

Ready To Wear Deluxe Bergaya Holo-Cottagecore Inspirasi Troides Helena Dengan Teknik Embellishment Dan Painting

Haidarsyah Dwi Albahi¹ | Annisa Fitra² | Meida Putri Nurrahayu³

Jurusan Program Studi Tata Rias dan Busana, Fakultas Seni Rupa dan Desain

Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI Bandung)

Jalan Buahbatu No. 212 Bandung, 40265

Tlp +628996139388. Email : meidaputrin@gmail.com

ABSTRACT

The creation of ready to wear deluxe inspired by Troides helena butterflies has made a major contribution to the development of fashion innovation. The beautiful shape of the wings and their rarity encourage craftsmen to create creative products. The creation of this work combines technological developments in the form of Holograms and Cottagecore style. The use of this style is considered to be able to provide suitability to the concept with a rustic, natural and modern theme which is adapted to the Trend Forecast, Co-Exist: 2023-2024. The work approach also plays with various elements such as color, shape, pattern and motif from the use of embellishment techniques and painting techniques. From several collections of ideas, concepts and processes, the work is realized through a creation method which contains three stages, namely exploration, design and realization. A total of two (2) looks were presented in the creation of this work.

Keywords: *troides helena, ready to wear deluxe, cottagecore, hologram*

ABSTRAK

Penciptaan *ready to wear deluxe* terinspirasi kupu-kupu *Troides helena* memiliki kontribusi besar terhadap perkembangan inovasi busana. Bentuk sayapnya yang indah dan kelangkaannya memicu pengkarya untuk membuat produk karya. Penciptaan karya ini memadukan perkembangan teknologi berupa Hologram dan gaya *Cottagecore*. Penggunaan gaya tersebut dinilai dapat memberikan kesesuaian konsep yang bertema pedesaan, kealamian dan modern yang disesuaikan dengan *Trend Forecast, Co-Exist : 2023-2024*. Pendekatan karya juga memainkan berbagai unsur-unsur seperti warna, bentuk, pola dan motif dari penggunaan teknik *embellishment* dan teknik *painting*. Dari beberapa kumpulan ide, konsep dan proses tersebut, karya diwujudkan melalui metode penciptaan yang berisi tiga tahapan yakni eksplorasi, perancangan dan perwujudan. Sebanyak dua (2) buah *look* disajikan dalam penciptaan karya ini.

Kata Kunci : *troides helena, ready to wear deluxe, cottagecore, hologram*

PENDAHULUAN

Perkembangan fesyen masa kini, kian merajalela ke segala aspek dan kehidupan masyarakat. Fenomena *fashion* seakan menjadi

keharusan gaya hidup saat ini yang bahkan dinikmati dan dirasakan oleh banyak penjurukhususnya pada gaya berpakaianya. Salah satu bukti perkembangan fesyen tersebut yakni

Tabel 7. Status Konservasi Jenis Kupu-kupu di Kawasan Gunung Puntang

No	Nama Ilmiah	Status Perlindungan		
		P.106	CITES	IUCN
Pieridae				
1	<i>Appias libythea</i>	TD	NA	-
2	<i>Cepora nerissa</i>	TD	NA	-
3	<i>Delias beltaama</i>	TD	NA	-
4	<i>Eurema hecabe</i>	TD	NA	-
5	<i>Leptostia nina</i>			
Papilionidae				
6	<i>Graphium agamemnon</i>	TD	NA	-
7	<i>Graphium sarpedon</i>	TD	NA	LC
8	<i>Papilio helenus</i>	TD	NA	-
9	<i>Papilio memnon</i>	TD	NA	-
10	<i>Papilio peranthus</i>	TD	NA	LC
11	<i>Troides helena</i>	Dilindungi	App. II	

Tabel 1. Status Konservasi Jenis Kupu-kupu di Kawasan Gunung Puntang.

(Sumber: Buku Digital Monitoring dan Evaluasi Keanekaragaman Hayati di Kawasan Wana Wisata Gunung Puntang, Jawa Barat Tahun 2023)

ditandai dengan kehadiran kategori busana dalam *Ready To Wear Deluxe*.

