

**INSPIRASI SISI ULAR SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN BUSANA
PESTA**

Aida Fitri Salsabila¹, Yulistiana²

¹Tata Busana; ²Universitas Negeri Surabaya
E-mail : yulistiana@unesa.ac.id

INFO ARTIKEL

Sejarah Artikel

Diterima:

10 Agustus 2024;

Diperbaiki:

12 September 2024;

Tersedia daring:

24 Desember 2024 .

Kata kunci

Busana Pesta, Sisik Ular, Sumber Ide

ABSTRAK

Sisik ular adalah struktur yang melapisi tubuh ular, memiliki fungsi untuk melindungi tubuh, mengoptimalkan pergerakan ular, menjaga kelembapan tubuhnya, dan memainkan peran penting dalam adaptasi dan evolusi spesies tersebut. Sehingga munculah sumber ide sisik ular sebagai inspirasi untuk mewujudkan karya busana pesta. Tujuan penulisan artikel ini adalah untuk menggambarkan proses pembuatan serta hasil akhir dari desain busana pesta yang menggunakan inspirasi dari sisik ular. Metode yang diterapkan adalah metode *double diamond*, yang terdiri dari empat tahap: tahap *discover*, yaitu pencarian ide dan informasi mengenai sumber ide yang dipilih, dimana dalam hal ini sumber ide yang digunakan adalah sisik ular. Lalu tahap *define* yaitu pembuatan *moodboard* yang bertujuan sebagai tempat untuk menuangkan informasi dari sumber idenya. Selanjutnya tahap *develop* yaitu pembuatan dan pengembangan busana pesta. Terakhir tahap *deliver* yaitu tahap evaluasi pada busana pesta. Hasil utama dari busana pesta wanita yang menerapkan detail *manipulating fabric tucking* pada bagian tengah muka dan *manipulating fabric slashing* pada bagian tengah belakang berupa sayap yang menjutai dengan hasil yang menyerupai sisik ular kemudian busana pesta pria menerapkan *manipulating* sablon yang bermotif ular pada bagian depan kiri. Kesimpulan dari proses pembuatan busana pesta yang dimulai dari pencarian sumber ide dan pembuatan *moodboard*, pembuatan desain ilustrasi dan pengembangannya sesuai sumber ide yang diambil yaitu sisik ular, memilih beberapa desain ilustrasi yang diwujudkan. Terakhir melakukan pembuatan busana tersebut dengan menyesuaikan karakteristik yang dibuat. Hasil akhir dari busana pesta tersebut sesuai dengan detail yang diterapkan, yaitu teknik *manipulating slashing* dan *tucking* untuk busana wanita serta sablon untuk busana pria.

PENDAHULUAN

Sumber ide merupakan sebuah asal mula dimana ide baru dapat ditemukan atau dihasilkan untuk sebuah kreativitas, bisa dari berbagai sumber yang berbeda mulai dari lingkungan sekitar, pengalaman pribadi, sampai media atau karya seni yang ada. Sumber ide adalah sebuah pemikiran, konsep, dan gambaran mental yang terkadang bersifat *imajiner* yang tidak ada hubungannya dengan kenyataan (Wang et al., 2021). Sumber ide tersebut dapat dijadikan sebagai inspirasi untuk mengembangkan kreativitas dalam berkreasi membuat suatu busana untuk menciptakan *trend fashion* yang unik (Purnami et al., 2021). Oleh karena itu, dalam mewujudkan sebuah busana pesta diperlukan kreativitas dan inovasi baru dari seorang desainer yang nantinya akan menghasilkan sebuah karya desain busana, yang dimana desain busana tersebut tercipta berasal dari ide-ide kreatif dari berbagai hal. Jadi sumber ide yang akan diambil sebagai inspirasi untuk mengembangkan dan mewujudkan busana pesta yaitu sisik ular yang berbentuk seperti ketupat.

