

**INTERPRETASI KESETARAAN GENDER “MULAN
LIVE ACTION 2020” DALAM BUSANA ARTWEAR**



PENCIPTAAN

Olivia Amara Dewi Larasati

NIM 1912119022

**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2024

**INTERPRETASI KESETARAAN GENDER “MULAN
LIVE ACTION 2020” DALAM BUSANA ARTWEAR**



**Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Kriya
2024**

Tugas Akhir Kriya berjudul:

**INTERPRETASI KESETARAAN GENDER “MULAN *LIVE ACTION* 2020”
DALAM BUSANA *ARTWEAR*** diajukan oleh Olivia Amara Dewi Larasati, NIM
1912119022, Program Studi S-1 Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut
Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode prodi: 90211**), telah dipertanggungjawabkan di
depan Tim penguji Tugas Akhir pada tanggal 9 Januari 2024 dan dinyatakan telah
memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Penguji I


Retno Purwandari, S.S., M.A.

NIP 19810307 200501 2 001/NIDN 0007038101

Pembimbing II/Penguji II


Anna Galuh Indeswari, S.Sn., M.A.


NIP 19770418 200501 2 001/NIDN 0018047703

Cognate/Penguji Ahli


Isbandono Hariyanto, S.Sn., M.A.

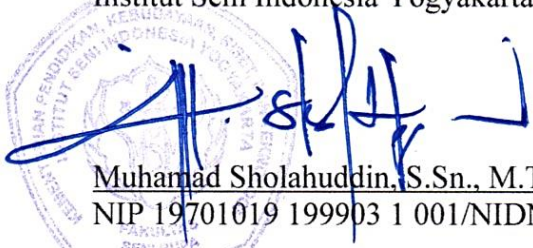
NIP 19741021 200501 1 002/NIDN 0021107406

Ketua Jurusan/Program studi S-1 Kriya


Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M.F.A.

NIP 19740430 199802 2 001/NIDN 0030047406

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP 19701019 199903 1 001/NIDN 0019107005

PERSEMBAHAN

Karya dari Tugas Akhir ini dipersembahkan untuk :

1. Diri sendiri Olivia Amara Dewi Larasati
2. Orang tua yang selalu memberikan dukungan dan semangat secara materi dan moril hingga sampai saat ini.
3. Keluarga yang selalu memberikan semangat dan doa.
4. Bapak dan Ibu Dosen ISI Yogyakarta
5. Teman – teman seperjuangan dan seluruh pihak yang telah membantu terselesaikannya tugas akhir ini.



MOTTO

“Hiduplah dengan memiliki tujuan, karena hidup tanpa tujuan adalah hal yang sia-sia”



PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 3 Januari 2024



Olivia Amara Dewi Larasati



KATA PENGANTAR

Puji syukur dan kemuliaan penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena hikmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Interpretasi Kesetaraan Gender Mulan *Live Action* 2020 dalam Busana *Artwear*”, sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di Program Studi S-1 Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dalam Proses pembuatan karya Tugas Akhir ini, penulis banyak memperoleh bantuan baik pengajaran, bimbingan dan arahan dari berbagai pihak secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu, penulis menyampaikan terimakasih kepada :

1. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
2. Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T., Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M.F.A., Ketua Jurusan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Retno Purwandari, S.S., M.A., Dosen Pembimbing I yang telah memberikan dorongan dan arahan;
5. Anna Galuh Indeswari S.Sn., M.A., Dosen Pembimbing II yang telah memberikan motivasi dan arahan;
6. Dr. Noor Sudiyati, M.Sn., Dosen Wali;
7. Seluruh jajaran Dosen dan Staff Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa;
8. Seluruh karyawan dan staff UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
9. Seluruh karyawan dan staff Akmawa Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
10. Orang tua yang selalu memberikan motivasi, semangat dan dukungan secara materi maupun moril hingga sampai saat ini;
11. Seluruh keluarga yang selalu memberikan doa dan semangat;
12. Partner saya Giva Elfigo Jr. Tarigan yang selalu membantu dan memberikan dukungan dalam pengerjaan Tugas Akhir;

13. Teman – teman kriya angkatan 19 yang sama – sama berjuang dan selalu memberikan dukungan dalam pengerjaan Tugas Akhir;

14. Semua pihak yang membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir.

Penulisan laporan Tugas Akhir ini terdapat banyak kesalahan dan kekurangan, sehingga penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun guna perbaikan di masa datang. Akhir kata, semoga laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan di dunia Seni Rupa khususnya di bidang Seni Kriya.

