

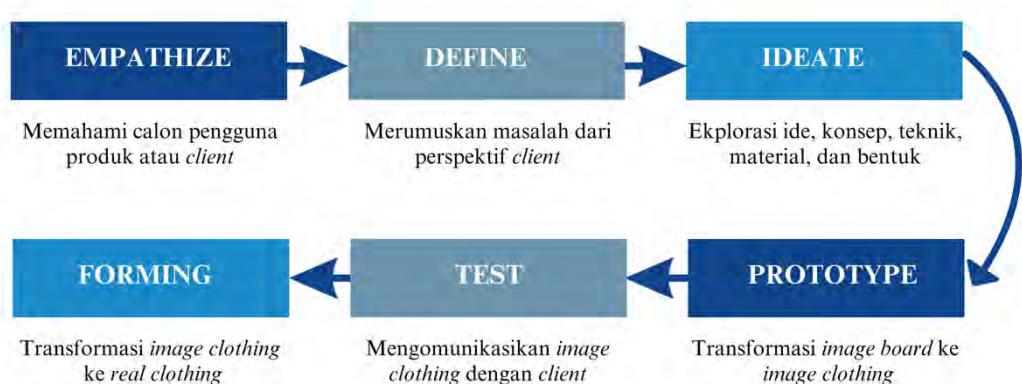
BAB III

METODE PENCIPTAAN

Penciptaan karya ini didasari oleh keikutsertaan pengkarya sebagai desainer di event *Grand Final Miss Teenager Indonesia* di Surabaya pada tanggal 01 November 2024. Oleh sebab itu pada prinsipnya pengkaryaan ini masuk dalam kategori *User-Centered Design (UCD)*, yakni riset penciptaan yang pendekatannya menempatkan pengguna atau *client* sebagai fokus utama dalam proses desain (*Interaction Design Foundation*, 2025), sehingga hasil penciptaan produk sesuai dengan kebutuhan, keinginan, dan batasan *Miss Teenager*. Pendekatan ini menurut Dorst,K (2019) merupakan sebuah *mindset* dan pendekatan pemecahan masalah yang iteratif dan kolaboratif. Oleh sebab itu, dalam proses penciptaan ini selain mempertimbangkan kebutuhan pengguna juga tetap mengusung ide kreatif pengkarya.

Tahapan dari pendekatan *design thinking* dalam riset ini mengadaptasi dari lima tahap *design thinking*, yakni: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* (Brown, T., 2009; Lewrick, M., Link, P., & Leifer, L., 2018; Liedtka, J., & Ogilvie, T., 2011). Adaptasi ini dilakukan dengan menambah satu tahap lagi, yakni tahap *forming* (perwujudan), sehingga bisa disebut *design thinking plus*.

Design Thingking Plus



Gambar 3.1. Diagram metode *design thingking plus*
Sumber: Rekontruksi Syifa Yulianti (2024)

3.1. *Empathize*

Empathize atau empati adalah upaya untuk memahami calon pengguna produk secara mendalam. Empati yang mendalam adalah pondasi untuk mengidentifikasi masalah yang tepat dan menghasilkan solusi yang relevan (Razzouk & Shute, 2012: 99). Dalam konteks ini pengkarya menggali informasi kebutuhan desain kepada *client* (pihak penyelenggara *Miss Teenager Indonesia 2024*).

3.2. *Define*

Setelah tahap empati yang menghasilkan informasi terkumpul, dilanjutkan tahap *define*. Pada tahap dilakukan upaya merumuskan masalah penciptaan dengan mengacu perspektif *client* (Micheli, et al., 2019; 46), yang dalam hal ini adalah pihak penyelenggara *Miss Teenager Indonesia 2024*. Pada tahap ini dihasilkan rumusan bentuk *cocktail dress* yang diharapkan dari *client*, yakni *cocktail dress* yang terbuka, dengan panjang busana di atas lutut, dan berwarna biru dan silver. Kemudian untuk tema dan konsep busana, *client* membebaskan hal tersebut kepada *designer* (pengkarya).

3.3. *Ideate*

Setelah tahap *define* selesai dilanjutkan tahap *ideate*. Tahap ini merupakan jantung dari inovasi dalam *design thinking*. Melalui tahap ini dihasilkan beragam ide yang membuka peluang untuk menemukan solusi yang benar-benar baru dan menjawab kebutuhan pengguna dengan cara yang kreatif dan efektif.

Pada tahap ini pengkarya melakukan eksplorasi ide pemantik, konsep, teknik, material, dan bentuk sesuai dengan kebutuhan *Miss Teenager Indonesia* tanpa mengesampingkan aspek estetis dan fungsionalnya. Hasil eksplorasi konsep dituangkan dalam bentuk *moodboard* inspirasi (*inspiration board*), *moodboard style*, dan *moodboard target market*.

Ide pemantik dari koleksi ini adalah bentuk bunga *spider lily* (*Hymenocallis littoralis L.*). Bunga ini menarik perhatian pengkarya karena bentuknya eksotis, kelopak yang menjuntai seperti kaki laba-laba, dan warna yang elegan,

menawarkan potensi visual yang menarik untuk dieksplorasi dalam *cocktail dress*. Bunga ini menurut Maske, S.R. et. Al., (2015), berasal dari Amerika Selatan dan termasuk dalam *family Amaryllidaceae*. Struktur unik bunga ini dapat diterjemahkan menjadi elemen-elemen desain yang dinamis dan inovatif, terutama dalam konteks *convertible fashion*.

Bunga *spider lily* ini kemudian dielaborasi dengan elemen visual lain dalam *moodboard* inspirasi (*inspiration board*). *Moodboard* inspirasi adalah citra visual ide yang memberikan gambaran gagasan isi pengkaryaan, yakni pesan atau nilai-nilai yang akan disampaikan melalui karya (gambar 3.2). Adapun gagasan bentuk divisualkan dalam bentuk *moodboard style* (gambar 3.3). *Moodboard* ini mencakup teknik, material, *style*, warna, tekstur, dan lain sebagainya yang digunakan dalam pengkaryaan. Preferensi yang digunakan dalam *moodboard style* ini mengacu pada kebutuhan *client* yang digambarkan dalam *moodboard target market* (gambar 3.4). Secara khusus pengkarya juga membuat *moodboard* material sebagai acuan pemilihan material yang tepat untuk pengkaryaan ini (gambar 3.5).



Gambar 3.2. *Inspiration board*
Sumber: Kreasi Syifa Yulianti (2024)

Koleksi busana ini berjudul “*Spider Lily Glam*” yang berangkat dari keindahan visual bunga *spider lily*. Dalam berbagai budaya *spider lily* diasosiasikan

dengan perpisahan, kelahiran kembali, dan keanggunan yang misterius. Dari bentuk kelopaknya yang dramatis hingga makna filosofis yang dalam, bunga ini menjadi lambang transformasi diri dan kekuatan feminin yang anggun namun penuh daya.

Pada *moodboard* inspirasi ini, *spider lily* biru menjadi fokus utama, sebagai simbol ketenangan emosional dan spiritual yang dibalut dalam *ready to wear deluxe* yang *glamour*. Warna biru dan silver dipilih sebagai palet utama karena untuk memenuhi kebutuhan dan permintaan dari *client*. Menurut penulis (pengkarya) warna tersebut dinilai sangat tepat karena mampu menonjolkan karakter muda yang energik dan percaya diri. Dalam konteks *opening dance*, warna biru dan silver mampu menciptakan harmoni antara kekuatan gerak dengan kemilau, sehingga penampilan para *finalis* terlihat lebih hidup dan mencuri perhatian.

