

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di tengah arus globalisasi dan teknologi *modern* saat ini tren *fashion* di Indonesia berkembang dengan mulai menyertakan ilustrasi pada material tekstil yang digunakan, sehingga hal ini memberikan keunikan dan memiliki nilai lebih pada bahan pakaian untuk ditawarkan kepada konsumen. *Digital Printing* sering digunakan di industri *fashion* karena dapat mencetak motif ataupun ilustrasi yang di desain oleh desainer dengan cepat dalam jumlah yang banyak. Penerapan teknik ini juga digunakan di beberapa *brand fashion* lokal yang mengangkat desain tokoh film dan dongeng Disney pada produknya. *Series Disney* pada umumnya banyak ditemui pada produk pakaian, aksesoris dan kecantikan di Indonesia. Karakter tokoh film dan cerita dongeng Disney dipakai untuk memenuhi permintaan pasar yaitu penggemar Disney di Indonesia. Dengan adanya fenomena ini mengakibatkan keberadaan dongeng tradisional Indonesia beserta tokoh-tokohnya perlahan tersisihkan.

Dongeng tradisional adalah salah satu aset budaya bangsa Indonesia yang sangat bernilai. Pesatnya arus teknologi dan informasi membuat cerita-cerita dari luar negeri semakin familiar bagi anak-anak Indonesia masa kini. Tidak heran sebab pengemasan tokoh film dan dongeng barat lebih menarik dari segi visualnya. Menurut (Fahmal, 2019:02) masyarakat Indonesia lebih banyak mengetahui tokoh-tokoh di negara lain dari pada negaranya sendiri dikarenakan desain karakternya yang bagus dan unik. Lalu menurut Saptiani pada wawancara (kompas.com, 2009) pendapat senada diungkapkan bahwa tokoh-tokoh cerita legenda dari dalam negeri memang kurang menarik baginya.

Dongeng tradisional agar bisa bertahan harus beradaptasi. Dongeng tradisional harus merubah karakter atau bahkan mediumnya untuk menyesuaikan diri dengan karakter masyarakat masa kini. Upaya yang bisa dilakukan pengkarya salah satunya adalah dengan membuat inovasi baru dan mengembangkan visualisasi tokoh dongeng tradisional yang diaplikasikan melalui media *fashion*.

Pengkarya memilih tokoh Putri Candrakirana pada cerita dongeng Keong Emas sebagai inspirasi. Dongeng tersebut berasal dari Jawa Timur, Putri Candrakirana mempunyai karakter budi pekerti yang baik dan berparas cantik. Di dalam ceritanya terdapat unsur fantasi yang dialami oleh tokoh, yaitu dikutuk menjadi seekor keong emas. Menurut (Ul hak & Katiah, 2023;222) Pada *genre* fantasi biasanya sangat diminati oleh berbagai kalangan. Fantasi adalah imajinasi atau khayalan mengenai sesuatu yang benar-benar tidak ada dan tidak terjadi berdasarkan pengalaman yang sudah ada atau pernah dialami. Setiap tokoh Disney *princess* memiliki ciri khas pada visualnya seperti Putri Cinderella identik dengan sepatu kaca yang mengubah gaunnya menjadi cantik, Putri Ariel identik dengan kaki duyungnya dan Putri Salju identik dengan apel beracun. Hal ini membuat orang-orang lebih familiar dan mudah untuk membedakan tokoh tersebut dengan tokoh-tokoh putri lainnya secara langsung.

Dalam pengkaryaan ini unsur yang ditonjolkan adalah tokoh putri candra kirana yg didesain dengan lebih menarik. pengkarya ingin yang ditonjolkan enonjolkan unsur yang identik pada tokoh Candrakirana yaitu kutukan keong emas yang didesain dengan ilustrasi yang lebih menarik. Ilustrasi tokoh tersebut lalu dikembangkan menjadi motif kain dengan teknik *digital printing*, setelahnya diaplikasikan pada busana *ready to wear deluxe* agar menghasilkan karya busana yang inovatif dan unik. Diharapkan dengan adanya penciptaan ini dapat menambah khasanah kearifan lokal budaya Indonesia melalui media *fashion* di tengah arus globalisasi dengan menggabungkan unsur tradisional dan *modern*.

