

**Cupang *Halfmoon* sebagai Ide Penciptaan
Busana Pesta Malam Wanita**



PENCIPTAAN

Oleh:

Adhita Prameswari

NIM 2010035222

**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 Penciptaan Karya Seni Berjudul:

"Cupang *Halfmoon* sebagai Ide Penciptaan Busana Pesta Malam Wanita"

diajukan oleh Adhita Prameswari, NIM 2010035222, 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 08 Januari 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

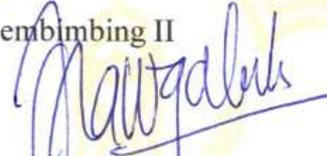
Pembimbing I



Dr. Noor Sudyati, M.Sn.

NIP 19621114 199102 2 001/NIDN 0014116206

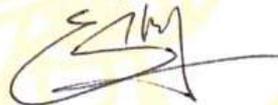
Pembimbing II



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

NIP 19770418 200501 2 001/NIDN 0018047703

Cognate / Anggota



Esther Mayliana, S.Pd.T., M.Pd.

NIP 19810923 201504 2 001/NIDN 0023098106

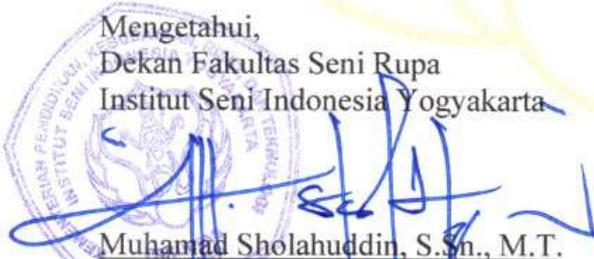
Ketua Jurusan Kriya



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

NIP 19740430 199802 2 001/NIDN 0030047406

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP 19701019 199903 1 001/NIDN 0019107005

LEMBAR PERSEMBAHAN

i get so lost
in where i want to go
i forget that the place i'm in
is already quite magical

-rupi kaur



PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Adhita Prameswari

NIM : 2010035222

Menyatakan dengan bahwa laporan dan karya Tugas Akhir yang berjudul “Cupang *Halfmoon* sebagai Ide Penciptaan Busana Pesta Malam Wanita” ini sepenuhnya adalah pekerjaan saya. Laporan ini saya buat berdasarkan pengalaman personal dalam kehidupan sehari - hari tidak berisikan tulisan yang dituliskan orang lain kecuali tulisan dari buku- buku yang telah dikutip dengan tata cara penulisan yang sesuai sebagai referensi pendukung. Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tidak ada paksaan dari pihak manapun. Bilamana terdapat ketidaksesuaian pada pernyataan ini, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 08 Januari 2024



Adhita Prameswari
NIM 2010035222

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang atas Rahmat dan Ridho Nya sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Laporan Tugas Akhir yang berjudul “Cupang Halfmoon sebagai Ide Penciptaan Busana Pesta Malam Wanita” merupakan syarat pengajuan Tugas Akhir Penciptaan Karya bagi mahasiswa untuk memperoleh gelar S-1 di program Studi Kriya, Jurusan Seni Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Banyak sekali yang membuat hal ini menjadi mungkin terwujudkan. Untuk itu sudah selayaknya penulis menghaturkan rasa terimakasih kepada siapa saja yang langsung maupun tidak langsung telah membantu dalam Tugas Akhir Penciptaan ini. Terima kasih kepada:

1. Dr. Irwandi, M.Sn. Rektor ISI Yogyakarta
2. Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T. Dekan Fakultas Seni Rupa
3. Dr. Alvi Lufiani, S.Sn, M.FA. Ketua Jurusan Kriya
4. Dr. Ir. Yulriawan, M.Hum. Dosen Wali
5. Dr. Noor Sudiyati, M.Sn. Dosen Pembimbing 1
6. Anna Galuh Indreswari, S.Sn., M.A. Dosen Pembimbing 2
7. Esther Mayliana, S.Pd.T., M.Pd. *Cognate* Tugas Akhir
8. Suluruh Dosen Kriya dan staff atas semua pengajaran ilmu yang bermanfaat dan berguna bagi penyusunan dan penciptaan tugas akhir

Penyusunan laporan Tugas Akhir Penciptaan ini telah digarap secara maksimal, namun laporan Tugas akhir penciptaan ini masih memiliki banyak kelemahan. Oleh karena itu penulis berharap semoga karya tulis ini dapat bermanfaat bagi perkembangan dunia seni rupa, khususnya kriya dan semua pihak yang berkepentingan.