Warna biru dan silver kemudian dikombinasikan dengan warna *violet* dan *sky blue* untuk memperkaya gradasi dalam koleksi ini. Warna *violet* mewakili sisi intuitif dan spiritual, sedangkan *sky blue* memberi nuansa ringan dan terbuka. Kombinasi warna ini menggambarkan spektrum perasaan perempuan yang kompleks namun tetap menawan.

Kata “*Glam*” dalam judul koleksi ini tidak sekadar merujuk pada kemewahan permukaan, tetapi pada pesona karakter yang kuat dan ekspresi diri yang autentik. *Moodboard* inspirasi ini menggambarkan elemen visual bertekstur seperti kilau resin dengan detail floral yang mengalir, serta siluet feminim yang transformatif. Desain busana *ready to wear deluxe* yang dipilih adalah *cocktail dress* dengan siluet *sheath*. Siluet *sheath* menonjolkan keanggunan dan bentuk tubuh, namun saat dikenakan *cape sleeve* dan *tail* yang dapat dilepas pasang, siluet *sheath* berubah menjadi *A-line* yang lebih bervolume. Hal ini menunjukkan elemen transformasi visual yang mencerminkan filosofi dari *spider lily* itu sendiri.

Penciptaan koleksi ini juga memperkuat prinsip desain *convertible fashion*, dimana satu busana dapat dimodifikasi dalam berbagai *look* dan karakter. Aplikasi teknik *embellishment* resin dan *fabric painting* menjadi elemen utama dalam penciptaan tekstur dan visual bunga *spider lily* pada permukaan kain. Kedua teknik tersebut dapat memberi kesan personal dan artistik yang kuat. Selain itu, tambahan

fringe beads pada busana ini digunakan untuk mempertegas kesan *glamour*, menciptakan permainan cahaya dan gerak saat busana dikenakan.

Secara keseluruhan, *moodboard* inspirasi ini menghadirkan suasana visual yang dramatis namun lembut, *glamour* namun emosional, sesuai dengan cerminan dari perempuan yang sedang tumbuh, berubah, dan tetap memesona dalam segala fasenya.

Selanjutnya tahap *ideate* juga menghasilkan *moodboard style*. Berikut adalah *moodboard style* yang digunakan:



Gambar 3.3. *Moodboard style*

Sumber: Kreasi Syifa Yulianti (2024)

Moodboard style ini merepresentasikan gaya dan nuansa visual dari koleksi “*Spider Lily Glam*”. Palet warna utama yang digunakan adalah warna biru elektrik. Warna ini dapat menggambarkan kekuatan, keberanian, dan daya tarik yang selaras dengan karakter *spider lily* yang eksotis dan dramatis.

Seluruh visual dalam *moodboard style* menampilkan *silhouette modern* dengan pendekatan *high fashion*. Busana ini menonjolkan bentuk tubuh perempuan secara elegan melalui potongan yang *fitted*, detail yang rumit, serta permainan *volume* pada *cape sleeve*, *tail*, dan lengan.

Tekstur dan material yang digunakan dalam referensi visual ini mencerminkan kemewahan dan kerumitan dari kain transparan seperti tulle payet, hingga *embellishment* dan elemen dekoratif lainnya. Efek kilau dari material ini

menciptakan nuansa *glamour* yang memikat, sehingga menjadikan setiap busana tampak hidup dan dinamis dalam pencahayaan.

Teknik yang digunakan adalah teknik *modern* dan presisi tinggi: *layering* transparan, aksen kilap, serta penggunaan struktur yang artistik. Seluruh gaya pada *moodboard style* ini mencerminkan nilai kemodernan, baik dari sisi bentuk, fungsi, hingga identitas visual.

Koleksi “*Spider Lily Glam*” tidak hanya menawarkan keindahan visual, tetapi juga menyampaikan narasi emosional tentang transformasi, keanggunan dalam kekuatan, serta kemewahan yang tidak biasa, sebuah selebrasi atas karakter perempuan yang kompleks namun tetap menawan.

Kata kunci pada *moodboard style; shape: modernity, material: modernity, utility: modernity, technique: modernity, icon: modernity*, ini menekankan bahwa semua elemen desain pada *moodboard style* ini menyoroti nilai kemodernan dan keanggunan kontemporer dalam *fashion* wanita.

Pada tahap *ideate*, selain menghasilkan *moodboard* inspirasi dan *moodboard style*, juga menghasilkan *moodboard target market* atau *lifestyle board target market*. Berikut adalah *lifestyle board target market* yang dibuat:



Gambar 3.4. *Lifestyle board target market*
Sumber: Kreasi Syifa Yulianti (2024)

Lifestyle board target market ini merepresentasikan *target market*, yakni wanita berusia 15 hingga 27 tahun, berasal dari kalangan sosial menengah atas,

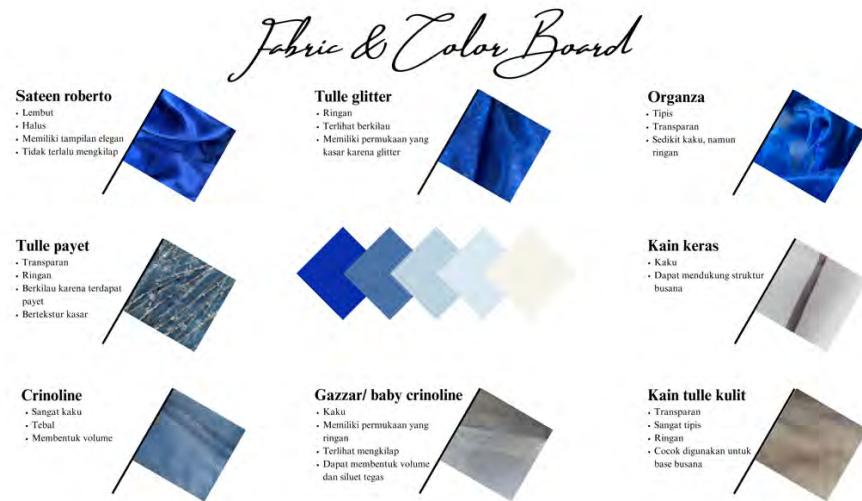
tinggal di lingkungan urban *modern*, bergaya hidup dinamis dengan atmosfer kota besar yang gemerlap dan berkelas, sangat mengapresiasi keindahan, kemewahan, dan ekspresi diri melalui *fashion*.

Sasaran produk ini menempatkan *glamour* bukan hanya sebagai tampilan luar, melainkan menjadi bagian dari identitas. Mereka menyukai kegiatan yang eksklusif seperti *modeling*, tampil di media sosial, atau hadir dalam *event* yang memungkinkan mereka mengekspresikan keunikan personal.

Melalui koleksi ini mereka mampu merepresentasikan karakter dan gaya hidupnya. Warna biru elektrik dan detail seperti payet, busana pendek, hingga volume dramatis menunjukkan aspirasi mereka akan keanggunan yang *modern* dan tidak biasa. *Moodboard* ini menangkap esensi wanita muda yang bercita rasa tinggi, *fashionable*, dan percaya diri. Oleh karena itu, busana ini cocok untuk wanita bersosok *trendsetter* dalam lingkaran sosial mereka, yang terus mencari cara baru untuk tampil istimewa dalam setiap kesempatan.

