



## **Inspirasi 'The Legend Of The Blue Sea' Dalam Penerapan Pada Teknik Tekstil Manipulation**

Rafaela Pasca Hariyanto, Christabel Annora Paramita Parung, dan Siti Zahro

Fakultas Industri Kreatif, Desain Fashion and Produk Lifestyle, Universitas Surabaya, Jl. Raya Kalirungkut, Kali Rungkut, Kec. Rungkut, Surabaya, Jawa Timur 60293

*Corresponding author:* sitizahro@staff.ubaya.ac.id

**Abstract.** *The Covid-19 pandemic is a problem occurred throughout the world and has an impact, especially on Indonesia. One of the consequences is the cultural change that occurred during before the pandemic, during the pandemic, and after the pandemic. Seeing the drastic cultural changes, it reminds of the Korean drama "The Legend of the Blue Sea" which tells the story of drastic cultural changes from the Joseon dynasty to modern times. Through cultural changes, there give new inspiration for the fashion sector. The aim of this study is to describe the stylization of the results of visual analysis inspired by the Korean drama "The Legend of the Blue Sea" which is a depiction of drastic cultural changes in the field of fashion. The method used in this research is practice-based research for the textile stylization process. The results of this research showed that the stylization process of visual analysis of "The Legend of the Blue Sea" can be processed into techniques applied to cloth for ready-to-wear collections. These techniques were pleats, flounce, layering, and ruffle. In addition, the colors contained in the image can also be applied to the appropriate material color.*

**Keywords:** *Joseon Dynasty, Ready-to-wear, Stylization, Visual Analysis*

**Abstrak.** Pandemi Covid-19 merupakan masalah yang terjadi di seluruh dunia dan memberikan dampak, terutama bagi Indonesia. Salah satu akibatnya adalah perubahan kebudayaan yang terjadi dari sebelum pandemi, saat pandemi, dan sesudah pandemi. Melihat dari perubahan kebudayaan secara drastis, mengingatkan drama Korea "The Legend of the Blue Sea" yang menceritakan perubahan kebudayaan drastis dari dinasti Joseon ke masa modern. Melalui perubahan kebudayaan, terjadilah inspirasi baru bagi bidang *fashion*. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan stilasi dari hasil analisis visual yang terinspirasi dari drama Korea "The Legend of the Blue Sea" yang merupakan penggambaran dari perubahan kebudayaan yang drastis untuk bidang *fashion*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *practice-based research* untuk proses stilasi pada tekstil. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa proses dari stilasi dari analisis visual dari "The Legend of the Blue Sea" dapat diolah menjadi Teknik-teknik yang diterapkan pada kaini untuk koleksi *ready to wear*. Teknik – teknik ini adalah *pleats, flounce, layering, dan ruffle*. Selain itu, warna-warna yang terdapat pada gambar juga dapat diterapkan pada warna material yang sesuai.

**Kata Kunci:** Analisis Visual, Dinasti Joseon, *Ready-to-wear*, Stilasi

## PENDAHULUAN

Masuknya budaya asing ke Indonesia memberikan dampak positif bagi perkembangan kreatifitas di semua kalangan. Salah satu budaya dari negara tetangga yang memberikan dampak luar bisa adalah dari negara Korea Selatan. Korea Selatan merupakan negara yang sudah tidak asing lagi bagi sebagian besar masyarakat di Indonesia (Jeong, Lee, & Lee, 2017). Banyak sekali hal positif dari Korea Selatan yang masuk ke Indonesia seperti drama, film, budaya, makanan, *fashion*, aksesoris, dan masih banyak lagi. Drama Korea merupakan hal yang pertama kali masuk ke Indonesia dan memiliki sambutan baik di hati masyarakat Indonesia (Ukka, 2019). Drama Korea tidak hanya alur ceritanya yang menarik tetapi juga para pemainnya yang menarik perhatian masyarakat di Indonesia (Halim & Kiatkawsin, 2021). Berawal dari drama Korea Selatan yang masuk ke Indonesia memberikan banyak inspirasi untuk perkembangan *trend* di industri *fashion* di tanah air (Rahmawati, 2023).

