

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PENCIPTAAN *COCKTAIL DRESS*
“*THE RADIANT TREASURE OF KHATULISTIWA*”
DENGAN TEKNIK *BEADING* DAN *DRAPING***



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

**Ikrima Nursabilillah
212323012**

**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 *Cocktail Dress "The Radiant Treasure of Khatulistiwa"* dengan Teknik *Beading* dan *Draping*
Nama Mahasiswa : Ikrima Nursabilillah
NIM : 212323012
Tanggal diuji : 20 Mei 2025
Tanggal dinyatakan lulus : 12 Juni 2025
Tanggal selesai revisi : 10 Juni 2025

Bandung, 12 Juni 2025

Mengetahui,

Ketua Prodi D4 Tata Rias dan Busana
FSRD ISBI Bandung

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

Menyetujui,

Pembimbing I
Mira Marlianti, S.Sn., M.Ds.
NIP.196903022003122001

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

Penguji I
Wuri Handayani, S.Sn., M.Sn.
NIP.198111082014042001

Penguji II
Haidarsyah Dwi Albahi, M.Sn.
NIP. 199401302023211010

Penguji III
Hadi Kurniawan, M.Sn.
NIP.199205082022031006



Prof. Dr. Husein 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 COCKTAIL DRESS “THE RADIANT TREASURE OF KHATULISTIWA” DENGAN TEKNIK BEADING DAN DRAPING** 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 di atas ditemukan pelanggaran etika keilmuan, saya siap menerima sanksi sesuai ketentuan yang berlaku.



Bandung, 10 Juni 2025
Yang menyatakan

Ikrima Nursabilillah
212323012

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur ke hadirat Allah SWT pengkarya panjatkan, karena berkat rahmat dan karunia-Nya, Laporan Tugas Akhir yang berjudul **PENCIPTAAN COCKTAIL DRESS "THE RADIANT TRESURE OF KHATULISTIWA DENGAN TEKNIK BEADING DAN DRAPING"** dapat disusun tepat pada waktunya. Penyusunan laporan ini diajukan sebagai salah satu pertanggung jawaban tertulis untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat Sarjana Terapan Seni (S.Tr.Sn).

Dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini, banyak pihak yang telah memberikan dukungan, arahan, dan motivasi. Oleh karena itu, pengkarya ucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Retno Dwimarwati S.Sen.. M. Hum selaku Rektor ISBI Bandung;
2. Prof. Dr. Husen Hendriyana, S.Sn., M. Ds. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain ISBI Bandung;
3. Suharno, S.Sn, M.Sn. selaku Ketua Jurusan Tata Rias dan Busana ISBI Bandung serta dosen pembimbing selama proses penyusunan Laporan Tugas Akhir ini;
4. Mira Marlianti, S.Sn, M.Ds. selaku pembimbing;
5. Seluruh dosen di Program Studi D4 Tata Rias Busana yang telah membagikan ilmu dan pengalaman selama masa perkuliahan;
6. Orang tua dan keluarga pengkarya tercinta yang senantiasa memberikan doa, dukungan moral, dan motivasi tanpa henti;
7. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Pengkarya menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan di masa mendatang. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat serta menjadi referensi yang berguna bagi semua pihak.

Bandung, 10 Juni 2025
Ikrima Nursabilillah
NIM.212323012

**PENCIPTAAN *COCKTAIL DRESS*
“*THE RADIANT TREASURE OF KHATULISTIWA*”
DENGAN TEKNIK *BEADING* DAN *DRAPING***

Ikrima Nursabilillah
NIM.212323012

Prodi Tata Rias dan Busana FSRD ISBI Bandung
Jl. Buah Batu 212 Bandung , 40265
Tlp +085692116503 Email ikrimanursabilillah@gmail.com