1.2 Rumusan Penciptaan

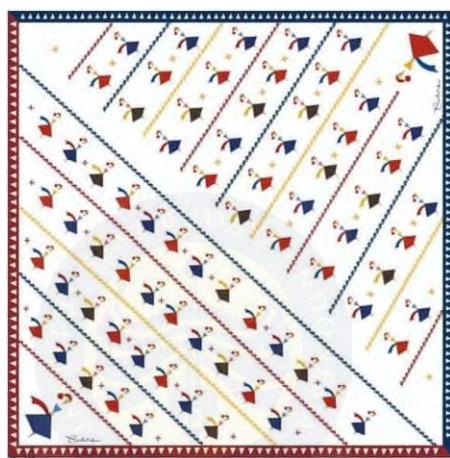
Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan penciptaan ini adalah:

- a. Bagaimana konsep visualisasi kutukan keong emas pada tokoh Putri Candrakirana ke dalam motif kain *digital printing*?
- b. Bagaimana tahapan perwujudan karya yang dibuat tersebut kedalam busana *ready to wear deluxe* dengan inspirasi kutukan keong emas pada Putri Candrakirana?

- c. Bagaimana proses penyajiannya sehingga dapat di apresiasi dan diterima oleh masyarakat luas?

1.3 Orisinalitas

Sejauh pengamatan pengkarya, penciptaan busana *ready to wear deluxe* yang terinspirasi pada tokoh Putri Candrakirana sudah pernah ada yang membuatnya, yaitu motif *printing* dongeng Keong Emas dengan desain ilustrasi geometris sebagai inspirasi dalam penciptaan produk *fashion* salah satunya *scarf* oleh desainer Ria Ulfa.



Gambar 1. 1 Desain *scarf* motif dongeng keong emas
(Sumber: Instagram cerita_idea_catalog, 2025).

Berdasarkan gambar tersebut, maka proses pengkaryaan dalam Tugas Akhir ini berbeda dengan karya di atas, baik dari segi fungsi, motif, dan bentuk produknya.

1.4 Tujuan Dan Manfaat Penciptaan

1.4.1 Tujuan Penciptaan

- a. Menjelaskan konsep penciptaan *ready to wear deluxe* inspirasi kutukan keong emas pada tokoh Putri Candrakirana dengan Teknik *Digital Printing* dan *Slashing Tucking Fabric*,
- b. Menjelaskan perancangan *ready to wear deluxe* inspirasi kutukan keong emas pada tokoh Putri Candrakirana dengan Teknik *Digital Printing* dan *Slashing Tucking Fabric*,

- c. Menjelaskan penyajian karya busana *ready to wear deluxe* inspirasi kutukan keong emas pada tokoh Putri Candrakirana dengan Teknik *Digital Printing* dan *Slashing Tucking Fabric*.

1.4.2 Manfaat Penciptaan

- a. Bagi ilmu pengetahuan, diharapkan karya ini bisa menjadi salah satu cara untuk mengenalkan lebih luas tokoh putri dongeng yang ada di Indonesia;
- b. Bagi institusi, diharapkan dapat menjadi bahan pembelajaran dan memperkaya data bagi kalangan yang melakukan penelitian lebih lanjut mengenai busana *ready to wear deluxe*;
- c. Bagi masyarakat, meningkatkan ketertarikan dan pengetahuan masyarakat terhadap tokoh putri dongeng di Indonesia.