Berdasarkan hal tersebut diatas maka, penelitian ini terinspirasi dari drama Korea Selatan yang berjudul “*The Legend of the Blue Sea*”. Drama Korea ini menceritakan kisah cinta antara putri duyung dan manusia yang tragis dari zaman ke zaman. Drama “*The Legend of the Blue Sea*” ini memberikan pengetahuan tentang putri duyung dan manusia yang mengalami reinkarnasi sehingga hidup di zaman yang berbeda-beda dengan perubahan zaman yang drastis. Meskipun perubahan zaman yang drastis, drama ini menunjukkan kebudayaan yang tidak dihilangkan seperti kesopanan terhadap orang lebih tua baik dari tutur kata maupun perilaku, menghormati orang yang lebih tua dan lainnya (Halidi, 2021). Hal ini berhubungan dengan *Trend Forecast Autumn/Winter 2023/2024* yaitu *trend forecast* “*Care Culture*” yang dikampanyekan untuk memberikan edukasi kepada masyarakat yang mengalami perubahan zaman secara drastis, dan tidak boleh melupakan bahkan meninggalkan kebudayaan yang ada (WGSN, 2022). Oleh karenanya, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan hasil analisis visual yang terinspirasi dari drama Korea Selatan yang berjudul “*The Legend of Blue Sea*”. Drama Korea Selatan “*The Legend of the Blue Sea*” ini menjadi inspirasi dari kisah percintaan yang tidak menghilangkan unsur kesopanan dalam kebudayaan, yang dianalisis secara visual dan dituangkan dalam eksperimen di bidang *fashion*. Hal ini penting dilakukan karena sebelum membuat sebuah karya yang terinspirasi dari manapun, perlu dilakukan analisis visual untuk mendapatkan *color palette*, garis, bentuk, detail, dan *embellishment* nya untuk digunakan dalam membuat karya sehingga karya tersebut dapat terlihat jelas inspirasinya.

## METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Data didapatkan dari hasil pengamatan pada proses mendapatkan inspirasi sampai dengan membuat eksperimen yang merupakan penerapan hasil analisis visual yang terinspirasi dari drama Korea Selatan yang berjudul “*The Legend of the Blue Sea*” yang lebih sering disebut dengan metode *Practices-based-research*. Penelitian dari hasil praktikum dapat menggunakan metode *practices-based-research* dimana penelitian ini tergolong metode yang efektif untuk merancang pengetahuan baru dan mudah diterapkan pada saat praktikum (Nanda & Wingler, 2020; Nuning, 2015). Selain itu, metode ini juga dapat menganalisis secara langsung, serta mengumpulkan informasi dan data selama praktik.

Penelitian ini dilakukan bersamaan dengan eksperimen pada mata kuliah riset. Berikut adalah tahapan atau prosedur penelitian yang dilakukan.



Gambar 1. Prosedur Penelitian

Gambar 1 menunjukkan terdapat empat tahapan prosedur yang dilakukan dalam penelitian ini. Tahap pertama, peneliti mengumpulkan informasi terkait dengan *trend forecast* yang diambil dari *World Global Style Network*

(WGSN) *Autumn/Winter 2023/2024* yang akan mendeskripsikan *trend* yang akan datang (WGSN, 2022). Peneliti menggunakan *trend forecast* tentang desain “*Care Culture*”. *Trend forecast* bertujuan untuk mengingatkan manusia untuk peduli terhadap kebudayaan dan tidak meninggalkan kebudayaan yang baik dari zaman lampau ke zaman yang lebih baru. Pada tahap kedua, peneliti mencari inspirasi yang sesuai dengan *trend forecast* “*Care Culture*”, disini peneliti menggunakan inspirasi dari drama Korea Selatan yang berjudul “*The Legend of the Blue Sea*” yang menggambarkan perbedaan kebudayaan dinasti Joseon dengan masa modern. Tahap selanjutnya adalah tahap ketiga, peneliti memadukan inspirasi dengan data *trend forecast* yang telah didapatkan. Peneliti mencocokkan tema dari “*Care Culture*” dengan drama korea “*The Legend of the Blue Sea*”. Tahap terakhir atau tahap keempat adalah, konsep desain dengan menyusun *moodboard* yang dilanjutkan dengan melakukan analisis visual yang dijadikan stilasi. Hasil dari analisis visual menghasilkan *color palette*, *detail*, *embellishment*, garis, dan bentuk. Yang kemudian dilanjutkan dengan melakukan eksperimen menggunakan bahan tekstil yang akan menjadi bahan pewujudan rancangan desain. Tahapan penelitian dilakukan selama enam bulan sampai menghasilkan eksperimen.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan tahapan prosedur penelitian, tahap pertama, tahap kedua, dan tahap ketiga telah dijelaskan pada bagian metode penelitian. Untuk tahap keempat yang menjadi tujuan dari penelitian ini, lebih detail dibahas pada paragraph berikut ini.

