

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PENCIPTAAN *READY TO WEAR DELUXE* INSPIRASI KUTUKAN
KEONG EMAS PADA TOKOH PUTRI CANDRAKIRANA DENGAN
TEKNIK *DIGITAL PRINTING* DAN *SLASHING TUCKING FABRIC***



**Pertanggungjawaban Tertulis
Untuk Memenuhi Persyaratan Mencapai Derajat
Sarjana Terapan Seni (S. Tr. Sn)**

**Melani Novianggraeni
212323021**

**PROGRAM STUDI D4 TATA RIAS DAN BUSANA
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI BUDAYA INDONESIA (ISBI) BANDUNG
2025**



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 *Ready To Wear Deluxe* Inspirasi Kutukan Keong Emas pada Tokoh Putri Candrakirana dengan Teknik *Digital Printing Slashing Tucking Fabric*
Nama Mahasiswa : Melani Noviangraeni
NIM : 212323021
Tanggal diuji : 21 Mei 2025
Tanggal dinyatakan lulus : 12 Juni 2025
Tanggal selesai revisi : 11 Juni 2025

Bandung, 12 Juni 2025

Mengetahui,

Ketua Prodi D4 Tata Rias dan Busana
FSRD **ISBI** Bandung

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

Dekan FSRD ISBI Bandung

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

Menyetujui,

Pembimbing I
Annisa Fitra, S.Pd., M.Ds.
NIP. 198411042019032007

Pembimbing II
Wuri Handayani, S. Sn., M.Sn.
NIP. 198111082014042001

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

Penguji II
M. Tavip, S.Sn., M.Sn.
NIP. 196510271993031001

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

LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Saya menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa:

1. Seluruh isi Laporan Tugas Akhir dengan judul “Penciptaan *Ready To Wear Deluxe* Inspirasi Kutukan Keong Emas pada Tokoh Putri Candrakirana dengan Teknik *Digital Printing* dan *Slashing Tucking Fabric*.” ini adalah murni karya saya sendiri;
2. Pengutipan yang saya lakukan dalam penulisan Laporan Tugas Akhir tersebut di atas sesuai dengan etika penulisan karya ilmiah yang berlaku dalam dunia akademik;
3. Jika di kemudian hari dalam Laporan Tugas Akhir tersebut diatas ditemukan pelanggaran etika keilmuan, saya siap menerima sanksi sesuai ketentuan yang berlaku.

Bandung, Juni 2025

Saya Menyatakan



Melani Novianggraeni
212323021

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadiran Allah SWT Tuhan Yang Maha Esa, karena kasih dan karunia-Nya pengkarya dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini yang berjudul “Penciptaan *Ready To Wear Deluxe* Inspirasi Kutukan Keong Emas Pada Tokoh Putri Candra Kirana dengan *Teknik Digital Printing* dan *Slashing Tucking Fabric*”. Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Terapan Seni pada program Studi Tata Rias dan Busana di ISBI Bandung. Dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini, pengkarya mengalami kesulitan dan menyadari dalam penulisan Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu, pengkarya sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan Tugas Akhir ini.

Maka, dalam kesempatan ini pula pengkarya menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT berkat izin dan karunia-Nya pengkarya dapat mengerjakan Laporan Tugas Akhir dengan lancar;
2. Dr. Retno Dwimarwati, S.Sen., M. Hum. selaku Rektor ISBI Bandung;
3. Prof. Husen Hendriyana. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain ISBI Bandung;
4. Suharno, S.Sn, M.Sn. selaku Ketua Program Studi Tata Rias dan Busana ISBI Bandung;
5. Wuri Handayani, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan solusi penyusunan Laporan Tugas Akhir ini;
6. Annisa Fitra, S.Pd., M.Ds. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan solusi dan bimbingan pengkaryaan ini.
7. Orang tua, teman dan keluarga yang juga yang telah mendukung pengkarya.