Setelah melakukan tahap eksplorasi ide, konsep, teknik dan bentuk, selanjutnya dilakukan tahap eksplorasi material. Eksplorasi ini menghasilkan tiga jenis *moodboard material*, yakni *fabric and color board*, *fabric painting materials board*, dan *embellishment resin materials board*.

Fabric & color board (gambar 3.5) merepresentasikan keselarasan antara tekstur, struktur, dan warna yang saling melengkapi untuk menciptakan tampilan busana yang *elegant*, *glamour*, dan berdimensi. Pemilihan material dan warna yang digunakan tidak hanya bersifat estetis, tetapi juga fungsional dalam mendukung desain dengan siluet tegas dan bervolume dramatis.



Gambar 3.5. *Fabric & color board*

Sumber: Kreasi Syifa Yulianti (2024)

Warna-warna yang digunakan pada *fabric & color board* di atas didominasi oleh gradasi biru elektrik hingga *sky blue* yang menciptakan nuansa mewah, *modern*, dan berkelas. Dari sisi material, setiap kain dipilih dengan tujuan yang spesifik, yaitu;

- a) Sateen roberto dan organza digunakan untuk menghadirkan kelembutan dan tampilan elegan, material ini cocok digunakan untuk bagian busana yang memerlukan efek jatuh ringan namun tetap mewah;
- b) Tulle glitter dan tulle payet digunakan untuk menciptakan efek berkilau dan glamour yang menjadi poin perhatian utama dalam desain busana;
- c) *Crinoline* dan *gazzar* atau *baby crinoline* dapat memberikan volume dan siluet dramatis. Hal ini penting dalam menciptakan struktur busana yang kokoh namun tetap ringan;
- d) Kain keras dan kain tulle kulit menjadi material pendukung. Kain keras untuk struktur dan kerangka busana, sementara tulle kulit digunakan sebagai *base* yang tipis dan transparan, hampir menyatu dengan kulit dari pemakai busana.

Kombinasi antara material yang ringan namun kokoh, serta permainan material transparan dan berkilau, memungkinkan terciptanya desain busana yang transformatif dan *high fashion*. Hal ini selaras dengan karakter *target market* yang menyukai penampilan unik dan *standout*.

Fabric painting materials board (gambar 3.6) memuat pilihan warna cat yang digunakan untuk *fabric painting* sebagai elemen artistik dalam koleksi busana.



Gambar 3.6. *Fabric painting materials board*

Sumber: Kreasi Syifa Yulianti (2024)

Pewarna yang digunakan pada *fabric painting materials board* adalah cat *acrylic*, yang dapat memberikan hasil akhir tahan lama. Palet warna yang dipilih terdiri dari:

- a) *Violet* (9439), yakni warna ungu gelap yang memberikan kesan misterius dan elegan, cocok untuk menciptakan gradasi mendalam atau aksen kontras dramatis;
- b) *Ultramarine* (9443), yakni warna biru pekat yang dapat menonjolkan kekuatan karakter dan kesan *glamour* dalam detail motif atau desain;
- c) *Sky Blue* (9447), yakni warna biru muda yang lembut dan segar dapat memberikan nuansa ringan, sejuk, dan harmonis dalam perpaduan warna;
- d) *Silver* (9121), yakni warna perak metalik yang dapat menambahkan efek kilau mewah dan dimensi *modern*, sangat efektif digunakan untuk *highlight* atau sentuhan akhir yang *glamour*.

Kombinasi dari keempat warna ini memungkinkan pengkarya mengeksplorasi visual yang luas, mulai dari penciptaan efek gradasi hingga kontras yang dinamis. Teknik *fabric painting* dalam koleksi ini tidak hanya berfungsi sebagai dekorasi, tetapi juga sebagai media ekspresi kreatif yang memperkuat tema artistik dan karakter busana yang diciptakan.

Melalui teknik *fabric painting* ini, setiap karya yang dibuat bukan hanya sekadar busana, tetapi menjadi kanvas yang hidup, menggambarkan keunikan, transformasi, dan kekuatan visual dari konsep desain yang dibuat.

Selanjutnya dibuat juga *embellishment resin materials board* (gambar 3.7) untuk menentukan material yang digunakan pada teknik *embellishment* resin. Berikut adalah *embellishment resin materials board* yang dibuat:



Gambar 3.7. *Embellishment resin materials board*
Sumber: Kreasi Syifa Yulianti (2024)

Embellishment resin materials board di atas menampilkan komposisi material yang digunakan dalam proses *embellishment* resin. Berikut adalah komponen utama dalam teknik ini:

- a) Resin *epoxy*, *hardener*, dan pewarna resin. Ketiga material ini berupakan bahan utama untuk menciptakan bentuk *embellishment*. Resin *epoxy* memberikan hasil akhir yang bening dan keras, sementara pewarna resin memungkinkan eksplorasi warna sesuai konsep desain. *Hardener* berfungsi untuk mengeraskan cairan resin dan mempercepat proses pengeringan.
- b) Piringan bross dan peniti. Material ini digunakan sebagai elemen dasar atau penunjang untuk menempelkan hasil *embellishment* resin.
- c) *Glitter*. Material ini ditambahkan ke dalam campuran resin untuk menciptakan efek kilau yang *glamour* dan menarik cahaya. Elemen ini sangat cocok untuk koleksi bertema *elegant* dan *standout*.

- d) Kawat. Material ini digunakan sebagai kerangka atau *frame* dari kelopak bunga *spider lily* dibentuk.
- e) *Super glue*. Material ini berfungsi untuk merekatkan elemen *embellishment* resin ke piringan bross dan merekatkan piringan bross ke peniti.