### **Analisis Visual**

Analisis visual merupakan bagian dari desain dalam praktik yang membantu menciptakan, membuat desain dan memberikan pemahaman terhadap data yang terkumpul (Glaw, Inder, Kable, & Hazelton, 2017). Pada penelitian ini, analisis visual dilakukan dari drama Korea “*The Legend of the Blue Sea*” yang menjadi inspirasi dari pembuatan karya dibidang *fashion*. Analisis visual dilakukan dengan cara memilih gambar-gambar yang mewakili *mood* yang ingin ditonjolkan dalam konsep desain ini, membedah karakteristiknya, dan dilanjutkan dengan melakukan proses stilasi untuk diterapkan pada koleksi. Gambar-gambar yang terpilih mewakili kisah dalam drama Korea Selatan tampak pada Gambar 2 yang merupakan Istana pada Dinasti Joseon, Gambar 3 yang adalah bunga mawar sebagai lambang jatuh cinta, dan Gambar 4 yang merupakan kedua tangan yang terikat dengan tali dan ada mutiaranya. Gambar-gambar tersebut dijelaskan secara detail pada paragraf berikut.

Pada Gambar 2 merupakan gambar dari istana pada Dinasti Joseon. Hal ini karena drama Korea “*The Legend of the Blue Sea*” mengambil latar belakang pada Dinasti tersebut sebagai cerita cinta dimasalalunya.



Gambar 2. Istana Dinasti Joseon

Gambar 3 merupakan gambar bunga mawar yang didapatkan dari lambang jatuh cinta antara dua insan. Hal ini dikarenakan pada drama Korea Selatan “*The Legend of the Blue Sea*” menggambarkan tentang cerita cinta yang gagal dimasa lalu dan mereka memperbaiki kisah cinta mereka saat bereinkarnasi dan mereka berusaha melanjutkan kisah cinta mereka agar mencapai kebahagiaan di masa depan. Bunga mawar digunakan sebagai lambang jatuh cinta pada analisis visual dari drama Korea Selatan tersebut (Granås, 2023).



Gambar 3. Mawar sebagai Lambang Jatuh Cinta

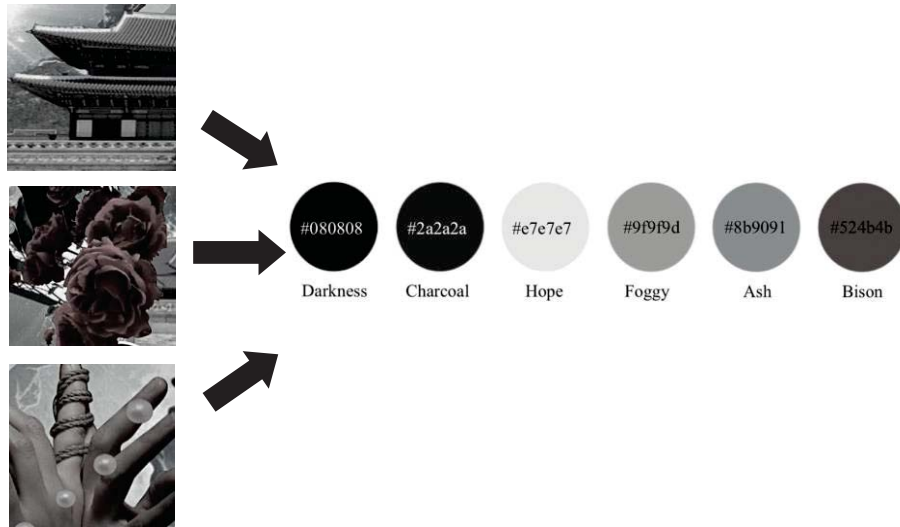


Gambar 4. Tangan Terikat dengan Mutiara

Gambar selanjutnya adalah Gambar 4 dimana pada gambar tersebut tampak ada dua telapak tangan yang terikat dengan tali dan ada mutiaranya. Hal ini melambangkan kisah cinta antara manusia dan putri duyung dimana ada mutiara yang melambangkan laut dimana asal putri duyung dan tali yang mengikat kedua tangan yang melambangkan cinta antara manusia dan putri duyung. Selain itu mutiara juga melambangkan air mata dari putri duyung yang kisah cintanya berakhir tragis. Dimana hal ini mewakili dari emosi kesedihan karena kisah cinta berakhir dengan tidak bahagia.

