

**PERHIASAN *LADY GALADRIEL* SEBAGAI
INSPIRASI PENCIPTAAN MOTIF BATIK PADA
BUSANA KASUAL *VINTAGE***



oleh:

Maulia Rachmanda

NIM 2000191025

**PROGRAM STUDI D-4 DESAIN MODE KRIYA BATIK
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2025

**PERHIASAN *LADY GALADRIEL* SEBAGAI
INSPIRASI PENCIPTAAN MOTIF BATIK PADA
BUSANA KASUAL *VINTAGE***



oleh:
Maulia Rachmanda
NIM 2000191025

**Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Terapan dalam Bidang
Kriya
2025**

Tugas Akhir berjudul:

Perhiasan Lady Galadriel sebagai Inspirasi Penciptaan Motif Batik pada Busana Kasual Vintage diajukan oleh Maulia Rachmanda, NIM 2000191025, Program Studi D-4 Desain Mode Kriya Batik, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi : 903311**), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 8 Januari 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I



Dra. Djandjang Purwo Sedjati, M.Hum.

NIP. 19600218 198601 2 001/NIDN. 0018026004

Pembimbing II



Budi Hartono, S.Sn., M.Hum.

NIP. 19720920 200502 1 002/ NIDN. 0020097206

Cognate/Penguji Akhir



Dr. Yulriawan, M.Hum.

NIP. 19620729 199001 1 001/ NIDN. 0029076211

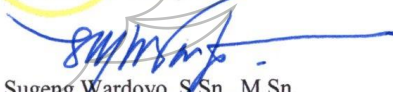
Koordinator Prodi D-4 Desain Mode Kriya Batik



Budi Hartono, S.Sn., M.Hum.

NIP. 19720920 200502 1 002/ NIDN. 0020097206

Ketua Jurusan S-1 Kriya



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

NIP. 19751019 200212 2 003/ NIDN. 0019107504

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhammad Solahuddin, S.Sn., M.T.

NIP. 19701019 199303 1 001/ NIDN. 0019107005

III

PERSEMBAHAN

Dengan rahmat Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Dengan ini penulis mempersembahkan Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni ini untuk kedua orang tua serta keluarga dan teman-teman yang selalu memberi dukungan dari awal hingga akhir sampai saya bisa dititik ini, rasa syukur yang saya dapatkan serta ujian yang saya hadapi mampu membuat saya bertahan sampai saat ini.

Kepada Bapak dan Ibu dosen, terimakasih sudah membimbing dengan sabar selama proses perkuliahan hingga Tugas Akhir ini dengan sangat baik.

Untuk teman-teman yang selalu membantu saya yang tidak bisa disebutkan satu persatu, terimakasih telah banyak membantu dan memberikan dukungan serta doa sampai akhirnya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.



MOTTO

Jadilah bunga yang tetap tumbuh meski dalam perang, indah, kuat, dan tumbuh dengan damai..



PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama :Maulia Rachmanda

NIM :2000191025

Jurusan :D-4 Desain Mode Kriya dan Batik

Fakultas :Seni Rupa dan Desain ISI Yogyakarta

Dengan ini penulis menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Sarjana 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 di dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Karya Tugas Akhir penulis berjudul “Perhiasan *Lady Galadriel* Sebagai Inspirasi Penciptaan Motif Batik Pada Busana Kasual *Vintage*” bisa dikatakan ide original penulis, karena sebelumnya belum pernah ada yang membuat, menulis maupun menerbitkannya. Demikian pernyataan keaslian karya ini dibuat oleh penulis secara sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta ,8 Januari 2025

Maulia Rachmanda
2000191025

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas kehadiran Allah SWT dengan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga dapat terselesaikannya Tugas Akhir yang berjudul “Perhiasan *Lady Galadriel* Sebagai Inspirasi Penciptaan Motif Batik Pada Busana Kasual *Vintage*”, sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar di Program Studi Batik dan Fashion. Selama penulisan Tugas Akhir ini, banyak sekali arahan dan bimbingan, terutama dari pembimbing akademik dan pihak lain, baik yang diberikan secara langsung maupun lisan.

