



Adaptasi Dongeng “Rusa Tak Percaya Diri” pada Garnitur Busana *Casual* dengan Teknik Sulaman Fantasi

Yumeida Rahmah dan Mila Karmila

Program Pendidikan Tata Busana, Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Indonesia

yumeidar@upi.edu dan mkarmila@upi.edu

Abstract. *Casual clothing according to the Merriam-Webster dictionary (1828) is designed to be used in informal activities. Casual clothing with Ethno Vibration style in 2020 will become a trend. The characteristics of this style is the nature motif. The adaptation of the Ethno Vibration style is carried out in the fairy tale book “Rusa Tak Percaya Diri” by Dini Ayu which is applied as a casual garment by using Fantasy embroidery techniques. The natural visualization with the figures of deer and wolf in the fairy tale is used as a motif for garnitur. The purpose of making this product is to provide innovation in casual clothing products by making garments using Fantasy embroidery techniques. The benefit of this study is to enrich the concepts and theories regarding Fantasy embroidery and casual clothing. For readers, this study is useful as a reference in the process of adapting a form to become a garment in clothing. The method used in writing this study is Project Based Learning or Problem Based Learning with the following stages: determining the theme or source of ideas, knowing and studying nature visualization with deer and wolf figures in fairy tales, making moodboards, making product design and manufacture.*

Keywords: *Casual clothing, Ethno Vibration, fantasy embroidery, fairy tale*

Abstrak. Busana *casual* menurut kamus Merriam-Webster (1828) adalah busana yang dirancang untuk digunakan dalam kegiatan informal. Busana *casual* dengan style *Ethno Vibration* pada tahun 2020 akan menjadi *trend*. Ciri khas dari style ini adalah motif susasana alam. Adaptasi style *Ethno Vibration* dilakukan pada buku dongeng “Rusa Tak Percaya Diri” karya Dini Ayu yang diterapkan sebagai garnitur busana *casual* dengan menggunakan teknik sulaman Fantasi. Visualisasi alam dengan tokoh rusa dan serigala dalam dongeng tersebut dijadikan sebagai motif garnitur. Tujuan pembuatan produk ini untuk memberikan inovasi pada produk busana *casual* dengan membuat garnitur menggunakan teknik sulaman Fantasi. Manfaat pembuatan karya ilmiah ini adalah memperkaya konsep dan teori mengenai sulaman Fantasi dan busana *casual*. Bagi pembaca, karya ilmiah ini bermanfaat untuk menjadi referensi dalam proses mengadaptasi suatu bentuk menjadi sebuah garnitur pada busana. Metode yang digunakan dalam penulisan karya ilmiah ini yaitu *Project Based Learning* (PBL) atau Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) dengan tahapan sebagai berikut: penentuan tema atau sumber ide, mengetahui dan mempelajari visualisasi alam dengan tokoh rusa dan serigala dalam dongeng, pembuatan moodboard, pembuatan desain dan pembuatan produk.

Kata Kunci: Busana *casual*, *Ethno Vibration*, sulaman fantasi, *dongeng*

PENDAHULUAN

Busana *casual* menurut kamus Merriam-Webster (1828) adalah busana yang dirancang untuk digunakan dalam kegiatan informal. Busana ini juga bisa disebut dengan busana santai karena penggunaannya selalu pada waktu atau acara yang tidak resmi. Busana *casual* dengan *style Ethno Vibration* pada tahun 2020 akan menjadi *trend*. Ciri khas dari *style* ini adalah motif susana alam. Dengan adanya prediksi tentang *trend fashion* tersebut, maka penulis terinspirasi untuk menerapkan motif suasana alam sebagai garnitur pada busana *casual*.

Adaptasi menurut KBBI adalah perubahan suatu materi menjadi bentuk yang baru. Pada pembuatan produk ini, adaptasi dilakukan pada suasana alam di dongeng berjudul “Rusa Tak Percaya Diri” karya Dini Ayu. Dongeng ini menggambarkan kawanan rusa dan serigala yang berada di sebuah hutan. Karena keunikannya, visualisasi alam dalam dongeng tersebut dijadikan sebagai motif garnitur pada busana *casual* dengan menggunakan teknik sulaman Fantasi. Adaptasi dongeng ini diaplikasikan pada bagian *horizontal yokes* bagian depan dan belakang *blouse*.