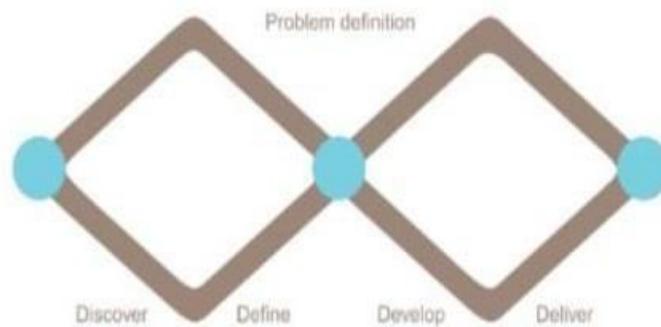
Ular merupakan kelompok hewan jenis reptile melata yang tidak mempunyai tungkai dan kaki, mempunyai sisik diseluruh tubuhnya, serta mempunyai tubuh yang panjang dan ramping (Rambosius et al., 2019). Dalam kelompok ular terdiri dari dua jenis yaitu ular yang berbisa atau beracun dan ular yang tidak memiliki bisa atau tidak beracun. Beberapa jenis ular juga memiliki racun yang dapat digunakan untuk membunuh atau melumpuhkan mangsanya. Meskipun ada beberapa jenis ular yang tidak berbahaya atau tidak beracun bagi manusia. Ular sebagaimana reptil lainnya, juga memiliki sisik-sisik untuk menutupi kulitnya. Seluruh tubuh ular tertutupi oleh sisik-sisik yang memiliki banyak variasi dalam bentuk, warna, tekstur, dan ukuran yang tergantung pada spesiesnya. Sisik ular memiliki fungsi untuk melindungi tubuh, mengoptimalkan pergerakan ular, menjaga kelembapan tubuhnya, dan memainkan peran penting dalam adaptasi dan evolusi spesies tersebut. Setiap spesies ular memiliki karakteristik sisik yang unik, sehingga menjadi salah satu aspek menarik dalam menghasilkan suatu karya yaitu busana pesta.

Busana pesta adalah busana yang dikenakan untuk menghadiri suatu pesta, dalam memilih busana pesta sebaiknya diperhatikan terlebih dahulu kapan pesta itu diadakan, apakah pestanya pagi, siang, sore, atau malam, karena perbedaan waktu juga mempengaruhi desain, bahan dan warna yang akan ditampilkan (Vera, et al., 2021). Busana pesta telah berkembang dengan cepat sehingga bukan hanya nyaman untuk digunakan tetapi juga menarik perhatian. Busana pesta ini tidak hanya unik dan praktis, tetapi juga terlihat cantik dan istimewa saat dipakai. Model busana pesta saat ini sangat bervariasi, dengan beragam detail dan siluet yang diterapkan. Busana pesta dirancang menggunakan bahan berkualitas tinggi untuk kain utama, bahan pendukung, serta aksesoris hiasan. Desain model busana yang dirancang harus sesuai dengan keadaan masyarakat saat ini serta sesuai dengan kegunaan dan kegiatannya, dengan memperhatikan eratnya keterkaitan antara kemajuan ilmu *sains* dan teknologi dengan perubahan kondisi sosial yang melatarbelakanginya.

Pada penciptaan busana pesta ini tidak hanya sekedar menciptakan akan tetapi desain busana ini mengacu pada *Fashion Trend Forecasting Resilient 2023/2024* dengan mengambil *fusion borderless* yang terdapat *keyword east and west* dan *smart casual*. Pada busana pesta wanita ini menerapkan banyak detail yaitu *manipulating fabric tucking* pada bagian depan yang menyerupai sisik ular dan *manipulating fabric slashing* yang diterapkan pada kain pendukung yaitu kain tenun troso. Untuk busana pesta pria menggunakan detail sablon yang bermotif ular. Oleh karena itu, Tujuan penulisan artikel ini adalah untuk menggambarkan proses pembuatan dan hasil akhir dari desain busana pesta yang menggunakan ide sisik ular.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *double diamond*, sebuah pendekatan desain yang dirancang untuk mengatasi masalah kompleks. Metode ini merupakan salah satu pendekatan *design thinking* yang efektif untuk pengembangan desain. Metode *double diamond* terdiri dari empat tahap, dimulai dengan tahap *discover*, (tahap yang berfokus pada penemuan ide). Tahap *define* (tahap mendefinisikan), tahap *develop* (tahap mengembangkan), dan tahap *deliver* (tahap mengimplementasikan solusi atau evaluasi). Pada dasarnya metode ini bekerja dengan cara mengumpulkan ide sebanyak - banyaknya kemudian mempersempitnya menjadi ide - ide atau gagasan yang terbaik (Cakra & Waskito, 2021).



