

**VISUALIASI *SERAPHIM* KE DALAM BUSANA *AVANT-  
GARDE***



**PENCIPTAAN**

**Cielo Zahra Qintara**

**NIM 2012245022**

**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA**

**JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN**

**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2024**

**VISUALIASI *SERAPHIM* KE DALAM BUSANA *AVANT-  
GARDE***



**PENCIPTAAN**

Oleh:

**Cielo Zahra Qintara**

**NIM 2012245022**

**Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain**

**Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai**

**Salah Satu Syarat untuk Memperoleh**

**Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang**

**Kriya**

**2024**

Tugas Akhir Penciptaan Berjudul:

**Visualisasi Seraphim ke Dalam Busana Avant-Garde** diajukan oleh Cielo Zahra Qintara, NIM 2012245022, Program Studi S-1 Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi: 90211**), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 6 Januari 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Penguji I

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

NIP. 19740430 199802 2 001 /NIDN. 0030047406

Pembimbing II/Penguji II

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

NIP. 19770418 200501 2 001 /NIDN. 0018047703

Cognate/Penguji Ahli

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

NIP. 19810923 201504 2 001/NIDN. 0023098106

Koordinator Prodi S-1 Kriya

Dr. Akhmad Nizam, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19720828 200003 1 006/NIDN. 0028087208

Ketua Jurusan S-1 Kriya

Dr. Sugeng Wardoyo, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19751019 200212 1 003/NIDN. 0019107504



Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

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

NIP. 19701019 199903 1 001 /NIDN. 00191070

**MOTTO**

-SemangART-

*Therefore do not worry about tomorrow, for tomorrow will worry about itself. Each day has enough trouble of its own.*



## PERSEMBAHAN

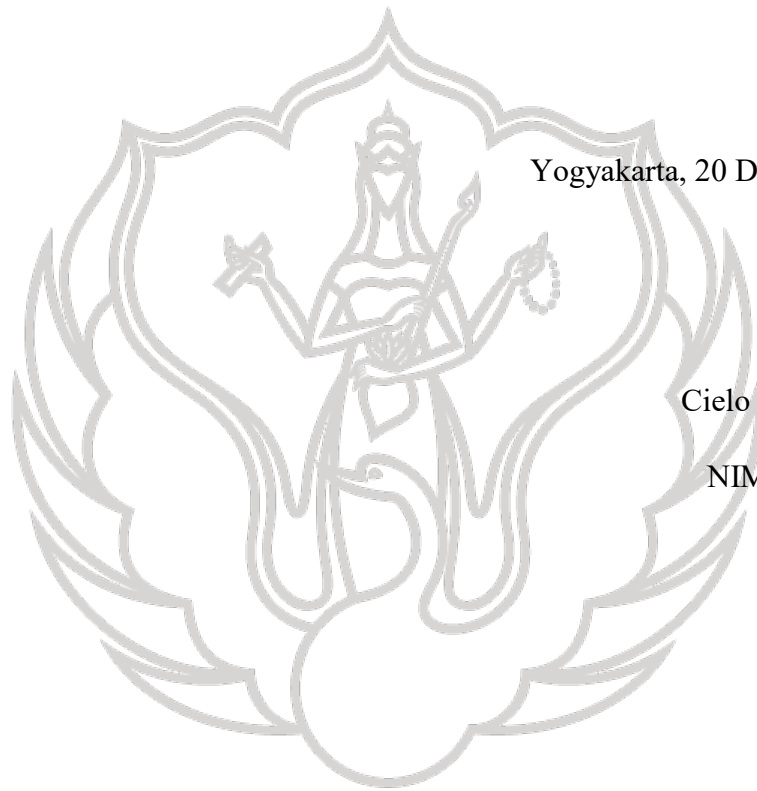
Dengan rasa asyukur yang mendalam dan dengan diselesaikannya Tugas Akhir ini, penulis mempersembahkan sepenuhnya kepada orang tua penulis yang senantiasa mendukung dan memberi doa.

