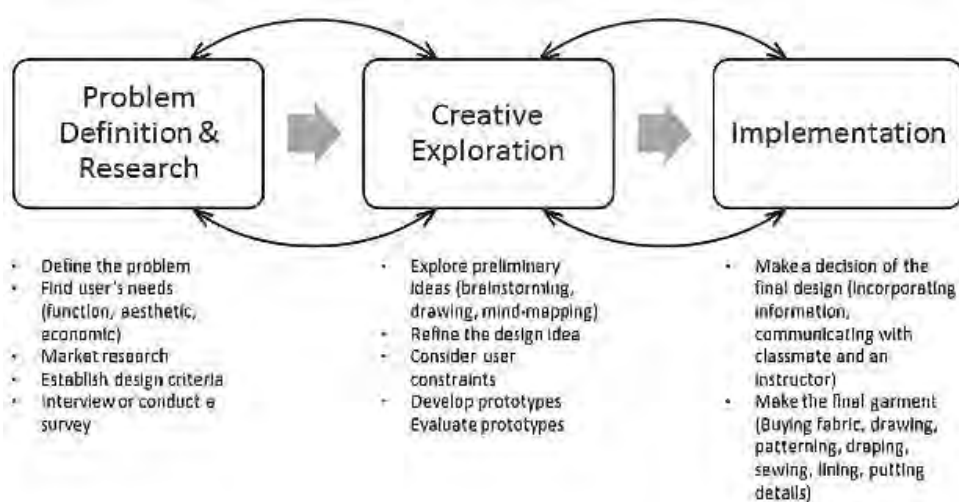


BAB III

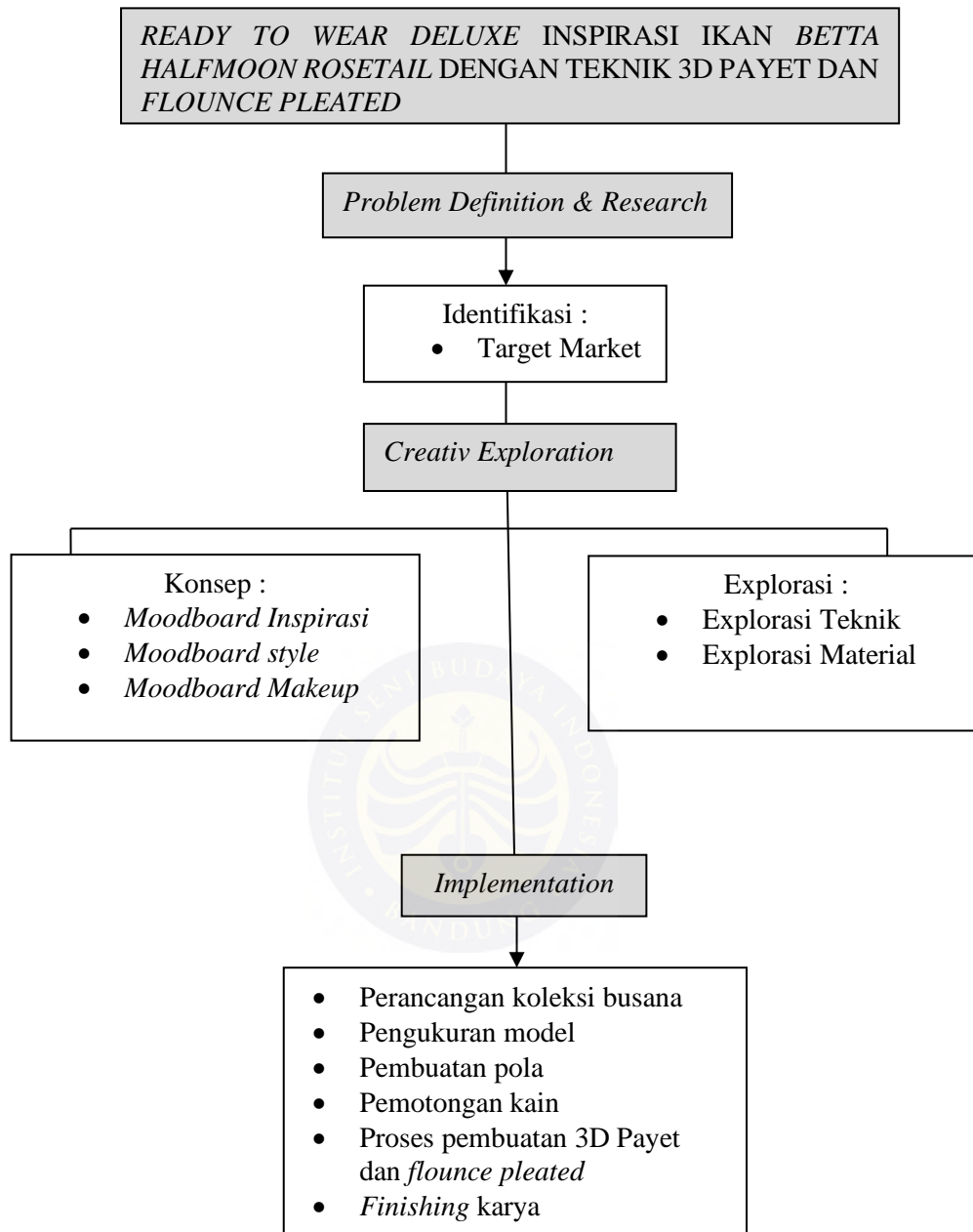
METODE PENCIPTAAN

Pada penciptaan karya tugas akhir *ready to wear deluxe* menggunakan metode penciptaan yang diperkenalkan oleh LaBat & Sokolowski (dalam Indarti, 2020: 132) diambil pada jurnal *Clothing and Textile Research Journal (United States, SAGE Publications Inc., Q2)*. Metode ini terdiri dari 3 tahapan yaitu; 1) *problem definition and research*, 2) *creative exploration*, dan 3) *implementation*.

