

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PENCIPTAAN *EVENING GOWN* INSPIRASI *GREEN PEAFOWL*
DENGAN TEKNIK *SPIRAL FABRIC* DAN *BEADING***



**Pertanggung Jawaban Tertulis
untuk Memenuhi Persyaratan Mencapai Derajat
Sarjana Terapan Seni (S. Tr. Sn)**

**Sylvi Karisa Putri
NIM 212323034**

**PROGRAM STUDI D4 TATA RIAS DAN BUSANA
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI BUDAYA INDONESIA (ISBI) BANDUNG
2026**



LEMBAR PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir ini telah diujikan, dinyatakan lulus, sudah revisi, dan telah mendapatkan persetujuan pembimbing dan dewan penguji sesuai ketentuan yang berlaku di Program Studi D4 Tata Rias dan Busana FSRD ISBI Bandung.

Judul Tugas Akhir : Penciptaan *Evening Gown* Inspirasi *Green Peafowl*
Dengan Teknik *Spiral Fabric* Dan *Beading*
Nama Mahasiswa : Syilvi Karisa Putri
NIM : 212323034
Tanggal diuji : 5 Januari 2026
Tanggal dinyatakan lulus : 5 Januari 2026
Tanggal selesai revisi : 5 Januari 2026

Bandung, 12 Januari 2026

Mengetahui,

Ketua Prodi D4 Tata Rias dan Busana
FSRD ISBI Bandung

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

Menyetujui,

Pembimbing I
Nadia R.N.B, S.Tr.Sn., M.Sn.
NIP.199408262022032018

Pembimbing II
Huidarsyah Dwi Albuhi, M. Sn.
NIP.199401302023211010

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

Penguji II
Hadi Kurniawan, S. S.T., M. Sn.
NIP. 199205082022031006

Penguji III
Djuniwanti, S. Si., M. Si
NIP. 197106301999032005

Dekan FSRD ISBI Bandung

Prof. Dr. Nusen Hendriyana, S.Sn., M.Ds.
NIP.197203101998021003

LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Seluruh isi laporan tugas akhir dengan judul "Penciptaan *Evening Gown* Inspirasi *Green Peafowl* dengan Teknik *Spiral Fabric* dan *Beading*" ini adalah karya saya sendiri;
2. Pengutipan yang saya lakukan dalam pengkaryaan proposal tugas akhir ini sesuai dengan etika pengkaryaan ilmiah yang berlaku dalam dunia akademik;
3. Jika dikemudian hari dalam laporan tugas akhir tersebut di atas ditemukan pelanggaran etika keilmuan, saya siap menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Bandung, 12 Januari 2026

Yang Menyatakan



Sylvi Karisa Putri

212323034

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT, shalawat dan salam senantiasa terlimpahkan kepada junjungan Nabi besar Muhammad SAW. Berkat rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulisan laporan Tugas Akhir dengan judul “Penciptaan *Evening Gown* Inspirasi *Green Peafowl* dengan Teknik *Spiral Fabric* dan *Beading*” dapat terselesaikan dengan tepat waktu. Selesaiannya laporan Tugas Akhir tersebut tidak lepas dari doa, bantuan, dukungan serta bimbingan dari beberapa pihak, sehingga pengkarya ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Orang tua dan keluarga yang telah mendukung selama proses penulisan laporan Tugas Akhir ini secara moril dan materil serta do’a yang tiada henti-hentinya kepada pengkarya;
2. Dr. Retno Dwimarwati, S.Sen., M.Hum., selaku Rektor ISBI Bandung;
3. Prof. Drs. Husen Hendriyana, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan FSRD ISBI Bandung;
4. Suharno, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Program Studi Tata Rias dan Busana ISBI Bandung;
5. Djuniwanti, S.Si.,M. Si.selaku Wali Dosen;
6. Nadia Rachmaya Ningrum Budiono, S. Tr.Sn., M.Sn. selaku Pembimbing dalam pengkaryaan Tugas Akhir;
7. Haidarsyah Dwi Albahi, M.Sn. selaku Pembimbing dalam penulisan laporan Tugas Akhir;
8. Seluruh dosen Prodi D4 Tata Rias dan Busana, FSRD ISBI Bandung;
9. Teman-teman angkatan 2021 yang senantiasa memberi dukungan.

Laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu kritik dan saran sangat diharapkan untuk perbaikan di masa mendatang.

Bandung, 12 Januari 2026

Sylvi Karisa Putri
NIM. 212323034

**PENCIPTAAN *EVENING GOWN* INSPIRASI *GREEN PEAFOWL*
DENGAN TEKNIK *SPIRAL FABRIC* DAN *BEADING***

Syilvi Karisa Putri
212323034

Program Studi Tata Rias dan Busana FSRD ISBI Bandung
Jl. Buah Batu 212 Bandung, 40265
Telp +6282216219147. Email karisaputsil@gmail.com

Abstrak

Tugas akhir pengkaryaan ini berfokus pada penerapan teknik *spiral fabric* dan *beading* dalam penciptaan *evening gown* dengan inspirasi *green peafowl*. *Green peafowl* merupakan fauna endemik Indonesia yang terancam punah. Keunikan ekor berdasarkan bentuk visual warna bulunya yang menyimpan potensi estetis sebagai sumber inspirasi yang belum banyak dieksplorasi khususnya dalam penciptaan *evening gown* dengan penerapan teknik *spiral fabric* dan *beading* dalam konteks karya ilmiah. Tujuan pengkaryaan ini adalah mempresentasikan bentuk visual warna bulu *green peafowl* kedalam rancangan *evening gown* melalui penerapan teknik *spiral fabric* dan *beading*. Metode penciptaan menggunakan “kreasi artistik” Dharsono, yang mencakup tiga tahapan yaitu tahap eksperimen, perenungan, dan pembentukan. Hasil penciptaan karya berupa tiga (3) *looks evening gown* yang disajikan dalam bentuk *fashion show* pada event *Grand Fashion Internasional* (GFI) tahun 2025. Penciptaan karya ini diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi mahasiswa *fashion design* dalam ranah akademis serta membuka peluang inovasi desain berbasis budaya sehingga memperkaya desain *fashion* Indonesia dalam menciptakan busana yang bernilai seni tinggi dan relevan untuk tren *fashion* masa kini.

Kata kunci : *evening gown, green peafowl, spiral fabric, beading.*

**CREATION OF EVENING GOWNS INSPIRED BY THE GREEN PEAFOWL
USING SPIRAL FABRIC AND BEADING TECHNIQUES**

Syilvi Karisa Putri
212323034

Program Studi Tata Rias dan Busana FSRD ISBI Bandung
Jl. Buah Batu 212 Bandung, 40265
Telp +6282216219147. Email karisaputsil@gmail.com

Abstract

This final project focuses on the application of spiral fabric and beading techniques in the creation of evening gowns inspired by the green peafowl. The green peafowl is an endemic Indonesian fauna that is currently threatened with extinction. The uniqueness of its tail, particularly in terms of the visual form and coloration of its feathers, presents significant aesthetic potential as a source of inspiration that has not been widely explored, especially in the creation of evening gowns employing spiral fabric and beading techniques within an academic context. The objective of this project is to present the visual form and color of green peafowl feathers in evening gown designs through the application of spiral fabric and beading techniques. The creative process adopts Dharsono's "artistic creation" method, which consists of three stages: experimentation, contemplation, and formation. The outcome of this project is three (3) evening gown looks presented in a fashion show at the Grand Fashion International (GFI) event in 2025. This creative work is expected to serve as an inspiration for fashion design students in the academic field and to open opportunities for design innovation based on cultural and natural heritage, thereby enriching Indonesian fashion design through the creation of garments with high artistic value and relevance to contemporary fashion trends.

Keywords: *evening gown, green peafowl, spiral fabric, beading.*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	iii
KATA PENGANTAR	iv
Abstrak	v
<i>Abstract</i>	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR ISTILAH	xii
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Penciptaan.....	1
1.2. Rumusan Penciptaan	2
1.3. Tujuan dan Manfaat Penciptaan.....	2
1.3.1. Tujuan Penciptaan.....	2
1.3.2. Manfaat Penciptaan.....	3
1.4. Batasan Penciptaan.....	3
1.4.1. Batasan Sumber Penciptaan	3
1.4.2. Batasan Karya	3
1.4.3. Target Market.....	4
1.5. Orisinalitas Karya.....	5
BAB II.....	7
DESKRIPSI SUMBER PENCIPTAAN	7
BAB III.....	13
METODE PENCIPTAAN	13
3.1. Pemanfaatan Sumber Data	15
3.1.1. Data Etik.....	15
3.1.2. Data Emik.....	15
3.1.3. Gambar Studi Piktorial Terkait Objek	16
3.1.4. Simbol Visual Objek <i>Green Peafowl</i>	16
3.1.5. Eksplorasi Material	17
3.2. Eksperimen.....	18
3.2.1. Eksperimen Teknik	19
3.2.2. <i>Moodboard</i>	21
3.3. Perenungan.....	22

3.3.1. Sketsa Desain	22
3.3.2. Desain Alternatif	32
3.3.3. Desain Terpilih / <i>Master Design</i>	42
3.4. Pembentukan	45
3.4.1. Pengukuran.....	45
3.4.2. Pembuatan Pola.....	45
3.4.3. Pemotonagan Kain	46
3.4.4. Proses Penjahitan	47
3.4.5. Aplikasi Teknik <i>Spiral Fabric</i>	47
3.4.6. Proses Pemasangan Payet Jeluju dan Payet Juntai (<i>fringe</i>)	48
3.4.7. Aplikasi <i>Embroidery</i> dan Bulu Merak	48
3.4.8. Proses <i>Finishing</i>	49
3.5. Evaluasi	49
BAB IV	50
DESKRIPSI KARYA	50
4.1. Deskripsi Karya <i>Look 1</i>	50
4.1.1 Hanger Design <i>Look 1</i>	52
4.1.2 Foto Produk <i>Look 1</i>	55
4.1.3 Harga Produk <i>Look 1</i>	56
4.2. Deskripsi Karya <i>Look 2</i>	57
4.2.1. Hanger Design <i>Look 2</i>	58
4.2.2. Foto Produk <i>Look 2</i>	61
4.2.3. Harga Produk <i>Look 2</i>	62
4.3. Deskripsi Karya <i>Look 3</i>	63
4.3.1. Hanger Design <i>Look 3</i>	64
4.3.3. Foto Produk <i>Look 3</i>	67
4.3.4. Harga Produk <i>Look 3</i>	68
4.4. <i>Hanger Material</i>	69
BAB V.....	73
PENYAJIAN KARYA DAN MEDIA PROMOSI.....	73
5.1. Penyajian Karya	73
5.2. Media Promosi	74
5.2.1. Media Promosi <i>Grand Fashion Indonesia (GFI)</i>	75
5.2.2. Media Promosi Pengkarya	75
5.2.2.1 Nama <i>Brand</i>	76
5.2.2.2. <i>Hangtag</i> dan Kartu Nama	76
5.2.2.3 <i>Packaging</i>	78
BAB VI	79
KESIMPULAN	79
DAFTAR PUSTAKA	80

LAMPIRAN 1	83
SURAT KETERANGAN	83
SELESAI REVISI LAPORAN TUGAS AKHIR.....	83
LAMPIRAN 2	84
LEMBAR KONTROL BIMBINGAN PENGKARYAAN TUGAS AKHIR	84
LEMBAR KONTROL BIMBINGAN PENULISAN TUGAS AKHIR.....	85
LAMPIRAN 3	86
SURAT PENCATATAN CIPTAAN.....	86
LAMPIRAN 4.....	87
<i>CURRICULUM VITAE</i>	87



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 <i>Moodboard Target Market</i>	4
Gambar 1. 2 <i>Evening Gown</i>	5
Gambar 1. 3 Pengaplikasian Teknik <i>Beading</i>	6
Gambar 2. 1 <i>Evening Gown</i>	7
Gambar 2. 2 <i>Green Peafowl</i>	9
Gambar 2. 3 <i>Spiral Fabric</i>	10
Gambar 2. 4 Teknik <i>Fringe Beads</i> (jantai) dan Jelujur	12
Gambar 3. 1 Bagan Proses Cipta.....	14
Gambar 3. 2 Bagan Metode Penciptaan.....	14
Gambar 3. 3 <i>Elemen Part Of Body Green Peafowl</i>	16
Gambar 3. 4 <i>Elemen Part Of Body Green Peafowl</i>	17
Gambar 3. 5 Transformasi <i>Green Peafowl</i>	17
Gambar 3. 6 (a) brokat <i>full payet</i> (b) <i>furing Roberto cavali</i> (c) <i>organza sparkle</i> (d) <i>tulle crinoline</i>	18
Gambar 3. 7 a) Hasil <i>spiral fabric</i> penggunaan senar 3 mm; (b) Hasil <i>spiral fabric</i> penggunaan senar 1,5 mm.....	19
Gambar 3. 8 (a) Hasil <i>embroidery</i> (b) Hasil <i>embroidery bead 3d</i>	19
Gambar 3. 9 (a) Hasil eksperimen <i>beads fringe</i> , payet ujung berwarna hijau (b) Hasil eksperimen <i>beads fringe</i> , ujung payet berwarna kuning.....	20
Gambar 3. 10 <i>Moodboard Inspirasi</i>	21
Gambar 3. 11 <i>Sketsa Desain</i>	31
Gambar 3. 12 <i>Alternatif Desain</i>	41
Gambar 3. 13 (1) <i>Look 1</i> , (19) <i>Look 2</i> , (20) <i>Look 3</i>	44
Gambar 3. 14 <i>Pembuatan Pola</i>	46
Gambar 3. 15 <i>Pemotongan Kain</i>	46
Gambar 3. 16 <i>Proses Jahit</i>	47
Gambar 3. 17 <i>Aplikasi Teknik Spiral Fabric</i>	47
Gambar 3. 18 (a) <i>Payet Jantai</i> (b) <i>Payet Jelujur</i>	48
Gambar 3. 19 <i>Aplikasi Embroidery dan Bulu Merak</i>	48
Gambar 3. 20 <i>Finishing</i>	49
Gambar 4. 1 <i>Look 1</i>	50
Gambar 4. 2 (a) <i>Master Design</i> (b) <i>Hanger Design Look 1</i>	54
Gambar 4. 3 <i>Foto Produk Look 1</i>	55
Gambar 4. 4 <i>Look 2</i>	57
Gambar 4. 5 (a) <i>Master Design</i> (b) <i>Hanger Design Look 2</i>	60
Gambar 4. 6 <i>Foto Produk Look 2</i>	61
Gambar 4. 7 <i>Look 3</i>	63
Gambar 4. 8 (a) <i>Master Design</i> (b) <i>Hanger Design Look 3</i>	66
Gambar 4. 9 <i>Foto Produk Look 3</i>	67
Gambar 5. 1 (a) <i>Proses Fitting</i> , (b) <i>Layer LED Menampilkan Judul</i>	74
Gambar 5. 2 <i>Instagram Grand Fashion Indonesia (GFI)</i>	75
Gambar 5. 3 <i>Logotype</i>	76
Gambar 5. 4 <i>Hangtag</i>	77
Gambar 5. 5 <i>Kartu Nama Brand Kalisa by Syilvi Karisa</i>	77
Gambar 5. 6 <i>Packaging Brand Kalisa</i>	78

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Harga Produk Look 1	56
Tabel 4. 2 Harga Produk Look 2	62
Tabel 4. 3 Harga Produk Look 3	68
Tabel 4. 4 Hanger Material	72



DAFTAR ISTILAH

<i>Asymetric</i>	: Bentuk atau komposisi desain yang tidak memiliki kesamaan atau keseimbangan yang sama antara sisi kanan dan kiri, digunakan untuk menciptakan kesan dinamis dan artistik.
<i>Brand</i>	: Identitas suatu produk atau karya yang mencakup nama, simbol, desain, dan citra yang membedakannya dari produk lain.
<i>Dry Clean</i>	: Metode pembersihan busana tanpa menggunakan air, melainkan dengan cairan kimia khusus, sehingga aman untuk busana dengan material dan detail yang sensitif.
<i>Endangered</i>	: Status yang menunjukkan suatu spesies berada dalam kondisi terancam punah akibat penurunan populasi atau kerusakan habitat.
<i>Evening Gown</i>	: Busana wanita yang dirancang khusus untuk acara formal pada malam hari dengan karakter elegan, mewah, dan berstruktur.
<i>Fashion Kontemporer</i>	: Gaya fashion masa kini yang mencerminkan perkembangan tren, inovasi desain, serta respons terhadap isu budaya dan sosial.
<i>Fashion Show</i>	: Peragaan busana yang menampilkan koleksi desain kepada publik sebagai

	media presentasi konsep dan karya fashion.
<i>Finishing</i>	: Tahap akhir dalam proses pembuatan busana yang berfokus pada kerapian, detail, dan kualitas hasil akhir.
<i>Fitting</i>	: Proses pencocokan dan penyesuaian busana pada tubuh model untuk memperoleh ukuran dan siluet yang sesuai.
<i>Grand Fashion Internasional</i>	: Sebuah acara fashion berskala internasional yang menjadi wadah presentasi karya desainer kepada publik luas.
<i>Hangtag</i>	: Label gantung pada busana yang berisi informasi mengenai brand, konsep, atau detail produk.
<i>Informal Balance</i>	: Prinsip keseimbangan desain yang dicapai tanpa kesamaan bentuk atau ukuran, namun tetap menciptakan harmoni visual.
<i>Interpretative</i>	: Pendekatan kreatif yang menekankan penafsiran bebas terhadap sumber inspirasi dalam proses perancangan.
<i>Maintenance</i>	: Upaya perawatan busana agar tetap terjaga kualitas, bentuk, dan keawetannya.
<i>Modern</i>	: Gaya atau pendekatan desain yang mencerminkan karakter masa kini dengan tampilan sederhana, inovatif, dan relevan.

