EKSPLORASI BENTUK ARSITEKTUR PADA ELEMEN DESAIN FASHION STUDI KASUS : PENCIPTAAN KARYA PADA MATAKULIAH DESAIN MODE LANJUT FSRD IKJ

Muhamad Fahmi[1]*, Retno Andri Pramudyarini[2], Kayana Kalya Asshira[3]

[1,2,3]Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Kesenian Jakarta, Jakarta*
[1] mfahmi@ikj.ac.id, [2]retnoandri@ikj.ac.id, [3]3230350016@ikj.ac.id*

Abstrak

Penelitian ini merupakan studi kasus matakuliah desain dasar lanjut mahasiswa semester tiga Desain Produk Mode Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Kesenian Jakarta, dimana mahasiswa mengeksplorasi bentuk pada bangunan arsitektur. Eksplorasi bentuk dituangkan kedalam elemen desain yang memberikan pengaruh yang sangat besar dan lebih bernilai guna, pada bidang fashion. Bentuk atau siluet serta detail pada fashion desain tidak terlepas dari imajinasi desainer dalam memvisualisakan pada konsep menciptakan busana. Pengaruh seni dan desain serta teknologi salah satu kebutuhan mahasiswa mode dalam proses desain dalam kemampuan kreativitas, eksperimental, modern dan kontemporer. Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan eksplorasi dan eksperiment. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, penelusuran melalui literasi, serta dokumentasi berupa foto dan vidio. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman mengenai perkembangan fashion desain dalam menciptakan bentuk detail.

Kata kunci: arsitektur, fashion, elemen desain

Abstract

This research is a case study of advanced basic design course for third semester Fashion Product Design students of the Faculty of Fine Arts and Design, Jakarta Institute of the Arts, where students explore the shape of architectural buildings. The exploration of form is poured into design elements that have a very big influence and are more valuable, in the fashion field. The shape or silhouette and details in fashion design are inseparable from the designer's imagination in visualising the concept of creating clothing. The influence of art and design and technology is one of the needs of fashion students in the design process in creativity, experimental, modern and contemporary

abilities. This research method uses a qualitative method with an exploration and experiment approach. Data collection is done by observation, searching through literacy, and documentation in the form of photos and videos. This research is expected to provide an understanding of the development of fashion design in creating detailed forms.

Keywords: *architecture, fashion, design elements*

PENDAHULUAN

Desain merupakan elemen penting dalam industri fashion karena menjadi dasar penciptaan bentuk, warna, dan fungsi sebuah busana (Wei.2024; Tristantie.2019). Proses kreatif ini membutuhkan imajinasi, inspirasi, serta kemampuan inovatif desainer untuk menghasilkan karya yang unik dan relevan dengan kebutuhan konsumen (Mefful, 2024; Hoggan, 2018). Bagi mahasiswa fashion design, pemahaman akan elemen serta prinsip desain menjadi fondasi penting dalam mengembangkan konsep dan menyusun *mood board* yang berkualitas (Wohrle, 2022; Lucero, 2012; Cassidy,2011). Konsep desain sendiri berfungsi sebagai ide dasar yang menentukan arah, karakter, dan pesan dari sebuah karya, sehingga pemahamannya krusial dalam proses perancangan busana (Hu, 2017; Au, 2018).

Dalam konteks pembelajaran, kemampuan mahasiswa untuk memahami dan menganalisis konsep desain sangat memengaruhi kreativitas dan efektivitas karya yang dihasilkan (Adhitama, 2024). Literatur menunjukkan bahwa penguasaan konsep desain membantu desainer dalam memecahkan masalah, menemukan solusi visual, serta menyampaikan pesan secara lebih efektif. Namun, mahasiswa Program Studi Desain Produk FSRD Institut Kesenian Jakarta, khususnya pada mata kuliah Desain Mode Dasar Lanjut, sering mengalami kesulitan mengonversi imajinasi ke dalam bentuk desain busana. Tantangan utama muncul ketika mereka mencoba menerjemahkan fenomena atau suasana arsitektur ke dalam elemen visual fashion. Kurangnya literasi visual, keinginan hasil instan, serta lingkungan belajar yang kurang mendukung turut memperburuk proses eksplorasi konsep (Asemsro, 2020).

