

## BAB III

### METODE PENCIPTAAN

#### A. Metode Penciptaan

##### 1. Ide Berkarya

Berawal dari kecintaan penulis terhadap kriya tekstil, serta kepedulian dalam mengurangi limbah dan ingin melestarikan budaya seperti karya sastra. Penulis terinspirasi untuk membuat karya seni kriya tekstil dengan teknik *patchwork* yang mengangkat sebuah sajak sebagai tema pembuatan karya tersebut.

Teknik *patchwork* itu sendiri menggunakan perca sebagai bahan pembuatannya, diharapkan dapat mengatasi salah satu permasalahan lingkungan yang berkaitan dengan limbah kain menjadi sesuatu yang bermanfaat. Penulis memilih untuk menerapkan karya seni tekstil permukaan teknik *patchwork* ini untuk busana wanita.

Busana wanita yang penulis pilih adalah *mermaid dress* dikarenakan pada saat ini model busana *mermaid dress* sedang menjadi tren. Seperti yang dikutip dari [spiceee.net](http://spiceee.net):

Salah satu model yang sedang hits dan tren baik di kalangan artis dan selegram adalah *mermaid dress*. *Mermaid dress* ini adalah model gaun dengan bentuk bawahan seperti duyung. Model ini memberikan efek tinggi dan jenjang pada tubuh. Selain itu model ini juga membuat kamu terlihat glamor.

##### 2. Target Rancangan

Jenis busana *mermaid dress* ini biasanya dipakai untuk pergi ke acara formal seperti undangan pernikahan, wisuda, pesta, ulang tahun, dan acara lainnya. Penulis menetapkan target sasaran untuk rancangan ini adalah wanita dewasa awal berusia 17-30an yang memiliki tinggi badan 165-170 cm dan menyukai gaun malam terutama *mermaid dress*.

##### 3. Teknik Pengumpulan data dan Observasi

###### a. Sajak

Pada tahap ini penulis mematangkan konsep karya yang akan penulis buat. Penulis mengangkat sebuah karya sastra sajak berbahasa Sunda karya Ajip Rosidi dengan judul *Katumbiri*, yang dalam Bahasa Indonesia berarti “Pelangi”. Sebagian

besar ide yang penulis dapatkan berasal dari buku, internet, televisi, interaksi dengan teman dan juga dosen pembimbing.

Dengan judul “Sajak *Katumbiri* sebagai Inspirasi Berkarya Seni Tekstil dengan Teknik *Patchwork* untuk Busana Wanita”, penulis mengumpulkan data-data mengenai apa itu sajak, sajak *Katumbiri*, seni tekstil, teknik-teknik yang termasuk di dalamnya, *patchwork*, perca, *fashion design*, busana wanita, dll.

#### b. Sketsa

Pada tahap ini penulis menggali sumber ide yang dilakukan melalui pengumpulan data dan referensi melalui sumber-sumber baik itu buku, artikel, jurnal, dan sumber lain pada internet yang menyangkut dengan karya yang dibuat oleh penulis, serta analisis untuk mengolah data atau informasi yang diperoleh dari hasil penggalian informasi, studi pustaka, dan pengamatan sumber-sumber visual. Data tersebut selanjutnya diolah untuk dijadikan sketsa.

#### c. Observasi Lapangan

Tahap selanjutnya yaitu penulis mencari tahu arti serta makna yang terkandung dalam sajak *Katumbiri*. Penulis mengartikan sajak tersebut dibantu oleh Bapak Drs. Heri Santosa, M.Sn. sebagai dosen pembimbing juga dibantu oleh dosen Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah UPI yaitu Dr. Retty Isnendes, M.Hum. dan Ade Sutisna, S.Pd., M.Pd. pada hari Senin tanggal 11 Maret 2019.

Penulis menggunakan angket atau kuesioner dalam tahap observasi lapangan untuk pemilihan sketsa busana serta *color chart* untuk busana tersebut. Tujuannya, agar busana yang penulis buat adalah hasil pilihan masyarakat.

#### 1) Survei

Dari total dua belas sketsa, terpilih lima sketsa untuk dimasukkan dalam kuesioner, yang nantinya akan terpilih empat sketsa. Selain untuk memilih desain yang paling responden suka, dalam kuesioner juga terdapat pemilihan *color chart* yang paling responden suka. Penulis mendapatkan 127 responden di antaranya dari pelajar, mahasiswa, *fashion designer*, desainer grafis, asisten dosen, model, *makeup actress*, guru, karyawan swasta, ibu rumah tangga, dll., berusia 15-50 tahun.