Pada kesempatan ini, penulis menghaturkan terima kasih kepada :

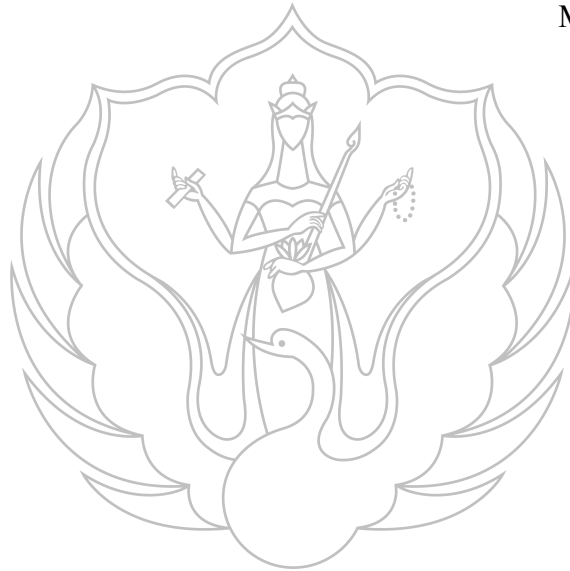
1. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
2. M. Sholahuddin, S.Sn., M.T., Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Dr. Sugeng Wardoyo.S.Sn., M. Ketua Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Budi Hartono, S.Sn., M.Sn., Ketua Program Studi D-4 Desain Mode Kriya Batik, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan selaku dosen pembimbing II Tugas Akhir Penciptaan;
5. Dra. Djandjang Purwo Sedjati, M.Hum. Dosen Pembimbing I Tugas Akhir Penciptaan;
6. Dr. Yulriawan, S.Sn., M.Hum., Penguji Ahli Tugas Akhir Penciptaan;
7. Seluruh dosen dan staf Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
8. Bapak dan Ibu tercinta, Bapak Toto Kurnianto dan Ibu Sri Hastuti yang selalu memberikan dukungan, doa, dan pengorbanan;
9. Teman-teman ku di tersayang yang ada di Lampung;
10. Sahabat dan teman seperjuangan Tugas Akhir yang selalu membantu, mengingatkan, dan saling menyemangati, terutama untuk Dimas Hermawan, Luna Nathalia Putri, Elsa Asmalina, Anis, Lila dan teman-teman lainnya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu

11. Semua pihak yang telah membantu dalam keadaan apapun dan terkait dalam semua proses pembuatan Tugas Akhir hingga selesai

Dalam penyelesaian Tugas Akhir ini usaha dan niat baik telah dilakukan untuk memenuhi kriteria yang ada, namun tetap mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak, demi kesempurnaan penulisan ini. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat serta memberi inspirasi baru bagi para pembaca.

Yogyakarta, 8 Januari 2025

Maulia Rachmanda



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR	i
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSEMBAHAN/MOTTO	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
INTISARI (ABSTRAK)	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Tujuan dan Manfaat	2
A. Metode Pendekatan dan Penciptaan	3
BAB II IDE PENCIPTAAN	7
A. Sumber Ide Penciptaan	7
B. Landasan Teori	12
BAB III PROSES PENCIPTAAN	14
A. Data Acuan	14
B. Analisis Data Acuan	18
C. Rancangan Karya	19
1. Sketsa Alternatif	21
2. Sketsa Terpilih	30
3. Desain Busana	31
D. Proses Perwujudan Karya	46
1. Pemilihan Alat dan bahan	46
3. Tahap dan Teknik Pengerjaan	51
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	62
BAB IV TINJAUAN KARYA	68
A. Tinjauan Umum	68
B. Tinjauan Khusus	69

BAB V PENUTUP	79
A. Kesimpulan	79
B. Saran	80
DAFTAR PUSTAKA	81
DAFTAR LAMAN	82
LAMPIRAN	83



