

BAB III

METODE PENCIPTAAN

Metode penciptaan yang digunakan pada penciptaan karya atau perancangan karya ini adalah metode ocvick . Nama ocvick merupakan akronim dari beberapa langkah utama yaitu Observation (Observasi), Conceptualization (Konseptualisasi), Visualzation (Visualisasi), Implementation (Implementasi), Correction (Koreksi), dan Knowledge (Pengetahuan).

Observasi adalah langkah awal dalam proses desain dimana desainer mengidentifikasi masalah yang harus dipecahkan. Langkah ini menekankan pada pengamatan mendalam terhadap tren, budaya, dan kebutuhan pasar sebelum memulai desain (Archer 2021). Observasi berasal dari kata kerja, yaitu to *observe*, yaitu kegiatan mengamati sesuatu, seperti mengamati seseorang, situasi, tempat dan sebagainya dengan seksama dan cermat sampai menemukan intisari dari sebuah masalah. Pengalaman dalam pengamatan secara cermat dalam sebuah desain maka akan menemukan insight sebuah karya seni, yaitu suatu pengalaman baru yang sifatnya esensial dan fundamental.

Konseptualisasi adalah tahap mengubah informasi dari observasi menjadi ide atau solusi kreatif (Bryan Lawson 2023). Lawson menjelaskan pentingnya pemikiran divergen dan eksplorasi ide yang luas. Dalam desain konseptual, desainer mengeksplorasi ide untuk proyek dengan menggunakan beberapa tools termasuk model fisik, gambar, dan rendering 3D. Tujuan dari desain konseptual adalah untuk mencapai model konseptual dari domain di bawah investigasi. Model konseptual

yang biasa digunakan untuk mengeksplorasi dan juga menghasilkan ide serta sebagai dokumentasi setelah dirancang antara lain *user journey mapping*, *service blueprints*, model objek, dan model entitas.

Visualisasi adalah inti dari desain, dimana ide dituangkan kedalam bentuk sketsa atau model. Cross menyebut ini sebagai bentuk komunikasi desain yang membantu mengevaluasi ide secara visual (Nigel Cross 2023). Sebuah visualisasi tidak hanya mengacu pada sebuah gambar grafis, namun juga sebuah proses yang dilakukan berulang-ulang dari visual thinking dan interaksi dengan gambar itu sendiri. Lingkungan visualisasi yang interaktif membuat pengguna dapat memilih untuk menyajikan data dengan berbagai macam cara sehingga semakin menumbuhkan semangat eksplorasi data.

Implementasi adalah realisasi desain dalam bentuk nyata, dengan mempertimbangkan prinsip estetika, fungsi, dan efisiensi produksi. Pada tahap ini, desainer mengaplikasikan desain kedalam pola, menjahit, atau menciptakan prototipe (Dierter Rams 2024). Implementasi dalam desain merujuk pada proses penerapan atau pelaksanaan konsep desain yang telah direncanakan ke dalam bentuk nyata atau produk akhir. Dalam konteks desain, implementasi adalah tahap di mana ide, konsep, dan rencana desain yang telah dibuat sebelumnya dieksekusi untuk menciptakan hasil yang sesuai dengan tujuan dan fungsi yang diinginkan.

Koreksi adalah bagian dari proses reflektif di mana desainer mengevaluasi dan menyempurnakan hasil kerja berdasarkan umpan balik (Cahyadi 2023). Koreksi adalah proses perbaikan atau penyesuaian terhadap elemen-elemen desain yang dianggap kurang sesuai, baik dari segi estetika, fungsionalitas, maupun aspek teknis

lainnya. Koreksi ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas desain agar lebih optimal dan sesuai dengan kebutuhan atau standar yang telah ditetapkan. Koreksi dapat dilakukan dalam berbagai bidang, seperti desain, bahasa, pendidikan, dan teknik, dengan tujuan meningkatkan kualitas dan efektivitas hasil akhir.

Pengetahuan adalah informasi atau keterampilan yang diperoleh melalui pengalaman atau pendidikan. Pengetahuan dapat berupa fakta, konsep, atau teori. Pengetahuan penting untuk memahami dunia di sekitar kita dan untuk membuat keputusan yang tepat. Pengetahuan juga dapat digunakan untuk memecahkan masalah dan untuk menciptakan hal-hal baru (Bizlabco 2024). pengetahuan adalah informasi dan keterampilan yang diperoleh melalui pengalaman atau pendidikan, fakta, konsep, atau teori, yang penting untuk memahami dunia sekitar dan membuat keputusan yang tepat, serta dapat digunakan untuk memecahkan masalah dan menciptakan hal-hal baru. Definisi pengetahuan juga berbeda-beda tergantung pada bidang ilmu yang mempelajarinya.