Bandung, Juni 2025

Melani Noviangraeni
212323021

Penciptaan *Ready To Wear Deluxe* Inspirasi Kutukan Keong Emas pada Tokoh Putri Candrakirana dengan *Teknik Digital Printing* dan *Slashing Tucking Fabric*

Melani Novianggraeni
Program Studi Tata Rias dan Busana FSRD ISBI Bandung
Jl. Buah Batu 212 Bandung, 40625
Tlp +625724986792. Email melaninovia01@gmail.com

ABSTRAK

Indonesia mempunyai banyak tokoh putri dongeng yang unik di setiap ceritanya, namun sayangnya pengemasan tokoh nya itu sendiri kurang menarik dari segi animasi visualnya. Hal ini menyebabkan kurangnya minat masyarakat pada tokoh-tokoh maupun cerita dongeng tradisional Indonesia. Salah satu tokoh putri dongeng di Indonesia adalah Putri Candrakirana yang dikutuk menjadi keong emas. Kutukan keong emas yang terjadi pada Putri Candrakirana dijadikan inspirasi motif kain *digital printing* karena memiliki visual yang unik. Motif tersebut dikembangkan menjadi busana *Ready To Wear Deluxe* dengan tambahan teknik *slashing tucking fabric*. Tujuannya adalah untuk menambah khasanah *Ready To Wear Deluxe* yang memadukan unsur tokoh dongeng tradisional Indonesia dengan teknologi *modern* yang diharapkan dapat diapresiasi oleh masyarakat luas. Metode Penciptaan yang digunakan yaitu *Practice-led Research* yang terbagi menjadi empat tahapan yaitu pra-perancangan, perancangan, perwujudan dan penyajian. Hasil karya berjumlah 5 *Ready To Wear Deluxe* yang disajikan dalam bentuk video, foto dan ditampilkan pada *fashion show* yang diselenggarakan oleh Bandung *Fashion Runaway* 2025.

Kata kunci : *ready to wear deluxe*, tokoh putri candrakirana, keong emas, *digital printing*, *slashing tucking fabric*

Creation of Ready To Wear Deluxe Inspired by the Curse of the Golden Snail on the Character of Princess Candrakirana with Digital Printing Technique and Slashing Tucking Fabric

Melani Novianggraeni
Program Studi Tata Rias dan Busana FSRD ISBI Bandung
Jl. Buah Batu 212 Bandung, 40625
Tlp +625724986792. Email melaninovia01@gmail.com

ABSTRACT

Indonesia has many unique fairy tale princess characters in each story, but unfortunately the packaging of the characters themselves is not interesting in terms of visual animation. This causes a lack of public interest in traditional Indonesian fairy tale characters and stories. One of the fairy tale princess characters in Indonesia is Princess Candrakirana who was cursed to become a golden snail. The curse of the golden snail that happened to Princess Candrakirana was used as inspiration for digital printing fabric motifs because it has a unique visual. The motif was developed into Ready To Wear Deluxe clothing with the addition of the slashing tucking fabric technique. The goal is to add to the Ready To Wear Deluxe treasury which combines elements of traditional Indonesian fairy tale characters with modern technology which is expected to be appreciated by the wider community. The creation method used is Practice-led Research which is divided into four stages, namely pre-design, design, manifestation and presentation. The results of the work amounted to 5 Ready To Wear Deluxe which were presented in the form of videos, photos and displayed at a fashion show organized by Bandung Fashion Runaway 2025.

Keywords : *ready to wear deluxe, princess candrakirana figure, golden snail, digital printing, slashing tucking fabric*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
DAFTAR ISTILAH	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Penciptaan	2
1.3 Orisinilitas	3
1.4 Tujuan Dan Manfaat Penciptaan	3
1.4.1 Tujuan Penciptaan.....	3
1.4.2 Manfaat Penciptaan.....	4
1.5 Batasan Penciptaan.....	4
1.5.1 Batasan Sumber Penciptaan.....	4
1.5.2 Batasan Jumlah Karya	5
1.5.3 <i>Target Market</i>	5
BAB II DESKRIPSI SUMBER PENCIPTAAN	5
2.1 <i>Ready To Wear Deluxe</i>	6
2.1.1 Karakteristik Busana <i>Ready To Wear Deluxe</i>	6
2.2 Cerita Dongeng Keong Emas	7
2.2.1 Sejarah Cerita Dongeng Keong Mas	7
2.2.2 Karakteristik Cerita Dongeng Keong Mas.....	7
2.3 Putri Candrakirana.....	8
2.3.1 Sejarah	8
2.3.2 Penokohan Putri Candrakirana	9
2.4 <i>Digital Printing</i>	11
2.5 Fabric Slashing	14
2.5.1 Pengertian	14
2.5.2 Sejarah	14