1.5 Batasan Penciptaan

1.5.1 Batasan Sumber Penciptaan

Batasan sumber penciptaan pengkaryaan ini sebagai adalah berikut:

- a. Tokoh Putri Dongeng yang dipilih sebagai sumber inspirasi adalah Putri Candrakirana versi Dongeng Keong Mas pada buku Kisah Si Keong Emas oleh Resi Dwi Yurianti dan film animasi Legenda Keong Emas oleh Gromore Studio Series. Dari kedua sumber tersebut pengkarya berfokus pada kutukan yang terjadi pada Tokoh Putri Candrakirana yang berubah wujud menjadi keong emas dan juga atribut busana yang digunakannya untuk dieksplorasi menjadi motif kain. Hasil eksplorasi tersebut diaplikasikan pada busana *ready to wear deluxe*.
- b. Proses Perancangan busana *ready to wear deluxe* ini berfokus pada *surface design* dengan penggunaan teknik *digital printing* dan *tucking fabric*.
- c. Di penciptaan ini pengkarya menggunakan gaya *Exotic Dramatic* karena gaya tersebut menonjolkan kesan *exotic* serta sarat dengan unsur dramatis dan juga *folklore* yang kuat (*Italian Fashion School*, 2022). Orang yang menggunakan gaya ini biasanya memiliki ketertarikan dengan hal-hal yang

berbeda, unik dan etnik. Gaya ini dipilih karena memiliki kecocokan dengan konsep perancangan pengkarya.

1.5.2 Batasan Jumlah Karya

Jumlah karya dalam pengkaryaan Tugas Akhir ini dibatasi 5 karya yang meliputi *introduction (look ke1-2)*, *signature (look ke 3-4)* dan *statement (look ke-5)*. Jumlah ini dipandang cukup karena *ready to wear deluxe* merupakan suatu jenis busana yang diproduksi dengan terbatas karena proses pembuatannya yang rumit dan *handmade*.

1.5.3 Target Market

Karya yang dibuat berupa *ready to wear deluxe* dengan kategori *women's wear* yang secara khusus diperuntukan untuk wanita yang berusia 18 - 25 tahun yang memiliki selera *fashion* yang unik serta memiliki ketertarikan pada unsur kebudayaan Indonesia. Busana ini digunakan pada acara pesta semi formal yang mengusung tema kebudayaan Indonesia.



Gambar 1. 2 *Moodboard target market*
(Sumber: Melani Novianggraeni, 2025).

BAB II

DESKRIPSI SUMBER PENCIPTAAN

2.1 Ready To Wear Deluxe

Produk busana *ready to wear deluxe* merupakan produk busana yang proses pembuatannya menggunakan material dan *emblishment* dengan kualitas yang tinggi, serta memerlukan *skill* pekerja yang baik (Atkinson, 2012). *Ready to wear deluxe* lebih cenderung menggunakan bahan atau material yang ekslusif dan premium. Konsep busana ini juga sangat mudah beradaptasi dengan perkembangan teknologi sekarang.

Pengkarya memilih konsep *ready to wear deluxe* karena cocok dengan inspirasi penciptaannya yang mengaplikasikan teknik yang rumit dan juga material bahan yang tidak biasa dipakai pada umumnya.



Gambar 2. 1 Busana *ready to wear deluxe*.
(Sumber: Widiasari, Pudjiati, dan Fitriani, 2018) Diunduh pada 7 Mei 2025.

2.1.1 Karakteristik Busana Ready To Wear Deluxe

Menurut (Putri, Ni Made Saraswati, dkk, 2021:151) Busana *ready to wear* merupakan istilah dalam bahasa Inggris (disingkat RTW) untuk busana siap pakai, yang diproduksi secara massal. Sedangkan *ready to wear deluxe* adalah bagian dari busana *ready to wear* namun memiliki kualitas dan harga yang lebih tinggi jika dibandingkan dengan busana *ready to wear*. Busana *ready to wear deluxe* dibuat dengan teknik yang khusus seperti teknik rekayasa pada bahan dan menggunakan material-material yang berkualitas serta pemilihan material yang tidak biasa.