Ocwick dalam *Art Fundamentals* memperkuat konsep Feldman bahwa terdapat unsur-unsur dan prinsip-prinsip yang dapat menjadi ciri dari keindahan (Budiyanto 2022). Ocwick memberikan kerangka kerja yang terorganisir, memastikan setiap tahapan dari ide hingga produk akhir terencana dengan baik. Metode ini tidak hanya berfokus pada eksplorasi kreatif (konseptualisasi dan visualisasi) tetapi juga melibatkan proses analitis (observasi dan koreksi).

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa metode ocwick adalah pendekatan sistematis yang dirancang untuk membantu proses penciptaan desain, termasuk desain busana, agar lebih terstruktur, efisien, dan inovatif. Ocwick terbagi

menjadi enam proses langkah utama (Observasi, Konseptualisasi, Visualisasi, Implementasi, Koreksi, dan Pengetahuan), metode ini memungkinkan desainer untuk mengintegrasikan aspek kreatif, teknis, dan analitis. Metode penciptaan yang digunakan ada beberapa tahapan agar dapat menghasilkan karya seni yang sesuai dengan tema, sebagai berikut:

A. Tahap Eksplorasi

Eksplorasi merupakan penjelajahan lapangan dengan tujuan memperoleh pengetahuan lebih banyak (Iii 2023) . Kegiatan eksplorasi dilakukan dengan mencari informasi tentang ide penciptaan berupa proses awal untuk mencari informasi utama dan pendukung mengenai objek penciptaan. Penulis pada tahap eksplorasi melakukan kegiatan sebagai berikut :

1. Observasi

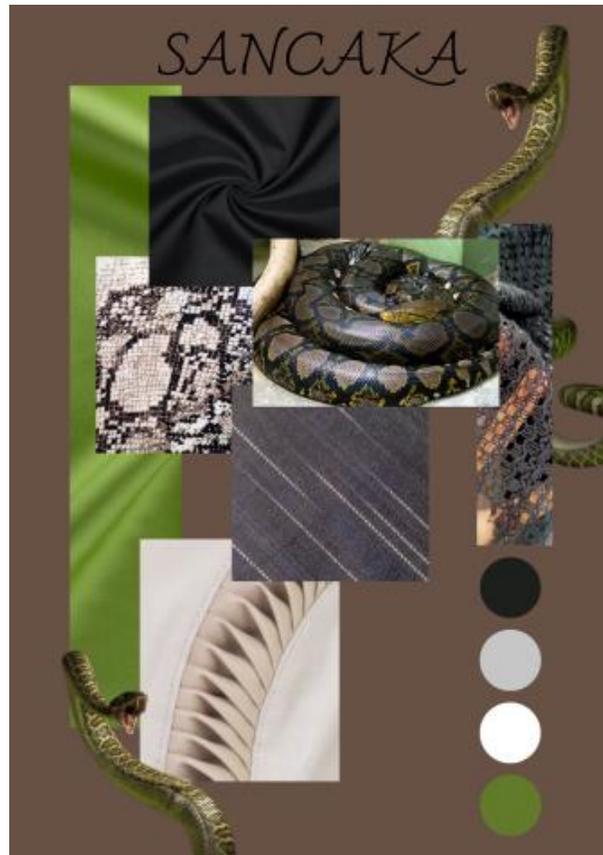
Tahap observasi merupakan tahapan awal penulis sebelum menciptakan sebuah karya busana, yang pertama adalah pengamatan pencermatan dan pencarian yang dilakukan dengan mencari sumber-sumber, referensi dari buku maupun internet dan artikel mengenai data-data yang bersangkutan dengan tema ular. Berbicara mengenai ular, penulis terinspirasi dari ular sanca kembang untuk diterapkan kedalam busana eksentrik. Penulis menggunakan sumber ide ular sanca kembang karena memiliki pola sisik yang menarik. Desainnya yang menyerupai jaring, yang dihiasi dengan pola hitam atau kecokelatan, membuat sisiknya tampak seperti "bunga". Selain itu penulis mengembangkan ide dengan menerapkan teknik manipulasi kain yaitu teknik *tucking*. Pengetahuan tentang busana eksentrik dan manipulasi kain yang belum banyak diketahui masyarakat umum