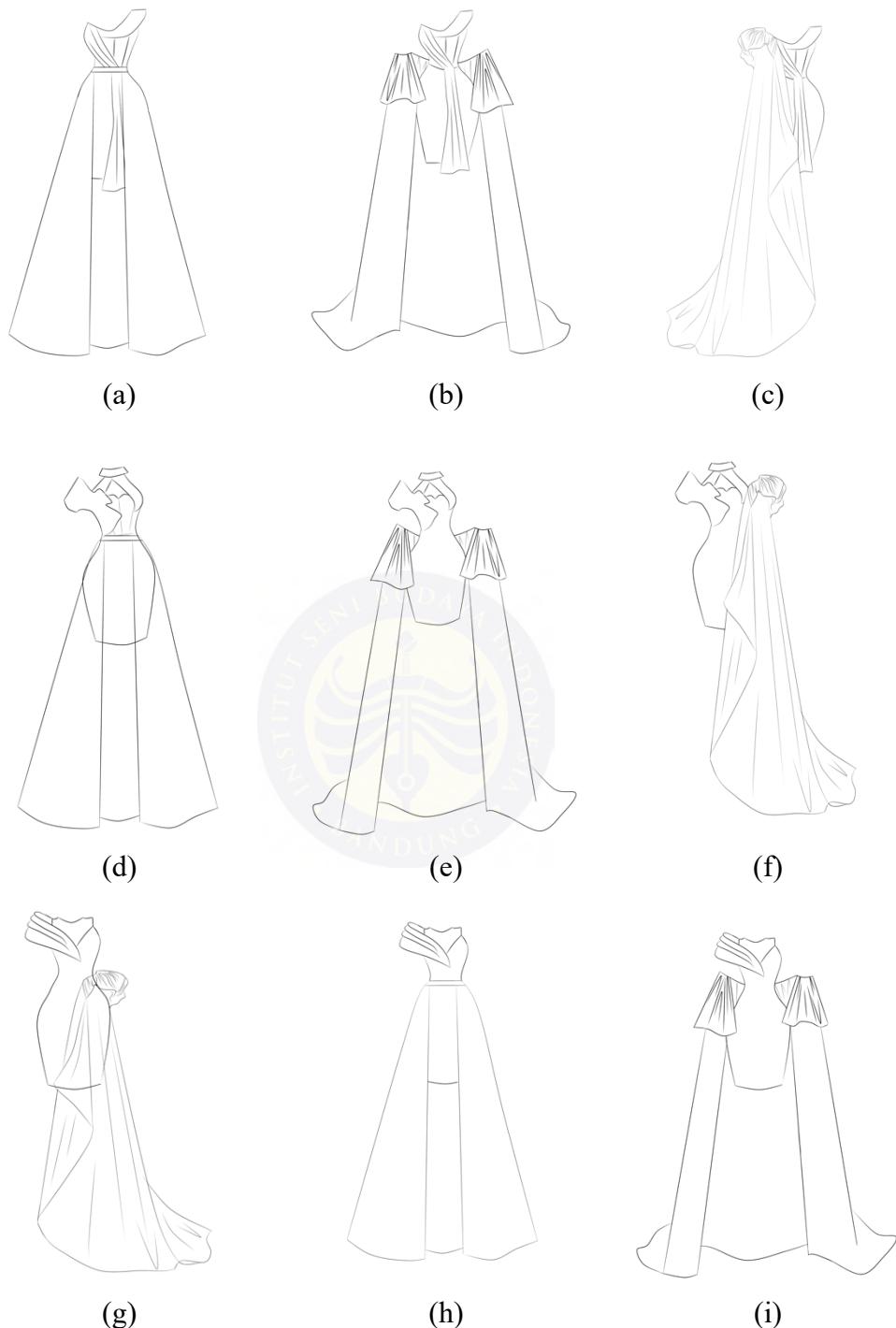
Melalui penggunaan material ini, *embellishment* resin yang dibuat dapat memberikan kebebasan bagi desainer (pengkarya) untuk mengeksplorasi bentuk, warna, dan tekstur di luar batas konvensional. Teknik ini memperkuat nilai estetika koleksi dan menghasilkan aksen yang transformasional serta artistik, sejalan dengan konsep desain yang inovatif.

3.4. Prototype

Setelah tahap *ideate* selesai, selanjutnya dilakukan transformasi *moodboard* di atas ke dalam bentuk *prototype* yang dalam hal ini berupa sketsa dan ilustrasi (*low-fidelity*). *Prototype* jenis ini menurut Yuwana, et.al. (2022:86) adalah *prototype* sederhana dalam bentuk gambar yang disebut juga dengan *low-fidelity prototyping*. Hadirnya *prototype* ini sangatlah vital karena merupakan sebagai alat komunikasi dan validasi ide (Raboty, et al., 2021; Flett, J., 2017., Agins, T., 1999: 01056). Selain itu, dalam desain busana, *prototype* adalah representasi awal dari sebuah konsep pakaian yang digunakan untuk menguji dan mengevaluasi berbagai aspek desain sebelum dikembangkan lebih lanjut dan diproduksi. *Prototype* memungkinkan desainer untuk melihat dan merasakan bentuk, proporsi, material, dan fungsionalitas pakaian secara nyata.

Pada tahap ini pengkarya membuat sketsa desain (gambar 3.8), alternatif *design* (gambar 3.9 – 3.20) hingga ditentukan desain terpilih atau *master design* (gambar 3.21 – 3.23).

Berikut adalah beberapa sketsa atau coretan awal untuk mendesain:



Gambar 3.8. Beberapa sketsa awal: (a) Sketsa desain 1; (b) Sketsa desain 2; (c) Sketsa desain 3; (d) Sketsa desain 4; (e) Sketsa desain 5; (f) Sketsa desain 6; (g) Sketsa desain 7; (h) Sketsa desain 8; (i) Sketsa desain 9

Sumber: Kreasi Syifa Yulianti (2024)



Gambar 3.9. Desain alternatif 1 koleksi ke-1
Sumber: Kreasi Syifa Yulianti (2024)



Gambar 3.10. Desain alternatif 2 koleksi ke-1
Sumber: Kreasi Syifa Yulianti (2024)



Gambar 3.11. Desain alternatif 3 koleksi ke-1
Sumber: Kreasi Syifa Yulianti (2024)



Gambar 3.12. Desain alternatif 4 koleksi ke-1
Sumber: Kreasi Syifa Yulianti (2024)



Gambar 3.13. Desain alternatif 1 koleksi ke-2
Sumber: Kreasi Syifa Yulianti (2024)



Gambar 3.14.. Desain alternatif 2 koleksi ke-2
Sumber: Kreasi Syifa Yulianti (2024)



Gambar 3.15. Desain alternatif 3 koleksi ke-2
Sumber: Kreasi Syifa Yulianti (2024)



Gambar 3.16. Desain alternatif 4 koleksi ke-2
Sumber: Kreasi Syifa Yulianti (2024)



Gambar 3.17. Desain alternatif 1 koleksi ke-3
Sumber: Kreasi Syifa Yulianti (2024)



Gambar 3.18. Desain alternatif 2 koleksi ke-3
Sumber: Kreasi Syifa Yulianti (2024)



Gambar 3.19. Desain alternatif 3 koleksi ke-3
Sumber: Kreasi Syifa Yulianti (2024)



Gambar 3.20. Desain alternatif 4 koleksi ke-3
Sumber: Kreasi Syifa Yulianti (2024)

Target utama penciptaan karya ini adalah 3 *looks ready to wear deluxe*, namun karena konsepnya dibuat *convertible* maka dapat menghasilkan 9 *looks ready to wear deluxe*. Berikut adalah desain 3 *looks* utama dari pengkaryaan ini:



Gambar 3.21. *Master design look 1* nampak depan dan belakang
Sumber: Kreasi Syifa Yulianti (2024)



Gambar 3.22. *Master design look 2* nampak depan dan belakang
Sumber: Kreasi Syifa Yulianti (2024)



Gambar 3.23. *Master design look 3* nampak depan dan belakang
Sumber: Kreasi Syifa Yulianti (2024)

Tiga koleksi utama ini dapat di-*mix and match* antara busana dan bagian *cape sleeve* atau bagian *tail*-nya sehingga menghasilkan sembilan *looks*, diantaranya:

1. *Cocktail dress* (Set 1) + *Cape sleeve* bahu (Set 1)
2. *Cocktail dress* (Set 1) + *Tail* (Set 2)
3. *Cocktail dress* (Set 1) + *Cape sleeve* (Set 3)
4. *Cocktail dress* (Set 2) + *Tail* (Set 2)
5. *Cocktail dress* (Set 2) + *Cape sleeve* bahu (Set 1)
6. *Cocktail dress* (Set 2) + *Cape sleeve* (Set 3)
7. *Cocktail dress* (Set 3) + *Cape sleeve* (Set 3)
8. *Cocktail dress* (Set 3) + *Tail* (Set 2)
9. *Cocktail dress* (Set 3) + *Cape sleeve* bahu (Set 1)

Berikut adalah desain 9 *looks ready to wear deluxe* hasil *convertible fashion*.

