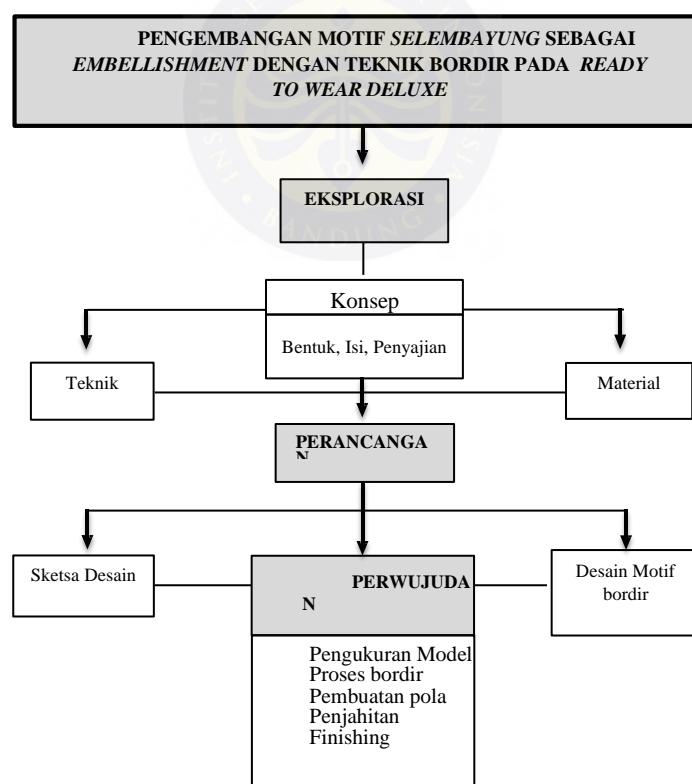


BAB III

METODE PENCIPTAAN

Metode penciptaan merupakan teknik atau cara yang digunakan untuk menciptakan karya seni untuk mencapai suatu hasil akhir atau tujuan yang diinginkan. Setiap seniman memiliki cara tersendiri dalam memilih metode penciptaannya, tidak terkecuali *fashion designer*. Metode atau tahapan penciptaan dalam penulisan laporan Tugas Akhir ini memiliki tiga tahapan dalam proses penciptaan karya seni kriya menurut Gustami (2007: 329-333) yakni eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Ketiga langkah ini dilakukan secara berkesinambungan sehingga dihasilkan karya yang sesuai dengan apa yang diharapkan. Berikut adalah bagan metode penciptaan yang diolah dalam metode Gustami. (Bagan 3.1).



Bagan 3.1. Metode Penciptaan
(Sumber: Maghfira, 2024. Diolah dari Gustami, 2007)

3.1. Eksplorasi

Tahap eksplorasi mencakup aktivitas penjelajahan menggali mencari sumber ide dengan langkah identifikasi dan perumusan masalah; penelusuran, penggalian, pengumpulan data dan referensi, disamping pengembalaan perenungan jiwa mendalam; yang kemudian dilanjutkan dengan mengolah dan menganalisis data untuk mendapatkan kesimpulan penting konsep pemecahan masalah secara teoritis, yang hasilnya akan digunakan sebagai dasar perancangan atau desain (Gustami, 2007: 329).

Langkah-langkah tersebut meliputi penggalian sumber penciptaan dengan metode pengumpulan data referensi artikel jurnal yang berhubungan dengan *ready to wear deluxe*, ornamen arsitektur Melayu Riau dan teknik bordir serta eksplorasi material bahan dan teknik bordir.

3.1.1. Eksplorasi Konsep

Teori kajian estetika yang akan digunakan pada pengkaryaan ini meliputi tiga aspek utama yang mendasar, yang pertama terdiri dari wujud atau rupa (*appearance*), yang kedua bobot atau isi (*content, substance*), dan ketiga penampilan atau penyajian (*presentation*). Wujud atau rupa mencakup elemen-elemen visual. Wujud ini berkaitan atas bentuk dan struktur fisik dari karya seni. Bobot atau isi mencakup suasana yang diciptakan, ide atau gagasan yang ingin disampaikan, dan makna yang ingin dituturkan. Bobot ini merujuk pada pesan yang ingin disampaikan. Penampilan atau penyajian merupakan maksud dari bagaimana karya itu disajikan. Dalam penampilan meliputi tiga aspek yaitu teknik penyajian, media yang digunakan, dan cara karya itu ditampilkan pada penonton (Djelantik, 1999:17-18).