B. Tahap Perencanaan

proses sistematis dalam menentukan tujuan, strategi, dan langkah-langkah yang diperlukan untuk menciptakan sebuah karya desain yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan (Syaidina 2023). Perencanaan menjadi tahap yang sangat penting untuk memastikan bahwa desain yang dihasilkan memiliki arah yang jelas, efisien, dan dapat memenuhi aspek estetika serta fungsionalitasnya. Penulis pada tahap ini melakukan beberapa proses diantaranya :

1. Konseptualisasi

Tahap konseptualisasi penulis membuat moodboard berjudul sancaka dengan tema ular sanca kembang untuk diciptakan menjadi busana eksentrik dengan menerapkan teknik tucking. Penulis menggunakan motif ular sanca kembang dan juga kain tenun hujan gerimis. Warna palet yang digunakan penulis adalah warna palet dari ular sanca kembang yaitu hitam, hijau, abu-abu dan putih. Bahan yang digunakan untuk menciptakan busana tersebut adalah kain rajut, kain sifon kain tenun dan kain toyobo. Berikut moodboard penulis :



Gambar 3. 1 *Moodboard*
(Dokumen pribadi, 2024)

2. Tahap Visualisasi

Tahap visualisasi mentransformasikan konsep moodboard menjadi desain visual dari penggabungan beberapa objek yang didapatkan dari referensi yang diambil melalui foto dan gambar yang diakses melalui internet sehingga menghasilkan visual yang unik. Referensi yang telah dikumpulkan, kemudian dipilah dan diambil beberapa objek yang kemudian objek-objek tersebut digabungkan menjadi sebuah busana dan selanjutnya akan ditampilkan pada khalayak umum melalui gelar karya yang akan diselenggarakan oleh penulis. Berikut beberapa desain digital dari busana yang diciptakan oleh penulis :



Gambar 3. 2 Rancangan Desain Digital Terpilih
(Dokumen Pribadi,2024)

C. Tahap Perwujudan

Perwujudan adalah rupa atau bentuk yang dapat dilihat berupa pelaksanaan dalam proses menghasilkan bentuk (Iii 2023). Perwujudan adalah tahap di mana konsep dan rencana desain yang telah dibuat sebelumnya diterapkan menjadi bentuk nyata atau produk akhir. Proses ini mencakup penerjemahan ide menjadi model fisik atau digital yang dapat diuji, dianalisis, dan disempurnakan sebelum produksi akhir. Perwujudan suatu karya dilakukan bertahap agar karya tidak keluar dari topik sebelumnya, yaitu dimulai dengan :

1. Implimentasi

Tahap implementasi adalah tahap atau proses penerapan ide, rencana, kebijakan, atau program dalam kehidupan nyata. Penulis mengaplikasikan desain

ke dalam bentuk nyata. Beberapa tahap –tahap perencanaan yang perlu diperhatikan yaitu :

a. Analisis Desain

1) Material

Penggunaan bahan yang digunakan adalah kain tenun motif hujan gerimis, kain sifon motif ular sanca sebagai bahan utama. Kain toyobo dan kain rajut sebagai bahan pelengkap

b. Warna

Penggunaan warna yang digunakan adaalah warna hitam, warna abu-abu, warna putih dan juga hijau.

c. Aplikasi Tucking

Tucking yang digunakan pada pembuatan busana eksentrik ini adalah jenis undulating tucks. Peletakan undulating tucks yang dibuat diterapkan pada busana eksentrik menggunakan bahan toyobo diposisikan pada setiap koleksi busana.

d. Sumber Ide

Inspirasi desain yang digunakan pada desain busana ini adalah ular sanca kembang, Karena memiliki pola sisik yang menarik. Desainnya yang menyerupai jaring, yang dihiasi dengan pola hitam atau kecokelatan, membuat sisiknya tampak seperti "bunga".

e. Pengambilan Ukuran

Ukuran yang digunakan pada pembuatan busana eksentrik dengan teknik undulating tucks menggunakan ukuran standar M, berikut ukurannya :

Tabel 3.1 Tabel Ukuran

UKURAN BADAN		
Lingkar Leher	:	36
Lingkar Badan	:	84-86
Lingkar Pinggang	:	70
Lingkar Panggul	:	96
Tinggi Panggul	:	18
Panjang Punggung	:	34
Lebar Punggung	:	32
Panjang Sisi	:	18
Lebar Muka	:	30
Panjang Muka	:	32
Tinggi Dada	:	16
Panjang Bahu	:	12
Lingkar Kerung Lengan	:	42-44
UKURAN ROK		
Lingkar Pinggang	:	70
Lingkar Panggul	:	96
Tinggi Panggul	:	18
Panjang Rok / dress	:	80/ 145
UKURAN LENGAN		
Lingkar Kerung lengan	:	42-44
Lingkar pangkal lengan	:	36
Tinggi puncak lengan	:	12
Panjang lengan panjang	:	52
Lingkar pergelangan tangan	:	24
UKURAN CELANA		
Lingkar pinggul	:	80
Lingkar panggul	:	98
Tinggi panggul	:	18
Tinggi duduk	:	30
Lingkar pesak	:	70