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penciptaan

Fashion merupakan salah satu bentuk ekspresi seni yang tidak hanya mencerminkan tren dan gaya hidup, tetapi juga dapat menjadi medium untuk menyampaikan nilai-nilai budaya dan identitas suatu bangsa. *Evening gown* adalah gaun yang sesuai untuk dikenakan pada acara resmi di malam hari umumnya memiliki potongan panjang dan dapat dirancang dengan atau tanpa lengan. Gaun ini biasanya dibuat dari bahan-bahan mewah seperti sutra, satin, taffeta, beludru, atau lame, yang memberikan kesan elegan dan anggun (Hadisurya, dkk, 2019: 70).

Indonesia memiliki kekayaan budaya dan alam yang beragam memberikan inspirasi yang tak terbatas bagi para desainer untuk menciptakan karya yang unik dan bermakna. Salah satu sumber inspirasi yang menarik adalah burung merak hijau (*Pavo muticus*), yang dikenal dengan keindahan bulunya yang berwarna cerah dan pola yang menakjubkan. Merak hijau (*Pavo muticus*) adalah spesies yang terancam punah dengan populasi yang terus menurun. Status merak hijau (*Pavo muticus*) di Indonesia menurut *International Union for Conservation of Nature (IUCN)* adalah terancam (*Endangered*). Burung ini menghadapi ancaman serius akibat perburuan liar dan kerusakan habitat, sehingga dinyatakan sebagai hewan yang dilindungi berdasarkan Permen LHK P.106 Tahun 2018.

Seiring dengan perkembangan industri *fashion* yang semakin pesat, inovasi desain menjadi faktor utama dalam menarik perhatian konsumen. *Green peafowl* sebagai fauna endemik Indonesia yang berstatus terancam punah memiliki keunikan visual yang kuat, khususnya pada bentuk dan warna bulu ekornya. Karakter visual tersebut menyimpan potensi estetis yang tinggi untuk diinterpretasikan ke dalam rancangan busana, namun hingga saat ini pemanfaatannya sebagai sumber inspirasi dalam penciptaan *evening gown* khususnya dengan penerapan teknik *spiral fabric* dan *beading* dalam konteks karya ilmiah masih relatif terbatas. Inspirasi fauna endemik tidak hanya memperkaya nilai visual karya, tetapi juga berkontribusi dalam upaya pelestarian melalui pendekatan desain berbasis budaya dan alam.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penciptaan karya ini diarahkan pada eksplorasi penerapan teknik *spiral fabric* dan *beading* dengan inspirasi visual warna dan bentuk bulu ekor *green peafowl* sebagai sumber ide utama. Inovasi dalam desain busana sangat penting untuk memenuhi harapan pasar yang semakin tinggi, dimana konsumen tidak hanya mencari keindahan tetapi juga keunikan dan orisinalitas dalam setiap karya yang mereka pilih (Popon Srisusilawati et al, 2024). Berdasarkan hal tersebut, penciptaan *evening gown* ini sebagai upaya memperkaya referensi desain melalui penggabungan teknik *spiral fabric* dan *beading* dengan inspirasi *green peafowl*. Penciptaan karya ini tidak hanya berkontribusi pada pengembangan teknik, tetapi juga diharapkan dapat membuka peluang eksplorasi desain yang lebih luas dalam pengkaryaan *fashion* kontemporer.

1.2. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang, fokus pengkaryaan ini adalah:

- 1) Bagaimana konsep perancangan *evening gown* dengan penerapan teknik *spiral fabric* dan *beading* yang terinspirasi dari *green peafowl*?
- 2) Bagaimana proses penciptaan yang akan dilakukan dengan *green peafowl* sebagai sumber penciptaan?
- 3) Bagaimana bentuk penyajian akhir dari koleksi *evening gown* yang menerapkan teknik *spiral fabric* dan *beading* dengan inspirasi *green peafowl*?

1.3. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

1.3.1. Tujuan Penciptaan

Penciptaan karya ini memiliki tujuan yaitu untuk memperkaya khazanah desain *evening gown* yang memadukan teknik *spiral fabric* dan *beading* dengan inspirasi dari *green peafowl*. Tujuan penciptaan ini adalah:

- a. Menjelaskan konsep penciptaan *evening gown* yang menggabungkan keindahan *green peafowl* dengan teknik *spiral fabric* dan *beading* untuk menciptakan desain yang mewah.
- b. Menjelaskan proses penciptaan yang mencakup eksplorasi mendalam terhadap karakteristik *green peafowl* sebagai sumber inspirasi utama.
- c. Menjelaskan hasil akhir dari koleksi *evening gown* yang merepresentasikan

estetika dan keanggunan *green peafowl*, dengan teknik *spiral fabric* dan *beading* yang memberikan dimensi dan detail artistik.

1.3.2. Manfaat Penciptaan

- a. Bagi pengkarya, pengembangan kreativitas dalam menciptakan *fashion* yang menggabungkan estetika dengan elemen alami, serta meningkatkan pemahaman tentang desain dan teknik pembuatan pakaian.
- b. Bagi ilmu pengetahuan, menjadi pengetahuan tentang integrasi budaya dan alam dalam desain *fashion*, serta teknik aplikasi *spiral fabric* dan detail yang canggih.
- c. Bagi institusi, memperkaya koleksi seni dan *fashion* institusi dengan karya yang mencerminkan kekayaan budaya dan alam Indonesia.
- d. Bagi masyarakat, memberikan akses kepada masyarakat untuk mengapresiasi keindahan alam Indonesia melalui pakaian yang unik dan elegan.

1.4. Batasan Penciptaan

1.4.1. Batasan Sumber Penciptaan

Penciptaan menggunakan burung merak sebagai sumber inspirasi utama untuk menciptakan motif, warna, dan bentuk pada *evening gown*. Karya busana yang akan dibuat dengan mengambil karakteristik fisik burung merak, seperti warna bulu, pola, dan tekstur, untuk menggambarkannya dalam desain. Pengkarya membatasi sumber penciptaan pada teknik *spiral fabric* dan *beading* diaplikasikan untuk menonjolkan bentuk dan tekstur khas yang menyerupai visual *green peafowl*. Dengan demikian, mencakup pemilihan material, metode aplikasi, dan efek optik yang diinginkan untuk menciptakan kesan yang sesuai dengan sumber inspirasi.

1.4.2. Batasan Karya

Karya yang dibuat berjumlah tiga *evening gown*. Setiap gaun tetap mengusung sumber inspirasi yang sama, namun gaun harus memiliki elemen pembeda agar masing-masing desain menghadirkan karakter dan interpretasi yang unik. Perbedaan utama antar karya terletak pada penerapan teknik *spiral fabric*, yang dieksplorasi dalam berbagai bentuk seperti diterapkan dengan bentuk meliuk menciptakan kesan *fluid* dan dinamis dan *spiral fabric* dibuat mengembang, menghasilkan siluet yang lebih dramatis dan berstruktur.

Teknik *beading*, batasan karya ditetapkan pada penggunaan *fringe bead* dan jelujur.

1.4.3. Target Market

Target market *evening gown* ditujukan untuk wanita pada pasar usia 20-30 tahun, aktif dalam kegiatan sosial sering menghadiri acara formal seperti pesta, pernikahan, dan acara resmi lainnya. Wanita dengan pasar usia 20-30 tahun cenderung menyukai busana yang elegan, anggun, dan tertarik pada pakaian dengan tampilan yang *modern*. Warna hijau zamrud memberikan kesan mewah, segar, dan *modern*, sesuai dengan selera usia muda yang gemar bereksperimen dengan tampilan unik namun tetap elegan.

Berikut adalah *moodboard* target market pengkaryaan ini:



Gambar 1. 1 *Moodboard* Target Market
(Sumber: Syilvi, 2025)

1.5. Orisinalitas Karya

Berdasarkan hasil analisis dan pengumpulan data yang telah dilakukan, sudah ada desainer yang menciptakan *evening gown* dengan inspirasi dari *green peafowl*. Perbedaan utama karya ini dengan desain yang sudah ada adalah penerapan teknik *spiral fabric* dan *beading* yang digunakan secara strategis untuk menciptakan kesan megah dan dramatis. Berikut merupakan *evening gown* dari *designer* sebelumnya.

1. *Evening Gown* dan *Spiral Fabric*



Gambar 1. 2 *Evening Gown*
(Sumber: Alya, Mandhe, Asri 2025)

Perancangan *evening gown* dengan penerapan *spiral fabric* dalam jurnal “Penerapan Teknik *Spiral Fabric* sebagai Garnitur *Evening Gown*”. Penciptaan karya ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan teknik *spiral fabric* sebagai *garniture* dalam desain *evening gown* wanita (Alya Azzahra Rohmat M. S., 2025).

2. Pengaplikasian Teknik *Beading*



Gambar 1. 3 Pengaplikasian Teknik *Beading*
(Sumber: Grace Mutiara, Marissa Cory, Citra Puspitasari 2023)

Penciptaan karya dalam jurnal “Pengaplikasian Teknik *Beading* dan Teknik *Draping* pada Busana Pesta”. Penggabungan dua teknik dekorasi yaitu teknik *beading* dan teknik *draping* memberi banyak inovasi dan kreatifitas baru dalam desain busana (Grace Mutiara Junita Putri1, 2023).

Berdasarkan hal tersebut, karya yang akan dibuat benar adanya orisinil. Inspirasi *green peafowl* yang memiliki keindahan dijadikan dasar dalam menciptakan *evening gown* yang tidak hanya menonjolkan estetika, tetapi juga mempresentasikan visual *green peafowl*. Orisinalitas dalam karya ini tercermin dari pendekatan desain yang berbeda dengan karya sebelumnya, melalui eksplorasi terhadap elemen visual *green peafowl* dengan penerapan teknik *spiral fabric* dan *beading*.

BAB II DESKRIPSI SUMBER PENCIPTAAN

1.1. Evening Gown

Evening gown adalah gaun yang sesuai untuk dikenakan pada acara resmi di malam hari umumnya memiliki potongan panjang dan dapat dirancang dengan atau tanpa lengan. Gaun ini biasanya dibuat dari bahan-bahan mewah seperti sutra, satin, taffeta, beludru, atau lame, yang memberikan kesan elegan dan anggun (Hadisurya, dkk, 2019: 70). Menurut Firza Fitri dan Pipin Tresna (2024) *evening gown* merupakan busana yang dikenakan untuk menghadiri pesta jamuan makan malam yang bersifat *glamour* dan *elegant*.

Sebagai busana dengan tingkat kompleksitas tinggi, *evening gown* membuka peluang eksplorasi desain yang luas. Penggunaan metode konvensional yang masih dominan membatasi variasi dan kebaruan dalam penciptaan busana (Alya Azzahra Rohmat, 2025). *Evening gown* pemakainya berlomba-lomba menjadi pusat perhatian melalui penggunaan bahan-bahan mewah dan hiasan seperti payet, berlian imitasi, dan *fringe*.



Gambar 2. 1 *Evening Gown*
(Sumber: Defi Yuli Subehni, Mila Karmila, 2024)

Evening gown dalam jurnal “Busana Pesta Malam Model Godet dengan Sumber Ide Legenda Siren *Mermaid*” merupakan busana pesta malam berpotongan godet yang menampilkan kesan anggun dan elegan pada momen istimewa. Ciri

khas Siren Mermaid sebagai sumber ide diwujudkan melalui penggunaan elemen-elemen magis seperti permata, mutiara, kerang, serta aplikasi payet berkilauan yang memperkuat nuansa mewah. Dominasi warna gelap digunakan untuk merepresentasikan karakter antagonis Siren, selaras dengan latar legenda Yunani yang menjadi dasar penciptaan busana ini (Defi Yuli Subehni, 2024).

Pengkaryaannya ini yang dimaksud dengan *evening gown* yang diciptakan merupakan wujud transformasi dari keanggunan *green peafowl* ke dalam busana malam. Karya ini tidak hanya menghadirkan keindahan visual, tetapi juga membangun identitas melalui detail rancangan yang matang, berkonsep, dan bernilai tinggi.

2.2. Green Peafowl

Merak dikenal sebagai salah satu spesies burung terindah di dunia, tersebar di berbagai negara. Terdapat tiga jenis burung merak yang tersebar di dunia, yaitu merak biru, merak kongo, dan merak hijau. Salah satu jenis merak yang hidup di Indonesia adalah merak hijau (*green peafowl*). Persebaran *green peafowl* terdapat di Pulau Jawa Indonesia terutama di Taman Nasional Ujung Kulon di Provinsi Banten, Taman Nasional Meru Betiri, Taman Nasional Alas Purwo, dan Taman Nasional Baluran di Provinsi Jawa Timur (Setio, 2005).

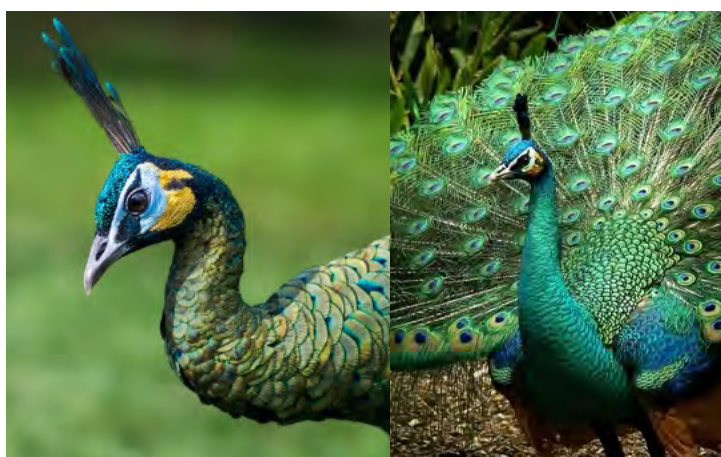
Green peafowl atau biasa disebut dengan nama latin *Pavo Muticus* dalam *Convention on International Trade in Endangered Species of Wild Fauna and Flora* (CITES), *green peafowl* (*Pavo muticus*) termasuk dalam *Appendix II* (CITES, 2020). Status ini menunjukkan bahwa spesies ini belum dikategorikan sebagai terancam punah, namun tetap memerlukan pengawasan dalam perdagangannya agar tidak mengalami eksploitasi berlebihan yang dapat mengarah pada kepunahan.

Sebagai spesies dalam *Appendix II*, perdagangan merak hijau antarnegara masih diperbolehkan, tetapi harus mengikuti regulasi ketat yang ditetapkan oleh CITES. Meskipun belum masuk dalam *Appendix I* yang berarti larangan penuh dalam perdagangan internasional merak hijau harus dikendalikan melalui konservasi (CITES, 2020). Keindahan bulu, suara yang merdu, keunikan bentuk, dan tingkah lakunya menjadi latar belakang penangkapan burung merak hijau, oleh sebab itu jenis burung ini tergolong hewan langka yang memiliki nilai ekonomis

tinggi. Populasi *green peafowl* (burung merak hijau) di alam semakin berkurang seiring dengan banyaknya kawasan hutan yang digunakan sebagai lahan pertanian, perladangan, dan pemukiman penduduk. Pemburuan terhadap burung merak hijau semakin tinggi, sehingga populasinya semakin berkurang (Sawitri, 2011). Burung merak jantan memiliki ekor panjang yang terdiri atas 120 – 150 helai bulu. Bulu ekor ini tumbuh dari pangkal ekor sehingga dapat berbentuk seperti sebuah kipas yang sangat besar dan indah (Istijabatul Aliyah, 2019).

Pada bagian kepala burung merak jantan terdapat jambul yang berdiri tegak, sedangkan merak betina memiliki tampilan bulu yang lebih sederhana, tidak mengilap, didominasi warna hijau keabu-abuan, serta tidak dilengkapi bulu penutup ekor. Ekor merak jantan berfungsi sebagai sarana atraksi visual untuk menarik perhatian merak betina, khususnya pada masa perkawinan. Bulu-bulu ekor tersebut menampilkan warna hijau keemasan yang kaya, dengan ujung membentuk pola menyerupai mata dalam gradasi warna coklat, hijau, dan biru (Tiyas Suherini, 2021).

Wujud visual dibuat mengikuti fungsinya, sehingga elemen bentuk dekoratif dibuat dengan tujuan menyampaikan histori tertentu (Suryajaya, 2016: 92). Bahasa metafora merupakan visual bahasa perumpamaan pada karya seni. Suatu bentuk tanda mempunyai sebuah makna yang berbeda dari makna harfiahnya (Marianto, 2015: 140).

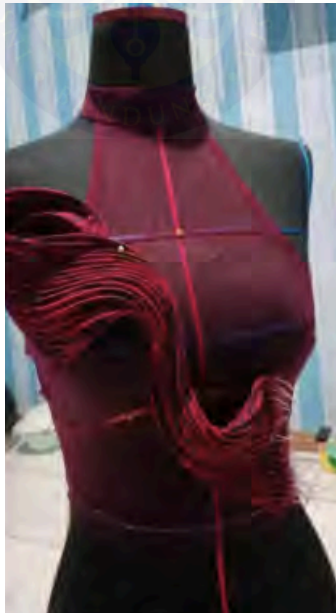


Gambar 2. 2 *Green Peafowl*
(Sumber: *Bluecreekaviaries.com* dan *Pinterest.com* diunduh Maret 2025)

2.3. *Spiral Fabric*

Teknik *spiral fabric* merupakan metode yang digunakan untuk menciptakan efek visual menarik dan tekstur unik pada busana. Menurut Alya Azzahra Rohmat (2025), penerapan teknik *spiral fabric* dalam desain *evening gown* memiliki potensi besar yang selama ini belum sepenuhnya dieksplorasi dalam industri mode. Penerapan teknik ini dapat meningkatkan keindahan *evening gown*, terutama ketika dipadukan dengan *beading*. Teknik *spiral fabric* tidak hanya menambah nilai estetika tetapi juga memberi karakter pada *evening gown* (Garina, 2023).

Teknik *spiral fabric* tidak hanya meningkatkan estetika tetapi juga fungsionalitas *gown*, menjadikannya lebih sesuai untuk berbagai bentuk tubuh (English, 2024). Teknik ini tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetis yang memperkuat daya tarik visual, tetapi juga sebagai medium untuk menghadirkan keunikan desain yang lebih mendalam dan berkarakter. *Spiral fabric* atau spiral *boning* merupakan suatu teknik yang dijahit lipat secara bersamaan dengan senar atau kawat ukuran harus sama (Safira Juwita Permatasari, 2025).