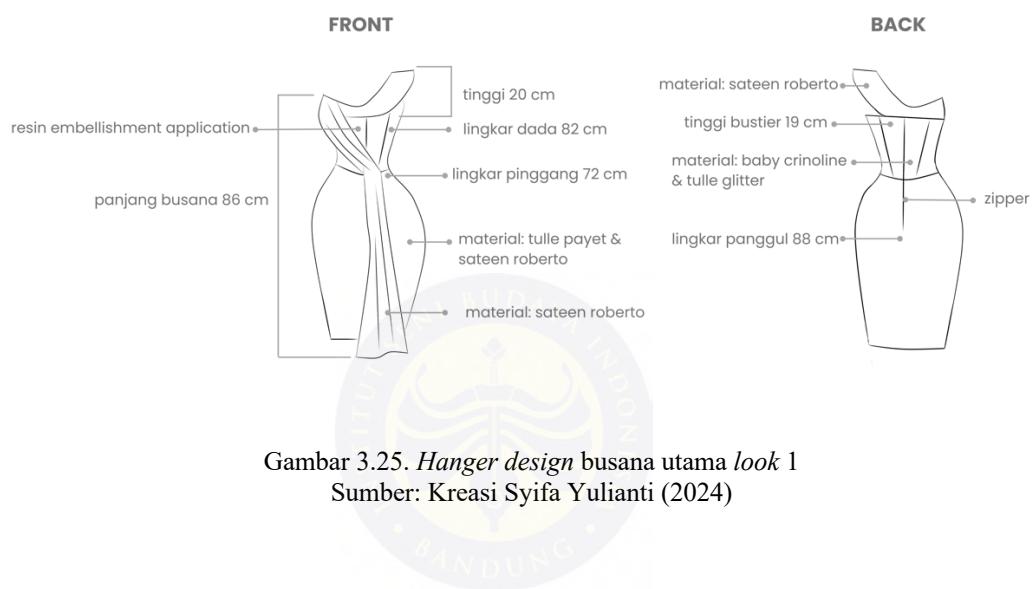


Gambar 3.24. Sketsa desain hasil *convertible fashion*: (a) Sketsa desain *look 1*; (b) Sketsa desain *look 2*; (c) Sketsa desain *look 3*; (d) Sketsa desain *look 4*; (e) Sketsa desain *look 5*; (f) Sketsa desain *look 6*; (g) Sketsa desain *look 7*; (h) Sketsa desain *look 8*; (i) Sketsa desain *look 9*

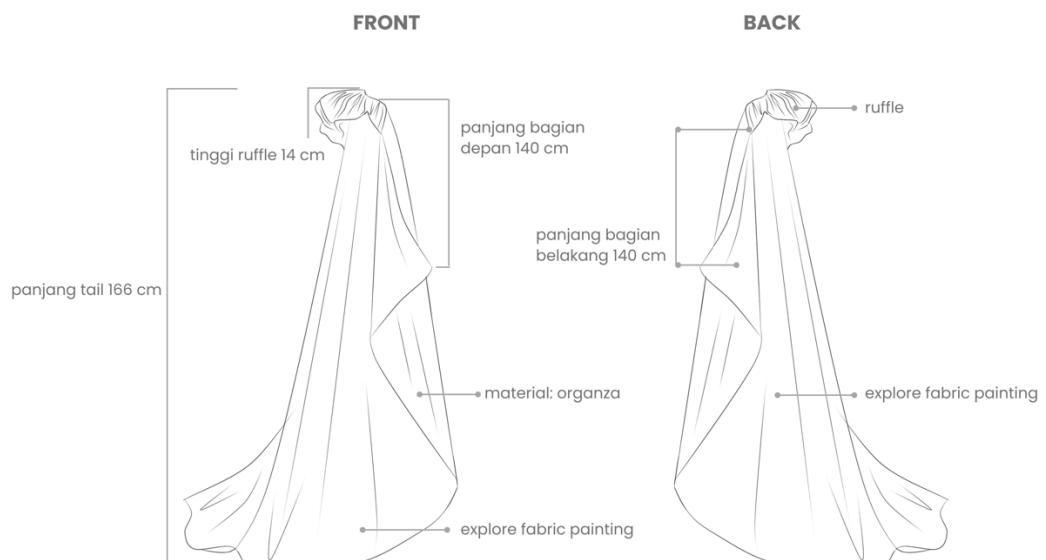
Sumber: Kreasi Syifa Yulianti (2024)

Setelah ditemukan *line collection*, maka selanjutnya dibuat *hanger design* dan *hanger material*. *Hanger design* dan *hanger material* ini berjumlah 3 pasang, sesuai dengan *look* utama yang dibuat. Berikut adalah *hanger design* dan *hanger material* dari ketiga *look* karya tersebut:

a) *Hanger design dan hanger material look 1:*



Gambar 3.25. *Hanger design* busana utama *look 1*
Sumber: Kreasi Syifa Yulianti (2024)



Gambar 3.26. *Hanger design* cape sleeve bahu
Sumber: Kreasi Syifa Yulianti (2024)

Tabel 3.1. *Hanger material* busana utama look 1

Material	Foto Material	Karakteristik
Kain sateen roberto		<ul style="list-style-type: none"> • Lembut • Halus • Memiliki tampilan elegan • Tidak terlalu mengkilap.
Kain tille payet		<ul style="list-style-type: none"> • Transparan • Ringan • Berkilau karena terdapat payet • Bertekstur kasar
Kain tille <i>glitter</i>		<ul style="list-style-type: none"> • Ringan • Terlihat berkilau • Memiliki permukaan yang kasar karena <i>glitter</i>
Kain gazzar		<ul style="list-style-type: none"> • Kaku • Memiliki permukaan yang ringan • Terlihat mengkilap • Dapat membentuk volume dan siluet tegas.
Kain organza		<ul style="list-style-type: none"> • Tipis • Transparan • Sedikit kaku namun ringan • Memiliki permukaan yang mengkilap
Kain crinoline		<ul style="list-style-type: none"> • Sangat kaku • Tebal • Membentuk volume • Biasa digunakan sebagai <i>underlayer</i>

Kain keras



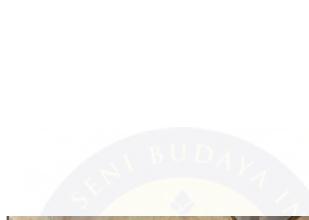
- Kaku
- Dapat mendukung struktur busana
- Tidak nyaman jika digunakan untuk kulit langsung.