Busana *ready to wear deluxe* sebagai busana siap pakai dengan konstruksi yang rumit, namun tetap berkelas dan memiliki nilai estetika. (Virgyan et. al 2022). Dengan hal ini, pengkarya melakukan penciptaan *Ready To Wear Deluxe* dengan maksud dapat memiliki nilai estetika dan nilai fungsional yang diwujudkan melalui penciptaan Tugas Akhir pengkarya. Penekanan konsep dan ide karya ini mengambil inspirasi dari daya tarik keindahan hewan kupu-kupu raja *Troides helena*. Beberapa teknik busana juga menunjang pembuatan busana agar semakin ber-inovasi dan memunculkan nilai estetika, yakni dengan penggunaan teknik *embellishment* dan teknik *painting* dengan penerapan gaya *fashion style Holo-Cottagecore*. *Holo-cottagecore* ini juga diharapkan memiliki nilai fungsional yakni sebagai pengenalan trend *fashion* dan perkembangan busana wanita.

Konsep karya ini menyangkut beberapa inspirasi, seperti berikut :

1. Inspirasi Kupu-kupu Raja *Troides helena*

Kupu-kupu raja *Troides helena* merupakan kategori hewan kupu-kupu raja dengan spesies langka yang sulit ditemukan keberadaannya di Indonesia sehingga termasuk hewan yang dilindungi. Kupu-kupu ini hanya ditemukan di beberapa daerah tertentu di Indonesia, seperti di daerah Sumatera, Enggano, Jawa, Bawean, Kangean, Bali, Lombok, Sumbawa, Bunguran, Sulawesi, dan Kalimantan. *Troides helena* juga memiliki motif yang khas dengan bercak-bercak hitam pada kedua sayapnya dan warna kuning pada bagian atas sayap. Kupu-kupu ini ditandai dengan bentuknya yang besar dan sebagiannya memiliki ekor. Untuk memberikan pernyataan atas kelangkaan hewan yang dilindungi, pengkarya memberikan data sebagai bukti bahwa kondisi hewan yang dimaksud, sesuai dengan kenyataan yang ada pada lapangan.

Firmansyah et. al (2023 : 34) menjelaskan bahwa, Kupu-kupu raja Helena atau *Troides helena* (Linn.), merupakan satu dari 24 jenis kupu-kupu yang dilindungi di Indonesia, jenis tersebut dilindungi secara nasional karena kelangkaan dan tingginya tingkat perdagangan. Jenis tersebut masuk dalam kategori Appendix II CITES, masuknya *T. helena* dalam kategori appendix II berarti jenis tersebut dibatasi perdagangannya secara Internasional.

Penemuan *Troides helena* sebagai inspirasi ini masih minim untuk dijadikan penciptaan ide karya busana. Maka untuk memperkaya hal tersebut dalam ranah *fashion*, urgensi penciptaan karya ini melibatkan pembuatan motif *Troides helena* yang diaplikasikan pada kain busana sebagai bentuk ekspresif dan kreativitas pengkarya. Lalu jenis kupu-kupu yang digunakan yakni *Troides helena* betina. "Betina"



Gambar 1. Kupu-kupu Troides Helena Betina
Photo © by Naturhistorisches Museum Wien;
Photographer Thomas Neubauer
 (Sumber : https://id.wikipedia.org/wiki/Troides_helena#/media/Berkas:Troides_helena_male_1.jpg)



Gambar 2. Gaya Fashion Cottagecore
 (Sumber : <https://cottagecore-dress.com>)

identik dengan wanita, sehubungan dengan penciptaan busana wanita oleh pengkaryanya.

Penciptaan karya ini ditujukan sebagai bentuk kreativitas pengkaryanya dan penerapan aspek keindahan hewan tersebut kedalam *fashion* dengan tujuan agar keunikan dan keindahannya dapat dinikmati oleh semua masyarakat. Karena wujud *Troides helena* yang jarang ditemui dilingkungan sekitar, maka tidak semua orang dapat mengetahui keindahan dari hewan ini. Hal lain menyebutkan bahwa penerapan *Troides helena* dalam penciptaan karya ini juga sebagai pengingat agar kita selalu menggunakan sumber daya alam dengan bijak. Salah satunya untuk tidak mengeksploitasi alam secara terus menerus agar populasi hewan-hewan yang dilindungi dan terancam punah dapat di lestari dan di kembangbiakan secara luas.