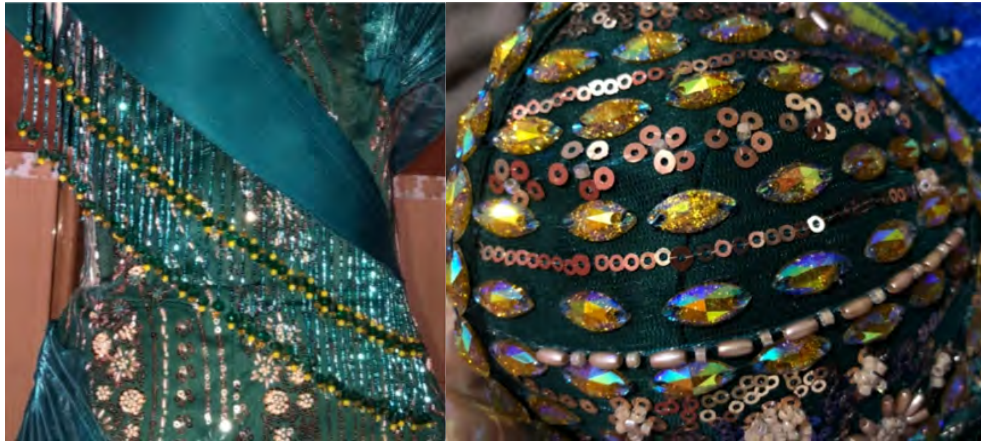
Gambar 2. 3 *Spiral Fabric*
(Sumber: Safira Juwita, 2025)

2.4. Teknik *Beading*

Teknik *beading* atau penggunaan payet merupakan salah satu elemen penting yang mampu meningkatkan nilai estetika sebuah busana, terutama pada *evening gown*. *Beading* atau payet tidak hanya berfungsi sebagai hiasan tambahan, tetapi juga menciptakan permainan cahaya, tekstur, dan dimensi pada permukaan kain. Payet atau manik-manik telah ada sejak zaman dahulu, mirip dengan manik-manik yang terbuat dari batu, kayu, dan bahan alam lain. Payet merupakan piringan-piringan kecil mengkilat, memiliki lubang dibagian tengahnya dan ditempel pada baju maupun aksesoris lainnya (Rizka Mufida, 2023). Tujuan dari memasang payet adalah untuk memberikan kesan yang indah, menarik dan gemerlap pada *evening gown* sehingga dapat menjadi pusat perhatian bagi orang yang melihatnya dan produknya pun terlihat mewah (Firza Fitri, 2024).

Payet yang disusun dengan komposisi dan pola tertentu dapat menghasilkan efek visual yang elegan, mulai dari kilauan halus yang menghadirkan kesan anggun hingga pancaran cahaya yang dramatis untuk menonjolkan kemewahan. *Beading* dapat termasuk sebagai salah satu bentuk sulaman, yaitu sulaman manik atau *bead embroidery*, sebagaimana dijelaskan oleh Edrina Zahra Amalia (2020: 3063) *bead embroidery* atau yang biasa dikenal dengan sulam manik adalah jenis keterampilan seni menghias kain dengan menggunakan manik-manik sebagai bahan utamanya. Berdasarkan bahan utama penyusunnya, *embroidery* terbagi menjadi tiga macam yaitu, *embroidery* dari bahan benang, *embroidery* dari bahan pita, dan *embroidery* dari bahan manik-manik.

Macam-macam payet seperti payet pasir, payet batang, payet tebu atau patahan, payet piring datar, payet mutiara. Pemasangan payet dilakukan dengan teknik pemasangan memasukan, mengeluarkan dan penguncian antara kain dengan payet (Hidayati, 2020).



Gambar 2. 4 Teknik *Fringe Beads* (juntai) dan Jelujur
(Sumber: Syilvi, 2025)

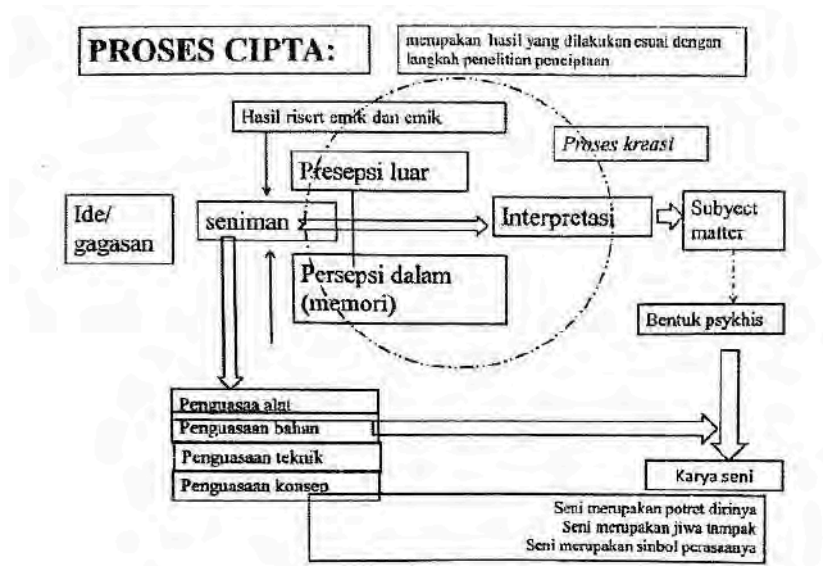
Teknik *fringe* atau juntai adalah metode penyusunan manik-manik secara vertikal atau menjuntai, sehingga menciptakan efek tiga dimensi yang dinamis. Teknik ini tidak hanya menambah variasi tekstur, tetapi juga memberikan kesan gerak dan kilauan yang lebih hidup ketika busana dikenakan. Kombinasi kedua teknik tersebut dalam pengkaryaan ini mampu menghadirkan keseimbangan antara detail yang presisi dan efek visual yang dramatis.

BAB III METODE PENCIPTAAN

Pada tahap penciptaan tugas akhir ini menggunakan metode penciptaan dalam buku "Kreasi Artistik" milik Prof. Dharsono Sony Kartika. Metode ini terdiri dari tiga tahapan utama: eksperimen, perenungan, dan pembentukan (Kartika, 2016: 46-49). Proses penciptaan kreasi artistik diawali dengan pemanfaatan sumber data, yang dalam penelitian penciptaan meliputi sumber data etik dan emik. Sumber data etik diperoleh melalui kajian literatur dan referensi visual, sedangkan sumber data emik diperoleh melalui pengamatan langsung dan pengalaman subjektif pengkarya (Kartika, 2016: 43-45). Tahap ini menjadi dasar sebelum memasuki tahap eksperimen, yaitu kegiatan penjajakan dan percobaan terhadap ide, material, bentuk, dan teknik untuk menemukan kemungkinan visual dan potensi artistik karya.

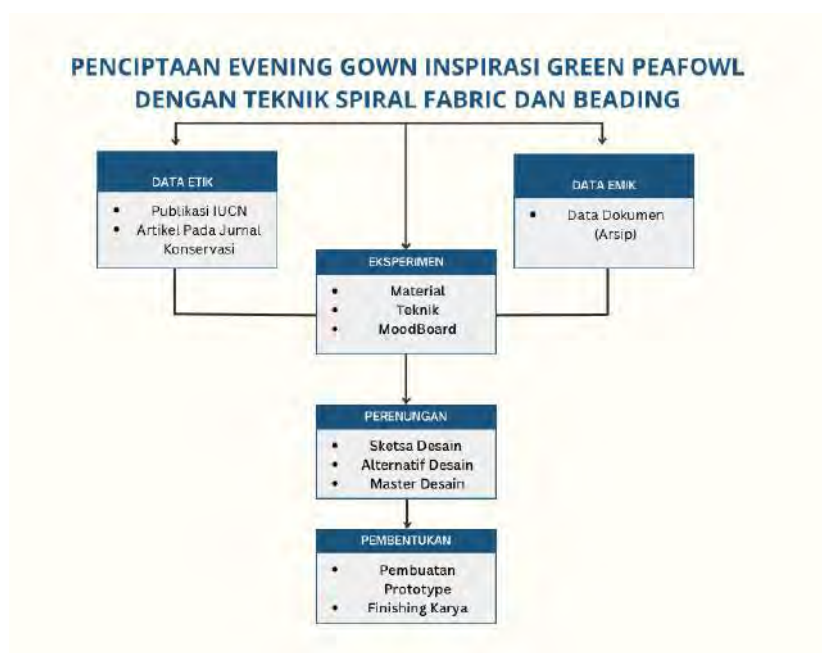
Metode kreasi artistik ini relevan dengan penciptaan *evening gown* inspirasi *green peafowl* karena memungkinkan untuk mengeksplorasi karakter visual *green peafowl* serta menguji penerapan teknik *spiral fabric* dan *beading* secara bebas dan inovatif, sehingga menghasilkan rancangan busana yang tidak hanya estetis, tetapi juga memiliki landasan konseptual dan akademik yang kuat.

Praktik artistik dipahami sebagai bagian integral dari riset karena melalui proses mencoba, mengevaluasi dan melakukan refleksi, penelitian seniman memperoleh pemahaman yang tidak selalu dapat dicapai melalui pendekatan teoritis semata (Candy, 2018). Dalam prosesnya, metode penciptaan digunakan untuk mengembangkan ide-ide menjadi karya yang nyata. Beberapa tahapan saling terkait dilalui, memungkinkan berbagai kemungkinan untuk dieksplorasi secara mendalam.



Gambar 3. 1 Bagan Proses Cipta
(Sumber: Kartika, 2016)

Metode penciptaan yang digunakan dalam penciptaan karya ini milik (Kartika,2016), terdiri dari tiga tahap utama yaitu eksperimen, perenungan, dan pembentukan. Metode yang diterapkan dalam proses penciptaan ini berorientasi pada upaya menghidupkan kembali nilai-nilai yang telah ada melalui sentuhan modern, sehingga menghasilkan karya yang tetap mempertahankan keterhubungannya dengan elemen aslinya.



Gambar 3. 2 Bagan Metode Penciptaan
(Sumber: Syilvi, 2025)

3.1.Pemanfaatan Sumber Data

Pemanfaatan sumber data adalah langkah awal untuk menemukan dan mengidentifikasi yang sangat penting dalam proses kreatif untuk mengidentifikasi berbagai ide dan konsep yang dapat diimplementasikan dalam sebuah karya. Eksplorasi ini juga melibatkan pendekatan data emik dan etik. Data emik adalah pandangan dari dalam, yang mencerminkan pengalaman dan persepsi subjektif dari individu atau kelompok tertentu. Sementara itu, data etik yaitu sumber data hasil pengumpulan data hasil telaah pustaka, yang dilakukan dengan kajian pustaka; buku ilmiah, diktat ilmiah, artikel ilmiah, dan makalah ilmiah (Kartika, 2016: 43).

3.1.1. Data Etik

Data ini digunakan untuk mendukung penelitian melalui kajian literature dan analisis data, sehingga memberikan landasan teoritis yang kuat dalam proses penelitian (Kartika, 2016: 43). Proses ini diperoleh sejumlah data etik yang bersumber dari berbagai referensi, meliputi buku ilmiah, dokumen ilmiah, artikel jurnal, dan makalah ilmiah. Data tersebut mencakup hal-hal berikut:

- a. Publikasi IUCN digunakan sebagai rujukan untuk menjelaskan status konservasi serta berbagai ancaman yang menyebabkan *green peafowl* berada pada risiko kepunahan.
- b. Artikel pada jurnal konservasi yang relevan

Melalui data etik tersebut diperoleh informasi guna mengidentifikasi makna visual dan filosofis yang kemudian dapat diterjemahkan ke dalam bentuk serta elemen-elemen desain *fashion*.

3.1.2. Data Emik

Pemanfaatan data emik dilakukan melalui observasi wawancara dengan narasumber serta mengamati subjek dan objek penelitian penciptaan sesuai ruang lingkup. Pencarian data dokumen dilakukan untuk mendapatkan informasi melalui data dokumen (arsip) dengan cara pengumpulan data yang bersumber dari dokumen (arsip). Selain itu, wawancara menggunakan teknik propotional sampling agar informasi yang diperoleh berasal dari narasumber yang memiliki keahlian dibidangnya (Kartika, 2016: 44-45). Dalam pemanfaatan data emik, ditemukan

media visual berupa gambar, foto, dan video yang menampilkan *green peafowl* dalam berbagai kondisi. Observasi piktorial ini dilakukan dengan tujuan menggali aspek-aspek visual yang dapat diadaptasi ke dalam desain *fashion*.

3.1.3. Gambar Studi Piktorial Terkait Objek

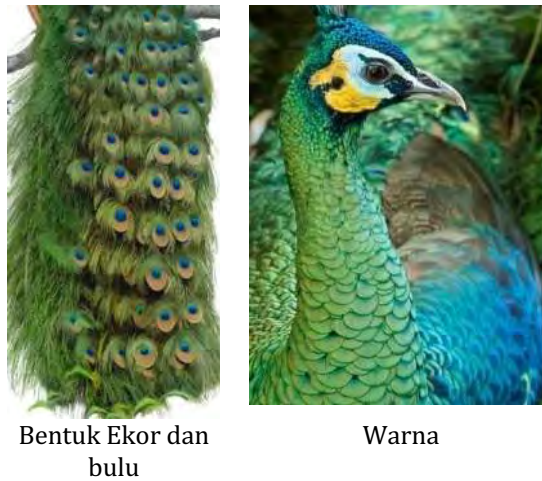
Tahapan ini mempelajari dan mengamati bentuk-bentuk elemen visual dari *green peafowl* yang akan diolah menjadi objek pada tampilan *evening gown*. Diperoleh elemen-elemen yang akan digunakan pada penciptaan sebagai berikut.



Gambar 3. 3 Elemen Part Of Body Green Peafowl
(Sumber: Bluecreekaviaries.com dan Pinterest.com)

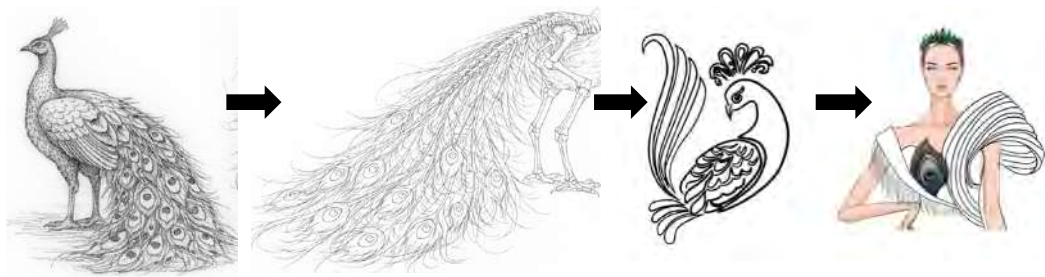
3.1.4. Simbol Visual Objek *Green Peafowl*

Simbol yang akan digunakan dan terwujud pada desain *evening gown* seperti simbol bentuk pada ekor dan bulu yang akan diolah menjadi elemen dekoratif pada busana. Simbol warna yang sudah diamati adalah warna hijau zamrud dan biru safir, dominan warna cenderung yang akan digunakan yaitu hijau zamrud pada tampilan desain yang akan diciptakan. Simbol-simbol tersebut tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika visual, tetapi juga mengandung makna mendalam yang merepresentasikan harmoni antara manusia, alam, dan spiritualitas suatu konsep yang menjadi inti dari kosmologi (Haidarsyah Dwi, Nadia Rachmaya, 2024: 191-197).



Gambar 3. 4 Elemen Part Of Body Green Peafowl
(Sumber: Bluecreekaviaries.com dan [Pinterest.com](https://www.pinterest.com))

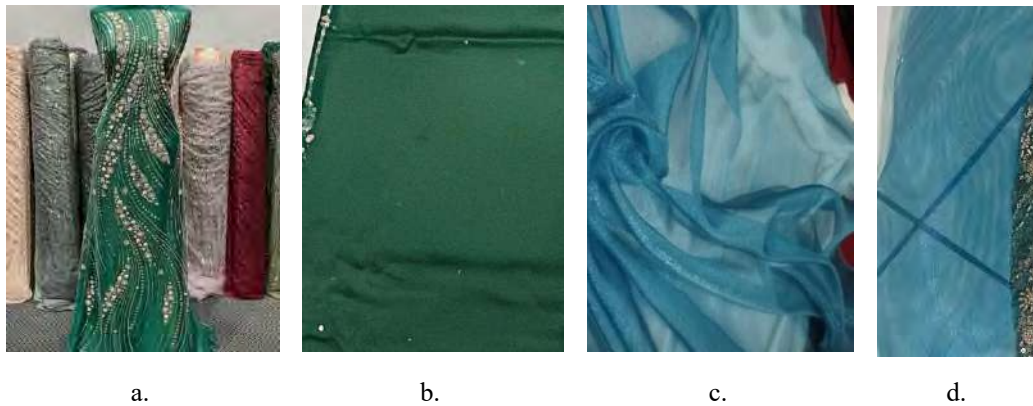
Transformasi visual dilakukan dengan mengadaptasi struktur ekor *green peafowl* yang tersusun dari garis-garis memanjang dan menyebar, kemudian diterjemahkan menjadi elemen dekoratif busana melalui penerapan teknik *spiral fabric*. Teknik ini diwujudkan dengan kain *organza* yang dijahit membentuk jalur spiral, kemudian dimasukkan senar berukuran 1,5 mm untuk membentuk kesan lengkung, volume, dan struktur, sehingga mampu merepresentasikan karakter visual ekor merak yang dinamis pada desain *evening gown*.



Gambar 3. 5 Transformasi *Green Peafowl*
(Sumber: Syilvi, 2025)

3.1.5. Eksplorasi Material

Eksplorasi material dilakukan untuk menemukan material yang sesuai dengan teknik kebutuhan perwujudan karya. Eksplorasi dilakukan dengan cara memilih bahan sesuai kebutuhan.



