

ANGSA BISU DALAM BUSANA *CHEERLEADER*



PENCIPTAAN

Aurelia Amanda Lalita Ayudya

NIM 2212391022

**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GENAP 2026**

ANGSA BISU DALAM BUSANA *CHEERLEADER*



PENCIPTAAN

Oleh:

Aurelia Amanda Lalita Ayudya

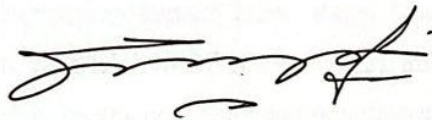
NIM 2212391022

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
Genap 2026

Tugas Akhir berjudul :

ANGSA BISU DALAM BUSANA *CHEERLEADER* diajukan oleh Aurelia Amanda Lalita Ayudya, NIM 2212391022, 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 8 Juni 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

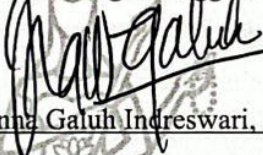
Pembimbing I/Ketua



Dr. Suryo Tri Widodo, S. Sn., M.Hum.

NUPTK 9754751652130082

Pembimbing II/Anggota



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

NUPTK 3750755656230122

Cognate/Anggota



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

NUPTK 0255759660230123

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhammad Kholabuddin, S.Sn., M.T.

NUPTK 0351748649130073

Koordinator Program Studi Kriya



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

NUPTK 4160750651130153

PERSEMBAHAN/MOTTO

Karya Tugas Akhir ini saya persembahkan dengan sepenuh hati untuk *Swans Academy Cheerleader*, sebagai bentuk dedikasi dan perjalanan saya selama kurang lebih 7 tahun menjadi bagian dari dunia *cheerleader*. Melalui pengalaman tersebut, saya belajar memahami tidak hanya keindahan gerak dan kekompakan tim, tetapi juga berbagai kekurangan, khususnya dalam aspek kostum pertunjukan yang menjadi latar lahirnya karya ini.

Terima kasih saya sampaikan kepada Bimo Raka, Mia Puspita, Roberto Galih dan Kadek Hare Rama yang telah memberikan banyak informasi, dukungan, serta semangat luar biasa dalam proses penulisan dan penciptaan karya ini.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga saya persembahkan kepada orang tua tercinta, sahabat, dan teman-teman terdekat atas doa, semangat, dan dukungan tanpa henti, sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik.

Semoga karya ini menjadi bentuk kontribusi kecil yang bermakna, serta dapat memberikan inspirasi bagi perkembangan dunia pertunjukan *cheerleader* ke depannya.