Yogyakarta, 4 Januari 2024



Olivia Amara Dewi Larasati



DAFTAR ISI

JUDUL HALAMAN DALAM	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
MOTTO	v
PERNYATAAN KEASLIAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xii
INTISARI	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Penciptaan	2
C. Tujuan dan Manfaat.....	2
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan	3
BAB II KONSEP PENCIPTAAN.....	7
A. Sumber Penciptaan.....	7
B. Landasan Teori	19
BAB III PROSES PENCIPTAAN.....	22
A. Data Acuan.....	22
B. Analisis Data Acuan	25
C. Rancangan Karya	26
D. Proses Perwujudan	48
E. Kalkulasi Biaya	61
BAB IV TINJAUAN KARYA.....	66
A. Tinjauan Umum.....	66
B. Tinjauan Khusus.....	67
BAB V PENUTUP.....	79
A. Kesimpulan.....	79
B. Saran	80
DAFTAR PUSTAKA	81
DAFTAR LAMAN.....	83
LAMPIRAN.....	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kolase Tangkapam Layar Adegan Mulan Berlatih bersama Ayahnya	7
Gambar 2. 2 Kolase Tangkapan Layar Proses Perjodohan Mulan.....	8
Gambar 2. 3 Prajurit Dinasti Mengunjungi Desa.....	9
Gambar 2. 4 Kolase Tangkapan Layar Mulan yang Menyamar Menjadi Laki-laki dan Menjadi Prajurit.....	10
Gambar 2. 5 Kolase Tangkapan Layar Adegan Mulan Berperang Melawan Musuh	11
Gambar 2. 6 Tangkapan Layar Mulan yang Mengaku bahwa Ia adalah Seorang Wanita	12
Gambar 2. 7 Kolase Tangkapan Layar Mulan Bertarung dengan Musuh.....	13
Gambar 2. 8 Kolase Tangkapan Layar Mulan Diangkat sebagai Prajurit Khusus	13
Gambar 2. 9 Busana <i>Artwear</i>	15
Gambar 2. 10 Busana <i>Artwear</i>	15
Gambar 2. 11 Busana <i>Artwear</i>	16
Gambar 2. 12 Kolase Tangkapan Layar Burung Phoenix sebagai leluhur dari keluarga Hua	16
Gambar 2. 13 Batik Tulis Colet	17
Gambar 2. 14 Ornamen Cina Geometris.....	18
Gambar 2. 15 Karya dengan Inspirasi Mulan	18
Gambar 3. 1 Tangkapan Layar Adegan Mulan Mempersiapkan Diri untuk Perjodohan	22
Gambar 3. 2 Tangkapan Layar Adegan Mulan Bertarung Melawan Musuh.....	22
Gambar 3. 3 Tangkapan Layar Adegan Mulan Mendapatkan Penghargaan atas Jasanya	22
Gambar 3. 4 Busana <i>Artwear</i>	23
Gambar 3. 5 Busana <i>Artwear</i>	23
Gambar 3. 6 Burung Phoenix.....	24
Gambar 3. 7 Ornamen Cina Geometris.....	24
Gambar 3. 8 Sketsa Alternatif.....	28
Gambar 3. 9 Sketsa Terpilih.....	29
Gambar 3. 10 Sketsa Motif 1	29
Gambar 3. 11 Sketsa Motif 2	29
Gambar 3. 12 Sketsa Motif 3	30
Gambar 3. 13 Sketsa Motif 4	30
Gambar 3. 14 Sketsa Motif 5	30
Gambar 3. 15 Sketsa Motif 6	30
Gambar 3. 16 Sketsa Motif 6	30
Gambar 3. 17 Sketsa Motif 7	30
Gambar 3. 18 Sketsa Motif 8	31
Gambar 3. 19 Sketsa Motif 9	31
Gambar 3. 20 Sketsa Motif 10	31
Gambar 3. 21 Sketsa Motif 11	31