Gambar 3. 6 (a) brokat full payet (b) furing Roberto cavali (c) organza sparkle (d) tille crinoline
(Sumber: Syilvi, 2025)

Setelah melalui proses eksplorasi material, diperoleh bahwa penggunaan *brokat full payet*, *furing Roberto cavali*, *organza sparkle*, serta *tulle crinoline* merupakan kombinasi material yang paling sesuai untuk perancangan *evening gown*. Pemilihan material ini tidak hanya mendukung kebutuhan estetika, tetapi juga selaras dengan teknik yang diterapkan, sehingga menghasilkan karya yang memiliki kualitas visual sekaligus konstruksi yang optimal. Pemilihan material *organza* dinilai paling sesuai untuk digunakan pada teknik *spiral fabric* karena karakteristiknya yang ringan, transparan dan kaku. Penerapan *spiral fabric* dibuat berbeda pada setiap gaun untuk menegaskan identitas visual yang unik pada masing-masing karya sekaligus menghindari repetisi bentuk dalam satu koleksi. Variasi posisi, arah, dan karakter spiral dipilih agar setiap gaun memiliki fokus estetis, ritme visual, dan kekuatan siluet yang berbeda.

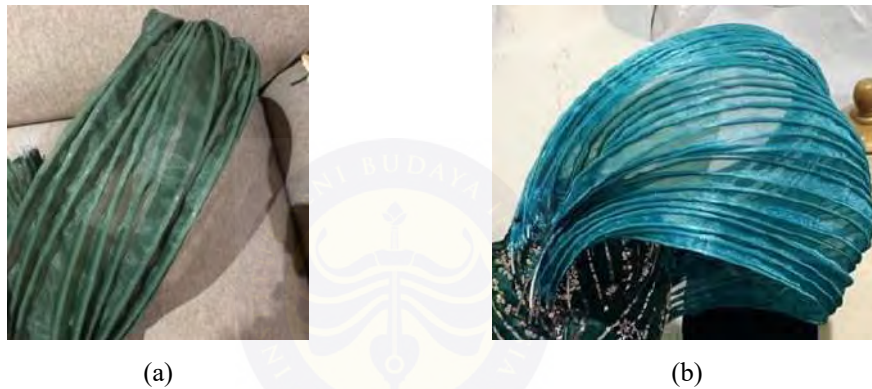
3.2. Eksperimen

Tahap eksperimen menurut Kartika (2016: 48-49) adalah langkah kegiatan yang dilakukan seniman atau desainer dalam melakukan langkah proses kreasi artistik (penciptaan) meliputi: mencoba beberapa alternatif bahan yang sesuai dan mencoba beberapa alternatif teknik. Tahapan eksperimen merupakan bagian dari proses pembentukan bentuk objek visual yang ditangkap melalui pengamatan, bentuk visual tersebut selanjutnya mengalami olahan imajinasi sehingga melahirkan visual bentuk baru sesuai ekspresi personal pengkarya (Albahi, 2021).

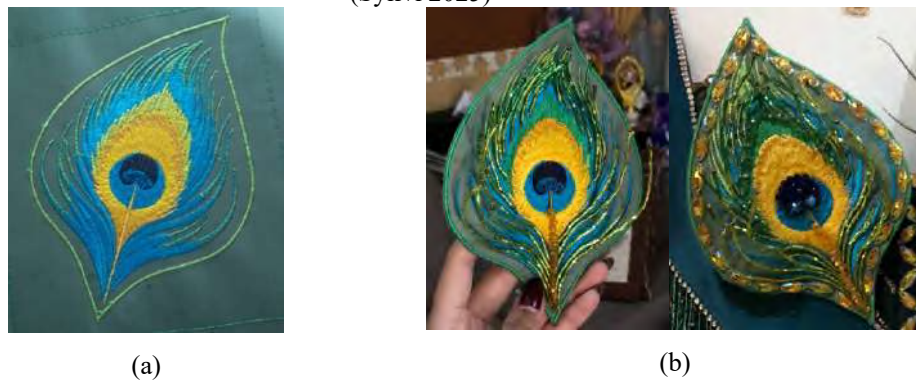
Analisa ini memberikan ruang untuk bereksperimen secara bebas, sehingga memungkinkan ide-ide baru muncul serta menempatkan situasi dan kondisi sebagai faktor yang akan dijadikan masukan dan bahan pertimbangan. Tahap eksperimen dilakukan pengolahan sampel atau prototipe kecil untuk mengevaluasi hasilnya.

3.2.1. Eksperimen Teknik

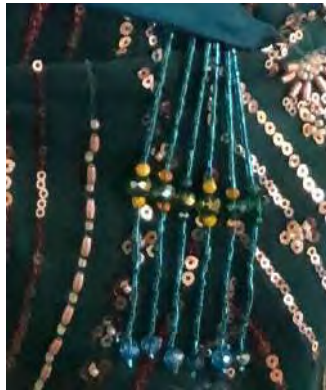
Teknik yang digunakan pada pengkaryaan ini adalah *embroidery*, *applique*, *spiral fabric* dan *beading*. Eksperimen ini dilakukan dengan beberapa tahap agar menghasilkan karya sesuai kebutuhan yang akan diaplikasikan. Berikut merupakan hasil dari dokumentasi eksperimen *embroidery*, *applique*, *spiral fabric* dan *beading*



Gambar 3. 7 a) Hasil *spiral fabric* penggunaan senar 3 mm; (b) Hasil *spiral fabric* penggunaan senar 1,5 mm (Syilvi 2025)



Gambar 3. 8 (a) Hasil *embroidery* (b) Hasil *embroidery bead 3d* (Syilvi 2025)



(a)



(b)

Gambar 3. 9 (a) Hasil eksperimen *beads fringe*, payet ujung berwarna hijau (b) Hasil eksperimen *beads fringe*, ujung payet berwarna kuning
(Sumber: Syilvi, 2025)

Setelah dilakukan eksperimen teknik mendapatkan hasil bahwa pemilihan teknik spiral *fabric* yang dipilih ditunjukkan pada gambar 3.6 (b), yaitu dengan penggunaan senar berukuran 1,5 mm. Pemilihan ukuran ini dilakukan karena pada gambar 3.6 (a) senar berukuran 3 mm dianggap terlalu besar sehingga menghasilkan bentuk yang kurang proporsional, dengan ukuran 1,5 mm, spiral *fabric* mampu membentuk struktur yang lebih menyerupai struktur ekor burung merak, menghadirkan kesan selaras dengan konsep desain. Eksperimen gambar 3.7, efek bordir pada 3.7 (a) bordir tidak terkesan hidup karena tidak dapat menciptakan kesan mewah sebagai identitas *evening gown*, maka dilakukan penambahan teknik *applique beads*. Teknik *embroidery* pada gambar 3.7 (b) dipilih karena penggunaan payet mampu memberikan efek kilau yang menyerupai tekstur dan visual bulu merak.

Teknik *beading*, khususnya pada *bead fringe*, hasil yang dipilih terdapat pada gambar 3.8 (b). Pemilihan ini didasarkan pada tampilan warna yang lebih menyala dan dinamis dibandingkan dengan variasi pada gambar 3.8 (a). Efek warna yang lebih terang tersebut menciptakan kesan hidup, bergerak, serta menambah daya tarik visual ketika busana dikenakan. Dengan demikian, melalui serangkaian eksperimen, kombinasi teknik spiral *fabric*, *embroidery* dan *bead fringe* dipandang paling efektif dalam mendukung konsep desain *evening gown* yang terinspirasi dari keindahan burung merak.

3.2.2. Moodboard

Moodboard merupakan sebuah kumpulan gambar-gambar yang dikomposisikan sedemikian rupa sehingga menjadi sebuah referensi untuk menentukan gagasan utama perancangan produk yang akan diciptakan serta berfungsi sebagai stimulus untuk dapat memberikan gambaran konsep karya keseluruhan secara spesifik (Perangin Angin, 2023: 118-126).



Gambar 3. 10 *Moodboard Inspirasi*
(Sumber: Syilvi, 2025)

Moodboard pada gambar 3.9 Menjelaskan sumber inspirasi *green peafowl*, *moodboard* ini menggambarkan perpaduan harmonis antara keanggunan alam dan kemewahan *evening gown*. Hal ini karena ekspresi motif umumnya merupakan komposisi bentuk alam atau ekspresi visual alam (Sunaryo, 2009). Fokus utama desain *evening gown* adalah menghadirkan elemen visual yang mencuri perhatian melalui bentuk dan warna yang merepresentasikan *green peafowl*. *Moodboard* menampilkan palet warna yang terinspirasi *green peafowl*, hijau zambrud melambangkan keanggunan dan kemewahan. Biru safir memberikan kesan misterius dan megah. Kehadiran warna merupakan lambang atau melambangkan sesuatu yang merupakan tradisi atau pola umum (Kartika, 2016: 47).

3.3. Perenungan

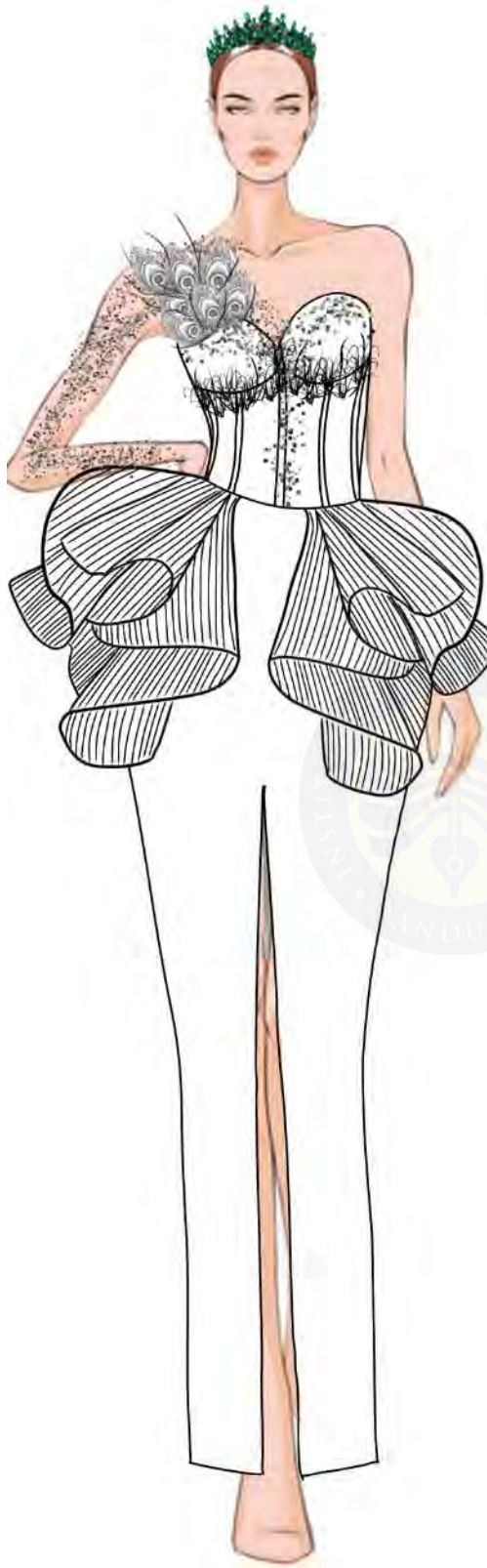
Tahapan perenungan merupakan pengembaraan batin sang seniman dalam mencari simbol (metafora). Perenungan dilakukan untuk mencari serta menemukan simbol-simbol (bahasa metafora) yang akan menjadi ikon dalam proses kreatif artistik dalam penciptaan karya seni (Kartika, 2016: 47). Perenungan ini membantu dalam mengidentifikasi dan memperjelas konsep yang akan diambil ke tahap selanjutnya.

3.3.1. Sketsa Desain

Tahapan sketsa desain adalah tahapan awal untuk merealisasikan ide-ide bentuk dan gagasan konsep yang sudah tertuang pada *moodboard*. Pengkarya menghasilkan 20 sketsa desain sebagai eksplorasi ide. Jumlah ini dipilih untuk memberikan variasi alternatif sebelum dilakukan seleksi guna menentukan rancangan akhir yang akan direalisasikan sebagai *evening gown*.

Berikut adalah gambar sketsa desain tersebut.