Muhamad Fahmi, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Kesenian Jakarta, Jakarta
mfahmi@ikj.ac.id

Kondisi tersebut menunjukkan perlunya metode pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan mendorong keaktifan mahasiswa. Pembelajaran kooperatif dipandang relevan untuk diterapkan karena memungkinkan mahasiswa bekerja dalam kelompok kecil, saling membantu, serta berkolaborasi dalam memecahkan masalah desain. Pendekatan ini memberi ruang bagi eksperimen kreatif melalui keterlibatan langsung mahasiswa dalam proses penciptaan, bukan hanya mendengarkan penjelasan secara pasif.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini berfokus pada Eksplorasi Arsitektur pada Elemen Desain Fashion dalam studi kasus penciptaan karya pada mata kuliah Desain Mode Dasar Lanjut. Penelitian tindakan kelas ini bertujuan mengoptimalkan pemahaman mahasiswa terhadap elemen desain melalui pendekatan pembelajaran yang kolaboratif, eksperiensial, dan berorientasi pada eksplorasi kreatif (Vijayalakshmi,2020; Liu,2023; Dorland,2024).

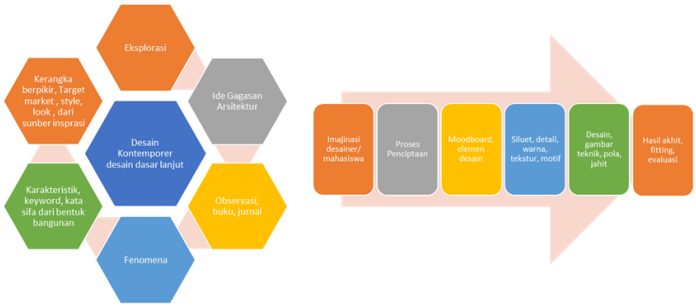
KAJIAN TEORI

Inspirasi dalam berkarya dapat diperoleh dari mana saja, seperti yang terlihat pada referensi jurnal yang diambil tentang Eksplorasi Pleats Untuk Produk Fashion Dengan Inspirasi novel “The Night Circus”. Jurnal ini membahas tentang inspirasi berkaya menggunakan ide dari novel yang diterjemahkan ke dalam bentuk detail fashion menjadi pleats (Hanipah & Rais, 2014). Detail ini di hadirkan untuk menunjukan era yang dibawakan pada novel yang menjadi sumber inspirasi. Alur cerita yang mendalam membuat visual pleats yang dikerjakan dibuat lebih abstrak. Selain itu, pengaruh warna pada karya juga merujuk pada moodboard yang sudah dibuat.

Berbeda dengan penelitian pada jurnal tersebut, jurnal ini mengekplorasi bentuk arsitektur rumah adat Tongkonan. Bentuk detail yang ada pada rumah tersebut dijadikan sumber ide dalam membuat detail pada fashion. Tekhnik ruching diambil sebagai bentuk visual pada perwujudan detail fashion, yang meggambarkan tumpukan bambu pada atap rumah tersebut. Penelitian ini lebih mengedepankan eksporasi bentuk yang akan diwujudkan menjadi detail pada fashion.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif berbasis seni, yaitu penelitian yang berbasis pada karya seni atau penciptaan karya seni oleh individu yang dianalisis dan dikembangkan dari segala aspek seperti konsep, elemen visual dan kombinasi warna.hasil penelitian ini berupa catatan, ide, konsep,dan data baru yang dapat dikaji lebih lanjut (Wilson,Mick,dan Van Ruiten, Schelten, (Ed),2013). Penelitian ini menggunakan data primer dengan menambahkan buku, jurnal, yang mendukung dan foto, (Gray,C, & Malins, J,2026). Tahapan pada penelitian yaitu menentukan objek materi yang akan dikaji, mengumpulkan data visual yang akan dibahas, menganalisa dengan memilih dan memilah objek, mengklasifikasikan objek materi. Setelah itu melekukan perbandingan dengan objek-objek serupa untuk menentukan celah yang dapat dibahas lebih lanjut. Hasil analisis selanjutnya akan menjadi pembahasan baru yang akan dibahas dengan konsep desain yang akan dijadikan landasan penelitian serta elemen visual dari Feldman (1967) untuk menemukan dan menentukan struktur pada objek yang diteliti.



