

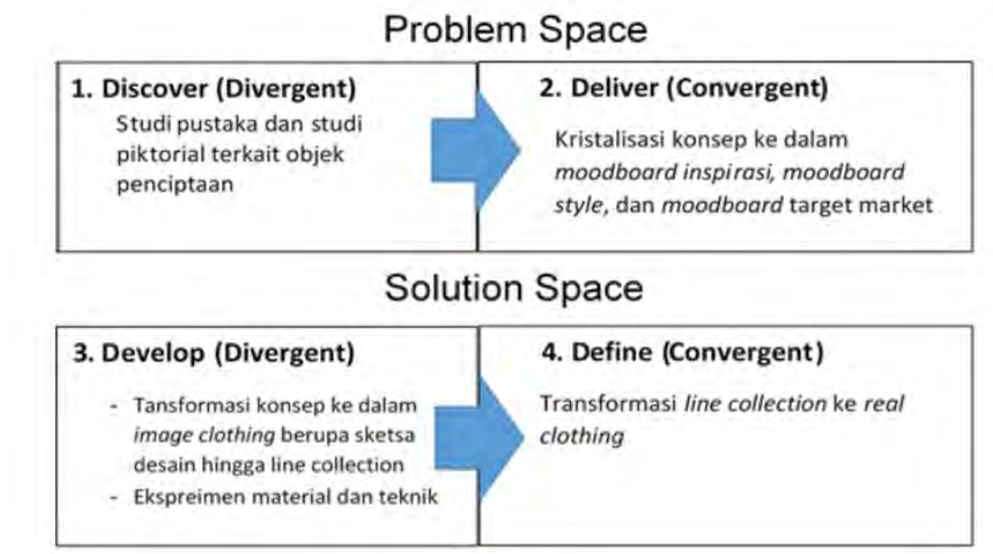
### **BAB III**

#### **METODE PENCIPTAAN**

Metode adalah prosedur sistematis yang digunakan untuk mengumpulkan, mengolah, dan menganalisis data secara terstruktur dengan tujuan untuk memperoleh hasil yang valid dan dapat diandalkan (Arikunto, 2013). Dalam konteks penciptaan karya seni, metode sangat penting karena membantu menentukan langkah-langkah yang diperlukan untuk menghasilkan karya yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Penciptaan karya seni dengan metode yang tepat, akan mempermudah proses penggalan dan pengolahan data, perumusan konsep, pembentukan karya, hingga penarikan kesimpulan.

Sebagai produk karya ilmiah, penciptaan karya ini juga melalui proses penelitian sehingga diperlukan metode penciptaan yang selaras dengan karakteristik produksi busana. Terkait dengan hal ini, metode penciptaan yang digunakan mengadopsi *double diamond* atau model berlian ganda yang pertama kali dikenalkan oleh British Design Council. Model ini menurut Indarti (2020) merupakan pendekatan holistik untuk desain. Model berlian ganda adalah kerangka kerja yang membantu desainer melewati dua tahap utama dalam proses desain, yakni eksplorasi masalah dan pencarian solusi.

Berikut adalah bagan metode *double diamond* model yang sudah disederhanakan oleh pengkarya tanpa mengurangi esensi dari tahapan - tahapan yang ada pada metode tersebut.

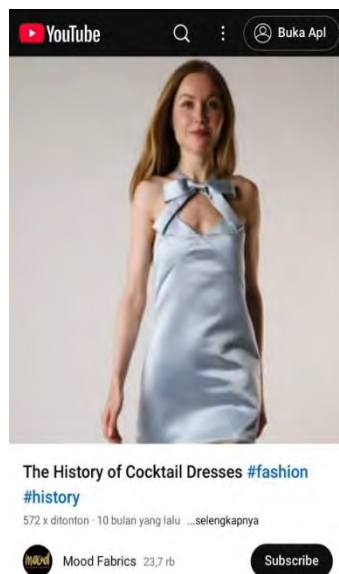


Gambar 3. 1 Metode penciptaan yang diadaptasi dari double diamond model

### 3.1. Discover Stage

*Discover stage* pada pengkaryaan ini adalah proses eksplorasi yang dimulai dengan mencari permasalahan penciptaan *cocktail dress* bertema *The Radiant Treasure of Khatulistiwa* untuk even Miss Teenager Indonesia 2024. Pengkarya menggali jawaban atas pertanyaan tentang desain dan relevansi tema dalam konteks kompetisi kecantikan remaja. Penelitian dilakukan melalui studi pustaka, dan studi piktoril yang menghubungkan keindahan alam Indonesia seperti tambang emas, batu bacan, dan lautan yang melambangkan kekuatan dan keindahan alam Indonesia. Analisis juga difokuskan pada cara penyajian *dress* di atas panggung, dengan memperhatikan pencahayaan dan desain ruang yang dapat memperkuat tema dan pesan keindahan alam Indonesia yang berkesinambungan.