Laporan Tugas Akhir ini juga dipersembahkan kepada dosen pembimbing 1 dan dosen pembimbing 2 yang selalu siap sedia membimbing dan membisa saya selama proses pembuatan karya dan laporan. Terakhir saya ucapkan terima kasih kepada para dosen dan teman-teman sampai akhirnya penulis dapat menyelesaikan laporan ini.



## **PERNYATAAN KEASLIAN**

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



Yogyakarta, 20 Desember 2024

Cielo Zahra Qintara

NIM 2012245022

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas kehadiran Allah SWT dengan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Visualisasi *Seraphim* ke Dalam Busana *Avant-Garde*” sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana di Program Studi S1 Kriya. Selama penulisan tugas akhir ini, banyak sekali arahan dan bimbingan, terutama dari bimbingan akademik dan pihak lain, baik yang diberikan secara lisan maupun tulisan. Kelancaran proses berkarya dan menulis Laporan Tugas Akhir ini tidak lepas dari dukungan dan bantuan yang diberikan dari orang-orang terdekat dalam hal emosional, material, maupun spiritual. Pada kesempatan kali ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Irwandi, S.Sn., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
2. Muhammad Sholahuddin, S.T., M.T., Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Dr. Sugeng Wardoyo, M.Sn., Ketua Jurusan Kriya, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
4. Dr. Alvi Lufiani, S.Sn., M.F.A., dosen pembimbing 1 tugas akhir penciptaan;
5. Anna Galuh Indreswari, S.Sn., M.A., dosen pembimbing II tugas akhir penciptaan;
6. Seluruh dosen dan staf Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
7. Orang Tua tercinta yang tak pernah berhenti memberi dukungan dan doanya;
8. Teman dekat yang selalu memberikan dukungannya baik dukungan emosional dan energinya antara lain Dwiki, Nita, Dahayu, Shera, Kai, Alyssa, Dewi, Lala, Lia, dan teman-teman lainnya yang tak bisa disebutkan satu persatu;

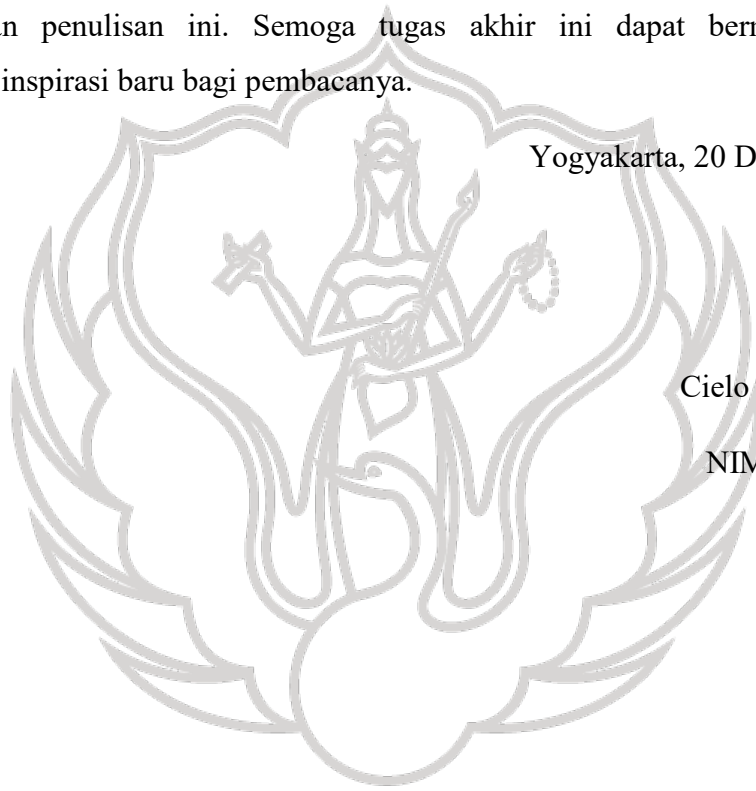
9. Penulis manga “*Owari no Seraph*” yaitu Takaya Kagami *sensei* dan mangaka Yamato Yamamoto *sensei* yang telah menjadi inspirasi dalam pembuatan Tugas akhir ini;
10. Rafayel dan Sylus yang selalu menemani penulis dalam suka dan duka;
11. Semua pihak yang membantu dalam melancarkan proses pembuatan Tugas Akhir ini.