Yogyakarta, 08 Januari 2024



Adhita Prameswari
NIM 2010035222

DAFTAR ISI

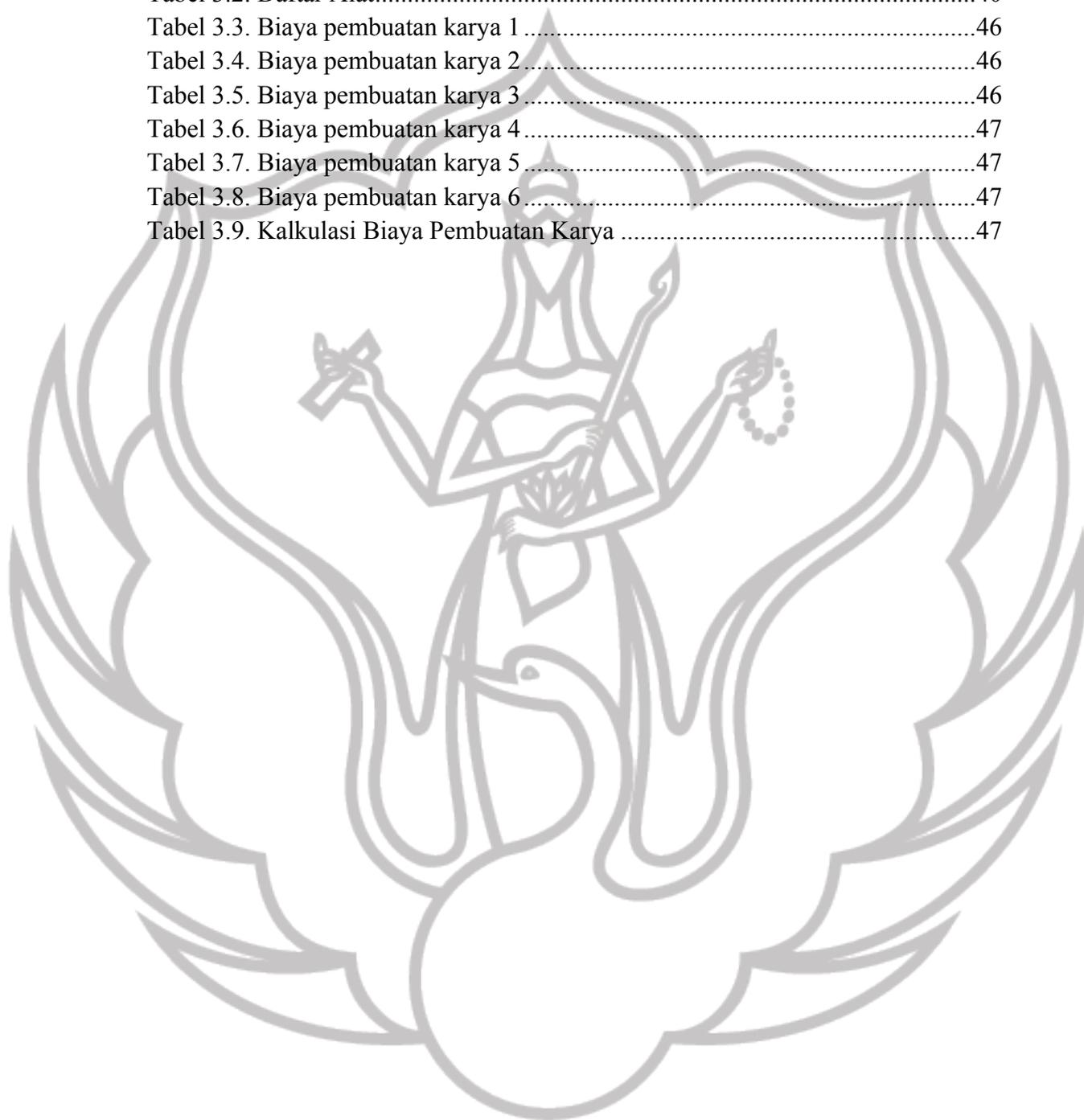
JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN/MOTTO	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
ABSTRAK.....	ix
<i>ABSTRACT</i>	x
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan	4
C. Tujuan & Manfaat	4
D. Metode Pendekatan Dan Penciptaan	5
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN	8
A. Sumber Penciptaan.....	9
B. Landasan Teori.....	14
BAB III. PROSES PENCIPTAAN.....	16
A. Data Acuan.....	16
B. Analisis Data Acuan.....	20
C. Rancangan Karya	23
D. Proses Perwujudan	38
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya.....	46
BAB IV. TINJAUAN KARYA	48
A. TINJAUAN UMUM.....	48
B. TINJAUAN KHUSUS.....	50
BAB V. PENUTUP	
A. SIMPULAN	62
B. SARAN	63
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN.....	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Cupang <i>Halfmoon</i>	10
Gambar 2.2. Busana Pesta Malam dengan teknik pewarnaan <i>tie-dye</i>	11
Gambar 2.3. Penerapan teknik <i>Tie-Dye</i>	13
Gambar 3.1. <i>Halfmoon Betta Fish</i> #1	16
Gambar 3.2. <i>Halfmoon Betta Fish</i> #2	16
Gambar 3.3. Karya Christian Dior Haute Couture Fall/Winter 2012-Paris #1	17
Gambar 3.4. Karya Christian Dior Haute Couture Fall/Winter 2012-Paris #2	17
Gambar 3.5. Teknik Kerut	18
Gambar 3.6. Teknik <i>Tie</i>	18
Gambar 3.7. Teknik <i>Pleats</i>	19
Gambar 3.8. Teknik <i>Stitch</i>	19