Hal terpenting lain dari tahap *discover* ini adalah penggalian orisinalitas karya dengan menelaah bentuk *cocktail dress* karya designer sebelumnya yang tidak menerapkan *draping* dinamis dan payet berkilau sebagaimana pada pengkaryaan ini. *Cocktail dress* tersebut di antaranya karya Elie Saab, Alexander McQueen, serta Marchesa. Studi bentuk juga dilakukan melalui studi piktorial di youtube {<https://www.youtube.com/watch?v=wNwQwDpMBxg&t=4s>}



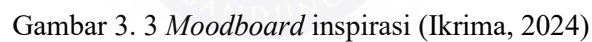
Gambar 3. 2 Screenshot youtube (Sumber <https://www.youtube.com/watch?v=wNwQwDpMBxg&t=4s> / Diunduh tanggal 16 November 2024

### 3.2. Define Stage

Pada tahap *define stage*, dilakukan perumusan ide penciptaan *cocktail dress Radiant Treasure of Khatulistiwa* dalam bentuk narasi konsep yang mengacu pada hasil eksplorasi di tahap *discover*. Berdasarkan pemahaman terhadap tahap eksplorasi, narasi konsep disusun dengan memperhatikan gagasan konten, bentuk, dan penyajian. Gagasan isi dan bentuk divisualkan dalam bentuk *moodboard*, yakni bentuk kolase gambar yang disusun sebelum membuat rancangan busana yang akan didesain (Sekartinah, Astuti, 2021). Pembuatan *moodboard* penting karena merupakan alat fundamental dalam industri desain (Cassidy, 2016). Garner juga menegaskan *moodboard* adalah salah satu mekanisme proses desain yang digunakan desainer untuk merespon masalah yang muncul dan ide yang dikembangkan. *Moodboard* penting karena dapat menstimulasi persepsi dan interpretasi dari warna, tekstur, bentuk, gambar dan status (Anggarini, 2001) .

Gagasan konten/isi adalah nilai-nilai/pesan yang akan disampaikan lewat karya yang divisualkan melalui *moodboard* inspirasi, gagasan bentuk adalah gagasan wujud karya yang dituangkan dalam *moodboard style*, dan gagasan penyajian adalah ide tentang ruang penyajian karya yang representatif sesuai dengan tujuan penciptaan itu sendiri. Melalui perumusan konsep ini pembuatan

Berikut adalah *moodboard* inspirasi pengkaryaan ini.



Palet warna yang digunakan pada *moodboard* di atas adalah biru elektrik, emas keemasan, dan putih keperakan. Biru elektrik melambangkan laut tropis yang dalam dan memikat. Warna ini terinspirasi dari warna batu bacan dan lautan Indonesia. Warna ini melambangkan kekayaan alam bawah laut serta keindahan batu permata asli Indonesia, yaitu batu Bacan yang berasal dari Maluku Utara. Makna warna ini adalah melambangkan kekuatan, ketenangan, dan kedalaman jiwa.

