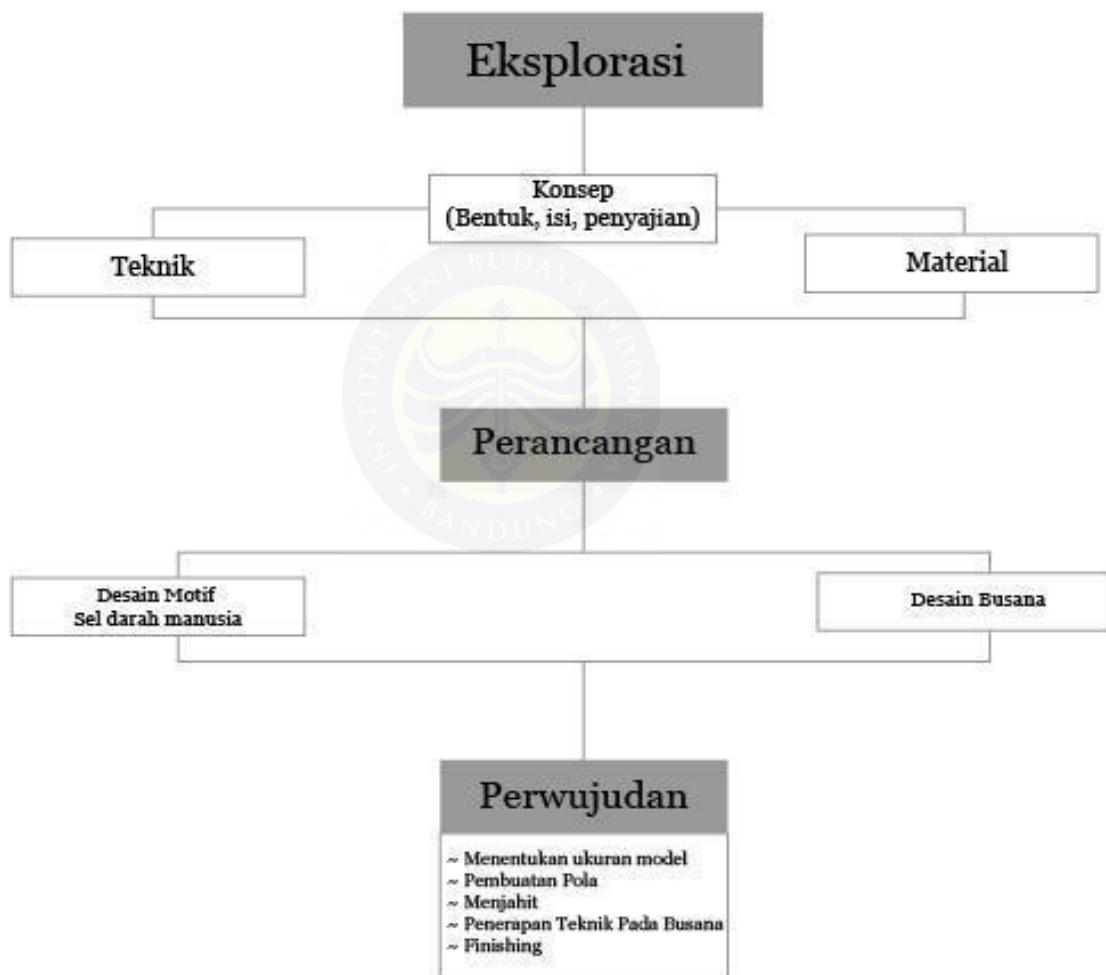


## BAB III

### METODE PENCIPTAAN

#### 3.1 Eksplorasi

Dari banyaknya metode penciptaan dari berbagai buku atau jurnal, metode yang berkaitan dan relevan dengan penciptaan karya tugas akhir *ready to wear deluxe* ini, yaitu dengan menggunakan metode penciptaan karya menurut Gustami (2007: 239), yang memiliki tahapan eksplorasi, perancangan, dan perwujudan.