Cat akrilik



- Berbasis air
- Cepat kering.
- Tahan lama setelah kering.
- Memiliki warna pekat
- Mudah dicampur

Resin *epoxy*



- Cairan bening yang mengeras setelah dicampur dengan *hardener*.
- Hasil akhir kuat dan *glossy*
- Transparan seperti kaca
- Dapat dicampur dengan pewarna, *glitter*, atau bahan kecil.
- Cairan kimia yang dicampur dengan resin *epoxy* untuk memicu reaksi pengerasan
- Takaran harus tepat (biasanya 1:1 atau 2:1).
- Pewarna khusus berbentuk cair, bubuk, atau pasta.
- Dicampurkan ke resin sebelum proses cetak.
- Memiliki warna yang transparan atau solid, tergantung jenis dan pemakaian
- Serbuk kilap dalam berbagai ukuran dan warna.
- Dicampur ke resin atau ditabur pada permukaan cat/resin basah.
- Memberikan kesan visual yang berkilau

Hardener



Pewarna resin

Glitter



Kawat accessories

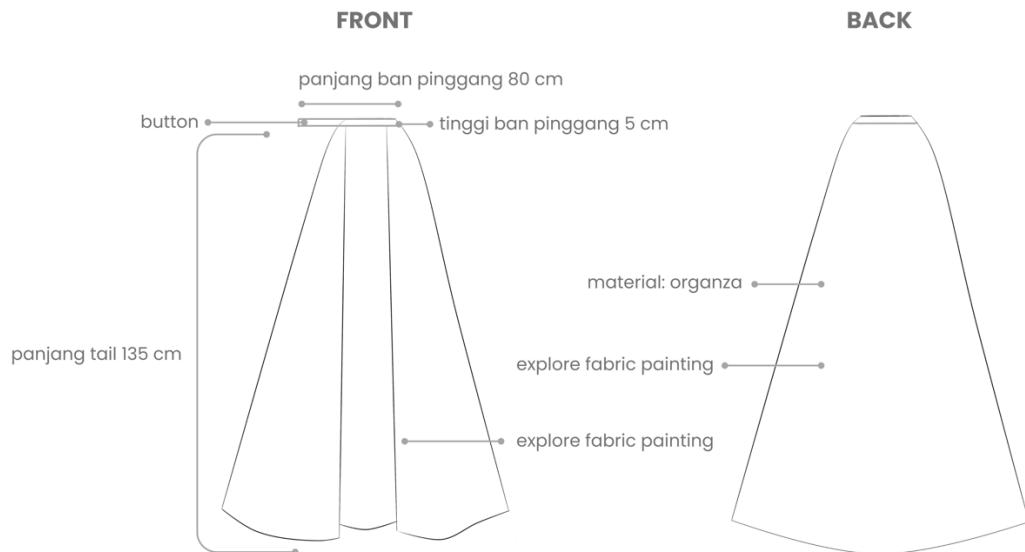


- Lentur namun kuat
- Mudah dibentuk
- Tersedia dalam berbagai ukuran (tebal-tipis)
- Ringan
- Cocok untuk detail hias dan struktur kecil

b) *Hanger design dan hanger material look 2*



Gambar 3.27. *Hanger design* busana utama *look ke-2*
Sumber: Kreasi Syifa Yulianti (2024)



Gambar 3.28. *Hanger design tail*
Sumber: Kreasi Syifa Yulianti (2024)

Tabel 3.2. *Hanger material* busana utama look ke-2

Material	Foto Material	Karakteristik
Kain sateen roberto		<ul style="list-style-type: none"> • Lembut • Halus • Memiliki tampilan elegan • Tidak terlalu mengkilap.
Kain tille payet		<ul style="list-style-type: none"> • Transparan • Ringan • berkilau karena terdapat payet • Bertekstur kasar
Kain tille glitter		<ul style="list-style-type: none"> • Ringan • Terlihat berkilau • Memiliki permukaan yang kasar karena <i>glitter</i>
Kain gazzar		<ul style="list-style-type: none"> • Kaku • Memiliki permukaan yang ringan • Terlihat mengkilap • Dapat membentuk volume dan siluet tegas.
Kain organza		<ul style="list-style-type: none"> • Tipis • Transparan • Sedikit kaku namun ringan • Memiliki permukaan yang mengkilap
Kain crinoline		<ul style="list-style-type: none"> • Sangat kaku • Tebal • Membentuk volume • Biasa digunakan sebagai <i>underlayer</i>

Kain keras



- Kaku
- Dapat mendukung struktur busana
- Tidak nyaman jika digunakan untuk kulit langsung.

Cat akrilik



- Berbasis air
- Cepat kering.
- Tahan lama setelah kering.
- Memiliki warna pekat
- Mudah dicampur

Resin *epoxy*



- Cairan bening yang mengeras setelah dicampur dengan *hardener*.
- Hasil akhir kuat dan *glossy*
- transparan seperti kaca
- Dapat dicampur dengan pewarna, *glitter*, atau bahan kecil.
- Cairan kimia yang dicampur dengan resin *epoxy* untuk memicu reaksi pengerasan
- Takaran harus tepat (biasanya 1:1 atau 2:1).
- Pewarna khusus berbentuk cair, bubuk, atau pasta.
- Dicampurkan ke resin sebelum proses cetak.
- Memiliki warna yang transparan atau solid, tergantung jenis dan pemakaian
- Serbuk kilap dalam berbagai ukuran dan warna.
- Dicampur ke resin atau ditabur pada permukaan cat/resin basah.
- Memberikan kesan visual yang berkilau