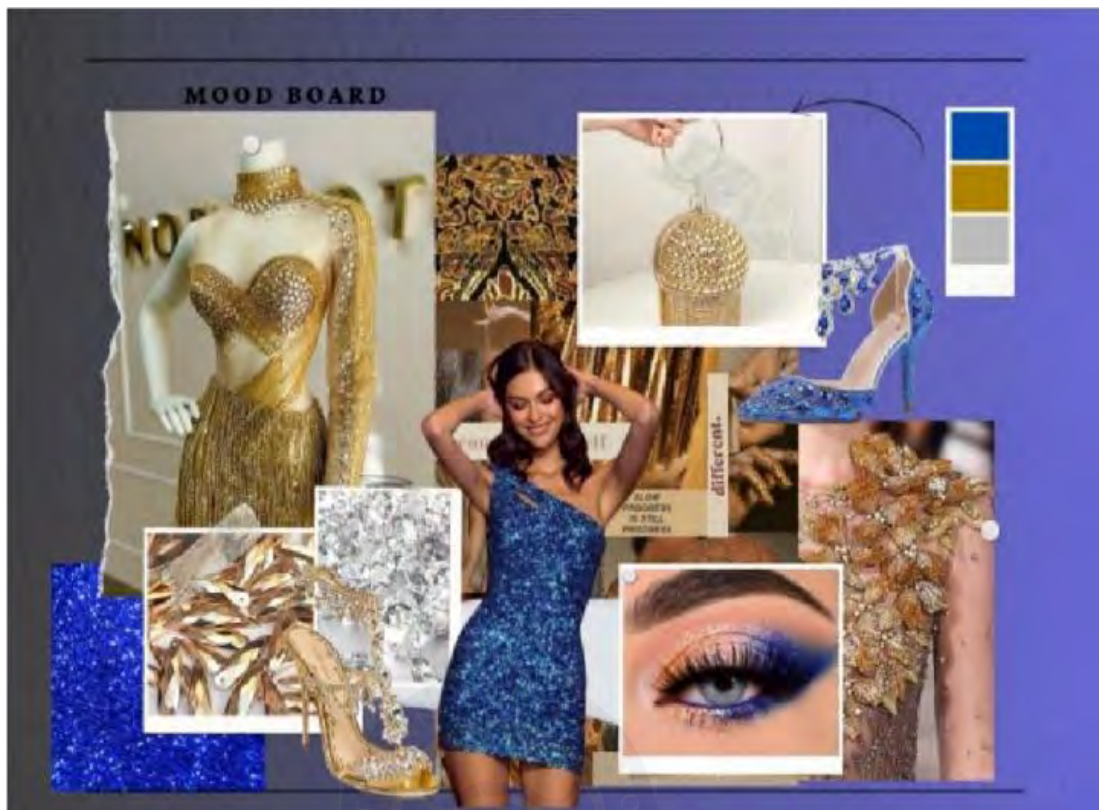
Warna emas keemasan menggambarkan kemewahan dan kekayaan sumber daya alam seperti tambang emas. Warna ini terinspirasi dari emas, salah satu tambang di Indonesia. Warna ini mewakili hasil tambang Indonesia yang melimpah, seperti di Papua, Sumatra, dan Kalimantan. Makna warna emas ini adalah sebagai simbol kemakmuran, kekayaan, dan kejayaan bangsa. Warna ini menunjukkan potensi Indonesia sebagai negara yang kaya, yang dalam feyesh warna ini melambangkan keanggunan dan kemewahan.

Adapun warna putih keperakan merujuk pada tema warna even *Miss Teenager* Indonesia. Warna ini menyimbolkan modernitas, kecanggihan, dan semangat muda yang siap membawa kekayaan alam ke kancah dunia. Warna ini juga memperkuat citra bersih, jernih, dan elegan, cocok dengan visi kontes kecantikan remaja yang mengangkat identitas lokal dengan cita rasa global. Dengan demikian, penggunaan warna-warna ini bukan sekadar estetika, tetapi juga simbolisasi mendalam atas kekayaan alam, budaya, dan harapan masa depan Indonesia.

Ketiga unsur tersebut diterjemahkan ke dalam desain visual dan tekstur melalui teknik payet dan *beading*, serta penggunaan bahan-bahan yang mendukung tema gemerlap dan eksotik, seperti *sequin*, payet, satin, dan kulit *glossy*. Adapun material pendukungnya adalah kain *glitter* dan payet. Material ini digunakan dalam busana dan aksesoris guna menghadirkan kesan mewah dan memikat perhatian di atas panggung. Elemen transparan, *tulle*, dan kilau kristal juga digunakan untuk menambahkan nuansa *glamour* dan eksklusif yang memperkuat karakter *cocktail dress*.

Gagasan bentuk adalah gagasan visual karya yang digambarkan dalam *moodboard style* (gambar 3.3). Gagasan bentuk ini terdiri dari aspek karakter busana yang akan dibuat, siluet, *style*, material, aplikasi, dan warna.





Gambar 3. 4 *Moodboard style* (Ikrima 2024)

*Moodboard style* di atas menampilkan arah gaya visual dan karakteristik desain dari *cocktail dress* yang ingin diciptakan. Nuansa kemewahan, modernitas, serta interpretasi artistik terhadap kekayaan alam Indonesia menjadi fokus utama dalam pengayaan busana.

*Moodboard* di atas memperlihatkan *siluet fit body-con* yang mengikuti lekuk tubuh dengan detail *one shoulder*, menekankan kesan elegan, feminin, dan tegas. Potongan *dress* cenderung mini dan ramping, cocok untuk panggung yang membutuhkan tampilan atraktif namun tetap berkelas. Detail dan ornamen dibangun dari payet, kristal, dan aplikasi *glitter* terlihat dominan guna memberikan efek berkilau seperti refleksi tambang emas dan laut berkilau. Selain itu juga terdapat inspirasi dari aplikasi 3D *floral* dan struktur dekoratif, mencerminkan bentuk-bentuk alami seperti dedaunan dan batu mulia.