Dalam penyelesaian tugas akhir ini, penulis berusaha untuk memenuhi kriteria yang ada, namun tetap mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan penulisan ini. Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat serta memberikan inspirasi baru bagi pembacanya.

Yogyakarta, 20 Desember 2024

Cielo Zahra Qintara

NIM 2012245022





## DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan.....	ii
MOTTO .....	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
INTISARI .....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>2</b>
<b>A. Latar Belakang Penciptaan.....</b>	<b>2</b>
<b>B. Rumusan Masalah.....</b>	<b>3</b>
<b>C. Tujuan dan Manfaat.....</b>	<b>3</b>
1. Tujuan.....	3
2. Manfaat.....	3
<b>D. Metode Pendekatan dan Penciptaan.....</b>	<b>3</b>
1. Metode Pendekatan .....	3
2. Metode Penciptaan .....	4
<b>BAB II KONSEP PENCIPTAAN.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>A. Sumber Penciptaan .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1. <i>Seraphim</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2. <i>Avant-Garde</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3. Sulam Tangan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>B. Landasan Teori .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1. Estetika .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2. Ergonomi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB III PROSES PENCIPTAAN .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>A. Data Acuan .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

<b>B. Analisis Data Acuan</b> .....	Error! Bookmark not defined.
1. <i>Seraphim</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2. <i>Avant-Garde</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>C. Rancangan Karya</b> .....	Error! Bookmark not defined.
1. Sketsa Alternatif.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2. Sketsa Terpilih.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3. Desain Karya .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>D. Proses Perwujudan</b> .....	Error! Bookmark not defined.
1. Alat .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2. Bahan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3. Tahap dan Teknik Pengerjaan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>E. Kalkulasi Biaya Pembuaan Karya</b> .....	Error! Bookmark not defined.
1. Kalkulasi Biaya Karya.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2. Total Kalkulasi Biaya.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB IV TINJAUAN KARYA</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>A. Tinjauan Umum</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>B. Tinjauan Khusus</b> .....	Error! Bookmark not defined.
1. Karya 1 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2. Karya 2 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3. Karya 3 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4. Karya 4 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5. Karya 5 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>A. Kesimpulan</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>B. Saran</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>DAFTAR LAMAN</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>LAMPIRAN</b> .....	Error! Bookmark not defined.

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1. Ukuran Busana Wanita .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3. 2. Tabel Alat.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3. 3. Tabel Bahan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3. 4. Kalkulasi Biaya Karya 1 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3. 5. Kalkulasi Biaya Karya 2 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3. 6. Kalkulasi Biaya Karya 3 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3. 7. Kalkulasi Biaya Karya 4 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3. 8. Kalkulasi Biaya Karya 5 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3. 9. Total Kalkulasi Biaya.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>



## DAFTAR GAMBAR

Bagan 1. 1. Metode Penciptaan <i>Practice Based Research</i> yang dikembangkan oleh Cielo Zahra Qintara.....	7
Gambar 3. 1. Potongan ayat Yesaya 6:1-3 (Sumber: Qintara, 27 Januari 2024) <b>Error! Bookmark not defined.</b>	
Gambar 3. 2. Potongan ayat Yesaya 6:4-6 (Sumber: Qintara, 27 Januari 2024) <b>Error! Bookmark not defined.</b>	
Gambar 3. 3. <i>Depiction of a Seraph</i> by Viktor Mikhaylovich Vasnetsov .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 4. St. Francis' <i>vision of a Seraph</i> (fresco attributed to Giotto) (1297–1300) .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 5. <i>Seraphim surround the divine throne in this illustration from the Petites Heures de Jean de Berry, a 14th-century illuminated manuscript, commissioned by John, Duke of Berry.</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 6. <i>Seraphim. The painting of the Vladimir Cathedral in Kiev</i> by Wilhelm Kotarbisky 1890.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 7. IRIS VAN HERPEN <i>Autumn Winter 2022,23 Haute Couture Collection</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 8. Thierry Mugler 1997 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 9. Tex Saverio JFW 2012.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 10. Sulam tangan dan sulam payet.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 11. Sulam tangan chain stitch.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 12a. Potongan Gambar 3.3 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 12b. Potongan Gambar 3.6.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 12c. Potongan Gambar 3.4 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 12d. Potongan Gambar 3.5.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 12e. Potongan Gambar 3.8 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 12f. Potongan Gambar 3.9.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 13. Sketsa Alternatif.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 14. Sketsa terpilih.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 15. Desain Busana 1 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 16. Pola Korset 1 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 17. Pola Rok .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 18. Desain Busana 2 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 19. Pola Vest .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 20. Pola sambungan Vest .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 21. Pola Kerah.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 22. Pola Lengan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