Sehingga dengan demikian pengkaryaan ini memiliki gagasan isi, gagasan bentuk, dan gagasan penyajian. Objek yang diidentifikasi adalah mengenai ornamen pucuk rebung dan *selembayung* yang akan dibuat motif dengan menambahkan beberapa ornamen pendukung yaitu ornamen khas Riau, teknik bordir, dan material yang digunakan untuk mewujudkan karya *ready to wear deluxe*.

3.1.1.1. Gagasan Isi

Dari hasil pencarian yang telah dilakukan, diketahui bahwa motif pucuk rebung dan *selembayung* masih belum banyak dieksplorasi lebih luas. Pada umumnya, motif pucuk rebung biasa diaplikasikan pada kain songket dan *selembayung* hanya diaplikasikan dan dikenal lewat ragam hias berbentuk atap rumah adat Riau saja. Selain itu, penggunaan bordir komputer dalam industri fesyen khususnya di Indonesia masih jarang dipilih dan diaplikasikan oleh pelaku fesyen/desainer pada motif ini. Berdasarkan hal tersebut, penciptaan karya ini dibuat dalam rangka memperkaya kreativitas serta memberikan nilai tambah terhadap motif pucuk rebung dan *selembayung* serta teknik bordir yang belum banyak dieksplorasi dalam industri fesyen khususnya di Indonesia.

Dalam gagasan isi pengkarya menuangkan isi pesan ke dalam *moodboard* inspirasi. *Moodboard* merupakan suatu wadah visual yang terdiri dari kumpulan gambar yang memberikan penjelasan atau penggambaran tentang ide dan konsep yang ingin direalisasikan. Adapun, fungsi dari pembuatan *moodboard* adalah untuk menemukan arah, maksud, dan pedoman dalam menciptakan karya, sehingga proses kreatif yang dihasilkan tetap konsisten dengan ditemukannya suatu tema tertentu (Dharmasanti, Parung, Hartono, Zahro, 2021: 205). *Moodboard* dapat berupa fisik dan digital yang dapat digunakan sebagai alat presentasi yang efektif.

Moodboard inspirasi adalah kumpulan visual yang digunakan untuk menyampaikan ide, suasana, atau konsep tertentu dalam bentuk gambar, warna, tekstur, dan teks. Adapun aspek yang sebaiknya ada di dalam *moodboard* inspirasi biasanya berupa gambar arsitektur yang mewakili konsep, suasana, palet warna, simbol, tekstur, kata kunci, gaya, tema, serta ikon manusia/model yang mewakili konsep.



Gambar 3.1. *Moodboard* inspirasi
(Sumber: Maghfira, 2024)

Perancangan busana kali ini mengikuti acuan *trend fashion* 2024/2025 *New Spirit* dengan sub tema *soulful*. *New Spirit* ini menggambarkan kaum muda yang jenuh pada dunia maya sehingga memicu untuk mencari kenyamanan baru, mendekat dengan alam untuk memulihkan kesehatan baik secara fisik dan mental. Dengan sub tema *soulful*, hal ini sejalan dengan konsep pengkaryaan yang akan dibuat. Warna-warna yang akan digunakan pada koleksi ini mengacu pada *pallete* warna di rumah adat Melayu Riau yang dapat merealisasikan wujud gaya busana dengan sub tema *soulful* yaitu warna biru (*blue*) yang berarti terkontrol, misterius, harmoni; warna merah muda (*pink*), berarti manis, lembut, perhatian. (Monica, 2010: 461-462). Sedangkan warna krem memberikan kesan elegan serta bordir berwarna *silver* dan *gold* untuk memberikan kesan mewah pada busana.

3.1.1.2. Gagasan Bentuk

Gagasan bentuk merupakan sebuah ide yang dikonstruksi melalui visual berdasarkan *moodboard* inspirasi serta *moodboard style*. *Moodboard style* sendiri merupakan sebuah media yang digunakan oleh pengkarya dalam menuangkan konsep yang telah dibuat dari *moodboard* inspirasi sebagai acuan dari pembuatan bentuk karya. Adapun tujuan dari dibuatnya *moodboard style* adalah sebagai titik awal dalam membuat bentuk desain yang akan diwujudkan menjadi busana karya siap pakai. Berikut ini merupakan *moodboard style* yang dibuat sebagai landasan dalam pembuatan karya.



Gambar 3.2. *Moodboard style*
(Sumber: Maghfira, 2024)

Dari *moodboard style* di atas dapat dijelaskan, penciptaan karya yang akan dibuat termasuk ke dalam kelompok busana *women's wear* dengan segmentasi produk untuk wanita umur 25-40 tahun berdasarkan kelas sosial pada tingkat

menengah ke atas. Target koleksi kali ini merupakan wanita modern serta menyukai penampilan yang elegan.