Gambar 3. 22 Sketsa Motif 12	31
Gambar 3. 23 Desain Busana 1	32
Gambar 3. 24 Pecah Pola Busana 1	33
Gambar 3. 25 Motif Batik Busana 1	34
Gambar 3. 26 Desain Busana 2	35
Gambar 3. 27 Pecah Pola Busana 2	37
Gambar 3. 28 Motif Batik Busana 2	38
Gambar 3. 29 Desain Busana 3	39
Gambar 3. 30 Pecah Pola Busana 3	40
Gambar 3. 31 Motif Batik Busana 3	41
Gambar 3. 32 Desain Busana 4	42
Gambar 3. 33 Pecah Pola Busana 4	43
Gambar 3. 34 Motif Batik Busana 4	44
Gambar 3. 35 Desain Busana 5	45
Gambar 3. 36 Pecah Pola Busana 5	46
Gambar 3. 37 Motif Batik Busana 5	47
Gambar 3. 38 Memindahkan Motif Batik ke Kain	54
Gambar 3. 39 Mencanting Kain	54
Gambar 3. 40 Pewarnaan Pertama Pada Kain	55
Gambar 3. 41 Pengaplikasian Waterglass pada Motif	55
Gambar 3. 42 Menutup motif dengan malam batik	56
Gambar 3. 43 Proses Pewarnaan Kedua pada Kain	56
Gambar 3. 44 Pengaplikasian Waterglass pada Kain	56
Gambar 3. 45 Proses Menghilangkan Malam pada Kain	57
Gambar 3. 46 Membuat Pola Busana	57
Gambar 3. 47 Meletakkan Pola Busana	58
Gambar 3. 48 Memotong Kain	58
Gambar 3. 49 Memindahkan Garis Pola	59
Gambar 3. 50 Menjahit Busana	59
Gambar 3. 51 Pemasangan Aksesori Logam	60
Gambar 4. 1 Karya 1	67
Gambar 4. 2 Karya 2	69
Gambar 4. 3 Karya 3	71
Gambar 4. 4 Karya 4	74
Gambar 4. 5 Karya 5	76

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Ukuran Standar M (Medium) Wanita	27
Tabel 3. 2 Tabel Alat untuk Perwujudan Karya.....	48
Tabel 3. 3 Tabel Bahan untuk Proses Perwujudan Karya.....	50
Tabel 3. 4 Kalkulasi Biaya Karya 1	61
Tabel 3. 5 Kalkulasi Biaya Karya 2	62
Tabel 3. 6 Kalkulasi Biaya Karya 3	63
Tabel 3. 7 Kalkulasi Biaya Karya 4	64
Tabel 3. 8 Kalkulasi Biaya Karya 5	65



INTISARI

Menonton film merupakan salah satu cara untuk mengistirahatkan serta sarana menghibur diri, film juga dapat digunakan sebagai sarana untuk mengomunikasikan nilai-nilai yang hendak disampaikan kepada masyarakat. Adapun inspirasi penulis dalam pembuatan karya Tugas Akhir ini adalah film “*Mulan Live Action 2020*”, dimana karya Tugas Akhir ini ingin mengangkat isu kesetaraan gender berdasarkan film “*Mulan Live Action 2020*”. Tujuan penciptaan Tugas Akhir ini adalah mendeskripsikan mengenai konsep film “*Mulan Live Action 2020*” ke dalam sebuah karya busana *artwear*, menjelaskan proses dan mewujudkan karya busana *artwear* dengan *Mulan* sebagai sumber ide penciptaanya.

Metode pendekatan yang digunakan dalam penciptaan karya ini adalah metode pendekatan estetika, busana, dan ergonomi. Metode estetika dan teori busana akan diterapkan mulai dari pembuatan desain, pengaplikasian motif batik serta pemilihan warna ke dalam busana *artwear*. Metode ergonomi akan diterapkan pada pemilihan bahan yang tepat guna tercapainya kenyamanan. Metode penciptaan yang digunakan yaitu teori S.P. Gustami tiga tahap enam langkah, yang diawali dari tahap eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Teknik pengerjaan yang digunakan menggunakan teknik batik tulis dengan pewarnaan colet, dan teknik jahit konstruksi dengan sistem pola praktis.