Berdasarkan ketiga gambar diatas maka dilakukan analisis visual pada penelitian ini. Yang pertama adalah Gambar 5, pada Gambar 5 dari ketiga gambar tersebut mendapatkan *color pallete*. Warna-warna tersebut didapatkan dari analisis ketiga gambar yang dijadikan perlambangan yang mewakili kisah drama Korea Selatan yang berjudul “*The Legend of the Blue Sea*”. Pada gambar istana dari Dinasti Joseon didapatkan warna *darkness* yang diwakili dengan

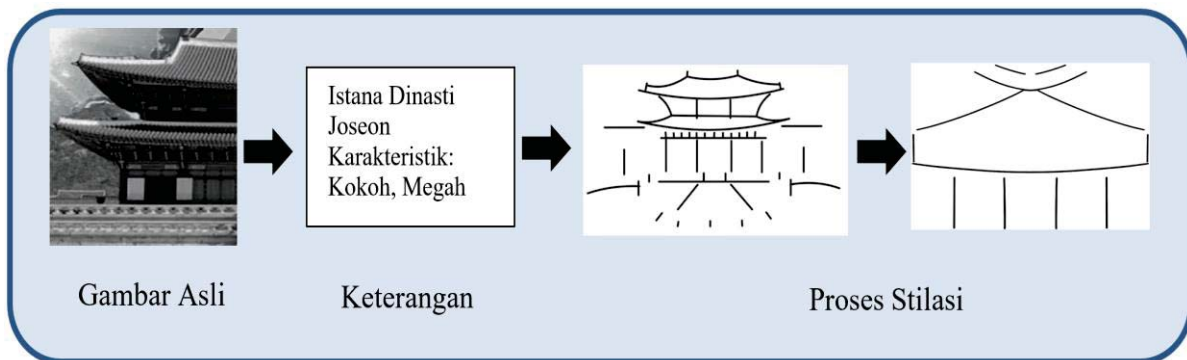
warna hitam, selain itu juga ada warna *ash* dimana warna ini merupakan warna abu-abu, selain itu juga ada warna *charcoal* dimana warna ini merupakan warna hitam gelap menyerupai warna arang. Pada gambar bunga mawar secara visual didapatkan warna *foggy* dan warna *bison*, sedangkan untuk gambar tangan terikat dan mutiara secara visual didapatkan warna *hope* yang diwakili oleh warna putih.



Gambar 5. *Color Pallete* yang Dihasilkan dari Analsisi Visual

Berdasarkan pada hasil analisis visual pada Gambar 5, warna yang dihasilkan berasal dari gambar istana dinasti Joseon, bunga mawar, serta tangan terikat dan mutiara adalah warna *darkness*, *charcoal*, *hope*, *foggy*, *ash*, dan *bison*. Dari warna-warna tersebut maka terpilih warna putih, abu-abu, dan hitam sebagai bentuk pewujudan dari analisis visualnya. Warna putih yang melambangkan kesucian yang berarti suci dan bersih (Karja, 2021), dikombinasikan dengan abu yang melambangkan ketidakpastian harapan yang ada dan ketidakpastian arah yang harus ditempuh untuk memperbaiki kehidupan sebelumnya (Suhandra, 2019), serta warna gelap yang diwakili oleh warna hitam yang melambangkan kejahatan yang selalu mengiringi langkah manusia (Thejahanjaya & Yulianto, 2022).