ABSTRAK

Penciptaan *cocktail dress* ini dilatarbelakangi oleh penunjukan langsung direktur national Miss Teenager Indonesia kepada pengkarya untuk menciptakan *cocktail dress* yang memuat kekayaan alam Indonesia. Permintaan ini dieksekusi dengan menggabungkan elemen budaya dan kekayaan alam Indonesia dalam satu kesatuan koleksi *Cocktail Dress The Radiant Treasure of Khatulistiwa*. Padu-padan ini merupakan bentuk pendekatan holistik yang menyatukan teknik desain modern dengan kekayaan budaya lokal sehingga menghasilkan *cocktail dress* yang unik dan bermakna. Tujuan penciptaan karya ini selain untuk memenuhi kebutuhan event Miss Teenager Indonesia 2024 adalah untuk memperkaya bentuk *cocktail dress* yang menggunakan ide pemantik dari kekayaan alam Indonesia, juga menjelaskan proses perwujudan *branding* dan promosi karya *cocktail dress*. Untuk mencapai tujuan tersebut metode penciptaan yang digunakan adalah *one diamond model* yang diadaptasi dari *double diamond model*. Adapun hasil penciptaan ini berupa 4 *look cocktail dress* yang disajikan di Grand Final Miss Teenager Indonesia di gedung Balai Pemuda Surabaya tanggal 1 November 2024.

Kata kunci: *cocktail dress; beading; draping*

COCKTAIL DRESS CREATION
“THE RADIANT TREASURE OF THE EQUATOR”
WITH BEADING AND DRAPING TECHNIQUES

Ikrima Nursabilillah
NIM.212323012

Prodi Tata Rias dan Busana FSRD ISBI Bandung
Jl. Buah Batu 212 Bandung , 40265
Tlp +085692116503 Email ikrimanursabilillah@gmail.com

ABSTRACT

The creation of this cocktail dress was motivated by the direct appointment of the national director of Miss Teenager Indonesia to the creator to create a cocktail dress that contains the natural wealth of Indonesia. This request was executed by combining elements of Indonesian culture and natural wealth in one collection of The Radiant Treasure of Khatulistiwa cocktail dresses. This combination is a form of holistic approach that unites modern design techniques with the richness of local culture to produce a unique and meaningful cocktail dress. Therefore, the purpose of creating this work, in addition to fulfilling the Miss Teenager Indonesia 2024 event, is to offer a cocktail dress that combines elements of Indonesian culture and natural wealth. To achieve this goal, the creation method used is a single diamond model adapted from the double diamond model. Like the results of this creation in the form of 4 (four) cocktail dress looks presented at the Grand Final of Miss Teenager Indonesia at the Balai Pemuda Surabaya building on November 1, 2024.

Keywords: cocktail dress; beads; draping

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DENGAN TEKNIK <i>BEADING</i> DAN <i>DRAPING</i>	iv
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
DAFTAR ISTILAH	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Penciptaan	1
1.2. Rumusan Penciptaan	2
1.3. Orisinalitas.....	3
1.4. Tujuan dan Manfaat.....	7
1.4.1. Tujuan	7
1.4.2. Manfaat	7
BAB II DESKRIPSI SUMBER PENCIPTAAN	8
2.1. <i>Cocktail Dress</i>	8
2.2. <i>The Radiant Treasure of Khatulistiwa</i>	10
a. Batu Bacan	11
b. Lautan Tropis	12
c. Tambang Emas.....	12