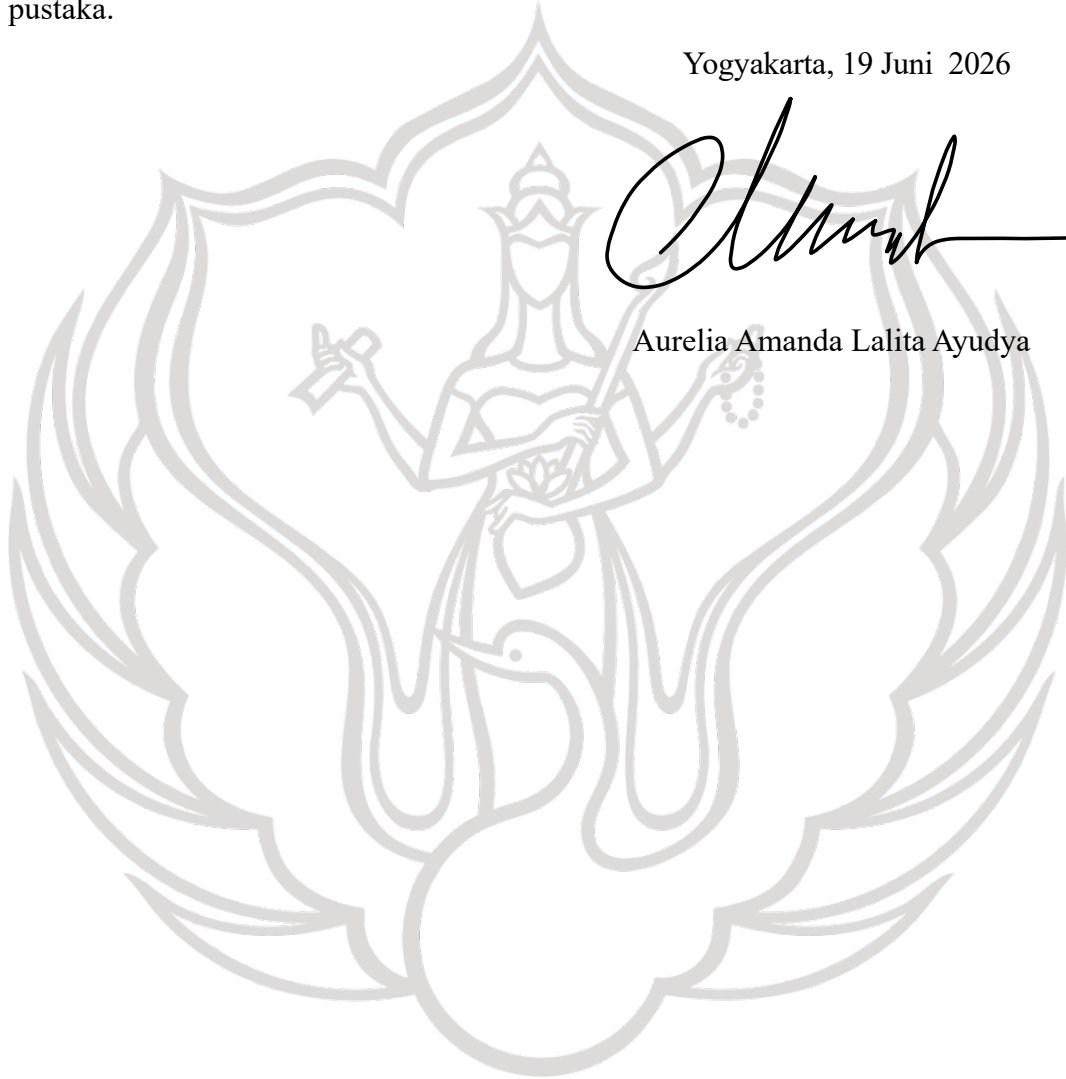
PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya 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, 19 Juni 2026



Aurelia Amanda Lalita Ayudya



KATA PENGANTAR

Segala puji dan Syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas segala Rahmat-Nya sehingga proses pengerjaan laporan tugas akhir yang berjudul “Angsa Bisu Dalam Busana *Cheerleader*” ini dapat terselesaikan tepat pada waktunya.

Penulis menyadari bahwa penulisan laporan ini tidak akan selesai baik tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Maka dari itu, penulis mengucapkan terima kasih dengan tulus kepada semua pihak yang telah membantu.

Ucapan terima kasih ini ditujukan kepada yang terhormat:

1. Dr. Irwandi, S.Sn., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.,
2. Muhamad 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. Akhmad Nizam, S.Sn., M.Sn., Koordinator Prodi S-1 Kriya, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.,
5. Dr. Suryo Tri Widodo, S. Sn., M. Hum., selaku Dosen Pembimbing I Tugas Akhir Penciptaan.,
6. Anna Galuh Indreswari S.Sn.,M.A., selaku Dosen Pembimbing II Tugas Akhir Penciptaan.,
7. Seluruh Dosen dan Staf Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.,
8. Keluarga yang selalu memberikan dukungan dan doa tiada henti selama proses pengerjaan Tugas Akhir ini.
9. Teman-teman yang luar biasa yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, yang telah menemani, memberikan semangat dan dukungan selama berkuliah di Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan selama proses pengerjaan Tugas Akhir.