Bagan 1. Rumah Tongkonan
Sumber: Pramudyarini 2025

Analisis penelitian ini membedah objek berdasarkan bagian-bagian elemen visual seperti bentuk, garis, kombinasi warna, dan bidang, sehingga menunjukan komposisi dan ritme yang sesuai dengan konsep desain pada fashion. Hal ini akan menunjukan proses eksplorasi bentuk arsitektur menjadi sebuah detail pada fashion. Tahapan dalam penelitian ini adalah: a) Menentukan ide gagasan, b) Membuat moodboad dari ide gagasan tersebut, c)Menentukan karakteristik yang

Muhamad Fahmi, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Kesenian Jakarta, Jakarta
mfahmi@ikj.ac.id

tepat yang nantinya akan diterjemahkan kedalam bentuk fashion, d) membuat eksperimen dari material kain yang nantinya akan menjadi detail yang sesuai dengan ide gagasan, e) menganalisa karya busana sesuai dengan elemen desain, f) memperoleh temuan visual dalam konsep desain.

HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 1. Rumah Tongkonan
Sumber: https://stock.adobe.com

Eksplorasi bentuk arsitektur sebagai dasar inspirasi dalam desain fashion merupakan langkah awal dalam membangun konsep desain yang kontekstual dan bermakna. Mahasiswa Desain Produk Mode FSRD IKJ diarahkan untuk melihat arsitektur bergaya tradisional sebagai inspirasi dalam berkarya. Bentuk arsitektur tersebut dilihat bukan hanya sebagai bangunan tradisional saja, namun harus dilihat dari beragam sisi yang nantinya timbul karakter kuat yang menjadi ciri khas dari bangunan tersebut.

Kayana mengekplorasi bentuk bangunan Tongkonan yaitu rumah adat khas suku Toraja di Sulawesi Selatan. Tongkonan yang memiliki arti “tempat duduk” dalam bahasa Toraja yang berfungsi sebagai pusat kehidupan sosial dan kekuasaan adat. Arsitektur khas adalah rumah panggung yang memiliki atap melengkung seperti perahu yang terbuat dari material bambu yang disusun tumpang tindih dan dihiasi ornamen tradisional seperti susunan tanduk kerbau dan ornamen ukuran yang menghiasi dinding. Bangunan ini sudah sejak turun temurun diwariskan oleh nenek moyang suku Toraja yang menunjukkan keahlian konstruksi tradisonal.

ARTIKA Vol.9,No.2 November (2025)
DOI: 10.34148/artika.v9i2.1423

Dalam proses perancangan fashion, elemen desain tidak dapat dipisahkan dari peran moodboard sebagai alat bantu visual yang merepresentasikan gagasan dan arah estetika sebuah karya. Moodboard bukan sekadar kumpulan gambar, melainkan media konseptual yang menyatukan tema, palet warna, tekstur, siluet, hingga suasana emosional dari ide desain.



Gambar 2. Moodboard Tema & Moodboard Fabric
Sumber: Dokumentasi Kanaya 2025

Perancang mode mulai merumuskan keputusan visual yang terarah dan terkonsep. Rumah adat Tongkonan menjadi fenomena yang diambil Kanaya sebagai inspirasi berkarya. Struktur bentuk bangunan, detail, warna dan ragam hias yang menjadi acuan dikumpulkan dalam gambar moodboard. Element estetis yang sudah dikumpulkan dalam moodboard tersebut akan diterjemahkan menjadi bentuk detail dalam fashion.Kanaya menentukan karakteristik dalam rumah Tongkonan tersebut menjadi beberapa kata sifat seperti; kokoh, repetitif, simetris dan ornamental.

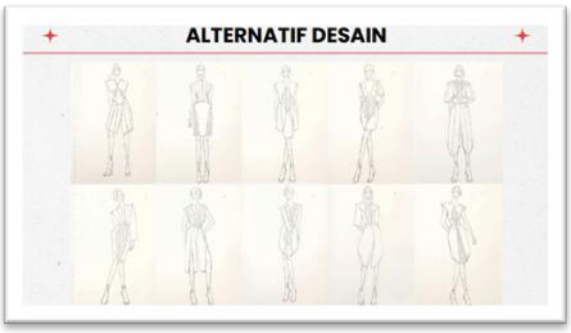
Kokoh terlihat dari bentuk bangunan secara utuh yang berdiri kokoh menjulang tinggi. Struktur bangunan yang terbuat dari bahan-bahan alam juga berpengaruh terhadap konstruksi tersebut menjadi terlihat lebih kuat.Bagunan tersebut juga terdapat detail atap yang terbuat dari bambu tersusun rapih. Susunan bambu yang berulang menjadi karakter kuat pada bangunan ini.