2.3. Teknik <i>Beading</i> dan <i>Draping</i>	13
BAB III METODE PENCIPTAAN.....	17
3.1. <i>Discover Stage</i>	18
3.2. <i>Define Stage</i>	19
3.3. <i>Develop Stage</i>	25
3.4. <i>Deliver Stage</i>	38
BAB IV DESKRIPSI KARYA.....	48
4.1. Deskripsi Karya 1	50
4.2. Deskripsi Karya 2	53
4.3. Deskripsi Karya 3	55
4.4. Deskripsi Karya 4	57
4.5. Perawatan Busana.....	60
Perawatan <i>Cocktail Dress</i>	Error! Bookmark not defined.
BAB V PENYAJIAN KARYA DAN MEDIA PROMOSI	61
5.1. Penyajian Karya	61
5.1.1. Foto Editorial	61
5.1.2. Video Presentasi	62
5.1.3. Show Grand Final Miss Teenager Indonesia	63
5.2. Media Promosi	65
BAB VI KESIMPULAN.....	69
DAFTAR PUSTAKA	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Cocktail dress koleksi Elie Saab 2010	4
Gambar 1. 2 Cocktile dress karya Alexander McQueen.....	5
Gambar 1. 3 Cocktile dress koleksi Marchesa	5
Gambar 1. 4 Cocktile dress koleski Zuhair Murad	6
Gambar 2. 1 Batu Bacan	11
Gambar 2. 2 Lautan ropis.....	12
Gambar 2. 3 Tambang Emas.....	12
Gambar 3. 1 Metode penciptaan yang diadaptasi dari <i>double diamond</i> model	18
Gambar 3. 2 <i>Screenshot</i> youtube	19
Gambar 3. 3 <i>Moodboard</i> inspirasi	20
Gambar 3. 4 <i>Moodboard style</i>	22
Gambar 3. 5 Referensi makeup <i>bold</i>	24
Gambar 3. 6 <i>Moodboard</i> target market.....	24
Gambar 3. 7 Sketsa desain	26
Gambar 3. 8 Alternatif Desain <i>look 1</i>	27
Gambar 3. 9 Alternatif desain <i>look 2</i>	27
Gambar 3. 10 Alternatif desain <i>look 3</i>	28
Gambar 3. 11 Alternatif desain <i>look 4</i>	28
Gambar 3. 12 Master desain <i>look 1</i>	29
Gambar 3. 13 Master desain <i>look 2</i>	30
Gambar 3. 14 Master desain <i>look 3</i>	31
Gambar 3. 15 Master desain <i>look 4</i>	32
Gambar 3. 16 <i>Line collections</i>	33
Gambar 3. 17 <i>Hanger</i> desain <i>look 1</i>	36
Gambar 3. 18 <i>Hanger</i> desain <i>look 2</i>	37
Gambar 3. 19 <i>Hanger</i> desain <i>look 3</i>	37
Gambar 3. 20 <i>Hanger</i> desain <i>look 4</i>	38

Gambar 4. 1 Foto produk <i>cocktail dress look 1, 2, 3, dan 4</i>	49
Gambar 4. 2 Foto produk <i>cocktail dress look 1</i>	50
Gambar 4. 3 Foto produk <i>cocktail dress look 3</i>	53
Gambar 4. 4 Foto produk <i>cocktail dress look 3</i>	56
Gambar 4. 5 Foto produk <i>cocktail dress look 4</i>	59
 Gambar 5. 1 Bentuk panggung penampilan karya	 64
Gambar 5. 2 <i>Grand final</i> Miss Teenager di Surabaya	65
Gambar 5. 3 Logo IKRIMA.....	65
Gambar 5. 4 <i>Screenshot</i> instagram Miss Teenager Indonesia	68



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Data hasil & riset.....	15
Tabel 3. 1 Target <i>market</i>	25
Tabel 3. 2 <i>Hanger</i> material <i>look</i> 1-4	34
Tabel 3. 3 Dokumentasi proses	39
Tabel 3. 4 Tahapan Model <i>Double Diamond</i> dalam Desain Busana	47
Tabel 4. 1 Harga Jual produk <i>look</i> 1	52
Tabel 4. 2 Harga Jual Produk <i>look</i> 2	55
Tabel 4. 3 Harga jual produk <i>look</i> 3.....	57
Tabel 4. 4 Harga jual produk <i>look</i> 4.....	60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 CV Pengkarya.....	74
Lampiran 2 Dokumentasi Hasil karya.....	76
Lampiran 3 Kontrol Bimbingan Tugas Akhir.....	78
Lampiran 4 Kontrol Bimbingan Tugas Akhir.....	79
Lampiran 5 Sertifikat <i>Designer</i>	80