Terkait penciptaan karya, penerapan metode penciptaan ini meliputi *problem definition and research* pada tahap ini pengkarya melakukan identifikasi masalah awal berdasarkan tujuan penciptaan, menyelidiki kebutuhan pengguna dan target pasar (*market*). Kemudian pada tahap kedua yaitu *creative exploration*, pada tahap ini pengkarya melakukan eksplorasi terhadap bahan dan teknik yang akan diterapkan pada pengkaryaan ini. Pada tahapan *Implementation* mencakup penerapan ide-ide yang telah dirumuskan ke dalam desain (Kartikasari & Yulistiana, 2021: 2). Pada tahap ini pengkarya menerapkan seluruh elemen yang telah dieksplorasi di tahap sebelumnya pada desain, teknik, dan pola. Ketiga tahapan ini dilakukan secara berurutan dan berkesinambungan. Berikut merupakan bagan yang menjelaskan metode penciptaan pada penciptaan karya ini.



Gambar 3. 1 Proses Desain (Min et al., 2015)



Gambar 3. 2 Bagan Metode Penciptaan Melinda, 2025
Diolah dari (Indarti, 2020:132)

3.1 Problem definition & research

Proses identifikasi ini mencakup pengenalan target *market* dan analisis kebutuhan pengguna dengan memahami siapa target pasar dan apa yang dibutuhkan atau inginkan. *Fashion* melibatkan keterampilan desain kreatif untuk menghasilkan produk. Oleh karena itu, desainer memiliki kemampuan mengidentifikasi produk dibutuhkan dan akan dibeli konsumen. Pada tahap awal dilakukan identifikasi

masalah awal, menyelidiki kebutuhan pengguna pasar (target market), hingga ditemukan rumusan kriteria desain yang akan diciptakan (Min, DeLong, & LaBat, 2015). Melalui langkah ini pengkarya dapat merealisasikan ide penciptaan karya secara lebih tepat. Pada tahapan ini desain yang dibuat menyesuaikan target market yang merupakan tujuan pemasaran produk yang sesuai dengan spesifikasi produk.

3.1.1 Identifikasi

Identifikasi adalah sebuah proses menentukan target pasar dan calon konsumen yang sesuai dengan konsep karya. Identifikasi merupakan sebuah proses yang sangat penting dalam tahap awal pengembangan karya, yang melibatkan penentuan target pasar dan calon konsumen yang sesuai dengan konsep yang telah dirancang. Proses ini mencakup analisis mendalam preferensi dan perilaku konsumen yang menjadi sasaran utama. Strategi pemasaran melibatkan penentuan target pasar, pengembangan rencana tindakan, dan alokasi sumber daya untuk mencapai tujuan pemasaran organisasi (Rachmawati, 2018).

3.1.1.1 Identifikasi Target Market

Karya ini ditujukan bagi perempuan muda hingga dewasa, khususnya pada rentang usia 20–30 tahun, yang memiliki profesi di dunia seni dan hiburan (*entertainment*). Target pasar ini mencakup individu yang memiliki ketertarikan tinggi terhadap perkembangan *tren fashion*, serta para wanita sosialita yang bergerak dibidang kreatif. Karakteristik utama pengguna adalah mereka yang menyukai gaya hidup *glamor*, aktif diberbagai *platform* media sosial, dan sering melakukan kegiatan *endorsement* serta rutin membagikan konten melalui unggahan (*update*) di akun sosial media mereka. Untuk memastikan bahwa karya ini tepat sasaran, pengkarya telah melakukan survei terhadap target market. Survei ini bertujuan untuk memvalidasi kesesuaian antara karya yang dihasilkan dengan kebutuhan dan *preferensi* pasar yang dituju.

Melalui *survei* tersebut, diperoleh data mengenai *preferensi* harga, kualitas produk, serta jenis busana yang diinginkan oleh target market. Hasil dari penelitian ini disajikan dalam bentuk tabel (rincian pertanyaan dan data survei lengkap dapat dilihat pada Lampiran 1, halaman 99). Salah satu fokus utama dalam survei ini

adalah mengenai produk yang dianggap sesuai dan dapat diterima oleh para konsumen.

Berdasarkan hasil penelitian disajikan data dalam bentuk tabel (pertanyaan lengkap data survei market dapat dilihat pada lampiran 1 hal 99). Berikut disajikan data terkait harga yang diberikan kepada para *customer*.