Tujuan pembuatan karya ilmiah ini adalah untuk memberikan inovasi pada produk busana *casual* dengan membuat garnitur menggunakan teknik sulaman Fantasi.

Secara teoritis, manfaat pembuatan karya ilmiah ini adalah memperkaya konsep dan teori mengenai sulaman Fantasi, garnitur dan busana *casual*. Adapun manfaat praktis bagi pembaca, karya ilmiah ini bermanfaat untuk menjadi referensi dalam proses mengadaptasi suatu bentuk menjadi sebuah garnitur pada busana.

METODE

Metode yang digunakan dalam penulisan karya ilmiah ini yaitu *Project Based Learning* (PBL) atau Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM). PBL menurut Nurohman, S. (2013, dalam Suratman, D.) penerapan *Project Based Learning* membuat siswa mengalami proses pembelajaran yang bermakna, dengan memberikan kesempatan siswa untuk menggali sendiri informasi melalui membaca berbagai buku secara langsung, mempresentasikan kepada orang lain, mengkomunikasikan hasil aktivitasnya, bekerja dalam kelompok, mengajukan usul atau gagasannya untuk orang lain dan berbagai aktivitas lainnya. Maka dari itu, metode PBL digunakan untuk memperoleh pengetahuan tentang dongeng berjudul “Rusa Tak Percaya Diri” dengan teknik sulaman Fantasi yang digunakan sebagai garnitur sehingga menghasilkan produk berupa busana *casual*. Metode *Project Based Learning* (PBL) diterapkan dalam pengerjaan busana dengan judul “Adaptasi Dongeng “Rusa Tak Percaya Diri” Pada Garnitur Busana *Casual* Dengan Teknik Sulaman Fantasi” dan dilakukan dalam beberapa bentuk tahapan, yaitu:

Penentuan Tema atau Sumber Ide

Penulis memutuskan untuk melakukan penentuan sumber ide dengan merujuk pada *trend fashion* tahun 2020 yaitu busana *casual* dengan motif suasana alam. Dari *trend* tersebut dikerucutkan kembali dengan memilih sumber ide dari dongeng “Rusa Tak Percaya Diri”. Dongeng tersebut menginspirasi penulis untuk membuat sebuah garnitur pada busana *blouse* dengan teknik sulaman Fantasi.

Kajian Teori

Adaptasi

Adaptasi menurut Sapoeetra, K. (2016, dalam Arjiansah, F.) memiliki dua arti. Adaptasi yang pertama disebut penyesuaian diri yang *autoplastis* (*auto* artinya ‘sendiri’, *plastis* artinya ‘bentuk’), sedangkan pengertian yang kedua penyesuaian diri yang *alloplastis* (*allo* artinya ‘yang lain’, *plastis* artinya ‘bentuk’). Pengertian adaptasi yang digunakan pada kajian ini adalah pengertian yang kedua, yaitu *alloplastis* yang berarti ‘bentuk yang lain’.

Menurut Purwaningsih, D., dkk (2019) dalam membuat desain dengan mengadaptasi bentuk, desain yang dihasilkan tidak harus terpaku pada bentuk asli dari ornamen tersebut. Proses modifikasi dapat dilakukan hingga merubah bentuk secara keseluruhan, namun harus tetap mempertahankan unsur yang ada pada bentuk awal. Pada kesempatan penulisan karya ilmiah Kajian Komprehensif Tata Busana ini, penulis mengadaptasi visualisasi alam dan tokoh dongeng “Rusa Tak Percaya Diri”. Tokoh dongeng tersebut adalah seekor rusa dan serigala dan visualisasi alamnya adalah sebuah hutan. Adaptasi dongeng ini diterapkan sebagai garnitur dengan teknik sulaman Fantasi pada busana *casual* berupa busana *blouse*.