2.2 Cerita Dongeng Keong Emas

2.2.1 Sejarah Cerita Dongeng Keong Mas

Keong Emas adalah salah satu cukilan dari lakon cerita Panji. Cerita Panji sangat melekat di kalangan masyarakat Jawa Timur dan Jawa Tengah. Selain Keong Mas, dikenal pula cerita panji seperti: Ande-Ande Lumut atau Golek Kencono. Persebaran cerita Panji di berbagai daerah oleh para seniman membuat cerita Panji memiliki banyak versi namun masih memiliki inti cerita yang sama, sehingga sampai saat ini belum diketahui pasti siapa pengarang di balik cerita dongeng Keong Mas. Pada Keong Emas akan dijumpai dua sejoli: Putri Galuh Candrakirana, putri kerajaan Jenggala dan Raden Panji Inu Kertapati, Pangeran dari kerajaan Daha. Menurut Putra & Widystuti (2021:209), Keong Mas adalah legenda masyarakat yang berkisah tentang seorang putri (Candrakirana) yang disihir menjadi seekor keong emas karena perasaan dengki yang dimiliki oleh adiknya (Dewi Galuh) karena sang Putri dijodohkan dengan pangeran Raden Inu Kertapati.

2.2.2 Karakteristik Cerita Dongeng Keong Mas

Di dalam cerita dongeng Keong Emas terdapat unsur fantasi, spiritualitas dan juga pesan moral tentang usaha yang tak kenal menyerah, cinta sejati, dan juga polaritas antara baik dan jahat. Keunikan cerita ini yaitu terdapat peristiwa transformasi supranatural yang di alami oleh tokoh Putri Candrakirana yang dikutuk menjadi Keong emas. Menurut Putra & Widystuti (2021:209), selain itu dari perbedaan cerita Keong Emas dapat diambil bentuk-bentuk alam yang terfokus pada bentuk keong emas sebagai perwujudan dan simbolisme cerita Keong Emas. Keong emas jika dilihat dari karakteristik dan bentuknya dapat direpresentasikan sebagai rumah, ruang, tempat berteduh. Sedangkan warna keong emas yang pada dahulu dipercaya berpendar selayaknya emas dapat melambangkan kehangatan, kekayaan, kemewahan.

2.3 Putri Candrakirana

2.3.1 Sejarah

Putri Candrakirana merupakan salah satu tokoh cerita Panji. Keberadaan cerita Panji, terutama di Jawa tidak bisa dipisahkan dengan legenda mitos dan sejarah. Dengan seiring berjalananya waktu persebaran cerita Panji di berbagai daerah melahirkan banyak versi, baik itu alur cerita maupun penamaan tokoh di dalam ceritanya sendiri. Salah satu tokoh cerita Panji yang terkenal di Jawa Timur yaitu Candrakirana, menurut Kartodirdjo dalam (Sumaryono 2011:18) Candrakirana sendiri adalah seorang putri yang berasal dari Jenggala. Terkait dengan nama ‘Candrakirana’, di dalam cerita Panji adalah istri Panji Asmarabangun atau juga dikenal dengan nama Inu Kertapati. Kronologi-kronologi peristiwa, dan kisah percintaan Asmarabangun dengan Candrakirana pun dalam cerita Panji berkembang demikian luasnya dan penuh variasi, serta demikian pula perbedaan sebutan nama tokoh-tokoh utamanya.

Selain berperan di cerita Panji Semirang tokoh Candrakirana juga berperan sebagai seorang Putri di cerita dongeng Keong Mas, cerita ini memiliki alur fantasi yang dimana Putri Candrakirana dikutuk menjadi seekor keong emas.



Gambar 2. 2 Tokoh Putri Candrakirana.

(Sumber: Pusaka Jawatimuran, 2012) Diunduh pada 7 Mei 2025.

Pengkarya mengambil inspirasi Tokoh Putri Candrakirana versi dongeng Keong Emas karena visual ilustrasinya yang unik dan juga menarik. Pengkarya mengeksplorasi ilustrasi pada video animasi dongeng keong emas yang diunggah

oleh channel youtube Gromore Studio Series karena memiliki animasi yang sangat menarik dan memiliki views yang banyak.