2.6 Tucking.....	16
2.6.1 Pengertian	16
2.6.2 Sejarah <i>Tucking</i>	16
BAB III METODE PENCIPTAAN	18
3.1 Pra-perancangan	18
3.1.1 Konsep	19
3.1.2 Teknik	22
3.1.3 Material	22
3.2 Perancangan.....	22
3.2.1 Eksplorasi Desain Objek Inspirasi	23
3.2.2 Kombinasi Desain Objek Motif.....	25
3.2.3 Desain Objek Motif Pendukung	26
3.2.4 Pola Desain Motif	27
3.2.5 10 Sketsa Desain Alternatif	30
3.2.5 10 Desain Alternatif.....	32
3.2.6 Master Desain	35
3.3 Perwujudan	40
3.3.2 Proses pengukuran	41
3.3.3 Proses Pembuatan Pola	41
3.3.4 Proses Pemotongan kain	42
3.3.5 Proses Menjahit.....	42
3.3.6 Proses Pemasangan teknik <i>Slashing dan Tucking</i>	43
3.3.7 Proses <i>fitting</i>	44
3.3.8 <i>Finishing</i>	44
3.4 Penyajian	44
BAB IV DESKRIPSI KARYA	46
4.1 Deskripsi <i>Look 1</i>	46
4.1.1 Master Desain <i>Look 1</i>	46
4.1.2 <i>Hanger</i> Desain <i>Look 1</i>	47
4.1.3 Foto Produk <i>Look 1</i>	48
4.1.4 Harga Produk <i>Look 1</i>	49
4.2 Deskripsi <i>Look 2</i>	50
4.2.1 Master Desain <i>Look 2</i>	50
4.2.2 <i>Hanger</i> Desain <i>Look 2</i>	51

4.2.3 Foto Produk <i>Look 2</i>	52
4.2.4 Harga Produk <i>Look 2</i>	53
4.3 Deskripsi <i>Look 3</i>	53
4.3.1 Master Desain <i>Look 3</i>	54
4.3.2 <i>Hanger</i> Desain <i>Look 3</i>	55
4.3.3 Foto Produk <i>Look 3</i>	56
4.3.4 Harga Produk <i>Look 3</i>	57
4.4 Deskripsi <i>Look 4</i>	57
4.4.1 Master Desain <i>look 4</i>	58
4.4.2 <i>Hanger</i> Desain <i>Look 4</i>	59
4.4.3 Foto Produk <i>Look 4</i>	60
4.4.4 Harga Produk <i>Look 4</i>	61
4.5 Deskripsi <i>Look 5</i>	61
4.5.1 Master Desain <i>Look 5</i>	62
4.5.2 <i>Hanger</i> Desain <i>Look 5</i>	63
4.5.3 Foto Produk <i>Look 5</i>	64
4.5.4 Harga Produk <i>Look 5</i>	65
4.6 <i>Hanger</i> Material	66
BAB V PENYAJIAN DAN MEDIA PROMOSI	72
5.1 Penyajian Karya	72
5.2 Media Promosi	73
5.2.1 Nama merek (<i>brand</i>).....	74
5.2.4 Media Promosi.....	75
BAB VI KESIMPULAN	77
6.1 Kesimpulan.....	77
6.2 Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN.....	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Busana <i>ready to wear deluxe</i>	6
---	---