Penciptaan karya Tugas Akhir ini menghasilkan lima set busana *artwear* dengan motif dari visualisasi berbagai adegan *Mulan* yang sedang berlatih dan bertarung dengan tambahan motif pepohonan bambu, awan, dan burung phoenix sebagai latar. Warna yang dipilih pada motif adalah warna kuning, oranye, dan merah, sedangkan warna pada busana adalah merah bata dan merah marun agar motif pada busana nampak hidup.

Kata Kunci : film, “*Mulan Live Action 2020*”, busana *artwear*

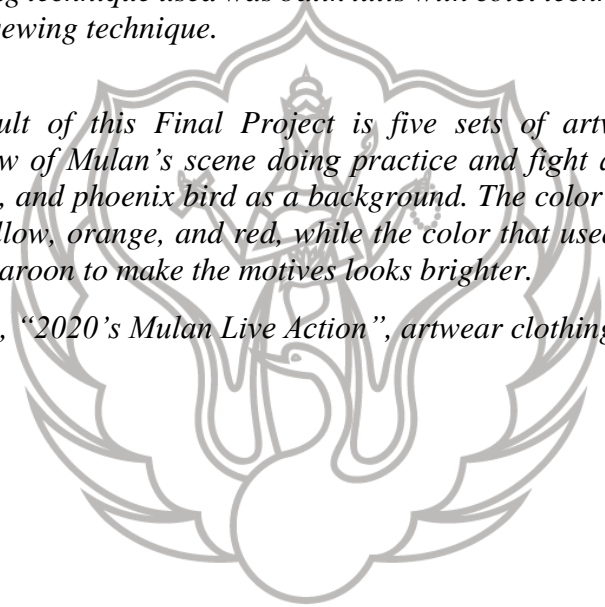
ABSTRACT

Watching movie is one of many ways to relax and entertain ourself. In addition, movies can also be used to communicate some values to public. The author's inspiration of this Final Project is the "2020's Mulan Live Action" movie, where the author wants to raises the issue of gender equality based on the "2020's Mulan Live Action" movie. The goal of this Final Project is to describe the concept of the "2020's Mulan Live" Action film into an artwear clothing, explain the process and realize the artwear clothing with Mulan as the source of idea.

The approach methods used in the creation of this work are aesthetics, fashion theory, and ergonomics. Aesthetic method and fashion theory will be applied starting from design making, batik motif application and color selection into an art wear clothing. The ergonomics method will be applied to the selection of the right material to achieve comfort. The creation method used is S.P. Gustami's three-stage six-step theory, which start with exploration, design, and realization step. The working technique used was batik tulis with colet technique, and practical system pattern sewing technique.

The result of this Final Project is five sets of artwear clothing that visualizing a few of Mulan's scene doing practice and fight againts enemy with bamboo, clouds, and phoenix bird as a background. The color that chosen for the motives are yellow, orange, and red, while the color that used for the cloths are red brick and maroon to make the motives looks brighter.

Keywords : *film, "2020's Mulan Live Action", artwear clothing.*



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Penciptaan karya Tugas Akhir ini berawal dari pengalaman pribadi penulis yang sangat gemar menonton film. Menurut penulis, menonton film merupakan salah satu cara untuk mengistirahatkan serta sarana menghibur diri. Selain itu, film juga dapat digunakan sebagai sarana untuk mengomunikasikan nilai-nilai yang hendak disampaikan kepada masyarakat. Jane mengangkat pendapat Sobur bahwa film adalah sebuah karya seni audiovisual yang banyak digunakan sebagai media hiburan bagi masyarakat atau penontonnya. Film selalu memengaruhi dan membentuk masyarakat berdasarkan muatan pesan (*message*) dibalikinya. Kekuatan dan kemampuan film dalam menjangkau banyak segmen sosial, membuat film memiliki potensi untuk memengaruhi khalayaknya (2021: 65).

Adapun inspirasi penulis dalam penciptaan karya Tugas Akhir ini yakni dari salah satu film yang sangat terkenal, “*Mulan Live Action 2020*”. Film ini merupakan salah satu film yang diproduksi oleh salah satu perusahaan animasi terbesar di dunia, Walt Disney Pictures. Awalnya, “*Mulan*” merupakan film animasi yang dirilis pada tahun 1998, yang kemudian di-*remake* menjadi film *Live Action* pada tahun 2020.