DAFTAR ISI

PERSEMBAHAN/MOTTO	iv
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
INTISARI	xii
ABSTRACT	xiii
BAB I.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	3
C. Tujuan dan Manfaat	3
D. Metode Pendekatan.....	4
E. Metode Penciptaan.....	5
BAB II	8
A. Sumber Ide Penciptaan.....	8
B. Landasan Teori	13
BAB III.....	16
A. Data Acuan.....	16
B. Analisis Data Acuan.....	20
C. Rancangan Karya	23
D. Proses Pewujudan	43
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya.....	60
BAB IV	69
A. Tinjauan Umum.....	69
B. Tinjauan Khusus.....	71
BAB V.....	84
A. Kesimpulan	84
B. Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA.....	88

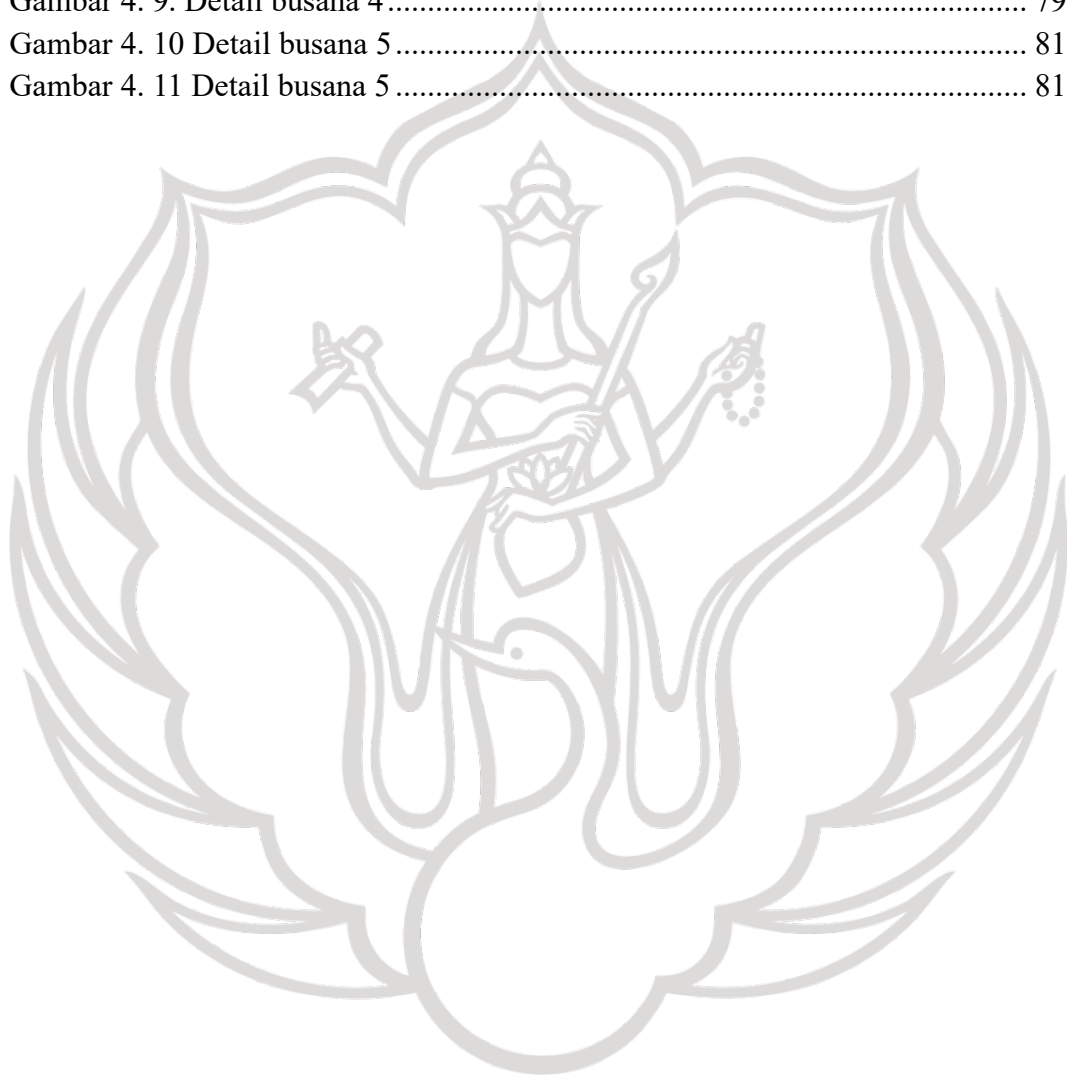
LAMPIRAN..... 89
BIODATA..... 94



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Angsa Bisu	8
Gambar 2. 2. Kostum Cheerleader Swans Academy	9
Gambar 2. 3. Kostum non-kompetisi cheerleader.....	10
Gambar 2. 4 Batik Kontemporer.....	11
Gambar 2. 5 Motif Batik Kontemporer.....	11
Gambar 2. 6 Dokumentasi Wawancara	12
Gambar 3. 1. Angsa Bisu	16
Gambar 3. 2. Motif Batik Kontemporer.....	17
Gambar 3. 3. Kostum kompetisi <i>cheerleader</i>	17
Gambar 3. 4. Kostum non-kompetisi <i>cheerleader</i>	18
Gambar 3. 5. Wawancara dengan Narasumber	18
Gambar 3. 6. Bimo Raka sebagai Juri <i>Flash Cup 2023</i>	19
Gambar 3. 7.(A-J) Sektsa Alternatif Busana <i>Cheerleader</i>	24
Gambar 3. 8. Motif alternatif	25
Gambar 3. 9. (1-3) Sketsa Busana Cheerleader Terpilih.....	26
Gambar 3. 10.(4-5) Desain Busana Cheerleader Terpilih.....	27
Gambar 3. 11.Motif Terpilih	27
Gambar 3. 12. Desain Karya 1	28
Gambar 3. 13. Pecah pola karya 1.....	30
Gambar 3. 14. Desain karya 2.....	31
Gambar 3. 15. Pecah pola karya 2.....	33
Gambar 3. 16. Desain Karya 3	34
Gambar 3. 17. Pecah pola karya 3.....	36
Gambar 3. 18. Desain karya 4.....	37
Gambar 3. 19. Pecah pola karya 4.....	39
