

JOURNALING
PADA BUSANA ART FASHION



PROGRAM STUDI S-1 KRIYA
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2024

JOURNALING
PADA BUSANA ART FASHION



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

Laporan Tugas Akhir Kriya yang berjudul:

“JOURNALING PADA BUSANA ART FASHION” diajukan oleh Nazkha Dzania, NIM 1912159022, Program Studi S-1 Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal dan dinyatakan telah memenuhi syarat umum diterima.

Pembimbing I/Penguji I



Drs. Otok Herum Marwoto, M.Sn.
NIP. 19660622 199303 1 001/NIDN. 0022066610

Pembimbing II/Penguji II



Esther Mayliana, S.Pd. T., M.Pd.
NIP. 19810923 201504 2 001/NIDN. 0023098106

Cognate/Penguji Ahli



Dr. Yulriawan Dafri, M. Hum.
NIP. 19620729 199002 1 001/NIDN. 0029076211

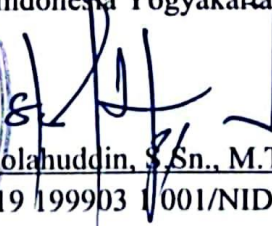
Ketua Jurusan Program Studi Kriya



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

PERSEMBAHAN

Terima kasih kepada Tuhan YME yang telah memberikan Rahmat-Nya sehingga Tugas Akhir ini dapat selesai sebagaimana mestinya. Pertama-tama karya ini penulis persembahkan untuk kedua orang tua dan keluarga yang selalu memberikan dukungan baik berupa moral dan material.

Serta kepada teman-teman yang telah membantu dan memberi dukungan dalam proses pengerjaan karya Tugas Akhir ini. Penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya



PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini penulis menyatakan bahwa tidak terdapat karya dalam pembuatan laporan Tugas Akhir ini yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak ada karya atau 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, Juni 2024

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Nazkha Dzania', written in a cursive style.

Nazkha Dzania

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang atas izinnya, penulisan Tugas Akhir dengan judul “*Journaling Dalam Busana Art Fashion*” dapat selesai dengan lancar. Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan Pendidikan Sarjana dibidang S-1 Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Laporan dan karya Tugas Akhir ini tidak mungkin diselesaikan tanpa adanya dukungan dan bimbingan dari pihak yang terlibat, oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T., Dekan Fakultas Seni Rupa Indonesia Yogyakarta.,
2. Dr. Alvi Lufiani. S.Sn., M.FA., Ketua Jurusan Kriya, Institut Seni Indonesia.,
3. Drs. Otok Herum Marwoto, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I Tugas Akhir Penciptaan.,
4. Esther Mayliana, S.Pd. T., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II Tugas Akhir Penciptaan.,
5. Dr. Yulriawan Dafri, M. Hum., selaku *Cognate* atau Penguji Ahli pada Tugas Akhir Penciptaan.,
6. Seluruh Dosen dan Staf Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.,
7. Keluarga yang selalu memberikan dukungan dan doa tiada henti selama proses pengerjaan Tugas Akhir ini.,
8. Teman-teman yang telah membantu dan mendukung selama berkuliah di Institut Seni Indonesia Yogyakarta hingga proses pengerjaan Tugas Akhir ini yang tidak dapat penulis tuliskan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat beberapa kekurangan dalam proses penyelesaian Tugas Akhir ini. Penulis mengharapkan kritik dan saran membangun

untuk membuat karya yang lebih baik kedepannya dan semoga laporan ini tetap bisa memberi manfaat juga referensi untuk para pembaca