Bagan 3.1 Metode Penciptaan

( Sumber : Rekonstruksi Juniar Rahmawati, 2024, diolah dari Gustami (2007: 239)

### **3.1.1 Eksplorasi**

Eksplorasi adalah metode untuk memproses desain yang diperlukan untuk menciptakan produk baru. Kegiatan eksplorasi ini dilakukan dengan mencari informasi mengenai subjek penciptaan, yang kemudian akan dijadikan desain untuk membuat karya dengan mengambil bentuk dari subjek tersebut Putra (2011: 10). Adapun kegiatan eksplorasi yang dilakukan adalah: mengumpulkan data berupa literatur dan teks visual mengenai eritrosit manusia, *ready to wear deluxe*, teknik *patchwork* dan *printing*.

#### **3.1.1.1 Konsep**

Konsep karya seni adalah gagasan atau ide pengkaryaan yang terdiri dari aspek bentuk (gagasan bentuk), makna dibalik bentuk (gagasan isi), dan penyajian karya. Eksplorasi konsep ini dilakukan melalui identifikasi dan analisis objek/tema pengkaryaan meliputi stilasi dari eritrosit pada manusia, teknik *patchwork* dan *printing*, dan material yang akan digunakan untuk mewujudkan karya, yakni *ready to wear deluxe*. Dalam busana ini pengkarya menerapkan *style* bergaya *grunge* karena grunge memberikan kesan tampilan yang lebih santai dan *effortless*, yang bisa menambah kepraktisan pada *ready to wear deluxe* tanpa menghilangkan sentuhan eksklusifitas.

#### **3.1.1.2 Gagasan Isi**

Menurut Widayamartaya (1990) gagasan adalah kesan dalam dunia batin seseorang yang hendak disampaikan kepada orang lain. Gagasan berupa pengetahuan, pengamatan keinginan, perasaan, dan sebagainya. Penuturan atau penyampaian gagasan meliputi penceritaan, pelukisan, pemaparan, dan pembahasan. Gagasan tersebut dituangkan melalui sebuah *moodboard inspirasi*. *Moodboard* ini dibuat dengan menuangkan ide-ide yang sesuai dengan tema serta tujuan dari pembuatan karya untuk mendapatkan *referensi* dari desain yang akan dibuat. Berikut ini adalah *moodboard* yang dibuat oleh pengkarya:



Gambar 3. 1 *Moodboard* Inspirasi  
(Sumber : Rekonstruksi Juniar Rahmawati, 2024)

Berdasarkan *moodboard inspirasi*, pembuatan karya tersebut terinspirasi dari busana bergaya *grunge* dengan karakteristik yang dominan berwarna hitam, Gaya ini sering kali dikaitkan dengan musik *grunge* pada era 1900-an. Adapun interpretasi visual dari eritrosit yang dijadikan inspirasi dalam pengkaryaan tugas akhir ini sebagai motif. *Moodboard inspirasi* ini menggambarkan kesan inovatif, dan eksklusif.

Inspirasi tersebut dipilih berdasarkan keinginan pengkarya untuk menyatukan seni dan sains ke dalam fesyen. Karakter yang diinginkan oleh pengkarya adalah tampilan yang tegas dan elegan. Penggunaan warna pada *moodboard* ini didominasi dengan warna hitam dan merah untuk mendefinisikan konsep dari eritrosit.

### 3.1.1.3 Gagasan Bentuk

Gagasan bentuk dibuat berdasarkan hasil dari *moodboard inspirasi*. *Moodboard inspirasi* sebagai representasi ide utama dalam pembuatan karya. Kemudian tercipta *Moodboard style* sebagai media acuan bagi pengkarya untuk membuat karakter gaya busana yang akan dibuat. Berikut merupakan *moodboard style* :



Gambar 3. 2 *Moodboard style*  
(Sumber : Rekonstruksi Juniar Rahmawati, 2024)

Berdasarkan *Moodboard style* tersebut, karya yang dibuat oleh pengkarya adalah *ready to wear deluxe* kategori *womens wear* dengan tampilan tegas, dan elegan. Segmentasi produk untuk wanita berusia 19-25 tahun, kelas sosial menengah sampai menengah keatas yang menyukai tampilan unik dan artistik. Karya ini dirancang menggunakan siluet Y, H, dan I. Karya ini menggunakan teknik *patchwork* dan *printing*. Adapun bahan yang digunakan dalam perancangan karya tugas akhir ini adalah kain katun, organza, dan tulle.