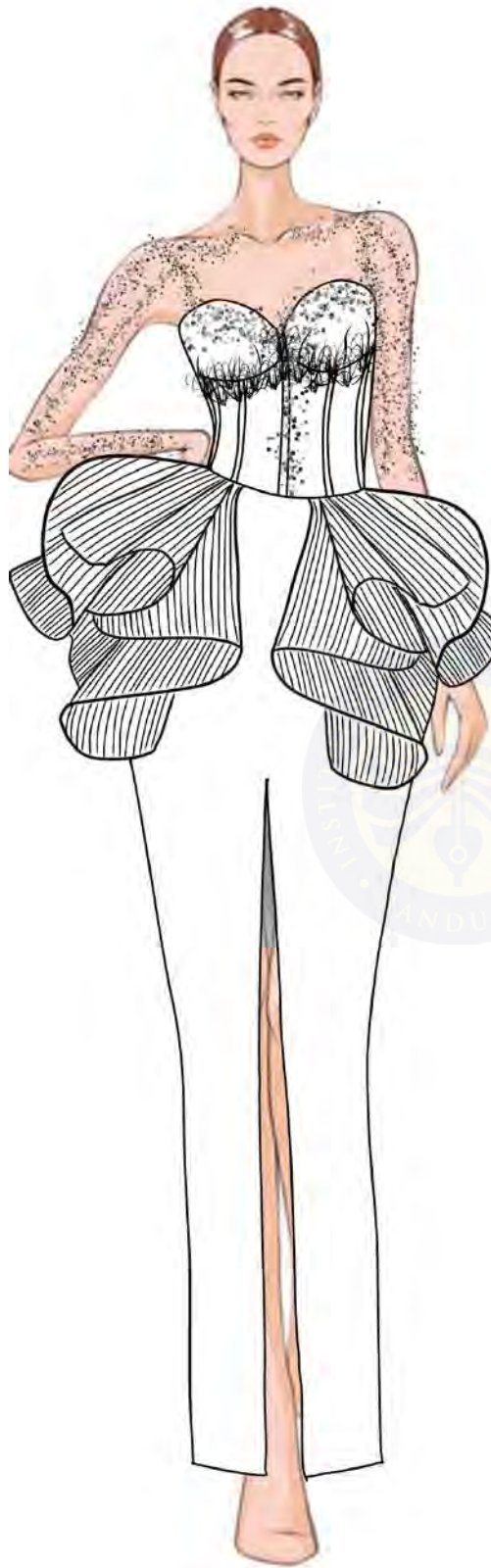




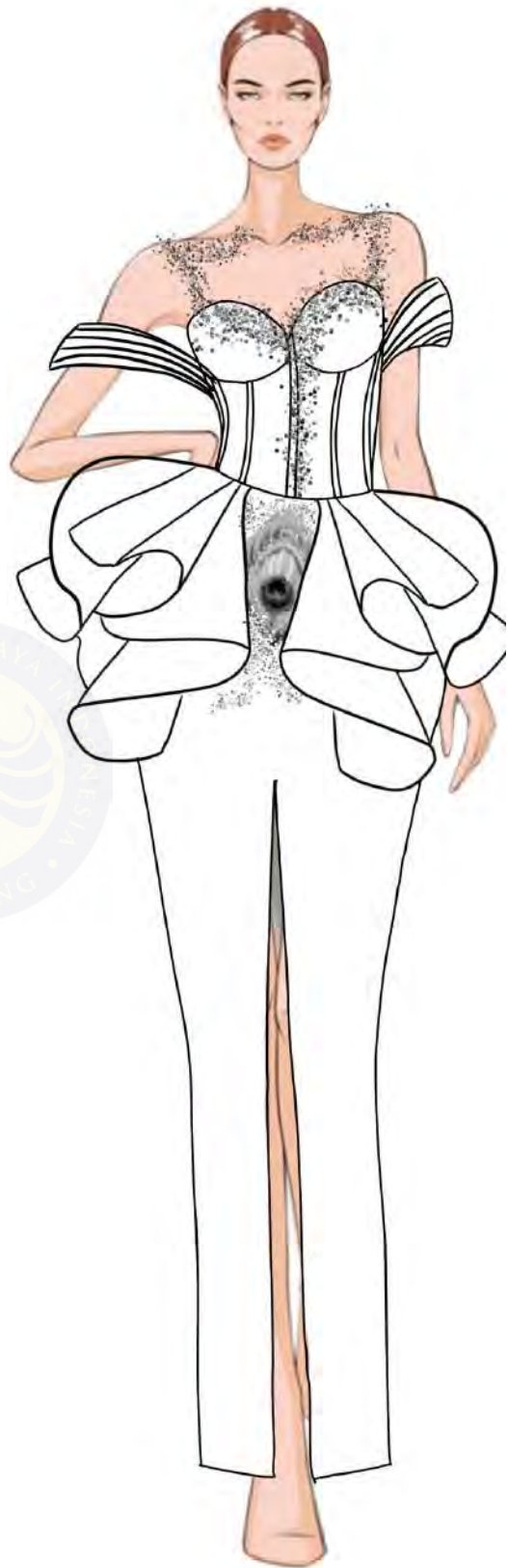
3



4



5



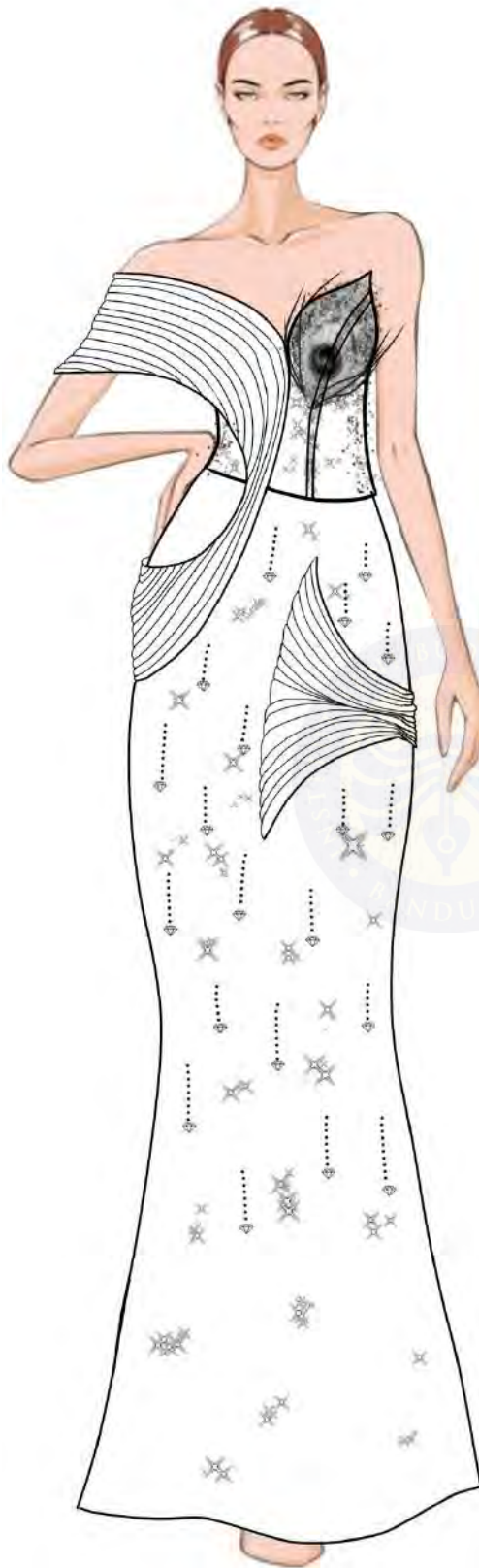
6



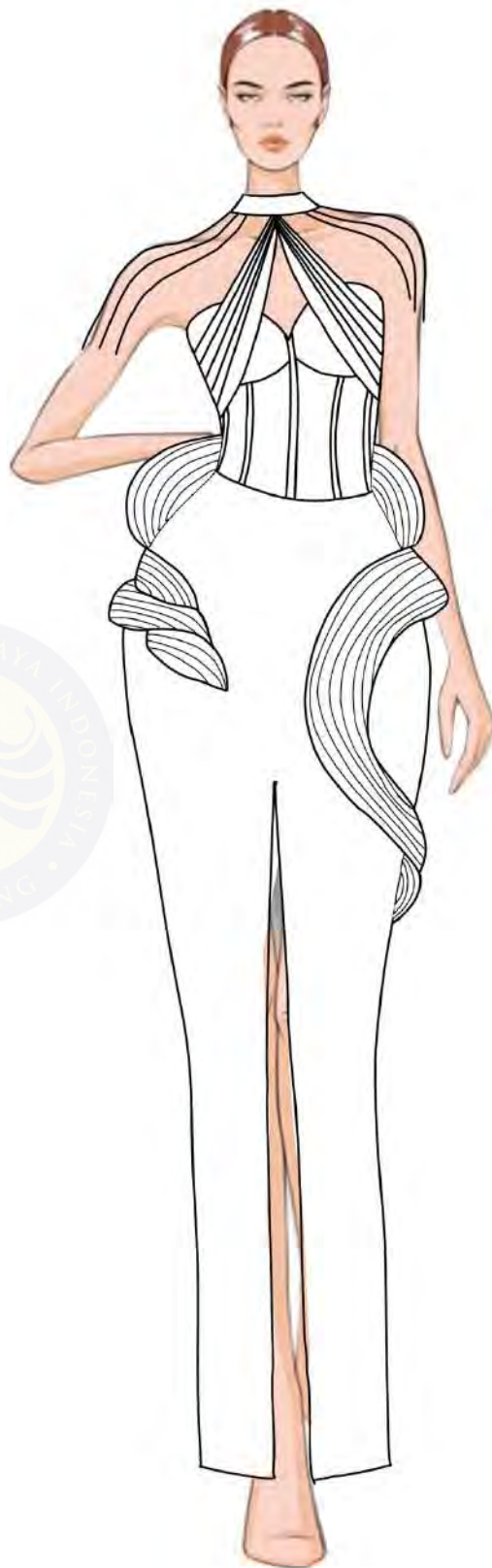
7



8



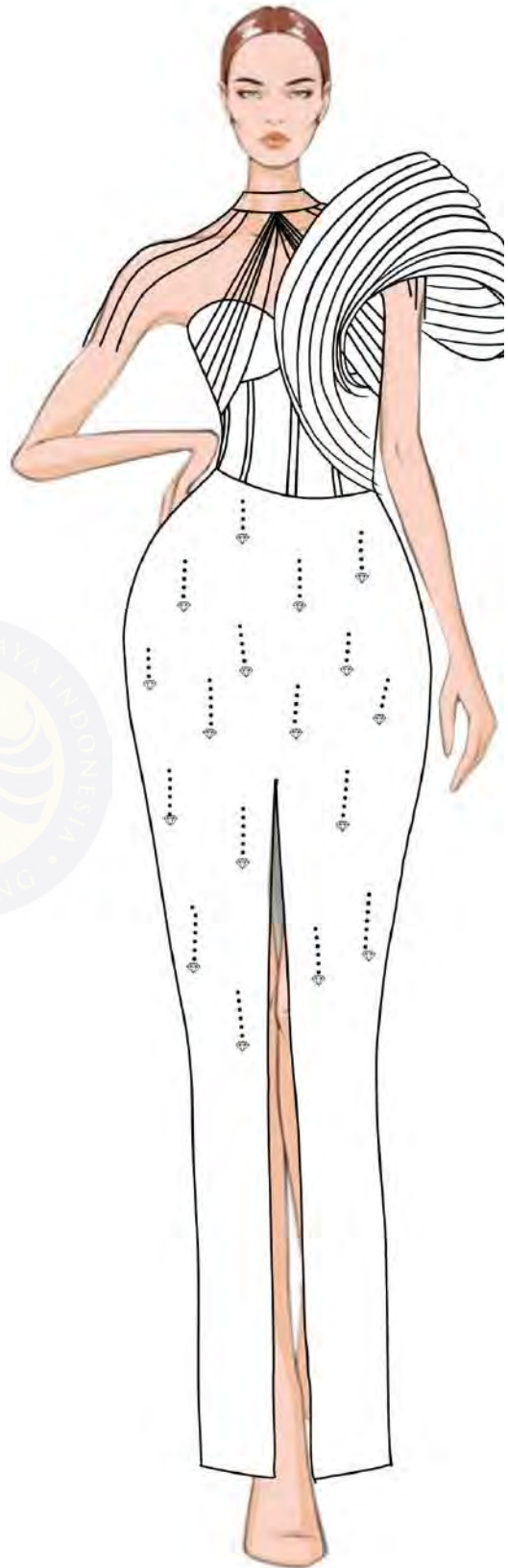
9



10



11



12



13



14



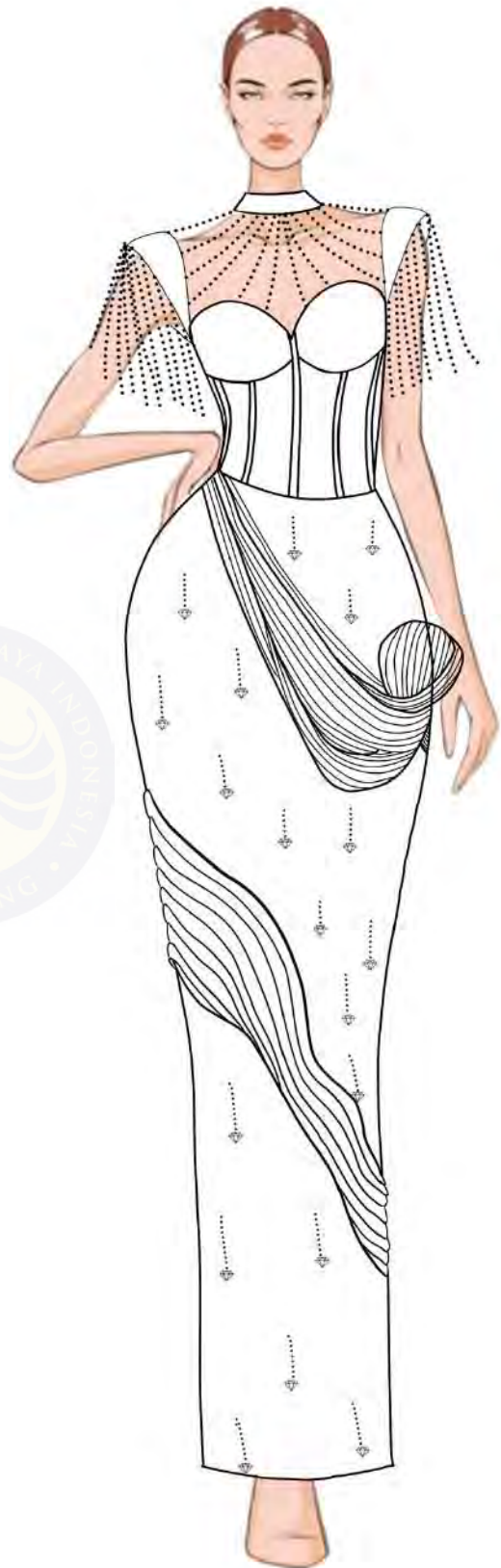
15



16



17



18



Gambar 3. 11 Sketsa Desain
(Sumber: Syilvi, 2025)

3.3.2. Desain Alternatif

Desain alternatif diperlukan sebagai bahan pertimbangan dalam proses seleksi. Alternatif ini memungkinkan pengkarya untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan bentuk, detail, serta penerapan teknik dan material, sehingga dapat dibandingkan dan dipilih desain yang paling sesuai dengan konsep dan tujuan pengkaryaan. Adapun desain alternatif sebagai berikut:





3



4



5



6



7



8



9



10



11



12



13



14



15



16



17



18



19



20

Gambar 3. 12 Alternatif Desain
(Sumber: Syilvi, 2025)

3.3.3. Desain Terpilih / *Master Design*

Pada tahapan perenungan terhadap alternatif desain, hasil eksperimen teknik, serta pemilihan material, ditetapkan tiga *master design*, yaitu nomor 1,19, dan 20 sebagai rancangan terpilih. *Master design* ini dipilih karena dianggap paling relevan dengan teknik dan material yang digunakan, serta mampu merepresentasikan inspirasi utama, yaitu *green peafowl*. Desain terpilih tidak hanya memenuhi aspek estetika dan fungsional, tetapi juga selaras dengan konsep karya yang ingin diwujudkan secara utuh. Penerapan teknik *spiral fabric* dan *beading* pada setiap *look* dirancang secara berbeda dengan penyesuaian siluet gaun serta tingkat detail gaun.

Berikut merupakan desain terpilih dari pengkaryaan ini.





19

43



20

Gambar 3. 13 (1) Look 1, (19) Look 2, (20) Look 3
(Sumber: Syilvi, 2025)

3.4.Pembentukan

Pembentukan merupakan rancangan tatasusun atau komposisi yang dirancang untuk mendapatkan bentuk atau struktur karya. Azas tatasusun meliputi keseimbangan (*formal* atau *informal balance*) dan *unity* (Kartika, 2016:50). Pada tahap pembentukan, konsep yang telah ditentukan dimulai dengan pembuatan prototipe karya. Proses ini melibatkan pemotongan kain, penerapan teknik yang telah diuji sebelumnya, serta penggabungan elemen-elemen desain. Setelah prototipe selesai, dilakukan *fitting* untuk memastikan busana sesuai dengan rancangan dan memenuhi kriteria estetika serta fungsional yang telah ditetapkan. Selanjutnya, tahap *finishing* dilakukan guna menyempurnakan detail-detail kecil yang memerlukan penyesuaian, seperti perbaikan pada bagian yang belum sempurna, penyesuaian ukuran atau bentuk, serta penyempurnaan warna dan tekstur.

3.4.1. Pengukuran

Pengukuran merupakan tahap awal dalam proses perwujudan karya busana. Pemilihan ukuran yang sedikit lebih longgar dinilai lebih aman dibandingkan ukuran yang terlalu kecil, karena busana yang kebesaran masih dapat dilakukan penyesuaian melalui proses *fitting*, sedangkan busana yang kekecilan akan sulit untuk diperbaiki.

3.4.2. Pembuatan Pola

Setelah tahap pengukuran selesai, proses dilanjutkan dengan pembuatan pola. Pada tahap ini, pola terlebih dahulu digambar di atas kertas pola, kemudian dipindahkan (*tracing*) ke permukaan kain sebagai acuan dalam proses pemotongan.

Berikut dokumentasi kegiatan pembuatan pola.



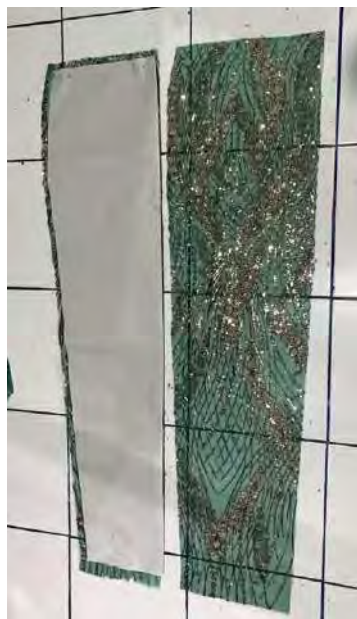


Gambar 3. 14 Pembuatan Pola
(Sumber: Syilvi, 2025)

3.4.3. Pemotongan Kain

Setelah tahap pembuatan pola selesai, proses dilanjutkan dengan pemotongan kain. Pemotongan dilakukan berdasarkan pola yang telah dipindahkan, sehingga setiap potongan kain sesuai dengan kebutuhan desain yang akan diwujudkan.

Berikut dokumentasi pemotongan kain.



Gambar 3. 15 Pemotongan Kain
(Sumber: Syilvi, 2025)

3.4.4. Proses Penjahitan

Setelah tahap pemotongan kain selesai, proses dilanjutkan dengan penjahitan. Sebelum penjahitan dilakukan, kain brokat perlu dipukul terlebih dahulu untuk melepaskan payet yang berada pada garis jahit agar hasil sambungan rapi dan tidak merusak jarum. Proses penjahitan juga mencakup pemasangan cup bra, tulang balen, serta pemasangan sleting sebagai bagian dari konstruksi busana.

Dokumentasi proses penjahitan ditampilkan pada bagian berikut.



Gambar 3. 16 Proses Jahit
(Sumber: Syilvi, 2025)

3.4.5. Aplikasi Teknik *Spiral Fabric*

Setelah busana selesai dijahit, tahap berikutnya adalah penerapan teknik *spiral fabric*. *Spiral fabric* yang telah dibuat dari kain *organza* dijahit menggunakan teknik jahit lurus dengan lipatan selebar 1,5 mm sebagai ruang untuk memasukkan senar ikan berukuran 1,5 mm. Aplikasi teknik *spiral fabric* ini kemudian diterapkan pada *evening gown* untuk membentuk detail desain yang menyerupai struktur alami serta menambah dimensi visual pada busana.



Gambar 3. 17 Aplikasi Teknik *Spiral Fabric*
(Sumber: Syilvi, 2025)

3.4.6. Proses Pemasangan Payet Jelujur dan Payet Juntai (*fringe*)

Tahap selanjutnya adalah proses pemasangan payet dengan menggunakan dua teknik, yaitu teknik jelujur dan teknik juntai (*fringe*). Teknik jelujur dilakukan dengan cara menyusun manik-manik atau payet secara berbaris mengikuti alur jahitan. Payet jelujur dipasang pada bagian garis tulang balen dan tepi *bustier*. Sementara itu, teknik juntai (*fringe*) diterapkan dengan menjahitkan manik-manik secara berjuntai atau menjuntai ke bawah, sehingga menciptakan efek dinamis, kilau yang bergerak, serta menambah kesan mewah pada *evening gown*.



Gambar 3. 18 (a) Payet Juntai (b) Payet Jelujur
(Sumber: Syilvi, 2025)

3.4.7. Aplikasi *Embroidery* dan Bulu Merak

Selanjutnya, proses pengaplikasian *embroidery* yang telah diberi payet. *Embroidery* dipasang pada *bustier*. Bulu merak diterapkan pada spiral *fabric*.

Berikut dokumentasi aplikasi *embroidery* dan bulu merak pada *evening gown*.

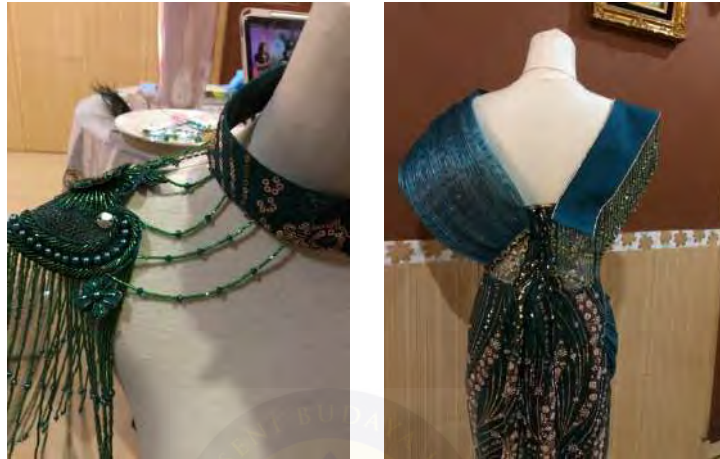


Gambar 3. 19 Aplikasi *Embroidery* dan Bulu Merak
(Sumber: Syilvi, 2025)

3.4.8. Proses *Finishing*

Tahap terakhir adalah proses *finishing*, pada tahap ini dilakukan pembersihan sisa benang serta pengecekan kembali pada detail payet untuk memastikan kerapian, kekuatan jahitan, dan kualitas akhir busana.

Berikut dokumentasi proses *finishing*.