Gambar 3. 20. Desain karya 5.....	40
Gambar 3. 21. Pecah pola karya 5.....	42
Gambar 3. 22. Skema Tahap Pewujudan.....	52
Gambar 3. 23. Proses mencanting kain.....	54
Gambar 3. 24. Proses nyolet dengan pewarna remasol.....	55
Gambar 3. 25. Proses <i>waterglass</i>	55
Gambar 3. 26. Proses mencuci kain untuk menghilangkan <i>water glass</i>	56
Gambar 3. 27. Proses melorod kain	57
Gambar 3. 28. Proses menjemur kain	57
Gambar 3. 29. Hasil akhir setelah dikeringkan.....	57
Gambar 3. 30. Proses menjahit	58
Gambar 3. 31. Proses menambahkan aksen bulu angsa pada rok.....	59
Gambar 3. 32. Proses menempelkan bulu angsa pada ekor busana.....	59
Gambar 3. 33. Proses menempelkan payet	60

Gambar 4. 1. (A-D) Hasil Penciptaan Busana	70
Gambar 4. 2 Busana 1	71
Gambar 4. 3. Detail busana 1	72
Gambar 4. 4. Busana 2	74
Gambar 4. 5 Detail Busana 2	74
Gambar 4. 6 busana 3.....	76
Gambar 4. 7 Detail busana 3.....	76
Gambar 4. 8 Busana 4	78
Gambar 4. 9. Detail busana 4.....	79
Gambar 4. 10 Detail busana 5.....	81
Gambar 4. 11 Detail busana 5	81



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1. Nama bahan dan kegunaan.....	43
Tabel 3. 2. Nama alat dan kegunaan	47
Tabel 3. 3. Kalkulasi biaya karya 1	60
Tabel 3. 4. Kalkulasi biaya karya 2	62
Tabel 3. 5. Kalkulasi biaya karya 3	63
Tabel 3. 6. Kalkulasi biaya karya 4.....	65
Tabel 3. 7. Kalkulasi biaya karya 5	67



INTISARI

Penciptaan kostum pertunjukan *cheerleader* ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan desain kostum yang tidak hanya memiliki daya tarik visual, tetapi juga mampu merepresentasikan karakter angsa bisu (*Cygnus olor*) yang identik dengan keanggunan, keharmonisan, dan elegansi. Penerapan batik kontemporer pada kostum turut dilakukan sebagai upaya pelestarian budaya Indonesia melalui pengembangan desain yang selaras dengan tren *fashion modern* dan kebutuhan seni pertunjukan masa kini.