Tabel 3.1 Hasil Penelitian Pendahuluan Kepada Responden Terkait Harga Produk Busana

Sumber; Kuosioner Maelinda Intan 2025

No	Pertanyaan	Hasil Angket	
		Ya	Tidak
1.	Apakah harga busana yang dibuat <i>Fame gallery</i> cukup terjangkau?	30	0
2.	Apakah harga yang diberikan sesuai dengan kualitas produk yang dihasilkan?	30	0
3.	Apakah <i>Fame gallery</i> sering memberikan potongan harga kepada para pelanggan?	30	0
4.	Apakah harga yang diberikan lebih murah daripada di tempat jahit lain?	27	3

Berdasarkan hasil kuesioner penelitian pendahuluan, menunjukkan bahwa harga busana *Fame gallery* cukup terjangkau. Hal itu dibuktikan dari hasil kuesioner penelitian pendahuluan yang bagikan kepada para pelanggan, 27 dari 30 orang, menilai bahwa harga yang ditawarkan oleh *Fame gallery* sangat terjangkau, terutama jika dibandingkan dengan kualitas produk dan layanan yang diberikan. Banyak dari mereka mengapresiasi konsistensi *Fame gallery* dalam menjaga mutu hasil karya serta sikap profesional dalam pelayanan. Selain itu, *Fame gallery* juga dikenal rutin memberikan potongan harga atau promo, yang semakin menambah nilai ekonomis bagi pelanggan. Terdapat 3 responden yang menyatakan bahwa harga di *Fame gallery* tergolong mahal. Mereka berpendapat bahwa meskipun kualitas

produk cukup baik, namun nominal harga yang ditetapkan dirasa tidak sesuai dengan ekspektasi atau kemampuan mereka secara pribadi.

Tabel 3.2 Hasil Penelitian Pendahuluan Kepada Responden Terkait Kualitas Produk di *Fame gallery* .

Sumber; Kuosioner Maelinda Intan, 2025

No	Pertanyaan	Hasil Angket	
		Ya	Tidak
1.	Apakah model busana yang ditawarkan oleh <i>Fame gallery</i> bervariasi dan sangat menarik?	30	0
2.	Apakah hasil busana yang dibuat <i>Fame gallery</i> sesuai dengan harapan pelanggan?	30	0
3.	Apakah <i>Fame gallery</i> selalu menggunakan bahan kain premium saat memproduksi busana milik pelanggan?	29	1
4.	Apakah <i>Fame gallery</i> memberikan servis gratis kepada setiap perbaikan busana kebaya?	29	1

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar responden, yaitu 29 dari 30 orang, memberikan penilaian positif terhadap kualitas produk *Fame gallery* . Mereka menyebutkan bahwa produk yang ditawarkan sangat bervariasi, menarik, dan sesuai dengan harapan pelanggan. Inovasi desain, keunikan konsep, serta ketelitian dalam proses produksi menjadi poin-poin yang paling sering diapresiasi oleh responden. Hal ini menunjukkan bahwa *Fame gallery* telah berhasil memenuhi ekspektasi mayoritas pelanggan dalam hal kualitas dan daya tarik produk.

Terdapat 1 responden yang menyampaikan pandangan berbeda. *Fame gallery* tidak selalu menggunakan bahan premium pada setiap produknya. Selain itu, layanan servis gratis tidak selalu disertakan, tergantung pada jenis produk atau kondisi tertentu.

Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan terhadap responden *Fame gallery*, berikut disajikan data hasil kuesioner responden terkait busana *ready to wear deluxe* yang dihasilkan oleh *Fame gallery*.

Tabel 3.3 Hasil Penelitian Pendahuluan Kepada Responden Terkait Busana Ready To Wear Deluxe.

Sumber; Kuosioner Maelinda Intan, 2025

No	Pertanyaan	Hasil Angket	
		Ya	Tidak
1.	Apakah anda menyukai busana <i>ready to wear deluxe Fame gallery</i> dengan desain eksklusif dan mewah ?	30	0
2.	Apakah busana <i>ready to wear deluxe\kebaya</i> mencerminkan status sosial anda ?	29	1
3.	Apakah <i>FameGallery</i> mempengaruhi keputusan anda dalam membeli busana <i>ready to wear deluxe</i> ?	29	1

Mayoritas responden, yaitu 29 dari 30 orang, menyatakan bahwa mereka menyukai konsep dan produk *ready to wear deluxe* dari *Fame gallery*. Menganggap bahwa koleksi *ready to wear deluxe* memiliki desain yang elegan, praktis digunakan, namun tetap menampilkan sentuhan eksklusif yang membedakannya dari busana lainnya. Variasi model yang menarik dan pemilihan bahan yang nyaman juga menjadi faktor pendukung tingginya minat terhadap produk ini. Namun demikian, terdapat satu responden yang memiliki pandangan berbeda. Responden ini menyampaikan bahwa menurutnya busana RTWD dari

Fame gallery tidak mencerminkan status sosial secara signifikan, dan faktor tersebut tidak memengaruhi keputusannya dalam membeli produk.

3.2 Creative Exploration

Creative exploration merupakan sebuah proses yang dilakukan untuk menyempurnakan karya dengan cara menentukan, menyempurnakan dan mengembangkan konsep yang akan diimplementasikan dalam penciptaan karya. Proses ini terdiri dari eksplorasi berbagai konsep, teknik, dan material. Untuk mengeksplorasi ide-ide awal, peneliti telah melakukan *brainstorming* ide-ide kasar, peta pikiran, dan membuat *moodboard*. *Moodboard* dibuat dengan menyusun gambar, foto, bahan, tekstur, warna atau elemen lainnya secara visual untuk mempresentasikan konsep atau ide (Atasoy & Martens, 2016).