Gambar 3. 20 *Finishing*
(Sumber: Syilvi, 2025)

3.5. Evaluasi

Setelah melalui proses pembentukan, tercipta tiga *look evening gown* yang masing-masing menerapkan teknik berbeda sesuai tujuan estetis dan kebutuhan bentuk. Namun, proses penciptaan ini juga memiliki kekurangan, khususnya dalam aspek *maintenance*. Material yang digunakan seperti payet, *spiral fabric* dan bulu merak memiliki karakter yang sangat sensitif, mudah rusak, dan rentan mengalami perubahan bentuk apabila terkena tekanan ataupun proses pencucian dan penyimpanan yang tidak tepat. Hal ini menjadikan perawatan gaun cukup kompleks dan tidak memungkinkan untuk dicuci dengan metode biasa, sehingga opsi yang paling aman adalah perawatan *dry clean*. Keterbatasan ini menjadi catatan penting bagi pengembangan karya selanjutnya, terutama dalam mempertimbangkan keseimbangan antara estetika, material, dan keberlanjutan fungsi pemakaian.

BAB IV DESKRIPSI KARYA

Deskripsi karya merupakan penulisan busana yang menjelaskan secara rinci objek busana, baik dari sisi denotif (makna nyata dan visual) maupun konotatif (makna simbolik dan interpretative). Deskripsi ini berfungsi untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai detail dari koleksi busana, sehingga pembaca dapat memahami tidak hanya aspek bentuk, struktur, dan estetika, tetapi juga makna serta konsep yang terdapat dalam karya tersebut.

Berikut adalah deskripsi setiap karya dari pengkaryaan ini yang dilengkapi dengan penjelasan *master desain*, *hanger design*, *hanger material*, foto produk, dan harga produk.

4.1. Deskripsi Karya *Look 1*

Koleksi *look* pertama didesain dengan potongan *asymmetric* atau potongan tidak seimbang pada sisi kanan dan kiri bahu.



Gambar 4. 1 *Look 1*
(Sumber: Syilvi, 2025)

Look pertama merupakan *evening gown* dengan potongan asimetris atau potongan tidak seimbang pada sisi kanan dan kiri bahu. *Look* ini memiliki siluet dasar I yang kemudian dieksplorasi menjadi siluet asimetris melalui penerapan *spiral fabric* dan *fringe beads*. Keseimbangan asimetris terdapat jika unsur-unsur bagian kiri dan kanan suatu desain jaraknya dari garis tengah atau pusat tidak sama, melainkan diimbangi oleh unsur yang lain (Nahari, 2024). Keseimbangan asimetris peletakkan fokusnya tidak ditengah-tengah dan paduan unsur-unsur dibagian kiri tidak sama dengan bagian kanan tetapi tetap memancarkan keseimbangan komposisi asimetris memberi kesan keteraturan yang bervariasi, tidak formal dan lebih dinamis (Sumaryati, 2013 : 86).

Pada bahu sisi kiri diterapkan teknik *spiral fabric* dihias dengan bulu merak sintetis yang semakin memvisualisasikan bentuk ekor merak yang sedang mekar, menghadirkan kesan megah dan dinamis. Sementara itu, bahu sisi kanan dihiasi aksesoris *fringe beads* yang menjuntai dari bagian depan tepat di bawah dada kirin hingga ke bagian belakang punggung sebelah kanan, memberikan efek gerak visual yang mewah dan elegan ketika busana dikenakan di atas panggung.

Bagian dada sebelah kanan diterapkan teknik *applique embroidery* dengan bentuk bulu merak yang diperkaya dengan aplikasi payet berwarna hijau zamrud dan emas, menambah kedalaman tekstur serta kilau visual. Selain itu, *spiral fabric* juga diterapkan pada bagian pinggang sisi kanan yang meliuk ke arah kiri hingga menjuntai sampai mata kaki, membentuk alur visual lembut yang mempertegas siluet tubuh dan menonjolkan garis feminin. Secara teknis, gaun ini menggunakan material *organza*, *tulle* dan *taffeta* yang menghasilkan kilau lembut yang memberi kesan mewah.

Secara konotatif, gaun ini mempresentasikan keanggunan dan kebangsaan seorang perempuan yang berani menonjolkan keindahan dirinya tanpa kehilangan sisi kelembutan. Inspirasi *green peafowl* menjadi lambang kemegahan dan keindahan alam tropis Indonesia.

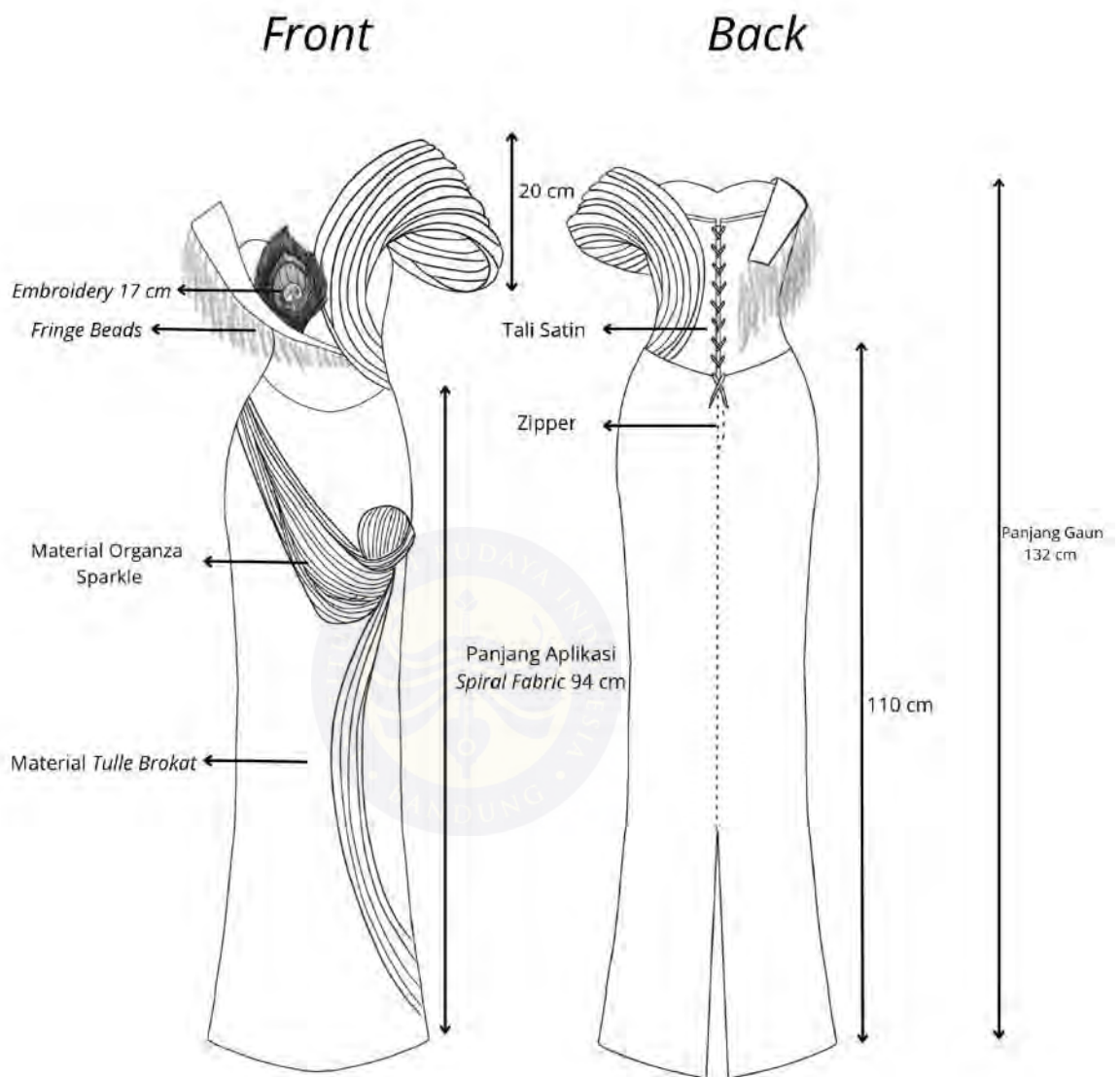
4.1.1 Hanger Design Look 1

Berikut adalah gambar *master design* dan *hanger design look* 1.





(a)



Gambar 4. 2 (a) *Master Design* (b) *Hanger Design Look 1*
 (Sumber: Syilvi, 2025)

4.1.2 Foto Produk *Look 1*



Gambar 4. 3 Foto Produk *Look 1*
(Sumber: Syilvi, 2025)

4.1.3 Harga Produk *Look 1*

No	Keterangan	Unit	Kebutuhan	Harga Satuan		Total
Bahan Utama						
1	<i>Tulle</i>	Meter	2	Rp 165,000.00	Rp	330,000.00
2	<i>Roberto Cavali</i>	Meter	1,5	Rp 24,000.00	Rp	36,000.00
3	<i>Organza Sparkle</i>	Meter	3	Rp 35,000.00	Rp	105,000.00
4	<i>Satin bridal biru emerald</i>		1	Rp 35,000.00	Rp	35,000.00
Bahan Pendukung						
	Benang	Pcs	2	Rp 3,000.00	Rp	6,000.00
	Resleting	Pcs	1	Rp 8,000.00	Rp	8,000.00
	Bulu merak	Pcs	3	Rp 5,000.00	Rp	15,000.00
	<i>Fishing Line 1,5 mm</i>	Meter	50	Rp 770.00	Rp	38,500.00
	Tali satin	Meter	2	Rp 3,000.00	Rp	3,000.00
	Cup Bra	Pcs	1	Rp 15,000.00	Rp	15,000.00
	Balen	Meter	1,6	Rp 4,000.00	Rp	6,400.00
	Viselin	Meter	1	Rp 8,000.00	Rp	8,000.00
Biaya Produksi						
	Menjahit	Lte	1	Rp 850,000.00	Rp	850,000.00
	Bordir	Lte	1	Rp 45,000.00	Rp	45,000.00
	Payet	Lte	1	Rp 250,000.00	Rp	250,000.00
	Cover Baju	Lte	1	Rp 15,000.00	Rp	15,000.00
	Est.Hpp				Rp	1,765,900.00
	Est.Hpp		30%		Rp	2,295,670.00

Tabel 4. 1 Harga Produk *Look 1*

Berdasarkan perhitungan di atas, total harga produk *look 1* adalah Rp.2.295.670.00.

4.2. Deskripsi Karya *Look 2*

Koleksi *look* kedua didesain dengan siluet mermaid yang mempertegas lekuk tubuh dan pada bagian bawah melebar.



Gambar 4. 4 *Look 2*
(Sumber: Syilvi, 2025)

Berdasarkan gambar diatas dapat dijelaskan *look* ini pada bagian atas dibuat dengan potongan *bustier* dengan tali satin pada bagian belakang agar bisa mengikuti bentuk tubuh bagian dada hingga pinggang. *Bustier* dipasangkan balen agar bentuknya tetap kokoh dan tidak mudah berubah saat dikenakan. Gaun bersiluet *mermaid* berbentuk seperti putri duyung, yaitu menyempit dari atas hingga lutut dan bagian bawah lutut makin melebar dengan menggunakan material *crinoline* agar bisa mengembang.

Material utama yang digunakan adalah *tulle* payet dengan *furing roberto cavali* berwarna hijau *emerald*. Pada bagian leher terdapat aksesoris kalung *choker* yang dibuat menggunakan *tulle* payet yang kemudian dikaitkan dengan bordir pada bagian bahu menggunakan payet ronce. Bagian bawah bordir yang terletak pada bahu, diberi aplikasi payet jumbai. Sementara itu, pada bagian pinggang diterapkan aplikasi *spiral fabric* dengan material *organza* berwarna biru emerald yang

menjuntai hingga lutut, dengan tambahan enam helai bulu merak yang disematkan pada *spiral fabric* sebagai penambah aksen visual.

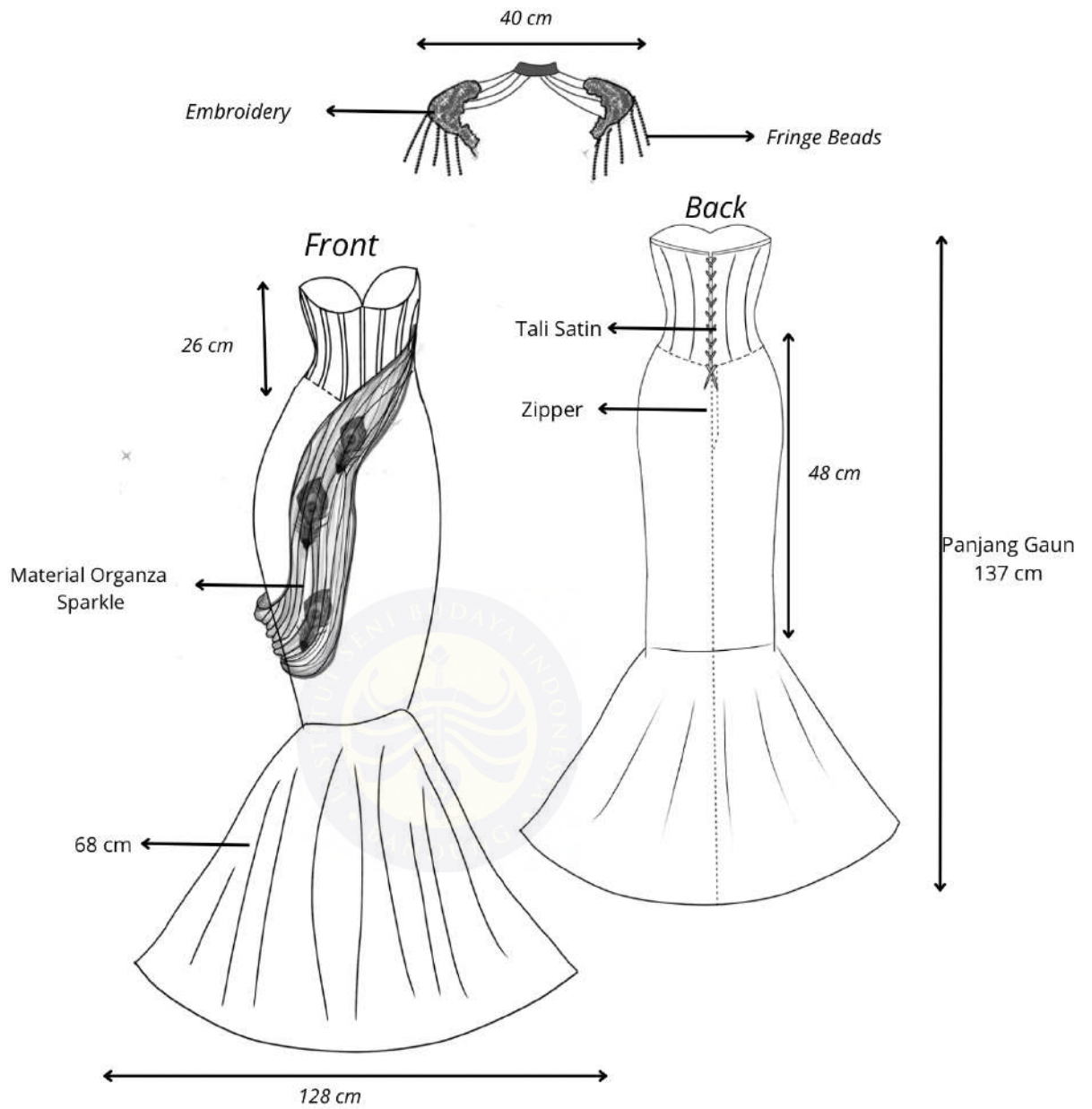
4.2.1. *Hanger Design Look 2*

Berikut adalah gambar *master design* dan *hanger design look 2*.





(a)



Gambar 4. 5 (a) Master Design (b) Hanger Design Look 2
(Sumber: Syilvi, 2025)

4.2.2. Foto Produk *Look 2*



Gambar 4. 6 Foto Produk *Look 2*
(Sumber: Syilvi, 2025)

4.2.3. Harga Produk *Look 2*

No	Keterangan	Unit	Kebutuhan	Harga Satuan		Total
Bahan Utama						
1	<i>Tulle</i>	Meter	3	Rp 165,000.00	Rp	495,000.00
2	<i>Roberto Cavali</i>	Meter	1,5	Rp 24,000.00	Rp	36,000.00
3	<i>Organza Sparkle</i>	Meter	2	Rp 35,000.00	Rp	70,000.00
4	<i>Crinoline</i>	Meter	1	Rp 60,000.00	Rp	60,000.00
Bahan Pendukung						
	Benang	Pcs	2	Rp 3,000.00	Rp	6,000.00
	Resleting	Pcs	1	Rp 8,000.00	Rp	8,000.00
	Bulu merak	Pcs	5	Rp 5,000.00	Rp	25,000.00
	<i>Fishing Line 1,5 mm</i>	Meter	25	Rp 770.00	Rp	19,250.00
	Tali satin	Meter	2	Rp 3,000.00	Rp	3,000.00
	Cup Bra	Pcs	1	Rp 15,000.00	Rp	15,000.00
	Balen	Meter	1,6	Rp 4,000.00	Rp	6,400.00
Biaya Produksi						
	Menjahit	Lte	1	Rp 850,000.00	Rp	850,000.00
	Bordir	Lte	1	Rp 45,000.00	Rp	90,000.00
	Payet	Lte	1	Rp 175,000.00	Rp	175,000.00
	Cover Baju	Lte	1	Rp 15,000.00	Rp	15,000.00
	Est.Hpp				Rp	1,873,650.00
	Est.Hpp		30%		Rp	2,435,745.00

Tabel 4. 2 Harga Produk *Look 2*

Berdasarkan perhitungan di atas, total harga produk *look 2* adalah Rp.2.435.745.00.

4.3. Deskripsi Karya *Look 3*

Koleksi *look* ketiga didesain dengan siluet *A-Line* dengan potongan yang mengikuti bentuk tubuh dan melebar lembut ke bawah.