Koleksi kali ini didominasi oleh siluet A, H dan I sebagai acuan untuk bentuk busananya. Pengkaryaan ini mengambil tema *New Spirit* kategori busana *ready to wear deluxe*. Teknik utama yang digunakan dalam pengkaryaan kali ini adalah teknik bordir. Karya yang dibuat terdiri dari beberapa jenis tampilan busana seperti *outer*, rok, celana, *bustier*, serta atasan. Tampilan tersebut dilengkapi dengan milineris yaitu anting. Pemilihan bahan atau material yang digunakan pada koleksi busana ini mengikuti tema yang dipilih yaitu roberto, taffeta, serta organza.

3.1.1.3. Gagasan Penyajian

Hasil Karya ini akan disajikan dalam bentuk *fashion show*. Bentuk penyajian ini dipilih karena merupakan media penyajian karya yang dapat menunjukkan keseluruhan karya secara utuh. Adapun penyajian karyanya akan ditampilkan dalam acara Jogja Fashion Parade (JFP) yang diselenggarakan pada tanggal 14 Februari 2025, berlokasi di Sleman City Hall, Yogyakarta. Jumlah karya yang akan ditampilkan berjumlah 6 (enam) *look* busana. Koleksi busana ini akan ditampilkan dengan judul “Basel” dengan *makeup look beauty* serta *hairdo* cepol bawah dan kepang di samping kanan. Penyajian dilaksanakan secara umum sehingga mampu memberikan keuntungan bagi pengkarya dan nama institusi, khususnya dalam mempromosikan karya kepada masyarakat secara umum. Selain itu, kegiatan ini mampu membawa nama baik institusi kepada publik, khususnya para pecinta *fashion*.

Adapun konsep *fashion show* yang ditampilkan untuk penyajian karya ini yaitu parade. Parade yang akan dilakukan dalam *runway stage* berlayout T dengan nuansa musik jazz *modern* berirama *medium beat*. Berikut *layout* panggung *fashion show*.



Gambar 3.3. *Layout* panggung
(Sumber: Maghfira, 2025)

3.1.2. Eksplorasi Teknik

Eksplorasi teknik merupakan salah satu upaya yang dilakukan untuk mencari teknik yang sesuai untuk pengkaryaan kali ini. Adapun eksplorasi teknik yang dilakukan dalam pengkaryaan ini adalah eksplorasi teknik bordir untuk memberikan hasil yang presisi dan lebih efisien. Teknik bordir sendiri merupakan sebuah metode menghias kain atau bahan lainnya dengan menggunakan jarum dan untuk membentuk berbagai motif. Teknik ini diterapkan sebagai upaya untuk memperkaya kreativitas dalam pengaplikasian motif pucuk rebung dan *selembayung*. Adapun, dalam proses eksplorasi teknik bordir pada motif untuk koleksi kali ini menggunakan dua macam metode yaitu sebagai berikut.

Tabel 3.1. Eksplorasi teknik bordir pada motif

No.	Pengaplikasian Teknik	Hasil
1.	 <p>Gambar 3.4. Eksplorasi motif <i>selembayung</i> teknik bordir manual (Sumber: Maghfira, 2024)</p> <p>Bordir Manual</p>	<p>Pada eksplorasi menggunakan teknik bordir manual, pengkarya mendapatkan hasilnya kurang presisi. selain itu, ketebalan bordir, kerapatan, makin kecil ukuran bordir berpengaruh dengan hasilnya. Pengkarya mendapatkan bahwa makin kecil ukuran motif yang di bordir bentuk <i>selembayung</i> kurang rapi dan kurang terlihat detail motifnya.</p>
2.	 <p>Gambar 3.5. Eksplorasi motif <i>selembayung</i> teknik bordir komputer (Sumber: Maghfira, 2024)</p> <p>Bordir Komputer</p>	<p>Pada eksplorasi menggunakan teknik bordir komputer, pengkarya mendapatkan hasilnya lebih presisi dan juga lebih rapi.</p>

Berdasarkan hasil eksperimen teknik bordir pada motif *selembayung* yang sudah dilakukan, penggunaan yang lebih baik digunakan adalah teknik bordir komputer karena dirasa memiliki hasil yang lebih presisi dan waktu yang lebih efisien sekitar 1-2 hari.

3.1.3. Eksplorasi Material

Eksplorasi material adalah upaya dalam pencarian material atau bahan yang sesuai dengan konsep desain yang sudah dibuat. Setelah melakukan proses pencarian secara secara *offline* dengan mendatangi langsung beberapa toko kain untuk melihat sampel akhirnya terpilih 4 (empat) jenis bahan yaitu roberto, taffeta, organza, serta marlot untuk dieksplorasi kembali. Proses eksplorasi yang akan dilakukan ada dua cara yaitu dengan cara melihat langsung karakteristik dari kain

tersebut dan cara kedua adalah dilakukan proses pembordiran menggunakan mesin bordir komputer untuk mengetahui sifat bahan setelah dilakukannya eksperimen tersebut.