Salah satu alasan mengapa film ini terutama versi *Live Action*-nya menarik perhatian penulis dalam penciptaan karya karena film ini mengangkat isu tentang kesetaraan gender bahwa wanita juga berhak melakukan apapun yang ia impikan. Menurut Marie Rose J. (2021: 65), isu gender diartikan sebagai masalah yang menyangkut ketidakadilan yang berdampak negatif bagi wanita dan pria, terutama terhadap wanita. Sedangkan kesetaraan gender adalah pandangan bahwa semua orang harus menerima perlakuan yang setara dan tidak didiskriminasi berdasarkan identitas gender mereka yang bersifat kodrati.

Kisah *Mulan* berlatar di suatu daerah di Tiongkok, yang memiliki aturan bahwa setiap laki-laki dari sebuah keluarga harus bersedia menjadi prajurit

demi menjaga dinasti. Keinginan Mulan untuk menjadi seorang prajurit terhalang oleh stigma masyarakat bahwa wanita harus menunggu untuk dijodohkan dan menjadi ibu rumah tangga. Namun demikian, ia tetap gigih dengan menyamar menjadi seorang pria. Masalah muncul ketika ia ketahuan oleh seorang jenderal bahwa Mulan adalah seorang wanita hingga ia dikeluarkan dan dipandang sebelah mata oleh semua prajurit hingga suatu hari ia dapat membuktikan bahwa wanita juga dapat menjadi seorang prajurit dengan mengalahkan musuh dan menyelamatkan dinasti.

Dari latar belakang tersebut, timbulah kekaguman terhadap tokoh yang memiliki kegigihan untuk mewujudkan impiannya di tengah-tengah masyarakat yang menentang dan memandang sebelah mata. Mulan merupakan sosok yang gigih, tangkas namun tetap memperlihatkan sisi keanggunannya sebagai wanita. Nilai-nilai yang dimiliki oleh tokoh Mulan penulis wujudkan dalam sebuah karya penciptaan busana *artwear*.

Busana *artwear* adalah busana yang menonjolkan aspek keindahannya tanpa meninggalkan aspek ergonomisnya. Pada penciptaan karya ini, penulis memilih busana *artwear* sebagai karya yang akan dibuat. Alasan pemilihan busana *artwear* ini karena busana *artwear* sangat cocok untuk merepresentasikan tokoh Mulan ke dalam karya busana. Penulis menggunakan teknik batik sebagai elemen dekoratifnya. Teknik batik yang penulis pakai yaitu teknik batik tulis colet dengan beberapa adegan Mulan sebagai motifnya. Busana ini dikhususkan untuk dipakai oleh wanita muda dengan tujuan agar semangat dalam tokoh Mulan dapat diterapkan oleh wanita muda supaya tetap gigih mewujudkan impiannya tanpa memedulikan pandangan orang yang ada di sekitarnya.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana mendeskripsikan konsep film “Mulan *Live Action* 2020” ke dalam sebuah busana *artwear*?
2. Bagaimana proses dan hasil karya busana *artwear* dengan tokoh Mulan sebagai ide penciptaannya?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Mendeskripsikan konsep film *Mulan Live Action 2020* ke dalam sebuah karya busana *artwear*.
- b. Menjelaskan proses dan hasil karya busana *artwear* dengan tokoh *Mulan* sebagai ide penciptaannya.

2. Manfaat

- a. Bagi Penulis
 - 1) Menambah pengetahuan serta keterampilan penulis dalam bidang seni kriya.
 - 2) Media bagi penulis untuk menuangkan ide dan kreativitas ke dalam sebuah karya.
 - 3) Melatih kesabaran dan ketelitian penulis dalam proses penciptaan karya busana.
- b. Bagi Masyarakat
 - 1) Memberikan pengetahuan pada masyarakat mengenai nilai dalam “*Mulan Live Action 2020*” melalui karya busana *artwear*.
- c. Bagi Institusi
 - 1) Menyumbangkan pengetahuan dan pikiran sebagai inspirasi dalam pembuatan karya untuk aktivitas akademik yang berguna bagi mahasiswa.
 - 2) Menambah koleksi karya seni kriya bagi lembaga institusi dalam bidang tekstil.