Karakter selanjutnya yaitu simetris, yang terlihat dari bentuk luar secara keseluruhan. Bentuk yang seimbang menjadikan struktur bangunan yang menjulang ini berdiri dengan kuat. Karakter selanjutnya yaitu ornamental, karakter

Muhamad Fahmi, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Kesenian Jakarta, Jakarta
mfahmi@ikj.ac.id

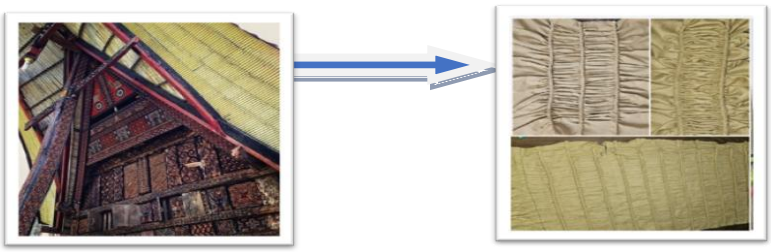
ini sangat terlihat pada dinding luar yang terdapat pada bangunan tersebut. Motif motif tradisional yang dihadirkan kaya akan makna dan simbol dari kehidupan. Secara keseluruhan, karakteristik yang dihadirkan sudah terlihat dalam bentuk visual moodboard, dimana karakter tersebut yang nantinya akan diinterpretasikan dalam elemen desain fashion.

Proses selanjutnya, setelah membuat moodboard tema dan menentukan karakteristik yang paling kuat pada inspirasi tersebut yaitu membuat desain. Kanaya membuat alternative desain sesuai dengan tema yang dibawakan yaitu rumah adat Tongkonan. Karakteristik yang sangat kuat jika melihat rumah tersebut secara keseluruhan yaitu terlihat seimbang / simetris.



Gambar 3. Alternatif Desain
Sumber: Dokumentasi Kanaya 2025

Kanaya mencoba mengexsplore bentuk arsitektur dengan membuat detail dari bentukan arsitektur minimalis akan mengarahkan pemilihan garis lurus, warna natural, dan struktur yang kokoh melalui tekstur. Desain bertema arsitektur tradisional, menghadirkan warna hangat. Kananya mengekspolore bagian repetisi pada atap Tongkonan.



Gambar 4 : Bentuk atap Tokonan menjadi deatail *ruching*
Sumber: Dokumentasi Kanaya 2025

ARTIKA Vol.9,No.2 November (2025)
DOI: 10.34148/artika.v9i2.1423

Bagian ini menjadi fokus utama yang akan di terjemahkan dalam bentuk fashion. Salah satu detail yang dibuat Kayana yaitu membuat detail kerut yang tersusun dimana lipatan - lipatan kain yang terbentuk dari hasil kerutaan ditambahkan material tiga dimensi. Bentuk kerutan tersebut diberi bisban isi sehingga terlihat lebih mempertajam panel garis. Teknik ini menginterprestasikan atap Tongkonan yang tersusun rapih dan berulang. Dalam kamus mode teknik yang dipakai Kanaya disebut Ruching.

Proses pembuatan ruching atau kerutan, Kayana mencoba experimen melalui dua material fabric/kain yang berbeda. Eksperimen ini diwujudkan untuk mendapatkan hasil yang maksimal dan sesuai dengan apa yang diharapkan



Gambar 5: Proses membuat ruching
Sumber: Dokumentasi Kanaya 2025

Mahasiswa membuat percobaan pertama dengan material kain polyester. Karakter kain polyester yang dipakai berserat sedikit kasar dan juga bertekstur kenyal. Kain polyester tersebut diimplementasikan teknik ruching agar memvisualisaikan bentuk tumpukan bambu pada atap Tongkonan.