Gambar 3. 23. Pola Celana Pendek.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 24. Desain Busana 3 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 25. Pecah Pola Atasan Gaun 1 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 26. Pola Rok Gaun .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 27. Pola Lengan Panjang dan Pendek .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 28. Pola Rok Petticoat .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 29. Desain Busana 4 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 30. Pola Atasan Gaun 2 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 31. Pola Rok Gaun Asimetris.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 32. Pola Rok Samping.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 33. Pola Ruffle Pada Rok .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 34. Desain Busana 5.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 35. Pola Atasan Gaun 3 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 36. Pola Rok Depan dan Belakang.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 37. Pola Blazer Depan dan Belakang.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 38. Pola Kerah 2 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 39. Pola Lengan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 40. Pola Lengan Lingkaran .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 41. Pemberian tanda kampuh .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 42. Pemotongan bahan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 43. Pemberian garis tanda pola .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 44. Proses Sulam .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 45. Pola yang Sudah di Sulam.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 46. Proses Sulam Bordir.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 47. Pemberian Tanda Payet Dengan Pensil.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>defined.</b>	
Gambar 3. 48. Payet yang Sudah Terpasang .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 49. Prototype Sayap 1.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 50. Prototype Sayap 2.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 51. Proses Pembuatan Rangka .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 52. Rangka Sayap.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 53. Proses Perekatan Bulu.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 1. Karya 1 berjudul “ <i>Seraphic</i> ” .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 2. Karya 2 berjudul “ <i>The Celestia</i> ” .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 3. Karya 3 berjudul “ <i>Umbra</i> ” .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 4. Karya 4 berjudul “ <i>Heavenly Tears</i> ” .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 5. Karya 5 berjudul “ <i>Divinus</i> ”.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