Gambar 1. Visualisasi dongeng “Rusa Tak Percaya Diri” dan contoh teknik sulaman Fantasi tokoh rusa dengan latar tempat hutan

Dongeng “Rusa Tak Percaya Diri”

Dongeng “Rusa Tak Percaya Diri” merupakan salah satu cerita yang dibangakan oleh Negara Indonesia karena di dalamnya memaparkan informasi tentang spesies rusa eksotis di pulau Nusa Tenggara Barat. Dongeng ini ditulis dalam sebuah buku berjudul Fabel Nusantara karya Dini Ayu yang diterbitkan di Jakarta Selatan oleh redaksi Wahyu Media pada tahun 2017. Buku ini berisi beberapa dongeng fauna khas Indonesia yang terdiri dari 258 halaman. Dongeng ini berada di halaman 132-139. Dari dongeng tersebut, berikut hal yang dapat diadaptasi pada garnitur busana *casual* :

- Pada halaman 132 terdapat 6 rusa dengan warna dan ukuran yang berbeda, mereka berada di dekat semak belukar padang rumput dengan sungai yang menampilkan bebatuan.
- Pada halaman 134 dan 135 terdapat visualisasi semak belukar yang terdiri dari daun dengan warna hijau yang berbeda.
- Pada halaman 137 terdapat visualisasi air sungai dan sedikit lahan hijau. Adaptasi motif yang akan dibuat sebagai garnitur dengan menggunakan teknik sulaman Fantasi adalah :
- Pada halaman 136 dan 138 terdapat visualisasi 2 rusa dengan 1 rusa memiliki tanduk yang besar dan 1 rusa tidak memiliki tanduk. Mereka berada di sebuah hutan ketika ada seekor serigala yang hendak memburu kawanannya rusa tersebut. Adaptasi motif yang akan dibuat sebagai garnitur dengan menggunakan teknik sulaman Fantasi adalah :
- Pada halaman 139 terdapat *information box* yang menyajikan gambar dan informasi mengenai rusa timor (*Cervus timorensis*) yang merupakan spesies rusa paling terkenal di Indonesia. Rusa timor mempunyai bulu berwarna coklat kemerah-merahan dan rusa jantan memiliki tanduk yang bercabang.

Dari beberapa visualisasi yang terdapat dalam dongeng, adaptasi motif yang akan dibuat sebagai garnitur dengan menggunakan teknik sulaman Fantasi adalah:



Gambar 2. Adaptasi motif

Busana Casual

Dalam tradisi Eropa, busana *casual* menurut Zaheer, F. (2015) adalah sebuah *dress code* yang menekankan kenyamanan dan ekspresi personal daripada sesuatu yang menjadi bahan pertunjukkan dan keseragaman. Pengertian tersebut bermakna bahwa busana *casual* dipakai oleh seseorang karena dapat memberikan kenyamanan dan

pemakainya cenderung mengesampingkan bagaimana mereka dilihat oleh orang lain. Penampilan dalam hal ini menjadi pilihan kedua karena kenyamanan adalah prioritasnya karena tujuan penggunaan busana *casual* ini adalah tetap mempertahankan tampilan yang *fresh* dan *stylish* tanpa mengorbankan kenyamanan. Zaheer, F. (2015) juga mengatakan bahwa lebih baik mendefinisikan busana *casual* ini dengan menyebutkan segala sesuatu yang ‘dilarang’ digunakan dalam *dress code* ini, daripada harus menyebutkan ‘apa itu busana *casual*’.

Busana *casual* berkembang pada tahun 1980-an sampai awal tahun 1990-an yang diawali oleh maraknya bermunculan penggemar sepeda. Menurut Moore, J. (2016) busana *casual* adalah hasil perkembangan dari *biking shorts* atau celana pendek untuk bersepeda. Celana ini memiliki panjang hanya sampai lutut, yang jenisnya dibagi menjadi 2 macam berdasarkan peruntukannya. Jenis celana yang pas pada bagian kaki dan selangkangan digunakan oleh pria dan celana yang longgar digunakan oleh wanita. Seiring berjalannya waktu, Deitz, P. (1989) mengatakan bahwa *biking shorts* yang memiliki karakteristik nyaman dan fungsional kini telah diubah lebih lanjut menjadi barang *high-fashion*. Perubahan dilakukan melalui penambahan detil mewah atau penggantian kain yang mahal sehingga terbentuklah *busana casual*.

Adi, S. (2018) menjelaskan busana *casual* memiliki beberapa ciri khas, yaitu:

- a. Dipakai dalam kesempatan santai dan bepergian.
- b. Dibuat dari kain katun atau polyester ringan dan bisa menyerap keringat.
- c. Warna yang dipilih adalah putih, hitam, coklat dan silver.
- d. Bentuk motif tidak ada patokan, bisa saja motif bunga dan garis-garis dan motif bulu-bulu binatang.