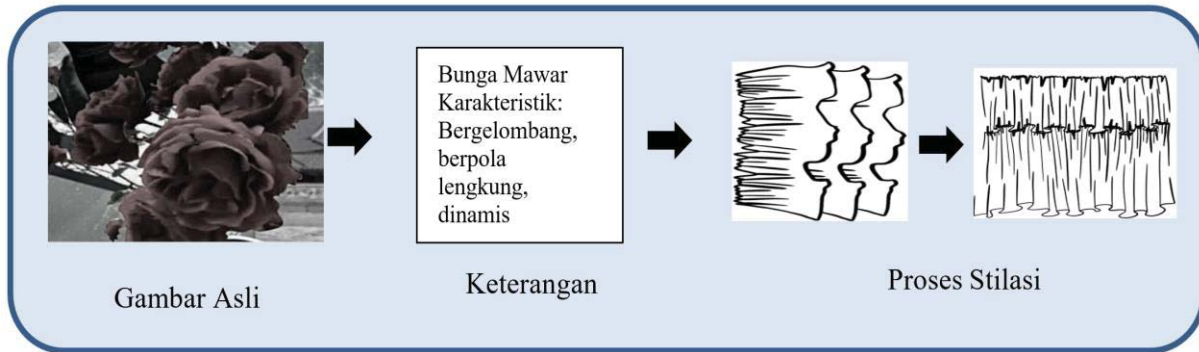
Selanjutnya analisis visual dilakukan pada bentuk bangunan dari Istana Dinasti Joseon. Gambar 6 merupakan gambar dinasti Joseon dapat direpresentasikan kedalam bentuk garis yang menggambarkan istana. Gambar istana Joseon ini mengikuti tekstur dari pinggiran dinasti Joseon yang berkesinambungan dan dibentuk menjadi stilasi. Garis merupakan sekumpulan titik yang banyak dengan membentuk gabungan dan menciptakan sebuah pola (Deviantri & Gunawan, 2019).



Gambar 6. Proses Analisis Visual dan Stilasi Istana Dinasti Joseon

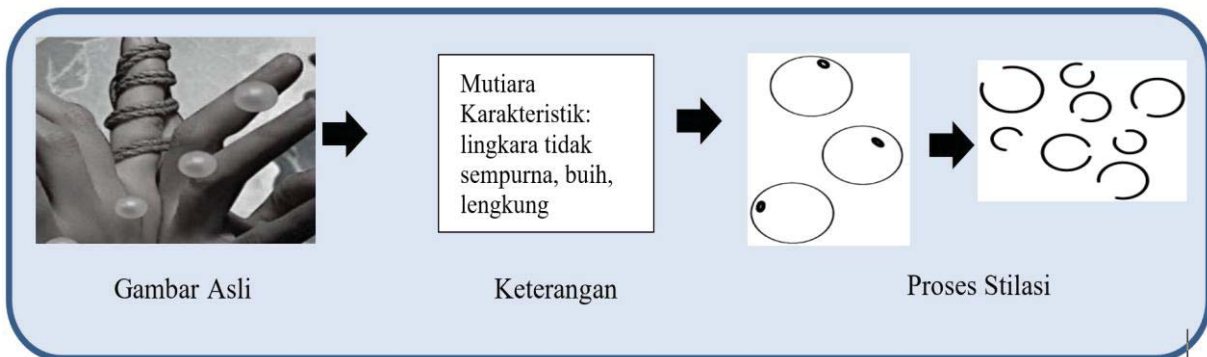


Gambar 7 merupakan gambar yang melambangkan jatuh cinta yang diimplementasikan dengan gambar mawar. Lambang jatuh cinta ini tergambar pada cerita drama Korea Selatan, dimana dalam drama tersebut manusia jatuh cinta pada putri duyung. Gambaran jatuh cinta dilambangkan oleh bunga mawar. Bunga mawar pada kelopak bunganya bergelombang dan melengkung sehingga dapat di stilasikan menjadi garis lengkung berbentuk ombak yang bertumpuk menciptakan keselarasan. Garis melengkung merupakan garis yang berasal dari deretan titik-titik yang sejajar dan memberikan pola atau lengkungan (Fernandes & Efi, 2022).



Gambar 7. Proses Analisis dan Stilasi Lambang Jatuh Cinta

Gambar selanjutnya adalah Gambar 8 yang merupakan gambar dari emosi sedih yang dilambangkan dengan keterikatan tangan dengan tali, dengan mutiara-mutiara perpaduan. Gambar ekspresi emosi sedih ini berasal dari putri duyung dari drama “*The Legend of the Blue Sea*”, yang diartikan sebagai tetesan air mata yang menjadi butiran mutiara putih, sehingga di stilasikan menjadi bentuk lingkaran yang tidak sempurna. Lingkaran tidak sempurna adalah bidang yang dibatasi dengan garisan lengkung yang berasal dari titik-titik penghubung, lingkaran tidak sempurna juga merupakan bangun geometri dua dimensi (Nugroho, 2017).