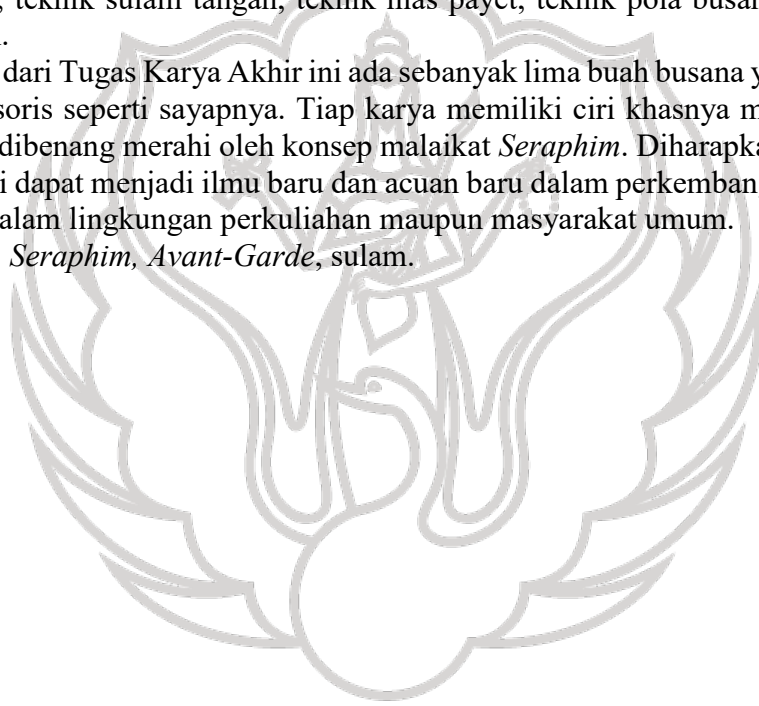
## INTISARI

*Seraphim* merupakan salah satu malaikat yang berada di Alkitab dan dijelaskan pula bahwa malaikat ini memiliki ciri tiga pasang sayap yang satu pasang berada di kepala, satu pasang dipakai untuk terbang, dan satu pasang dipakai untuk menutupi kakinya. Ketertarikan muncul karena hobi penulis untuk membaca komik yang salah satu judulnya “*Owari no Seraph*” yang membuat penasaran dan ingin belajar lebih dalam mengenai malaikat *Seraphim* ini. Konsep akan diwujudkan menjadi lima buah busana *Avant-Garde* yang memiliki sifat eksperimental, unik, dan non-konvensional.

Dalam membuat sebuah karya, diperlukan metode pendekatan dan metode penciptaan. Metode pendekatan menggunakan teori estetika Djelantik dan ergonomi Goet Poespo, sementara metode penciptaan yang digunakan adalah *Practice-led Research*. Metode penciptaan mencakup praktik konseptual, praktik dialektika, dan praktik kontekstual. Teknik yang digunakan dalam pembuatan karya ini adalah teknik pola draping, teknik sulam tangan, teknik hias payet, teknik pola busana, dan teknik tempel susun.

Hasil dari Tugas Karya Akhir ini ada sebanyak lima buah busana yang termasuk dengan aksesoris seperti sayapnya. Tiap karya memiliki ciri khasnya masing-masing namun tetap dibenang merahi oleh konsep malaikat *Seraphim*. Diharapkan busana dan karya tulis ini dapat menjadi ilmu baru dan acuan baru dalam perkembangan seni kriya tekstil baik dalam lingkungan perkuliahan maupun masyarakat umum.

**Kata Kunci:** *Seraphim*, *Avant-Garde*, sulam.



## ABSTRACT

*Seraphim is one of the angels mentioned in the Bible, described as having three pairs of wings: one pair on its head, one pair used for flying, and one pair to cover its legs. The writer's interest in this subject stems from a hobby of reading comics, one of which is titled "Owari no Seraph," sparking curiosity and a desire to learn more about the Seraphim angel. The concept will be realized in Avant-Garde garments that are experimental, unique, and non-conventional.*

*Creating a work of art requires an approach method and a creation method. The approach method uses Djelantik's aesthetic theory and Goet Poespo's ergonomics, while the creation method employed is Practice-led Research, which includes conceptual practice, dialectical practice, and contextual practice. The techniques used in this project include draping pattern technique, hand embroidery, sequin embellishment, fashion patterning, and layering techniques.*

*The final project results in five garments, each accompanied by accessories like wings. Each piece has its own distinctive characteristics while remaining interconnected by the concept of the Seraphim angel. It is hoped that this collection and written work can contribute new knowledge and serve as a reference in the development of textile art, both in academic settings and the general community.*

**Keyword:** *Seraphim, Avant-Garde, Embroidery*



## BAB I PENDAHULUAN

### Latar Belakang Penciptaan

Banyak yang orang tahu bahwa Tuhan memiliki banyak malaikat yang tak terhitung jumlahnya di mana dijelaskan dalam Alkitab menuliskan “Maka aku melihat dan mendengar suara banyak malaikat sekeliling takhta, makhluk-makhluk dan tua-tua itu; jumlah mereka berlaksa-laksa dan beribu-ribu laksa” (Wahyu 5:11). Dipastikan Alkitab tidak menyebut secara jelas jumlah malaikat, namun dipastikan bahwa malaikat berjumlah banyak. Malaikat juga memiliki tingkatan atau hierarki dalam jenis malaikatnya. Ada tiga hierarki dalam jenis malaikat. Salah satu malaikatnya merupakan malaikat tingkat tertinggi yaitu *Seraphim*.