Yogyakarta, 24 Juni 2024



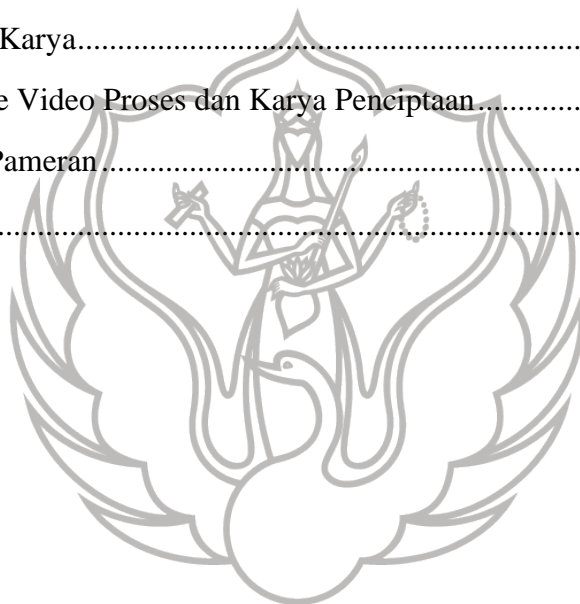
Nazkha Dzania



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL DALAM	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERSEMBAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
INTISARI	xii
ABSTRACT	xiii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan	3
C. Tujuan dan Manfaat.....	4
D. Metode Pendekatan dan penciptaan.....	4
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN.....	8
A. Sumber Penciptaan.....	8
B. Landasan Teori.....	15
BAB III. PROSES PENCIPTAAN	16
A. Data Acuan.....	16
B. Analisis Data Acuan	18
C. Rancangan Karya.....	20
D. Proses Perwujudan	35
1. Bahan dan Alat.....	35
2. Teknik Pengerjaan.....	40
3. Tahap Perwujudan.....	41
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	52

BAB IV. TINJAUAN KARYA.....	56
A. Tinjauan Umum.....	56
B. Tinjauan Khusus.....	57
BAB IV. PENUTUP	67
A. Kesimpulan	67
B. Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA	69
DAFTAR LAMAN	70
LAMPIRAN.....	71
A. Poster Pameran.....	71
B. Katalog Karya.....	71
C. QR Code Video Proses dan Karya Penciptaan.....	73
D. Situasi Pameran.....	73
E. CV.....	74



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Alat-alat untuk teknik pewarnaan	35
Tabel 3.2 Bahan untuk teknik pewarnaan <i>rust-dyeing</i>	36
Tabel 3.3 Alat-alat sulam	37
Tabel 3.4 Bahan sulam	37
Tabel 3.5 Alat-alat untuk teknik <i>photo transfer</i>	38
Tabel 3.6 Bahan untuk teknik photo transfer	37
Tabel 3.7 Alat-alat jahit	37
Tabel 3.8 Detail ukuran badan	37
Tabel 3.9 Kalkulasi biaya bahan dan alat pendukung	52
Tabel 3.10 Kalkulasi biaya karya 1	53
Tabel 3.11 Kalkulasi biaya karya 2	53
Tabel 3.12 Kalkulasi biaya karya 3	54
Tabel 3.13 Kalkulasi biaya karya 4	54
Tabel 3.14 Kalkulasi biaya karya 5	55
Tabel 3.15 Kalkulasi biaya karya 6	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Video klip <i>Don't Forget to Remember</i>	10
Gambar 2.2 Sampul album <i>Cucumber Castle</i>	10
Gambar 2.3 Sampul album <i>Odessa</i>	10
Gambar 2.4 Sampul film <i>Melody Fair</i>	10
Gambar 2.5 Sampul album <i>Saturday Night Fever</i>	11
Gambar 2.6 Kostum <i>Saturday Night Fever</i>	11
Gambar 2.7 Sampul album <i>Trafalgar</i>	12
Gambar 2.8 <i>Performance Costume</i>	12
Gambar 2.9 <i>Tragedy in Spirits Having Flown Album</i>	13
Gambar 2.10 <i>Performance Costume</i>	13
Gambar 3.1 <i>Myscrapbookandme</i>	16
Gambar 3.2 <i>Constance rose: art and life</i>	17
Gambar 3.3 <i>Paperblog, Diario de viajes/travel journal</i>	17
Gambar 3.4 Sylvie Facon, Book Dresses	17
Gambar 3.5 Dennis Basso, Fall Winter 2017 RTW on Vogue Runaway	17
Gambar 3.6 Dennis Basso, Fall Winter 2017 RTW on Vogue Runaway	17
Gambar 3.7 Artful Conversations: Liz Kettle” by Catherine Kirsch - Surface Design Association.....	18
Gambar 3.8 <i>Shibori rust dyeing</i>	18
Gambar 3.9 Meta Enjelita: <i>Each Cycle of Time</i>	18
Gambar 3.10 Meta Enjelita: <i>Each Cycle of Time</i>	18
Gambar 3.11 Sketsa alternatif 1-3.....	20
Gambar 3.12 Sketsa alternatif 4-8.....	21
Gambar 3.13 Sketsa alternatif 9-12.....	22
Gambar 3.14 Sketsa terpilih 1-4.....	23
Gambar 3.15 Sketsa terpilih 5-8.....	24
Gambar 3.16 Desain karya 1 yang diwujudkan	25