Tabel 3.2. Eksplorasi material

No	Jenis Material	Gambar	Hasil	Look
1.	Roberto		<ul style="list-style-type: none"> • Bahan dari serat sintetis • Tekstur lembut, halus dan tidak kaku • Bahan adem. • Tidak mudah kusut. • Bahan lembut. 	<i>Look</i> 1,2,3,4, dan 6
			<ul style="list-style-type: none"> • Bagian yang dilakukan bordir sesuai yang diharapkan. 	
2.	Taffeta		<ul style="list-style-type: none"> • Bahan dari serat sintetis • Permukaan licin dan berkilau. • Kain tipis dan ringan. • Tahan air. • Tidak elastis. • Mudah dibersihkan. • Cepat kering. • Hasil setelah dilakukan proses bordir sesuai yang diharapkan. 	<i>Look</i> 1,2,3,4,5, dan 6

3.	Organza	 	<ul style="list-style-type: none"> • Bahan transparan. • Kain tpis dan ringan. • Tekstur berkilau dan halus. • Mudah kusut. • Tidak elastis. • Hasil setelah dilakukan proses bordir sesuai yang diharapkan. 	<i>Look</i> 1,2,3,4,5, ,dan 6
5.	Marlott		<ul style="list-style-type: none"> • Tekstur lembut sedikit kasar dan sangat berkilau. • Mudah kusut. • Tidak elastis. 	-

Setelah melakukan proses eksperimen beberapa material, dengan memperhatikan kelebihan serta kekurangan setiap jenis kain akhirnya hanya material marlot yang tidak terpilih karena dirasa bisa digantikan dengan material yang tidak terlalu berkilau yaitu taffeta.

3.2. Perancangan

Perancangan desain merupakan konsepsi dasar dari sebuah karyayang akan dipresentasikan dalam bentuk visual (Priyanto, 2019: 88). Pada proses perancangan ini, pengkarya melakukan dua macam hal yaitu perancangan motif pucuk rebung dan *selembayung* menjadi sebuah pola serta perancangan koleksi busana. Perancangan motif pucuk rebung dan *selembayung* menjadi sebuah pola tertentu

dilakukan menggunakan motif pucuk rebung dan *selembayung* yang sudah diolah menggunakan teknik *tracing* agar bisa dilakukan proses bordir. Sedangkan, proses perancangan koleksi busana adalah suatu proses transformasi ide/gagasan yang sudah dibuat sebelumnya melalui *moodboard* inspirasi serta *moodboard style* ke dalam desain busana sehingga menghasilkan master desain yang akan memasuki tahap produksi.

3.2.1. Perancangan Motif

Perancangan motif yang dilakukan dalam pengkaryaan ini mengenai desain dari motif pucuk rebung dan *selembayung* untuk diaplikasikan ke dalam teknik bordir. Alasan dilakukan perancangan ini untuk menambah keindahan pada motif pucuk rebung dan *selembayung* serta adanya beberapa macam teknik bordir. Prinsip utama dalam perancangan desain motif ini adalah tidak menghilangkan bentuk khas dari objek utama yaitu motif pucuk rebung *selembayung*.

Teknik ini diterapkan sebagai upaya untuk memperkaya kreativitas dalam pengaplikasian motif pucuk rebung dan *selembayung*. Adapun, dalam proses eksplorasi motif pucuk rebung dan *selembayung* untuk koleksi kali ini menggunakan satu metode yaitu *tracing*.