2.3.2 Penokohan Putri Candrakirana

Penokohan Putri Candrakirana dalam cerita dongeng “Keong Emas” adalah berparas cantik dan memiliki kepribadian yang baik, hal ini dibuktikan melalui kutipan berikut:



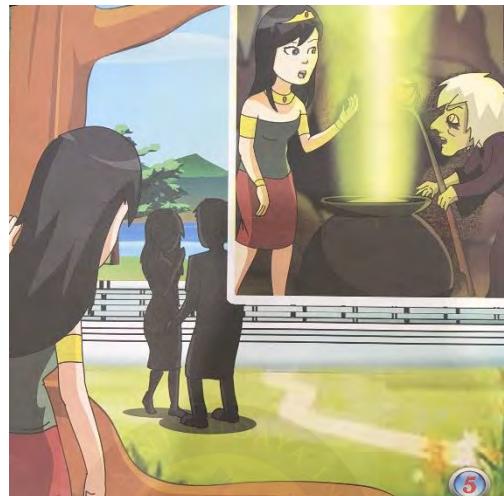
Gambar 2. 3 Scene Putri Candrakirana dengan budi pekerti yang baik.
(Sumber: Youtube channel Gromore Studio Series, 2023) Diakses pada 7 Mei 2025.

“*Candrakirana yang paling disayangi oleh rakyatnya, karena selain paras cantik dia memiliki budi pekerti yang baik.*” (Gromore Studio Series, 2023)

Menurut Qur’ani Hidayah. A (2021:183), citra perempuan baik digambarkan melalui tokoh Putri Candrakirana dalam cerita rakyat Keong Mas. Kebaikan hati tokoh Putri Candrakirana dapat digambarkan ketika ia menjadi seekor keong emas dan diselamatkan oleh Mbok Rini, Putri Candrakirana membalas kebaikannya dengan memasakan Mbok Rini makanan kesukannya. Melalui penggambaran pribadi tokoh Putri Candrakirana, dapat diketahui bahwa sosok Putri Candrakirana memiliki penggambaran pribadi yang baik.

Di dalam cerita Keong Emas terdapat dua saudara yang memiliki sifat yang bertolak belakang. Dalam buku Kisah Si Keong Mas yang ditulis oleh Yurianti (2013), Candrakirana dikisahkan sebagai Putri yang sangat cantik dan baik hati

sedangkan saudaranya yang bernama Galuh Ajeng memiliki sifat jahat dan dengki. Sehingga cerita keong emas ini didasari dengan perjuangan dua sejoli untuk bersatu kembali akibat ulah seseorang yang memisahkan mereka karena rasa iri.



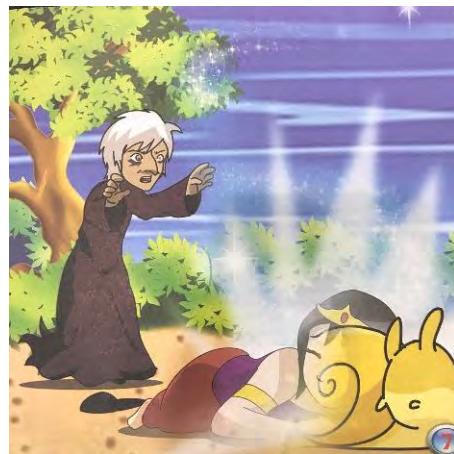
Gambar 2. 4 Rencana jahat Galuh Ajeng

(Sumber: Buku Kisah Si Keong Emas karya Resi Dwi Yurianti, 2013) Diakses pada 7 Mei 2025.

“melihat kedekatan Candrakirana dan Raden Inu Kertapati, Galuh Ajeng semakin dibakar api cemburu dan iri hati. Sehingga Galuh Ajeng merencanakan sesuatu untuk mencelakai saudara kandungnya sendiri.” (Yurianti, 2013:04)

Dibalik pekembangan emosional antara dua saudara ini membandingkan sifat manusia yang baik dan buruk, beserta sebab dan akibat yang akan timbul atas perbuatan yang diambil.

Cerita Keong Mas merupakan hasil imajinatif seorang seniman yang diadaptasi dari cerita Panji. Salah satu perkembangan aspek imajinatif ini ketika nenek sihir mendengar permintaan Galuh Ajeng untuk melaksanakan perintahnya dan mengutuk Candrakirana menjadi seekor keong emas.