Dalam proses penciptaannya, digunakan pendekatan estetika dan ergonomi sebagai landasan perancangan. Pendekatan estetika diterapkan melalui eksplorasi unsur bentuk, warna, tekstur, dan komposisi visual guna menghasilkan tampilan kostum yang menarik serta memiliki nilai artistik tinggi saat dipertunjukkan. Sementara itu, pendekatan ergonomi digunakan untuk memastikan kostum dapat memberikan kenyamanan, keamanan, serta mendukung kebebasan gerak atlet *cheerleader* selama melakukan berbagai aktivitas dan atraksi pertunjukan, dengan tetap mengacu pada regulasi resmi Asosiasi *Cheerleader* Indonesia.

Hasil karya yang tercipta menjawab kebutuhan kostum pertunjukan *cheerleader* di klub *Swans Academy Cheerleader*, di mana desain yang dipilih selaras dengan nama klub sekaligus merepresentasikan identitas tim secara visual. Karya yang dihasilkan berjumlah lima busana, sesuai dengan pertimbangan jumlah minimal pemain dalam sebuah pertunjukan *cheerleading*, sehingga setiap busana memiliki peran dan fungsi yang spesifik dalam mendukung keseluruhan penampilan tim secara harmonis dan optimal.

Kata Kunci: Busana *Cheerleader*, Angsa Bisu, Batik Kontemporer, Estetika dan Ergonomi

ABSTRACT

*The creation of this cheerleader performance costume was motivated by the need for a costume design that not only possesses visual appeal, but is also capable of representing the character of the mute swan (*Cygnus olor*), which is synonymous with grace, harmony, and elegance. The application of contemporary batik on the costume was carried out as an effort to preserve Indonesian culture through the development of designs that are in harmony with modern fashion trends and the needs of contemporary performing arts.*

In the creation process, aesthetic and ergonomic approaches were employed as the foundation of the design. The aesthetic approach was applied through the exploration of elements such as form, color, texture, and visual composition in order to produce an attractive costume appearance with high artistic value when performed. Meanwhile, the ergonomic approach was used to ensure that the costume provides comfort, safety, and supports the freedom of movement of cheerleader athletes during various performance activities and stunts, while adhering to the official regulations of the Indonesian Cheerleader Association.

The resulting works serve as an answer to the costume needs of the cheerleading performance at the Swans Academy Cheerleader club, in which the chosen designs are aligned with the club's name while simultaneously representing the team's visual identity. The collection consists of five garments, in accordance with the consideration of the minimum number of players required in a cheerleading performance, ensuring that each costume holds a specific role and function in supporting the team's overall performance harmoniously and optimally.

Keywords: *Cheerleader Clothing, Mute Swan, Contemporary Batik, Aesthetics and Ergonomics*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Penulis memiliki latar belakang sebagai atlet *cheerleader* yang berawal dari hobi sejak sekolah menengah pertama pada usia 13 tahun hingga saat ini, dengan pengalaman kurang lebih selama sembilan tahun. Aktivitas tersebut tidak hanya menjadi hobi semata, tetapi juga berkembang menjadi rutinitas profesional sebagai seorang *flyer* dalam klub *Swans Academy Cheerleader Yogyakarta* yang berada di bawah naungan *The A Team Cheerleader Indonesia Association*.

Pengalaman tersebut memberikan pemahaman langsung terhadap kebutuhan, tantangan, serta aspek estetika dan fungsional dalam sebuah pertunjukan *cheerleader*. Dalam praktiknya, penulis menemukan adanya permasalahan pada aspek kostum pertunjukan *cheerleader*, khususnya pada tim *Swans Academy*. Keterbatasan kostum yang dimiliki sering menjadi bahan evaluasi dan perbincangan, terutama ketika tim menerima undangan untuk tampil dalam berbagai acara. Padahal, kostum merupakan salah satu elemen penting dalam pertunjukan yang berperan dalam menunjang daya tarik visual serta memperkuat identitas tim.