Gambar 3.9. Teknik <i>Marbling</i>	19
Gambar 3.10. Rancangan Motif	24
Gambar 3.11. Desain Busana Alternatif.....	25
Gambar 3.12. Desain Busana Terpilih 1	26
Gambar 3.13. Pecah Pola Desain Busana Terpilih 1.....	27
Gambar 3.14. Desain Busana Terpilih 2	28
Gambar 3.15. Pecah Pola Desain Busana Terpilih 2.....	29
Gambar 3.16. Desain Busana Terpilih 3	30
Gambar 3.17. Pecah Pola Desain Busana Terpilih 3.....	31
Gambar 3.18. Desain Busana Terpilih 4	32
Gambar 3.19. Pecah Pola Desain Busana Terpilih 4.....	33
Gambar 3.20. Desain Busana Terpilih 5	34
Gambar 3.21. Pecah Pola Desain Busana Terpilih 5.....	35
Gambar 3.22. Desain Busana Terpilih 6	36
Gambar 3.23. Pecah Pola Desain Busana Terpilih 6.....	37
Gambar 3.24. Penerapan Teknik <i>Tie</i>	43
Gambar 3.25. Penerapan Teknik <i>Dye</i>	43
Gambar 3.26. Pembuatan Pola Busana	44
Gambar 3.27. Tahap Menjahit.....	44
Gambar 3.28. Tahap Finishing	45
Gambar 3.29. Tahap Menghias	45
Gambar 4.1. Karya 1	50
Gambar 4.2. Karya 2	52
Gambar 4.3. Karya 3	54
Gambar 4.4. Karya 4	56
Gambar 4.5. Karya 5	58

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Daftar Bahan	38
Tabel 3.2. Daftar Alat.....	40
Tabel 3.3. Biaya pembuatan karya 1	46
Tabel 3.4. Biaya pembuatan karya 2	46
Tabel 3.5. Biaya pembuatan karya 3	46
Tabel 3.6. Biaya pembuatan karya 4	47
Tabel 3.7. Biaya pembuatan karya 5	47
Tabel 3.8. Biaya pembuatan karya 6	47
Tabel 3.9. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	47