Gambar 1. (Sumber: Ledbury, 2018)

Discover

Tahap pertama yaitu *discover* merupakan tahap mencari ide dan gagasan yang akan digunakan untuk menciptakan sebuah karya (Hasna & Kharnolis, 2021). Setiap busana perlu memiliki konsep yang jelas dan terencana. Dalam proses ini, desainer menentukan ide awal atau inspirasi yang menjadi dasar dari busana tersebut, yang diwujudkan melalui riset dan pengumpulan informasi. Langkah ini sangat penting dilakukan sebelum menciptakan sebuah karya, agar hasil akhirnya sesuai dengan yang diharapkan. (Rahudhah & Kharnolis, 2021). Sehingga pada tahap ini penulis menggali informasi dan ide lebih banyak mengenai sumber ide yang dipilih dan menentukan target market yang akan diaplikasikan. Karena sumber ide mempunyai pengaruh besar terhadap karakteristik busana yang akan dihasilkan. Kemudian penulis mengambil sumber ide yaitu sisik ular, sisik ular merupakan bagian dari tubuh ular yang melindungi atau menutupi kulitnya. Ular memiliki sisik yang beraneka bentuk, warna, tekstur, dan ukuran. Oleh karena itu, penulis mengambil sumber ide sisik ular sebagai inspirasi detail untuk mewujudkan karya busananya.

Define

Define merupakan tahap untuk menentukan prioritas desain dari hasil eksplorasi sumber ide pada tahap *discover* (Malinda, 2020). Pada tahap *define* yaitu mengembangkan informasi yang sudah didapatkan dari sumber ide yang terpilih, dengan cara menentukan apa saja yang diambil berdasarkan sesuai

dengan karakteristik sumbernya. Setelah terpilihnya sisik ular sebagai sumber ide selanjutnya yaitu pembuatan *moodboard*. *Moodboard* dibuat dalam bentuk selebaran gambar yang berisi mencangkup beberapa hal. Mencakup beberapa isi yaitu desain inspirasi, *color plan*, tema/judul, dan beberapa gambar yang mendukung keselarasan pada busana yang akan dibuat (Azis et al., 2021). *Moodboard* adalah media yang dijadikan untuk menuangkan suatu bayangan ide kreatif bisa dibuat di papan kertas atau secara digital. Pembuatan *moodboard* merupakan tahap berikut setelah mendapatkan banyak informasi tentang sumber ide sisik ular atau ular yang terlihat jelas detail sisiknya yang dijadikan sebagai inspirasi detail *manipulating fabric* pada busana pesta yaitu *tucking*, *slashing*, dan sablon. Desain inspirasi busana pesta dan busana pria menggunakan siluet yang memadukan gaya *smart and casual*, pemilihan warna utama *navy* yang memberikan kesan percaya diri diikuti dengan warna turunan atau bisa disebut *color plan*, dan mengambil *keyword* dari *east and west* yang digunakan sebagai kain pendukung yaitu tenun troso Jepara.



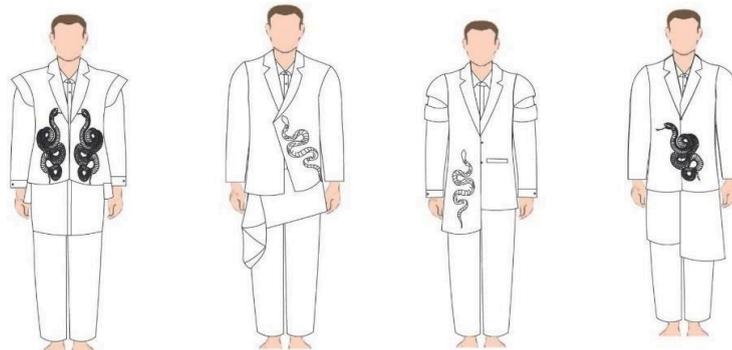
Gambar 2. *Moodboard*

Develop

Tahap *develop* ini memasuki tahap pengembangan desain busana, pemeriksaan pada detail busana berdasarkan karakteristik dari sumber ide yang dipilih, dan penyempurnaan desain busana yang telah dibuat. Tahap ini merupakan langkah krusial dalam proses pembuatan busana, yaitu melakukan uji coba untuk memastikan apakah hasil rancangan sesuai dengan desain dan untuk mengidentifikasi kekurangan pada busana sebelum menggunakan bahan utama. Uji coba ini mencakup baik pembuatan busana maupun *manipulating fabric*. (Sa'adah & Prihatina, 2020). Tahap ini adalah tahap uji coba pada pengembangan desain busana berdasarkan *moodboard* dan analisis yang sudah dibuat sesuai informasi yang ada, kemudian diwujudkan menjadi desain busana. Berikut hasil pengembangan desain yang telah dibuat:

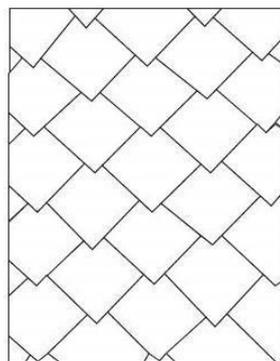


Gambar 3. Pengembangan pada Busana Pesta wanita



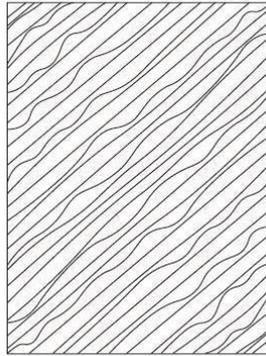
Gambar 4. Pengembangan pada Busana Pesta Pria

Pada gambar 3 dan 4 menunjukkan hasil dari pengembangan desain busana pesta yaitu desain pengembangan yang telah dibuat dengan menerapkan sumber ide sisik ular sebagai detail *manipulating fabric tucking*, *slashing*, dan Sablon. Menghasilkan 9 desain yang setiap desain itu penempatan detailnya berbeda-beda agar hasil pengembangan desainnya terlihat selaras satu dengan yang lain. Dari 9 desain tersebut dipilih 1 desain busana pesta wanita dan 1 desain busana pesta pria untuk diwujudkan. Pada gambar berikutnya menunjukkan hasil detail *manipulating fabric tucking*, *slashing*, dan sablon.



Gambar 5. *Manipulating Fabric Tucking*

Pada gambar 5 yaitu detail *manipulating fabric tucking* merupakan detail *manipulating fabric* yang bersumber ide sisik ular. Penerapan detail tersebut diterapkan pada bagian didepan muka pada busana pesta wanita sehingga busana pesta wanita bisa terlihat slim.



Gambar 6. *Manipulating Fabric Slashing*

Pada gambar 6 yaitu detail *manipulating fabric slashing* merupakan detail *manipulating fabric* yang bersumber ide sisik ular. Penerapan detail tersebut diterapkan pada bagian tengah belakang busana pesta wanita seperti membentuk sayap yang menjuntai supaya seimbang dengan bagian depan yang juga memiliki detail.



Gambar 7. Desain Busana Pesta Wanita



Gambar 8. Desain Busana Pesta Pria

Pada gambar 7 dan 8 menunjukkan pengembangan desain busana yang terpilih untuk diwujudkan. pada gambar 7 meletakkan detail *manipulating fabric tucking* yang disusun secara vertikal pada bagian tengah muka, bertujuan

untuk memberikan kesan yang lebih ramping. Pada detail *manipulating fabric slashing* diterapkan pada bagian sayap belakang yang menjuntai dengan menggunakan kain pendukung yaitu kain tenun troso Jepara dan bertujuan agar desain busana tersebut terlihat seimbang dengan bagian depan yang sama-sama memiliki detail. Pada gambar 8 meletakkan motif ular pada bagian kiri muka jas dengan menggunakan aplikasi sablon, yang bertujuan memberikan kesan *simple* yang terlihat adanya detail meskipun hanya menggunakan sablon.

Deliver

Terakhir adalah tahap *deliver*, pada tahap ini mendeskripsikan penyelesaian produk dengan pengumpulan data hasil pengembangan dan pengujian *prototype* (Rohma, 2022). *Deliver* bagian ini merupakan penyelesaian suatu produk yang telah diluncurkan dan dievaluasi dengan melibatkan penarikan atau pengeluaran dari berbagai sumber (Walkowiak et al., 2020). Dalam mewujudkan karya busana terlebih dahulu membuat *prototype* dari bahan yang memiliki karakteristik sama dengan bahan aslinya, sehingga nanti bisa menghindari kesalahan atau kekurangan dari desain yang direncanakan. Karena pada tahap terakhir ini sebaiknya memperhatikan kualitas bahan, teknik menjahit dalam pembuatan produk busana pesta.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pembuatan Busana Pesta Dengan Sumber Ide Sisik Ular

