

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal

- Aisyah, N. (2015). Artwear sebagai Media Komunikasi Visual dalam Menyampaikan Pesan Sosial dan Budaya. *Jurnal Seni dan Masyarakat*, 3 (1), 45–52.
- Ansori, M. W., & Abidin, M. R. (2021). Perancangan Board Game “Sigma Hotel” sebagai Media Edukasi. *Prosiding Serenade*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Branstad, M. (2010). Artwear: Fashion as Artistic and Cultural Expression. *Journal of Fashion Theory*, 14(3), 245–260.
- Khatikno, R., & Burhan, A. (2020). Eksklusivitas dalam Penciptaan Artwear sebagai Bentuk Ekspresi mode Kontemporer. *Jurnal Seni dan Desain*, 8(2), 115–124.
- Park, J., & Kim, H. (2018). Artwear as a Medium of Emotional and Narrative Expression in Contemporary Fashion Design. *International Journal of Fashion Design, Technology and Education*, 11(2), 231–240.
- Rosidi, M. I. (2019). Perancangan JIG FIT-UP Fabrikasi Vertical Ladder Kapal Tongkang. *Jurnal Teknik Industri Putera Batam*, 8(5), 115.
- Sholikhah, H. (2016). Gothic Lolita dalam Penciptaan Artwear. *Corak: Jurnal Seni Kriya*, 4(2), 149–158.
- Jannata, N., dkk. (2023). Pengembangan Desain Busana Modifikasi Adat Gayo Melalui Media Pembelajaran Moodboard. *Busana dan Budaya*, 3(1), 296–305.

Buku

- Bell, R. C. (2008). *Board and Table Games from Many Civilizations* (2nd ed.). Mineola, NY: Dover Publications.
- Gustami, S. P. (2007). *Butir-butir Mutiara Estetika*. Yogyakarta: Prasista.
- Jin, J., & Kyung-Ok, K. (2007). *Artwear and the Fusion of Visual Arts in Fashion*. Seoul: Fashion & Textile Publishing.

- Kawash, S. (2011). *Candyland and the Construction of Childhood*. In S. Steinberg (Ed.), *Kinderculture: The Corporate Construction of Childhood*. Boulder, CO: Westview Press.
- Nurgiyantoro, B. (2018). *Teori Pengkajian Fiksi* (Edisi Revisi). Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Prahastuti, N. (2012). *Dasar-dasar Desain Busana: Teknik Pengepasan dan Perancangan Pola*. Yogyakarta: Penerbit Mode.
- Putra, A. (2021). *Eksplorasi dalam Proses Kreatif Karya Seni*. Jakarta: Penerbit Seni Rupa.
- Quinn, B. (2003). *The Fashion of Architecture*. Oxford: Berg Publishers.
- Seivewright, R. (2017). *Exploring Character Design and Visual Storytelling in Costume Creation*. London: Creative Arts Press.
- Shinta, A. (2012). *Komunikasi Pemasaran: Teori dan Aplikasi Media dalam Pemasaran*. Jakarta: Penerbit Media Komunikasi.
- Soelistyowati, D., & Fika, N. (2020). *Kreativitas Desain Busana Wearable Art*. Yogyakarta: Deepublish.
- Triyanto, A., Suryana, H., & Wijaya, R. (2015). *Desain Aksesoris: Aktualisasi Diri dan Peluang Bisnis*. Yogyakarta: Penerbit Seni Rupa.

Skripsi

- Putri, N. R., & Anggapuspa, R. A. (2023). Perancangan board game sebagai media edukasi interaktif pada anak usia dini. Bandung: Fakultas Desain Komunikasi Visual, Universitas Telkom.
- Wahyuni, (2013). Peningkatan aktivitas dan hasil belajar melalui penggunaan media clay materi berkarya relief pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Karangsentul Purbalingga. (Skripsi tidak dipublikasikan). Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Webtografi