ABSTRAK

Tugas akhir ini berfokus pada penciptaan busana pesta malam wanita dengan pendekatan eksperimental, mengadopsi corak dan warna dari ikan Cupang Halfmoon. Inspirasi utama datang dari keindahan sirip ekor setengah lingkaran yang anggun pada ikan ini. Teknik tie-dye dipilih sebagai elemen kunci, menggambarkan proses kreatif yang terinspirasi dari alam. Palet warna merah, biru, dan hitam dipadukan dengan eksplorasi teknik tie-dye, menghasilkan pewarnaan memberi kesan dramatis. Siluet busana menggambarkan sirip yang lebar dan berbentuk setengah bulan, menciptakan kesan kemegahan yang memukau.

Teknik tie-dye memberikan dimensi artistik yang merepresentasikan corak alami dan tak terduga yang mirip sirip Cupang Halfmoon yang menjuntai di dalam air. Corak putih, merah, biru, dan hitam memancarkan keberanian, ketenangan, dan misteri menciptakan harmoni visual yang mempesona. Penciptaan karya busana ini menggabungkan keunikan corak dan warna ikan Cupang Halfmoon dengan teknik tie-dye eksperimental.

Sebagai hasilnya, koleksi ini bukan sekadar pakaian, melainkan karya seni eksploratif yang memadukan keanggunan alam dengan inovasi desain. Dengan menyatukan elemen kreatif, teknis, dan artistik, busana pesta malam ini berhasil menciptakan pengalaman visual yang memukau secara keseluruhan.

Kata kunci: Busana pesta malam wanita, Cupang Halfmoon, Tie-dye

ABSTRACT

This final project focuses on creating evening gowns for women with an experimental approach, adopting patterns and colors inspired by the Halfmoon Betta fish. The primary inspiration is drawn from the graceful half-circle tail fins of the fish. The chosen key element is the tie-dye technique, representing a creative process inspired by nature. A color palette of red, blue, and black is combined with the exploration of tie-dye techniques, resulting in dramatic coloring. The gown silhouettes portray wide, half-moon-shaped fins, creating a captivating sense of grandeur.

The tie-dye technique adds an artistic dimension that represents natural and unpredictable patterns, resembling the Halfmoon Betta fins flowing in water. The combination of white, red, blue, and black patterns exudes bravery, tranquility, and mystery, creating a captivating visual harmony. The creation of these fashion pieces combines the unique patterns and colors of the Halfmoon Betta fish with experimental tie-dye techniques.

Consequently, this collection transcends more clothing, evolving into an explorative work of art that harmonizes the elegance of nature with innovative design. By uniting creative, technical, and artistic elements, these evening gowns successfully craft a visually stunning experience overall.

Keywords: *Eveningwear for women, Halfmoon Betta fish, Tie-dye*

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Saat ini, kebutuhan berbusana tidak hanya bertolak pada fungsi dan tujuan utama dari busana saja. Lebih dari itu, pemenuhan kebutuhan berbusana turut melibatkan pertimbangan-pertimbangan lain yang dianggap penting dan perlu penyesuaian, seperti kesempatan, usia, jenis kelamin, serta *trend mode* yang sedang berkembang pada masanya. Persoalan berbusana sebagai identitas merupakan bentuk dialektika sosial dalam mengartikulasikan realitas. Busana menyampaikan pesan-pesan dan merupakan pencitraan untuk menegaskan berbagai fungsi-fungsi sosial dalam transformasi sosial (Lestari, 2014).

Berkaitan dengan kebutuhan busana, busana pesta merupakan salah satu busana yang menarik untuk dibahas. Pemilihan busana yang dikenakan untuk menghadiri suatu acara pesta dilakukan dengan berbagai macam pertimbangan yang salah satunya merupakan upaya memperlihatkan status sosial. Pemilihan busana merupakan bentuk komunikasi nonverbal pembentuk identitas sosial yang merupakan upaya menunjukkan eksistensinya di kalangan masyarakat (Pamela, 2023). Selain menjadi penutup tubuh sebagai syarat norma kesopanan, pemilihan busana juga berfungsi sebagai daya tarik serta yang bertujuan untuk mendeskripsikan atau menunjukkan citra pribadi seseorang di depan publik secara khusus.