2. Penerapan Gaya Holo-Cottagecore

Holo-Cottagecore yakni paduan dari penggunaan Hologram dan *Cottagecore*. Dalam konteks ini, hologram ditandai dengan

penggunaan bahan kain yang memiliki tampilan unik, mengkilat dan seperti memiliki kesan cahaya berwarna-warni didalamnya.

Sedangkan gaya *Cottagecore*, merupakan *trend fashion* yang kembali merebak popularitasnya pada masa kini, khususnya meningkat pada saat pandemi co-vid 2019. Tren pakaian ini merujuk pada kehidupan desa di negara eropa dengan gaya kesederhanaan dan alami. Mempunyai siluet loose dan feminim serta identik dengan motif alam.

Pemilihan hologram dan gaya *cottagecore* ini menunjukkan akulturasi terhadap budaya tradisional, modern dan perkembangan teknologi.

3. Penggunaan Teknik *Embellishment*

Embellishment yakni melibatkan teknik menghias permukaan pada kain. Teknik *embellishment* yang digunakan oleh penulis adalah dengan tambahan *mixed media* yang melibatkan media *digital printing* dan aplikasi manik-manik atau bisa disebut *beading*. Isnanta (2015:67), menerangkan bahwa, *Mixed Media*

dalam seni visual, mengacu pada karya seni yang dalam pembuatannya menggunakan lebih dari satu media.

Pada hal ini, motif kupu-kupu *Troides helena* dijadikan sebagai motif kain *digital printing*. Motif kupu-kupu tersebut, sebelumnya sudah dibuat dalam bentuk gambar digital. Penggambaran dalam bentuk digital ini diharapkan dapat memberikan efek yang signifikan mengenai detail dan penggambaran karakteristik dari kupu-kupu tersebut. Lalu, teknik *beading* disini yaitu teknik menyatukan manik-manik yang dirangkai sedemikian rupa hingga menghasilkan bentuk rangkaian yang diinginkan.

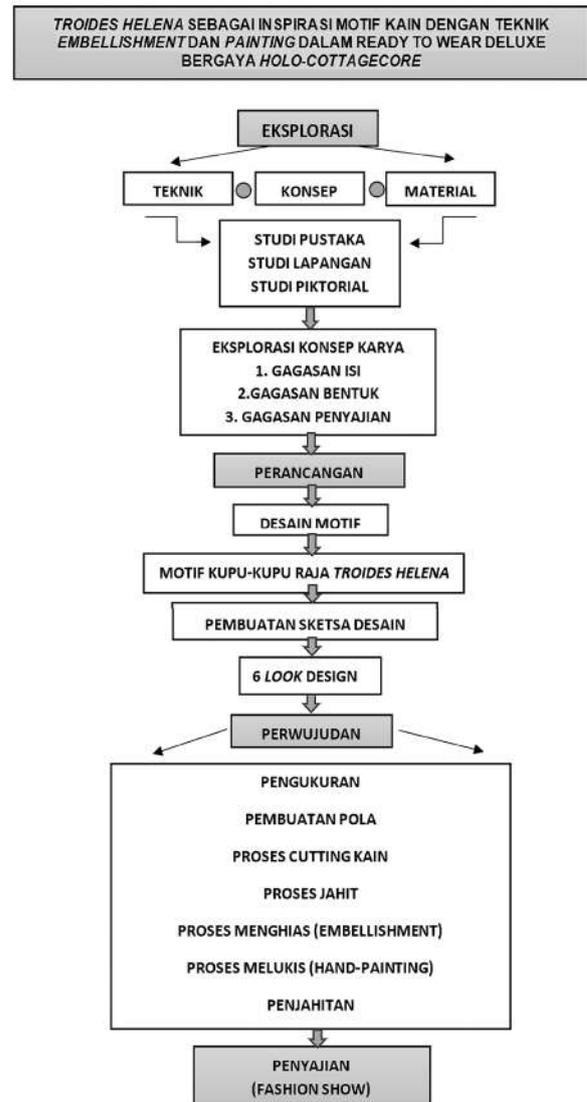
Maka dapat dinyatakan bahwa, penggunaan *Mix Media* yang dipakai dalam pembuatan karya ini meliputi penggunaan kawat yang dibentuk menjadi rangka kupu-kupu untuk menghasilkan badan kupu-kupu dengan wujud tiga dimensi, kemudian dibalut dengan material kain yang telah di *printing* dan dihiasi manik-manik.