Lingkar lutut	:	44
Lingkar bawah kaki	:	30
Panjang celana	:	110

f. Pembuatan Pola

Pola yang digunakan pada pembuatan busana eksentrik dengan menerapkan undulating tucks menggunakan pola dasar konstruksi. Pola merupakan potongan-potongan kertas yang berupa prototipe bagian- bagian pakaian atau produk jahit menjahit. Pola dijadikan contoh agar tidak terjadi kesalahan sewaktu menggunting kain. Pola dasar konstruksi adalah pola dibuat berdasarkan ukuran badan seseorang untuk membentuk busana (Ramadhani 2022). Pola dibuat diatas kertas pola sesuai dengan ukuran badan. Membuat pola dasar badan, pola dasar lengan, pola dasar rok dan pola dasar celana kemudian di pecah pola sesuai dengan desain yang telah dibuat.

g. Pembuatan Busana

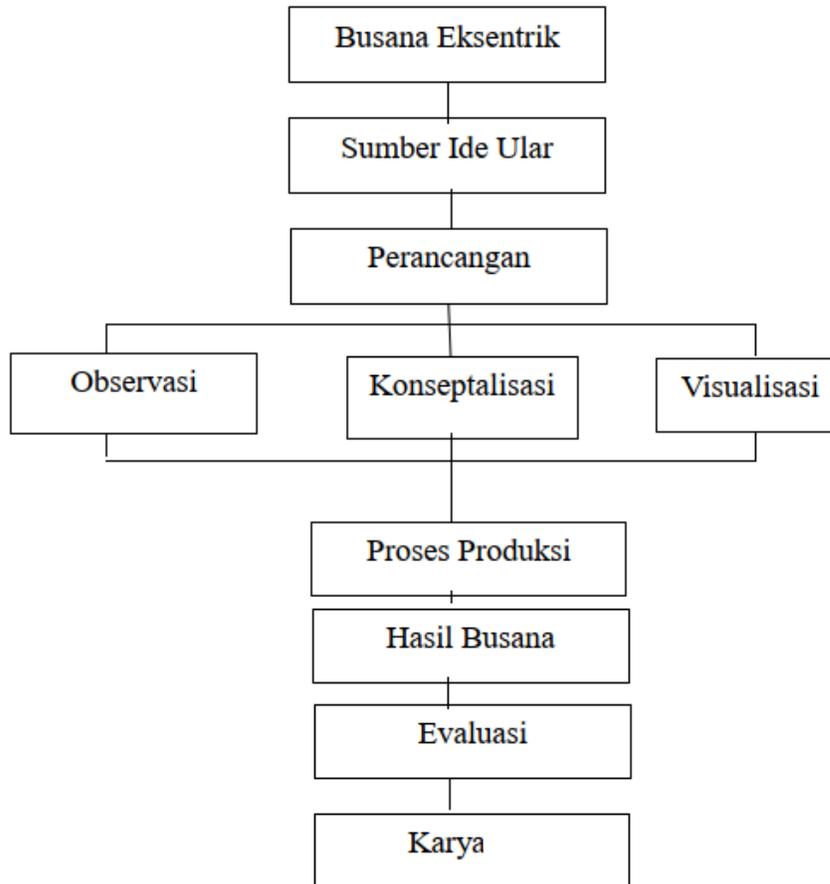
Pada tahapan ini setelah pembuatan pola, penulis menata pola yang sudah dibuat diatas kain kemudian dipotong sesuai dengan pola yan sudah diberi tambahan kampuh. Tahap berikutnya penulis menjahit sesuai langkah-langkah desain yang telah di buat. Proses selanjutnya penulis mencoba desain pada boneka mannequin dan model untuk evaluasi awal.

h. Tahap Koreksi

Tahap koreksi merupakan tahap perubahan, mengevaluasi dan memperbaiki desain berdasarkan hasil implementasi. Terdapat beberapa perubahan pada desain. Perubahan yang dilakukan yaitu mengubah bentuk busana karena tidak

sesuai dengan konsep awal desain, maka penulis memperbaiki supaya menjadi lebih baik dan sesuai dengan konsep awal desain.

D. Bagan Skema Penciptaan karya



Gambar 3. 3 Bagan proses penciptaan karya