DAFTAR ISTILAH

- Applique* : Teknik mengaplikasikan atau menerapkan sesuatu pada proses penciptaan busana.
- Beading* : Teknik menghias permukaan kain dengan menjahitkan manik-manik (*beads*) untuk menciptakan efek visual dan tekstur tertentu
- Beads* : Manik-manik kecil yang biasanya berlubang di tengah dan digunakan untuk berbagai keperluan dekoratif atau fungsional, seperti dalam pembuatan perhiasan, aksesoris pakaian, kerajinan tangan, atau hiasan rumah.
- Beauty pageant* : Sebuah kompetisi kecantikan yang penilaiannya dari berbagai kategori, seperti penampilan fisik, kecerdasan, kemampuan berbicara, dan sikap. Acara ini bertujuan untuk mencari individu yang tidak hanya memiliki kecantikan fisik, tetapi juga kualitas lain seperti kepribadian, bakat, dan kemampuan sosial.
- Bodice* : Bagian atas dari pakaian wanita yang menutupi dada hingga pinggang. Biasanya ditemukan pada gaun, blus, atau dress, dan sering kali dirancang untuk memberikan bentuk serta dukungan pada tubuh bagian atas
- Bold* : Istilah yang merujuk pada sesuatu yang tampil mencolok, berani, atau tegas, baik dalam konteks gaya, sikap, atau desain. Dalam konteks yang lebih umum, kata bold sering digunakan untuk menggambarkan karakteristik yang kuat, percaya diri, dan tidak takut untuk menonjolkan diri.
- Branding Tools* : Strategi pemasaran dari desainer untuk mengenalkan dan meningkatkan citra *brand*.
- Bustier* : Pakaian ketat tanpa tali yang dirancang untuk menopang dan membentuk dada serta pinggang, sering dipakai sebagai pakaian dalam atau atasan modis.

- Care label* : Label yang terdapat pada pakaian atau barang tekstil yang memberikan petunjuk tentang cara merawat dan membersihkan produk tersebut dengan aman. Label ini sangat penting untuk memastikan bahwa pakaian atau barang tetap berfungsi dengan baik dan tidak rusak akibat perawatan yang salah.
- Catwalk* : Panggung sempit dan panjang yang digunakan dalam acara fashion show berfungsi sebagai lintasan bagi model untuk memperagakan koleksi pakaian atau desain busana dari desainer. Catwalk umumnya berbentuk jalur lurus yang membentang dari satu sisi ke sisi lainnya, tempat model berjalan untuk menampilkan koleksi tersebut.
- Cocktail Dress* : Jenis busana semi-formal yang menekankan siluet feminin dengan sentuhan glamor, umumnya dikenakan dalam acara resmi malam hari.
- Cowl drapery* : Teknik dalam desain busana yang menerapkan pelipatan atau penjatuhan kain secara longgar sehingga membentuk lipatan lembut yang menggantung, umumnya pada bagian leher (neckline), punggung, atau pinggang. Teknik ini menghasilkan efek jatuh yang elegan dan memberikan kesan lembut, mengalir, serta feminin.
- Denotasi* : Makna lugas atau makna sebenarnya dari suatu kata, sesuai dengan apa yang tercantum dalam kamus, tanpa tambahan makna kiasan atau emosi tertentu.
- Desain Terpilih* : Desain yang terpilih diantara *Alternative design* melalui berbagai pertimbangan.
- Doble Diamond Model* : Metode riset desain yang dikembangkan oleh Michael E. Porter, seorang professor dari Harvard Business School

- Draping* : Teknik mendesain dan atau mewujudkan busana/elemen busana dengan cara membentuk langsung di tubuh manekin atau tubuh manusia, tanpa jahitan untuk menghasilkan desain unik dan *artistic*.
- Dry clean* : Metode pembersihan pakaian atau kain yang menggunakan pelarut kimia (bukan air) untuk menghilangkan kotoran, noda, atau debu dari pakaian, terutama bahan yang tidak dapat dicuci dengan air seperti sutra, wol, atau kain berbahan halus lainnya.
- Embroidery* : Seni menghias kain atau bahan lain dengan jahitan benang menggunakan jarum, kadang juga dipadukan dengan elemen tambahan seperti manik-manik (*beads*), payet (*sequins*), atau logam kecil.
- Evening gown* : Gaun formal yang dikenakan oleh wanita untuk acara-acara malam yang elegan atau resmi, seperti resepsi pernikahan, gala dinner, acara red carpet, atau pesta koktail formal.
- Fit body-con* : *Fit* pas di badan dan *Body-con* (singkatan dari *body-conscious*): gaya pakaian yang sangat ketat dan membentuk lekuk tubuh. *fit body-con* model pakaian yang ketat dan mengikuti bentuk tubuh secara pas, biasanya digunakan untuk menonjolkan siluet tubuh secara jelas. Contohnya: *dress body-con*, rok pensil ketat, atau atasan pas badan.
- Footage* : Istilah yang merujuk pada rekaman video atau film mentah maupun bagian dari rekaman yang telah ada. Istilah ini berasal dari kata 'foot', yang pada era film gulungan digunakan sebagai satuan ukuran panjang rekaman.
- Gala dinner* : Acara makan malam formal yang sering diadakan untuk tujuan amal, perayaan khusus, atau acara penting lainnya. Gala dinner biasanya memiliki suasana elegan, dengan undangan terbatas dan