3.2.1 Konsep

Konsep merupakan salah satu komponen penting dalam proses penciptaan karya. (Aspelund dalam Putri & Indarti, 2020: 63) menyatakan bahwa konsep perancangan memiliki peranan yang penting dalam membangun visi dari *final product*. Konsep pada karya ini adalah penggabungan dari budaya dan masa depan, konsep tersebut dituangkan pada *moodboard* inspirasi dan *moodboard style* untuk kemudian disampaikan melalui material yang digunakan dan gaya yang digunakan pada pengkaryaan.

Moodboard merupakan suatu media visual berbentuk papan yang berisi ide-ide dan dituangkan ke dalam papan tersebut, *moodboard* biasanya digunakan para desainer dalam menumbuhkan ide-ide (Jannata, 2023). *Moodboard* berfungsi untuk mewujudkan sebuah ide yang masih bersifat abstrak menjadi konkret, dimulai dari mencari berbagai sumber inspirasi berupa potongan gambar, warna, jenis benda yang dapat menggambarkan ide-ide yang ingin diwujudkan. (Varisa Permata Rizqi & Mally Maeliah, 2020). Konsep desain yang dibuat oleh pengkarya terinspirasi dari keanggunan dan keindahan alami sirip ikan *betta* yang dikenal dengan bentuknya yang lembut, mengalir, dan dinamis. Karakteristik utama dari sirip ikan *betta*, yaitu gerakan yang lembut dan detail yang berlapis, dengan teknik *flounce pleated* dibuat bervolume. Keseluruhan desain dibingkai dalam *siluet* I yang ramping dan lurus.

A. GAGASAN ISI

Karya ini dibuat untuk mengembangkan ide pengkarya dengan inspirasi ikan *betta halfmoon rosetail*. Mulai dari bentuk tubuh yang elegan dan siripnya yang megah, lebarnya membentuk setengah lingkaran sempurna seperti bulan sabit, keindahan sirip yang bergelombang. Kain *tille sequin* akan dipadukan dengan teknik *flounce pleated* dalam penciptaan *ready to wear deluxe*. *Moodboard* berfungsi untuk mewujudkan sebuah ide yang masih bersifat abstrak menjadi konkret, dimulai dari mencari berbagai sumber inspirasi berupa potongan gambar, warna, jenis benda yang dapat menggambarkan ide-ide yang ingin diwujudkan (Varisa Permata Rizqi & MaIly Maeliah, 2020 : 3). Berikut ini adalah *moodboard* inspirasi yang dibuat oleh pengkarya.



Gambar 3. 3 *Moodboard* Inspirasi
(Sumber: Maelinda Intan, 2025)

B. GAGASAN BENTUK

Gagasan bentuk merupakan sebuah pemikiran yang dikonstruksi melalui visual karya berdasarkan *moodboard* inspirasi dan *moodboard style*. *Moodboard* digunakan sebagai media pembelajaran dalam pembuatan desain melalui lambang visual berupa simbol bentuk sehingga *moodboard* memberikan pemahaman mengenai desain yang akan dibuat. *Moodboard style* merupakan sebuah media yang

digunakan oleh desainer untuk menuangkan ide yang di dalamnya terdapat karakter dan elemen busana yang akan dibuat.

Berdasarkan *moodboard* diatas, karya yang dibuat termasuk ke dalam *women swear* yang target marketnya adalah wanita dengan umur 20 – 30 tahun, yang berprofesi dalam dunia seni yaitu *Entertainment*. Dalam pembuatan busana ini, pengkarya memilih menggunakan *siluet* yang didominasi oleh *siluet I* dan *A*. Teknik utama pada karya ini adalah teknik *frounce pleated* sebagai pendukung. Karya yang dibuat terdiri dari beberapa tampilan dress. Material kain yang dipilih meliputi satin *bridal* dan *tulle sequin*. Berikut ini adalah *moodboard style* yang dibuat oleh pengkarya:



Gambar 3. 4 *Moodboard Style*
(Sumber: Maelinda Intan, 2025)

Pada penciptaan tugas akhir ini, pengkarya mengangkat tema makeup cantik ala *Douyin* sebagai bentuk eksplorasi estetika modern yang sedang berkembang di kalangan generasi muda, khususnya dimedia sosial. *Douyin*, sebagai *platform* yang mempopulerkan tren kecantikan dari Tiongkok, memiliki ciri khas makeup yang

lembut namun tetap menonjol, dengan fokus utama pada mata yang ekspresif dan detail yang terkesan halus namun tegas. Salah satu poin utama yang menjadi fokus adalah area mata. Mata diperindah dengan teknik penegasan garis yang terinspirasi dari bentuk *pleated* yaitu garis lipatan.