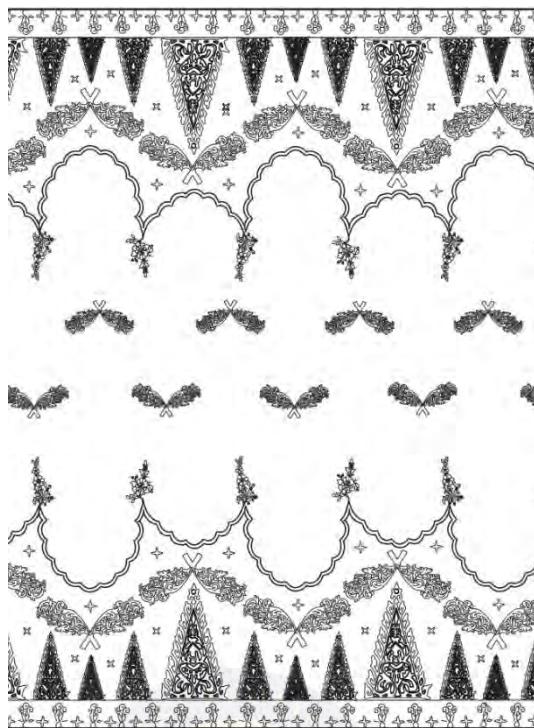
"*Tracing*" memiliki arti mengikuti jejak. Dalam ilustrasi, *tracing* adalah mengikuti gambar dengan meletakkan kertas (atau 'layer' dalam perangkat lunak) di atas gambar referensi dan menggambar mengikuti garis-garisnya. (Murnaya, 2019: 3). Adapun cara yang dilakukan dengan teknik ini tidak mengubah bentuk asli dari motif yang sebenarnya termasuk detail yang ada dalam objek tersebut. Dalam prosesnya teknik *tracing* yang dilakukan pengkarya menggunakan *software* digital yaitu Adobe Illustrator.

Tabel 3.3. Teknik penggunaan desain motif pucuk rebung dan *selembayung*

No.	Motif Arsitektur	Pengaplikasian Teknik	Hasil
1.	 Gambar 3.6 Ornamen pucuk rebung (Sumber: Maghfira, 2025)  Gambar 3.8. Ornamen <i>selembayung</i> (Sumber: Maghfira, 2025)	 Gambar 3.7. Perancangan desain motif pucuk rebung teknik <i>tracing</i> (Sumber: Maghfira, 2024)  Gambar 3.9. Perancangan desain motif <i>selembayung</i> teknik <i>tracing</i> (Sumber: Maghfira, 2024) Tracing	Pengolahan motif pucuk rebung dan <i>selembayung</i> menggunakan teknik <i>tracing</i> hasilnya sangat kompleks, saat akan dilakukan proses pembordiran menggunakan dengan mesin bordir komputer hasilnya sesuai desain yang diharapkan.

Setelah mendapatkan desain motif yang sesuai agar bisa memasuki proses bordir, maka selanjutnya dilakukan proses pengolahan motif untuk menghasilkan sebuah pola tertentu. Pola teknik yang digunakan dalam pengkaryaan ini adalah teknik pola repetisi simetri. Pola repetisi simetri merujuk pada proses pembuatan pola yang diulang secara teratur dengan melakukan pengulangan, pergeseran, rotasi, atau pemantulan relatif terhadap pola aslinya (Dwicahyani & Rosandini, 2023: 3).

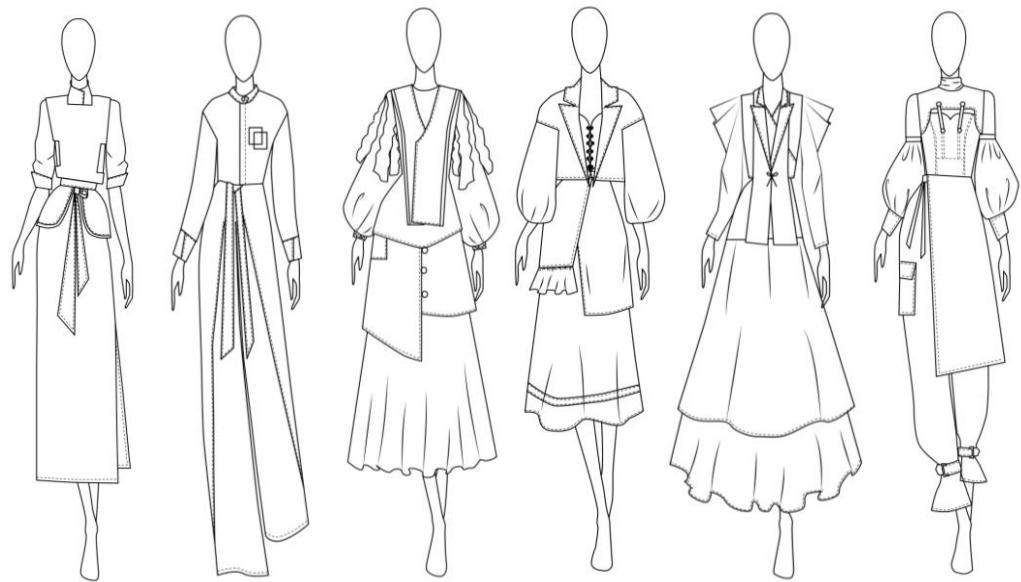
Adapun, teknik repetisi simetri dalam pengolahan motif kali ini menggunakan metode *Glide Reflection Symmetry*. *Glide Reflection symmetry* merupakan kombinasi atau penggabungan dari dua teknik operasi simetri yaitu translasi dan refleksi dalam satu sel yang sama. *Glide Reflection* dapat menghasilkan bentuk motif yang bervariasi sesuai posisi dan jarak antar bentuk yang telah ditentukan oleh pengkarya (Dwicahyani & Rosandini, 2023: 4). Berikut di bawah ini merupakan hasil dari pengolahan motif berdasarkan teknik repetisi simetri.