Gambar 4. 7 *Look 3*
(Sumber: Syilvi, 2025)

Look evening gown ini menampilkan siluet *a-line* yang terdiri atas bagian atas berbentuk bustier dan bagian bawah berupa rok panjang dengan potongan enam panel (potongan 6). Pada bagian bustier diterapkan struktur balen untuk memperkuat bentuk serta memberikan penopang pada tubuh, sehingga menciptakan tampilan yang proporsional dan tegas.

Bagian dada sebelah kanan dihiasi dengan aplikasi bulu merak yang menjadi simbol utama dari inspirasi *green peafowl*. Teknik *spiral fabric* diterapkan pada sambungan antara *bustier* dan rok dengan membentuk lekukan lembut di area depan pinggang hingga belakang, menciptakan alur visual menyerupai lekukan ekor merak.

Rok dengan potongan enam panel dirancang untuk memberikan efek jatuh kain yang lembut dan mempertegas siluet tubuh secara anggun. Pemilihan warna hijau zamrud dengan aksen biru *emerald* serta sentuhan payet berkilau menambah kesan *glamor* dan memperkuat karakter visual yang

terinspirasi dari keindahan *green peafowl*. Secara keseluruhan, rancangan ini merepresentasikan kekayaan budaya serta alam Indonesia, diwujudkan melalui eksplorasi bentuk, tekstur, dan teknik manipulasi kain yang mendukung konsep keanggunan dan kemegahan.

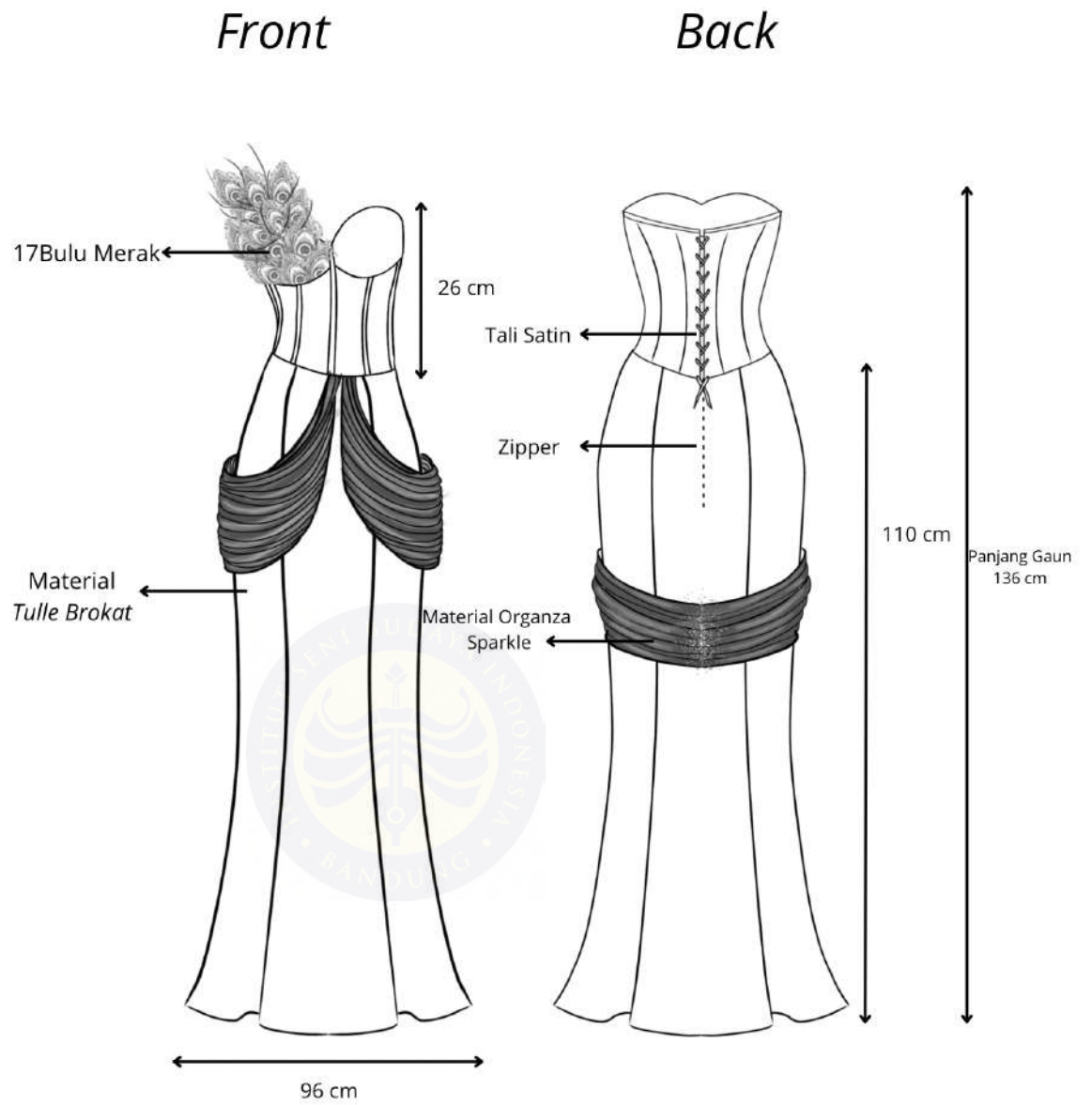
4.3.1. *Hanger Design Look 3*

Berikut adalah gambar *master design* dan *hanger design look 3*.





(a)



Gambar 4. 8 (a) *Master Design* (b) *Hanger Design Look 3*
 (Sumber: Syilvi, 2025)

4.3.3. Foto Produk *Look 3*



Gambar 4. 9 Foto Produk *Look 3*
(Sumber: Syilvi, 2025)

4.3.4. Harga Produk *Look 3*

No	Keterangan	Unit	Kebutuhan	Harga Satuan		Total
Bahan Utama						
1	<i>Tulle</i>	Meter	3	Rp	165,000.00	Rp 495,000.00
2	<i>Roberto Cavali</i>	Meter	3	Rp	24,000.00	Rp 72,000.00
3	<i>Organza Sparkle</i>	Meter	2	Rp	35,000.00	Rp 70,000.00
Bahan Pendukung						
	Benang	Pcs	2	Rp	3,000.00	Rp 6,000.00
	Resleting	Pcs	1	Rp	8,000.00	Rp 8,000.00
	Bulu merak	Pcs	17	Rp	5,000.00	Rp 85,000.00
	<i>Fishing Line 1,5 mm</i>	Meter	20	Rp	770.00	Rp 15,400.00
	Tali satin	Meter	2	Rp	3,000.00	Rp 3,000.00
	Cup Bra	Pcs	1	Rp	15,000.00	Rp 15,000.00
	Balen	Meter	1,6	Rp	4,000.00	Rp 6,400.00
Biaya Produksi						
	Menjahit	Lte	1	Rp	850,000.00	Rp 850,000.00
	Payet	Lte	1	Rp	150,000.00	Rp 150,000.00
	Cover Baju	Lte	1	Rp	15,000.00	Rp 15,000.00
	Est.Hpp					Rp 1,790,800.00
	Est.Hpp		30%			Rp 2,328,040.00

Tabel 4. 3 Harga Produk *Look 3*

Berdasarkan perhitungan di atas, total harga produk *look 3* adalah Rp.2.328.040.00.

4.4. *Hanger Material*

Berikut adalah tabel material.

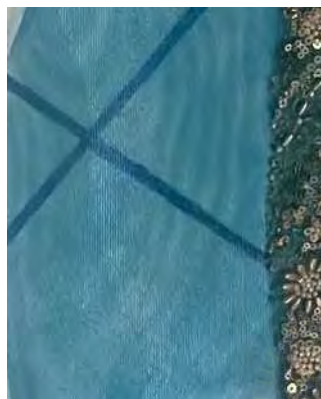
No	Material	Nama	Karakteristik
1		<i>Tulle</i>	Tipis, transparan, berkilau dan bertekstur
2		<i>Roberto Cavalli</i>	Halus, licin, dan berkilau
3		<i>Organza Sparkle</i>	Kaku, transparan, dan berkilau

3



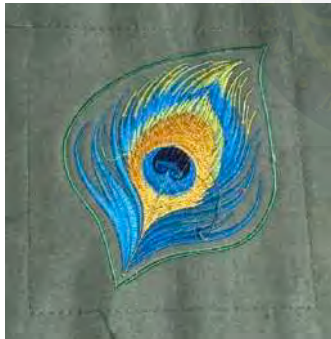
Satin *Bridal* Lembut dan lebih tebal
biru *emerald*

3



Crinoline Kaku, bertekstur dan keras

5



Embroidery Permukaan timbul dan
keras

4



Fishing Line Kuat dan lentur
1,5 mm

5		Benang	Lentur dan tidak mudah putus
6		Resleting	Terdiri dari dua deret gigi
7		Tali Satin	Licin, halus, dan berkilau
8		Cup Bra	Memberikan bentuk dan terbuat dari busa

9		Balen	Kaku namun lentur, mengikuti lekuk tubuh dan terbuat dari plastik
10		Payet	Mengkilap, keras
11		Bulu Merak	Lembut, helai Panjang dan menyerupai pola mata

Tabel 4. 4 *Hanger Material*

BAB V PENYAJIAN KARYA DAN MEDIA PROMOSI

5.1. Penyajian Karya

Koleksi dengan judul *Green Peafowl Enchantment* disajikan pada event *Grand Fashion International 2025* pada tanggal 16 Juli 2025 bertempat di Mantra PIK 2 Jakarta, Indonesia dalam bentuk *fashion* parade. *Grand fashion internasional* merupakan sebuah acara berskala besar yang menampilkan mode (*fashion*) untuk skala internasional. Kegiatan ini bertujuan untuk menampilkan tren fesyen, mempromosikan industri mode, serta membina kerjasama antar desainer dan pelaku industri mode internasional.

Penyajian karya ini bisa dilihat secara langsung di Mantra PIK 2 maupun melalui *live streaming* di *youtube channel* Sahabat Prestasi Indonesia. Adapun karya yang disajikan dalam event ini berjumlah tiga *look evening gown*. Pada tanggal 15 Juli 2025, pada sore hari diwajibkan mengikuti kegiatan gladi bersih sekaligus proses *fitting* dengan model yang telah ditentukan. Tahap ini bertujuan untuk memastikan kelancaran pelaksanaan *fashion show* serta menyesuaikan gaun dengan ukuran tubuh model, sehingga busana dapat ditampilkan secara optimal.

Berikut dokumentasi saat proses *fitting* hingga penyajian karya.



(a)



(b)



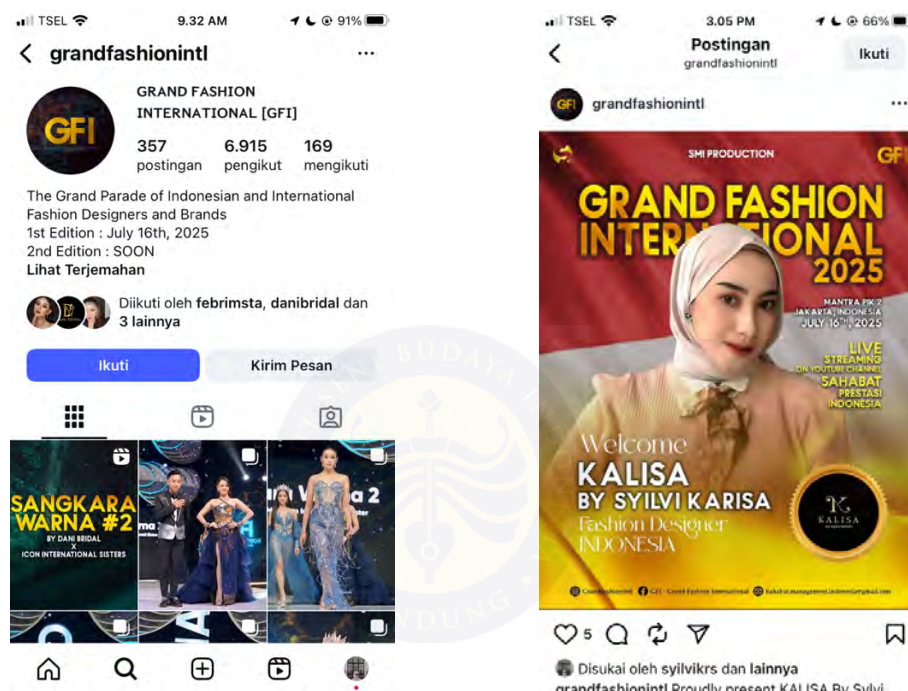
Gambar 5. 1 (a) Proses *Fitting*, (b) *Layer LED* Menampilkan Judul dan Nama *Designer*
 (c) (d) (e) Pelaksanaan *Fashion Show*
 (Sumber: Gambar a,b Syilvi, 2025. Gambar c,d,e,f Instagram GFI, 2025)

5.2. Media Promosi

Promosi merupakan segala bentuk upaya yang digunakan untuk menyampaikan informasi mengenai produk atau jasa. Dalam konteks karya tugas akhir ini, tujuan promosi adalah untuk memperkenalkan *brand* yang dibangun beserta jenis produk yang dihasilkan. Kegiatan promosi dilakukan melalui dukungan pihak *Grand Fashion Indonesia (GFI)* serta inisiatif yang dilakukan secara mandiri.

5.2.1. Media Promosi *Grand Fashion Indonesia (GFI)*

Promosi yang dilakukan oleh *Grand Fashion Indonesia (GFI)* terkait dengan pengkaryaan ini bertujuan untuk menjangkau konsumen melalui penyajian poster karya yang menampilkan identitas desainer. Poster tersebut kemudian dipublikasikan melalui media sosial resmi GFI sebagai sarana memperluas jangkauan *audiens* dan meningkatkan visibilitas karya (lihat Gambar 5.2).



Gambar 5. 2 *Instagram Grand Fashion Indonesia (GFI)*
(Sumber: *Instagram Grand Fashion Indonesia (GFI)* diunduh pada 4 Oktober 2025)

5.2.2. Media Promosi Pengkarya

Media promosi yang dibuat pengkarya berupa logo *brand*, label, *hangtag*, kartu nama dan *packaging*. Setiap elemen media promosi tersebut disesuaikan dengan konsep dan karakter karya, sehingga tidak hanya berfungsi sebagai sarana identitas visual, tetapi juga sebagai media komunikasi untuk memperkuat citra *brand* serta meningkatkan nilai estetika dan eksklusivitas produk.

5.2.2.1 Nama *Brand*

Brand atau merek yang dikembangkan dalam pengkaryaan ini adalah “Kalisa by Syilvi Karisa”. Nama Kalisa diambil dari gabungan nama kedua orang tua pengkarya, sehingga memiliki makna personal. Logo dari *brand* ini dirancang dalam bentuk *logotype* dengan warna emas untuk merepresentasikan kesan elegan, mewah, serta membangun identitas visual *brand* yang kuat, mudah dikenali.

Berikut *logotype* pada (gambar 5.3).



Gambar 5. 3 *Logotype*
(Sumber: Syilvi, 2025)

5.2.2.2. *Hangtag* dan Kartu Nama

Hangtag merupakan elemen identitas merek yang berfungsi sebagai penanda sekaligus media informasi terkait produk. *Hangtag* ini dirancang tidak hanya untuk memberikan keterangan dasar seperti nama *brand* dan cara perawatan tetapi juga untuk memperkuat citra visual Kalisa by Syilvi Karisa sebagai *brand* yang berkarakter elegan dan berkualitas.

Berikut merupakan desain *hangtag* kalisa by Syilvi Karisa.



Gambar 5. 4 *Hangtag*
(Sumber: Syilvi, 2025)

Kartu nama merupakan media cetak yang berfungsi untuk menyampaikan informasi identitas *brand*. Kartu ini memuat nama *brand* pengkarya, nama pemilik (*owner*), alamat *brand*, nomor telepon, alamat email, serta akun media sosial. Dalam pengkaryaan ini, kartu nama dirancang menggunakan bahan *art paper* dengan ukuran 9 cm × 5,5 cm.



Gambar 5. 5 Kartu Nama *Brand Kalisa by Syilvi Karisa*
(Sumber: Syilvi, 2025)

5.2.2.3 Packaging

Packaging (pengemasan) yang dibuat untuk *brand* Kalisa by Syilvi Karisa berupa *paper bag* yang terbuat dari *art paper* berwarna hitam dengan ukuran $25 \times 31 \times 4$ cm. Pada bagian depan *paper bag* ditampilkan logo sebagai identitas utama *brand*, sedangkan pada bagian belakang terdapat *logotype* sebagai penguat citra visual.



Gambar 5. 6 *Packaging Brand Kalisa*
(Sumber: Syilvi, 2025)

BAB VI KESIMPULAN

Penciptaan *evening gown* yang terinspirasi *green peafowl* dengan penerapan teknik *spiral fabric* dan *beading* ini menjadi eksplorasi kreatif yang tidak hanya menonjolkan estetika keanggunan, tetapi juga membawa nilai tentang keindahan fauna endemik yang terancam punah. Melalui penerapan *spiral fabric*, detail payet, dan aksen bulu merak, karya ini mempresentasikan karakter visual yang dramatis sekaligus ikonik sebagai interpretasi modern dari pesona *green peafowl*. Penciptaan karya ini diperkuat melalui penerapan metode penciptaan milik Prof. Dharsono Sony Kartika yang meliputi tahap eksperimen, perenungan, dan pembentukan.

Secara reflektif, proses pengkaryaan ini menunjukkan bahwa eksplorasi teknik tidak hanya menuntut ketelitian dalam eksekusi, tetapi juga pemahaman yang mendalam mengenai karakter material. Tantangan yang dihadapi selama tahap konstruksi, khususnya dalam mengintegrasikan *spiral fabric* dan *beading* dengan proporsi tubuh, memberikan pembelajaran penting bagi pengkarya mengenai keseimbangan antara desain konseptual dan realisasi teknis.

