

PERANCANGAN BUSANA EDGY FUTURISTIK DENGAN SUMBER IDE VIDEO KLIP “ARMAGEDDON” OLEH AESPA

Desy Kusuma Wardani ^{1*}, Gustu Rahma Deni ²

^{1* 2} Universitas Tiga Serangkai, Surakarta

^{1*}desy@tsu.ac.id

²gustudeni@tsu.ac.id

Abstrak

Perkembangan budaya populer digital, khususnya video musik K-Pop, menghadirkan berbagai eksplorasi visual yang berpotensi menjadi sumber inspirasi dalam perancangan busana panggung. Namun, penelitian mengenai transformasi narasi visual video musik menjadi rancangan busana yang tidak hanya menonjolkan aspek estetika, tetapi juga merepresentasikan makna simbolik terkait identitas dan transformasi masih relatif terbatas. Penelitian ini bertujuan merancang busana panggung bergaya *edgy futuristik* melalui interpretasi narasi visual video klip *Armageddon* oleh aespa dengan menggunakan metode Double Diamond yang meliputi empat tahapan, yaitu *discover*, *define*, *develop*, dan *deliver*, sehingga menghasilkan proses perancangan yang sistematis. Hasil penelitian menghasilkan tiga rancangan busana panggung yang memadukan karakter visual futuristik, siluet tegas, material reflektif, aksen metalik, serta integrasi tenun Trosro Jepara sebagai representasi identitas budaya lokal dalam konteks budaya visual kontemporer. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan pendekatan desain yang mentransformasikan narasi visual video musik menjadi konsep busana panggung melalui penerapan metode Double Diamond dengan mengintegrasikan estetika futuristik, makna simbolik transformasi identitas, dan unsur budaya lokal. Penelitian ini berkontribusi dalam memperluas pendekatan perancangan busana berbasis budaya populer digital serta menunjukkan bahwa media visual kontemporer dapat menjadi sumber inspirasi yang inovatif dan kontekstual bagi pengembangan praktik maupun pendidikan desain fashion.

Kata kunci: busana panggung; edgy futuristik; Double Diamond; budaya visual; transformasi identitas.

Abstract

The development of digital popular culture, particularly K-Pop music videos, offers a variety of visual explorations that have the potential to serve as a source of inspiration in stage costume design. However, research on the transformation of music video narratives into costume designs that not only highlight aesthetic aspects but also represent symbolic meanings related to identity and transformation remains relatively limited. This study aims to design edgy, futuristic stage costumes through an interpretation of the visual narrative of aespa's "Armageddon" music video using the Double Diamond method, which comprises four stages—discover, define, develop, and deliver—to produce a systematic design process. The research resulted in three stage costume designs that combine futuristic visual elements, bold silhouettes, reflective materials, metallic accents, and the integration of Troso Jepara weaves as a representation of local cultural identity within the context of contemporary visual culture. The novelty of this research lies in the development of a design approach that transforms the visual narrative of music videos into stage costume concepts through the application of the Double Diamond method, integrating futuristic aesthetics, the symbolic meaning of identity transformation, and elements of local culture. This research contributes to expanding design approaches rooted in digital popular culture and demonstrates that contemporary visual media can serve as an innovative and contextually relevant source of inspiration for the development of both fashion design practice and education.

Keywords: *stage costumes; edgy and futuristic; Double Diamond; visual culture; identity transformation.*

PENDAHULUAN

Perkembangan budaya populer digital telah mengubah cara masyarakat mengonsumsi dan memaknai produk budaya visual. Salah satu fenomena yang memiliki pengaruh besar secara global adalah Korean Pop (K-Pop). Menurut Cayono bahwa musik, film dan budaya K-Pop telah memberikan dampak besar terhadap cara hidup, fashion dan tren di kalangan pemuda Indonesia saat ini. Basis penggemar yang solid, berkomitmen serta dampak ekonomi yang dihasilkan membuktikan semakin meningkatnya ketenaran K-Pop (Cahyono, 2024).