Jumlah karya dalam pengkaryaan ini dibatasi delapan karya dengan tampilan dan komposisi yang sama pada tiap *look*-nya. Dalam satu *look*, pengkarya menyajikan dua potong busana, hal tersebut bertujuan agar konsumen dapat memadupadankan item busana dengan busana yang lainnya. Dalam pembuatan karya ini, pengkarya membuat delapan *looks ready to wear deluxe*. Masing-masing dari karya tersebut memiliki perbedaan dari sisi desain, namun dengan teknik dan komposisi yang sama pada tiap *look*-nya.

Tampilan makeup untuk mendukung karya ini adalah *makeup vintage*. Makeup ini menampilkan bibir merah, *eyeliner* bersayap, dan alis tegas. Dengan *style* rambut yang dibuat *clean* dan rapi.



Gambar 3. 3 Moodboard makeup  
(Sumber : Juniar Rahmawati, 2024)

#### 3.1.1.4 Gagasan Penyajian

Karya ini disajikan dalam bentuk *fashion show*. Bentuk penyajian berupa *fashion show* yang diperagakan oleh model diatas *runway* dan disaksikan oleh *audiens* dari sejumlah kursi di sekitarnya. Penyajian ini dipilih karena *fashion show* merupakan media penyajian karya yang dapat menunjukan *look* karya secara utuh, selain itu pengkaya akan menampilkan koleksi *ready to wear deluxe* ini dengan gaya dan tema tertentu.

#### 3.1.2 Ekplorasi Teknik

Eksplorasi teknik dalam pengkaryaan Tugas Akhir ini adalah eksplorasi teknik *patchwork* dan *digital printing*. Eksplorasi pada setiap teknik merujuk pada pengembangan dan pembaharuan motif dan bentuk dengan tujuan menghasilkan bentuk motif baru untuk menciptakan karya yang unik dan modern. Eksplorasi

teknik dimulai dengan mengumpulkan referensi bentuk dari teknik *patchwork* yang sudah ada sebelumnya.



Gambar 3. 4 Referensi visual teknik *patchwork*  
(Sumber: [www.Pinterest.com](https://www.Pinterest.com)), diunduh pada 5 Januari 2024)



Gambar 3. 5 Referensi teknik *printing* motif eritrosit manusia  
(Sumber: [www.Pinterest.com](https://www.Pinterest.com)), diunduh pada 5 Januari 2024)

### 3.1.3 Eksplorasi Material

Eksplorasi material dalam pengkaryaan ini merupakan upaya pencarian material atau bahan yang layak dan cocok pada pengkaryaan Tugas Akhir ini.

Berdasarkan eksplorasi dan eksperimen, bahan material yang paling tepat untuk pembuatan *digital printing* adalah bahan armani *silk*. Bahan tersebut memiliki serat yang halus dan lembut, serta menambah tampilan terlihat mewah dan eksklusif. Bahan ini adalah pilihan yang tepat dalam pembuatan *digital printing* untuk menciptakan karya yang diinginkan pengkarya. Adapun material bahan lain yang dipilih pengkarya diantaranya, *jet black*, organza dan *tulle*. Material-material ini dipilih karena tampilan dan karakteristik dari bahan tersebut sesuai dengan keinginan pengkarya dalam penciptaan karya ini. Berikut merupakan bahan material beserta karakteristiknya:

Tabel 3.1 Eksplorasi Material

NO.	Nama Bahan	Keterangan	Gambar
1	<i>Jet Black</i>	Karakteristik tidak mudah kusut, tidak mudah luntur, sedikit kaku namun terasa dingin ketika menyentuh kulit, dan nyaman.	
2	<i>Organza</i>	Karakteristik kain organza adalah tipis, menerawang, ringan dan sedikit berkilau.	
3	<i>Tulle</i>	Karakteristik kain <i>tulle</i> adalah memiliki ciri khas seperti "jaring" dengan permukaan yang berlubang sehingga tampilannya tampak lebih transparan. Kain ini memiliki daya tahan yang bagus, cukup kuat dan awet.	