4. Penggunaan Teknik *Painting*

Painting dapat diartikan sebagai lukisan. Lukisan yang dimaksud merupakan jenis lukisan tangan (*hand painting*) yang dilukis diatas permukaan kain. Penggunaan material yaitu cat khusus kain atau *fabric textile paint* karena dapat meminimalisir kerusakan dan mencegah kelunturan warna cat pada kain.

METODE

Metode penciptaan adalah cara menciptakan sesuatu yang baru untuk mendapatkan hasil karya dengan tujuan dan kegunaan tertentu. (Sugiharti, 2016 : 20).



Bagan 1. Metode Penciptaan

(Sumber : S.P Gustami (2007), diolah Kembali oleh Nurrahayu, 2024)

Karya ini menggunakan metode penciptaan karya oleh S.P Gustami (2007:39) yang memperoleh tiga tahapan yaitu eksplorasi, perancangan, perwujudan yang disesuaikan oleh proses pengkarya. Metode penciptaan ini dipilih karena merupakan metode yang paling dekat dan sesuai dengan tujuan sang pengkarya. Penggunaan metode penciptaan juga memberikan kemudahan, dalam melakukan proses karya karena sudah terdapat langkah-langkah apa saja yang akan dilakukan untuk

kedepannya. Metode ini kemudian diolah kembali menjadi versi pengkarya namun tidak mengubah konteks yang sudah ada. Berikut merupakan bagan metode penciptaan yang sudah diolah sebelumnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Selain menjadi syarat utama Tugas Akhir, penciptaan karya ini meliputi tujuan cara pandang pengkarya sebagai mahasiswa Tata Rias dan Busana agar lebih banyak berinovasi dan berkreasi dalam menciptakan karya. Adapun kegiatan saat pencarian konsep untuk memperoleh sumber-sumber penciptaan yang diinginkan, ditemukan bahwa dari referensi-referensi yang dilampirkan, menunjukkan konsep karya masih minim dijadikan sebagai hal *fashion*. Hal ini kuat dibuktikan atas pengambilan inspirasi hewan langka kupu-kupu *Troides helena* yang diterapkan dalam dunia *fashion*.

HASIL METODE PENCIPTAAN

Sebagaimana yang telah dipaparkan pada bagan sebelumnya, bahwa penggunaan metode penciptaan yang dilakukan pengkarya didasarkan pada tiga tahapan proses yakni eksplorasi, perwujudan dan perancangan. Tujuan dari tahapan-tahapan tersebut, memberikan pengetahuan dan gambaran karya yang di sesuaikan dengan bidang dan ruang pengolahan karya agar tidak melebihi batas konsep serta target pembuatan karya tersebut yang ditujukan untuk kategori khusus. Tahapan ini didasarkan pada pembuatan bagan metode penciptaan yang telah diolah kembali oleh pengkarya. (Bagan 1). Berikut merupakan

proses tahapan metode penciptaan :

Eksplorasi

Eksplorasi merupakan kegiatan pencarian atau menemukan, terhadap suatu hal yang baru. Kegiatan ini meliputi penjelajahan pencarian sumber ide penciptaan dengan metode pengumpulan data referensi mengenai tulisan-tulisan dan gambar-gambar yang berhubungan dengan penciptaan karya. Maka tahapan eksplorasi ini dikerucutkan lagi kedalam beberapa kategori eksplorasi, yakni eksplorasi konsep, material dan teknik dengan melibatkan gagasan-gagasan didalamnya.

Eksplorasi Konsep

Eksplorasi konsep dilakukan dengan mengawali perwujudan konsep setelah melakukan pencarian untuk inspirasi karya, kemudian dari kumpulan inspirasi tersebut, dibuat beberapa papan pendukung yang merepresentasikan runtutan alur karya, yakni gagasan isi, gagasan bentuk dan gagasan penyajian, sebagai acuan karya yang nantinya akan diwujudkan sesuai dengan visual yang diharapkan. Gagasan-gagasan ini dituangkan kedalam *moodboard*.