Gambar 3.10. Pengolahan motif dengan teknik repetisi simetri
(Sumber: Maghfira, 2025)

3.2.2. Perancangan Koleksi Busana

Langkah pertama dalam merancang sebuah koleksi busana adalah dengan melakukan sketsa desain. Proses pembuatan sketsa ini sebenarnya adalah tahap di mana ide-ide yang telah disusun sebelumnya dalam *moodboard* diubah menjadi bentuk visual dalam sketsa desain. Tujuan dari proses ini adalah untuk menghasilkan macam-macam pilihan desain yang kemudian akan dievaluasi. Harapannya dapat menemukan desain yang paling sesuai dan menarik. Setelah melalui proses seleksi, desain yang terpilih selanjutnya akan dijadikan sebagai master desain sebanyak 6 (enam) karya *ready to wear deluxe* kategori *womens wear*. Terdiri dari 2 (dua) *looks introduction*, 2 (dua) *looks signature*, dan 2 (dua) *looks statement*. Kemudian akan diproduksi dan ditampilkan dalam koleksi busana.



Gambar 3.11. Sketsa Desain
(Sumber: Maghfira, 2025)





Gambar 3.12. Alternatif desain
(Sumber: Maghfira, 2025)

Proses pemilihan desain dilakukan dengan memperhatikan beberapa aspek yaitu unsur-unsur desain seperti kesesuaian material, teknik, bentuk/gaya, warna, dan ergonomi/kenyamanan. Berikut ini tabel indikator dalam pemilihan desain.

Tabel 3.4. Indikator pemilihan desain

Desain Alternatif	Indikator Analisis Produk				
	Kesesuaian Material	Teknik	Bentuk/ Tema	Warna	Kenyamanan
Look 1			V	v	
Look 2	v	v	V	v	v
Look 3					v
Look 4	v		V	v	v
Look 5	v	v	V	v	v
Look 6	v				v
Look 7	v	v	V	v	v
Look 8	v		V		v
Look 9	v	v	V	v	v
Look 10	v	v	V	v	v
Look 11	v	v	V	v	v

Dari hasil indikator pemilihan alternatif desain busana di atas kemudian dipilih 6 *look* desain yang akan direalisasikan kedalam bentuk *ready to wear deluxe*. Berikut merupakan master desain yang telah dipilih melalui indikator pemilihan desain. Berdasarkan indikator analisis pemilihan desain alternatif di atas, didapatkan desain terpilih/master desain *look 2, look 5, look 7, look 9, look 10, look 11*



Gambar 3.13. Master desain
(Sumber: Maghfira, 2025)

3.3. Perwujudan

Tahap perwujudan merupakan rangkaian langkah yang bertujuan untuk

mengubah desain yang telah dipilih menjadi sebuah realitas yang nyata. Pada tahap ini, ide, konsep, dan rancangan yang telah disusun sebelumnya akan bertransformasi menjadi karya fisik yang dapat dilihat dan dirasakan. Proses perwujudan ini mencakup beberapa langkah yang penting, dimulai dari pengukuran model, pembuatan pola, pemotongan bahan, proses bordir, penjahitan, serta *finishing*.

3.3.1. Pengukuran Model

Langkah awal dalam proses perwujudan adalah melakukan pengukuran terhadap model yang akan digunakan sebagai dasar proses produksi busana. Proses ini mencakup pengambilan dimensi dan proporsi yang tepat dari model atau objek yang akan menjadi referensi untuk desain yang sedang dikembangkan. Proses ini tidak bisa diabaikan karena kesesuaian antara desain yang direncanakan dengan model yang diinginkan harus dipastikan agar hasil akhir sesuai dengan harapan. Pada tahap pengukuran dalam pengkaryaan ini mengikuti ukuran model yang sudah diberikan oleh pihak penyelenggara acara Jogja fashion Parade (JFP). Berikut di bawah ini merupakan rincian ukuran yang digunakan.