D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

1. Metode Pendekatan

a) Estetika

Metode pendekatan yang penulis gunakan dalam penciptaan karya ini adalah pendekatan estetika. Karya yang penulis buat merupakan sebuah objek yang memiliki filosofis, dan bentuk yang indah, maka dari itu penulis menggunakan pendekatan estetika dalam penelitian ini.

b) Busana

Desmond Morris dalam bukunya yang berjudul *Manwatching : A Field Guide to Human Behavior* (1979: 213) menyatakan busana memiliki tiga fungsi bagi pemakainya yaitu kenyamanan (*costume for comfort*), kesopanan (*costume for modesty*), dan penampilan (*costume for display*). Teori busana yang digunakan dalam pembuatan karya Tugas Akhir ini adalah teori busana untuk penampilan (*costume for display*). Morris berpendapat bahwa busana menceritakan tentang si pemakai baik dari status sosial maupun sikap pemakai.

c) Ergonomi

Ergonomi adalah ilmu yang mempelajari berbagai aspek dan karakteristik manusia (kemampuan, kelebihan, keterbatasan, dan lain-lain) yang relevan dalam konteks kerja, serta memanfaatkan informasi yang diperoleh dalam upaya merancang produk, mesin, alat, lingkungan, serta sistem kerja yang baik (Iridiastadi, 2014: 5). Pembuatan karya busana tentu tidak lepas dari aspek ergonomi yang diperlukan untuk merancang busana yang nyaman namun tidak lepas dari konsep penciptaan karya tersebut.

2. Metode Penciptaan

Menurut Gustami (2004:31), melahirkan sebuah karya seni khususnya seni kriya secara metodologis melalui tiga tahapan utama, yaitu Eksplorasi (pencarian sumber ide, konsep, dan landasan penciptaan), Perancangan (rancangan desain karya) dan Perwujudan (pembuatan karya).

Berikut adalah teori Gustami tiga tahap enam langkah dalam penciptaan karya Tugas Akhir ini sebagai berikut:

a) Eksplorasi

Menurut Agustin, (2021: 55) Eksplorasi merupakan tahapan awal dalam proses perancangan seni kriya yang diketahui tahap tersebut meliputi aktivitas penjelajahan berupa identifikasi masalah untuk menentukan tema dan berbagai persoalan yang ada. Tahap eksplorasi terdiri dari atas:

1) Pengumpulan Data

Langkah awal yang dilakukan dalam pengumpulan data dalam penciptaan karya ini adalah menonton film “*Mulan Live Action 2020*”, kemudian mencari referensi karya busana yang hendak dibuat. Setelah itu, melakukan riset dengan mencari sumber seperti skripsi, jurnal maupun buku yang berkaitan dengan penciptaan karya Tugas Akhir.

2) Penggalian Landasan Teori

Langkah ini dilakukan dengan melakukan studi pustaka terkait teori estetika serta teori ergonomi yang penulis gunakan dalam penciptaan karya busana *artwear*.

b) Perancangan

Tahap ini terdiri atas kegiatan mengungkapkan gagasan dari hasil analisis, yang dilakukan dalam bentuk desain.

1) Perancangan Awal

Langkah ini dilakukan dengan menuangkan ide atau gagasan berdasarkan analisis data yang sudah dihasilkan. Pada tahap ini, penulis merancang beberapa sketsa alternatif busana *artwear* dengan “*Mulan Live Action 2020*” sebagai inspirasi dalam pembuatannya.

2) Perancangan Akhir

Pada tahap ini, rancangan alternatif yang telah dibuat pada perancangan awal diseleksi kembali untuk ditetapkan sebagai sketsa final. Sketsa yang terpilih kemudian dikembangkan dan dimatangkan menjadi desain busana final dengan penambahan motif batik, warna, serta detail yang lain.

c) Perwujudan

1) Perwujudan Karya

Tahap perwujudan merupakan tahap mewujudkan ide, konsep, landasan, dan rancangan menjadi karya nyata. Tahapan ini dimulai dengan proses persiapan alat dan bahan, kemudian melakukan proses pengerjaan karya hingga akhirnya melakukan *finishing* karya.

2) Penilaian atau Evaluasi

Pada tahap akhir perwujudan ini, dilakukan peninjauan dan evaluasi terhadap karya, seperti kesesuaian ide dan desain serta wujud karya. Selain itu, kualitas dari karya seperti bahan dan teknik yang digunakan, hasil kualitas jahitan, dan keindahan karya turut dievaluasi dalam tahap akhir ini.