A. Gagasan Isi

Gagasan isi dimuat untuk menciptakan *value* dari busana yang tidak hanya digunakan sebagai daya pakai namun juga melibatkan keindahan dan makna didalamnya agar karya yang dihasilkan tidak melenceng dari tujuan yang sebenarnya, maka dibutuhkan pengaplikasian beberapa inspirasi yang dituang pada *moodboard* inspirasi. *Moodboard* Inspirasi dibuat dengan mengumpulkan beberapa gambar yang dijadikan acuan konsep karya sehingga



Gambar 3. Moodboard Inspirasi
(Sumber : Nurrahayu, 2024)



Gambar 4. Moodboard Style
(Sumber : Nurrahayu, 2024)

menciptakan ciri khas suatu karya. *Moodboard* yang dilampirkan berupa gambar kupu-kupu raja *Troides helena* dan tanaman pakannya, suasana alam, hologram, *color palette clothing* (*hot fudge, spectra yellow, pale khaki, dan forest night*). Serta gambaran teknik melukis dan teknik *embellishment* yang melibatkan gambaran kupu-kupu 3 (tiga) dimensi. Penambahan gambar gaya *holo-cottagecore* ala pedesaan dan *modern* ini diperlukan untuk memberikan jenis pakaian yang akan diciptakan bentuknya seperti apa.

B. Gagasan Bentuk

Gagasan Bentuk meliputi kumpulan gambar-gambar yang berisi bentuk, gaya pakaian busana, penampilan *makeup* serta target *market* pembeli. Berdasarkan hal tersebut, maka gagasan bentuk di wujudkan dalam *moodboard* inspirasi, *moodboard style*, *moodboard makeup* dan *moodboard target market*.

Moodboard style berisi kumpulan gaya pakaian *cottagecore* dan teknik busana yang digunakan. Siluet yang digunakan adalah siluet H,A,T, dan X. Kemudian, diterapkan juga gambar-gambar mengenai bentuk pakaian yang didominasi oleh dengan bawahan *dress* yang mengembang, variasi lengan puff, model ruffle dengan tambahan gambar seperti variasi bustier dan bentuk kupu-kupu yang bertransformasi kedalam bentuk pakaian. Selain itu terdapat gambar yang memberikan contoh penggunaan bahan kain, seperti motif kain kotak-kotak yang yang identic dengan motif kain tartan dan penggunaan gambar kain yang memberikan tekstur halus, efek jatuh dan melangcai. Penggunaan referensi-referensi gambar tersebut disesuaikan untuk memberikan kenyamanan berpakaian dan dapat menghasilkan tekstur yang cocok pada pengaplikasian berbagai teknik. Penerapan gaya busana ini juga didasarkan pada *Trend Forecast 2023-2024, Co- Exist : The Self Improvers* dengan kategori *Kidult*.

Moodboard makeup berisi kumpulan gambar mengenai riasan wajah dengan tujuan mempercantik karya saat diaplikasikan pada model. Riasan ini menekankan tampilan *look* yang tidak terlalu *bold* namun tetap terlihat segar,cantik dan menarik dengan kesan *makeup* imut. Penambahan *art makeup eyes* dengan



Gambar 5. Moodboard Makeup

(Sumber : Nurrahayu, 2024)



Gambar 6. Moodboard Target Market

(Sumber : Nurrahayu, 2024)

motif kupu-kupu merupakan poin utama dalam *makeup* ini. Dilengkapi juga dengan tambahan aksesoris untuk digunakan dirambut, leher, telinga dan lainnya dengan variasi pita yang berwarna-warni.

Setelah itu terdapat *moodboard target market*. *Moodboard target market* merupakan kumpulan gambar mengenai target pemasaran produk untuk ditujukan pada pembeli dengan kategori tertentu. *Target market* ditujukan untuk wanita remaja hingga dewasa kisaran usia 20-27 tahun. Selain itu ditujukan untuk wanita yang tinggal di metropolitan atau

perkotaan yang menyukai alam, selalu *up to date* mengenai trend *fashion* masa kini. Mereka juga memiliki jiwa kreatif, senang berlibur dan berbelanja. Lalu merupakan wanita pekerja keras atau telah memiliki penghasilan sendiri, memanfaatkan teknologi, penyuka seni, senang healing, penyuka alam, pergi ke café, ke museum atau pameran galeri seni serta pergi ke *fashion show*, sehingga segala aktivitas, lingkungan hidup dan kesukaannya pun memengaruhi gaya berpakaianya. Ditujukan juga untuk penyuka *fashion* dalam kesan gaya *edgy, cool, cute, feminine, artsy, casual, elegant, chic, unique* dan *creative*.