(Sumber : Rekonstruksi Juniar Rahmawati, 2024)

### 3.2 Perancangan

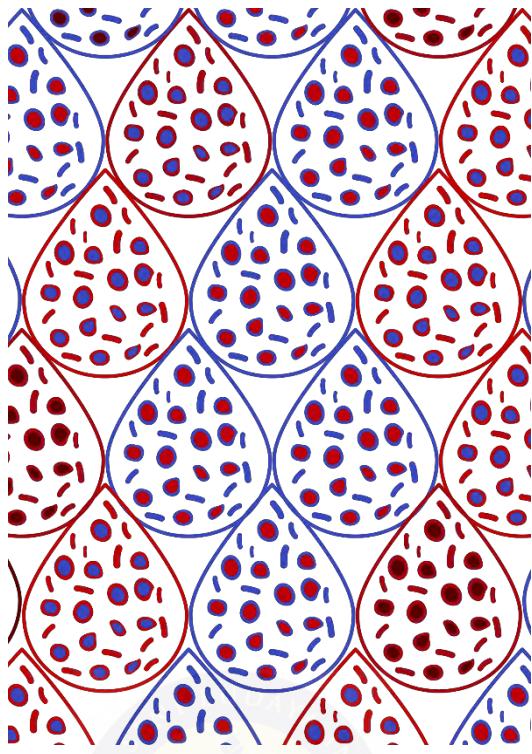
Pada tahap perancangan, pengkaryaan ini melibatkan penentuan konsep analisis, elemen desain, dan strategi eksekusi untuk menciptakan hasil akhir yang diinginkan. Pengkarya melakukan perancangan meliputi beberapa tahapan, diantaranya pembuatan desain motif visual dari eritrosit manusia dan perancangan terkait koleksi busana. Perancangan motif eritrosit menjadi objek yang dipilih,

motif garis berbentuk abstrak menggambarkan arteri yang merupakan bagian dari eritrosit itu sendiri, dan motif berbentuk lingkaran merupakan visualisasi bentuk dari eritrosit pada manusia. Adapun pada perancangan koleksi busana adalah melakukan transformasi ide yang sudah dibuat sebelumnya melalui *moodboard*, yang dimana kemudian dituangkan kedalam sketsa alternatif desain hingga *master desain*. Koleksi dalam pengkaryaan ini diberi judul "*Rouge*" yang memiliki arti esensi dari merah. Pemilihan judul ini dianggap tepat karena mencerminkan inspirasi dari tema eritrosit pada manusia dan memberikan gambaran kepada audiens tentang kesan dan estetika yang ingin dicapai oleh pengkarya lewat koleksi *ready to wear deluxe* ini. Koleksi ini terbagi menjadi tiga intensitas desain, yakni *kategori introducing, signature dan statement*.

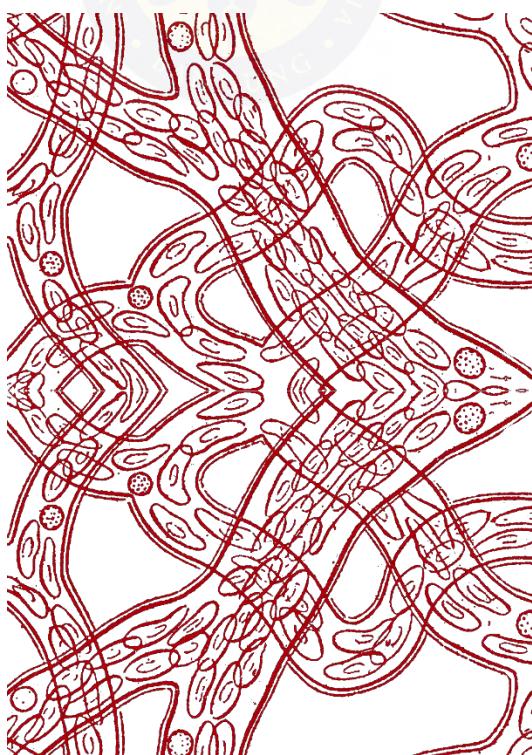
### **3.2.1 Perancangan Motif Eritrosit Manusia**

Proses perancangan motif diawali dengan mencari sumber inspirasi untuk menentukan konsep dan motif. Pengkarya memilih bentuk eritrosit manusia sebagai inspirasi pembuatan motif untuk dicetak pada *digital printing*. Dari hasil riset jurnal dan literatur lainnya pengkarya dapat menentukan motif dan bentuk eritrosit untuk ditransformasikan kedalam karya. Setelah menciptakan satu motif, pengkarya menyusun motif tersebut dengan metode pengulangan, pengkarya juga menentukan warna yang sesuai. Warna yang dipilih ialah warna hitam dan merah, dengan menggunakan teknik *digital printing*.