Salah satu grup K-Pop yang menonjol dalam eksplorasi visual futuristik adalah aespa, yang dikenal dengan konsep dunia virtual, kecerdasan buatan, dan estetika digital yang kuat, salah satu video klipnya yang berjudul *Armageddon*. Narasi dari video klip ini menggambarkan konflik identitas antara manusia dan kecerdasan buatan (*artificial intelligence*), serta pertarungan antara dunia nyata dan

dunia digital. Narasi tersebut menunjukkan adanya proses perubahan yang bersifat dinamis, sehingga memunculkan evolusi menuju kekuatan baru yang lebih mandiri dan adaptif.

Terkait dengan video musik dengan tampilan visual, menurut Nandaryani, bahwa secara umum, aspek visual dalam sebuah video music memiliki narasi yang mirip dengan film sehingga penonton dapat dengan mudah mengerti dan merasakan pesan dari lagu yang disampaikan (Nandaryani, 2019). Sejalan dengan pendapat Nafie bahwa video klip dari lagu-lagu berfungsi sebagai tambahan untuk memperjelas esensi dari arti lagu tersebut (Nafie, 2020).

Dari pendapat diatas visual dari video klip “Armageddon” milik aespa juga memiliki makna yang akan disampaikan yaitu visualisasi dari video klip tersebut menampilkan suasana gelap dan penuh kekacauan sebagai simbol konflik identitas di dunia digital. Selanjutnya visual lirik “Mewujudkan diriku yang sempurna” menggambarkan proses evolusi manusia dan teknologi menuju identitas baru. Transformasi ini diperkuat dengan siluet berbentuk sayap energi futuristik yang melambangkan kebangkitan, kekuatan baru, dan identitas transhuman. Keseluruhan visual menunjukkan bahwa konsep futuristik dalam video klip tersebut tidak hanya bersifat estetis, tetapi juga merepresentasikan perubahan identitas dan adaptasi manusia di era digital.

Pada video klip ini mengusung konsep futuristik. Dalam kamus Bahasa Indonesia Futuristik berarti memiliki tujuan atau focus yang mengarah pada masa depan. Tema warna futuristik merupakan warna yang diterapkan dengan 2 jenis nuansa yaitu pigmen dan cahaya. Warna abu-abu dan putih sebagai warna pemisah serta penanda masa depan, penggunaan pigmen hitam berfungsi sebagai titik focus serta aksan yang ditonjolkan oleh cahaya putih yang dihasilkan dari lampu (Sany & Isfiaty, 2018).

Dari pernyataan diatas konsep futuristik dalam video klip “Armageddon” terlihat dari visualisasi transformasi kebangkitan identitas setelah keterpurukan. Konsep ini divisualisasikan melalui dominasi warna hitam dan silver sebagai simbol kehancuran, konflik, teknologi, dan evolusi menuju identitas baru. Warna hitam merepresentasikan suasana chaos, konflik, dan kehampaan dalam dunia

digital, sedangkan warna silver melambangkan teknologi, evolusi, dan lahirnya identitas baru yang lebih kuat.

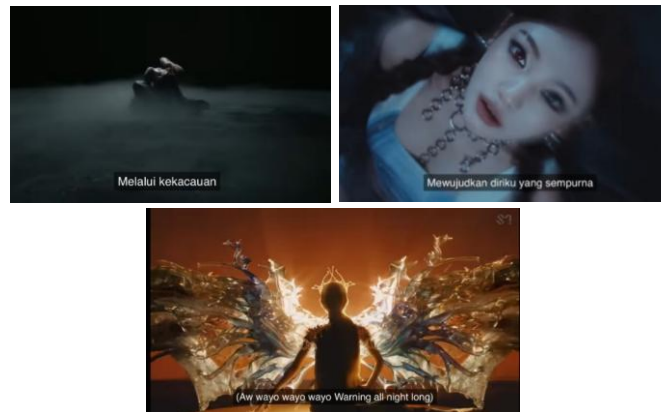
Konsep futuristik tersebut tidak hanya ditampilkan melalui efek visual ataupun kualitas musikal, tetapi juga melalui desain busana panggung yang dikenakan oleh para anggota. Bahwa dalam musik Korea, ada dua elemen utama yang saling berkaitan erat yakni busana dan musik itu sendiri (Sri Yenti et al., 2022) Artinya busana tidak hanya berfungsi sebagai kebutuhan fungsional, tetapi juga sebagai media representasi yang mampu menyampaikan makna simbolik mengenai proses pembentukan identitas.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini menawarkan kebaruan berupa pengembangan pendekatan perancangan busana panggung yang mentransformasikan narasi visual video klip *Armageddon* menjadi konsep desain bergaya edgy. Menurut Nurlina bahwa konsep futuristic disatukan dengan gaya edgy akan mencerminkan kebebasan untuk mengekspresikan diri dan keberanian dalam penampilan. Gaya ini dapat memberikan ciri khas yang kuat pada gaya yang biasanya minimalis akan menjadi estetik dan menarik (Nurlina et al., 2025). Dengan menggunakan penerapan metode Double Diamond.