sering kali dihadiri oleh tokoh-tokoh terkenal atau elit sosial.

- Glamour* : Konsep busana yang mengacu pada pesona, daya tarik, dan kemewahan yang biasanya dikaitkan dengan gaya hidup mewah, penampilan yang menawan, dan keanggunan. Istilah ini sering digunakan untuk menggambarkan sesuatu yang tampak sangat berkelas, mewah, atau memikat secara visual dan sosial, sering kali dipengaruhi oleh dunia fashion, selebriti, dan perhiasan.
- Glitter* : Partikel kecil yang berkilauan, biasanya terbuat dari plastik, logam, atau bahan sintetis lainnya, yang digunakan untuk memberi efek berkilau atau mengkilap pada berbagai objek seperti kerajinan tangan, kosmetik, pakaian, aksesoris, dan dekorasi.
- Glosy* : Berarti mengkilap atau berkilau, biasanya digunakan untuk menggambarkan permukaan yang halus dan memantulkan cahaya, seperti kertas, rambut, atau lipstik.
- Hang tag* : Label atau tag kecil yang digantung pada produk, biasanya pada pakaian atau aksesoris, yang berfungsi untuk memberikan informasi tambahan tentang produk tersebut. Hang tag sering kali terbuat dari kertas, karton, atau bahan lainnya dan digantung pada pakaian menggunakan tali atau benang.
- Hanger Design* : Gambar yang berisi elemen elemen busana.
- Hanger Material* : Gambar yang berisi kumpulan data bahan yang digunakan untuk setiap *look*.
- Image Clothing* : Istilah yang digunakan untuk menyebut busana dalam bentuk gambar, seperti gambar desain busana hingga gambar busana yang sesungguhnya
- Influencer* : Seseorang yang memiliki pengaruh besar di media sosial atau platform digital, dan mampu

mempengaruhi opini, perilaku, atau keputusan orang lain, terutama dalam hal pembelian produk, gaya hidup, atau pandangan tertentu.

- Introduction* : Kategori busana yang dibuat dalam sajian *fashion show* berdasarkan dari kebutuhan manusia yang mendasar, yakni aspek psikologis dan keamanan.
- Konotasi : Makna kiasan, tambahan, atau emosional dari suatu kata, yang muncul karena asosiasi, perasaan, atau nilai-nilai tertentu dalam masyarakat. Konotasi bisa bersifat **positif**, negatif, atau netral, tergantung konteks penggunaannya.
- Line Collection* : Kumpulan gambar dari koleksi busana.
- Look* : Istilah dalam *fashion* untuk menyebut tampilan visual desain dan atau produk *fashion* secara utuh.
- Low-fidelity prototyping.* : Prototipe sederhana berupa master desain yang siap dieksekusi menjadi busana. Kebalikan dari *Low-fidelity prototyping* adalah *high-fidelity prototyping*, yakni *prototype* dalam bentuk produk yang lebih *tangible* (produk fisik, bukan gambar)
- Matte-glow* : Kombinasi dari dua efek finishing dalam dunia makeup dan perawatan kulit. Istilah ini menggabungkan tampilan *matte* (tidak mengkilap) dan *glow* (bercahaya), menghasilkan penampilan kulit yang halus, tampak segar, namun tetap memiliki sedikit kilau alami, bukan berlebihan.
- Miss Teenager* : Kontes kecantikan yang ditujukan untuk remaja perempuan (biasanya berusia 14-19 tahun) yang tidak hanya menilai kecantikan fisik, namun juga bakat, pengetahuan, kemampuan komunikasi, dan kualitas diri lainnya.
- Moodboard Inspirasi* : Kumpulan teks visual yang menggambarkan ide pemantik penciptaan busana.