*Seraphim* adalah salah satu jenis makhluk suci yang berasal dari surga. Alkitab menjelaskan dalam kitab Yesaya 6:1-3 bahwa *Seraphim* memiliki enam sayap sebagai ciri-cirinya. Enam sayap tersebut adalah dua sayap menutupi wajahnya, dua sayap menutupi bagian kakinya, dan dua sayap lainnya dipakai untuk terbang mengitari singgasana Tuhan. Alkitab juga menjelaskan makhluk ini memiliki mata yang banyak serta wujud yang berapi-api dan bercahaya. Sayap berjumlah enam dan mata berjumlah yang banyak merupakan ciri-ciri paling menonjol. Makhluk ini juga sering terlihat atau menjadi sebuah konsep dalam dunia animasi dan komik, salah satu contoh animasinya berjudul “*Owari no Seraph*” yang berarti *Seraph of The End* yang memiliki karakter yang dapat berubah menjadi malaikat *Seraphim*. Hal ini menggugah minat untuk memvisualisasikan *Seraphim* sebagai ide penciptaan karya busana. Karena itulah, mata *Seraphim* akan menjadi motif yang dipakai dengan menggunakan teknik sulam tangan di mana ukurannya tidak sama setiap matanya dan penempatannya tidak beraturan.

Busana dengan gaya *Avant-Garde* merupakan gaya busana yang memiliki sifat eksperimental, unik, dan non-konvensional yang sering kali



bertentangan dengan norma atau gagasan tradisional baik dilihat dari keindahan maupun fungsinya. Selain itu, *Avant-Garde* dikenal karena penekanan yang mendorong batasan pemikiran penciptanya. Fokus dari gaya busana *Avant-Garde* adalah desain inovatif dan tidak konvensional yang berani (Yellowbrick, 2023).

*Seraphim* tidak dimasukkan kedalam busana konvensional atau busana *ready-to-wear* dikarenakan bentuknya yang kompleks sehingga tidak bisa menonjolkan bentuk dari *Seraphim* dengan baik. Sementara dapat menunjukkan lebih baik bentuk atau siluet, makna, dan keunikan dari *Seraphim* dengan menggunakan gaya busana *Avant-Garde*. Selain itu juga akan berfokus pada sayap yang berjumlah enam dan berwarna putih setiap bajunya, lalu menambahkan motif mata, dan terakhir membuat busana dengan warna putih yang akan mencerminkan cahaya. Agar bisa mencapai ekspektasi dan desain yang telah dibuat, penting juga dalam memilih bahan yang cocok dengan konsep. Bahan yang digunakan merupakan kain berkilau, ringan, dan jatuh seperti satin atau sutra. Selain bahan yang berkilau diimbangi juga dengan payetnya yang dapat memantulkan cahaya saat terkena cahaya. Dengan begitu, *Avant-Garde* adalah gaya busana yang paling cocok dengan konsep *Seraphim*.

Penciptaan busana dengan ide *Seraphim* dengan gaya busana *Avant-Garde* diharapkan dapat menghasilkan busana dengan desain baru dan dapat dinikmati oleh penikmatnya saat acara-acara besar. Selain busananya, aksesoris seperti sayap juga dapat menjadi penglengkap nilai estetika keseluruhan dari busana ini. Dengan memasukan konsep malaikat *Seraphim* ke dalam busana *Avant-Garde*, diharapkan pula dapat menjadi konsep dan gaya yang baru karena dari karya-karya sebelumnya belum ditemukan karya yang mengadopsi konsep malaikat *Seraphim* ini ke dalam busana *Avant-Garde*. Oleh karena itu penulis tertarik dalam memvisualisasikan konsep tersebut menjadi lima buah busana.

### Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah didapat, rumusan masalah dalam penciptaan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses visualisasi *Seraphim* ke dalam busana gaya *Avant-Garde*?
2. Bagaimana hasil karya visualisasi *Seraphim* ke dalam busana gaya *Avant-Garde*?