Salah satunya penelitian yang mengangkat tema video music K-Pop adalah AI-Mediated Visual Narratives and the Construction of South Korea's Cultural Identity in K-pop Music Videos (2026). Penelitian ini membahas narasi visual berbasis AI dalam video musik Aespa dan menunjukkan bahwa estetika digital berperan dalam membangun identitas budaya Korea Selatan (Khusnawati & Nirwan, 2026). Pada penelitian tersebut hanya berfokus pada analisis representasi visual dan belum mengembangkan hasilnya menjadi konsep desain fashion, itu yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya.

Selain itu kebaruan lain pada penelitian ini juga terletak pada integrasi makna simbolik transformasi identitas dengan unsur budaya lokal melalui penggunaan tenun Troso Jepara dalam desain busana panggung sebagai tenun khas Indonesia. Oleh sebab itu penelitian ini bertujuan merancang busana panggung bergaya edgy yang menginterpretasikan narasi visual video klip *Armageddon* oleh Aespa melalui metode Double Diamond. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode perancangan busana

berbasis budaya populer digital, memperkaya kajian desain fashion kontemporer, serta menjadi referensi bagi desainer maupun akademisi dalam mengembangkan karya busana yang inovatif, kontekstual, dan memiliki nilai konseptual yang kuat.



Gambar 1. Potongan video klip “Armageddon”.
(Sumber: video klip “Armageddon”, 2026)

KAJIAN TEORI

Busana Panggung sebagai Media Komunikasi Visual

Busana panggung merupakan salah satu elemen utama dalam pertunjukan yang tidak hanya berfungsi sebagai penutup tubuh, tetapi juga sebagai media komunikasi visual yang membentuk karakter, identitas, dan citra seorang performer. Melalui pemilihan siluet, warna, material, tekstur, serta aksesoris, busana mampu menyampaikan pesan nonverbal yang memperkuat narasi pertunjukan dan membangun persepsi penonton terhadap karakter yang ditampilkan. Sesuai dengan pendapat Suharno bahwa Teori semiotika busana dapat digunakan untuk menjelaskan bahwa bentuk, warna, material, dan detail busana merupakan tanda yang menghasilkan makna (Suharno et al., 2021).

Dengan demikian, busana panggung memiliki fungsi estetis sekaligus komunikatif karena setiap elemen visual mengandung makna simbolik yang dapat diinterpretasikan oleh audiens. Pendekatan ini menempatkan busana sebagai bagian dari sistem tanda (visual sign) yang merepresentasikan identitas, nilai budaya, maupun konsep artistik tertentu.

Dalam konteks industri hiburan, khususnya pertunjukan musik K-Pop, busana panggung menjadi bagian dari strategi visual untuk membangun identitas

grup sekaligus memperkuat konsep yang diangkat pada setiap karya musik. Oleh karena itu, perancangan busana panggung tidak hanya mempertimbangkan aspek estetika dan fungsi, tetapi juga kemampuan busana dalam mengomunikasikan narasi visual yang menjadi karakter utama sebuah pertunjukan.

Narasi Visual sebagai Sumber Inspirasi Perancangan Busana

Menurut Triyanto bahwa visual dalam media digital berperan lebih dari sekedar elemen estetis, melainkan juga sebagai penggambaran makna yang dibentuk lewat simbol dan cerita (Triyanto, 2018). Dalam video musik, narasi visual dibangun melalui perpaduan sinematografi, tata artistik, tata rias, tata cahaya, koreografi, dan kostum sehingga membentuk identitas visual yang utuh. Oleh karena itu, video musik tidak hanya dipandang sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sumber inspirasi yang kaya bagi proses eksplorasi desain.