Implikasinya, karya ini membuka peluang bagi pengembangan lebih lanjut pada ranah *evening gown* inspirasi fauna endemik Indonesia, serta dapat menjadi rujukan bagi eksplorasi teknik yang lebih inovatif dan berorientasi pada karakter budaya lokal. Selain itu, penciptaan ini memberikan kontribusi dalam memperkaya referensi akademik di bidang desain busana, khususnya terkait penggabungan teknik *spiral fabric* dan *beading* dalam konteks karya ilmiah.

Temuan penting dalam penciptaan karya ini mengenai kekurangan yang perlu dicermati, terutama pada aspek *maintenance*. Aplikasi payet dan bulu merak yang bersifat sangat rentan menyebabkan gaun ini sulit dirawat, khususnya jika dilakukan proses pencucian. Pengkarya harus memperhitungkan bahwa gaun ini hanya dapat dilakukan perawatan melalui *dry clean* dan memerlukan *handling* profesional untuk menjaga kualitas material. Ketergantungan pada perawatan khusus ini menjadi catatan penting untuk pengembangan karya berikutnya, terutama terkait pemilihan teknik dan material yang lebih *sustainable* dan mudah dirawat tanpa mengurangi nilai estetika.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal

- Albahi, H. D. (2021). "Dinamika Merantau": Perwujudan Kristalisasi Memori dalam Karya Lukis. *Journal of Contemporary Indonesian Art*, 90-97.
- Alya Azzahra Rohmat, M. S. (2025). Penerapan Teknik Spiral Fabric sebagai Garnitur Evening Gown. *Corak*.
- Berlyn Valerie Cahyadi, D. D. (2024). Perancangan Thematic Fashion dengan Pemanfaatan Teknik Fabric Manipulation Dyeing dan Painting. *Jurnal Desain*, 355-366.
- Candy, L. &. (2018). Practice-based research in the creative arts: Foundations and futures from the front line. *Leonardo*, 63-69.
- Defi Yuli Subehni, M. K. (2024). Busana Pesta Malam Model Godet dengan Sumber Ide Legenda Siren Mermaid. *Bhumidevi : Journal of Fashion Design*, 41-50.
- Edrina Zahra Amalia, M. C. (2020). Pengaplikasian Teknik Beading Dengan Inspirasi Mahkota Suntiung Pada Busana Ready-To-Wear Deluxe . *e-Proceeding of Art & Design*, 3062.
- English, L. (2024). The functional aesthetics of evening gowns: Balancing beauty and comfort. *Clothing and Textiles Research Journal*, 101-115.
- Firza Fitri, P. T. (2024). Aplikasi Bordir dan Payet pada Evening Gowndengan Gaya Karakter Dame Gothel. *Journal of Education Research*.
- Florenzia, A. (2021). Penerapan Teknik Pleated Pada Busana Pesta Evening Gown. *Teknobuga: Jurnal Teknologi Busana dan Boga*, 33-46.
- Garina, M. (2023). Enhancing evening gown aesthetics through innovative fabric techniques. *Journal of Textile Design Research and Practice*, 145-160.
- Haidarsyah Dwi, N. R. (2024). Estetika Motif Nyi Pohaci: Interpretasi Mitos Dewi Sri dalam Desain Motif Kontemporer. *Atrat Jurnal Seni Rupa ISBI Bandung*, 191-197.
- Hidayati, M. D. (2020). Penerapan Aplikasi Payet & Akrilik Pada Busana Pesta Malam Sebagai Sumber Ide Star Night. *BAJU: Journal of Fashion & Textile Design Unesa*, 73-81.

- Istijabatul Aliyah, P. S. (2019). Model Pengembangan Kawasan Penangkaran Burung Merak untuk Mendukung Revitalisasi Kesenian Reyog dan Menunjang Pembangunan Pariwisata di Kabupaten Ponorogo. *Journal of Rural and De-velopment*.
- Nahari, M. D. (2024). Pembuatan Gaun Pesta Asimetris Dengan Bahan Satin Dan Lace. *Jurnal Penelitian Busana & Desain*, 51-58.
- Perangin Angin, D. A. (2023). Implementation of Weaving Techniques in Products Fashion Men's Ready To Wear. *International Journal of Art and Design*, 118–126.
- Popon Srisusilawati et al. (2024). *Innovations in evening gown design: Meeting market expectations. Corak: Jurnal Seni Kriya*, 45-60.
- Rizka Mufida, P. M. (2023). Penerapan Payet Pada Cocktail Dress Di Butik By Esther Jean Surabaya. *Jurnal Online Tata Busana Volume 12*.
- Safira Juwita Permatasari, U. W. (2025). Penerapan Manipulating Fabric Cording Dan Spiral Boning Pada Busana Pesta Dengan Sumber Ide Bunga Anggrek. *BAJU*, 106-114.
- Sawitri, M. T. (2011). Populasi Burung Merak Hijau (*Pavo Muticus Linnaeus*, 1766) Di Ekosistem Savana, Taman Nasional Baluran, Jawa Timur. *Penelitian Hutan dan Konservasi Alam*, 13-24.
- Setio, P. d. (2005). Review hasil-hasil litbang: pengelolaan taman nasional di Indonesia. Pusat Litbang Hutan dan Konservasi Alam. Bogor.
- Tiyas Suherini, A. C. (2021). Burung Merak Hijau Sebagai Sumber Ide Penciptaan Motif Batik Pada Busana Kerja Wanita. *Ornamen Jurnal Kriya*.

Webtografi

- International, B. (2018, Agustus 07). *Pavo Muticus*. Diambil kembali dari IUCN Red List: <https://www.iucnredlist.org/species/22679440/131749282>
- Menteri Kehutanan Republik Indonesia. (2012). Peraturan Menteri Kehutanan RepublikIndonesiaNomor:P.31/Menhutli/2012. Diakses pada 14 Desember 2024.
- https://ksdae.menlhk.go.id/assets/news/peraturan/P.31_menhut_II_2012_Lembaga_Konservasi_.pdf.

Menteri Lingkungan Hidup dan Kehutanan Republik Indonesia (2018). Peraturan Menteri Lingkungan Hidup dan Kehutanan Republik Indonesia Nomor P.20/MENLHK/SETJEN/KUM.1/6/2018. Diakses pada 27 Desember 2024. https://ksdae.menlhk.go.id/assets/news/peraturan/P20_Jenis_TSL_.pdf

UNEP-WCMC (Comps.) 2020. Checklist of CITES species – CITES Identification Manual. CITES Secretariat, Geneva, Switzerland, and UNEPWCMC, Cambridge, United Kingdom. Accessed on 15/12/2025

Buku

- Dharsono, Proses Kreasi Artistik, Surakarta, ISI Press, 2016
- Ernawati, Izwerni, Weni Nelmira Jakarta: Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional, 2008.
- Grace Mutiara Junita Putri1, M. C. (2023). Pengaplikasian Teknik Beading Dan Teknik Draping Pada Busana Pesta. *e-Proceeding of Art & Design*, 4044-4067.
- Irma Hardisurya, Ninuk Mardiana Pambudy, Herman Jusuf. (2019). Kamus Mode Indonesia
- Mariato, M. D. (2015). *Art & Levitation: Seni dalam Cakrawala Quantum*. Pohon Cahaya
- Sumaryati, C. (2013). Dalam *Dasar Desain II* (hal. 1-110)
- Sunaryo, A. (2009). Ornamen Nusantara: kajian khusus tentang ornamen Indonesia. *Dahara Prize*.
- Suryajaya, M. (2016). Sejarah Estetika: Era Klasik Sampai Kontemporer. *Gang Kabel*.

LAMPIRAN 1
SURAT KETERANGAN
SELESAI REVISI LAPORAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini pembimbing dan penguji Tugas Akhir dari peserta TA:

Nama Mahasiswa : Syilvi Karisa Putri
NIM : 212323034
Judul Tugas Akhir : Penciptaan *Evening Gown* Inspirasi *Green Peafowl*
Dengan Teknik *Spiral Fabric* Dan *Beading*

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa mahasiswa tersebut diatas telah benar-benar melakukan revisi Laporan Tugas Akhir sesuai ketentuan penulisan ilmiah Prodi D4 Tata Rias dan Busana.

Bandung, 12 Januari 2026

Pembimbing I

Pembimbing II

Nadia R.N.B, S.Tr.Sn., M.Sn.
NIP.199408262022032018

Haidarsyah Dwi Albahi, M. Sn.
NIP. 199401302023211010

LAMPIRAN 2
LEMBAR KONTROL BIMBINGAN PENGKARYAAN
TUGAS AKHIR

NO	TANGGAL	URAIAN BIMBINGAN	TANDA TANGAN PEMBIMBING
1.	23 Desember 2024	Bimbingan pengajuan konsep karya	
2.	3 Januari 2025	Bimbingan proses sketsa alternatif desain busana	
3.	9 Februari 2024	Bimbingan 20 desain busana alternatif	
4.	15 Maret 2025	Bimbingan desain busana dan pemilihan <i>master design</i>	
5.	26 Mei 2025	Bimbingan Material busana	
6.	10 Juni 2024	Proses pembuatan busana	
7.	21 Juni 2024	Bimbingan proses busana	
8.	11 Juli 2024	<i>Report progress</i> busana yang sudah diaplikasikan teknik <i>spiral fabric</i> dan <i>beading, finishing</i> karya	
9.	11 Desember 2025	Pembuatan HaKI	

**LEMBAR KONTROL BIMBINGAN PENULISAN TUGAS
AKHIR**

NO	TANGGAL	URAIAN BIMBINGAN	TANDA TANGAN PEMBIMBING
1.	12 Desember 2024	Pengajuan judul proposal serta bimbingan abstrak dan bab 1	
2.	17 Desember 2024	Konsultasi bab 1 dan bab 2	
3.	23 Desember 2024	Bimbingan revisi bab 1 dan 2	
4.	11 Februari 2025	Konsultasi bab 3	
5.	25 Februari 2025	Bimbingan revisi bab 3	
6.	26 Februari 2025	Bimbingan penulisan daftar pusaka dan penulisan jurnal	
7.	26 Mei 2025	Konsultasi bab 4	
8.	22 Juli 2025	Konsultasi bab 5 dan 6	
9.	7 Oktober 2025	Bimbingan revisi bab 5 dan 6	
10.	3 November 2025	Bimbingan penulisan bab 1-6	
11.	26 November 2025	Perbaiki laporan tugas akhir	
12.	15 Desember 2025	Perbaiki laporan tugas akhir	
13.	9 Januari 2026	Perbaiki laporan tugas akhir	

LAMPIRAN 3

SURAT PENCATATAN CIPTAAN


REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC002025210634, 11 Desember 2025

Pencipta

Nama : **Sylvi Karisa Putri, NADIA RACHMAYA NINGRUM BUDIONO dkk**

Alamat : Gading Junting Asri C 1 No 17 RT.002 RW.028, Katapang, Kab. Bandung, Jawa Barat, 40971

Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta

Nama : **Sylvi Karisa Putri, NADIA RACHMAYA NINGRUM BUDIONO dkk**

Alamat : Gading Junting Asri C 1 No 17 RT.002 RW.028, Katapang, Kab. Bandung, Jawa Barat, 40971

Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : **Seni Rupa**

Judul Ciptaan : **Green Peafowl Enchantment**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 16 Juli 2025, di Kota Adm. Jakarta Utara

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.

Nomor Pencatatan : 001050894

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.
Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

a.n. MENTERI HUKUM
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL
u.b
Direktur Hak Cipta dan Desain Industri

Agung Damarsasongko,SH.,MH.
NIP. 196912261994031001



Dislaimer:

1. Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.
2. Surat Pencatatan ini telah disegel secara elektronik menggunakan segel elektronik yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik, Badan Siber dan Sandi Negara.
3. Surat Pencatatan ini dapat dibuktikan keasliannya dengan memindai kode QR pada dokumen ini dan informasi akan ditampilkan dalam browser.

LAMPIRAN 4 CURRICULUM VITAE

PROFIL

Sebagai mahasiswa yang berdedikasi di bidang Tata Rias dan Busana, saya memiliki passion yang mendalam dalam dunia fashion dan kecantikan. Dengan latar belakang akademis yang kuat dan pengalaman praktis, saya selalu berusaha untuk menggabungkan kreativitas dengan keahlian teknis untuk menciptakan karya yang inovatif dan memukau. Saya memiliki keterampilan yang baik dalam merancang pakaian, tata rias, dan styling, serta kemampuan untuk bekerja dalam tim maupun secara individu. Dengan semangat belajar yang tinggi, saya terus mengikuti tren terbaru dan mengembangkan kemampuan saya melalui berbagai proyek dan kegiatan di dalam dan luar kampus.

RIWAYAT PENDIDIKAN

Institut Seni Budaya Indonesia Bandung 2021 - sekarang

- D4 Tata Rias dan Busana | IPK: 3,95/4
- Mata Kuliah Relevan: Batik Fesyen, Bisnis Fashion dan Ekonomi Kreatif, Pola Busana Dasar, Ilustrasi Fesyen 2D, Ilustrasi Fesyen 3D, Desain Busana Digital, Surface Design, Estetika Fesyen

PENGALAMAN

Anggota Penelitian dan PKM DIPA Tahun 2023 2023

Pengembangan Motif Batik Keraton Singabarong Bergaya Flat Design Untuk Generasi Milenial

- Terlibat dalam proyek penelitian yang didanai oleh DIPA, berfokus pada pengembangan motif batik dengan pendekatan desain modern.
- Melakukan pengumpulan data, analisis, dan penyusunan laporan penelitian.
- Berkolaborasi dengan tim penelitian untuk mengembangkan motif batik yang relevan dan menarik bagi generasi milenial.

Anggota Penelitian dan PKM DIPA Tahun 2024 2024

Penciptaan Ready To Wear Deluxe Hijab Chic Style Inspirasi Motif Batik Cirebon Singabarong Bergaya Flatdesign

- Terlibat dalam proyek penelitian yang didanai oleh DIPA, berfokus pada topik yang relevan dengan tata rias dan busana.
- Melakukan pengumpulan data, analisis, dan penyusunan laporan penelitian.
- Berkolaborasi dengan tim penelitian untuk mengembangkan solusi inovatif dan berkontribusi pada peningkatan kualitas dalam bidang tata rias dan busana.

PENGALAMAN ORGANISASI

Staff Kewirausahaan Himpunan Mahasiswa Tata Rias dan Busana 2022 - 2023

- Terlibat dalam pengembangan dan pelaksanaan program kewirausahaan untuk mendukung mahasiswa dalam mengembangkan ide bisnis.

Sekretaris Himpunan Mahasiswa Tata Rias dan Busana 2023 - 2024

- Bertanggung jawab dalam menyusun dan mengelola agenda rapat, notulensi, serta dokumentasi kegiatan himpunan.
- Mengkoordinasikan komunikasi antara anggota himpunan dan pihak eksternal untuk memastikan kelancaran kegiatan organisasi.

SKILL

- **Software:** Procreat, Ibis Paint, Piscart, Canva, Adobe Illustrator, Photoshop
- **Lainnya :** Tata Rias, Design Digital, Membuat Motif, Memayet, Membatik, Menyulam, Membuat Kostum, Tie-die, Smock

KETERANGAN PUBLISH JURNAL

Journal of Contemporary Indonesian Art
E-ISSN 2442-3637 | P-ISSN 2442-3394

HOME ABOUT USER HOME CATEGORIES SEARCH CURRENT ARCHIVES ANNOUNCEMENTS

Home > Archives > Vol 11, No 1 (2025)

Vol 11, No 1 (2025)

DOI: <https://doi.org/10.24821/jocia.v11i1>

Table of Contents

Articles

Green Peafowl Sebagai Inspirasi Dalam Desain Busana Digital Evening Gown	PDF
<i>Sylvi Karisa Putri, Haidarsyah Dwi Albahi, Nadia Rachmaya Ningrum Budiono</i>	1-12

#15072 Summary

SUMMARY REVIEW EDITING

Submission

Authors	Sylvi Karisa Putri, Haidarsyah Dwi Albahi, Nadia Rachmaya Ningrum Budiono
Title	Green Peafowl Sebagai Inspirasi Dalam Desain Busana Digital Evening Gown
Original file	15072-34010-1-SM.DOCX 2025-04-19
Supp. files	None
Submitter	Sylvi Karisa Putri
Date submitted	April 19, 2025 - 07:26 AM
Section	Articles
Editor	Anitalia Welayana Martinus Marianto
Abstract Views	0

Status

Status	Published	Vol 11, No 1 (2025)
Initiated	2025-04-21	
Last modified	2025-04-25	

Submission Metadata

Authors

Name	Sylvi Karisa Putri
Affiliation	Institut Seni Budaya Indonesia Bandung
Country	Indonesia
Bio Statement	—
Principal contact for editorial correspondence	
Name	Haidarsyah Dwi Albahi
Affiliation	Institut Seni Budaya Indonesia Bandung
Country	Indonesia
Bio Statement	—
Name	Nadia Rachmaya Ningrum Budiono
Affiliation	Institut Seni Budaya Indonesia Bandung
Country	Indonesia

Focus and Scope

- Publication Ethics
- Author Guidelines
- Editorial Team
- Reviewer Team
- Abstracting & Indexing
- Special Issues
- Contact

Author Guidelines

- Editorial Team
- Reviewer Team
- Abstracting & Indexing
- Statistical Reports
- Contact

Article Template
Template Penciptaan Karya

Article Template
Template Penelitian

MENDELEY

doi Crossref Content Registration

turnitin Check Plagiarism

grammarly Readers

SERTIFIKAT *GRAND FASHION INTERNATIONAL* DAN *GRAND RUNWAY INDONESIA*





CERTIFICATE OF APPRECIATION

This Certificate is Proudly presented to

KALISA BY SYLVI KARISA

OFFICIAL GOWN SPONSOR

For Outstanding Comitment As A Official Partner & Sponsor Of
3rd Annual **GRAND RUNWAY INDONESIA** 2025

Jakarta, 10-14 July 2025

Sahabat Management Indonesia

Angga Prys Handoko, ST
CEO

Yayasan Sahabat Prestasi International Indonesia

Budiman, SH
Director