Pertunjukan sebagai bentuk hiburan hadir dalam berbagai lapisan masyarakat dan sering menjadi bagian dari suatu acara untuk meningkatkan suasana, semangat, dan daya tarik visual. Dalam sebuah pertunjukan, terdapat berbagai unsur pendukung yang saling berkaitan, salah satunya adalah kostum. Kostum tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap penampilan *cheerleader*, tetapi juga memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pertunjukan serta memperkuat kekompakan tim. Desain kostum sangat memengaruhi kepercayaan diri dan kondisi performa *cheerleader*.

Para *Cheerleader* biasanya merasa lebih percaya diri ketika mengenakan pakaian yang indah dan nyaman, yang tentunya tercermin dalam penampilan mereka. Selain itu, seragam dan kostum yang menarik secara visual meningkatkan citra keseluruhan tim, sehingga memudahkan penonton untuk mengenali dan mengingat penampilan para *cheerleader*. Misalnya, warna-

warna cerah dan seragam, pola unik, dan desain kreatif membuat penampilan lebih menarik dan mudah diingat (Deng Xueqin, 2023: 122).

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis merancang sebuah karya busana pertunjukan *cheerleader* yang tidak hanya memenuhi aspek fungsi, tetapi juga memiliki nilai estetika dan konsep yang kuat. Ide penciptaan karya ini terinspirasi dari angsa bisu (*Cygnus olor*), yang dikenal sebagai simbol keindahan, kemurnian, cinta, keanggunan, dan kesetiaan dalam berbagai kebudayaan. Karakter angsa yang tenang namun anggun serta gerakannya yang harmonis dianggap selaras dengan karakteristik pertunjukan *cheerleader* yang menonjolkan kekompakan, keseimbangan, dan keindahan gerak.

Konsep tersebut kemudian diwujudkan dalam perancangan lima kostum dengan desain seragam sebagai identitas visual tim. Pemilihan tema angsa juga diselaraskan dengan nama tim, yaitu *Swans Academy Cheerleader*, sehingga tercipta kesatuan antara konsep, identitas dan visual pertunjukan. Selain itu, karya ini juga mengintegrasikan unsur budaya tradisional melalui penerapan teknik batik dan payet pada busana. Motif yang digunakan adalah angsa bisu yang diolah dalam pendekatan batik kontemporer. Batik kontemporer merupakan batik modern yang berkembang mengikuti zaman dengan motif yang umumnya terinspirasi dari bentuk-bentuk seni primitif (Aini & Affanti, 2022 dalam Sari & Sulistyati, 2025). Batik kontemporer lebih menonjolkan kebebasan berekspresi serta kreativitas pembuatnya dalam menciptakan desain yang unik dan artistik.

Penggabungan teknik ini bertujuan untuk menghadirkan busana pertunjukan yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memiliki nilai budaya. Penerapan batik dalam busana pertunjukan ini menjadi upaya untuk mengangkat nilai budaya ke dalam konteks *modern*, khususnya dalam dunia pertunjukan *cheerleader* non-kompetisi.

Dengan demikian, perancangan kostum ini diharapkan dapat menjawab kebutuhan akan kostum pertunjukan *cheerleader* yang estetis, fungsional, serta memiliki identitas dan nilai budaya yang kuat, sekaligus menjadi inovasi dalam pengembangan busana pertunjukan yang menggabungkan unsur tradisional dan *modern*.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang di atas terdapat rumusan penciptaan sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep kostum pertunjukan *Cheerleader* non-kompetisi yang memadukan unsur batik kontemporer dengan aspek estetika, kenyamanan dan gerak?
2. Bagaimana proses pewujudan busana kostum pertunjukan *Cheerleader* non-kompetisi dengan tema angsa?
3. Bagaimana hasil dari busana kostum pertunjukan *Cheerleader* non-kompetisi dengan tema angsa?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Berdasarkan rumusan penciptaan di atas maka di dapat tujuan mengetahui:

- a. Untuk mendeskripsikan konsep perancangan kostum pertunjukan *Cheerleader* non-kompetisi yang memadukan unsur batik kontemporer dengan aspek estetika, kenyamanan dan keluwesan gerak sehingga sesuai dengan kebutuhan pertunjukan.
- b. Untuk menjelaskan proses pengaplikasian batik kontemporer ke dalam busana kostum pertunjukan *Cheerleader* non-kompetisi, meliputi pengolahan motif, pemilihan material, serta teknik penerapan yang mendukung fungsi dan visual pertunjukan.
- c. Untuk menghasilkan desain kostum pertunjukan *Cheerleader* non-kompetisi dengan tema angsa melalui pengolahan unsur visual, bentuk, warna dan detail busana, sehingga tercipta kesatuan visual yang harmonis sebagai identitas satu tim dalam pertunjukan.

2. Manfaat

a. Manfaat Bagi Pribadi

- 1) Mengembangkan kemampuan dan kreativitas perancang dalam merancang busana pertunjukan, khususnya kostum *Cheerleader* non-kompetisi.

- 2) Menambah pengalaman dalam mengaplikasikan batik kontemporer pada busana pertunjukan yang bersifat fungsional dan estetis.
- 3) Meningkatkan pemahaman mengenai proses perancangan kostum pertunjukan yang memperhatikan aspek kenyamanan, keamanan, dan kesesuaian penggunaan di ruang terbuka.

b. Manfaat Bagi Lembaga Pendidikan

- 1) Sumbangsih ilmu dan karya berupa kostum untuk aktivitas akademik sebagai referensi bagi mahasiswa yang sedang mengerjakan laporan Tugas Akhir.
- 2) Menunjukkan kepada Masyarakat maupun pada komunitas *Cheerleader* akan keberadaannya ide tersebut hasil dari studi Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

c. Manfaat Bagi Masyarakat

- 1) Menambah koleksi busana pertunjukan milik *Swans Academy Cheerleader* sebagai unsur pendukung dalam pelaksanaan pertunjukan di ruang terbuka.
- 2) Membantu memenuhi kebutuhan kostum pertunjukan non-kompetisi bagi *Swans Academy Cheerleader* yang sebelumnya belum memiliki kostum khusus untuk pertunjukan.
- 3) Mendukung peningkatan kualitas visual, identitas tim dan daya tarik pertunjukan *Cheerleader* di hadapan masyarakat luas.

D. Metode Pendekatan

Dalam penciptaan karya seni yang berjudul “Angsa Bisu Dalam Busana *Cheerleader*”, penulis menggunakan beberapa metode pendekatan sebagai pedoman dalam menganalisis dan merealisasikan karya.

1. Pendekatan Estetika

Metode pendekatan estetika dalam penciptaan karya ini merujuk pada teori estetika yang dikemukakan oleh Thomas Aquinas, yang mencakup tiga prinsip utama, yaitu *Integrity* (keutuhan), *Proportion* (keseimbangan) dan *Clarity* (kejelasan). Estetika merupakan kajian ilmu yang mengkaji nilai keindahan beserta unsur-unsur yang

membentuknya. Pendekatan ini digunakan sebagai landasan dalam proses penciptaan karya yang berorientasi pada prinsip-prinsip keindahan. Ilmu estetika dalam penciptaan ini menerapkan visual angsa yang diwujudkan dalam busana pertunjukan *Cheerleader*.

2. Pendekatan Ergonomi

Pendekatan ergonomi merupakan aspek penting dalam penciptaan karya seni fungsional, khususnya busana pertunjukan, karena berkaitan langsung dengan kenyamanan dan kesesuaian antara kostum dan pemakainya. Menurut Palgunadi (2008:71), “Ergonomi diterapkan dan dipertimbangkan dalam proses perencanaan sebagai upaya untuk mendapatkan hubungan serasi dan optimal antara pengguna produk dengan produk yang digunakannya”. Berkaitan dengan hubungan antara manusia dengan produk, ergonomi sering disebut juga sebagai ‘ilmu yang berkaitan erat dengan faktor-faktor manusia’.