Gambar 3.17 Desain pola karya 1	26
Gambar 3.18 Desain karya 2 yang diwujudkan	27
Gambar 3.19 Desain pola karya 2	28
Gambar 3.20 Desain karya 3 yang diwujudkan	29
Gambar 3.21 Desain pola karya 3	30
Gambar 3.22 Desain karya 4 yang diwujudkan	31
Gambar 3.23 Desain pola karya 4	32
Gambar 3.24 Desain karya 5 yang diwujudkan	33
Gambar 3.25 Desain pola karya 5	34
Gambar 3.26 Menyiapkan alat-alat yang dibutuhkan	42
Gambar 3.27 Pembuatan pola 1:1 diatas kertas	44
Gambar 3.28 Memindahkan pola ke atas kain dan digunting	44
Gambar 3.29 Proses menjahit	45
Gambar 3.30 Pola yang sudah dijahit menjadi busana	45
Gambar 3.31 Merendam busana ke dalam larutan cuka	46
Gambar 3.32 Proses menyusun logam berkarat dan melipat kain untuk menghasilkan motif	47
Gambar 3.33 Proses merebus dengan air garam	47
Gambar 3.34 Membuka lipatan dan membersihkan kain dari serpihan karat	48
Gambar 3.35 Proses menjemur	48
Gambar 3.36 Kumpulan foto yang sudah dicetak	50
Gambar 3.37 Proses menempel dengan <i>photo transfer medium</i>	50
Gambar 3.38 Proses mengelupas kertas	51
Gambar 3.39 Proses <i>finishing</i> dengan <i>varnish</i>	51
Gambar 4.1 Hasil busana karya 1	57
Gambar 4.2 Hasil busana karya 2	59
Gambar 4.3 Hasil busana karya 3	61
Gambar 4.4 Hasil busana karya 4	63
Gambar 4.5 Hasil busana karya 5	65

INTISARI

Journaling adalah kegiatan menuangkan ide, pikiran, perasaan, atau emosi yang berkaitan dengan berbagai peristiwa dalam hidup dalam bentuk tulisan maupun ke dalam bentuk gambar. *Journaling* dianggap baik dalam mengevaluasi dan merefleksi diri yang dapat diwujudkan dalam bentuk tulisan maupun visual dengan tujuan merekam hal-hal berkesan maupun keseharian pembuatnya. Kegiatan ini kemudian semakin dikenal lewat unggahan konten-konten *journaling* di media sosial dengan cara yang menarik. Fenomena tersebut menginspirasi penulis untuk menerapkan *journaling* yang umumnya diaplikasikan di atas media kertas, ke media kain dalam bentuk karya bernilai fungsional, yakni busana *art fashion*.

Metode pendekatan yang digunakan dalam penciptaan karya Tugas Akhir ini adalah pendekatan estetika dari Bernama Alexander Gottlieb Baumgarten bahwa aspek keindahan salah satunya berdasarkan pengalaman personal. Pendekatan lainnya adalah ergonomi dari Tarwaka tentang keterlibatan seni, ilmu dan teknologi dalam mencipta. Selanjutnya penulis menggunakan metode penciptaan dari S.P. Gustami yang memerlukan tiga tahapan utama dalam sebuah penciptaan, yakni eksplorasi (pencarian sumber ide, konsep, dan landasan penciptaan), perancangan (rancangan desain karya), dan perwujudan (pembuatan karya). Perwujudan karya ini menggunakan teknik utama pewarnaan *rust-dyeing*, kemudian *photo transfer* dan terakhir sulam.

Hasil dari penciptaan tugas akhir ini adalah lima busana *art fashion* dengan tema yang berkaitan dengan pengalaman estetis dan personal terhadap visual lagu grup musik favorit “Bee Gees”. Lagu-lagu mereka menjadi referensi penerapan *journaling* sekaligus judul karya. Penciptaan karya tugas akhir dengan ide *journaling* diharapkan memberi kontribusi bagi perkembangan dunia *fashion* di ranah seni tekstil Indonesia.

Kata kunci: *Journaling*, Busana Art Fashion, Bee Gees

ABSTRACT

Journaling is the activity of expressing ideas, thoughts, feelings, or emotions related to various events in life in written form or drawings. This activity encourages self-assessment and reflection through written and visual formats to document significant events and daily activities. The growing popularity of journaling, fuelled by intriguing social media content, has contributed to the transition of this practice from standard paper media to textiles, resulting in the creation of functional art fashion pieces.