Pada penelitian ini, video klip *Armageddon* oleh aespa dipahami sebagai sumber inspirasi visual yang memuat konsep transformasi identitas, relasi manusia dengan teknologi, serta estetika futuristik. Inspirasi tersebut tidak diterapkan secara literal, tetapi ditransformasikan menjadi konsep desain melalui proses interpretasi terhadap warna, bentuk, material, tekstur, dan makna simbolik yang muncul pada video musik. Dengan demikian, proses perancangan tidak sekadar meniru tampilan visual, melainkan mengembangkan narasi visual menjadi gagasan desain yang baru dan kontekstual.

Konsep Futuristik

Desain futuristik dalam fashion merupakan suatu bentuk pencarian kreatif yang mengintegrasikan elemen teknologi, inovasi bahan, serta fantasi visual untuk menghasilkan penampilan yang inovatif (Suciati, 2018). Pernyataan ini menunjukkan bahwa futuristik tidak hanya berkaitan dengan estetika, tetapi juga dengan inovasi. Dalam praktiknya, konsep futuristik ditandai dengan penggunaan bentuk desain yang tidak konvensional, struktur yang tegas, serta eksplorasi material yang modern. Siluet yang dihasilkan cenderung eksperimental, seperti bentuk geometris, asimetris, maupun struktur yang menyerupai elemen teknologi.

Lebih lanjut, Konsep futuristik sering dikaitkan dengan pemilihan warna-warna yang memberikan nuansa canggih dan modern. Dalam penggunaan konsep ini, umumnya menggunakan warna monokrom seperti hitam, putih, dan abu-abu yang dipadukan dengan sentuhan warna cerah untuk menciptakan kesan yang inovatif, dinamis, dan canggih. Warna monokrom dalam pendekatan ini memiliki esensi yang sederhana tetapi berdampak karena dapat menciptakan kesan bersih dan minimalis yang berkaitan erat dengan kemajuan teknologi kontemporer (Sany & Isfiaty, 2018).

Desain Busana Bergaya Edgy

Karakter edgy terlihat pada penggunaan siluet tegas, potongan asimetris, detail harness, material kulit sintetis, dan aksen reflektif yang menciptakan kesan kuat serta eksperimental. Busana pertunjukan sendiri dibuat bukan hanya untuk dipakai, tetapi juga untuk diperlihatkan dan dipahami oleh penonton dalam konteks visual sebuah pertunjukan (Widarwati, 2014). Dalam konteks edgy, makna visual tersebut diperkuat melalui pendekatan desain yang lebih berani, eksperimental, serta cenderung keluar dari batasan estetika konvensional. Sejalan dengan pengertian Edgy dalam dunia mode diartikan sebagai “tajam”, artinya adalah seseorang yang memiliki gaya yang mencolok atau berbeda dari yang lainnya (Haniyah & Nashikhah, 2023).

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa busana panggung edgy dapat dimaknai sebagai busana untuk performa yang menampilkan sifat yang berani, kontemporer, dan berbeda dari yang lainnya dengan mengeksplorasi berbagai bentuk, tekstur, warna, serta detail dekoratif untuk menghasilkan kesan yang lebih dramatis dan ekspresif saat berada di atas panggung. Busana panggung edgy merupakan bentuk pengembangan dari busana panggung yang secara khusus dirancang untuk menampilkan karakter visual yang kuat, berani, dan eksperimental dalam konteks pertunjukan. Busana panggung edgy menekankan pada eksplorasi bentuk yang tidak konvensional, siluet yang tegas, serta penggunaan elemen visual yang kontras dan provokatif, sehingga mampu menciptakan kesan futuristik, misterius, dan berkarakter kuat.

Metode Double Diamond dalam Perancangan Busana

Metode Double Diamond yang dikembangkan oleh Design Council merupakan salah satu pendekatan desain yang banyak digunakan dalam pengembangan produk kreatif karena mampu mengintegrasikan proses eksplorasi dan penyelesaian masalah secara sistematis. Model ini terdiri atas empat tahapan, yaitu *discover*, *define*, *develop*, dan *deliver* (Indarti, 2020).