Gambar 2. 2 Tokoh Putri Candrakirana.	8
Gambar 2. 3 Scene Putri Candrakirana dengan budi pekerti yang baik.....	9
Gambar 2. 4 Putri Candrakirana dikutuk oleh penyihir	11
Gambar 2. 5 Proses sublimasi <i>transfer</i> pada kertas khusus.	12
Gambar 2. 6 Hasil Printing menggunakan alat sublimasi pada kertas	13
Gambar 2. 7 Hasil Printing sublimasi langsung pada kain	13
Gambar 2. 8 Lais Corinthiaca, 1526	14
Gambar 2. 9 Avant Garde, Yohji Yamamoto	15
Gambar 2. 10 <i>Cut and Slash</i> ’ Vivienne Westwood	15
Gambar 2. 11 <i>Tucking</i>	16
Gambar 2. 12 <i>Tucking</i> pada rok <i>petticoat</i>	17
Gambar 3. 1 <i>Moodboard</i> Inspirasi	20
Gambar 3. 2 <i>Moodboard Style</i>	21
Gambar 3. 3 <i>Moodboard makeup</i>	21
Gambar 3. 4 Eksplorasi sketsa desain objek pada animasi dongeng Keong Emas	25
Gambar 3. 5 Kombinasi objek desain motif 1.....	25
Gambar 3. 6 Kombinasi objek desain motif 2.....	26
Gambar 3. 7 Kombinasi objek desain motif.....	26
Gambar 3. 8 Sketsa desain alternatif <i>look</i> 1	30
Gambar 3. 9 Sketsa desain alternatif <i>look</i> 2	30
Gambar 3. 10 Sketsa desain alternatif <i>look</i> 3	30
Gambar 3. 11 Sketsa desain alternatif <i>look</i> 4	30
Gambar 3. 12 Sketsa desain alternatif <i>look</i> 5	31
Gambar 3. 13 Sketsa desain alternatif <i>look</i> 6	31
Gambar 3. 14 Sketsa desain alternatif <i>look</i> 7	31
Gambar 3. 15 Sketsa desain alternatif <i>look</i> 8	31
Gambar 3. 16 Sketsa desain alternatif <i>look</i> 9	32
Gambar 3. 17 Sketsa desain alternatif <i>look</i> 10	32
Gambar 3. 18 Desain alternatif <i>look</i> 11	32
Gambar 3. 19 Desain alternatif <i>look</i> 12	32
Gambar 3. 20 Desain alternatif <i>look</i> 13	33

Gambar 3. 21 Desain alternatif <i>look</i> 14	33
Gambar 3. 22 Desain alternatif <i>look</i> 15	33
Gambar 3. 23 Desain alternatif <i>look</i> 16	33
Gambar 3. 24 Desain alternatif <i>look</i> 18	34
Gambar 3. 25 Desain alternatif <i>look</i> 17	34
Gambar 3. 26 Desain alternatif <i>look</i> 19	34
Gambar 3. 27 Desain alternatif <i>look</i> 20	34
Gambar 3. 28 Master Desain <i>Look</i> 1.....	35
Gambar 3. 29 Master Desain <i>Look</i> 2.....	36
Gambar 3. 30 Master Desain <i>Look</i> 3.....	37
Gambar 3. 31 Master Desain <i>Look</i> 4.....	38
Gambar 3. 32 Master Desain <i>Look</i> 5.....	39
Gambar 3. 33 Cangkang keong emas.....	40
Gambar 3. 34 Ekperimen teknik <i>slashing</i> dan <i>tucking</i> pola siluet keong emas....	40
Gambar 3. 35 Pola Busana	41
Gambar 3. 36 Pemotongan kain	42
Gambar 3. 37 Pemotongan kain	42
Gambar 3. 38 Proses <i>Slashing</i>	43
Gambar 3. 39 Proses <i>Tucking</i>	43
Gambar 3. 40 Proses <i>Fitting</i>	44
Gambar 3. 41 Proses <i>photoshoot</i>	45
Gambar 3. 42 Bandung <i>Fashion Runaway</i>	45
Gambar 4. 1 Master desain <i>look</i> 1.....	46
Gambar 4. 2 <i>Hanger</i> desain <i>look</i> 1.....	47
Gambar 4. 3 Foto produk <i>look</i> 1 tampak depan, belakang dan samping.	48
Gambar 4. 4 <i>Master</i> desain <i>look</i> 2	50
Gambar 4. 5 <i>Hanger</i> desain <i>look</i> 2.....	51
Gambar 4. 6 Foto produk <i>look</i> 2 tampak depan, belakang dan samping.	52
Gambar 4. 7 Master desain <i>look</i> 3.....	54
Gambar 4. 8 <i>Hanger</i> desain <i>look</i> 3.....	55
Gambar 4. 9 Foto produk <i>look</i> 3 tampak depan, belakang dan samping.	56