Material utama yang ditonjolkan pada *moodboard* di atas adalah *tulle* transparan, organza, kain *glitter*, dan *sequin fabric*, yang menghasilkan tekstur kaya

dan memikat secara visual. Selain itu digunakan juga kombinasi material keras seperti aksesoris clutch bulat emas juga menambah kesan *glamour* dan formal. Adapun warna yang digunakan adalah biru elektrik dan emas membentuk identitas visual utama. Warna biru merepresentasikan laut dan kekuatan, sementara emas menggambarkan kemewahan dan kekayaan Indonesia. Warna netral seperti *silver* dan *nude* ditambahkan sebagai penyeimbang dan memberi kesan *modern*.

*Style moodboard* menunjukkan sepatu hak tinggi bertabur permata untuk mengintegrasikan busana dan aksesoris menjadi satu kesatuan visual. Detail dekoratif seperti *embroidery* emas dan efek 3D floral memberikan sentuhan artistik dan terinspirasi dari kekayaan flora Indonesia. Sementara itu aksesoris seperti *clutch* bundar dan sepatu hak tinggi berhias batu kristal turut memperkuat tema kemewahan alami.

Siluet *dress* yang digunakan menonjolkan lekuk tubuh secara anggun, mencerminkan kepercayaan diri dan keanggunan remaja perempuan. *Pose* model yang ceria menunjukkan semangat muda yang percaya diri, selaras dengan nilai-nilai dalam kontes *Miss Teenager*.

Adapun konsep tata rias yang digunakan mengusung konsep *bold look* (gambar 3.5). Ciri *make up* adalah dengan tampilan yang kuat, ekspresif, dan *high-impact*. Riasan mata dengan *eyeshadow* biru metalik guna memperkuat karakter busana dan menjembatani konsep kecantikan tropis yang *glamour* dan eksotis. Pada riasan ini, alis dibuat tebal dan tegas memberikan struktur dan karakter wajah yang kuat. *Eyeshadow* yang digunakan adalah *gold shimmer* yang memberi kesan hangat, glamor, dan elegan, serta biru elektrik yang memberi kesan tajam, modern, dan mencolok. *Eyeliner* dibuat tegas dengan bulu mata dramatis. Adapun *bold lips* pada bibir bergaya *nude* untuk menonjolkan mata dan menghadirkan total *bold look*.





*Moodboard* di atas menunjukkan bahwa selain untuk event *Miss Teenager* 2024, target karya ini adalah wanita urban berusia 18-30 tahun kelas menengah ke atas yang berprofesi sebagai model, *influencer*, *public figure* muda, dan *socialite* yang menghargai *fashion* sebagai bentuk ekspresi diri. Mereka mencari pakaian yang menggabungkan kenyamanan dan gaya, serta eksklusif dengan sentuhan alam dan budaya Indonesia.

Berikut adalah tabel *target market* karya ini yang dilihat dari sisi demografi geografi: psikografi, dan perilaku.

Tabel 3. 1 Target market

Demografi	Geografi	Psikografi	Perilaku
Perempuan kelas menengah ke atas, usia 18-35 tahun, berprofesi sebagai model <i>influencer</i> , <i>public figure</i> muda, dan <i>socialite</i>	Urban/Kota Besar	<ul style="list-style-type: none"> <li>Gaya hidup mewah, percaya diri, eksklusif, memiliki selera <i>fashion</i> yang tinggi, dan gemar menunjukkan status sosial</li> <li>Menyukai <i>dress</i> yang menonjolkan keanggunan, bentuk tubuh ideal, dan detail <i>glamour</i> (payet, kristal, kilap metalik).</li> <li>Menyukai warna-warna menyolok dan mencerminkan kemewahan seperti emas, <i>fuchsia</i>, <i>royal blue</i>, serta aksesoris <i>silver</i>/berlian.</li> <li>Menyukai aksesoris seperti <i>high heels</i> bertabur batu mulia, tas tangan elegan, serta nail art dan perhiasan berkilau sebagai pelengkap penampilan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Gemar tampil standout dalam <i>event-event glamour</i> seperti pemilihan Puteri Indonesia, <i>Miss Grand</i>, <i>Miss Earth</i>, dan sejenisnya.</li> <li>Sering menghadiri acara <i>fashion show</i>, <i>gala dinner</i>, <i>party</i>, dan <i>launching</i> produk eksklusif.</li> <li>Aktif di media sosial, mengikuti tren <i>fashion</i> internasional dan <i>brand-brand</i> mewah (terlihat dari elemen seperti tas Prada, produk Dior, jam tangan mewah, dan arsitektur mall/mewah).</li> <li>Royal terhadap merek, dan selalu merespons terhadap promosi</li> </ul>