Hardener



Pewarna resin

Glitter

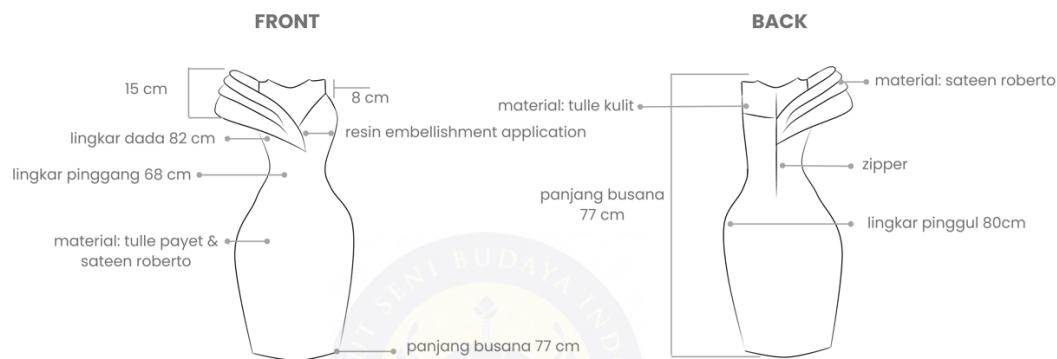


Kawat accessories

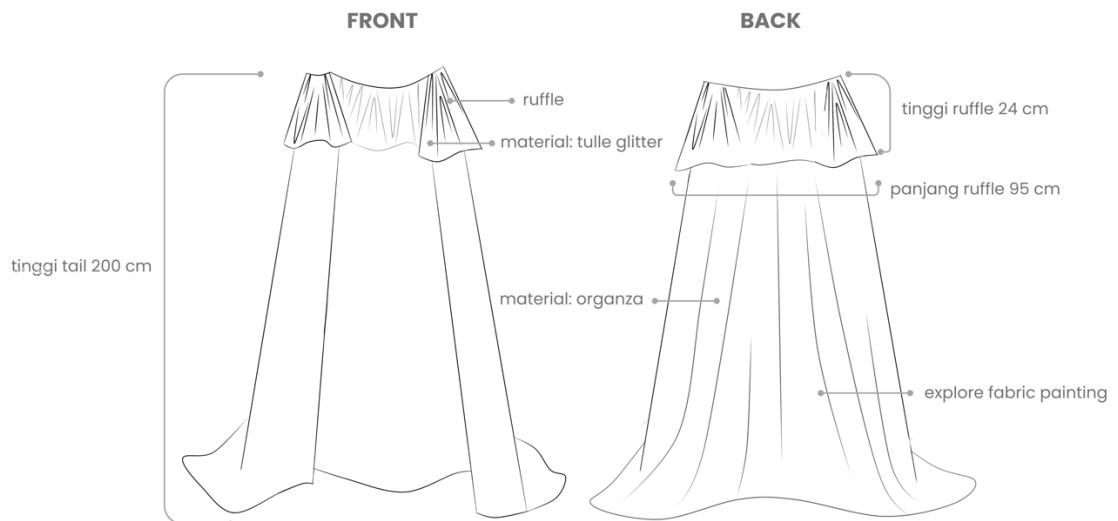


- Lentur namun kuat
- Mudah dibentuk
- Tersedia dalam berbagai ukuran (tebal-tipis)
- Ringan
- Cocok untuk detail hias dan struktur kecil

c) *Hanger desain dan hanger material look 3*



Gambar 3.29. *Hanger desain busana utama look ke-3*
Sumber: Kreasi Syifa Yulianti (2024)

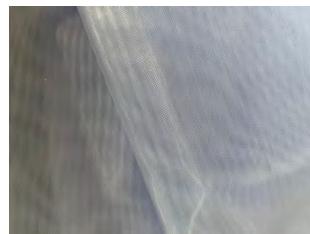


Gambar 3.30. *Hanger desain cape sleeve busana ke-3*
Sumber: Kreasi Syifa Yulianti (2024)

Tabel 3.3. *Hanger material* busana utama *look* ke-3

Material	Foto Material	Karakteristik
Kain sateen roberto		<ul style="list-style-type: none"> • Lembut • Halus • Memiliki tampilan elegan • Tidak terlalu mengkilap.
Kain tille payet		<ul style="list-style-type: none"> • Transparan • Ringan • Berkilau karena terdapat payet • Bertekstur kasar
Kain tille glitter		<ul style="list-style-type: none"> • Ringan • Terlihat berkilau • Memiliki permukaan yang kasar karena glitter
Kain gazzar		<ul style="list-style-type: none"> • Kaku • Memiliki permukaan yang ringan • Terlihat mengkilap • Dapat membentuk volume dan siluet tegas.
Kain organza		<ul style="list-style-type: none"> • Tipis • Transparan • Sedikit kaku namun ringan • Memiliki permukaan yang engilap
Kain tille kulit		<ul style="list-style-type: none"> • Transparan • Sangat tipis • Ringan • Menyerupai warna kulit • Cocok digunakan sebagai base busana

Kain crinoline



- Sangat kaku
- Tebal
- Membentuk volume
- Biasa digunakan sebagai *underlayer*

Kain keras



- Kaku
- Dapat mendukung struktur busana
- Tidak nyaman jika digunakan untuk kulit langsung.

Cat akrilik



- Berbasis air
- Cepat kering.
- Tahan lama setelah kering.
- Memiliki warna pekat
- Mudah dicampur

Resin *epoxy*



- Cairan bening yang mengeras setelah dicampur dengan *hardener*.
- Hasil akhir kuat dan *glossy* dan transparan seperti kaca
- Dapat dicampur dengan pewarna, *glitter*, atau bahan kecil.

Hardener



- Cairan kimia yang dicampur dengan resin *epoxy* untuk memicu reaksi pengerasan
- Takaran harus tepat (biasanya 1:1 atau 2:1)

Pewarna resin

- Pewarna khusus berbentuk cair dan dicampurkan ke resin sebelum proses cetak.
- Memiliki warna yang transparan atau solid, tergantung jenis dan pemakaian

Glitter



- Serbuk kilap dalam berbagai ukuran dan warna.
- Dicampur ke resin atau ditabur pada permukaan cat/resin basah, sehingga memberikan kesan visual yang berkilau

Kawat accessories



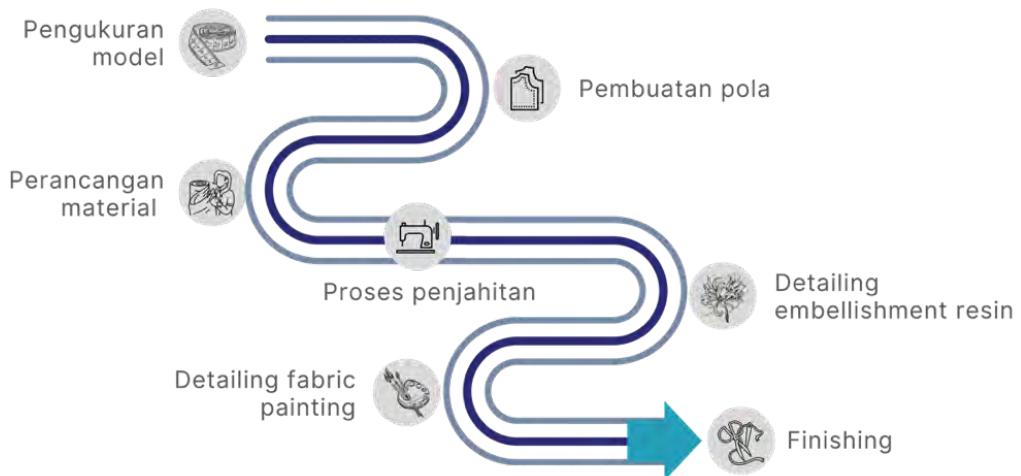
- Lentur namun kuat
- Mudah dibentuk
- Tersedia dalam berbagai ukuran (tebal-tipis)
- Ringan
- Cocok untuk detail dan struktur kecil

3.5. Test

Test merupakan tahap evaluasi. Pada tahap ini *line collection* yang sudah selesai dibuat dikomunikasikan kepada pihak *Miss Teenager Indonesia* dan dosen pembimbing, agar produk yang akan dihasilkan sesuai dengan ketentuan. Evaluasi ini diperlukan karena untuk memastikan solusi yang dihasilkan benar-benar memenuhi kebutuhan pengguna (Savina, et al., 2024).

3.6. Perwujudan

Berdasarkan *line collection* yang telah disepakati bersama, langkah selanjutnya adalah dilakukan proses perwujudan yang dimulai dari pengukuran model hingga *finishing* (gambar 3.31).