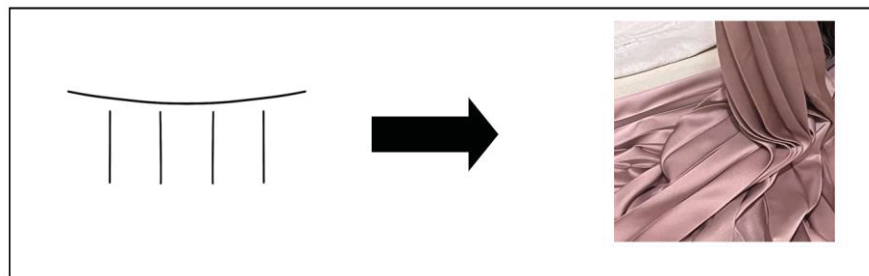
Gambar 8. Proses Analisis dan Stilasi dari Emosi Sedih

Tampak pada Gambar 6, Gambar 7, dan Gambar 8 setelah dilakukan analisis visual yang menghasilkan gambar sketsa kemudian dilakukan proses stilasi untuk menyederhanakan gambar sketsa dari Istana Dinasti Joseon, bunga mawar, dan tangan terikat serta mutiara. Stilasi adalah proses penyederhanaan bentuk tanpa mengubah bentuk aslinya (Anwar, Irfansyah, & Sulistyningtyas, 2023). Stilasi-stilasi tersebut digunakan untuk perancangan *detail*, *embellishment*, garis, dan bentuk. Setelah proses stilasi, maka langkah selanjutnya adalah melakukan eksperimen pada bahan tekstil untuk mengetahui apakah hasil stilasi bisa diterapkan pada bidang *fashion*.

### Eksperimen Penerapan Hasil Analisis Visual dengan Teknik Tekstil Manipulasi

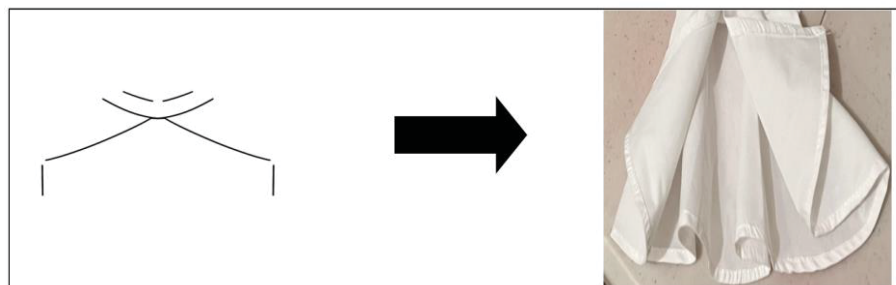
Sebelum membuat karya nyata atau perwujudan benda jadi di bidang *fashion*, maka pada penelitian ini dilakukan eksperimen yang menggunakan bahan kain atau tekstil. Hal ini dilakukan untuk mengetahui dan mendapatkan gambaran detail, bentuk, garis serta *embellishment* yang akan diterapkan pada karya nyatanya. Berdasarkan hasil analisis visual yang menghasilkan stilasi pada proses sebelumnya, maka dapat terlihat bahwa ada beberapa teknik dalam menjahit yang bisa digunakan dalam pembuatan eksperimen ini. Berikut adalah beberapa teknik yang digunakan dalam eksperimen ini.

Teknik pertama adalah *pleats* merupakan teknik lipatan diterapkan pada pembuatan busana untuk memberikan kesan anggun dan indah (Florenzia, 2021; Valensia, Febriani, & Hody, 2023). Eksperimen *pleats* pada penelitian ini menggunakan kain satin dengan membuat lipatan-lipatan pada kain, lalu memberikan semprotan obat yang membuat pola lipatan menjadi awet. *Pleats* ini merupakan hasil stilasi dari Istana Dinasti Joseon yang menampilkan garis-garis sejajar yang menggambarkan pemikiran manusia yang rasional, dan distilasikan menjadi garis-garis sejajar yang simetris. Pada Gambar 10 merupakan hasil stilasi dan eksperimennya.



