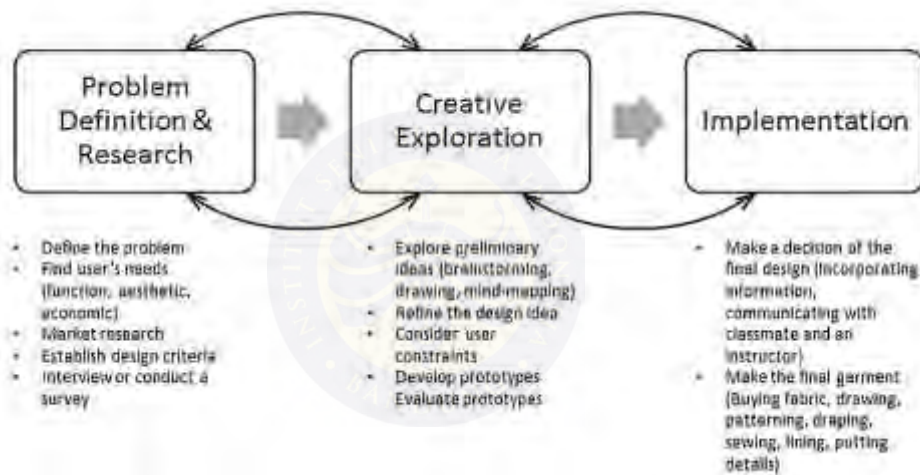


### BAB III METODE PENCIPTAAN

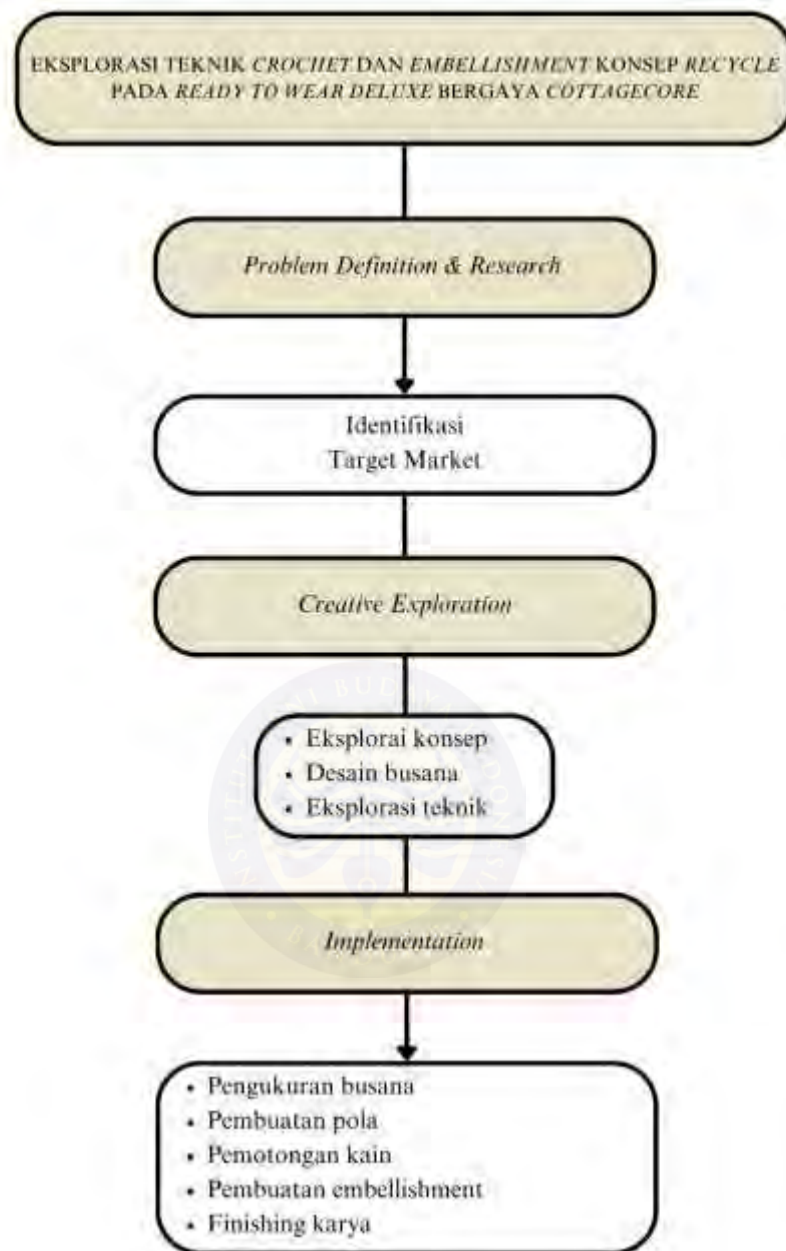
Pengkaryaan ini menggunakan metode Three Stage Design Process, yang diperkenalkan oleh LaBat dan Sokolowski (1999) dalam Indarti menyatakan bahwa