C. Gagasan Penyajian

Setelah melampirkan gagasan isi dan beberapa hal pendukung lainnya, maka perlu dilakukan tahap akhir yakni dengan melakukan pembuatan produk dari awal produksi hingga karya ini disajikan dalam *event fashion show* Jogja *Fashion Parade* (JFP) 2024, dengan tema *Resilience* yang bertempat di Sleman City Hall, Yogyakarta pada tanggal 24 Februari 2024.

Eksplorasi Material

Eksplorasi material dilakukan dengan melakukan pemilihan bahan yang dirasa cocok untuk mewujudkan penciptaan karya busana tersebut. Hasil yang menunjukkan kecocokan tersebut yakni dengan pemakaian kain katun toyobo, tartan dan taffeta yang mayoritas memiliki bahan yang lembut, halus, dan memiliki efek berkilau serta memberikan kesan mewah.

- **Eksplorasi Teknik**

Eksplorasi teknik melibatkan cara menghias busana yang bertujuan



Gambar 7. Material bahan : katun toyobo kuning (a), katun toyobo hijau (b), katun toyobo khaki (c), kain taffeta (d), kain tartan (e), kain digital printing (f), kain hologram (g).

(Sumber : Nurrahayu, 2024)



Gambar 8. Perancangan Desain : look 1 (a), look 2 (b).

(Sumber : Nurrahayu, 2024)

untuk menambah nilai estetika yakni dengan melakukan proses penerapan teknik *embellishment* dan teknik dengan *painting*.

Perancangan

Perancangan yang dilakukan berdasarkan penciptaan desain dalam wujud dua dimensi dengan tambahan komponen busana lainnya. Pembuatan desain guna memberikan visualisasi

karya yang dibuat tidak jauh dari referensinya.

Perwujudan

Perwujudan merupakan tahap akhir dari proses penciptaan busana. Perwujudan dilakukan dengan menciptakan busana tersebut kedalam bentuk yang asli dan nyata untuk digunakan sebagai daya pakai. Proses perwujudan tersebut seperti pengukuran badan, pembuatan pola, proses *cutting*, proses jahit, proses pengaplikasian motif, proses penerapan teknik dan *finishing*. Agar lebih mudah untuk memberi penjelasan tersebut, maka berikut merupakan urutan dan penjelasannya :

Pengukuran Badan

Proses pengukuran adalah dengan mengukur tubuh model. Ukuran yang diperlukan biasanya meliputi lingkar badan, lingkar punggung, lingkar pinggul, lingkar lengan, lingkar leher, lebar bahu, lebar dada, Panjang dada, lebar punggung, Panjang punggung, Panjang sisi, Panjang lengan, lingkar kerung lengan, tinggi panggul, tinggi celana/rok.

Pembuatan Pola

Pembuatan pola dilakukan untuk menciptakan busana yang sesuai dengan ukuran tubuh model, meliputi bentuk dasar ukuran model yang di aplikasikan pada kertas khusus pola dan hasil dari proses tersebut berupa potongan-potongan kertas yang nantinya dihamparkan diatas kain sebagai produk jahitan.

Proses Cutting

Proses cutting yakni merupakan pemotongan kain. Proses ini mengikuti pola yang telah dibuat kemudian dihamparkan pada



Gambar 9. Proses Painting
(Sumber : Nurrahayu, 2024)



Gambar 10. Proses Embellishment
(Sumber : Nurrahayu, 2024)

helaian kain.

Proses Jahit

Setelah melakukan pemotongan kain, maka langkah selanjutnya yakni menyambungkan potongan-potongan kain tersebut dengan menjahitnya menjadi busana yang utuh.

Proses Pengaplikasian Motif

Proses pengaplikasian motif didasarkan



**Gambar 11. Wujud Penerapan Teknik
kedalam Produk : look 1 (a), look 2 (b).**
Photoshoot oleh Fauzi, 2024.
(Sumber : Nurrahayu, 2024)

atas penggunaan aplikasi motif untuk aksesoris dan penempelan pada busana.