### 3.3. Develop Stage

*Develop stage* adalah tahap proses kreatif, dalam mentransformasikan konsep ke dalam desain hingga ditemukan *line collection* yang siap dibuat *prototype* atau langsung diproduksi. Pada pengkaryaan ini *prototype* yang dibuat adalah *low-fidelity prototyping*, yakni prototipe sederhana dalam bentuk gambar (Yuwana, et.al., 2022: 86), yang dalam hal ini adalah master desain yang kemudian dijadikan

*line collection*. *Line collection* inilah yang nantinya akan diwujudkan menjadi *cocktail dress*, yang sesungguhnya.

Pada tahap *develop stage* proses kreatif dimulai dengan pembuatan sketsa desain yang menggambarkan keseluruhan konsep busana. Sketsa ini memadukan elemen budaya dan kekayaan alam Indonesia, menonjolkan keindahan alam dan warisan budaya yang kaya (gambar 3.5). Setelah sketsa dibuat, langkah selanjutnya adalah membuat alternatif desain dari setiap *look* (gambar 3.6-3.9).



Gambar 3. 7 Sketsa desain (Ikrima, 2024)



Gambar 3. 8 Alternatif Desain *look 1* (Ikrima, 2024)



Gambar 3. 9 Alternatif desain *look 2* (Ikrima, 2024)



Gambar 3. 10 Alternatif desain *look 3* (Ikrima, 2024)



Gambar 3. 11 Alternatif desain *look 4* (Ikrima, 2024)

Berdasarkan alternatif desain di atas, kemudian ditentukan desain yang menjadi master desain dari *look* 1 hingga *look* 4 (gambar 3.10-3.13). Pilihan ini didasarkan pertimbangan kemudahan eksekusi desain dan kesinambungan estetis dari keseluruhan *look*.



Gambar 3. 12 Master desain *look* 1 (Ikrima, 2024)





Gambar 3. 13 Master desain *look 2* (Ikrima, 2024)



Gambar 3. 14 Master desain *look 3* (Ikrima, 2024)



Gambar 3. 15 Master desain *look 4* (Ikrima, 2024)

Keempat master desain di atas kemudian menjadi *line collection* pengkaryaan ini (gambar 3.16),



Gambar 3. 16 *Line collections* (Ikrima, 2024)

Setelah *line collection* ditentukan, pengkarya membuat *hanger* material dari *look 1* hingga *look 4* (tabel 3.2), serta *hanger* desain dari *look 1* hingga *look 4* (gambar 3.17-3.20). Pembuatan keduanya adalah langkah krusial dalam proses desain *fashion* yang profesional. Keduanya berperan dalam memastikan bahwa visi desain dapat diwujudkan dengan akurat, efisien, dan konsisten, dari tahap konseptual hingga produksi akhir.

Tabel 3. 2 Hanger material *look* 1-4

Material/Bahan	Karakter	Keterangan
<p>Sequin Full</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permukaan berkilau, dihiasi penuh dengan payet (<i>sequin</i>) yang memberikan efek kilauan mencolok dan <i>glamour</i>.</li> <li>• Tekstur kasar karena banyaknya payet, permukaan kain terasa kasar dan dapat menyebabkan iritasi jika langsung bersentuhan dengan kulit.</li> <li>• Berat, cenderung lebih berat dibandingkan kain biasa karena tambahan payet.</li> <li>• Fleksibilitas terbatas: kurang elastis dan tidak mengikuti lekuk tubuh dengan baik.</li> <li>• Perawatan khusus: memerlukan perawatan khusus saat pencucian dan penyimpanan untuk menjaga keutuhan payet.</li> </ul>	Untuk <i>Look</i> 1-3
<p>Brukut Payet</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desain mewah. Kain ini merupakan kombinasi antara kain brukat (<i>lace</i>) dengan tambahan payet yang dijahit atau ditempel, memberikan tampilan elegan dan berkilau.</li> <li>• Tekstur bertekstur: permukaan kain memiliki tekstur karena motif brukat dan tambahan payet.</li> <li>• Transparansi: brukat umumnya semi-transparan, sehingga sering memerlukan lapisan tambahan.</li> <li>• Fleksibilitas rendah: kurang elastis dan tidak <i>stretch</i>.</li> <li>• Perawatan khusus: memerlukan pencucian tangan dan penyimpanan yang hati-hati untuk menjaga keindahan detailnya.</li> </ul>	Untuk <i>Look</i> 1-3
<p>Satin Shimer</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permukaan berkilau: memiliki efek kilau metalik yang elegan dan tidak mencolok.</li> <li>• Tekstur halus dan licin: memberikan kenyamanan saat dikenakan dan tampilan yang mewah.</li> <li>• Drape yang baik: mengalir dengan indah, cocok untuk desain busana yang membutuhkan efek jatuh.</li> <li>• Ketebalan sedang: tidak menerawang dan tidak memerlukan lapisan tambahan.</li> <li>• Perawatan mudah: tidak mudah kusut dan relatif mudah dirawat.</li> </ul>	Untuk <i>Look</i> 1-3
<p>Brukut Silver</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desain berenda: dibuat dengan teknik rajutan atau tenunan yang membentuk motif-motif dekoratif, memberikan kesan feminin dan elegan.</li> <li>• Transparansi: cenderung transparan, sehingga sering dipadukan dengan lapisan kain lain.</li> <li>• Tekstur ringan dan memiliki sirkulasi udara yang baik.</li> <li>• Fleksibilitas rendah: tidak elastis dan memerlukan penyesuaian saat menjahit.</li> <li>• Perawatan khusus: memerlukan pencucian tangan dan penyimpanan yang hati-hati untuk menjaga keindahan motifnya.</li> </ul>	Untuk <i>Look</i> 1-4