untuk project desain produk tekstil terdapat tiga tahap utama meliputi problem and research, creative exploration dan implementation. Setiap tahap utama memiliki beberapa sub tahapan yang meliputi definisi/identifikasi masalah awal, penelitian/research sesuai kebutuhan pelanggan atau target market. Tahapan kedua

dimulai dari ide awal menentukan konsep rancangan dengan cara penggalian ide sehingga dapat menemukan sebuah konsep ekasplorasi teknik, eksplorasi material dan perbaikan desain. Tahap ketiga yaitu memutuskan desain akhir, proses produksi, penyempurnaan produksi dan penyelesain (Indarti, 2020:132).



Gambar 3. 1 Proses desain)  
(Sumber: Min et al., 2015 dalam Indarti, 2024)



Gambar 3. 2 Bagan metode penciptaan  
(Dimodifikasi Ilma, 2025)

### 1.1. *Problem Definition & Research*

*Problem Definition & Research* pada tahapan pengkaryaan ini adalah proses identifikasi terhadap segmentasi pasar atau *target market* untuk mengidentifikasi produk yang dibutuhkan konsumen. Hal ini sangat penting bagi seorang desainer untuk menentukan sebuah desain (Indarti, 2020:5). Berikut *moodboard* target market:



Gambar 3. 3 Moodboard Target Market  
(Sumber: Ilma Nur Rizki, 2025)

Proses identifikasi dilakukan melalui platform media sosial yaitu instagram dan tiktok yang dilihat dari *trend* yang sedang berkembang. Trend berpakaian feminin kembali viral pada tahun 2024. Berdasarkan target segmentasi gaya hidup, karya ini ditunjukan bagi kalangan menengah yang menjadi penikmat pakaian yang feminine, anggun dan sederhana.

## 1.2. *Creative Exploration*

*Creative exploration* merupakan tahapan kedua yang dimulai dari tahapan ide awal yaitu menentukan konsep rancangan yang dapat dilakukan dengan cara penggalian ide sehingga dapat menemukan sebuah konsep yang menjadikan karya tersebut unik dan mempunyai ciri khasnya sendiri (Indarti, 2020:63).

### 1.2.1. Eksplorasi konsep

Konsep dituangkan kedalam *moodboard* inspirasi dan *moodboard style*, yang bertujuan sebagai referensi dan batasan dalam penciptaan desain agar tertata. Berikut *moodboard* inspirasi pada proses penciptaan karya ini.