Dapat disimpulkan bahwa metode pendekatan ergonomi adalah dengan mempertimbangkan nilai keamanan dan kenyamanan. Dalam penciptaan karya ini teori ergonomi digunakan sebagai tujuan bagaimana mengetahui gerak struktur busana dapat memberi kenyamanan pemain *Cheerleader* pada saat pertunjukkan, teori ergonomi juga menjadi landasan untuk menyelaraskan karya dengan fungsi dan manfaatnya.

E. Metode Penciptaan

Metode penciptaan yang digunakan dalam karya ini mengacu pada metode penciptaan seni kriya yang dikemukakan oleh Sp. Gustami. Teori penciptaan Gustami terdiri atas tiga tahap utama yang mencakup enam langkah penciptaan karya seni kriya yaitu eksplorasi, perancangan dan perwujudan, tiga tahap tersebut sebagai berikut: Tahap pertama adalah eksplorasi, yang meliputi pengamatan terhadap objek dan pencarian sumber pustaka sebagai landasan konseptual. Tahap kedua adalah perancangan, yaitu proses pembuatan beberapa sketsa alternatif dan gambar teknik sebagai acuan visual. Tahap ketiga adalah

perwujudan, yang meliputi proses pembuatan karya hingga tahap penilaian dan evaluasi terhadap hasil akhir karya (Gustami, 2004:29–32).

Metode penciptaan ini digunakan sebagai pedoman dalam merealisasikan ide angsa bisu sebagai motif batik ke dalam kostum pertunjukan *Cheerleader*, sehingga karya yang dihasilkan memiliki nilai estetis, fungsional dan konseptual yang selaras dengan tujuan penciptaan.

1. Tahap eksplorasi

Tahap eksplorasi merupakan pengamatan terhadap objek dan pencarian sumber pustaka sebagai landasan. Langkah awal dilakukan untuk mengumpulkan informasi sebelum pembuatan karya. Pada tahap ini pencipta karya melakukan identifikasi masalah dan eksplorasi ide. Eksplorasi meliputi penentuan tema, pemilihan teknik dengan regulasi yang ada, serta pengumpulan data dengan metode wawancara hingga menjadi acuan terhadap pembuatan sketsa yang akan menjadi sumber ide yang akan dijadikan dasar dalam proses pembuatan karya.

2. Tahap perancangan

Tahap perancangan merupakan tahap lanjutan setelah eksplorasi, di mana hasil eksplorasi dijadikan sebagai data acuan visual dalam penciptaan kostum pertunjukan *Cheerleader*. Perancangan adalah proses memvisualisasikan hasil dari eksplorasi referensi dapat berupa coretan maupun sketsa.

Rancangan dalam tahap ini harus memiliki Batasan, sejauh apa karya tersebut diciptakan, Batasan yang digunakan seperti menyesuaikan regulasi yang ada dalam pembuatan kostum *Cheerleader*, penggunaan tema hewan khususnya angsa bisu dalam judul penulis memberi batasan terhadap busana pertunjukan *Cheerleader*. Penulis menuangkan motif angsa bisu dalam pembuatan sketsa atau desain terpilih. Rancangan tersebut sebagai acuan dalam mempermudah proses pembuatan karya.

3. Tahap perwujudan

Tahap perwujudan merupakan proses merealisasikan karya berdasarkan tema dan rancangan yang telah ditetapkan dengan

memperhatikan kesesuaian desain serta regulasi yang berlaku. Pada tahap ini, desain yang telah dirancang dituangkan ke dalam bentuk karya seni yang dikemas sebagai busana pertunjukan *Cheerleader*.

Proses perwujudan ialah proses merancang desain terpilih menjadi sebuah karya busana pertunjukan *Cheerleader*, dimulai dari pembuatan motif angsa, peletakkan motif angsa pada busana, pembentukan pola, penggunaan teknik yang di gunakan, bahan pendukung yang digunakan dalam proses pembuatan busana pertunjukan *Cheerleader* hingga proses *finishing*. Tahap perwujudan ini hasil akhir karya menjadi proses penting dalam perwujudan karya akhir.