Dari beberapa ciri yang dipaparkan tersebut, penulis memutuskan untuk membuat *blouse* dengan garnitur motif visualisasi alam dalam dongeng “Rusa Tak Percaya Diri”.

Teknik Sulaman Fantasi

Menurut Subarnas, N. (2006, dalam Ramadhani, R.) sulaman fantasi disebut juga sulaman bebas. Sulaman ini dalam pembuatannya menggunakan bermacam-macam tusuk hias, benang, dan tidak terikat pada jumlah tusuk atau bentuk.

Marlianti, M. dan Handayani, W. (2017) mengklasifikasi teknik *stitching* sulaman sebagai *surface design* tekstil berdasarkan visual permukaan sulamannya. Dalam klasifikasi tersebut, sulaman fantasi disebut juga dengan *Fantasi Stitch* atau sulaman bebas. Berikut identifikasi teknik sulaman fantasi:

- a. Tusuk hias yang digunakan adalah variasi dari berbagai macam tusuk hias.
- b. Benang yang digunakan memiliki lebih dari dua warna. Kombinasi warna dapat memakai kombinasi kontras atau komplemen dan kombinasi warna analog dan warna monolog. Pengaplikasian benang dilakukan pada kain tenunan polos.

Garnitur

Garnitur atau *decorative design* menurut Marlina & Karmila, M. (2010) adalah sentuhan atau perlakuan yang diberikan pada permukaan busana yang memberikan efek visual memperindah penampilan. Garnitur bisa sebagai unsur dekoratif/hiasan atau sebagai unsur fungsional.

Pembuatan Moodboard

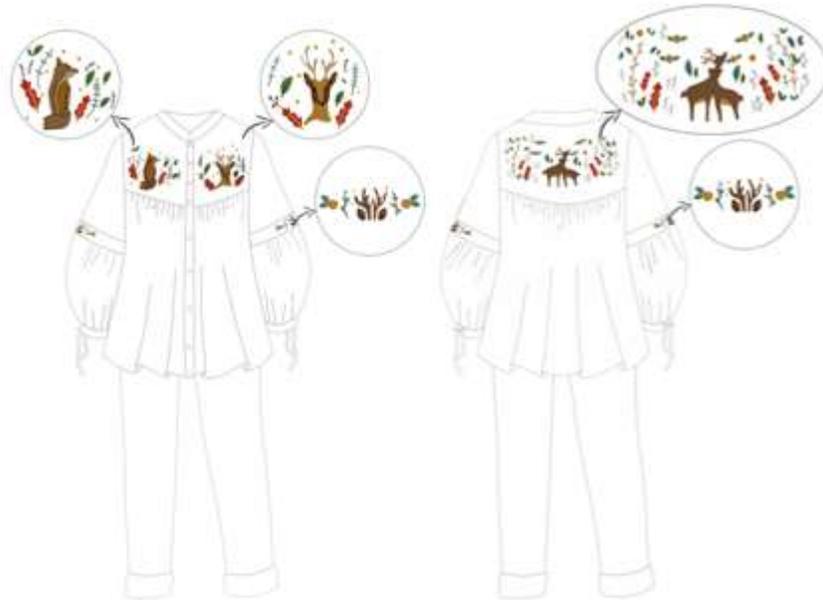
Pembuatan *moodboard* dilakukan dengan mengumpulkan berbagai gambar berupa model busana dan visualisasi alam di dongeng “Rusa Tak Percaya Diri”.



Gambar 3. *Moodboard*

Pembuatan Desain

Pembuatan desain dilakukan dengan mewujudkan sebuah gambar dari *moodboard* menjadi tiga desain kemudian dipilih satu desain master yang diwujudkan menjadi produk. Dua desain lainnya dijadikan sebagai desain alternatif.



Gambar 4. Desain master bagian depan dan belakang

Desain master busana memiliki kerah berjenis mandarin Nehru. *Fasteners* berupa kancing berkaki pada bagian tengah muka. Terdapat *Horizontal yokes* pada bagian depan dan belakang yang dibawahnya terdapat kerutan (*gathers*). Lengan kombinasi *set in sleeves* pada pangkal lengan dan lengan *bishop* pada bagian bawah. Pada bagian lingkaran pergelangan tangan terdapat *Decorative trims* berupa *rouleau*.