<i>Moodboard Style</i>	: Kumpulan teks visual yang menggambarkan ide bentukan dari karya, seperti siluet, teknik, detail, material, dan gaya.
<i>Moodboard target market</i>	: Kumpulan elemen visual yang merepresentasikan karakteristik pasar yang dituju oleh suatu produk fashion. Elemen tersebut mencakup gaya hidup, kebiasaan (habitus), kelas sosial, karakter, serta preferensi visual yang menggambarkan konsumen ideal
<i>Nembok</i>	: Proses menutup latar dalam motif batik dengan malam menggunakan canting maupun kuas.
<i>Nude</i>	: Warna yang menyerupai warna kulit manusia, umumnya bernuansa <i>beige</i> , krem, dan coklat muda
<i>One shoulder</i>	: Model pakaian dengan satu sisi bahu terbuka dan sisi lainnya tertutup. Biasanya digunakan pada gaun, atasan, atau jumpsuit untuk memberi kesan asimetris dan elegan.
<i>Packaging</i>	: Pengemasan produk dengan media dan desain tertentu
<i>Patchwork</i>	: Teknik menjahit yang menggabungkan potongan-potongan kain kecil dengan berbagai warna, bentuk, dan pola menjadi satu kesatuan kain yang lebih besar dan dekoratif. Teknik ini sering digunakan untuk membuat selimut (quilt), sampul bantal, tas, taplak meja, dan karya seni tekstil lainnya.
<i>Pesan non-verbal</i>	: Pesan yang disampaikan tidak dengan kata-kata, yang dalam hal ini melalui tanda-tanda dalam busana, seperti warna, <i>style</i> , material, siluet, dan lain sebagainya
<i>Prototype</i>	: Model awal atau rancangan pertama dari sebuah produk, perangkat, atau sistem yang dibuat untuk menguji konsep dan fungsionalitas sebelum produksi massal atau pengembangan lebih lanjut. Prototipe digunakan untuk memvisualisasikan

ide, mengidentifikasi masalah, dan menguji berbagai aspek produk dalam kondisi nyata.

- Public figure* : Seseorang yang dikenal luas oleh masyarakat karena perannya dalam kehidupan publik, baik melalui media, profesi, atau kontribusi sosial. Public figure bisa berasal dari berbagai bidang, seperti hiburan, politik, olahraga, bisnis, seni, atau media sosial.
- Ready To Wear Deluxe* : Kategori pakaian siap pakai yang mewah.
- Real clothing* : Busana yang sesungguhnya
- Sequin* : Hiasan kecil berbentuk bulat dan mengilap, biasanya dijahit pada pakaian untuk memberikan efek berkilau atau glamor.
- Socialite* : Seseorang yang terkenal dan aktif dalam kehidupan sosial masyarakat, biasanya dalam lingkaran sosial elit. Mereka sering terlibat dalam acara-acara sosial, seperti pesta, gala, peluncuran produk, atau acara amal. Socialite dikenal karena kehadiran mereka di acara-acara bergengsi dan pergaulan mereka dengan orang-orang terkenal atau berpengaruh.
- Streamer* : Seseorang yang menyiarkan konten secara langsung (live stream) melalui platform online, seperti Twitch, youtube Live, Facebook Gaming, atau tiktok. Streamer dapat menyiarkan berbagai jenis konten, mulai dari video game, musik, diskusi, tutorial, hingga acara hiburan langsung.
- Wearable* : Secara umum merujuk pada sesuatu yang bisa dipakai di tubuh, seperti pakaian atau aksesoris
- Zero waste* : Sebuah pendekatan desain untuk mengurangi sampah hingga mendekati nol.