### Tujuan dan Manfaat

#### Tujuan

Berikut adalah tujuan:

- a. Mengetahui proses visualisasi *Seraphim* ke dalam busana gaya *Avant-Garde*.
- b. Mengetahui hasil karya busana *Avant-Garde* yang terinspirasi dari *Seraphim*.

#### Manfaat

Adapun manfaat bagi pribadi, masyarakat, dan institut:

- a. Pribadi: Mengembangkan *skill* penulis dalam membuat busana eksperimental, serta mengasah kreativitas dalam pembuatan konsep maupun pembuatan karya.
- b. Masyarakat: Dapat dinikmati oleh masyarakat umum maupun penikmat seni.
- c. Institut: Dapat menjadi salah satu sumber acuan bagi mahasiswa maupun dosen.

### Metode Pendekatan dan Penciptaan

#### Metode Pendekatan

- a. Estetika

Estetika adalah sebuah ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan dan mempelajari semua aspek dari yang kita sebut sebagai keindahan (Djelantik, 1999). Estetika atau

sesuatu yang dapat dinilai indah ini berkaitan dengan bentuk, komposisi, harmoni, keselarasan, dan lain-lain.

b. Ergonomi

Metode pendekatan ergonomi merupakan salah satu pendekatan yang diperlukan saat menciptakan karya fungsional salah satunya busana. Menurut Goet Poespo, ergonomi diperlukan agar menciptakan rasa nyaman pemakainya dengan mengetahui anatomi tubuh manusia (2000:40).

**Metode Penciptaan**

Dalam pembuatan karya akhir ini metode penciptaan yang dipakai adalah *Practice-Led Research*. Menurut Linda Candy (2006) dalam jurnalnya yang berjudul "*Practice Based Research: A Guide*" bahwa *Practice-Led Research* merupakan sebuah metode yang bersifat praktik dan mengarah kepada pengetahuan baru melalui analisis dan refleksi yang berfokus kepada proses pengerjaannya. Dalam kata lain bahwa metode ini memiliki fokus utama yaitu menghasilkan pemahaman baru mengenai praktik yang menekan proses dan hasil praktik daripada menghasilkan karya kreatif sebagai hasil utama. Dikarenakan metode ini tidak bergantung pada hasil namun pada prosesnya, hal ini bisa merujuk pada situasi dimana pembuatnya dapat mengembangkan cara yang lebih baik dalam proses pembuatan sebuah karya yang hasilnya dapat berupa model atau prototype (Candy, 2018:65).

Dijelaskan juga oleh Smith dan Dean (2009: 48-51) bahwa metode ini didukung oleh refleksi kritis untuk mengubah cara memahami proses penelitian yang berawal dari ketidakpastian atau sesuatu yang abstrak menuju pengetahuan yang lebih jelas. Dijelaskan pula bahwa metode ini berupa siklus yang melibatkan iterasi. Dengan adanya iterasi atau pengulangan proses, maka akan menghasilkan hasil yang berguna dan tidak. Smith juga menjelaskan bahwa metode ini terdiri dari empat praktik yaitu

*Dialectical Practice*, *Conceptual Practice*, dan *Contextual Practice* yang dibenang merahi dengan *Theoretical Practice*. Berikut adalah pengaplikasiannya terhadap karya:

a. *Conceptual Practice*

*Conceptual practice* atau praktik konseptual adalah sebuah cara berfikir seorang seniman mengenai sebuah konsep atau pikiran yang dapat dikembangkan menjadi sebuah karya dan tulisan ilmiah. Konsep yang dipakai yaitu malaikat *Seraphim* yang berasal dari Alkitab, merupakan makhluk dengan wujud abstrak karena hanya dijelaskan dalam tulisan dan belum terbukti keberadaannya. Namun karena ada penjelasan berupa tulisan, banyak pula seniman yang melukiskan makhluk ini sesuai dengan imajinasi masing-masing seniman. Begitu pula dengan penulis yang ingin memvisualisasikan makhluk ini dan dimasukkan ke dalam busana bergaya *Avant-Garde*.