Pembuatan Produk

Pembuatan produk dilakukan dengan melihat *moodboard* dan desain kemudian pembuatan pola, memotong bahan busana, penjahitan, pembuatan sulaman Fantasi sebagai garnitur dan melapisi busana dengan *lining*. Tahap terakhir pada pembuatan produk ini adalah adalah tahap *finishing*.

HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 5. Hasil sulaman pada busana

Analisis Material

Katun Sogo

Kain katun merupakan kain yang terbuat dari serat alami kapas. Pembuatan busana dengan menggunakan bahan dasar berupa kain katun memiliki karakteristik yang memberikan kenyamanan pada pemakainya karena kain ini memiliki daya serap air yang tinggi. Kain yang *hygroscopic* mampu menyerap keringat dengan cepat. Karakteristik kain katun cocok dengan ciri khas busana *casual*, maka kain katun dipilih sebagai bahan utama dalam pembuatan produk ini.

Kain Asahi

Kain Asahi merupakan salah satu jenis bahan *lining* atau bahan pelapis. Bahan pelapis adalah bahan lain selain bahan utama yang dimasukkan ke dalam pakaian. Menurut Brockman, H. (1965) lapisan memberi kesan rapih dan berfungsi untuk menyembunyikan detail konstruksi busana pada bagian dalam bahan utama. Detail konstruksi yang hendak ditutupi dalam proses produksi ini adalah benang sulam yang terdapat pada bagian bawah motif. Warna yang dipilih adalah warna *broken white*, menyesuaikan dengan warna bahan utama.

Benang Sulam

Jenis benang yang digunakan dalam pembuatan sulaman adalah benang berjenis benang rangkap. Benang rangkap menurut Istiharoh (2013) adalah benang yang terdiri dari dua benang tunggal atau lebih yang dirangkap menjadi satu.

Analisis Unsur dan Prinsip Desain

Unsur Visual Titik

Titik adalah suatu elemen visual yang paling sederhana, paling mudah dibuat dan merupakan dasar bagi berbagai elemen visual yang lain. Titik juga menurut Arthur (2009) dapat didefinisikan sebagai elemen visual yang dihasilkan dari bekas alat gambar dan bidang gambar tanpa arah dan tanpa menggesernya sedikitpun. Pada umumnya raut titik berbentuk bundar sederhana. Unsur visual titik pada produk terdapat pada semua motif yang dibuat.

Unsur Visual Garis

Garis adalah unsur fisik yang mendasar dan penting dalam mewujudkan sebuah karya seni. Garis menurut Ching (2002) memiliki dimensi memanjang dan mempunyai arah serta sifat-sifat khusus. Secara teoritis, jika kedua titik dihubungkan atau sebuah titik bergerak, maka jejak yang dilaluinya membentuk suatu garis. Dengan kata lain, deretan sejumlah titik dapat membentuk suatu garis sehingga sebuah garis bisa dikatakan diawali dan diakhiri dengan titik. Klasifikasi garis menurut Riyanto, A. (2003) dibagi menjadi 2, yaitu garis luar (disebut juga siluet) dan garis hias.

Garis luar atau siluet menurut Handisurya, I., Pambudy, N. & Jusuf, H. (2011) adalah garis luar atau bentuk dasar pakaian, menunjukkan potongan atau gaya sehelai baju. Siluet yang digunakan pada produk busana *casual* ini adalah siluet busana H dengan arah vertikal.

Unsur Visual Bentuk

Menurut Laksana (2017) istilah 'bentuk' umumnya digunakan untuk menunjuk wujud suatu benda yang cenderung pipih atau datar. Bidang datar dapat dibedakan menjadi 2 bagian berdasarkan sifatnya yaitu bentuk geometri dan bentuk plastis (non geometris). Bentuk yang digunakan pada busana casual yang dibuat adalah bentuk plastis atau bentuk non geometris.

Ukuran

Produk *blouse* yang dibuat memiliki panjang 68 cm dari leher. Jika berdasarkan ukuran panjang, blouse ini termasuk kategori *Crotch blouse*. Adapun produk celana *baggy*, berdasarkan panjangnya (*pants length*) termasuk dalam kategori *Capri pants*.

