampilkan dan layak pakai secara estetika maupun fungsional.



Gambar 3.23 Proses *finishing*
(Sumber: Siti Hasunah Saniah, 2025)

3.4 Penyajian

Karya ini disajikan dalam bentuk *fashion show* pada tanggal 27 April 2025 di TVRI. Acara ini menjadi salah satu *platform* penting dalam industri mode, menampilkan berbagai inovasi dan kreativitas dalam desain busana. *Fashion show* dipilih agar publik dapat langsung melihat realitas, kenyamanan, dan estetika dari busana yang dibuat. Selain itu, *fashion show* di TVRI menjadi media promosi yang luas, menjangkau audiens nasional dan membuka peluang bagi pengkarya untuk menjalin kerja sama serta memperluas jaringan bisnis. Berikut adalah *stage* TVRI 2025.



Gambar 3.24 *Stage* TVRI 2024 tampak depan
(Sumber: Panitia TVRI, 2025)