Dalam bidang fashion, metode Double Diamond dinilai mampu mendukung proses penciptaan karya karena memberikan ruang bagi eksplorasi kreatif sekaligus memastikan bahwa keputusan desain didasarkan pada analisis yang sistematis. Berbagai penelitian perancangan busana juga menunjukkan bahwa metode ini efektif digunakan untuk mengembangkan konsep desain dari berbagai sumber inspirasi, baik yang berasal dari alam, arsitektur, maupun budaya.

Kerangka Konseptual Penelitian

Penelitian ini dibangun atas hubungan antara narasi visual video musik, metode perancangan, dan pengembangan desain busana. Video klip *Armageddon* berfungsi sebagai sumber inspirasi yang menyediakan berbagai elemen visual, seperti konsep futuristik, transformasi identitas, penggunaan warna monokrom, material reflektif, serta struktur geometris. Elemen-elemen tersebut kemudian dianalisis dan diinterpretasikan melalui tahapan metode Double Diamond sehingga menghasilkan konsep desain yang lebih terarah.

Selanjutnya, konsep tersebut dikembangkan menjadi rancangan busana panggung bergaya edgy futuristik dengan mengintegrasikan tenun Trosro Jepara sebagai representasi identitas budaya lokal. Melalui pendekatan ini, penelitian tidak hanya menghasilkan karya busana yang memiliki karakter visual futuristik, tetapi juga menunjukkan bagaimana budaya populer digital dapat dipadukan dengan unsur budaya lokal untuk menghasilkan desain yang inovatif, kontekstual, dan memiliki makna simbolik. Kerangka konseptual ini menjadi dasar dalam menganalisis hasil perancangan pada bagian pembahasan sehingga hubungan antara teori, proses desain, dan hasil karya dapat dijelaskan secara sistematis.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Double Diamond Model* atau model berlian ganda yang diperkenalkan oleh British Design Council. Metode ini dipilih karena mampu memfasilitasi proses eksplorasi ide hingga realisasi desain secara sistematis melalui tahapan divergen dan konvergen. Dibandingkan dengan metode desain lainnya, Double Diamond memberikan ruang yang lebih luas untuk mengeksplorasi berbagai alternatif konsep sebelum menentukan solusi desain yang paling sesuai. Pendekatan ini dinilai relevan untuk penelitian perancangan busana karena memungkinkan proses interpretasi sumber inspirasi menjadi konsep desain yang inovatif, terstruktur, dan berorientasi pada pemecahan masalah desain. Metode ini terdiri dari empat tahapan utama, yaitu:

1. *Discover*: ditahap tahap ini diawali dengan mencari ide, mengumpulkan semua data mengenai sesuatu yang baru dan menarik melalui analisis pasar, pencarian terhadap pengguna, pemetaan ide dan menelitian desain secara kolektif.
2. *Define*: desainer melihat peluang yang telah ditemukan selama fase penemuan dan menetapkan prioritas utama serta urutan bagaimana masalah tersebut akan diatasi. Menentukan inti desain dan mempresentasikan tantangan pada desain/tim pengembangan.
3. *Develop*: prototipe dibuat, diuji, dievaluasi dan disempurnakan. Aktifitas dalam fase pengembangan mencakup pembuatan prototipe, pendekatan lintas disiplin dan menetapkan metode untuk pengujian
4. *Deliver*: menyetujui masukan yang sesuai dengan tema, prototipe telah ditentukan dan disetujui serta menyelesaikan produk sampai tahap akhir (Indarti, 2020)

Evaluasi hasil desain dilakukan secara kualitatif melalui penilaian terhadap kesesuaian antara konsep awal dan hasil akhir karya. Aspek yang dievaluasi meliputi kesesuaian tema *edgy futuristik*, penerapan elemen visual yang terinspirasi dari video klip *Armageddon*, penerapan unsur budaya lokal melalui tenun Trosro Jepara, serta kualitas estetika dan fungsional busana panggung. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa ketiga rancangan mampu merepresentasikan konsep transformasi identitas dan karakter futuristik sesuai dengan tujuan penelitian.