Gambar 9. Eksperimen *Pleats*

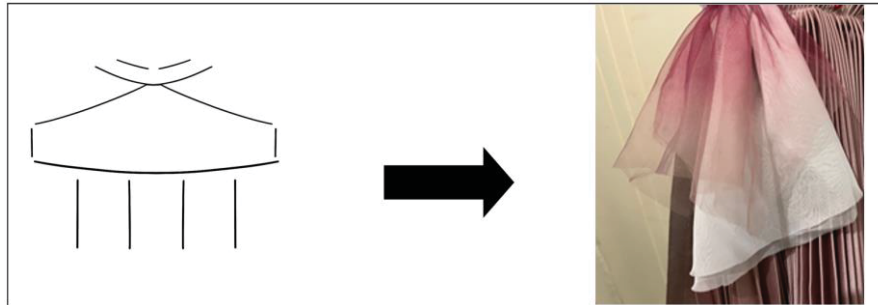
Teknik yang kedua adalah *founce*. *Founce* adalah potongan kain yang didapatkan dari hasil potong dengan menggunakan pola lingkaran dan biasanya digunakan sebagai hiasan pada busana. Teknik *founce* ini dibuat menggunakan pola lingkaran, dimana semakin kecil lingkaran dalam kain akan menjadi semakin beralur untuk gelombang yang muncul (Indrawati, 2016; Diwanti & Yulistiana, 2023). Eksperimen *founce* pada penelitian ini diterapkan pada kain katun, dengan menggunakan pola berbentuk lingkaran sehingga kain yang dipotong berbentuk lingkaran. Pada bagian tepi kain diselesaikan dengan teknik krill. Pada bagian sisi di buat asimetris satu sisi lebih panjang dan sisi lainnya lebih pendek. Eksperimen *Founce* pada penelitian ini merupakan implementasi dari hasil stilasi Istana Dinasti Joseon dan lambang kesedihan yang distilasikan menjadi garis lengkung menyerupai atap dari Istana Dinasti Joseon dan distilasikan menjadi garis gelombang dan garis lurus, serta terbuat dari bentuk lingkaran yang dijahitkan untuk melambangkan stilasi dari lambang kesedihan.



Gambar 10. Eksperimen *Founce*

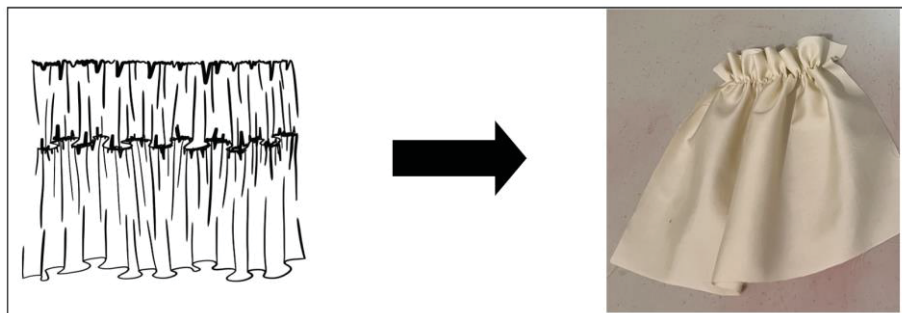
Selanjutnya adalah teknik *layering*, merupakan teknik untuk menumpuk kain dengan panjang yang berbeda hingga menjadi setumpuk kain yang bersap atau berleyer yang bertujuan untuk menjadi hiasan pada busana (Karima & Arumsari, 2019; Wang, 2016). Eksperimen *layering* pada penelitian ini menggunakan kain satin, sifon, dan tulle.

Teknik ini dilakukan dengan menumpuk kain dengan bentuk pola yang sama tetapi panjang yang berbeda untuk menghasilkan volum dan tumpukan kain yang berleyer sesuai yang diinginkan. Eksperimen *layering* pada penelitian ini melambangkan Istana Dinasti Joseon yang didapatkan dari analisis visual istana dan distilasikan menjadi garis lurus dan lengkung yang menyerupai bangunan istana.



Gambar 11. Eksperimen *Layering*



Teknik *ruffle* merupakan salah satu tekstil manipulasi untuk menciptakan efek kerutan yang menghasilkan visualisasi baru yang pendek, bergelombang dan bervolume (Andarini, 2021; Fernandi & Ruhidawati, 2021). Eksperimen *ruffle* pada penelitian ini dilakukan menggunakan kain katun. *Ruffle* merupakan teknik kerut kain yang dilakukan dengan menjahit salah satu sisi dan jarak *stitch* yang besar, kemudian salah satu benang ditarik sehingga sisi kain tersebut mengalami kerutan. Pola yang ingin dikerut dapat berbagai macam bentuk, sehingga memberikan bentuk yang berbeda pada setiap kerutannya. Eksperimen *ruffle* ini menunjukkan hasil visual dari lambang jatuh cinta dan kesedihan, yang dilambangkan mawar, dan di stilasikan menjadi garis bergelombang pada bagian atas dari kain tekstil, dan menjadi setelah lingkaran tidak sempurna pada bagian bawah kain.