*Tulle Payet Full*



- Transparan dan ringan: *tulle* adalah kain jaring yang tipis dan ringan, memberikan efek transparan yang elegan.
- Berstruktur kaku: meskipun ringan, *tulle* memiliki kekakuan alami yang membantu mempertahankan bentuk desain, cocok untuk menambah volume pada gaun atau rok.
- Dekoratif: payet yang dijahit secara penuh menambahkan kilauan dan tekstur, menjadikannya pilihan populer untuk busana pesta atau formal.
- Perlu lapisan tambahan. Sifatnya yang transparan, biasanya membutuhkan lapisan kain tambahan untuk kenyamanan dan menutupi tubuh dengan baik.

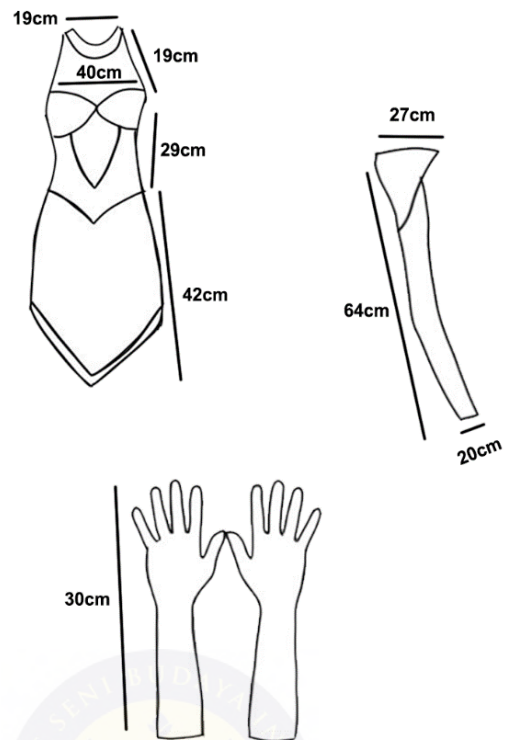
Untuk *Look 3*,  
*look 4*

*Satin silk*

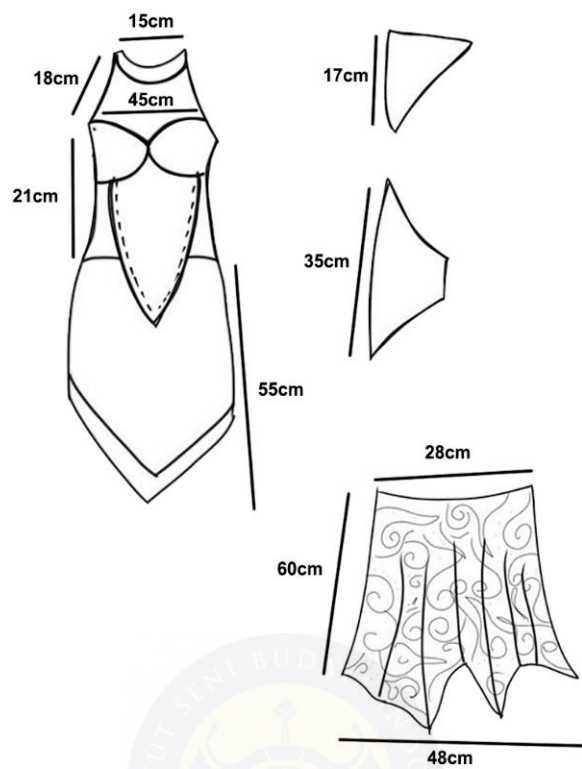


- Permukaan mengkilap: memiliki kilau alami yang elegan, cocok untuk pakaian formal dan acara khusus.
- Tekstur lembut dan licin: sangat halus saat disentuh, memberikan kenyamanan maksimal saat dikenakan.
- Jatuh yang Indah: Kain ini memiliki *draping* yang baik, mengikuti lekuk tubuh dengan anggun.