Bentuk yang dihasilkan dari teknik *ruching* menggunakan kain polyester ternyata belum sesuai dengan yang diinginkan. Hasil kerutan menjadi tidak rapi dan tidak bisa mati ketika digosok. Setelah melakukan percobaan menggunakan kain polyester, Kanaya mencoba kembali teknik tersebut menggunakan kain linen. Karakteristik kain ini bertekstur kasar dan terbuat dari serat katun. Eksperimen pada kain linen menggunakan teknik *ruching* menghasilkan bentuk yang

Muhamad Fahmi, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Kesenian Jakarta, Jakarta
mfahmi@ikj.ac.id

diinginkan. Detail jahitan lebih terlihat rapi dan press terlihat lebih mati, sehingga lebih menggambarkan tumpukan bambu seperti atap rumah Tongkonan.

PEMBAHASAN

Penerapan elemen desain dalam desain eksperimental merupakan pendekatan pedagogis penting di FSRD IKJ, khususnya dalam mata kuliah Desain Dasar Lanjut. Berdasarkan hal tersebut, kanaya dalam mengeksplore dan eksperimen bentuk dan detail memilih siluet simetris untuk diterapkan pada desain. Selain itu, unsur repetitive juga berpengaruh pada desain yang dibuat. Tumpukan / susunan bambu pada atap Tongkonan menjadi nilai estetis tersendiri sehingga harus terlihat pada desain yang akan diwujudkan.

Unsur yang terakhir dibawakan yaitu warna, terlihat warna warna natural yang ada pada Tongkonan tersebut dijadikan acuan warna dalam membuat desain. Desain yang terpilih ini menjadi salah satu bentuk yang mewakili karakteristik rumah Tongkonan secara keseluruhan.



Gambar 6: Ilustrasi akhir
Sumber: Kanaya 2025

Kontras pada dress ini ada dua point, pertama kontras warna. Walaupun bukan menggunakan warna komplementer, namun penggunaan warna gelap dan terang pada busana ini terlihat cukup kontras. Selain warna, prinsip desain kontras yang dihasilkan dari busana ini terdapat pada tekstur. Detail ruching menghasilkan tekstur kasar dan kain polos yang lain bertekstur halus. Dengan demikian kontras tekstur sangat terlihat dalam busana ini.

ARTIKA Vol.9,No.2 November (2025)
DOI: 10.34148/artika.v9i2.1423



Gambar 7: Hasil akhir desain kontemporer
Sumber: Kanaya 2025

Karya busana pada gambar diatas berupa dress panjang selutut dengan siluet H line. Prinsip desain yang terdapat pada busana tersebut meliputi beberapa unsur seperti balance, repetisi dan kontras. Balance pada busana tersebut, terlihat pada potongan paneling desain yang simetris antara kanan dan kiri baik bagian depan maupun bagian belakang. Desain paneling dibuat garis geometris sesuai dengan bentuk yang menjadi sumber inspirasi yaitu rumah tongkonan.

Repetisi pada baju ini terdapat pada dada dan bagian sisi bawah. Repetisi dihasilkan dengan teknik *ruching* atau kerutan yang diisi dengan tali didalamnya. Teknik ini juga mengacu pada bentuk detail pada atap bangunan yang secara visual diterjemahkan kedalam bentuk fashion menjadi teknik ruching. Prinsip desain terakhir yang ditampilkan yaitu kontras.

Teknik ini juga mengacu pada bentuk detail pada atap bangunan yang secara visual diterjemahkan ke dalam bentuk fashion menjadi teknik *ruching.* Prinsip desain terakhir yang ditampilkan yaitu kontras. Kontras pada baju ini ada dua point, pertama kontras warna. Walaupun bukan menggunakan warna komplementer, namun penggunaan warna gelap dan terang pada busana ini terlihat cukup kontras. Selain warna, prinsip desain kontras yang dihasilkan dari busana ini terdapat pada tekstur kasar dan halus *ruching* menghasilkan tekstur kasar dan kain polos yang lain bertekstur halus, dengan demikian kontras tekstur sangat terlihat dalam busana ini.

Secara keseluruhan, materi yang diterapkan untuk mata kuliah desain produk lanjut dengan inspirasi dari bentuk bangunan sudah cukup terpenuhi.