JOGJA FASHION PARADE		GROUP A		
		DAY 1 SESI 2		
		14 Februari 2025		
1.FLORES		2.AYU LUTH		3.MARGIE
HEIGHT : 173 CM	WEIGHT : 49 KG	HEIGHT : 174 CM	WEIGHT : 54 KG	HEIGHT : 170 CM
BUST : 79	WAIST : 63	BUST : 77	WAIST : 64	BUST : 79
HIPS : 87	SHIRT : S	HIPS : 83	SHIRT : S	HIPS : 87
PANTS : 26	SHOES : 40	PANTS : 34	SHOES : 39	PANTS : 28
				SHOES : 40
4.RISA		5. KENY		6.FATYA
HEIGHT : 175 CM	WEIGHT : 60 KG	HEIGHT : 178 CM	WEIGHT : 54 KG	HEIGHT : 178 CM
BUST : 84	WAIST : 70	BUST : 85	WAIST : 68	BUST : 87
HIPS : 96	SHIRT : S/M	HIPS : 92	SHIRT : M	WAIST : 73
PANTS : 31	SHOES : 41/42	PANTS : 29/30	SHOES : 41	HIPS : 91
				SHIRT : S/M
				PANTS : 28/29
				SHOES : 40/41

Gambar 3.14. Ukuran badan model JFP
(Sumber: JFP, 2025)

3.3.2. Pembuatan Pola

Setelah melalui proses pengukuran untuk produksi koleksi busana, langkah berikutnya pengkarya melakukan proses pembuatan pola. Untuk memastikan keefektifan serta menghindari pemborosan bahan, tahap awal pembuatan pola dimulai dengan menggunakan kertas sebagai media awal. Hal ini dilakukan untuk memberikan kemudahan dalam penyesuaian serta untuk mengurangi kemungkinan kesalahan dalam proses pembuatan pola. Setelah pola pada kertas dianggap telah sesuai dengan desain busana yang telah direncanakan, langkah selanjutnya adalah memindahkan pola tersebut ke kain yang telah disiapkan untuk proses selanjutnya. Dengan demikian, proses pembuatan pola tidak hanya menjadi lebih terstruktur dan efisien, tetapi juga untuk memastikan bahwa bahan yang digunakan dapat dimanfaatkan secara optimal.



Gambar 3.15. Proses pembuatan pola
(Sumber: Maghfira, 2025)

3.3.3. Pemotongan Bahan

Setelah tahap pembuatan pola selesai, langkah selanjutnya adalah proses pemotongan bahan. Proses ini merupakan tindakan memotong bahan yang telah terpilih sesuai dengan pola yang telah dipersiapkan sebelumnya. Pada saat ini, ketelitian sangat diperlukan untuk memastikan bahwa hasil akhir dari proses

pemotongan sesuai dengan desain yang diinginkan pengkarya. Kesesuaian antara pola dan bahan yang dipotong adalah kunci dalam menciptakan produk akhir yang bermutu.



Gambar 3.16. Proses pemotongan bahan
(Sumber: Maghfira, 2025)

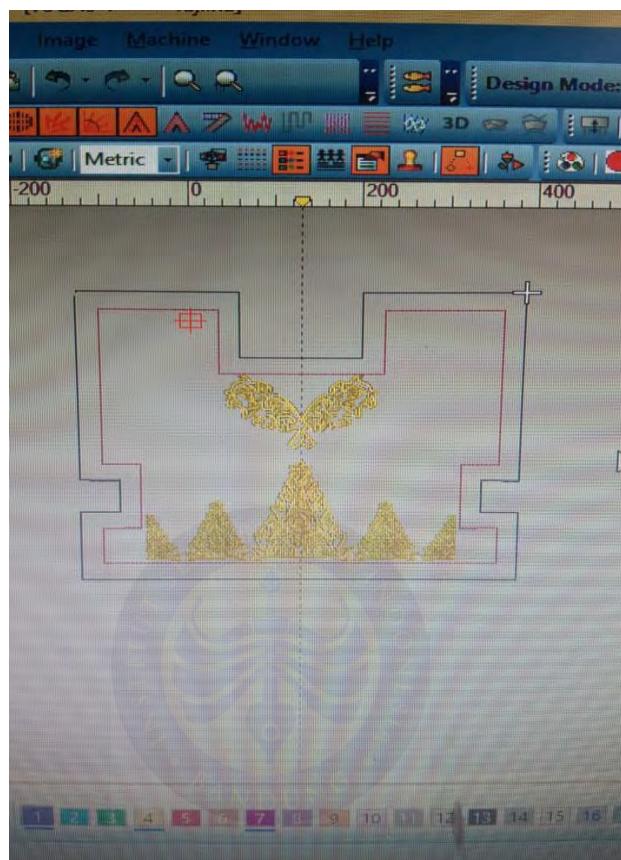
3.3.4. Proses Bordir

Selanjutnya pola busana yang sudah selesai digunting melalui tahapan penjahitan motif *selembayung* yang telah diolah menjadi suatu pola dengan dengan teknik bordir komputer. Ada beberapa tahapan dalam proses ini, berikut di bawah ini akan dijelaskan beberapa tahapan yang dilakukan dalam proses ini.