Busana yang pantas dipakai dan sesuai dengan kesempatan, menjadikan seseorang terlihat serasi dan memberikan rasa tenang dan aman pada pribadinya hal ini juga berlaku pada pemilihan busana pesta. Menurut Widiastuti (2004), Desain busana untuk pesta dapat dibuat menarik dengan bahan yang bagus, sehingga terkesan istimewa. Dalam memilih busana pesta, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan, salah satunya seperti yang dipaparkan oleh Sri Widarwati (1993) bahwa busana pesta berdasarkan waktunya dikelompokkan menjadi 3 (tiga), yaitu pagi, siang-sore, dan malam yang ciri-cirinya dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Busana Pesta Pagi, Busana pesta pagi atau siang adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta antara pukul 09.00-15.00. Busana pesta ini terbuat dari bahan yang bersifat halus, lembut, menyerap keringat, dan tidak berkilau.
2. Busana Pesta Sore, Busana pesta sore adalah busana yang dikenakan pada kesempatan sore menjelang malam. Pemilihan bahan busana untuk pesta sore lazimnya bertekstur agak lembut.
3. Busana Pesta Malam, Busana pesta malam adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta malam hari. Pemilihan bahan yaitu yang bertekstur lebih halus dan lembut.

Pengelompokan jenis busana pesta menurut waktu penyelenggaraan pesta merupakan jenis pengelompokan yang cukup mudah dilakukan karena dapat dilihat dari pilihan warna, bahan dan desain busana. Berdasarkan pengelompokan diatas, Penciptaan karya busana ini memutuskan untuk fokus pada pilihan busana pesta malam. Pilihan ini didasari oleh ketertarikan personal pada desain busana pesta malam yang menurut Enny Zuhni Khayati (1998) adalah jenis busana pesta yang dipakai pada kesempatan pesta dari waktu matahari terbenam atau malam hari. *Mode* busana pesta malam kelihatan mewah dan *glamour*. Mewah dalam hal ini mengacu pada detail dan aksesoris seperti kombinasi bahan, koresase, payet dan sebagainya sedangkan *glamour* adalah kesan daya tarik yang ditangkap oleh mata ketika melihat suatu objek.

Menitikberatkan pada aspek *glamour*, penulis menangkap bahwa cupang *halfmoon* dapat dijadikan inspirasi dalam menampilkan kesan *glamour* yang memukau. Dengan sirip yang lebar dan berbentuk setengah bulan, Cupang *Halfmoon* memancarkan keanggunan dan elegansi yang menakjubkan. Warna-warna mencolok seperti putih, merah, biru, dan hitam yang menghiasi tubuhnya menciptakan palet warna dramatis yang menambah daya tarik visual. Ketika keindahan dan keanggunan cupang *halfmoon* diaplikasikan pada busana pesta malam wanita, kesan *Glamour* yang luar biasa muncul. Elemen-elemen khas cupang, seperti corak simetris dan warna berani, menjadi landasan desain yang memikat. Warna-warna merah, hitam, dan biru yang dramatis menciptakan palet yang mencolok, memberikan sentuhan keberanian dan keanggunan pada setiap rancangan. Sirip yang melengkung dan elegan dapat diinterpretasikan dalam siluet

busana, menambah dimensi artistik dan kesan mewah. Keseluruhan, aplikasi motif cupang *halfmoon* pada busana pesta malam menciptakan desain busana yang memancarkan kemegahan alami, dan menciptakan kesan fashion yang unik sehingga pada penciptaan karya busana dalam tugas akhir ini penulis berharap melalui perpaduan kecantikan alami dan kreativitas desain, aplikasi cupang *halfmoon* dalam dunia mode memberikan sentuhan *glamour* yang terkesan unik dan menarik.