Gambar 3.31. Diagram proses perwujudan karya

Sumber: Rekontruksi Syifa Yulianti (2024)

Berdasarkan diagram diatas, Langkah pertama adalah pengukuran model. Pengukuran model (*finalis*) didapat dari pihak penyelenggara *Miss Teenager Indonesia* 2024. Berikut merupakan *table size* dari setiap *finalis* yang menggunakan busana dari pengkarya:

Tabel 3.4. Data size *finalis* *Miss Teenager*

Kania Salsabila (Miss Teenager D.I. Yogyakarta 1)	
Tinggi badan	161 cm
Lingkar dada	81 cm
Lingkar pinggang	64 cm
Lingkar panggul	84 cm
Thasya Kamila (Miss Teenager Kalimantan Timur)	
Tinggi badan	160 cm
Lingkar dada	70 cm
Lingkar pinggang	61 cm
Lingkar panggul	82 cm
Britney Elviola (Miss Teenager NTT)	
Tinggi badan	160 cm
Lingkar dada	82 cm
Lingkar pinggang	66 cm
Lingkar panggul	82 cm

Setelah *size* dari setiap *finalis* didapat, maka selanjutnya pengkarya membuat pola untuk busana yang akan dibuat. Berikut merupakan salah satu dokumentasi saat pengkarya melakukan pembuatan pola:



Gambar 3.32. Proses pembuatan pola busana
Sumber: Dokumentasi pribadi Syifa Yulianti (2024)

Tahapan selanjutnya setelah membuat pola busana adalah perancangan material. Kemudian pengkarya melakukan beberapa kali survey material untuk menentukan material yang sesuai dengan rancangan karya. Berikut adalah gambar material utama yang dipilih oleh pengkarya:



Gambar 3.33. Pemilihan material
Sumber: Dokumentasi pribadi Syifa Yulianti (2024)

Setelah mendapat material yang sesuai, maka tahap selanjutnya adalah proses menjahit. Berikut merupakan gambar tahap penjahitan busana:



Gambar 3.34. Dokumentasi saat proses penjahitan busana
Sumber: Dokumentasi pribadi Syifa Yulianti (2024)

Tahapan selanjutnya setelah busana selesai dijahit adalah *detailing embellishment* resin. Berikut adalah proses membuat *embellishment* resin untuk *detailing* pada busana.

Tabel 3.5. Proses pembuatan *embellishment* resin

No	Keterangan Tahapan	Foto Proses
1	Mencampur cairan resin <i>epoxy</i> , pewarna resin, <i>glitter</i> , dan <i>hardener</i>	
2	Mencetak cairan resin ke kerangka kawat kelopak bunga <i>spider lily</i> yang sudah dibentuk	

- 3 Membentuk kelopak bunga yang sudah hampir kering, sesuai dengan bentuk bunga *spider lily* yang diinginkan



- 4 Proses pemasangan perkelopak *spider lily* yang sudah kering ke piringan bross. Kemudian tempelkan piringan bross dengan peniti



- 5 Proses pengeringan sempurna bunga *spider lily*



- 6 Pemasangan *embellishment resin spider lily* ke bagian busana

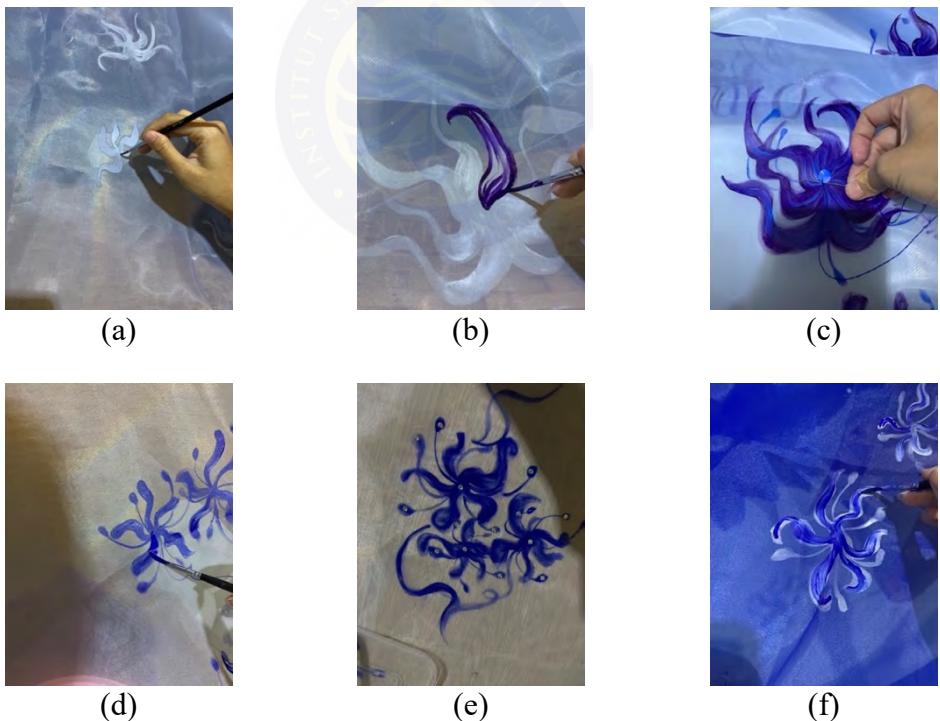


Pada koleksi ini, selain menambahkan *embellishment* resin selanjutnya dilakukan *detailing beads* untuk menambah kesan mewah dan *glamour* pada busana. Berikut merupakan dokumentasi *detailing beads* pada busana yang dibuat:



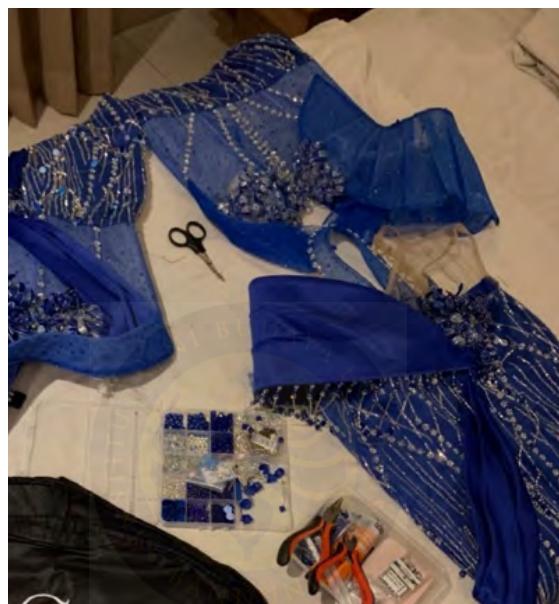
Gambar 3.35. Proses *detailing beads*
Sumber: Dokumentasi pribadi Syifa Yulianti (2024)

Tahapan selanjutnya adalah *detailing fabric painting* pada bagian *cape sleeve* dan *tail* busana. Berikut merupakan beberapa dokumentasi proses *fabric painting*.



Gambar 3.36. Proses *fabric painting*: (a) *Fabric painting cape sleeve bahu look 1*; (b) *Fabric painting cape sleeve bahu look 1*; (c) *Detailing fabric painting cape sleeve bahu look 1*; (d) *Fabric painting tail look 2*; (e) *Detailing fabric painting tail look 2*; (f) *Fabric painting cape sleeve look 3*
Sumber: Dokumentasi pribadi Syifa Yulianti (2025)

Setelah seluruh tahap selesai, maka dilakukan *finishing*. *Finishing* pada busana dilakukan untuk memberikan sentuhan akhir dan menyempurnakan tampilan busana, fungsi, dan kenyamanan pakaian. Proses ini juga bertujuan untuk menghilangkan ujung benang atau potongan kain yang tajam atau kasar, sehingga tidak akan menyebabkan luka, iritasi, serta nyaman dipakai. Berikut adalah dokumentasi saat tahap *finishing*.



Gambar 3.37. *Finishing* busana
Sumber: Dokumentasi pribadi Syifa Yulianti (2024)