Proses Penerapan Teknik

Proses ini melibatkan penerapan teknik *embellishment* dan teknik *painting*. Penggunaan teknik-teknik ini dapat memberikan kesan detail dan variasi pada busana, agar tampilannya lebih indah dan tidak membuat busana terlihat polos.

Finishing

Finishing merupakan tahapan dengan melakukan pencabutan sisa benang, memperbaiki jahitan dan melihat kondisi hasil akhir busana. Mulai dari melakukan pemeriksaan satu komponen busana ke komponen lainnya yaitu antara lain bagian busana atasan, bawahan, kombinasi kain, detail baju, aksesoris seperti anting, kalung dan juga hiasan kepala. Selain itu, setrika atau *steam* pada busana juga diperlukan

untuk membuat tampilan busana terlihat lebih rapi dan tidak kusut.

Fitting

Fitting yaitu proses akhir dari segala penciptaan produk karya. *Fitting* yang dilakukan yakni dengan pemakaian baju pada model agar ukurannya sesuai dengan tubuh dan menyesuaikan kenyamanan. Karena setelah melakukan *fitting* tersebut, baju yang dipakai pada model memberikan kesan pas saat dipakai *runaway* di *stage fashion show*.

PENUTUP

Pemilihan konsep dan inspirasi yang dituangkan kedalam penciptaan karya ini tidak lain atas dasar keinginan diri sendiri dan bertujuan sebagai Tugas Akhir. Penerapan sumber-sumber ide ini disesuaikan melalui penyajian karya pada *event fashion show* Jogja Fashion Parade (JFP) 2024, tema *Resilience* yang mengambil unsur teknologi dan keuletan/kegigihan didalamnya. Sebelum berubah menjadi hasil akhir produk, maka diperlukan proses penciptaan karya untuk menunjang kesesuaian dan kemiripan produk dengan referensinya. Maka beberapa kendala juga dialami oleh pengkarya dalam mengalami proses penciptaan. Contoh dari kendala tersebut yakni pembuatan teknik yang melibatkan banyak tenaga dan waktu, salah satunya dalam membuat rangka kupu-kupu 3 (tiga) dimensi. Selain itu, hasil *painting* yang kurang tebal perlu dipoles berkali-kali agar tekstur lukisan semakin terlihat. Serta ditemukan keluhan saat penjahitan berbahan dasar hologram, bahwa penjahitan perlu dilakukan secara hati-hati karena dari

balik kondisi bahannya yang ringan dan licin, permukaannya pun akan sangat mudah sobek apabila dilakukan penjahitan secara kasar. Pada beberapa kendala dan pengalaman-pengalaman tersebut, pengkarya menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam menciptakan karya busana dan juga kekurangan yang ada dalam penulisan artikel ini. Meski demikian, pengkarya mendapatkan wawasan dan pengetahuan secara luas mengenai konsep yang diusung dan penambahan kemampuan pengkarya untuk menghasilkan karya-karya yang semakin baik kedepannya.

* * *

DAFTAR PUSTAKA

- Yustianti, Ni Putu Nanda Virgyan, I Made Radiawan, Ni Kadek Yuni Diantari. (2022). "KAMA THANI" : STUDI KASUS BUSANA SEMI HAUTE COUTURE DAN DELUXE DI PERTENUNAN ASTITI. *Bhumidevi : Journal of Fashion Design* Vol. II, No. 2, September 2022. Program Studi Desain Mode, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar : Bali.
- Isnanta, Statriana Didiiek. (2015). *Penciptaan Karya Seni Mixed Media Berbasis Ekperimentasi Dengan Teknik Assemblage*. Volume 6 No. 1 Juni 2015. Jurusan Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Surakarta.
- Sugiharti, Anggi (2016). *Perancangan Buku Mengenal Dunia Seni Rupa Untuk Anak Usia Dini*. Universitas Pendidikan

Indonesia.

Firmansyah, Adi et al. (2023). Monitoring dan Evaluasi Keanekaragaman Hayati di Kawasan Wana Wisata Gunung Puntang, Jawa Barat Tahun 2023.

Panjimhs. (2019). *Sequens dan Bead – (Fashion)*. Mahasiswa Fakultas Hukum, Ilmu Sosial, dan Ilmu Politik Universitas Terbuka. Jurusan Administrasi Bisnis. Glosarium Online. 14 April 2019 melalui, <https://glosarium.org/arti-sequens-dan-bead-di-fashion/>