Gambar 3. 5 Moodboard Make Up
(Sumber: Maelinda Intan , 2025)

3.2.2 Eksplorasi Teknik

Eksplorasi teknik yang dilakukan pengkarya adalah teknik *flounce pleated* dan 3D payet. Pemilihan teknik *flounce pleated* ini bertujuan untuk menciptakan gelombang ikan *Betta* yang sedang berenang, dalam karya dan memberi kebaruan pada *ready to wear deluxe*. Eksperimen dengan teknik *flounce pleated* ini didokumentasikan dalam sebuah tabel eksperimen yang setiap langkah dan variasi teknik dieksplorasi secara sistematis untuk mencapai hasil yang paling sesuai dengan konsep. Berikut merupakan tabel eksperimen dari teknik *flounce pleated*;



Tabel 3.4 Explorasi Teknik
Maelinda,2025

Jenis teknik	Experimen	Keterangan
3D Payet		<p>Membuat pola dasar pada kain,pada gambar pertama menggunakan pleated poliester, dan payet sequin dollar yang berukuran 6mm dan 10mm.</p> <p>Kedua menggunakan sirip yang terbuat dari tille pleated. Payet sequin piring yang berukuran 3mm.</p>
Flounce Pleated		<p>Pada experimen kali ini menggunakan organza pleated yang telah di fress menggunakan mesin,lalu pola kembali menggunakan teknik <i>pleated box</i> dan membentuk gelombang cantik. Lalu bawahnya dirapihkan menggunakan jahit kelim.</p>

3.2.3 Eksplorasi Material


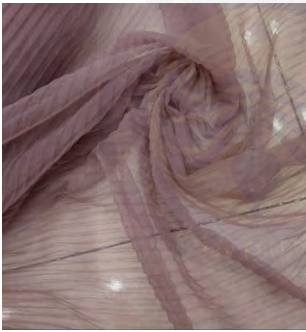

Eksplorasi material merupakan proses untuk menemukan material yang tepat untuk digunakan dalam pengkaryaan ini. Bahan utama yang digunakan dalam karya ini adalah *tulle sequin*, organza, agar menghasilkan volume siripikan *Betta*. Proses eksplorasi material dilakukan dengan mempertimbangkan karakteristik masing-masing bahan meliputi tekstur, dan kemampuan untuk menghasilkan efek visual yang diinginkan. Melalui pemilihan bahan-bahan ini, pengkarya berharap dapat menghasilkan *ready to wear deluxe* yang sesuai dengan konsep yang diinginkan. Berikut merupakan material yang digunakan dalam pengkaryaan ini: Pemilihan bahan pada busana *dress*:

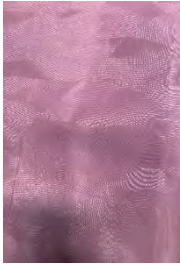
Tabel 3.5 Explorasi Material
Maelinda, 2025

No.	Nama Bahan	Gambar Kain	Keterangan Bahan	Material Terpilih
1.	Satin <i>Bridal</i>		Kain ini memiliki tekstur yang kaku, tebal dan tidak mudah robek.	Ya
2	Tulle Sequin		Kain ini memiliki tekstur halus, dan mengkilap	Ya

Experimen material pada teknik *flounce* pleated



Tabel 3.6 Experimen Material
Maelinda, 2025

No.	Nama bahan	Gambar kain	Keterangan bahan	Material terpilih
1.	Organza <i>pleated</i>		Bahan <i>organza</i> memiliki tekstur yang mengkilap dan ketebalannya membuat lipit bertahan secara permanen.	Ya
2.	Tulle		Bahan tulle memiliki tekstur yang tipis dan berongga. Bobotnya sangat ringan mudah dibentuk menyerupai sirip ikan.	Ya
3.	Poliester		Bahan poliester <i>wrapping</i> terlalu tebal sulit membentuk pola sirip ikan yang bergelombang	Tidak

4.	<i>Organza</i>		Bahan yang mengkilap dan kaku dapat menjaga bentuk gelombang <i>flounce</i> .	Ya
----	----------------	---	---	----

Tabel 3.7 Experimen Material 3D Payet
Maelinda, 2025

Experimen pada material teknik 3D payet

No.	Nama Bahan	Gambar Kain	Keterangan Bahan	Material Terpilih
1.	Kain planel		Kain ini memiliki tekstur yang lembut dan halus memudahkan untuk membuat payet 3D	Ya
2.	Kain Toyobo		Kain ini memiliki tekstur halus cocok di gunakan pada payet 3D	Tidak

3.1 Implementation

Tahap *implementasi* yaitu tahap penyempurnaan produksi/ desain berdasarkan evaluasi di tahap sebelumnya, proses produksi, dan perbaikan/ penyempurnaan produk jika masih ada kekurangan (Anggraini & Indarti, 2022). *Implementation* tahap penting dalam pengembangan desain, pada tahap ini konsep-konsep yang dihasilkan dari proses *problem definition & research* serta *creative exploration* diterapkan dalam desain yang akhir. Melalui proses ini, ide-ide yang telah diidentifikasi dan dieksplorasi sebelumnya dituangkan menjadi bentuk-bentuk dalam desain busana. Dengan demikian, *implementation* merupakan jembatan antara ide-ide awal yang dihasilkan dari *problem definition & research* serta *creative exploration* dengan hasil akhir dalam bentuk desain yang siap diproduksi.