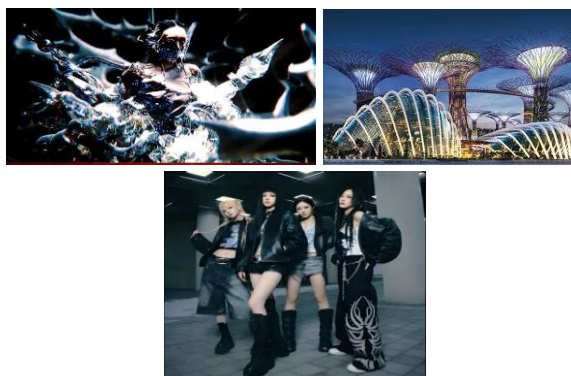
HASIL DAN PEMBAHASAN

Terdapat 4 langkah yang diambil dalam metode model berlian ganda atau *Double diamond model*, yaitu:

1. Menemukan (*discover*)

Pada tahap awal, hal yang dilakukan yaitu mencari ide melalui proses brainstorming. Brainstorming dianggap penting karena merupakan proses berpikir secara bebas, aktif, dan spontan sehingga memungkinkan munculnya berbagai ide tanpa adanya batasan (Deni, 2024). Dari penjelasan diatas brainstorming harus dilakukan untuk memancing ide-ide yang muncul lebih bebas dan terbuka tanpa dibatasi oleh apapun yang kemudian ide-ide tersebut dikerucutkan lagi lebih detail.

Selanjutnya dengan pengumpulan data dan referensi. Dalam perancangan ini, pengumpulan data dilakukan melalui observasi visual dan nonvisual terhadap video klip “*Armageddon*” oleh Aespa, yang menampilkan konsep futuristik dengan nuansa cyber, penggunaan warna gelap, serta karakter visual yang kuat dan eksperimental serta pengumpulan data terkait jenis busana panggung Edgy yang akan digunakan. Selain itu, dilakukan studi literatur melalui buku, jurnal, dan media visual yang berkaitan dengan busana panggung Edgy dan fashion futuristik. Proses ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai konsep desain yang akan dikembangkan. Di bawah ini merupakan beberapa referensi visual yang digunakan sebagai acuan dalam perancangan.



Gambar 2. Visual Video Klip “*Armageddon*”, Konsep Futuristik dan Busana Panggung Edgy
(Sumber: Dokumen pribadi 2026)

2. Mendefinisikan (*define*)

Dalam menciptakan sebuah busana diperlukan sebuah rancangan desain yang dikembangkan sesuai dengan tema yang diangkat. Rancangan desain tersebut diwujudkan melalui pembuatan sketsa sebagai tahap awal visualisasi ide. Menurut Sachari perancangan adalah suatu aktivitas kreatif yang dimulai dengan menetapkan gagasan sebagai jawaban atas sebuah masalah desain (Sachari, 2005).

Pada tahap ini, ide-ide yang telah diperoleh dari tahap *discover* kemudian diolah dan difokuskan menjadi konsep utama, yaitu busana panggung futuristik dengan tema identitas dan transformasi. Proses selanjutnya adalah pembuatan beberapa sketsa alternatif dengan berbagai kemungkinan desain. Sketsa alternatif dibuat dalam jumlah yang cukup banyak untuk mengeksplorasi bentuk, siluet, serta detail busana. Setiap sketsa memiliki kesamaan konsep, yaitu mengangkat karakter futuristik, edgy, serta elemen visual yang terinspirasi dari dunia digital. Sketsa alternatif ini berfungsi sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan desain yang paling sesuai dengan konsep perancangan.



Gambar 3. Beberapa Sketsa Alternatif
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2026)

3. Mengembangkan (*develop*)

Hasil dari beberapa sketsa alternatif kemudian diseleksi berdasarkan beberapa pertimbangan, seperti komposisi, keseimbangan, proporsi, teknik, serta kesesuaian dengan konsep desain. Menurut Palgunadi, proses perancangan mencakup penciptaan berbagai pilihan solusi yang selanjutnya akan dipilih dan diperbaiki guna mencapai hasil terbaik (Palgunadi, 2008).

Pada tahap ini dipilih beberapa desain terbaik yang akan dikembangkan menjadi desain final. Desain terpilih kemudian dilengkapi dengan keterangan yang lebih detail, meliputi jenis bahan, warna, teknik pembuatan, serta bentuk busana secara keseluruhan. Tahap ini bertujuan untuk mempermudah proses produksi serta menghindari kesalahan dalam pembuatan busana, sehingga hasil yang diperoleh sesuai dengan konsep yang telah dirancang.