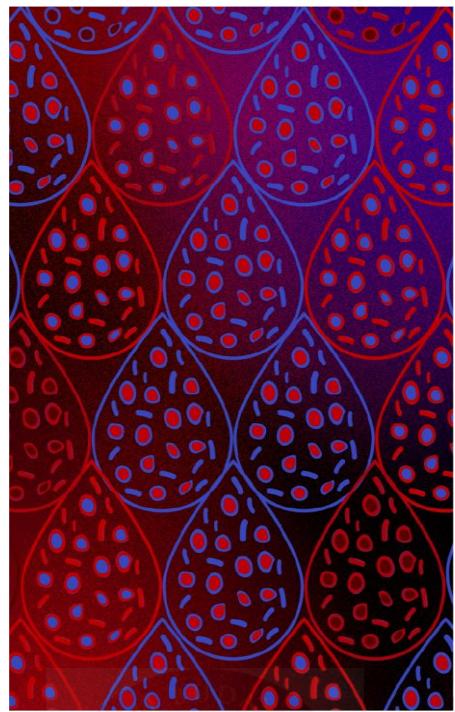
Berikut merupakan gambar proses dan final desain motif eritrosit manusia:



Gambar 3. 6. Rekonstruksi perancangan  
(Sumber : Juniar Rahmawati,2024)



Gambar 3. 7 Rekonstruksi perancangan  
(Sumber : Juniar Rahmawati,2024)



Gambar 3. 8 Rekonstruksi perancangan  
(Sumber : Juniar Rahmawati,2024)



Gambar 3. 9 Final Motif eritrosit manusia  
(Sumber : Juniar Rahmawati,2024)

### 3.2.2 Perancangan Koleksi Busana

Perancangan koleksi busana ini diawali dengan pembuatan beberapa sketsa desain. Berdasarkan sketsa ini kemudian ditentukan alternatif desain. Alternatif desain ini selanjutnya akan dipilih untuk menjadi *master desain*. Keseluruhan desain ini dibuat berdasarkan *moodboard style*, *moodboard inspirasi*, dan *moodboard target market*. Berikut merupakan gambar alternatif desain dan *master desain* dari *look introduction* dan *look signature*.

#### *Introduction (Alternatif Design)*



Gambar 3. 10 Empat *look desain introducing*  
(Sumber : Juniar Rahmawati,2024)

### ***Signature (Alternatif Design)***



Gambar 3. 11 Empat *look* desain signature  
(Sumber : Juniar Rahmawati,2024)

### ***3.2.3 Master Design***

Berdasarkan analisis pemilihan desain alternatif tersebut, didapatkan desain terpilih/*master desain* yaitu *desain look 1, look 3, look 4, look 5, look 7, look 8*. Berdasarkan alasan sebagai berikut :

- a. Material : Katun, Organza, *Tille*, dan Armani *Silk* dipilih oleh pengkarya karena dirasa sesuai dan relevan baik untuk penerapan *teknik patchwork, dan digital printing* maupun dari teknik jahit.
- b. Teknik : Aplikasi teknik terhadap bentuk pada gaya sangat relevan dan harmoni yakni pengkarya mengacu pada prinsip-prinsip desain seperti komposisi dan irama dengan penerapan motif eritrosit manusia dan teknik yang dipilih pengkarya .
- c. Warna : Dalam perkembangan seni viusal, warna merupakan unsur dasar dari seni rupa seperti: garis, bentuk, totalitas, pola, dan tekstur. Perpaduan warna pada bentuk dan gaya pada pengkaryaan ini menggunakan komposisi warna netral (hitam), dan warna merah sebagai *center point*.

d. Kenyamanan : perancangan struktur design pada pengkaryaan ini mempertimbangkan kenyamanan pemakaian ketika dipakai dalam *fashion show*.

Berikut merupakan enam desain terpilih/*master desain* berdasarkan kategori *introducing, statement, dan signature*.