- <https://www.ghostgirlgoods.com/post/2018/10/26/angelic-pretty-museum-october-26th> (Diunduh pada tanggal 27 desember 2024)
- <https://bigfootevents.co.uk/hire/human-canape-trays/> (Diunduh pada tanggal 26 desember 2024)

https://www.etsy.com/listing/1597588849/blue-candy-queen-princess-candyland?ref=share_v4_lx (Diunduh pada tanggal 27 desember 2024)

<https://www.jakartafashionweek.co.id/News-Flash/sweet-pop-inspirasi-desain-candy-color-di-runway-jfw-2023> (Diunduh pada tanggal 27 desember 2024)

https://www.instagram.com/p/C-UodO0zS_g/?img_index=9&igsh=cmtoczA4bGk3Y3ll, Diunduh pada tanggal 24 februari 2025)

<https://winningmoves.co.uk/products/luton-monopoly-board-game>, Diunduh pada tanggal 24 februari 2025

https://id.made-in-china.com/co_sinitetoy/product_Sy-Popular-Kids-Children-Checkers-Snake-and-Ladder-Ludo-Backgammon-Chinese-Go-Chess-Magnetic-Chess-Game-Board-Games-3-in-1-Chess_ysroigegsg.html, Diunduh pada tanggal 24 februari 2025)

<https://www.fredmeyer.com/p/hasbro-classic-scrabble-refresh-board-game/0019516616487>, Diunduh pada tanggal 24 februari 2025)

<https://images.app.goo.gl/hNaRR2LnnhX9Ldvs6>, Diunduh pada tanggal 24 februari 2025

https://candyland.fandom.com/wiki/Gramma_Nutt, Diunduh pada tanggal 24 februari 2025

<https://candyland.fandom.com/wiki/Lolly>, Diunduh pada tanggal 24 februari 2025

<https://candyland.fandom.com/wiki/Frostine>, Diunduh pada tanggal 24 februari 2025

https://youtube.com/@livestreamingtvrijawabarat?si=YZi7X-TV3z_Rgc0l

<https://www.instagram.com/tvrijabar?igsh=MW54MHNnZ3VidDFvbg==>

Lampiran 1

Lampiran 1

LAMPIRAN 1
LEMBAR KONTROL BIMBINGAN TUGAS AKHIR

Nama : Naila Ummu Asyifa

NIM : 212323023

Karakter Tokoh *Candyland* Sebagai Inspirasi Penciptaan *Artwear*.

No	Tanggal	Uraian Bimbingan	Tanda tangan
1	6 Februari 2025	Abstrak	
2	16 Februari 2025	Bimbingan Laporan	
3	19 Februari 2025	Bimbingan Laporan	
4	23 April 2025	Bimbingan Laporan	
5	12 April 2025	Bimbingan jurnal	
6	13 April 2025	Bimbingan jurnal	
7	4 Juni 2025	Revisi Laporan	
8	5 Juni 2025	Revisi Laporan	
9	10 Juni 2025	Bimbingan Laporan	

Bandung, 11 Juni 2025
Pembimbing 1



Suharno, S.Sn., M.Sn.
NIP. 196906071995031001



Lampiran 2

Lampiran 2

LAMPIRAN 2

LEMBAR KONTROL BIMBINGAN TUGAS AKHIR

Nama : Naila Ummu Asyifa

NIM : 212323023

Karakter Tokoh *Candyland* Sebagai Inspirasi Penciptaan *Artwear*.

No	Tanggal	Uraian Bimbingan	Tanda Tangan
1	12 Februari 2025	Alternatif desain	
2	13 Februari 2025	Pemilihan master desain	
3	14 April 2025	Bimbingan pengkaryaan	
4	24 April 2025	Bimbingan pengkaryaan	
5	29 April 2025	Bimbingan pengkaryaan	

Bandung, 11 Juni 2025
Pembimbing 2



Mira Marlianti, S.Sn, M.Ds.
NIP. 197903022003122001

Lampiran 3

LAMPIRAN 1

LETTER OF ACCEPTANCE (LOA) JURNAL



Date: May 13, 2025

LETTER OF ACCEPTANCE

Paper Number # 880

Dear, Naila Ummu Asyifa, Suharno & Mira Marlanti

This is to inform you that the manuscript entitled: **"KARAKTER TOKOH CANDYLAND SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN ARTWEAR"**, sent on 2025-05-02, is **ACCEPTED**.