Gambar 2. 5 Putri Candrakirana dikutuk oleh penyihir
(Sumber: Buku Kisah Si Keong Emas karya Resi Dwi Yurianti, 2013)
Diakses pada 7 Mei 2025.

“Sebelum Candrakirana dikutuk, Galuh Ajeng pun memfitnah Candrakirana kemudian Candrakirana dibuang ke laut barulah nenek sihir itu mengutuknya menjadi seekor keong emas. Sungguh malang nasib Candrakirana, ia tidak bisa berubah wujud lagi menjadi manusia apabila tidak bertemu dengan tunangannya.” (Resi Dwi Yurianti, 2013:06)

Tindakan tersebut merupakan reaksi emosional terhadap pengkhianatan yang di alami oleh Candrakirana. Unsur imajinasi digunakan sebagai alat untuk menyampaikan rasa kemarahan secara dramatis dengan mengutuk lawan tokohnya menjadi keong emas. Menurut (Puspitoningrum 2024:29) perkembangan imajinatif ini juga menunjukkan kedalaman karakter tokoh dalam merespon konflik internal dan eksternal. Dia tidak hanya terjebak dalam emosi negatif, tetapi juga mampu mengubahnya menjadi tindakan kreatif yang mempunyai makna simbolis.

2.4 Digital Printing

Proses cetak motif pada kain mengalami perkembangan yang sangat pesat, ini terbukti dengan munculnya jenis-jenis alat *printing modern* yang mendukung proses percetakan di dunia tekstil dengan menyesuaikan kebutuhan jenis kain yang akan di cetak. *Digital Printing* secara teknis terdapat dua acara mencetak di atas

kain yaitu mencetak secara langsung (*direct printing*) dan mencetak secara tidak langsung (*indirect printing*) dengan media perantara seperti menggunakan kertas khusus. Untuk jenis kain polyester, tinta yang digunakan adalah tinta sublimasi, yang dalam proses pematangan warna dan fiksasi pada kain memerlukan panas antara 140-180 derajat celcius.

Berdasarkan jenis kain polyester, ada beberapa jenis *digital textile printing* menurut (digitalprintingindonesia.com, 2013):

a. Sublimasi dengan proses Transfer

Prosesnya, mula-mula gambar dicetak pada kertas transfer dengan menggunakan teknologi *offset* maupun *inkjet*. Kertas ini sudah memiliki *coating* atau lapisan khusus untuk menerima tinta sublimasi. Dari kertas transfer itu, baru kemudian gambar di ‘transfer’ pada kain.



Gambar 2. 6 Proses sublimasi transfer pada kertas khusus.
(Sumber: Melani Novianggraeni, 2025)



Gambar 2. 7 Hasil *Printing* sublimasi langsung pada kain
(Sumber: Melani Novianggraeni, 2025)

Berbeda dengan sebelumnya, untuk sublimasi langsung yang di-*coating* adalah kainnya. Setelah di-*coating*, kain bisa langsung dicetak dengan printer *inkjet*. Untuk penyempurnaan, kain kemudian diproses dalam mesin pemanas.

Ada dua proses pemanasan; *offline* dan *online*. Secara *offline* mesin pemanas terpisah dari *printernya*, sementara dalam proses secara *online*, *printer* dan pemanas menjadi satu kesatuan.



Gambar 2. 8 Hasil *Printing* yang menggunakan alat sublimasi langsung pada kain
(Sumber: Solokonveksi.com, 2022) Diunduh pada 7 Mei 2025.

Teknik digital printing yang pengkarya gunakan yaitu jenis *Indirect Printing* atau disebut mencetak secara tidak langsung. Jenis teknik *Indirect Printing* melalui tahapan sublimasi transfer pada media kertas terlebih dahulu kemudian ditransfer lagi pada media kain.

2.5 Fabric Slashing

2.5.1 Pengertian

Fabric Slashing adalah teknik manipulasi atau merekayasa permukaan kain dengan cara menumpukan beberapa lapis kain kemudian dipotong menggunakan gunting atau pendedel kain yang bertujuan untuk memunculkan suatu tekstur sobekan, rumbai, surai, serta meninggalkan lapisan dasar kain utuh (Nissa & Angge, 2023:92). Teknik *manipulating fabric slashing* termasuk dalam teknik kontemporer yang memunculkan kebaruan.