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Ukuran Busana Standar M	20
Tabel 3.2 Alat	46
Tabel 3.3 Bahan.....	49
Tabel 3.10 Kalkulasi biaya karya 1	62
Tabel 3.11 Kalkulasi Biaya Karya 2.....	63
Tabel 3.12 Kalkulasi Biaya Karya 3	64
Tabel 3. 13 Kalkulasi Biaya Karya 4	65
Tabel 3.14 Kalkulasi Biaya Karya 5	66
Tabel 3.16 Kalkulasi Total	67



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Cincin Nyena.....	7
Gambar 2.2 <i>Lady Galadriel</i>	8
Gambar 2.3 <i>Lady Galadriel</i> dengan Baju Putih Suci	9
Gambar 2.4 Mahkota <i>Lady Galadriel</i>	10
Gambar 2.5 <i>Vintage Style</i>	11
Gambar 3.1 Cincin Nyena <i>Lady Galadriel</i>	14
Gambar 3.2 Mahkota <i>Lady Galadriel</i>	15
Gambar 3.3 Batik Buketan.....	15
Gambar 3.4 Batik Buketan 2.....	16
Gambar 3.5 Batik Kontemporer.....	16
Gambar 3.6 Busana Kasual <i>Vintage</i>	17
Gambar 3.7 Busana Kasual <i>Vintage</i> 2.....	17
Gambar 3.8 Sketsa Batik Alternatif 1.....	21
Gambar 3.9 Sketsa Batik Alternatif 2.....	21
Gambar 3.10 Sketsa Batik Alternatif 3.....	22
Gambar 3.11 Sketsa Batik Alternatif 4.....	22
Gambar 3.12 Sketsa Batik Alternatif 5.....	23
Gambar 3.13 Sketsa Batik Alternatif 6.....	23
Gambar 3.14 Sketsa Batik Alternatif 7.....	24
Gambar 3.15 Sketsa Batik Alternatif 8.....	24
Gambar 3.16 Sketsa Batik Alternatif 9.....	25
Gambar 3.17 Sketsa Batik Alternatif 10.....	25
Gambar 3.18 Sketsa Busana Alternatif 1.....	26
Gambar 3.19 Sketsa Busana Alternatif 2.....	26
Gambar 3.20 Sketsa Busana Alternatif 3.....	27
Gambar 3.21 Sketsa Busana Alternatif 4.....	27
Gambar 3.22 Sketsa Busana Alternatif 5.....	28
Gambar 3.23 Sketsa Busana Alternatif 6.....	28
Gambar 3.24 Sketsa Busana Alternatif 7.....	29
Gambar 3.25 Sketsa Busana Alternatif 8.....	29

Gambar 3.26 Sketsa Terpilih.....	30
Gambar 3.27 Desain Busana 1	31
Gambar 3.28 Pecah Pola Busana 1	32
Gambar 3.29 Desain Batik Busana 1	33
Gambar 3.30 Desain Busana 2	34
Gambar 3.31 Pecah Pola Busana 2	35
Gambar 3.32 Desain Batik Busana 2	36
Gambar 3.33 Desain Busana 3	37
Gambar 3.34 Pecah Pola Busana 3	38
Gambar 3.35 Desain Batik Busana 3	39
Gambar 3.36 Desain Busana 4	40
Gambar 3.37 Pecah Pola Busana 4	41
Gambar 3.38 Desain Batik Busana 4	42
Gambar 3.39 Desain Busana 5	43
Gambar 3.40 Pecah Pola Busana 5	44
Gambar 3.41 Desain Batik Busana 5	45
Gambar 3.42 Proses perancangan Desain Busana	52
Gambar 3.43 Proses Menjiplak Motif pada Kain	53
Gambar 3. 44 Proses Mencanting Kain	54
Gambar 3. 45 Proses Pencantingan Motif Batik Pada Kain.....	55
Gambar 3.46 Proses Pewarnaan Remasol.....	56
Gambar 3.47 Proses Pewarnaan.....	57
Gambar 3.48 Proses Pengunci Pewarnaan.....	58
Gambar 3.49 Proses Pematangan Kain.....	59
Gambar 3. 50 Proses Menjahit.....	60
Gambar 3.51 <i>Finishing</i>	61
Gambar 4.1 Karya 1 dengan judul “Astara 1”	69
Gambar 4.2 Karya 2 dengan judul “Astara 2”	71
Gambar 4.3 Karya 3 dengan judul “Astara 3”	73
Gambar 4.4 Karya 4 dengan judul “Aatara 4”	75
Gambar 4.5 Karya 5 dengan judul “Aatara 4”	77