This project takes an approach based on Alexander Gottlieb Baumgarten's aesthetic theory about the definition of beauty with a focus on personal experience. Furthermore, it incorporates Tarwaka's ergonomic ideas, emphasizing the convergence of art, science, and technology in the creative process. In addition, the author uses the creation method of S.P. Gustami, which requires three main stages in creation: investigation (identifying sources, concepts, and basic aspects), design (development of the artistic design), and realization (production of the completed item). Rust-dyeing, photo transfer, and embroidery are several techniques that the author applied during the realization phase.

The outcome of this project comprises five art fashion pieces, each inspired by aesthetic and personal experiences, as well as the music of the group "Bee Gees." These thematic elements were used to guide the conceptual development and titling of each piece. The final project based on the idea of journaling is expected to contribute to the development of fashion, especially in the field of Indonesian textile art.

Keyword: *Journaling, Art Fashion, Bee Gees*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tahun 2020 hingga awal 2022 merupakan masa-masa sulit tidak hanya bagi Indonesia, melainkan seluruh dunia akibat pandemi Covid-19. Pada kondisi ini terjadi perubahan besar-besaran tanpa adanya persiapan dimana masyarakat dipaksa menetap di rumah guna meminimalisir penularan covid 19 yang akhirnya berdampak ke banyak sektor dan psikologis masyarakat itu sendiri. Dalam mengatasi dampak psikologis ini, semakin banyak masyarakat yang memperoleh atau mengandalkan hiburan dari *platform-platform* seperti media sosial. Media sosial pun menjadi salah satu media penyaluran kreatifitas maupun pendokumentasian kegiatan kreatif yang dimuat ke dalam konten, hingga memunculkan banyak tren untuk mengatasi kejenuhan. Salah satu konten yang kerap muncul pada masa pandemi adalah konten-konten *DIY (Do It Yourself)* termasuk konten serupa seperti *journaling*.

Gaya *journaling* pun bisa jadi berbeda-beda. Ada yang mengisi jurnal mereka hanya dengan tulisan, ada pula yang banyak menonjolkan gambar-gambar visual seperti sketch, kolase-kolase pada jurnal mereka yang dikenal dengan *visual journal*. Adapun seniman-seniman yang menerapkan *visual journal* ini antara lain Eric Fischl, Leonardo Da Vinco dan Edvard Munch. Sehingga sebenarnya *journaling* tak sekedar bertujuan merekam memori atau pemikiran pribadi saja tetapi sebagai media pengasah *visual thinking* dan kreatifitas. Selain itu *journaling* sendiri bersifat personal sehingga tak ada pakem-pakem tertentu yang membatasi penulisnya untuk berekspresi, salah satunya penggunaan aneka ragam media yang sah-sah saja bila ditorehkan pada *journal*.

Journaling ini kemudian semakin banyak dikenal pada era pandemic Covid 19 dalam bentuk konten *ASMR (Autonomous Sensory Meridian Response)* seperti pada akun tiktok *@myscrapbookandme*.

Kegiatan yang sebelumnya hanya sebagai bentuk penyembuhan pribadi, rupanya menjadi hal yang menyenangkan dan menarik untuk ditonton. Terlebih kekreatifan sang kreator yang menggunakan tema-tema seperti film, penyanyi/band, dan lain sebagainya membuat visual *journaling* ini seakan terhubung pada selera penonton secara lebih luas. Oleh sebab itu, *journaling* yang akan diterapkan pada busana *art fashion* memerlukan tema khusus guna membangun cerita didalamnya. Maka tema yang dipilih sebagai tema *journaling* ini diambil berdasarkan *band/music* kesukaan dari era 60-70an yang memiliki nilai sentimentil tersendiri antara *band* musik tersebut terhadap perjalanan hidup penulis semasa kecil hingga beranjak dewasa.