3.3.4.1. Proses Pengaplikasian Motif *Selembayung*

Setelah mendapatkan pola yang sesuai dari eksplorasi motif *selembayung* pada tahapan perancangan, tahapan dilanjutkan dengan proses perwujudan dengan proses pengaplikasian motif *selembayung* ke dalam pola busana. Pada tahap ini, motif atau desain yang dikehendaki akan diaplikasikan pada pola busana menggunakan menggunakan *software* digital yaitu *wilcom* agar memberikan hasil akhir yang presisi dan terperinci. Dengan menggunakan teknologi ini, implementasi motif ke dalam pola busana menjadi lebih efisien dan

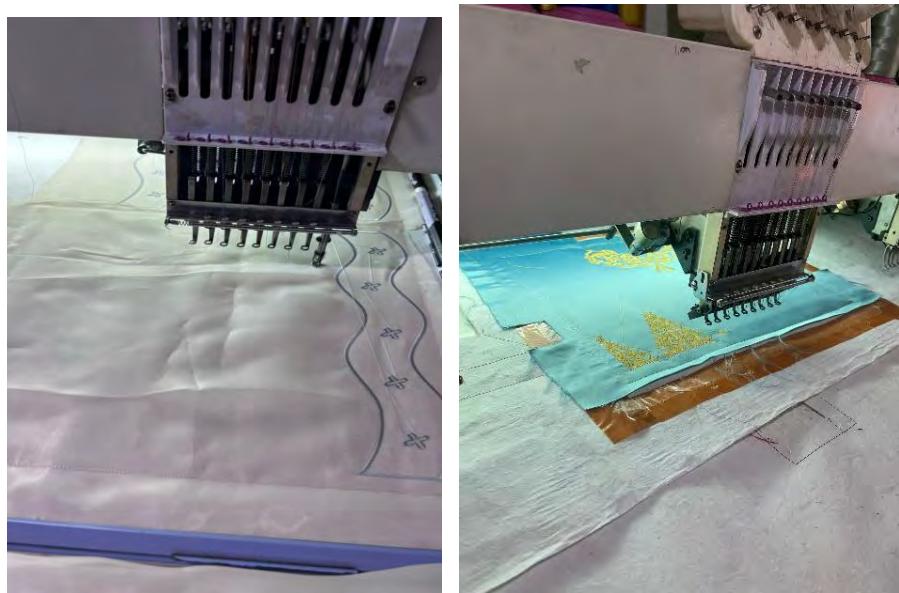
tepat, serta menghasilkan produk akhir yang memiliki tingkat akurasi dan detail yang tinggi.



Gambar 3.17. Pengaplikasian motif secara digital
(Sumber: Maghfira, 2025)

3.3.4.2. Proses Pembordiran Motif

Langkah berikutnya adalah proses pembordiran motif menggunakan teknik bordir komputer ke dalam pola busana. Pada proses ini dikerjakan oleh operator khusus karena membutuhkan keahlian tertentu dalam mengoperasikannya agar hasilnya sesuai dengan yang diharapkan pengkarya. Teknik ini memungkinkan untuk membordir bahan dengan tingkat presisi yang tinggi, sesuai dengan pola yang telah diterapkan sehingga apabila salah perhitungan hasilnya tidak akan sesuai rencana.



Gambar 3.18. Pembordiran motif dengan bordir komputer
(Sumber: Maghfira, 2025)

3.3.5. Penjahitan

Langkah berikutnya dalam proses perwujudan adalah tahapan penjahitan. Pada tahapan ini potongan-potongan bahan yang telah dipersiapkan termasuk potongan kain pola yang sudah dilakukan proses bordir akan disatukan dengan jahitan yang tepat sesuai dengan rancangan sebelumnya. Proses ini dilakukan dengan menggunakan mesin jahit serta manual menyesuaikan dengan kebutuhan.



Gambar 3.19. Proses penjahitan
(Sumber: Maghfira, 2025)

3.3.6. Finishing

Finishing merupakan proses tahapan akhir dari pengkaryaan ini. Tujuan dari proses *finishing* adalah penyempurnaan serta memeriksa kembali karya yang sudah selesai dibuat. Tahapan ini sangat penting dilakukan sebagai pemeriksaan akhir karena sangat berpengaruh terhadap keindahan, kerapian, serta kualitas.



Gambar 3.20. Proses *finishing*
(Sumber: Maghfira, 2025)