Warna

Warna menurut Sanyoto (2009) bisa didefinisikan dengan 2 cara, yaitu secara objektif dan secara subjektif. Warna secara objektif (kenampakan fisik) adalah sifat cahaya yang dipancarkan. Secara subjektif (dilihat dari sisi psikologis) warna adalah sebuah pengalaman indera penglihatan. Warna memiliki peranan penting, khususnya dalam proses desain. Pemilihan warna yang tepat dapat memberi arti dan rasa pada busana yang dibuat. Penulis membuat produk *blouse* berwarna *broken white* dengan padu padan celana *baggy* berwarna *cream*. *Broken white* menurut Sanyoto (2009) merupakan warna dengan skala value 9 sehingga memiliki sifat menyenangkan dan kerendahatian. Warna *cream* atau coklat dengan value 9 melambangkan kesopanan, kearifan, kebijaksanaan dan kehormatan.

Tekstur

Tekstur menurut Sanyoto (2009) adalah nilai atau ciri khas suatu permukaan atau raut. Tekstur yang terdapat pada produk adalah kasar semu atau terlihat kasar namun ketika diraba halus.

Keseimbangan (Balance)

Balance atau keseimbangan merupakan suatu keadaan ketika di semua bagian pada karya tidak ada yang terbebani, dalam artian dua bagian memiliki unsur yang sama banyak. Prinsip keseimbangan pada produk terdapat pada pola penempatan motif pada *blouse* bagian *horizontal yokes* depan.

Kesatuan (Unity)

Kesatuan atau *unity* disebut juga dengan keutuhan. Definisi kesatuan adalah kemanunggalan menjadi satu unit yang utuh, bagian antara satu elemen dengan elemen lainnya saling mendukung. Kesatuan yang ada pada produk terdapat pada pemilihan warna celana yang sesuai dengan warna yang mendominasi motif. Motif didominasi oleh warna coklat, sehingga warna celana dipilih berdasarkan warna turunan coklat yaitu warna *cream*.

Ritme (Rhythm)

Ritme adalah bentuk tidak baku, yang hanya bisa dirasakan ada sesuatu yang bergerak. Prinsip desain ini terdapat pada arah motif yang dirasa ada pergerakan merambat (arah ke atas) dan arah menyamping.

Kontras (Contrast)

Prinsip kontras adalah sesuatu yang memperlihatkan perbedaan nyata, baik pada warna, rupa dan ukuran. Pada produk, prinsip ini terdapat pada segi warna. Kain polos *broken white* kontras dengan warna benang beraneka ragam.

Emphasis

Emphasis adalah prinsip yang berarti satu bagian terkecil dalam desain yang menarik perhatian. Pada produk *blouse*, emphasis terdapat pada motif berupa 2 rusa di bagian *horizontal back yokes*.

Repetisi (Repetition)

Repetisi didefinisikan sebagai suatu elemen yang memiliki pengulangan. Pengulangan yang terdapat pada produk terdapat pada pengulangan bentuk motif.

SIMPULAN

Keunikan suasana alam dan tokoh dongeng “Rusa Tak Percaya Diri” dapat diadaptasi dengan teknik sulaman Fantasi. Dongeng “Rusa Tak Percaya Diri” merupakan salah satu cerita yang dibanggakan oleh Negara Indonesia karena didalamnya memaparkan informasi tentang suatu spesies rusa yang eksotis di pulau Nusa Tenggara Barat. Sulaman Fantasi adalah salah satu teknik menghias yang menggunakan benang sebagai material utamanya. Faktor yang mempengaruhi tingkat keberhasilan teknik sulaman Fantasi adalah pemilihan warna benang, pemilihan jumlah serat benang dan tenaga yang digunakan untuk menarik helaian benang ketika menyulam.

Membuat garnitur dengan teknik sulaman fantasi harus memiliki ketelitian yang tinggi agar sulaman motif suasana alam dan tokoh dalam dongeng terwujud secara maksimal. Arah serat benang ketika menyulam harus disesuaikan dengan bentuk pola yang telah dibuat. Pemilihan warna harus dilakukan secara teliti agar bisa merepresentasikan suasana alam dan tokoh dongeng “Rusa Tak Percaya Diri” Beberapa faktor tersebut harus diperhatikan guna meminimalisir tingkat kegagalan.