Gambar 4. 10 Master desain <i>look</i> 4.....	58
Gambar 4. 11 <i>Hanger</i> desain <i>look</i> 4.....	59
Gambar 4. 12 Foto produk <i>look</i> 4 tampak depan, belakang dan samping.	60
Gambar 4. 13 Foto produk <i>look</i> 5	62
Gambar 4. 14 <i>Hanger</i> desain <i>look</i> 5.....	63
Gambar 4. 15 Foto produk <i>look</i> 5 tampak depan, belakang dan samping.	64
Gambar 5. 1 Proses <i>photoshoot & videoshoot</i>	72
Gambar 5. 2 Bandung Fashion Runaway, Studio TVRI Bandung	73
Gambar 5. 3 Media Promosi di akun Instagram by_anantama.studio	74
Gambar 5. 4 logo <i>Brand</i>	75
Gambar 5. 5 <i>Hang tag</i>	75
Gambar 5. 6 <i>Label</i> baju.....	76



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Eksplorasi sketsa desain objek pada animasi dongeng Keong Emas...	24
--	----

Tabel 3. 2 Aplikasi Objek Desain Pada Motif Kain.....	29
Tabel 3. 35 Ukuran Standar Badan Wanita M dan L.....	41
Tabel 4. 1 Harga produk <i>look</i> 1.....	49
Tabel 4. 2 Harga produk <i>look</i> 2.....	53
Tabel 4. 3 Harga produk <i>look</i> 3.....	57
Tabel 4. 4 Harga produk <i>look</i> 4.....	61
Tabel 4. 5 Harga produk <i>look</i> 5.....	65
Tabel 4. 6 <i>Hanger</i> material	71



DAFTAR BAGAN

Bagan 3. 1 Alur Metode Berkarya	18
---------------------------------------	----



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Kontrol Bimbingan I Tugas Akhir	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 2 Lembar Kontrol Bimbingan II Tugas Akhir	82

Lampiran 3 Curriculum vitae	84
Lampiran 4 Sertifikat	85
Lampiran 5 Bukti Submit Jurnal	86



DAFTAR ISTILAH

Asimetris : Memiliki dua sisi atau bagian yang tidak sama, tidak setangkup, atau tidak seimbang.

<i>Alternatif desain</i>	: Beberapa desain yang dibuat sebagai pertimbangan dalam memilih <i>master</i> desain.
<i>Bustier</i>	: Pakaian luar atau bagian dari gaun untuk menonjolkan lekukan tubuh.
<i>Beauty</i>	: Kecantikan atau keindahan.
<i>Brand</i>	: Sebuah tanda pengenal yang dibuat oleh perusahaan.
<i>Coating</i>	: Proses pelapisan pada permukaan objek
<i>Cape</i>	: Jenis pakaian pendek dan jubah dalam versi full-length yang tidak diperuntukkan sebagai penutup tubuh bagian depan.
<i>Desain</i>	: Proses perencanaan suatu objek.
<i>Digital Printing</i>	: Metode cetak modern yang menggunakan teknologi digital untuk langsung mencetak gambar atau teks pada berbagai jenis media
<i>Direct Printing</i>	: Proses mencetak langsung dari perangkat (misalnya, komputer, perangkat seluler) ke printer, tanpa melalui server cetak atau antrian bersama.
<i>Exotic Dramatic Style</i>	: Gaya berpakaian yang menyukai hal-hal yang berbeda, unik, etnik, dan original.
<i>Elemen</i>	: Bagian-bagian dasar yang mendasari sesuatu
<i>Emblishment</i>	: Ornamen dari berbagai macam material dan beberapa teknik lainnya yang dapat dipakai untuk menambah kecantikan pada suatu objek.
<i>Folklore</i>	: Bagian dari budaya masyarakat yang tersebar dan diwariskan secara turun-temurun dalam bentuk lisan atau melalui isyarat atau alat bantu pengingat, serta memiliki variasi di berbagai daerah.
<i>Fabric</i>	: Kain atau fabric adalah material yang terbuat dari tenunan benang.
<i>Fashion</i>	: Gaya berpakaian yang trendi pada waktu tertentu yang mencakup pakaian, aksesoris dan gaya hidup.
<i>Finishing</i>	: Tahap penyelesaian suatu busana.