Gambar 3.1 Persentase Sketsa dan *Color Chart*  
(Sumber: <https://forms.gle/g9FykU55Qy42zcVG6>)

## B. Proses Penciptaan

### 1. Perancangan

#### a. *Image Board / Mood Board*

Sebelum membuat suatu desain, biasanya desainer membuat *mood board* terlebih dahulu. Banyak desainer membuat suatu koleksi objek dan gambar sebagai kumpulan ide yang dapat mendatangkan inspirasi dan informasi. Seperti yang disebutkan Williams (2015: 22):

*“... and many designers in all disciplines make collections of objects and images that act as libraries of ideas on which they can call for inspiration. Many fashion or graphic designers begin their work by creating "mood boards" of inspirational and informative images, textures and colours, and these may be useful for designers in other areas too, such as product designers.*

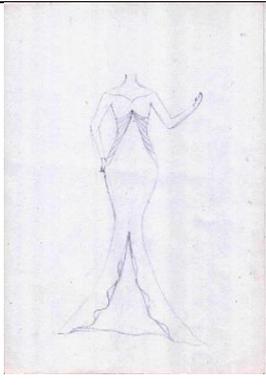
Seperti yang disebutkan di atas, *mood board* berisi kumpulan inspirasi dan informasi mengenai gambar, tekstur, dan warna. Williams juga menyebutkan bahwa *image board* memperlihatkan bentuk, struktur, bahan, dan proses yang menginspirasi. Di antara gambar-gambar yang inspirasional tersebut merupakan sketsa ide dan detail. *“... At their studio the designers assembled image boards showing inspirational forms, structures, materials and processes ... Among the inspirational images were sketches of ideas and details... “* (Williams, 2015: 23).

Berdasarkan kutipan-kutipan tersebut, *image board* atau *mood board* merupakan media dalam perencanaan suatu desain. Fungsinya sebagai panduan dalam berkarya agar karya yang dibuat tetap sesuai tujuan dari awal, tidak menyimpang dari tema yang telah ditentukan.

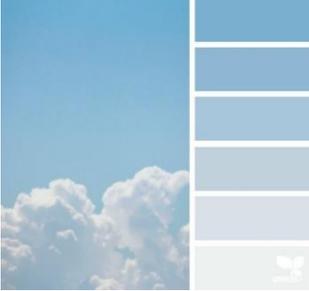


Tabel 3.1 Sketsa Awal dan *Color Chart*

No.	Sketsa	Persentase	Keterangan
1		10,2%	Tidak Terpilih
2		25,2%	Terpilih
3		22%	Terpilih
4		15%	Terpilih

5		27,6%	Terpilih
6		-	Tidak Terpilih
7		-	Tidak Terpilih
8		-	Tidak Terpilih

9		-	Tidak Terpilih
10		-	Tidak Terpilih
11		-	Tidak Terpilih
12		-	Tidak Terpilih

13		21,3%	Tidak Terpilih
14		48,8%	Terpilih
15		6,3%	Tidak Terpilih
16		13,4%	Tidak Terpilih
17		10,2%	Tidak Terpilih

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019)

c. Sketsa dan *Color Chart* Terpilih



Gambar 3.3 Sketsa Karya 1  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019)



Gambar 3.4 Sketsa Karya 2  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019)



Gambar 3.5 Sketsa Karya 3  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019)



Gambar 3.6 Sketsa Karya 4  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019)



Gambar 3.7 Color Chart Terpilih  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019)

## 1. Pembuatan Karya

### a. Alat dan Bahan

Tabel 3.2 Alat dan Bahan

No.	Nama	Gambar	Keterangan
1	Jarum Jahit		Jarum jahit digunakan dalam proses pembuatan <i>patchwork</i> .
2	Benang Jahit		Benang jahit digunakan dalam proses pembuatan <i>patchwork</i> .