Bee Gees merupakan band asal Australia yang terkenal pada era 60an-70an yang beranggotakan tiga bersaudara Barry, Robin, and Maurice Gibb. Lagu-lagu Bee Gees yang masih familiar diperdengarkan bahkan dijadikan soundtrack-soundtrack film sampai saat ini, seperti 'Stayin Alive', 'More Than a Woman', dan 'How Deep is Your Love'. Bahkan lagu hits mereka *More Than a Woman* kembali viral dan banyak digunakan sebagai musik latar di *Tiktok* oleh kalangan muda pada pertengahan 2023 lalu, yang mungkin mereka bisa jadi tidak tahu judul maupun penyanyinya. Lirik lagu yang puitis, unik, dan aransemen musik yang menarik, serta ciri khas vibrato yang jernih dari Robin Gibb sebagai *lead* pada awal lagu-lagu hit mereka sampai digantikan oleh suara melengking (*falsetto*) dari Barry Gibb menjadikan grup ini begitu ikonik dan disukai banyak orang. Era bermusik mereka pun terbagi dua, yakni diawali dengan genre-genre *soft rock* dan *ballad* seperti lagu-lagu ikoniknya 'How can you mend a broken heart', 'I started a joke', 'Don't forget to remember me' dan masih banyak lagi. Kemudian terjadi pergantian selera atau tren musik dimana gaya musik sebelumnya mulai dianggap kuno sehingga tidak lagi relevan dengan era music 1970-an. Akhirnya Bee Gees banting stir dan melahirkan musik-musik hit disko seperti 'Stayin' Alive', 'More Than A Woman', juga 'Tragedy'.

Kepopuleran lagu-lagu Bee Gees turut memberi pengaruh dalam perjalanan hidup secara personal dimana semasa kecil CD *live performance* Bee Gees dengan lagu-lagu *the greatest hits* mereka menjadi benda yang wajib dibawa keluarga kemanapun dan diputar berulang kali di sepanjang perjalanan. Pada CD tersebut tersimpan lagu Bee Gees dari era keemasan mereka yang bergenre *ballad* hingga era keemasan keduanya dengan genre disko. Video penampilan band asal Australia itu juga rutin diputar disela waktu-waktu luang ketika berkumpul bersama keluarga sambil ditemani camilan buatan Ibu. Perawakan Barry Gib yang gondrong dan brewokan terlihat begitu mirip dengan Ayah kala muda dulu sehingga menjadi topik candaan, bahkan suasana sering kali makin meriah dengan tarian dan gerakan menirukan gaya personal mereka ketika tiba giliran lagu-lagu disko andalan mulai diputar. Kebiasaan ini terus terbawa seiring beranjak dewasa sampai tiba masa dimana lingkungan keluarga mulai memiliki kesibukannya masing-masing, dan CD Bee Gees itu mulai jarang diputar dan ditonton bersama lagi. Sehingga ini menjadi alasan terkuat untuk mengangkat band favorit keluarga ini menjadi tema pembuatan karya *journaling* dalam busana *art fashion*.

Konsep *journaling* yang eksploratif tanpa terikat pakem-pakem tertentu rasanya memiliki konsep sejalan dengan busana *art fashion* yang lebih ekspresif dan lebih menonjolkan nilai estetika, makna/cerita dibanding sisi fungsionalnya. *Art fashion* sendiri diproduksi secara manual dan dilakukan dengan pengerjaan tangan bukan mesin (Susanto, 2015).

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah dalam penciptaan ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana konsep *journaling* pada busana *art fashion*?
2. Bagaimana proses *journaling* pada busana *art fashion*?
3. Bagaimana hasil penerapan *journaling* pada busana *art fashion*?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan Penciptaan

- a. Memahami konsep *journaling* pada busana *art fashion*.
- b. Mengetahui proses penerapan *journaling* pada busana *art fashion*.
- c. Menghasilkan karya busana *art fashion* dengan konsep *journaling*.

2. Manfaat Penciptaan

- a. Memberi ruang bagi penulis berekspresi lewat *journaling* yang diterapkan pada busana *art fashion*.
- b. Media bereksperimen dan mengembangkan pengetahuan akan teknik-teknik yang digunakan dalam penerapan busana *art fashion*.
- c. Mengedukasi pembaca mengenai konsep *journaling* dan proses penerapannya pada busana *art fashion*.

D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan

Dalam penciptaan karya seni berjudul “*Journaling Pada Busana Art Fashion*” ini penulis menggunakan pendekatan sebagai berikut:

1. Metode Pendekatan

- a. Pendekatan Estetika

Kata estetika berasal dari kata Yunani *aesthesis* yang berarti pencerapan panca indra (*sense perception*), (The Liang Gie, 1976:15). Secara etimologis, estetika dapat diartikan sebagai teori tentang ilmu penginderaan dimana melalui pencerapan/rangsangan pada panca indra menimbulkan asumsi rasa keindahan.