Metode *Project Based Learning* (PBL) yang digunakan dalam penulisan karya ilmiah dengan judul “Adaptasi Dongeng “Rusa Tak Percaya Diri” Pada Garnitur Busana *Casual* Dengan Teknik Sulaman Fantasi” mendapatkan hasil yang baik. Pembuatan produk busana *casual* ini pun diharapkan dapat menambah kontribusi dan inovasi pada dunia fesyen.

DAFTAR PUSTAKA

1. Adi, S. (2018). *Urban Style Lagi Trend, Busana Casual Jadi Pilihan*. [Online]. Diakses dari <https://surabaya.tribunnews.com/2018/05/25/urban-style-lagi-trend-busana-casual-jadi-pilihan>
2. Arjiansah, F. (2016). *Dinamika Komunikasi Warga Negara Asing dan Warga Lokal di Puspa Agro*. (Skripsi). Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Surabaya.
3. Arthur, R. (2009). *Desain Grafis*. Bandung: Kelir.
4. Ayu, D. (2017). *Fabel Nusantara*. Hlm. 132-139. <https://bit.ly/38IOOVN>
5. Brockman, H. (1965). *The Theory of Fashion Design*. New Jersey: John Wiley & Sons.
6. Ching, F. (2002). *Menggambar: Sebuah Proses Kreatif*. Jakarta: Gelora Angkasa Pratama.
7. Istiharoh. (2013). *Pengantar Ilmu Tekstil 1: Untuk Sekolah Menengah Kejuruan Semester 1*. Jakarta: Kemendikbud.
8. Deitz, P. (1989). *Origins of Casual Style*. [Online]. Diakses dari <https://www.nytimes.com/1989/08/20/magazine/origins-of-casual-style.html>
9. Handisurya, I., Pambudy, N. & Jusuf, H. (2011). *Kamus Mode Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
10. Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2016). “Adaptasi”. [Forum online]. Diakses dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/adaptasi>
11. Laksana, D. (2017). *Nirmana Desain Komunikasi Visual*. [Online]. Diakses dari <https://www.scribd.com/document/336032288/Materi-Titik-Dan-Garis>
12. Marlianti, M. dan Handayani, W. (2017). Klasifikasi Teknik *Stitching* Sulaman Sebagai *Surface Design* Tekstil. *Jurnal Seni Rupa ATRAT: Eksplorasi Seni Dalam Panggung dan Rupa*. 5(1). <https://jurnal.isbi.ac.id/index.php/atrat/issue/view/47>
13. Marlina & Karmila, M. (2010). *Bahan Perkuliahan Kriya Tekstil*. Bandung: FPTK UPI
14. Merriam-Webster. (1828). “Casual”. [Forum online]. Diakses dari <https://www.merriam-webster.com/dictionary/casual>
15. Mirna. (2019). *Prediksi Trend Fashion 2020, Outfit Warna Baru dan Motif Lebih Beragam!*. [Online]. Diakses dari <https://bit.ly/32PpJkO>
16. Moore, J. (2016). *Fashion Fads Through American History Fitting Clothes Into Context*. <https://bit.ly/2VHtlm>
17. Purwaningsih, D., dkk. (2019). Adaptasi Motif Ukir Bali Pada Desain Visual Effect Buku Interaktif “Legenda Selat Bali”. *Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual*. 11(1). doi: <https://doi.org/10.31937/ultimart.v11i1.974>
18. Ramadhani, R. (2016). *Pengembangan Modul Elektronik Sulaman Bebas Pada Mata Pelajaran Prakarya Untuk Siswa Kelas IX SMPN 1 Sewon*. (Skripsi). Program Studi Pendidikan Kriya, Universitas Negeri Yogyakarta.
19. Riyanto, A. (2003). *Teori Busana*. Bandung: YAPEMDO.
20. Sanyoto, S. (2009). *Nirmana: Elemn-Element Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.
21. Suratman, D. (2016). Pembelajaran Dengan Pendekatan *Project Based Learning* dan Pengaruhnya Terhadap Kemampuan Komunikasi dan Disposisi Matematis Siswa di SMA. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*. 5(6). <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/issue/view/608>
22. Wening, S. (2013). *Busana Pria*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yoyakarta.
23. Zaheer, F. (2015). *Research: Understanding on Casual Wear*. !. [Online]. Diakses dari <https://www.slideshare.net/fasihazaheer29/research-understanding-on-casual-wear>