A. Proses Pembuatan Busana Pesta Wanita

Sisik ular menjadi sumber ide pembuatan busana pesta dengan menerapkan teknik *tucking* dan *slashing*. Teknik lipatan (*tucking*) adalah teknik lipatan yang mengurangi ukuran kain yang biasanya dilipat satu arah atau berbeda arah (Savitri & Hidayati, 2019). Teknik *fabric slashing* merupakan suatu cara memanipulasi kain dengan cara membuat banyak tumpukkan yang dipotong sehingga menghasilkan bentuk atau pola yang sesuai dengan desain dan memperlihatkan lapisan paling dasar dari tumpukkan yang bisa memperlihatkan kepermukaan kain dengan hasil kreasi teknik *fabric slashing*, namun terdapat beberapa jenis teknik *fabric slashing* seperti memotong selembar kain sesuai dengan garis desain yang diinginkan (Harianti & Damayanti, 2022). Mendeskripsikan bahwa *tucking* dan *slashing* adalah teknik *manipulating fabric* yang dapat menghasilkan bentuk dan tekstur pada kain, sehingga bisa membuat pola kain baru yang mirip dengan sisik ular.



Gambar 9. Teknik *Tucking*

Pembuatan teknik *tucking* terlebih dahulu membuat pola yang berbentuk sisik ular. Setelah itu memotong kain dan lapisan viselin sesuai pola sisik ular yang telah dibuat. Lalu press lapisan viselin dengan kainnya agar hasilnya nanti terlihat sedikit lebih kaku. Kemudian jahit sesuai dengan bentuk sisik ular. Lalu kain tersebut dibalik, sebelum dibalik bagian sudut kain sisik ular ditipiskan agar saat membalik lebih muda dan rapi. Setelah *manipulating tucking* selesai semua dan di press lagi agar terlihat rapi, dilanjut kain sisik ularnya dijahit dibagian tengah muka busana pesta dengan stik zigzag supaya seratnya tidak banyak yang keluar.



Gambar 10. Teknik *Slashing*

Pembuatan teknik *slashing* itu pertama membuat pola sayap. Siapkan beberapa kain yang dibutuhkan. Pada desain ini menggunakan kain tenun troso Jepara, kain hero berwarna biru muda, abu-abu, putih tulang, dan navy sesuai color plan yang dibuat. Dari semua kain yang dibutuhkan, tumpuk menjadi satu dan letakan pola diatas tumpukan kain lalu potong sesuai pola sayapnya. Kemudian jahit miring keseluruhan, menjahitnya harus berlawanan dengan arah serat kain agar Ketika di sisir serat kainnya tidak habis. Setelah dijahit, lanjut gunting dibagian kanan kiri jahitan, digunungnya menyisahkan bahan dasarnya. Terakhir sisir yang bagian guntingan itu sampai kesisir semua tumpukan kainnya.



Gambar 11. Pola Busana Pesta Wanita

Pembuatan pola busana pesta wanita dilakukan dengan sistem pola pori yang disesuaikan dengan ukuran yang telah diperoleh. Sebelum memulai pembuatan pola, pertama-tama perlu menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan misalnya kertas samson, alat tulis, penggaris, militan, dan gunting. Pola dibuat mulai dari pola dasar badan yang dipecah menjadi pola gaun, pola tersebut dipecah menggunakan garis princess menjadi pola bustier yang nyatu dengan bagian roknya. Setelah itu pola diletakkan diatas bahan dan siap untuk di potong sesuai pola yang sudah dibuat. Selesai dipotong, dilanjut diberi tanda garis menggunakan karbon dan rader agar Ketika dijahit menjadi lebih muda. Proses menjahit gaun dimulai. Pada pembuatan busana ini menggunakan bahan utama yaitu kain duches dan kain pendukungnya ada kain tille, kain tenun troso Jepara, dan kain hero untuk lapisan busana pesta wanita.