Kesan *glamour* tersebut dapat diberikan melalui pengaplikasian warna-warna mencolok pada busana pesta malam aspek yang ditekankan pada penciptaan karya busana ini. Berdasarkan hal tersebut, penciptaan karya busana pesta malam ini mengadopsi corak dari cupang *halfmoon* yang adalah satu jenis ikan cupang yang memiliki ekor dan sirip yang simetris menyerupai bentuk setengah bulan. Ikan Cupang (*Betta sp.*) adalah ikan air tawar yang habitat asalnya adalah beberapa negara di Asia Tenggara, antara lain Indonesia, Thailand, Malaysia, Brunei Darussalam, Singapura, dan Vietnam. Ikan ini mempunyai bentuk dan karakter yang unik dan cenderung agresif dalam mempertahankan wilayahnya. Ikan cupang terdiri dari 73 spesies dan dibagi menjadi 13 kelompok, sedangkan di kalangan penggemar, ikan cupang umumnya terbagi atas tiga golongan, yaitu cupang hias, cupang aduan, dan cupang liar (Sari, Dkk, 2018). Kecantikan ikan cupang *halfmoon* tidak hanya terlihat di bagian ekor dan siripnya saja, namun juga terdapat di hampir keseluruhan tubuh ikan. Selain itu, gerakan ikan cupang *halfmoon* ini juga terlihat anggun.

Corak cupang *halfmoon* yang dipilih adalah yang memiliki perpaduan warna antara hitam, putih, biru dan merah. Perpaduan warna ini akan diadopsi untuk kemudian diterapkan dalam busana malam. Perpaduan ketiga warna yang diadopsi dari cupang *halfmoon* akan diterapkan ke dalam penciptaan karya busana pesta malam menggunakan Teknik *Tie-dye*. *Tie-dye* menurut Suryo Tri Widodo (2012) dapat diartikan menjadi celupan pertalian atau kemudian lebih dikenal dengan istilah 'Ikat Celup'. Disebut dengan istilah ikat celup dikarenakan dalam proses pembuatannya dicapai dengan jalan pengikatan dan pencelupan pada kain, guna mewujudkan sebuah motif sesuai dengan area dari pengikatan dan pencelupan tersebut.

Secara garis besar dapat diketahui bahwa tugas akhir ini fokus pada pembuatan busana pesta malam. Busana pesta malam tersebut dirancang dengan mengadopsi corak sirip dan ekor Cupang *Halfmoon* khususnya pada unsur warna yang meliputi pemilihan warna Hitam, Merah, biru, dan Putih. Pengaplikasian corak dan warna ini dilakukan dengan teknik pewarnaan *Tie-dye* sehingga ide tentang keindahan dan keanggunan corak dan warna dari cupang *halfmoon* dapat direpresentasikan dengan baik pada karya busana.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana menerapkan teknik *tie-dye* membentuk corak Cupang *Halfmoon*?
2. Bagaimana merepresentasikan corak sirip dan ekor Cupang *Halfmoon* ke dalam busana pesta malam?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan
 - a. Menerapkan teknik pewarnaan *Tie-dye* membentuk corak Cupang *Halfmoon*
 - b. Merepresentasikan corak sirip dan ekor Cupang *Halfmoon* ke dalam busana pesta malam
2. Manfaat

- a. Bagi Pencipta

Karya ini diharapkan dapat menjadi sumber inspirasi dalam rancangan busana pesta malam modern dengan sumber inspirasi dari alam dan lingkungan sekitar serta menjadi tambahan pengalaman sehingga dapat menjadi dasar acuan untuk perancangan busana yang memadukan unsur-unsur kebudayaan yang berbeda ke dalam pembuatan sebuah karya busana dengan menerapkan berbagai teknik salah satunya teknik pewarnaan.

- b. Bagi Lembaga

Melalui penciptaan karya Tugas Akhir ini diharapkan dapat menambah wacana apresiasi tentang keragaman motif dan teknik nusantara khususnya di lingkungan pendidikan seni kriya tekstil Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

c. Bagi Masyarakat

Karya busana pesta malam yang menggunakan teknik *tie-dye* sebagai teknik pembuatan motif ini diharapkan dapat menjadi sumber inspirasi dalam rancangan busana pesta malam dengan tetap berusaha mempertahankan unsur-unsur kebudayaan.