DAFTAR LAMPIRAN

CV	82
Poster.....	83
Pameran.....	84
Katalog	85
CD	86



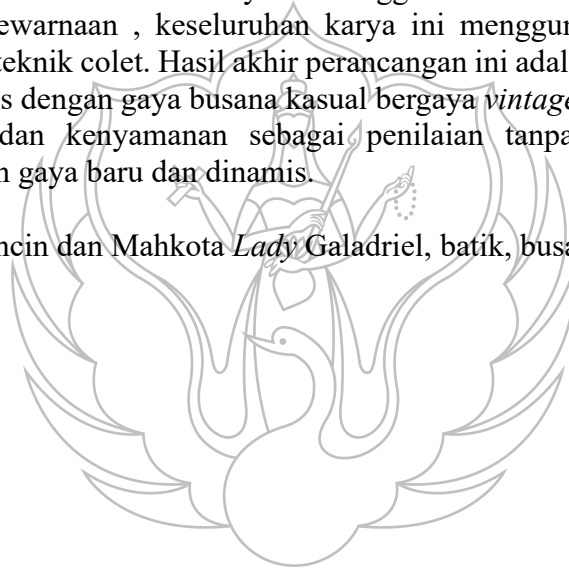
INTISARI

Perhiasan *Lady Galadriel* dalam film tersebut untuk dijadikan sebuah sumber ide motif batik pada busana kasual *vintage*. Perhiasan yang menjadi ide pembuatan motif batik adalah cincin Ninya dan mahkota yang dipakai oleh *Lady Galadriel*. Cincin Ninya digambarkan terbuat dari Mithri dan dipasangi "batu putih" yang kokoh, cincin itu di pegang oleh *Lady Galadriel* dari Lothlorien. Lalu ada perhiasan Mahkota *Lady Galadriel*, dalam bahasa Sindarin dari Alatariel memiliki arti wanita bermahkota bunga, nama yang diberikan oleh Celebor, nama yang berkenaan dengan rambutnya berwarna perak-emas.

Metode penciptaan yang dilakukan yaitu metode penciptaan Alma Hawkins, yakni eksplorasi, improvisasi, dan pembentukan karya. Pada tahap eksplorasi adalah tahap awal yang melibatkan berpikir, berimajinasi, merasakan, dan merespon objek yang menjadi sumber penciptaan data yang terkumpul digunakan untuk analisis dan studi pustaka. Setelah itu dibuat rancangan sebanyak 10 sketsa alternatif menjadi 5 sketsa terpilih .

Kemudian rancangan tersebut dikerjakan melalui proses pembentukan. Pada tahap pembentukan keseluruhan karya ini menggunakan teknik batik tulis dan jahit mesin. Untuk pewarnaan , keseluruhan karya ini menggunakan warna sintetis remasol dengan teknik colet. Hasil akhir perancangan ini adalah lima karya busana dengan batik tulis dengan gaya busana kasual bergaya *vintage* yang memfokuskan aspek estetika dan kenyamanan sebagai penilaian tanpa melupakan fungsi utamanya dengan gaya baru dan dinamis.

Kata Kunci: Cincin dan Mahkota *Lady Galadriel*, batik, busana kasual *vintage*



ABSTRACT

Lady Galadriel's jewelry in the film is used as a source of ideas for batik motifs in vintage casual clothing. The jewelry that became the idea for making batik motifs was Ninya's ring and the crown worn by Lady Galadriel. Ninya's ring is described as being made of Mithri and set with a solid "white stone", it was held by Lady Galadriel of Lothlorien. Then there is Lady Galadriel's Crown Jewelry, in Sundari from Alatarriel it means woman with a flower crown, a name given by Celebor, a name related to her silver-gold hair.