B. Proses pembuatan busana pesta pria

Sisik ular menjadi sumber ide pembuatan pada busana pesta pria dengan menggunakan teknik sablon. Teknik sablon adalah suatu proses untuk menghasilkan dan mentransfer sebuah font maupun gambar dengan menggunakan tinta dan alat khusus kedalam sebuah media (Lopis & Prihatina, 2023). Saat pembuatan busana pesta pria ini, memakai teknik sablon yang bercorak ular berwarna abu-abu, pengaplikasian sablon pada busana ini memberikan kesan memiliki detail tapi tidak berlebihan. Karena busana pesta pria yang bagus itu, busan yang terlihat simple dan tidak terlalu banyak detail. Busana pesta pria tersebut terdiri dari jas, kemeja, dan celana. Busana yang menggunakan bahan utama semi wool yang berwarna *navy*. Pembuatan ini memadukan gaya *smart and casual* yang terlihat pada lengan jas yang

pendek dan diberikan aksan berlubang pada lengan. Dalam mewujudkan busana pria ini menggunakan teknik jahit yang khusus seperti jahit *tailoring*. Teknik tersebut sangat bagus pada pakaian formal pria.



Gambar 12. Sablon Motif Ular



Garmbar 13. Busana Pesta Pria

Hasil Jadi Busana Pesta Wanita Dan Busana Pesta Pria Dengan Sumber Ide Sisik Ular

Hasil akhir dari pembuatan busana pesta yang dirancang berdasarkan inspirasi sisik ular yang terdapat pada *moodboard*. Pada busana pesta wanita menggunakan garis princess yang pas dibadan dengan penyesuaian warna sesuai *color plan* yaitu warna *navy* yang memiliki arti bertanggung jawab. Terdapat detail pada busana yaitu *manipulating fabric tucking* yang berwarna abu-abu pada bagian depan muka dan pada sudut *manipulating tucking* diberi manik-manik agar terlihat mewah. Selanjutnya terdapat detail *manipulating fabric slashing* pada sayap belakang yang menjuntai agar seimbang dengan bagian depan muka yang juga memiliki detail busana dan *manipulating slashing* diterapkan pada kain tenun troso Jepara yang mengambil *keyword east and west*. Sedangkan busana pesta pria memadukan gaya *smart and casual* pada jas dengan desain lengan pendek yang menggunakan aksan berlubang, bagian sisi kiri

depan jas lebih panjang dari pada sisi kanan, dan bagian tersebut terdapat detail sablon yang berbentuk ular dan pinggiran sablon diberi hiasan manik-manik agar sablon tersebut terlihat hidup.



Gambar 14. Hasil Jadi Busana Pesta

KESIMPULAN

Berdasarkan kesimpulan di atas, proses pembuatan busana pesta dimulai dengan pencarian sumber inspirasi. Karena sumber ide adalah inspirasi dalam mewujudkan busana yang cantik. Setelah menemukan sumber ide yaitu mengumpulkan informasi tersebut dan dijadikan sebagai *moodboard*. Kemudian pembuatan desain ilustrasi dan pengembangannya sesuai sumber ide yang diambil. Selanjutnya memilih beberapa desain ilustrasi yang diwujudkan. Terakhir melakukan uji coba pada pembuatan busana tersebut agar meminimalisir kesalahan dan bisa menghasilkan busana sesuai karakteristik yang dibuat. Busana tersebut menciptakan busana yang memadukan gaya *smart and casual* yang diambil dari tema *borderless*. Memakai kain pesta, seperti kain duches. Mengenai sumber ide yang terpilih yaitu sisik ular. Sisik ular menjadi acuan dalam pembuatan detail pada busana tersebut. Berikut detail yang ada pada busana yaitu *manipulating fabric tucking*, *manipulating tucking* dibuat membentuk sisik ular yang berwarna abu-abu yang terletak di bagian tengah muka dan diberi biasa manik-manik agar terlihat lebih mewah. Berikutnya yaitu detail *manipulating fabric slashing* yang dibuat menggunakan kain tenun troso Jepara, dibuat pada bagian belakang sebagai sayap yang menjuntai. Terakhir yaitu detail sablon pada busana pesta pria, detail sablon yang bermotif ular berwarna abu-abu dan dipinggirannya dihiasi dengan manik-manik agar motif tersebut terlihat hidup. Hasil dari pembuatan busana pesta yang sesuai dengan tema *borderless* dengan menerapkan detail *manipulating tucking*, *slashing*, dan aplikasi sablon yang bersumber ide sisik ular.