Thesa Octdinaty, 2019

SAJAK KATUMBIRI SEBAGAI IDE BERKARYA SENI TEKSTIL DENGAN TEKNIK PATCHWORK UNTUK BUSANA WANITA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3	Jarum Pentul		Jarum pentul digunakan untuk menahan kain agar tidak bergeser saat membuat <i>patchwork</i> .
4	Gunting		Gunting yang diperlukan adalah gunting yang tajam yang dapat digunakan untuk menggunting kain.
5	Mesin Jahit		Mesin jahit digunakan dalam proses membuat busana.
6	Perca		Perca dengan warna-warna pelangi digunakan dalam pembuatan <i>patchwork</i> .
7	Kain Velvet biru muda		Digunakan untuk membuat <i>mermaid dress</i> dengan warna biru muda.
8	Kain Roberto hitam		Digunakan untuk membuat <i>mermaid</i>

			<i>dress</i> dengan warna hitam.
9	Kain <i>Roberto navy</i>		Digunakan untuk membuat <i>mermaid dress</i> dengan warna navy.
10	Kain <i>Roberto abu muda</i>		Digunakan untuk membuat <i>mermaid dress</i> dengan warna abu muda.
11	Kain tule navy		Digunakan untuk membuat bagian ekor <i>mermaid dress</i> warna abu muda.
12	Kain tule biru muda		Digunakan untuk membuat bagian ekor <i>mermaid dress</i> warna abu muda.
13	Kain tule putih		Digunakan untuk membuat bagian ekor <i>mermaid dress</i> warna abu muda.
14	Kain tule warna kulit		Digunakan untuk membuat bagian bahu <i>mermaid dress</i> warna navy.
15	Kain furing <i>arrow</i> hitam		Digunakan untuk bagian dalam <i>mermaid dress</i> warna hitam.

16	Kain <i>furing arrow navy</i>		Digunakan untuk bagian dalam <i>mermaid dress</i> warna <i>navy</i> .
----	-------------------------------	---	---

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019)

#### b. Membuat *Patchwork*

Perca yang telah didapat dibuat menjadi karya *patchwork* yang nantinya akan diaplikasikan pada *mermaid dress*. Setiap *patchwork* pada masing-masing karya memiliki bentuk yang berbeda-beda sesuai dengan sketsa. Penggabungan perca yang digunakan penulis sesuai dengan yang disebutkan oleh Indira (2011:15) bagian b yaitu, “perca yang dipasang seperti merangkai *puzzle* dengan bentuk-bentuk yang tidak beraturan dengan direncanakan desainnya/dibuat pola terlebih dahulu, dan bermain dalam satu *frame* (batasan pola yang sudah direncanakan). Ukuran pola tiap potongannya kurang lebih sama.”



Gambar 3.8 Membuat *patchwork*  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019)

#### c. Proses Pembuatan Busana

##### 1) Mengukur Model

Ukuran busana yang digunakan penulis adalah badan patung maneken yang berukuran M, dengan rincian ukuran sebagai berikut:

- a) Lebar bahu : 36 cm
- b) Panjang tangan : 58 cm
- c) Pergelangan : 20 cm
- d) Siku : 30 cm
- e) Lengan : 36 cm
- f) Ketiak : 40 cm

Thesa Octdinaty, 2019

SAJAK KATUMBIRI SEBAGAI IDE BERKARYA SENI TEKSTIL DENGAN TEKNIK PATCHWORK UNTUK BUSANA WANITA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- g) Keliling dada : 82 cm
- h) Keliling perut : 63 cm
- i) Lingkar pinggul : 90 cm
- j) Lutut : 90 cm
- k) Panjang *dress* : 150 cm



Gambar 3.9 Mengukur maneken  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019)

## 2) Membuat Pola

Langkah selanjutnya adalah membuat pola. Pola dibuat dari kertas koran. Koran kemudian disambungkan lalu diukur untuk dibuatkan pola yang akan dibuat berdasarkan ukuran yang telah didapatkan.



Gambar 3.10 Membuat pola  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019)

3) Memotong kain sesuai pola

Pola yang sudah jadi disimpan di atas kain yang rapi yang akan dibuat menjadi sebuah pakaian. Kemudian gunting kain sesuai dengan pola dengan ditambah sekitar 2-3 cm untuk penjahitan.



Gambar 3.11 Memotong kain  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019)

4) Menggabungkan karya hasil *patchwork* dengan kain

Menggabungkan karya *patchwork* dan kain dengan cara dijahit ke bagian kain yang telah ditentukan sesuai rancangan.



Gambar 3.12 Menggabungkan *patchwork* dengan kain  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019)

5) Penjahitan

Menjahit merupakan proses dalam menyatukan bagian-bagian kain yang telah digunting berdasarkan pola. Teknik jahit yang digunakan harus sesuai dengan desain dan bahan karena jika tekniknya tidak tepat maka hasil yang diperoleh tidak

akan berkualitas baik. Untuk mendapatkan hasil yang berkualitas baik dalam menjahit, hendaklah mengikuti prosedur kerja yang benar dan tepat disesuaikan dengan desain.