- Ringan dan Sejuk: Meskipun tampak mewah, kain ini ringan dan memberikan rasa sejuk saat dipakai, cocok untuk iklim tropis seperti di Indonesia

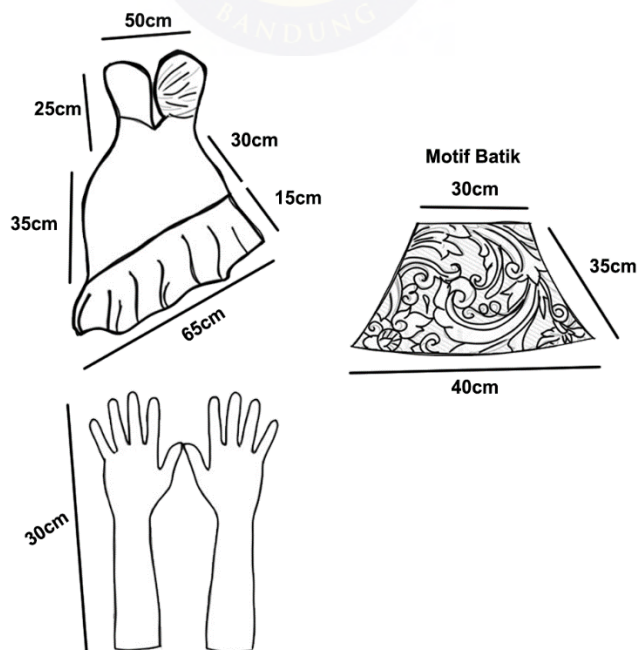
Untuk *Look 3*,  
*look 4*



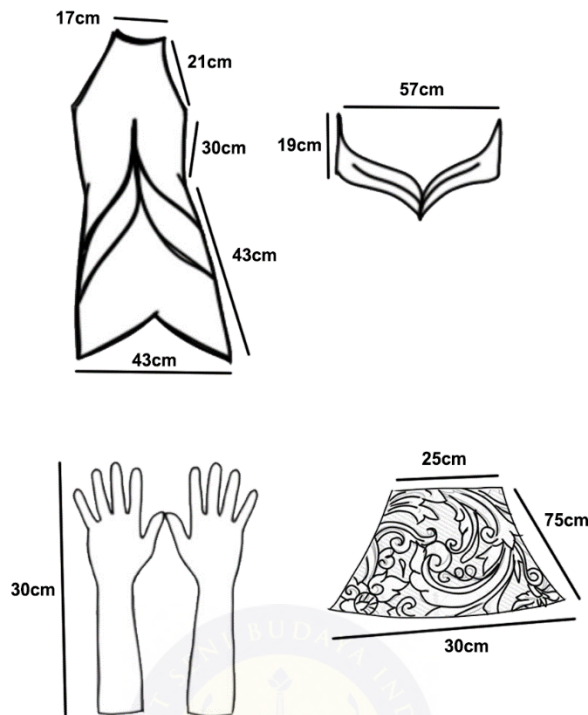
Gambar 3. 17 *Hanger* desain *look 1* (Ikrima 2024)



Gambar 3. 18 *Hanger* desain *look 2* (Ikrima 2024)



Gambar 3. 19 *Hanger* desain *look 3* (Ikrima 2024)



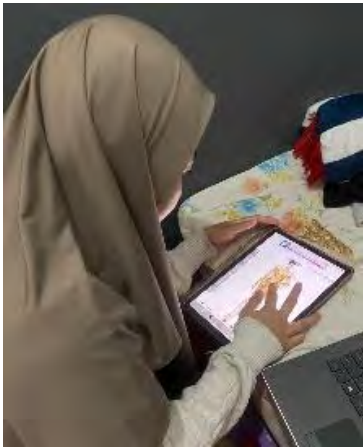
Gambar 3. 20 Hanger desain look 4 (Ikrima 2024)

### 3.4. Deliver Stage

*Deliver stage* merupakan tahapan akhir dalam proses desain *fashion*, yaitu mengubah desain konseptual (*image clothing*) menjadi produk nyata (*real clothing*). Pada tahap ini, perancangan diwujudkan melalui proses teknis mulai dari pengukuran hingga penyelesaian busana. *Look* ke-3 mengalami proses *deliver* yang terdiri dari enam langkah utama: pengukuran model, pembuatan dan pemotongan pola, penjahitan, pembuatan aksesoris, *detailing*, dan hasil akhir.