The creation method used is the Alma Hawkins creation method, namely exploration, improvisation and creation of the work. The exploration stage is the initial stage which involves thinking, imagining, feeling and responding to objects that are the source of creation of the collected data used for analysis and literature study. After that, a plan of 10 alternative sketches was made to become 5 selected sketches.

Then the design is carried out through a formation process. In the formation stage, the entire work uses written batik and machine sewing techniques. For coloring, this entire work uses remasol synthetic color using the dabbing technique. The final result of this design is five pieces of clothing using hand-written batik in a casual vintage style that focuses on aesthetic and comfort aspects as an assessment without forgetting its main function with a new and dynamic style.

Keywords: *Lady's Galadriel ring and crown, batik, vintage casual fashion*



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Langkah awal dalam penciptaan sebuah karya adalah mencari sumber ide, seperti dengan menonton film “*The Lord of the Rings*”, dalam hal ini penulis ingin mengambil Perhiasan Lady Galadriel dalam film tersebut untuk dijadikan sebuah sumber ide motif batik pada busana kasual *vintage*.

Perhiasan yang menjadi ide pembuatan motif batik adalah cincin Ninya dan mahkota yang dipakai oleh *Lady Galadriel*. Cincin Ninya digambarkan terbuat dari Mithril dan dipasang “batu putih” yang kokoh, cincin itu di pegang oleh *Lady Galadriel* dari Lothlorien. Lalu ada perhiasan Mahkota *Lady Galadriel*, dalam bahasa Sindarin dari Alatarriel memiliki arti wanita bermahkota bunga, nama yang diberikan oleh Celebor, nama yang berkenaan dengan rambutnya berwarna perak-emas. Sumber ide tersebut nantinya akan menentukan tema yang akan dipilih dan diangkat untuk penciptaan karya, serta menjadi acuan saat proses perancangan karya. Sumber ide penciptaan dapat di peroleh dari mana saja, seperti dari hal yang terdekat di sekitar sang penulis di kehidupan sehari-harinya.

Penulis menyukai film “*The Lord of the Rings*” sejak masih di sekolah Dasar sampai penulis dewasa. Dalam sejarahnya Ninya memiliki kekuatan pelestarian dan penyembunyian kejahatan. *Lady Galadriel* menggunakan kekuatan ini untuk menciptakan dan mempertahankan Lothlorien. Dikatakan dalam film tersebut *Lady Galadriel* adalah elf atau peri tercantik dan terkuat yang sudah hidup di tiga masa. Dalam *Film The Lord Of theRings* ia adalah salah satu pemegang *Rings Of Power* yang bernama Ninya, dikatakan bahwa ia tidak pernah memakai cincin tersebut semenjak cincin utama hilang, namun kembali iya gunakan untuk melestarikan alam dan agar tetap aman dari serangan sauron..

Dalam *The Silmarillion* , disebutkan bahwa “rambutnya diterangi dengan emas seolah-olah telah menangkap pancaran cahaya Laurelin” — yaitu, salah satu dari dua pohon ajaib yang menyala seluruh Alam Terberkati sebelum matahari dan bulan diciptakan. (www-looper-

[com.translate.goog/213404/galadriels-backstory-explained/](https://www.google.com/translate/goog/213404/galadriels-backstory-explained/)).

Atas dasar itulah penulis ingin menciptakan karya Tugas Akhir yang berupa busana casual bernuansa *vintage* dengan motif Perhiasan *Lady Galadriel*. Desain motif batik ini cenderung mengarah ke batik modern atau kontemporer . Untuk mempertahankan karakter batik yang cenderung bersifat tradisional maka proses pembatikan dikerjakan secara manual atau sering disebut batik tulis dan tetap mempertahankan unsur-unsur yang ada dalam batik seperti isen-isen . Kasual ini memberi kesan elegan, mahal dan cantik bagi pemakainya, lalu dipadu dengan nuansa *vintage* yang identik warna hitam, hijau, coklat serta warna-warna lembut memberi kesan nyentrik namun tetap modern. Selain itu pemilihan nuansa *vintage* dipilih karena untuk mengingat masa kecil penulis yang sering menonton film *The Lord Of The Rings* yang artinya membawa kenangan lama.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan penciptaan berdasarkan latar belakang adalah