2.5.2 Sejarah

Fabric slashing sudah ada sejak abad 15-16 sepanjang *Reinasans* Jerman dan di dalam Wangsa Tudor, Inggris. Estetika yang diciptakan melalui teknik *slashing* ini awalnya terinspirasi oleh pertempuran di akhir tahun 1400-an. Lengan yang sengaja disobek menjadi tren di kalangan pria bangsawan Eropa Barat sebagai cara untuk memperlihatkan lapisan demi lapisan kain yang ada pada bagian bawah lapisan kain. Tak lama kemudian, para wanita mengadopsi tren *slashing* sebagai simbol tanda kekayaan pemakai.



Gambar 2. 9 Lais Corinthiaca, 1526
(Sumber: minniemuse.com, 2017) Diunduh pada 7 Mei 2025.

Lalu di akhir tahun 1970-an teknik kontemporer ini berkembang ke jalanan dan naik ke tingkat mode atas yang dipopulerkan oleh desainer Yohji Yamamoto dengan koleksi musim panasnya yaitu koleksi pakaian monokromatik berukuran

besar yang dihiasi lubang-lubang berbentuk bunga dan tepian yang di *finishing* dengan rumit di tahun 1983. Di tahun 1991 ratu mode Inggris Vivienne Westwood, memamerkan koleksi bertajuk '*Cut and Slash*'. Westwood memanipulasi satin, katun, dan denim dalam koleksinya yang bernai dan unik (Mugrabi, 2017).



Gambar 2. 10 Avant Garde, Yohji Yamamoto
(Sumber: minniemuse.com, 2017) Diunduh pada 7 Mei 2025.



Gambar 2. 11 *Cut and Slash*' Vivienne Westwood
(Sumber: minniemuse.com, 2017) Diunduh pada 7 Mei 2025.

Teknik *slashing* yang pengkarya buat yaitu dengan menggunakan 2 lapisan saja. Lapisan pertama digunakan sebagai dasar kain, lalu lapisan kedua dipakai untuk pengaplikasian teknik *slashing*. Saat kain disayat tidak menimbulkan tiras kain sebab kain yang digunakan yaitu jenis suede, salah satu tujuan pengkarya agar

tampilan garis pola yang membentuk siluet keong emas saat disayat terlihat rapih dan jelas.

2.6 Tucking

2.6.1 Pengertian

Tucking adalah lipatan kain yang dijahit. *Tucks* biasanya digunakan untuk mengurangi *space* yang penuh dalam pakaian. Setiap *tucks* dibentuk dari dua garis jahitan, ditandai dan kemudian dicocokan dan dijahit. Lebar Lipatan dapat bervariasi, demikian juga ruang antara lipatan (Nissa & Angge, 2023:92). *Tucking* adalah salah satu teknik manipulasi kain untuk menciptakan tekstur dengan melipat sedikit kain dan dijahit menggunakan tangan atau mesin. (Hafizah & Haq, 2022:47)



Gambar 2. 12 *Tucking*
(Sumber: theshapesoffabric.com) Diunduh pada 7 Mei 2025.

2.6.2 Sejarah *Tucking*

Tucks atau lipatan merupakan teknik yang mudah sekali dibuat dengan mesin jahit, teknik ini sangat popular sebagai ornamen pada paruh kedua abad ke-19. Biasanya digunakan pada kain linen dan katun. Biasanya sering aplikasikan pada busana blus, pakaian dalam, gaun musim panas, dan pakaian anak-anak (By Birds of Fabriclore, 2022).



Gambar 2. 13 *Tucking* pada rok *petticoat*
(Sumber: thefabricoftime.net, 2022) Diunduh pada 7 Mei 2025.

Teknik *Tucking* yang pengkarya buat yaitu dengan melipat dan membalikan bagian kain yang telah disayat dengan jahit manual sehingga menimbulkan efek gelombang.