D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

1. Metode Pendekatan

a. Fenomenologi

Melalui metode pendekatan fenomenologi dapat diketahui bahwa dalam pembuatan karya busana pesta malam pada tugas akhir ini mengeksplorasi pengalaman-pengalaman yang bersifat pribadi. Hal ini dapat dilihat dari pemilihan teknik *tie-dye* pada pewarnaan karya busana. Teknik *tie-dye* dianggap sebagai teknik pewarnaan yang penuh kejutan karena hasil pewarnaan tidak akan sama persis walaupun dengan menerapkan teknik yang sama. Selain itu, teknik *tie-dye* merupakan teknik yang dirasa sangat tepat untuk merepresentasikan corak dari cupang *halfmoon* yang juga terbentuk secara alami dan tidak dapat direncanakan.

b. Estetika

Estetika atau keindahan (*aesthetic*) merupakan faktor yang sangat penting dalam proses desain. Seorang desainer, sudah seharusnya memahami berbagai masalah yang berkaitan erat dengan keindahan (estetika) produk yang hendak dibuat. Kemampuan untuk bisa menghasilkan suatu desain dengan derajat estetika yang tinggi, umumnya sangat dipengaruhi oleh kepekaan (*sense*), perasaan (*feeling*), selera (*taste*), penghayatan, serta kehalusan rasa perencana dalam melakukan proses pengolahan rupa. Menurut Immanuel Kant dalam moses (2017) syarat keindahan dari aspek kualitas dapat dirumuskan sebagai objek rasa puas yang sesuai dengan selera. Ciri rasa puas adalah tanpa pamrih sedangkan selera adalah kemampuan untuk mempertimbangkan suatu objek atau bentuk representasi berdasarkan rasa senang atau tidak senang secara objektif

Dalam membuat desain, seorang seniman terlebih dahulu menentukan untuk apa benda itu dibuat, setelah itu ia harus membuat desain yang sesuai. Desain itu sendiri tidak hanya terbatas pada bagaimana bentuk dari benda yang ingin dibuat, tetapi juga perlu mempertimbangkan warna, motif ragam hias dan lain sebagainya.

c. Ergonomi

Ergonomi adalah ilmu yang mempelajari manusia dalam berinteraksi dengan objek-objek fisik dalam berbagai kegiatan sehari-hari (Madyana, 1996). Ergonomi berasal dari bahasa Yunani yaitu kata *ergon* yang berarti kerja dan *nomos* yang berarti aturan atau prinsip. Ergonomi merupakan suatu ilmu yang dapat dikatakan berkembang bersama-sama dengan antropometri. Berkaitan dengan hubungan antara manusia dengan produk, ergonomis sering disebut juga sebagai ilmu yang berkaitan erat dengan faktor-faktor manusia. Dari segi komersial karya busana pada tugas akhir ini dapat dikategorikan sebagai fashion *ready to wear* yang proses pembuatannya relatif singkat dan sederhana sehingga dapat diproduksi secara massal.

2. Metode Penciptaan

Penciptaan karya seni kriya dapat dilakukan secara intuitif, tetapi pula ditempuh melalui metode ilmiah yang direncanakan secara seksama, analitis, dan sistematis (Gustami, 2007). Dalam konsep metodologi, terdapat tiga tahap penciptaan seni kriya, yaitu eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Tahap eksplorasi meliputi langkah pertama pengembaraan jiwa, pengamatan lapangan dan penggalian sumber referensi dan informasi untuk menemukan tema. Langkah kedua yakni penggalian landasan teori, sumber dan referensi, serta acuan visual yang dapat digunakan sebagai acuan analisis itu akan menjadi landasan visualisasi. Tahap perancangan, meliputi langkah ketiga yakni tahap perancangan untuk menuangkan ide atau gagasan dari deskripsi verbal hasil analisis yang dilakukan ke dalam bentuk visual dalam batasan dua dimensional. Langkah ke empat, adalah visualisasi gagasan dari rancangan sketsa alternatif terpilih atau gambar teknik yang telah dipersiapkan menjadi suatu bentuk model *prototype*. Tahap perwujudan meliputi langkah ke lima, yaitu tahap perwujudan

yang yang pelaksanaannya berdasarkan sketsa atau model *prototype* yang dianggap sempurna, termasuk penyelesaian akhir dan sistem kemasannya. Langkah ke enam yaitu mengadakan penilaian terhadap hasil perwujudan yang sudah diselesaikan.