3.3.1 Perancangan Koleksi Busana

Membuat sketsa desain merupakan tahap awal dari proses perancangan busana. Pada tahap ini, gagasan-gagasan dan ide-ide yang terdapat pada *moodboard* diubah menjadi gambar-gambar sketsa yang merepresentasikan konsep-konsep tersebut secara visual. Gambar sketsa diperlukan untuk menentukan alternatif desain dan kemudian *master design* yang merupakan desain terpilih.

3.3.1.1 Desain

A. Sketsa Desain

Sketsa desain adalah visualisasi awal dari suatu ide atau konsep desain. Ini adalah bentuk gambar kasar atau rancangan sederhana yang digunakan untuk memvisualisasikan rencana atau ide sebelum dikembangkan menjadi karya yang lebih lengkap. Berikut merupakan sketsa desain:



Look 1



Look 2

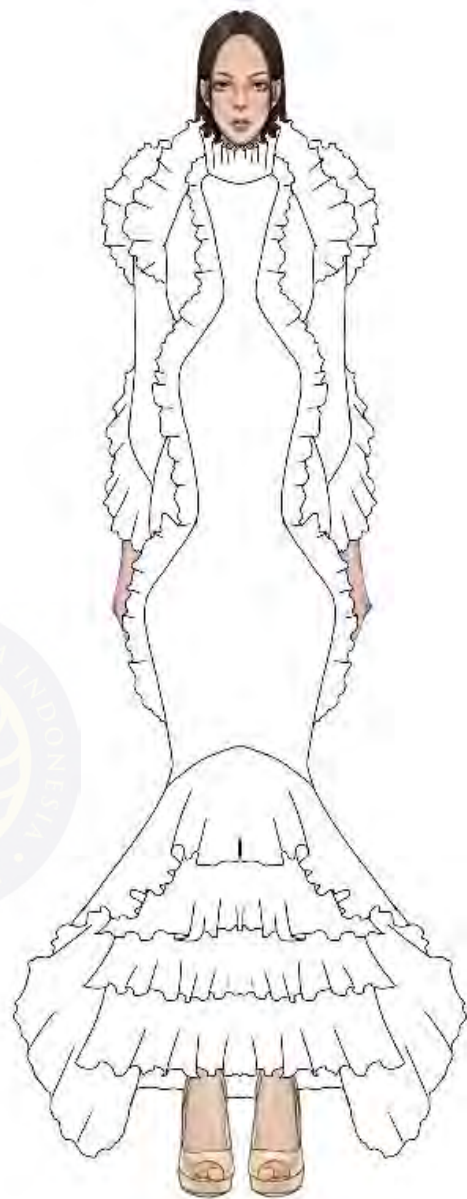


Look 3

Gambar 3. 6 *Sketsa Desain*
(Sumber: Maelinda Intan, 2025)



Look 4



Look 5

Gambar 3. 7 *Sketsa Desain*
(Sumber: Maelinda Intan, 2025)



Look 6



Look 7

Gambar 3. 8 *Sketsa Desain*
(Sumber: Maelinda Intan, 2025)



Look 8

Look 9

Gambar 3. 9 *Sketsa Desain*
(Sumber: Maelinda Intan, 2025)

B. Alternatif Desain Busana

Alternatif desain berfungsi untuk menentukan desain terbaik yang akan menjadi master desain. Melalui analisis terhadap aspek-aspek ini, pengkarya mengidentifikasi dan memilih desain yang sesuai dengan aspek analisis pemilihan.

Desain yang terpilih kemudian akan menjadi master desain, yang akan dijadikan sebagai acuan utama dalam pengembangan selanjutnya dan produksi busana. Berikut merupakan alternatif desain:



Gambar 3. 10 *Alternatif Desain Look 1-3*
(Sumber: Maelinda Intan, 2025)



Look 4

Look 5

Gambar 3. 11 Alternatif Desain Look 4 & 5
(Sumber: Maelinda Intan, 2025)



Look 6

Look 7

Gambar 3. 12 Alternatif Desain Look 6 & 7
(Sumber: Maelinda Intan, 2025)



Look 8

Look 9

Gambar 3. 13 Alternatif Desain Look 8 & 9
(Sumber: Maelinda Intan, 2025)

C. Master Desain

Master desain adalah desain yang memenuhi semua aspek yang terdapat dalam indikator analisis pemilihan desain. Berikut merupakan 4 *look master* desain terpilih:



Look 6



Look 8

Gambar 3. 14 *Master Desain Look 6 & 8*
(Sumber: Maelinda Intan, 2025)



Look 7

Look 9

Gambar 3. 15 *Master Desain Look 7 & 9*
(Sumber: Maelinda Intan, 2025)

Berdasarkan analisis pemilihan desain alternatif di atas, didapatkan desain terpilih/master desain (*look 9/ look 6/ look 8/ look7*).

3.3.2 Pengukuran

Ukuran model yang digunakan adalah ukuran standar internasional dengan ukuran *L fit to XL*. Penggunaan ukuran ini dipilih karena dianggap sesuai dengan konsep yang tergambar dalam *moodboard*.