<i>Fitting</i>	: Tahap percobaan busana pada model untuk memperbaiki ukuran.
<i>Hanger desain</i>	: Desain depan dan belakang yang telah terpilih.
<i>Hanger material</i>	: Rincian keterangan material yang digunakan pada busana.
<i>Highlight</i>	: Sorotan.
<i>Inovasi</i>	: Perubahan baru yang mengarah pada perbaikan, bisa berupa penemuan, gagasan, atau metode baru yang berbeda dari yang sudah ada.
<i>Item</i>	: Benda atau barang .
<i>Indirect Printing</i>	: Teknik di mana gambar atau desain tidak dicetak langsung pada media, melainkan dipindahkan melalui media perantara.
<i>Introduction</i>	: Perkenalan, pendahuluan, atau pengantar.
<i>Kontemporer</i>	: Sesuatu yang berkaitan dengan zaman sekarang.
<i>Look</i>	: Istilah dalam dunia <i>fashion</i> untuk menyebut busana secara keseluruhan dari atas hingga bawah.
<i>Moodboard inspirasi</i>	: Kumpulan gambar-gambar sebagai acuan untuk inspirasi busana.
<i>Moodboard make up</i>	: Kumpulan gambar riasan wajah untuk menjadi acuan pelengkap tampilan model.
<i>Moodboard style</i>	: Kumpulan gambar-gambar yang menjadi acuan ide, siluet, aksesoris, warna, tekstur, material, teknik dan gaya.
<i>Modern</i>	: Sesuatu hal yang sifatnya terbaru.
<i>Offset</i>	: Teknik cetak yang memindahkan gambar bertinta dari plat ke lapisan karet sebelum dicetak pada media.
<i>Offline</i>	: Keadaan di mana perangkat atau individu tidak terhubung secara aktif dengan internet atau jaringan lainnya.

<i>Online</i>	: Terhubung ke suatu sistem atau jaringan, seperti internet, dan dapat mengakses informasi atau layanan melalui jaringan tersebut.
<i>Orisinilitas</i>	: Keunikan sebuah karya yang tidak serupa dengan karya lainnya.
<i>Printer</i>	: Perangkat keras yang berfungsi untuk mencetak data digital (teks, gambar, atau foto) ke media fisik seperti kertas, kain, atau bahan lainnya.
<i>Platform</i>	: Sebuah dasar atau infrastruktur yang digunakan untuk mendukung jalannya berbagai aplikasi, layanan, atau bahkan aktivitas.
<i>Polyesyer</i>	: Bahan tekstil yang terbuat dari serat sintetis.
<i>Prototype</i>	: Versi awal dari suatu produk, sistem, atau aplikasi yang dibuat untuk diuji dan dievaluasi sebelum diproduksi secara massal.
<i>Ready to wear deluxe</i>	: Pakaian siap pakai dan eksklusif.
<i>Slashing Fabric</i>	: Salah satu teknik dari memanipulasi kain dengan cara menumpukkan beberapa kain lalu memotong satu atau beberapa lapis dari tumpukan kain tersebut dan meninggalkan satu lapisan paling akhir tetap utuh.
<i>Scene</i>	: Istilah yang merujuk pada suatu bagian atau segmen dari sebuah drama, film, atau cerita yang memiliki kesatuan narasi, latar, dan waktu tertentu.
<i>Series</i>	: Rangkaian cerita yang memiliki keterkaitan antara satu cerita dengan cerita lainnya.
<i>Skill</i>	: Kemampuan, keterampilan, atau keahlian.
<i>Signature</i>	: Merupakan suatu bentuk representasi unik dari suatu objek.
<i>Statement</i>	: Suatu pernyataan yang ingin disampaikan melalui suatu karya.
<i>Stilasi</i>	: Teknik menyederhanakan bentuk objek atau sumber dengan mempertahankan karakter aslinya, namun dibuat lebih dekoratif dan bervariasi.

Siluet	: Bayangan bentuk dari sebuah busana.
Studi <i>Pictorial</i>	: Makalah atau penelitian yang fokus pada pemahaman ide dan kontribusi studi melalui visualisasi, bukan hanya teks.
<i>Scarf</i>	: Sehelai kain atau aksesoris fashion yang dikenakan di leher, kepala, atau bahkan bahu.
Tekstil	: Bahan yang terbuat dari serat atau benang yang diolah menjadi kain atau bahan lainnya.
<i>Tucking</i>	: Teknik manipulasi kain yang melibatkan pembuatan lipatan kecil, biasanya paralel, dan dijahit pada kain untuk menciptakan efek tekstur atau hiasan.
Visual	: Segala sesuatu yang dapat dilihat dengan indra penglihatan berupa mata.