Gambar 4. Sketsa Terpilih Desain Busana Bagian Depan dan belakang
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2026)

4. Menyampaikan (*deliver*)

Tahap ini merupakan tahap realisasi desain ke dalam bentuk busana. Pada tahap ini, ide dan konsep yang telah dirancang diwujudkan melalui proses pembuatan pola, pemotongan bahan, penjahitan, hingga tahap finishing. Dalam proses pembuatan busana, terdapat kemungkinan adanya perubahan dari desain awal. Perubahan tersebut merupakan bagian dari pengembangan ide yang terjadi selama proses produksi, seperti penyesuaian bahan, teknik, maupun detail desain. Dibawah ini akan dijabarkan konsep pada setiap karya:



Gambar 5. Karya Busana 1 “Neo Troso”
(Sumber: Dokumen pribadi, 2026)

Deskripsi karya:

Busana panggung edgy futuristik ini terinspirasi dari konsep transformasi identitas dalam video klip Armageddon oleh aespa dengan memadukan unsur modern dan budaya lokal melalui penggunaan tenun Troso Jepara. Dominasi warna hitam dan silver menggambarkan karakter futuristik, tegas, dan dinamis, sementara detail garis geometris memberikan kesan digital serta visual yang modern.

Penggunaan tenun Troso Jepara diaplikasikan pada bagian celana dan detail busana sebagai representasi identitas budaya yang dikembangkan menjadi busana panggung kontemporer. Siluet fitted dengan aksesoris korset memperlihatkan karakter kuat, berani, dan ekspresif yang sesuai dengan konsep performer masa depan. Aplikasi tekstil serta manipulasi bahan digunakan untuk memperkuat tampilan avant-garde dan estetika cyber futurism.



Gambar 6. Karya Busana 2 “Troso Cyber Vanguard”
(Sumber: Dokumen pribadi, 2026)

Deskripsi karya:

Busana panggung pria ini mengusung konsep futuristik dengan inspirasi visual dari video klip Armageddon oleh aespa yang dipadukan dengan unsur etnik melalui penggunaan tenun Troso Jepara. Desain menampilkan siluet tegas dan struktur menyerupai armor modern untuk menciptakan kesan kuat, dinamis, dan futuristik.

Perpaduan warna hitam, putih, dan silver memberikan nuansa cyber futuristic yang modern. Material mengkilap pada bagian outer menjadi pusat perhatian visual, sedangkan motif tenun Troso diaplikasikan pada lengan, detail belakang, dan bagian bawah celana sebagai representasi identitas budaya lokal. Detail tekstur pada celana memperkuat karakter busana panggung yang ekspresif dan eksperimental. Busana ini dirancang untuk menggambarkan sosok performer futuristik yang percaya diri, berani, dan memiliki karakter visual yang kuat.



Gambar 7. Karya Busana 3 “Cyber Troso”
(Sumber: Dokumen pribadi, 2026)

Deskripsi karya:

Busana panggung futuristik ini terinspirasi dari visual futuristik dalam video klip Armageddon oleh aespa yang dipadukan dengan tenun Troso Jepara sebagai identitas budaya lokal. Desain menampilkan siluet modern dengan potongan asimetris dan detail bahu tegas yang memberikan kesan kuat, edgy, dan futuristik.

Motif tenun Troso diaplikasikan pada bagian utama busana untuk menciptakan perpaduan antara unsur tradisional dan estetika cyber fashion.