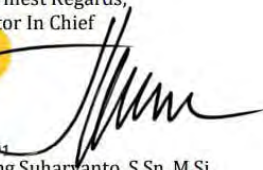
We ensure a high standard of articles published in the Jurnal Pendidikan dan Penciptaan Seni. The manuscript that is being sent to you has been submitted after a first selection process based on the agreement of the Associate Editors. Generally, the standard of manuscripts forwarded to me after the vetting **is good**.

This paper is well organized and follows the manuscript guidelines of the journal to a large extent. The introduction section is good and shows the importance of the study. The literature review is adequate. The outcomes of the study are consistent with the findings. The approach used is praiseworthy. In my opinion, it should be published with **no revision again**.

Based on the review results, this manuscript is **ACCEPTED**, and **PUBLISHED** in Volume 6, No. 2, November 2025, scheduled for November 2025.

Thank you very much for your contribution. Congratulations on a wonderful job.

Warmest Regards,
Editor In Chief



E-ISSN: 2776-9881
Agung Suharyanto, S.Sn, M.Si.

Editorial Office:
Mahesa Research Center
Komplek Griya Nafisa 2 Blok A No. 10 Jalan Benteng Hilir
Bandar Khalipah, Deli Serdang, Sumatera Utara, Indonesia
Cp: +628126493527, Email: jurnaljipsi@gmail.com
Email: suharyantoagung@gmail.com

Jurnal Pendidikan dan Penciptaan Seni
has been indexing on:



LAMPIRAN 2

CURRICULUM VITAE (CV)



Naila Ummu Asyifa

0857-2327-4805

nailaummu.asyifa07@gmail.com

Tentang Saya

Saya adalah mahasiswa Tata Rias dan Busana yang memiliki keahlian di bidang fashion dan tata rias, terutama dalam menciptakan *artwear* dan *costume*. Dengan minat yang besar terhadap dunia seni dan kreativitas, saya berkomitmen untuk menghasilkan karya yang unik dan berkarakter, serta terus mengembangkan kemampuan untuk berkontribusi dalam industri mode dan kecantikan.

Kemampuan

- Desain ibis paint
- Canva
- *Make-Up Basic / Make-up Karakter*
- Membuat *Artwear/Costume*
- Membuat *Macrame*
- Membuat Batik
- Membuat kerajinan tangan lainnya

Pendidikan

Institut Seni Budaya Indonesia Bandung| 2021 - Sekarang
D4 Tata Rias dan Busana

Organisasi

Hubungan Masyarakat (HUMAS) Himpunan Mahasiswa Tata Rias dan Busana. Tahun 2023-2024

Pengalaman

Komunitas Costume Karnaval

Tahun 2018

- Festival Pesona Lokal 2018
- Carnaval West Java Fest
- Asian African Carnaval
- Bandung Light Festival

Tahun 2019:

- Karnaval Kemerdekaan Sabilulungan
- Asian African Carnaval
- ADIRA- Festival Pesona Lokal
- Carnaval West Java Fest

Tahun 2020:

- Chingay Parade SingaporeSingapore

Tahun 2022:

- Desainer & Talent Grand Carnival di Jember Fashion Carnaval Ke- 20 "The Legacy"

Tahun 2023:

- Asian African Carnaval

Tahun 2024:

- Karnaval Budaya Nusantara RAKERNAS XVII "APEKSI"
- Talent WACI DPCAKARI Bandung di Jember Fashion Carnaval ke- 22 "Algorithm"

Institusi

Tahun 2023:

- Best Desainer Defile "Nakula" dalam Art Of Costume (AOC) 9.0

Lampiran 5

LAMPIRAN 3
DOKUMENTASI PENGKARYAAN





Lampiran 6

LAMPIRAN 4

SERTIFIKAT PENYAJIAN KARYA TUGAS AKHIR



Lampiran 7

LAMPIRAN 5
SERTIFIKAT ART OF COSTUME (AOC) 9.0