Muhamad Fahmi, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Kesenian Jakarta, Jakarta
mfahmi@ikj.ac.id

Walaupun terdapat beberapa kendala selama proses pengerjaan. Pemilihan jenis kain merupakan salah satu unsur yang sangat penting, mengingat bahan utama dalam pembuatan produk busana adalah kain. Jenis tekstur, komposisi serat, bahkan kelenturan kain juga perlu pertimbangan. Pentingnya eksperiment yaitu agar detail yang dihasilkan sesuai dengan apa yang akan dicapai. Meskipun sempat beberapa kali mencoba membuat eksperiment agar sesuai dengan detail yang diinginkan, mahasiswa ini cukup paham dalam membuat *mind mapping.* Karena sejatinya kerangka berfikir itu yang akan menjadi arahan pertama dalam membuat desain busana.

KESIMPULAN

Eksplorasi arsitektur sebagai sumber inspirasi terbukti menjadi pendekatan yang efektif dalam memperkaya proses perancangan fashion. Melalui studi kasus pada bangunan Tongkonan, mahasiswa mampu mengidentifikasi karakteristik visual seperti kekokohan, repetisi, simetri, dan ornamen, kemudian menerjemahkannya ke dalam elemen desain busana. Penggunaan moodboard berperan penting sebagai alat konseptual yang menghubungkan tema, bentuk, warna, tekstur, dan suasana emosional, sehingga menghasilkan proses desain yang lebih terarah dan konsisten.

Kanaya sebagai perancang berhasil memvisualisasikan karakter arsitektur Tongkonan ke dalam desain busana melalui pemilihan siluet simetris, repetisi detail, serta penggunaan warna natural. Penerapan teknik *ruching* menunjukkan bagaimana proses eksperimen material menjadi langkah penting untuk menemukan representasi visual yang paling sesuai. Perbandingan antara penggunaan polyester dan linen juga menegaskan pentingnya eksplorasi material dalam mencapai hasil desain yang optimal.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa integrasi studi arsitektur dalam proses desain fashion tidak hanya memperluas sumber inspirasi, tetapi juga memperdalam kemampuan analitis mahasiswa dalam mengolah elemen visual. Pendekatan ini mendorong kreativitas, ketepatan konseptual, serta ketelitian teknis dalam penciptaan karya fashion. Dengan demikian, eksplorasi arsitektur dapat dijadikan metode pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan

kompetensi desain pada mahasiswa mode, khususnya dalam konteks penciptaan karya berbasis konsep.

.

DAFTAR PUSTAKA

Adhitama, G., Bhumi, Y., Rahma, M., Agriyadi, Y., Simarmata, A., Alfin, E., Widasati, A., Danurdoro, D., & Saphiranti, D. (2024). Enhancing Understanding and Application of Fundamental Visual Elements and Visual Principles Through Collaborative Learning: Insights from the Experiences of Design Students. Mudra Jurnal Seni Budaya. https://doi.org/10.31091/mudra.v39i3.2702.

Amaden, Connie, 1994. Fashion Sewing. California. Fairchild Book Angus, Emily. 2015. *Fashion Dictionary.*London. Carlton Books.

Asemsro, B., & Obinnim, E. (2020). Creative Design and Working Drawing: Challenges of Fashion Design and Textile Students in Technical Universities in Ghana. Arts and Design Studies. https://doi.org/10.7176/ads/81-02.

Au, J., & Au, Y. (2018). Creation of Conceptual Fashion Design Process Model. , 2018, 1-8. https://doi.org/10.4172/2329-9568.1000171.

Atkinson, Mark. 2012. *How to Create Your Final Collection*. UK: Laurence King Publishing.Armstrong, Helen. 2009. *Graphic Design Theory*. New York: Princeton Architectural Press.

Best, Kate Nelson. *The History of Fashion Journalism*. London; New York: Bloomsbury Academic.

Cannadine, D. 2010. The context, performing and meaning of ritual. The Invention of Tradition, 101–164. New York.

Cassidy, T. (2011). The Mood Board Process Modeled and Understood as a Qualitative Design Research Tool. Fashion Practice, 3, 225 - 251. https://doi.org/10.2752/175693811x13080607764854.

Dorland, A. (2024). Designing our Thinking: Examining the Effects of Experiential Learning and Design Thinking on Creativity, Innovation, and Collaboration Skills Development in the Undergraduate Classroom. The Canadian Journal for the Scholarship of Teaching and Learning. https://doi.org/10.5206/cjsotlrcacea.2024.1.14235.

Halliday, Rebecca. *The Fashion Show Goes Live Exclusive and Mediatized Performance*. Bloomsbury Publishing, Great Britain, 2022.