Gambar 3. 16 Pengukuran Model
(Sumber: Maelinda Intan, 2025)

3.3.3 Pembuatan Pola

Setelah mendapatkan ukuran model dan menyelesaikan pembuatan *flounce pleated*, tahap selanjutnya adalah membuat pola sesuai dengan master desain yang telah dipilih. Proses dimulai dengan pembuatan pola dasar terlebih dahulu, yang kemudian diterapkan dengan teknik pecah pola untuk mencapai desain busana yang diinginkan. Pembuatan pola ini dilakukan pada media kertas, hal ini bertujuan untuk menghindari kesalahan dalam proses pemotongan di kain. Setelah pola selesai dibuat di kertas, langkah selanjutnya adalah melakukan *layout* pola kertas tersebut di atas kain yang akan digunakan untuk pembuatan busana. Proses ini dilakukan secara sistematis dan hati-hati, agar menghasilkan busana yang sesuai dengan

desain yang diinginkan tanpa adanya kesalahan dalam proses produksi.



Gambar Pola

Pola Setelah dipotong

Gambar 3. 17 Pembuatan Pola
(Sumber: Maelinda Intan, 2025)

3.3.4 Pemotongan Kain

Proses pemotongan pola dilakukan setelah menyelesaikan *layout* pola kertas pada kain. Tahap menyusun pola pada kain dilakukan untuk memastikan bahwa kain yang akan digunakan memiliki jumlah yang cukup untuk membuat busana sesuai dengan ukuran yang diinginkan, sebelum akhirnya dilakukan proses pemotongan kain.

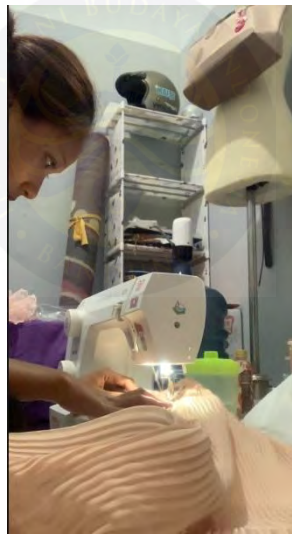


Gambar 3. 18 Pemotongan Pola

(Sumber: Maelinda Intan, 2025)

3.3.5 Proses Menjahit

Menurut (Yasnidawati dalam Fitri, 2014 : 4) menjelaskan bahwa menjahit merupakan proses utama dalam pembuatan busana, di mana bagian-bagian bahan yang sudah dipotong sesuai pola disatukan secara presisi untuk membentuk pakaian yang utuh. Proses menjahit dapat dilakukan secara manual atau menggunakan mesin, baik itu mesin manual maupun *high speed*. Pada proses penciptaan karya ini, pengkarya menggunakan mesin portabel untuk menjahit, yang memungkinkan fleksibilitas dan mobilitas yang diperlukan dalam proses pembuatan busana dengan efisiensi dan akurasi yang tinggi. Mesin portabel dipilih karena memungkinkan penggunaan yang mudah dan praktis, serta dapat digunakan dalam berbagai situasi atau lingkungan kerja yang berbeda sesuai kebutuhan pengkarya. Berikut merupakan proses menjahit karya:





Gambar 3. 19 Menjahit
(Sumber: Maelinda Intan, 2025)

3.3.6 Proses Teknik 3D Payet dan *Flounce Pleated*

3.3.6.1 Teknik 3D Payet

Beads atau dalam bahasa Indonesia disebut dengan payet adalah salah satu alternatif *garniture* yang biasa digunakan untuk menghias busana. “*Beads* atau manik-manik merupakan benda yang biasanya berbentuk bulat, dilubangi dan dironce guna menghias badan atau sebuah benda” (Adhyatman, 1996 : 1).

Tabel 3.8 Proses 3D Payet
Maelinda,2025

Proses	Keterangan
	<ul style="list-style-type: none"> • Gambar pola ikan di atas kertas. • Tempelkan pola ke kain flanel, lalu gunting sesuai bentuk.
	<p>Untuk setiap ikan, dibutuhkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 2 potong kain flanel untuk badan (depan & belakang), • 1 potong flanel tambahan sebagai lapisan bawah (opsional jika perlu tambahan ketebalan/stabilitas).

	<p>Gunakan kain tile plisket agar ekor terlihat lentur dan bergelombang.</p> <p>Ukuran:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ekor: ± 30 cm • Sirip kecil: ± 10 cm <p>Semua bagian tile (ekor & sirip) dijahit serut (jelujur) secara manual agar bisa dikerutkan</p>
	<p>Pasang Payet</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tempelkan payet piring ukuran besar dan kecil di kedua sisi badan ikan. • Jangan lupa tambahkan mata ikan (bisa dari manik atau flanel kecil).
	<p>Pasang Tile Sirip & Ekor:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jahit tile plisket dibagian sirip atas, sirip pinggir, dan ekor. • Cukup dijahit sedikit agar tile tidak mudah lepas