Dominasi warna hitam dan putih menggambarkan dualitas antara manusia dan teknologi, sedangkan detail cut out, ritsleting, dan tekstur berkilau memperkuat karakter busana panggung yang ekspresif dan modern. Busana ini dirancang untuk menampilkan citra perempuan futuristik yang percaya diri, dinamis, dan berkarakter.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perancangan busana panggung futuristik dengan sumber ide video klip *Armageddon* oleh aespa, dapat disimpulkan bahwa konsep futuristik yang mengangkat tema identitas dan transformasi dapat diwujudkan melalui eksplorasi desain busana yang inovatif dan ekspresif. Perancangan ini menghasilkan tiga busana panggung yang memiliki karakter visual kuat melalui penggunaan siluet tegas, warna kontras, serta detail yang terinspirasi dari elemen teknologi. Selain itu, busana yang dihasilkan tidak hanya memiliki nilai estetika, tetapi juga mampu merepresentasikan makna simbolik terkait perubahan identitas dalam era digital. Dengan demikian, perancangan ini menunjukkan bahwa video klip sebagai media visual dapat menjadi sumber ide yang efektif dalam menciptakan karya busana panggung yang relevan dengan perkembangan budaya kontemporer.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyono, G. D. (2024). Industri K-Pop : Pengaruh K-Pop terhadap kebudayaan bangsa Indonesia di era digitalisasi. *Maliki Interdisciplinary Journal (MIJ) EISSN*, 2(12), 811–816. <http://urj.uin-malang.ac.id/index.php/mij/index>
- Deni, G. R. (2023). Perancangan Perlengkapan Busana Berbahan Dasar Tenun Tradisional Sumbawa. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 7(1), 819–832. <https://doi.org/10.58258/jisip.v7i1.4595>
- Deni, G. R. (2024). Penciptaan Busana Tari Adhyatsa. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan (JISIP)*, 8(3), 2140–2151. <https://doi.org/10.58258/jisip.v7i1.7160/http>
- Haniyah, N. N., & Nashikhah, M. (2023). Penciptaan Desain Busana Edgy Dengan Manipulating Fabric Embroidery Terinspirasi Dari Sesaji Unan-Unan. *Jurnal Online Tata Busana*, 12(3), 1–12.
- Indarti. (2020). Metode Proses Desain dalam Penciptaan Produk Fashion dan

- Tekstil. *BAJU: Journal of Fashion and Textile Design Unesa*, 1(2), 128–137.
- Khusnawati, M. A., & Nirwan, M. D. (2026). AI-Mediated Visual Narratives and the Construction of South Korea ' s Cultural Identity in K-pop Music Videos. *INJECT (Interdisciplinary Journal of Communication)*, 11(1), 249–266.
- Marianto, M. D. (2006). *Quantum Seni*. Dahara Prize.
- Nafie, J. A. (2020). Pemaknaan Profesi Perempuan Dalam Video Musik Lokal Di Nusa Tenggara Timur. *Jurnal Communio : Jurnal Jurusan Ilmu Komunikasi*, 9(1), 1538–1563. <https://doi.org/10.35508/jikom.v9i1.2311>
- Nandaryani, N. W. (2019). Makna Visual dalam Video Klip “Seni Budaya Bali.” *Prosiding Seminar Nasional Desain Dan Arsitektur (SENADA)*, 2, 105–111. <https://eprosiding.idbbali.ac.id/index.php/senada/article/view/196>
- Nurlina, C. P., Yanuarmi, D., Rahmanita, N., & Rahmat, F. (2025). *Busana Future Essential dengan Gaya Edgy*. 1(2).
- Palgunadi, B. (2008). *Desain produk: Pengantar dan proses*. ITB Press.
- Sachari, A. (2005). *Pengantar Metodologi Penelitian Budaya Rupa: Desain, Arsitektur, Seni Rupa dan Kriya*. Erlangga.
- Sany, Y. K., & Isfiaty, T. (2018). Peran Warna dalam Interior yang Bertema Futuristik (Studi Kasus : Interior MAXXI MuseumKarya Zaha Hadid). *Waca Cipta Ruang : Jurnal Ilmiah Desain Interior*, 4(1), 275–281.
- Sri Yenti, N., M.Si. Ph.D, D. S., Mairiza, N., Anggraini, N., Febriani, E., & Fadilla, P. (2022). Dampak Budaya Korea Pop (K-Pop) Terhadap Tingkat Motivasi Belajar Mahasiswa Universitas Negeri Padang. *ENGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 2(2), 176–191. <https://doi.org/10.37304/enggang.v3i1.4941>
- Suciati. (2018). *Desain Futuristik dalam Fashion* (Jakarta). Gramedia Pustaka Utama.
- Suharno, Fitra, A., & Ganefiani, S. (2021). Semiotika Busana: Model Konstruksi Tanda dalam Penciptaan Busana. *Panggung: Jurnal Seni Budaya*., 31(4), 527–536. <https://jurnal.isbi.ac.id/index.php/panggung/article/view/1931>
- Triyanto. (2018). *Kajian Visual dalam Media Digital*. ISI Press.
- Widarwati, S. (2014). *Busana Pertunjukan*. UNY Press.