***Master Design***



Gambar 3. 12 *Master Desain*  
(Sumber : Juniar Rahmawati,2024)

### **3.3 Image Konkret**

Tahap perwujudan yaitu mewujudkan rancangan terpilih/final menjadi model *prototipe* sampai ditemukan kesempurnaan karya sesuai dengan desain/ide. Perwujudan karya ini meliputi proses pembuatan digital *printing* motif sel darah manusia, pengukuran, pembuatan pola, pemotongan kain, proses menjahit, proses aplikasi teknik *patchwork*, dan *digital printing* pada busana, dan terakhir *finishing*.

#### **3.3.1 Pengukuran**

Pengukuran pada model adalah tahap inti dalam proses desain dan produksi pakaian untuk memastikan bahwa pakaian yang dibuat sesuai dengan ukuran dan proporsi tubuh model. Ukuran model yang digunakan telah ditentukan dari pihak penyelenggara *event* JFT. Berikut adalah gambar ukuran model JFT.

DAY 5 MINGGU, 11 AGUSTUS 2024		GROUP D	
<b>1.CLARA</b>	<b>2.ASWIZHA</b>	<b>3.CACA</b>	<b>4. MUTIARA</b>
 Height : 176 Weight : 53 Waist : 65 Bust : 77 Hips : 90 Shoes : 40 Shirt : S Pants : 28	 Height : 176 Weight : 55 Waist : 70 Bust : 88 Hips : 89 Shoes : 41 Shirt : S Pants : 41	 Height : 175 Weight: 52 Waist : 64 Bust : 80 Hips : 91 Shoes : 39 Shirt : S Pants : 28	 Height : 172 Weight: 54 Waist : 69 Bust : 82 Hips : 96 Shoes : 39/40 Shirt : S/M Pants : S/M
<b>5.ONNY</b>	<b>6.FARAH</b>	<b>7.CISCA</b>	<b>8. PUJI</b>
 Height : 174 Weight : 52 Waist : 59 Bust : 78 Hips : 83 Shoes : 39 Shirt : S Pants : 26	 Height : 177 Weight: 53 Waist : 68 Bust : 85 Hips : 92 Shoes : 41 Shirt : M Pants : 30	 Height : 179 Weight: 62 Waist : 70 Bust : 85 Hips : 98 Shoes : 41 Shirt : S/M Pants : 29/30	 Height : 177 Weight : 53 Waist : 67 Bust : 78 Hips : 93 Shoes : 40 Shirt : S Pants : 29

Gambar 3. 13 Ukuran model  
(Sumber:Pihak penyelenggara event Jogja Fashion Trend, 2024)

#### **3.3.2 Pembuatan Pola**

Pola busana adalah potongan kain atau potongan kertas yang dipakai sebagai contoh dalam membuat busana ketika akan menggunting kain. Dalam pembuatan pola harus diperhatikan ketepatan ukuran serta kesesuaian desain busana yang telah dibuat, dijadikan sebagai panduan dalam menggunting bahan agar tidak terjadi kesalahan. Berdasarkan penjelasan tersebut, pembuatan pola pada

pengkaryaan ini dilakukan menggunakan pola konstruksi. Pola konstruksi adalah kutipan badan manusia yang menjadi dasar perkiraan untuk menciptakan pola berdasarkan ukuran dan perhitungan matematika, yang digambarkan dengan mempergunakan sejumlah sejumlah ukuran dan urutan tertentu (Pratiwi, 2001:4). Pola konstruksi dipilih dalam pembuatan busana ini karena pola tersebut memiliki kelebihan yakni, bentuk pola yang sesuai dengan bentuk badan model sehingga hasil akhir busana sesuai dengan ukuran badan model. Berikut dokumentasi pembuatan pola:



Gambar 3. 14 pembuatan pola  
(Sumber: Juniar Rahmawati. 2024)

### 3.3.3 Pemotongan Kain/*Cutting*

Proses pemotongan kain atau *cutting* kain merupakan proses yang telah dipola sebelumnya. Pola yang telah dibuat sebelumnya diletakkan di atas kain yang akan dipotong, lalu cara memotong kain tersebut dengan melebihi pola sebesar 2 cm atau 1,5 cm sebagai kampuh. Berikut merupakan dokumentasi pada saat pemotongan pola :



Gambar 3. 15 pembuatan kain  
(Sumber: Juniar Rahmawati. 2024)