a. Eksplorasi

Tahap pertama eksplorasi dan analisis merupakan hal yang penting untuk mengawali proses pembuatan karya, karena saat proses ini seorang seniman akan tau apa saja ciri-ciri dari sumber ide yang diambil. Kemudian ciri-ciri tersebut digunakan sebagai acuan dalam membuat desain, hal tersebut juga dapat mempengaruhi sampai atau tidaknya pesan yang ingin disampaikan oleh seniman. Pada tahap ini, dilakukan eksplorasi pada corak sirip dan ekor cupang *halfmoon* untuk mengetahui ciri-ciri dan karakteristiknya sehingga sejalur dengan konsep karya yang akan diciptakan.

b. Perancangan

Selanjutnya proses perancangan juga tidak kalah penting dengan eksplorasi Ide-ide akan dituangkan ke dalam sketsa-sketsa alternatif, selanjutnya memilih sketsa terbaik dari beberapa sketsa alternatif yang telah diajukan, kemudian sketsa terpilih dibentuk dalam bentuk desain pada kain sebagai tahap berikutnya dalam pembuatan karya.

c. Perwujudan

Perwujudan karya Tugas Akhir ini dilakukan dengan tahapan-tahapan secara runtut untuk mengurangi atau meminimalisir kesalahan dan kerusakan dalam proses perwujudan karya, yaitu mulai dari persiapan alat dan bahan, proses pengerjaan mulai dari desain kain dan menjadi busana, menghias busana, hingga tahap *finishing* atau tahap akhir.

Penciptaan karya ini juga mencoba merujuk pada penelitian berbasis praktik (*practice-based research*) yang merupakan suatu investigasi orijinal yang dilakukan dalam upaya memperoleh pengetahuan baru di mana pengetahuan tersebut sebagian diperoleh melalui sarana praktik dan melalui hasil dari praktik itu. luas (Campbell, 1993). Dijelaskan bahwa proses

kreativitas terbagi menjadi empat tahap yakni persiapan (*preparation*), konsentrasi (*concentration*), inkubasi (*incubation*), iluminasi (*illumination*), dan verifikasi (*verification*). Pengaplikasian metode penciptaan David Campbell dalam penciptaan karya ini dapat diuraikan sebagai berikut.

- a. Tahap *preparation*, merupakan tahap persiapan dalam proses kerja untuk dapat memahami latar belakang masalah dan semua problematika yang hendak dituangkan ke dalam karya.
- b. Tahap *concentration*, adalah tahap di mana perasaan dan penalaran seniman terfokus pada berbagai permasalahan objek yang dihadapi. Penghayatan batin seniman pada objek permasalahan menjadi lebih dalam, kuat, dan intens.
- c. Tahap *incubation*, merupakan tahap yang memberi kesempatan seniman untuk mengambil jarak dan waktu dari permasalahan yang dihadapi. Seniman akan mencapai pematangan spiritual dalam permasalahan sehingga mampu memicu pola-pola baru dari rutinitas berpikir, bekerja, hingga kelaziman penerapan teknik seperti yang telah dilakukan dalam praktik-praktik berkarya sebelumnya.
- d. Tahap *illumination*, pada tahap ini seniman telah menemukan titik temu dalam penuangan ide gagasan dalam berkarya. Baik itu dalam kematangan gagasan, alat dan bahan berkarya hingga pengaplikasian teknik dalam proses penciptaan.
- e. Tahap *verification*, merupakan tahapan implementasi kerja, mulai dari tahap awal ide yang sudah dirumuskan sampai terwujud menjadi karya seni, kemudian akhirnya bisa dipresentasikan pada publik seni secara luas