Gambar 3. 4 Moodboard Inspirasi  
(Sumber: Ilma Nur Rizki, 2025)

Konsep yang diusung pada pengkaryaan ini berfokus pada eksplorasi teknik *crochet* dan *embellishment* dengan konsep *recycle* dalam menciptakan *ready to wear* bergaya *cottagecore*. *Recycle* digunakan melalui pemanfaatan limbah tekstil yang berbentuk pakaian rajut bekas yang kemudian diolah kembali menjadi sebuah karya yang lebih bernilai melalui teknik *crochet*. Teknik ini dipilih karena keunikan visualnya, fleksibilitas, dan nilai kerajinan dalam membentuk detail sebuah busana. *Embellishment* diterapkan sebagai aplikasi yang menjadi penunjang estetika yang memperbanyak tekstur. Lingkaran dipilih menjadi bentuk *embellishment* karena polanya yang geometri sesuai dengan ciri khas gaya *cottagecore*. Dalam penciptaan siluet, warna, material, dan motif busana ini, gaya *cottagecore* menjadi inspirasi utama. Konsep ini hadir menjadi sebuah kebutuhan dalam sebuah solusi kreatif desain mode yang mengutamakan keberlanjutan.



Gambar 3. 5 Moodboard *Style*  
(Sumber: Ilma Nur Rizki, 2025)

Berdasarkan *moodboard style* material yang digunakan pada karya ini menggunakan material yang sesuai dengan gaya yang digunakan yaitu kain katun poplin dan juga benang katun yang digunakan untuk teknik *crochet*. Siluet desain yang digunakan yaitu siluet A dan T.

### 1.2.2. Eksplorasi teknik


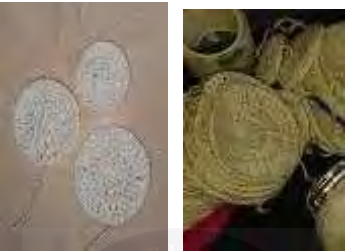
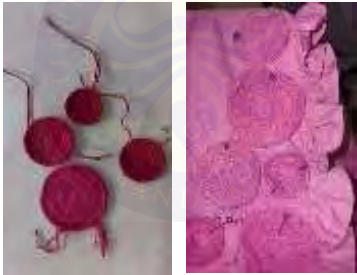
Eksplorasi yang dilakukan pengkarya pada *embellishment* dengan teknik *crochet*, tujuan dari pemilihan teknik ini untuk menghadirkan nilai eksklusivitas dan memberikan sentuhan inovatif pada perancangan *ready to wear* yang bergaya *cottagecore* dengan memanfaatkan bahan daur ulang. Bahan daur ulang yang digunakan yaitu pakaian rajut bekas yang diolah kembali menjadi sebuah *embellishment* aksen pada busana dan dilakukan pewarnaan ulang.

Berikut hasil eksplorasi konsep:

Tabel 3. 1 Eksplorasi Teknik  
(Sumber: Ilma Nur Rizki, 2025)

No.	Teknik	Gambar	Keterangan
-----	--------	--------	------------



1.	<i>Crochet</i>		Eksplorasi awal pembuatan corset <i>crochet</i> dengan tusukan silang antara <i>double crochet</i> dan <i>single crochet</i> , lalu dipilihlah satu tusukan yaitu <i>double crochet</i>
			Awal pembentukan <i>embellishment</i> menggunakan hakpen ukuran 3 mm namun hasilnya terlalu besar, sehingga dipilihlah hakpen dengan ukuran yang lebih kecil.
2.	<i>Embellishment</i>		Pewarnaan pertama menggunakan remasol dengan kode warna merah yang hasil warnanya terlalu tua dari yang diinginkan. Pewarna kedua menggunakan remasol dengan kode merah pink yang hasilnya sesuai dengan warna yang diinginkan, sehingga terpilihlah warna yang kedua.

### 1.2.3. Sketsa desain

Berikut merupakan sketsa desain hasil dari eksplorasi konsep dan teknik:



*Look 1*



*Look 2*



*Look 3*



*Look 4*



*Look 5*



*Look 6*



*Look 7*



*Look 8*

Gambar 3. 6 Sketsa Desain  
(Sumber: Ilma Nur Rizki, 2025)

#### 1.2.4. Alternatif Desain

Berikut merupakan alternatif desain:



*Look 1*



*Look 2*



*Look 3*



*Look 4*



*Look 5*



*Look 6*



*Look 7*



*Look 8*

Gambar 3. 7 Desain Alternatif  
(Sumber: Ilma Nur Rizki, 2025)



### 1.2.5. Master Desain

Pemilihan *master desain* dilakukan dengan memperhatikan beberapa aspek seperti kesesuaian material, penempatan teknik, bentuk/gaya, dan komposisi warna.