### 3.3.4 Proses Menjahit

Tahapan selanjutnya setelah proses pemotongan kain adalah proses menjahit. Proses menjahit ini dilakukan menggunakan mesin jahit. Berikut merupakan gambar proses menjahit:



Gambar 3. 16 proses menjahit  
(Sumber: Juniar Rahmawati. 2024)

### 3.3.5 Proses Pembuatan *Patchwork*

*Patchwork* merupakan seni menjahit, menyambung, serta mengombinasikan potongan-potongan kain perca menjadi suatu bentuk yang diinginkan berdasarkan citra seni, kebutuhan, dan fungsi. Penggunaan teknik *patchwork* pada pengkaryaannya ini didasari oleh karena pemanfaatan sisa kain yang masih bisa terpakai. Hal ini untuk mengurangi limbah tekstil. Berikut adalah proses pembuatan *patchwork*:



Gambar 3. 17 proses pembuatan *patchwork*

(Sumber: Juniar Rahmawati. 2024)



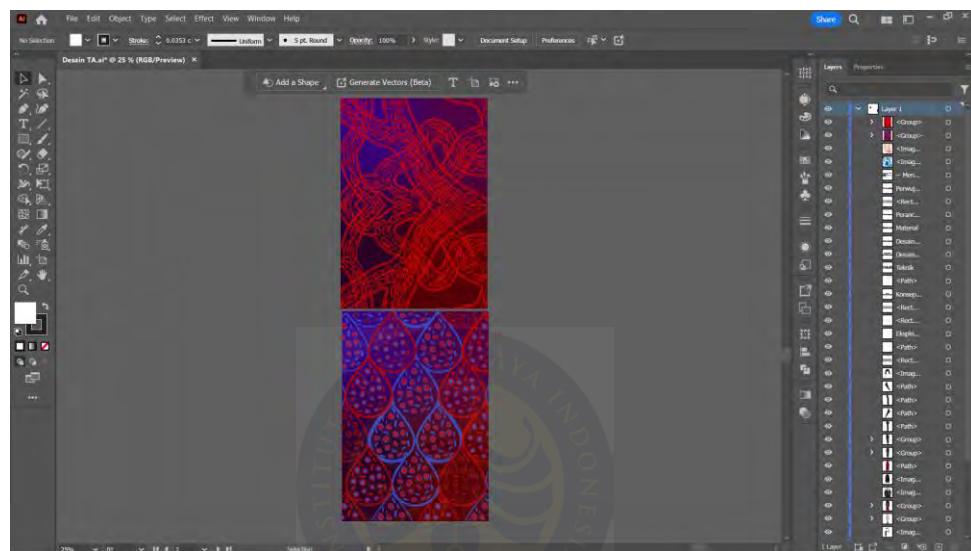
Gambar 3. 18. proses pembuatan *patchwork*

(Sumber: Juniar Rahmawati. 2024)

### 3.3.6 Proses Pembuatan Teknik *Digital Printing*

Motif Eritrosit yang telah dibuat sebelumnya dengan desain digital selanjutnya dibuat menggunakan teknik *printing*. Teknik ini dipilih karena prosesnya yang cepat dan bahan dapat menyesuaikan. Selain itu akurasi warna yang dihasilkan lebih jelas dan sesuai rancangan pengkarya.

Berikut adalah hasil *printing* motif eritrosit :



Gambar 3. 19 proses pembuatan teknik *digital printing*  
(Sumber: Juniar Rahmawati. 2024)



Gambar 3. 20. proses pembuatan teknik *digital printing*  
(Sumber: Juniar Rahmawati. 2024)

### **3.3.7 *Finishing***

*Finishing* merupakan suatu proses penyelsaian atau penyempurnaan akhir dari busana yang telah dibuat. *Finishing* berperan penting dalam mempengaruhi estetika, kerapihan, kualitas pada hasil karya. Adapun *finishing* yang dilakukan pada karya ini adalah penambahan detail dan pengecekan pada bagian-bagian tertentu untuk memastikan busana yang berkualitas.

Berikut dokumentasi pada saat *finishing*:



Gambar 3. 21 *finishing*  
(Sumber: Juniar Rahmawati. 2024)



Gambar 3. 22 *finishing*  
(Sumber: Juniar Rahmawati. 2024)