REFERENSI

- [1] Y. Wang, J. Ren, C. Ye, Y. Pei, & S. Ling. (2021). "Thermochromic Silks for Temperature Management and Dynamic Textile Displays". *Nano-Micro Letters*, 13(1), 1–17. Tersedia: <https://doi.org/10.1007/s40820-021-00591-w>
- [2] P. J. I. Purnami, I. G. Sudirtha, M. D. Angendari. (2023). "Pengembangan Busana Pesta dengan Sumber Ide Tradisi Aci Tabuh Rah Pengangon". *Jurnal BOSAPARIS: Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 14(1) 1-91. Tersedia <http://repo.undiksha.ac.id/id/eprint/13847>
- [3] T. R. S. R. Rambosius (2019). "Inventarisasi Jenis-Jenis Ular (Serphentes) Di Kawasan Universitas Tanjungpura Pontianak". *Jurnal Protobiont*. Vol: 8 (hal: 35). Tersedia <http://dx.doi.org/10.26418/protobiont.v8i2.32480>
- [4] N. P. G. S. Vera (2021). *Penerapan Hiasan Payet Pada Busana Pesta Berbahan Batik Bali Motif Merak Abyorhokokai* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA), 1-86.
- [5] J. Ledbury. (2018). "Design and product development in high-performance apparel". *Woodhead Publishing*, pp. 175-189. Tersedia <https://doi.org/10.1016/B978-0-08-100904-8.00009-2>
- [6] S. R. N. Hasna, & M. Kharnolis. (2021). "Penerapan Motif Batik Papua dengan Teknik Bordir pada Busana Pengantin Wanita". *BAJU: Journal of Fashion and Textile Design Unesa*, 2(1), 18-23. Tersedia <https://doi.org/10.26740/baju.v2n1.p18-23>
- [7] S. Rahudhah, & M. Kharnolis. (2021). "Penerapan Ragam Hias Kecker pada Busana Pengantin dengan Tema Queen of Peacock". *BAJU: Journal of Fashion and Textile Design Unesa*, 2(2), 78-86. Tersedia <https://doi.org/10.26740/baju.v2n2.p78-86>
- [8] P. Malinda. (2020). "Penerapan Patchwork Dan Payet Pada Busana Pesta Malam Dengan Tema 'Vie Ancienne'". *Journal of Fashion & Textile Design Unesa PENERAPAN*, 1(2), 128–137. Tersedia <https://doi.org/10.26740/baju.v1n2.p82-90>
- [9] S. Azis, A. F. A. Ashari, H. P. Handayani, G. S. K. Dewi, E. H. Hermaliani, & S. Rahayu. (2021). "Pengembangan Kewirausahaan Perancangan Busana Pengantin Berbasis Teknologi E-Commerce Pada Lyniza Wedding". *Swabumi*, 9(2), 144-154.
- [10] N. F. Sa'adah, & Y. I. Prihatina. (2020). "Inspirasi Fosil menggunakan Kombinasi Bordir Dua Dimensi dan Air Brush pada Busana Pesta Wanita". *Journal of Fashion & Textile Design Unesa*, 1(1), 128–137. Tersedia <https://doi.org/10.26740/baju.v1n1.p38-47>
- [11] I. F. N. Rohma. (2022). "Paria Sebagai Sumber Ide Motif Bordir pada Busana Pesta". *BAJU: Journal of Fashion and Textile Design Unesa*, 3(1), 30-38. Tersedia <https://doi.org/10.26740/baju.v3n1.p30-38>
- [12] S. Walkowiak, L. Gao, C. Monat, G. Haberer, M. T. Kassa, J. Brinton, ... & C. J. Pozniak. (2020). "Multiple wheat genomes reveal global variation in modern breeding". *Nature*, 588(7837), 277-283.
- [13] A. Savitri And L. Hidayati, (2019). "Penerapan Lebar Tucking Terhadap Hasil Jadi Bubble Tucks Menggunakan Bahan Denim Pada Blus", *Jurnal-Online-Tata-Busana*, vol. 8, no. 3. Tersedia <https://doi.org/10.26740/jurnal-online-tata-busana.v8i3.29904>
- [14] U. D. Harianti, & A. Damayanti. (2022). "Pembuatan Manipulasi Tekstil dengan Teknik Fabric Slashing Pada Ready To Wear". *Garina*, 14(1), 121-137.

- [15] J. Lopis, & Y. I. Prihatina. (2023). "Penerapan Direct Transfer Film (DTF) dengan Motif System Neuron Jellyfish pada Busana Evening Gown". *BAJU: Journal of Fashion and Textile Design Unesa*, 4(1), 87-96. Tersedia <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/baju/article/view/5287>