Berikut merupakan tabel tahapan proses pembuatan *cocktail dress* ini.

Tabel 3. 3 Dokumentasi proses

Foto	Proses	Keterangan
	Desain Busana	Membuat sketsa berdasarkan konsep ' <i>The Radiant Treasure of Khatulistiwa</i> ' dengan inspirasi kekayaan alam Indonesia.
	Pemilihan Bahan	Memilih bahan seperti <i>tulle</i> , <i>sequin</i> , organza, satin, dan <i>glitter</i> untuk mendukung kilau dan fleksibilitas desain.





*Mix and Match*  
Bahan

Mengombinasikan tekstur dan warna bahan untuk menciptakan harmoni visual dan kesan eksklusif.



Pembuatan Pola  
dan *Cutting*

Membuat pola dasar dan memotong kain sesuai bentuk desain awal.



*Draping* ke  
Manekin

Menempel dan membentuk kain secara langsung di manekin untuk menciptakan volume dan siluet artistik.



Proses Jahit

Menjahit bagian-bagian utama *dress* yang telah *didrape* agar bentuknya tetap stabil.



Hasil Jahit 50%

Struktur dress mulai terbentuk, dilakukan *fitting* awal untuk evaluasi posisi *draping*.



Pemotongan  
*Draping (Solder)*

Menggunakan *solder* untuk memotong kain agar hasil rapi dan tidak mudah rusak.



*Draping Hasil Solder*

Potongan kain hasil *solder* ditempel dan didrape ulang sebagai ornamen dekoratif.



Teknik *beading*

Menjahit manual payet, kristal, dan manik untuk memberikan efek *glamor* dan refleksi cahaya.



Proses 70%

Struktur dan ornamen dress hampir selesai, dicek kembali untuk keseimbangan visual.



Penambahan  
*draping*

Menambah elemen draping untuk efek *layering* dan kekayaan bentuk.





### *Finishing*

Penyempurnaan jahitan, pembersihan benang, dan kenyamanan pemakaian.



### *Preview Karya*

Menampilkan hasil awal untuk evaluasi dan asistensi karya.



Asistensi salah satu karya *look 4*

Menerima masukan teknis dan estetika dari mentor atau pembimbing.



*Fitting dengan talent*

Busana dicoba oleh model untuk pengecekan akhir dan penyesuaian.



*Photoshoot*

*Dress* digunakan dalam sesi foto profesional untuk dokumentasi.



*Show di grand final* Busana ditampilkan di panggung *Miss Teenager Indonesia 2024* sebagai karya final.

Seluruh tahapan metode di atas dapat diringkas dalam tabel 3.4.

Tabel 3. 4 Tahapan Model Double Diamond dalam Desain Busana

Tahapan	Rincian	Output
1. <i>Discover Stage</i>	Divergen: eksplorasi mendalam tema dan konteks desain, yakni studi pustaka , studi pictorial, dan diskusi dengan Miss Teenager terakait objek penciptaan karya	Tersedianya data terkait penciptaaan yang siap dieksekusi menjadi desain
2. <i>Define Stage</i>	<i>Konvergen</i> : perumusan konsep berdasarkan hasil eksplorasi dalam bentuk visual ( <i>moodboard inspirasi, moodboard style, moodboard target market, moodboard make up</i> ), beserta narasinya.	Tersedianya <i>moodboard inspirasi, moodboard style, moodboard target market, moodboard make up</i> ), beserta narasinya.
3. <i>Develop Stage</i>	<i>Divergen</i> : transformasi <i>moodboard</i> ke dalam desain, dari sketsa desain hingga <i>line collection</i>	Tersedianya <i>line collection (prototype sederhana)</i> yang siap direalisasikan)
4. <i>Deliver Stage</i>	<i>Konvergen</i> : transformasi <i>line collection</i> menjadi <i>real clothing</i> .	Tersedianya 4 <i>look cocktail dress</i> nyata yang siap digunakan untuk <i>Miss Teenager Indonesia 2024</i> ..