1. Bagaimana cara memvisualisasikan Perhiasan *Lady Galadriel* sebagai sumber ide penciptaan motif batik?
2. Bagaimana cara mengaplikasikan motif batik Perhiasan *Lady Galadriel* pada busana casual bernuansa *vintage*?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Adapun tujuan berdasarkan rumusan masalah adalah:

- a. Menjelaskan proses memvisualisasikan Perhiasan *Lady Galadriel* sebagai sumber ide penciptaan motif batik.
- b. Mengetahui proses mengaplikasikan motif batik Perhiasan *Lady Galadriel* pada busana casual *Vintage*.

2. Manfaat

Adapun manfaat penciptaan berdasarkan rumusan masalah adalah:

- a. Bagi Penulis
 - 1) Meningkatkan kemampuan dalam membuat motif batik dan busana.

- 2) Mengeksplorasi ide dan mengembangkan kreatifitas dalam menciptakan sebuah karya
 - 3) Menambah pengetahuan tentang pembuatan busana kasual bernuansa *vintage*
 - 4) Menerapkan kemampuan, keahlian pengetahuan yang dimiliki oleh penulis dalam karya nyata.
- b. Bagi Lembaga Pendidikan
- 1) Memberi dan berbagi ilmu berupa karya busana batik untuk aktivitas akademik sebagai referensi bagi mahasiswa yang sedang mengerjakan laporan Tugas Akhir.
 - 2) Memperlihatkan kepada masyarakat akan keberadaan Program Studi Batik Fashion di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
 - 3) Melahirkan desainer-desainer muda yang berbakat dan dapat menjadi inspirasi baru di bidang busana.
- c. Bagi Masyarakat
- 1) Menambah pengetahuan tentang batik dan *fashion*
 - 2) Mendapatkan referensi mengenai macam-macam busana kasual bernuansa *vintage*.
 - 3) Memperoleh referensi bahwa di program studi Batik *Fashion* Institut Seni Indonesia Yogyakarta terdapat desainer-desainer muda berbakat yang dapat direkrutmen sebagai tenaga kerja.

A. Metode Pendekatan dan Penciptaan

1. Metode Pendekatan

a. Pendekatan Estetika

Kant juga sering menggunakan ungkapan ‘Penilaian Estetik’ dalam pengertian yang lebih mengerucut dengan tidak memasukkan ‘Penilaian yang Menyenangkan’. Pertimbangan estetis dalam pengertian mengerucut itulah yang menjadi fokus utama ‘Kritik Penilaian Estetik’. Penilaian tersebut bisa jadi tetap ‘murni’ atau tidak (murni atau ditunggangi kepentingan lain/manfaat praktis); Sementara Kant kebanyakan memusatkan perhatian pemikirannya pada hal-hal yang murni, ada kemungkinan bahwa sebagian penilaian tentang seni

yang berlawanan dengan keindahan alam tidak dihitung sebagai sesuatu yang murni.

b. Pendekatan Ergonomi

Ergonomi atau *ergonomics* dalam bahasa Inggris, berasal dari bahasa Latin yaitu 'ergo' yang berarti kerja dan 'nomos' yang berarti hukum. Ergonomi dimaksudkan sebagai ilmu yang mempelajari manusia dalam kaitannya dengan pekerjaan agar terciptanya kenyamanan pemakaian dan peralatan, fasilitas maupun lingkungan kerja yang di rancang. Disiplin ini berangkat dari kenyataan bahwa manusia memiliki batas-batas kemampuan baik jangka pendek maupun jangka panjang pada saat berhadapan dengan lingkungan sistem kerjanya yang berupa perangkat keras, (mesin, peralatan kerja, dsb) dan perangkat lunak (metode kerja, sistem dan prosedur, dsb) (Linda Wati, 2002). Dengan demikian terlihat jelas bahwa ergonomi sebagai salah satu ilmu yang mempelajari tentang aspek anatomi, fisiologi dan psikologi dari manusia dalam lingkungan hidup dan lingkungannya saling berinteraksi, dengan tujuan untuk menyesuaikan suatu tugas yang berhubungan dengannya (Suhartono, 2003)