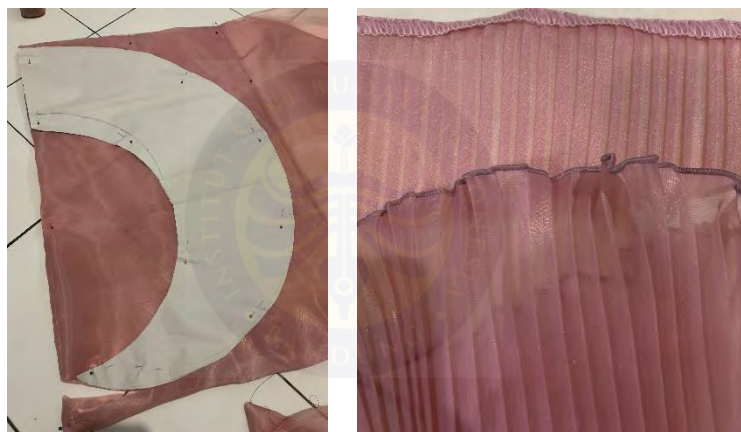
	<p>Jahit Badan Ikan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Satukan dua lapis flanel menggunakan teknik jahit feston. • Sisakan lubang untuk mengisi dakron.
	<p>Isi Dakron:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Masukkan dakron hingga ikan terlihat empuk dan berbentuk. • Tutup lubang dan rapikan jahitan akhir.
	<p>Finishing</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jika ada bagian flanel yang masih terlihat kosong atau belum tertutup payet, • Tambahkan payet tambahan agar tampil lebih rapi dan dekoratif.

3.3.6.2 Teknik *Flounce Pleated*

Pleats adalah teknik unik untuk mengubah bentuk kain, dimana lipatan dibuat untuk membuat garis-garis simetris; pola geometris, yang mengubah permukaan dua dimensi menjadi dekorasi tiga dimensi. Kain *pleats* merupakan jenis kain yang dilipat-lipat secara rapi dimana *pleats* diproses dengan alat dan obat.

A. Potong Bahan dan Kelim Setiap Sisi

Pola yang digunakan pada teknik *pleated* ini adalah *circular flounce* yaitu sebuah kain dibentuk lingkaran dengan potongan bulat di tengah dan dipotong salah satu bagiannya untuk dapat dijahit lurus pada tepi kain agar menghasilkan sebuah gelombang yang menutupi permukaan kain. Sebelum memotong bahan, hal pertama yang harus dilakukan untuk membuat lipit yaitu mengukur kebutuhan lipit.





Gambar 3. 20 Kelim
(Sumber: Maelinda, 2025)

Pada gambar tersebut terdapat hasil potongan lipit dan potongan lipit yang sudah di kelim (di bagian bawah). Kelim adalah bagian yang dijahit di tepi kain untuk mencegah kain terurai dan memberikan tampilan yang rapih.

Tahapan lanjutan pembuatan pleats :

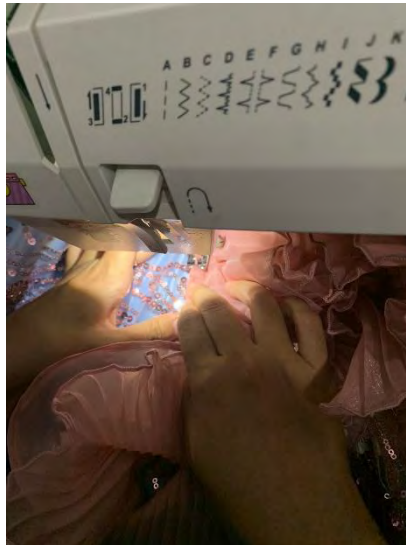
Tabel 3.9 Pembuatan *Pleated*
Maelinda,2025

N	BAGIAN	VISUALISASI POLA	KETERANGAN
O	POLA		

1	Lipit <i>Akordion</i> (<i>Accordion Pleats</i>)		Proses pembuatan pola <i>accordion pleats</i> hampir sama dengan proses pembuatan pola <i>knife pleats</i> . Yang menjadi perbedaan dalam kedua jenis <i>pleats</i> adalah ukuran dalam pola nya. Pola <i>accordion pleats</i> menggunakan ukuran 2cm – 1cm – 2cm – 1cm – dst. Dengan ukuran tersebut, pola <i>accordion pleats</i> lebih kecil dibandingkan dengan <i>knife pleats</i> .
2	<i>Box Pleated</i>		Kain yang dibentuk dengan melipat dua bagian kain ke arah yang berlawanan dan bertemu di tengah, sehingga menciptakan bentuk lipatan seperti kotak (<i>box</i>) .

B. Aplikasi *Pleated*

Proses dalam mengaplikasikan *pleats* ini adalah dengan menggunakan mesin jahit. Pada tahap ini, lipit yang sudah dibuat akan ditempelkan pada busana dengan cara dijahit mesin. Pada saat menempelkan lipit, jahitan tidak boleh terlihat, maka dari itu pengkaryanya menggunakan payet yang terdapat pada *tulle sequin* lalu kemudian digunting dan di jahit lurus.



Gambar 3. 21 Aplikasi *Pleated*
(Sumber: Maelinda Intan, 2025)

3.3.7 *Finishing* Karya

Finishing adalah tahap akhir dalam penyelesaian atau penyempurnaan dari karya yang dibuat yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas, kerapian, dan keindahan. Pada proses pembuatan karya ini, proses *finishing* mencakup beberapa langkah, antara lain penyempurnaan payet untuk memastikan detail dan presisi yang optimal, pemotongan benang sisa untuk mencapai tampilan yang rapi dan bersih. Melalui proses *finishing* ini diharapkan karya yang dihasilkan akan mencerminkan standar kualitas yang tinggi dan memuaskan bagi para pengguna atau penikmatnya.



Gambar 3. 22 *Finishing*
Karya (Sumber:
Maelinda Intan, 2025)