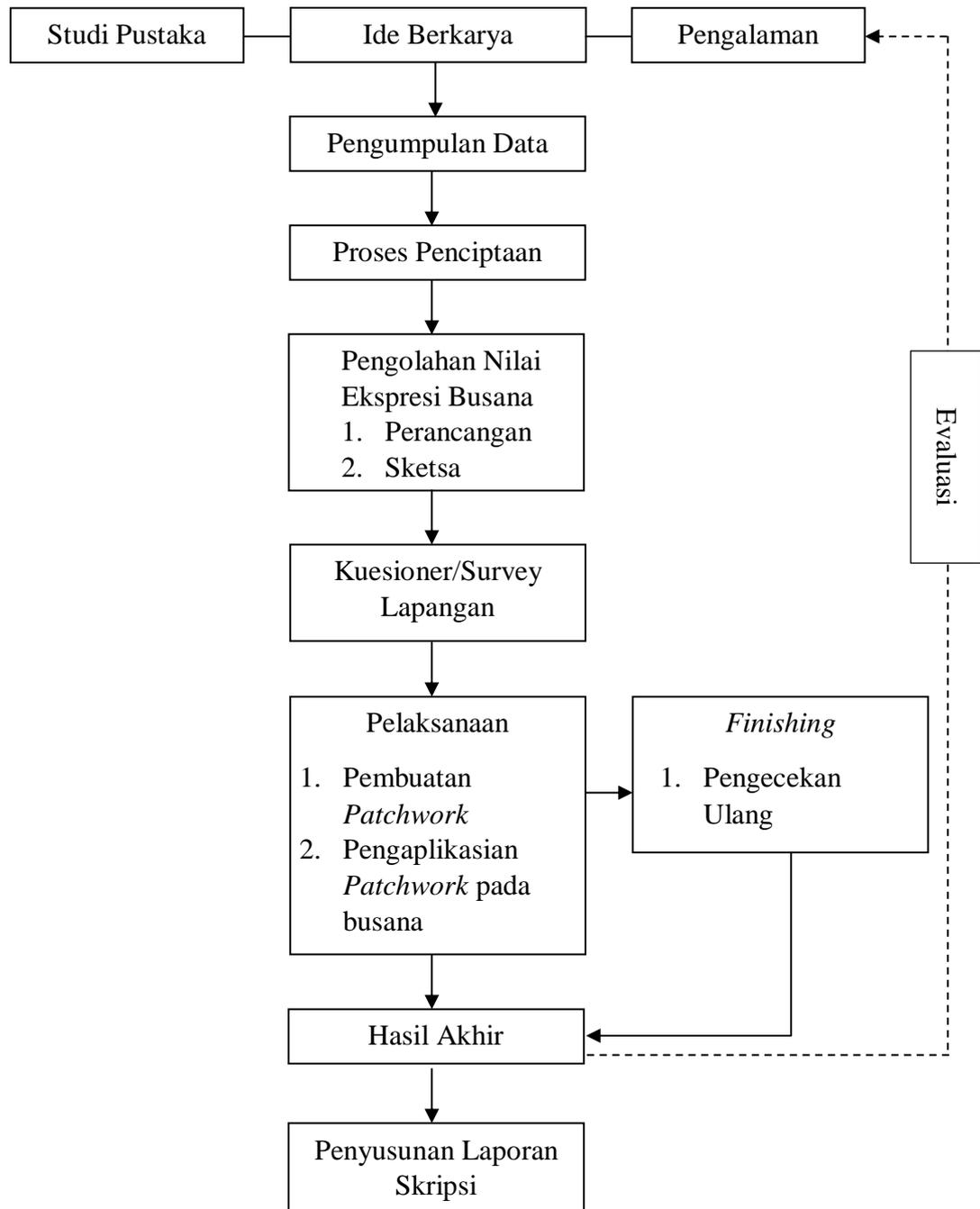
Gambar 3.13 Menjahit busana  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019)

d. *Finishing*

*Finishing* adalah kegiatan penyelesaian akhir yang meliputi pemeriksaan (*inspection*), pembersihan (*triming*), penyetrikaan (*pressing*) serta melipat dan mengemas. Tujuannya adalah agar pakaian yang dibuat terlihat rapi dan bersih. Kegiatan ini dilakukan setelah proses menjahit dengan mesin.

### C. Bagan

Bagan 1 Proses Penciptaan  
Sajak *Katumbiri* sebagai Inspirasi Berkarya Seni Tekstil dengan Teknik  
*Patchwork* untuk Busana Wanita



Bagan 3.1 Bagan Proses Penciptaan  
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019)