2. Metode Penciptaan

Metode penciptaan Alma Hawkins dalam bukunya *Through Dance* yang diterjemahkan oleh RM. Soedarsono (2001:207) menyebutkan penciptaan seni lukis dan seni tari yang baik, selalalu melewati tiga tahap: pertama, eksplorasi, improvisasi, dan pembentukan. Metode ini dapat membantu mengarahkan pola pikir dan tindakan dalam proses penciptaan karya seni. Tahap-tahap dalam metode penciptaan Alma Hawkins pertama Eksplorasi yaitu tahap yang melibatkan berpikir, berimajinasai, merasakan, dan merespon objek yang menjadi sumber penciptaan. Tahap kedua Improvisasi yaitu tahap yang memberikan kesempatan untuk bereksplorasi. Tahap ketiga Pembentukan yaitu tahap untuk mewujudkan hasil percobaan yang telah dilakukan.

1. Eksplorasi

Pada tahap eksplorasi, Tahap awal penciptaan karya seni yang melibatkan berpikir, berimajinasi, merasakan, dan merespon objek yang dijadikan sumber penciptaan. awal penciptaan karya seni yang melibatkan berpikir, penulis melakukan, penggalan, pengumpulan referensi, pengolahan, analisis data, dan perumusan masalah. Untuk menyimpulkan dan memecahkan masalah secara teori mengenai ide, yang hasilnya akan digunakan sebagai dasar dilakukannya perancangan. Eskplorasi yang dilakukan untuk merancang karya ini yaitu dengan cara menonton film *The Lord Of The Rings: Rings Of Power* sebagai referensi ide pembuatan motif utama batik, mencari, menonton, dan membaca referensi dari berbagai artikel tentang kucing, busana kasual dan *vintage*. Memahami siluet, warna dan simbol-simbol *vintage* yang akan penulis kembangkan dengan sentuhan motif batik.

2. Improvisasi

Tahap ini memberikan kesempatan yang lebih besar bagi imajinasi, seleksi dan mencipta dari pada tahap eksplorasi. Karena dalam tahap improvisasi terdapat kebebasan yang baik, sehingga jumlah keterlibatan diri dapat ditingkatkan. Dalam tahap improvisasi memungkinkan untuk melakukan berbagai macam percobaan-percobaan (eksperimentasi) dengan berbagai seleksi material dan penemuan bentuk-bentuk artistik, untuk mencapai integritas dari hasil percobaan yang telah dilakukan. *Forming* (pembentukan), tahap ini adalah suatu proses perwujudan (eksekusi) dari berbagai percobaan yang telah dilakukan. Pewarnaan desain pada penciptaan ini dibuat dengan teknik *digital* memakai *Corel Draw* dan *ibispaintx*.

3. Pembentukan

Tahap perwujud dari berbagai percobaan yang telah dilakukan merupakan tahap mewujudkan ide, desain, konsep, landasan dan rancangan menjadi karya. Dari semua tahapan dan langkah yang telah dilakukan, diperlukan evaluasi untuk mengetahui secara menyeluruh terhadap kesesuaian antara gagasan dan karya yang diciptakan. Tahap

dalam perwujudan karya ini yaitu membuat batik dan busana kasual sesuai dengan tahapan-tahapan yang sudah ditentukan. Tahap pembentukan batik dimulai dari penjiplakan motif, penyantingan, pewarnaan dan pelorodan. Selanjutnya adalah tahap pembuatan busana kasual bergaya *vintage* dari mengukur badan, membuat pola baju, memotong pola baju, menjahit dan memasang hiasan beserta aksesoris yang dibutuhkan (Alma Hawkins, 2003: 24,29,40).