Menurut seorang filsuf Jerman Bernama Alexander Gottlieb Baumgarten, ia menerjemahkan keindahan (*beauty*) ke dalam filsafat keindahan yang dibedakan menjadi tiga macam, yaitu :

- 1) Keindahan dalam arti yang terluas, meliputi keindahan alam, keindahan seni, keindahan moral, keindahan intelektual dan keindahan mutlak (absolut)

- 2) Keindahan dalam arti estetis murni: menyangkut pengalaman estetis dari seseorang dalam hubungannya dengan segala sesuatu yang diserapnya.
- 3) Keindahan dalam arti terbatas hanya menyangkut benda-benda yang dicerap dengan penglihatan, yakni berupa keindahan bentuk dan warna (The Liang Gie, 1996:17-18).

Metode pendekatan estetika digunakan dalam penciptaan ini karena menyangkut aspek keindahan berdasarkan pengalaman personal yang dituangkan ke dalam *journaling* dengan media berbeda, dari yang biasanya di atas kertas, kini diterapkan pada busana.

b. Pendekatan Ergonomi

Menurut (Manuaba, 1998) ergonomi merancang aplikasi faktor manusia, informasi hingga alat, mesin, sistem kerja, tugas, pekerjaan dan lingkungan untuk fungsi manusia yang produktif, aman, nyaman dan efektif. Definisi ergonomi menurut (Tarwaka, 2016), Ergonomi adalah seni, ilmu dan teknologi yang diterapkan untuk menyasikan atau menyeimbangkan antara semua fasilitas yang digunakan pekerja dalam beraktivitas maupun ketika istirahat dengan kemampuan dan keterbatasan fisik maupun mental manusia sehingga kualitas hidup menjadi lebih baik.

2. Metode Penciptaan

Menurut SP Gustami (2007:329), melahirkan sebuah karya seni khususnya seni kriya secara metodologis melalui tiga tahapan utama, yakni eksplorasi (pencarian sumber ide, konsep, dan landasan penciptaan), perancangan (rancangan desain karya), dan perwujudan (pembuatan karya).

a. Tahap Eksplorasi

Pada proses eksplorasi yang dilakukan antara lain adalah pencarian tema penciptaan, dengan meliputi berbagai macam kegiatan pengamatan yang dilakukan melalui internet, buku,

katalog, dan melihat langsung. Pada proses ini juga dilanjutkan pengenalan serta pemahaman lebih dalam tentang *journaling* dan ragam teknik yang akan digunakan seperti *rust-dye* yang memungkinkan dipakai sebagai landasan teori. Proses eksplorasi juga meliputi bahan yang akan digunakan sebagai media dalam penciptaan karya. Tahap-tahap eksplorasi sendiri antara lain sebagai berikut :

- 1) Pencarian referensi bentuk maupun ide sebagai sumber inspirasi konsep *journaling* serta data-data/informasi mengenai proses dan teknik-teknik karya tekstil : *rust-dye*, sulam, dan lain-lain.
 - 2) Penggalian landasan teori mengenai *journaling* yang digunakan dan penggambaran cerita yang akan diangkat pada penerapan *journaling* pada busana *art fashion* dengan Teknik utama pewarnaan *rust-dye*.
- b. Perancangan
- Metode ini digunakan dalam penciptaan karya sebelum karya diwujudkan. Metode ini berupa sketsa-sketsa alternatif dalam kertas yang kemudian dipindahkan menjadi bentuk pola busana kemudian pecah pola, dan kain pecah pola diberi warna melalui teknik utama pewarnaan *rust-dye*. Terakhir menghias busana sebagaimana seperti menulis atau melakukan *journaling* di atas media kain.
- c. Perwujudan
- Perwujudan karya dilakukan dengan tahapan yang runtut agar tidak terjadi keliaran ekspresi atau karya keluar dari tema dengan dimulai dari pengumpulan data, analisis sketsa, pembuatan desain, persiapan alat dan bahan, proses pengerjaan atau perwujudan karya serta *finishing*.
- Perwujudan karya diawali dengan pembuatan pola busana kemudian menjahitnya hingga menjadi busana yang utuh.

Selanjutnya diberi warna dengan teknik pewarnaan *rust-dye* dan menghias kain selayaknya membuat *journaling* di atasnya.