Muhamad Fahmi, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Kesenian Jakarta, Jakarta
mfahmi@ikj.ac.id

Hanipah, Reni. 2014. *Eksprorasi Teknik Pleats Untuk Produk Fashion Dengan Inspirasi Novel The Night Circus Karya Erin Morgenstern*. Jurnal.Vol 1. No 14. 2014.

Hogan, J., Murdock, K., Hamill, M., Lanzara, A., & Winner, E. (2018). Looking at the Process: Examining Creative and Artistic Thinking in Fashion Designers on a Reality Television Show. Frontiers in Psychology, 9. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.02008.

Hu, Y., & Liu, Y. (2017). A Study on the Conceptual Design of Fashion Product. , 05, 241-251. https://doi.org/10.4236/adr.2017.54020.

Kawamura, Yuniya. 2005. *Fashion-ology: An Introduction to Fashion Studies*. Fifth Avenue, New York: Berg Ltd.

Lucero, A. (2012). Framing, aligning, paradoxing, abstracting, and directing: how design mood boards work., 438-447. https://doi.org/10.1145/2317956.2318021.

Liu, Y., Lee, T., & Huang, Y. (2023). Enhancing university students' creative confidence, learning motivation, and team creative performance in design thinking using a digital visual collaborative environment. Thinking Skills and Creativity. https://doi.org/10.1016/j.tsc.2023.101388.

Mefful, O., Clottey, S., & Kattah, L. (2024). From Studio to Runway: Ghanaian Fashion Designers' Creative Processes. International Journal of Fashion and Design. https://doi.org/10.47604/ijfd.2582.

Mith, Alison. 2015. *Dressmaking Step by Step*. London. A Penguin Random House Company

Nakamichi, Tomoko, 2010. *Pattern Magic.* London: Laurence King Publishing Ltd.

Nakamichi, Tomoko, 2011. *Pattern Magic 2.* London: Laurence King Publishing

Onuma, Dr. Satoshi. 2009. *Fundamentals of Garmen Design.* Tokyo. Bunka Publishing Bureau

Riyanto, A, Arifah. *Desain Busana*. Bandung: Yapemdo, 2003.

Rohidi, T 2000 *Kesenian Dalam Pendekatan Kebudayaan,* Bandung : STISI Press

Sachari, A. (2006) *Tinjauan Desain*, Bandung: Penerbit ITB

Sachari, A. & Sunarya, Y. 999 *Modernisme Sebuah Tinjauan Historis Desain Modern*, Jakarta : PT BP Tradisional (Jakarta: Yayasan Harapan Kita/BP 3 TMII, 1998), 10.

Vijayalakshmi, D., & Kanchana, J. (2020). Evaluating the effectiveness of the collaborative learning in fashion studies. Procedia Computer Science, 172, 991-1000. https://doi.org/10.1016/j.procs.2020.05.146.

Walker, J.A. (1989) *Design History & The History of Design*, London : Pluto Press

Widagdo 1997 "Sekilas Tekstil Indonesia", Makalah Seminar Desain Tekstil Indonesia 2000, FSRD ITB

Wei, R. (2024). New Trends in Fashion Design: Digital Fashion Leads the Change. International Journal of Education and Humanities. https://doi.org/10.54097/99g93757.

Wöhrle, R., & Wöhrle, H. (2011). Principles Of Design. https://doi.org/10.1515/9783034610452.165

Tristantie, N. (2019). Creative Thinking in Fashion Deconstruction. Proceedings of the Proceedings of the 2nd Annual Conference of Engineering and Implementation on Vocational Education (ACEIVE 2018), 3rd November 2018, North Sumatra, Indonesia. https://doi.org/10.4108/eai.3-11-2018.2285747.

https://www.ageberry.com/what-is-ruching-benefits-types/

https://spot.upi.edu/uploads/materi/195909011984032001_Modul-5 Model-dan-Pendekatan-Pengembangan-Kurikulum.pdf

https://www.kursiguru.id/level-kognitif/

https://images.search.yahoo.com/search/images;_ylt=AwrO6T4eqFZop6057rSJzbkF;_ylu=aXQDQWxzb1RyeQRzZWMDcmVsLWJvdARzbGsDdGV4dAR

Muhamad Fahmi, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Kesenian Jakarta, Jakarta
mfahmi@ikj.ac.id