b. *Dialectical Practice*

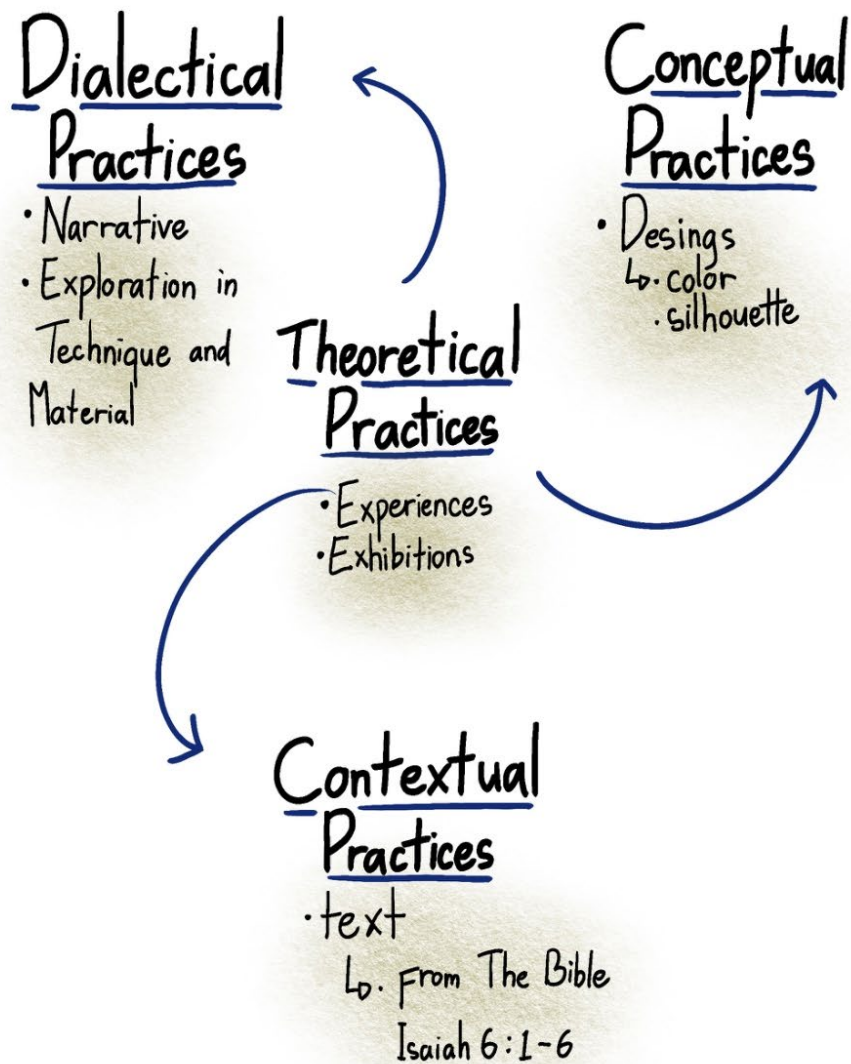
Merupakan praktik yang berbentuk penyelidikan di mana eksplorasi secara pengalaman terjadi. Pengalaman dapat bersifat pribadi dan tidak, dan dapat berasal dari proses pembuatan karya. Jadi tidak hanya membuat karya seni, tetapi juga mengeksplorasi bagaimana pengalaman tersebut dapat direkonstruksi dan diinterpretasikan. Dalam pengalaman pembuatan sebuah karya diperlukan berbagai teknik agar mencapai karya yang diinginkan. Teknik yang digunakan dalam pembuatan karya ini yaitu teknik pola busana, teknik pola draping, teknik hias payet, teknik sulam, dan teknik tempel susun.

c. *Contextual Practice*

*Contextual practice* atau praktik konstektual adalah praktik dalam menemukan konteks dari karya yang dibuat sehingga mendapatkan makna yang dapat disampaikan ke masyarakat dengan

baik. Konteks yang diterapkan dapat berasal dari buku, jurnal ilmiah, dll. Dalam konsep ini, data acuan konteks utama penulis berasal dari Alkitab kitab Yesaya 6:1-6.





Bagan 1. 1. Metode Penciptaan *Practice Based Research* yang dikembangkan oleh Cielo Zahra Qintara.