Berikut tabel indikator pemilihan *master desain*:

Tabel 3. 2 Pemilihan Master Desain  
(Sumber: Ilma Nur Rizki,2025)

Desain alternatif	Indikator Analisis			
	Kesesuaian material	Penempatan teknik	Bentuk/gaya	Komposisi warna
Desain 1	√	√	√	√
Desain 2	√	√	√	√
Desain 3	√			√
Desain 4	√	√		
Desain 5	√		√	
Desain 6	√	√	√	√
Desain 7	√			
Desain 8	√	√	√	√

Berikut merupakan master desain yang dipilih:



*Look 1*

*Look 2*



*Look 3*

*Look 4*

Gambar 3. 8 Master Desain  
(Sumber: Ilma Nur Rizki, 2025)

### **1.3. Implementation**

Tahapan ini memasukan informasi berdasarkan hasil *problem definition* dan *creative exploration*, untuk memutuskan desain akhir (Indarti, 2020:132). Melalui tahapan ini ide dan konsep dituangkan pada perwujudan busana yang terdiri dari sketsa pengukuran, pembuatan pola, pemotongan kain, menjahit, *finishing* karya, dan hasil akhir.

#### **1.3.1. Pengukuran Busana**

Tahapan selanjutnya yaitu pengukuran busana, dimana pengukuran ini menjadi tahap awal dari proses pengkaryaan. ukuran yang digunakan yaitu ukuran standar yaitu ukuran M fit to L atau M2. Rincian dari ukuran tersebut dapat dilihat dari dibawah ini.

- Lingkar badan 90 cm
- Lingkar leher 36 cm
- Lingkar pinggang 72 cm
- Lingkar pinggul 92 cm
- Panjang punggung 40 cm
- Lebar bahu 12 cm
- Kerung lengan 44 cm
- Lingkar lengan atas dan bawah 34/19 cm
- Tinggi pinggul 18 cm
- Pajang lengan 55 cm
- Panjang rok 90 cm
- Panjang blouse 70 cm.

#### **1.3.2. Pembuatan Pola**

Pembuatan pola dilakukan sesuai dengan *master desain* yang telah dipilih dimana pola dibuat di kertas, pada pola ini mencakup beberapa bagian seperti badan, lengan, corset, dan bagian rok yang kemudian disatukan dan menjadi sebuah pakaian yang lengkap. Berikut merupakan dokumentasi proses pembuatan pola.



Gambar 3. 9 Pembuatan Pola  
(Sumber: Ilma Nur Rizki, 2025)

### 1.3.3. Pemotongan Kain

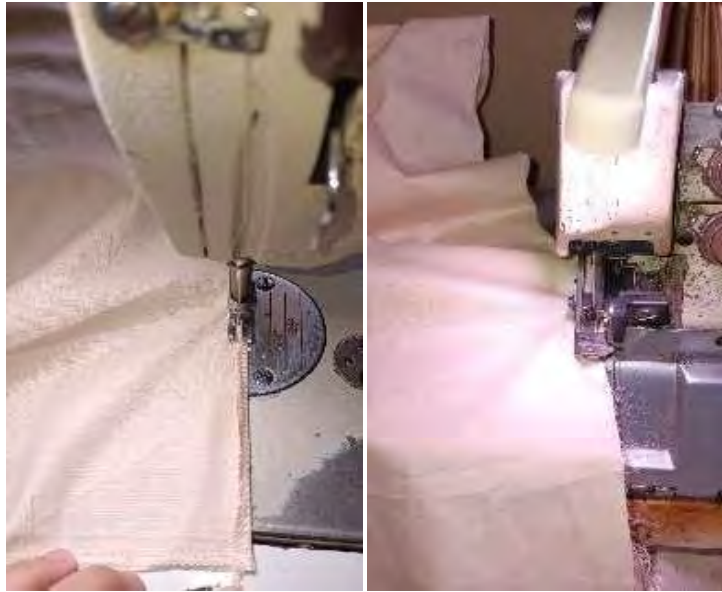
Pemotongan kain merupakan proses memisahkan atau menggunting kain dari pola yang telah dirancang.



Gambar 3. 10 Pemotongan Kain  
(Sumber: Ilma Nur Rizki, 2025)

### 1.3.4. Menjahit

Menjahit merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menggabungkan potongan kain yang sudah dipola. Tahapan ini menjahit dilakukan menggunakan mesin jahit dan pada proses ini pengkarya menjahit sendiri. Berikut dokumentasi proses menjahit.



Gambar 3. 11 Proses Menjahit  
(Sumber: Ilma Nur Rizki, 2025)

#### 1.3.5. Pembuatan *Embellishment* dan *Crochet*

Pembuatan *embellishment* memanfaatkan *crochet* sebagai teknik utama untuk menghasilkan sebuah *embellishment* yang unik. Bahan yang digunakan yaitu pakaian rajut lama yang sudah tidak terpakai. *Crochet* merupakan jenis rajutan yang menggunakan alat bernama hakpen itulah mengapa teknik ini disebut juga sebagai teknik hakken. Teknik dasar dilakukan dengan cara memasukan benang kedalam simpul yang sudah ada, untuk membuat simpul yang baru yang hasilnya berupa pola seperti rantai yang menyambung. Teknik ini memungkinkan pembuatan pola dan desain yang lebih bebas serta memiliki tekstur yang khas. Berikut langkah-langkah dalam membuat *embellishment* dengan teknik *crochet*.



Gambar 3. 12 Dokumentasi Pembuatan *Embellishment*  
(Sumber: Ilma Nur Rizki, 2025)



Langkah pertama yaitu membongkar pakaian bekas, kemudian dijadikan benang, setelah itu dirajut kembali menjadi *embellishment* dengan pola lingkaran. Setelah terbentuk lingkaran langkah selanjutnya yaitu memberi warna pada *embellishment* menggunakan pewarna remasol pink merah, proses tersebut dilakukan hingga penguncian warna. *Embellishment* tersebut terdapat dua versi yang pertama melewati proses pewarnaan adapun yang kedua tidak sampai tahap pewarnaan. *Embellishment* ini menghasilkan berat keseluruhan yaitu 30 gr dari dua pakaian.



Gambar 3. 13 Dokumentasi Pembuatan *Crochet*  
(Sumber: Ilma Nur Rizki, 2025)

Proses pembuatan ruffle rajut sama seperti pembuatan *embellishment* yang dimulai dari membongkar pakain bekas, dijadikan benang, dan dirajut kembali hingga diberi pewarna. Dari satu pakaian bekas menghasilkan ruffle dengan berat keseluruhan 20 gr.

#### 1.3.6. *Finishing* Karya

*Finishing* karya merupakan proses terakhir pada penyelesaian karya untuk memperkuat tampilan, meningkatkan kualitas, dan memastikan setiap detail. Pengecekan dilakukan secara menyeluruh mulai dari kerapihan jahitan, kekuatan, hingga kesesuaiannya dengan desain dan konsep. Membersihkan benang, menyetrika, dan menambahkan pelapisan merupakan bagian dari *finishing*. *Embellishment* yang telah dirajut tidak lepas dari pemeriksaan agar terpasang dengan kuat dan presisi. *Finishing* menjadi penanda bagi karya tersebut yang telah melalui proses dan siap untuk digunakan, tahapan ini sekaligus untuk menjaga kualitas karya dalam jangka waktu yang panjang.