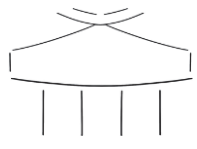





Gambar 12. Eksperimen *Ruffle*

Berdasarkan hasil analisis visual dan eksperimen diatas, penerapan hasil analisis visual yang dilakukan pada penelitian ini dapat di simpulkan seperti pada Tabel 1 dibawah ini.

Tabel 1. Tabel Penerapan Stilasi pada Kain dengan Teknik Tekstil Manipulasi

No	Gambar Hasil Stilasi	Bagian Stilasi	Penerapan dalam koleksi dan Hubungan stilasi	Material	Gambar
1			Teknik manipulasi kain <i>pleats</i> Teknik <i>pleats</i> mengadaptasi garis-garis vertikal sejajar yang	Katun Pordevoni	



		terdapat pada gambar hasil stilasi Istana Joseon.		
2		Teknik <i>flounce</i> Teknik ini mengadaptasi hasil stilasi Istana Dinasti Joseon bagian atas dan lambang kesedihan.	Katun Pordevoni	
3		Teknik <i>textile layering</i> Teknik ini mengadaptasi bentuk siluet dari Istana Joseon yang membesar pada bagian bawah dan megah.	Katun Pordevoni <i>Tulle</i>	
4		Teknik <i>ruffle</i> Teknik ini mengadaptasi kerutan dan gelombang pada hasil stilasi gambar mawar.	Katun Pordevoni <i>Tulle</i>	
5		Teknik <i>beading</i> Teknik ini menggunakan Mutiara yang mengadaptasi butiran-butiran air mata dan Mutiara.	<i>Beads,</i> <i>Leather</i>	

Tabel 1 menunjukkan penerapan-penerapan yang dilakukan berdasarkan hasil stilasi yang sudah dilakukan sebelumnya. Dari Tabel 1, dapat dilihat bahwa penggunaan stilasi untuk diterapkan pada teknik-teknik sangat bervariasi. Dari satu hasil analisis visual yang distilasikan dapat diterapkan menjadi beberapa teknik tekstil manipulasi dengan mengambil bagian-bagian dari gambar tersebut (seperti pada Gambar 6 yang merupakan Istana Joseon yang terbagi menjadi 2 bagian), ataupun mengadaptasi siluet gambar secara utuh.

## SIMPULAN

Analisis visual yang diambil dari inspirasi utama drama Korea *“The Legend of the Blue Sea”* menghasilkan warna dan garis yang kemudian diimplementasikan ke *fabric manipulation*. Hal ini dapat diterapkan pada kain yang menjadi bahan utama dari koleksi *ready-to-wear*. Proses stilasi dari hasil analisis visual perlu dilakukan dengan tujuan menjadi tahapan dari penciptaan sebuah karya. Analisis visual akan menemukan bentuk, warna, *style*, *detail embellishment*, garis, dan lainnya untuk menjadi konsep desain.

Penerapan teknik tekstil manipulasi ini berdasarkan hasil stilasi pada penelitian ini menunjukkan keragaman dan fleksibilitas dalam proses mendesain. Stilasi yang telah dilakukan tidak hanya bisa diterapkan secara tunggal, namun juga dapat dipecah dan diadaptasi ke dalam berbagai teknik berbeda. Hal ini menunjukkan bahwa inspirasi dari satu sumber visual dapat diterjemahkan ke dalam berbagai bentuk dan teknik dalam desain, memberikan kekayaan dan

kedalaman pada koleksi *fashion*.

## DAFTAR PUSTAKA

1. Andarini, A. (2021). Aplikasi teknik slashquilt pada busana ready to wear. *Teknobuga: Jurnal Teknologi Busana dan Boga*, 9(1): 54-60.
2. Anwar, A. S., Irfansyah, I., & Sulistyaningtyas, T. (2023). Perancangan Adaptasi “gaya stilasi” tokoh wayang kulit untuk pemanfaatan pada virtual reality (Studi kasus: Tokoh Rahwana). *Ars: Jurnal Seni Rupa dan Desain*, 26(1): 47-56.
3. Deviantri, V., & Gunawan, H. (2019). Konsep garis singgung pada kurva. Available: [https://ifory.id/proceedings/2019/u64ezMhKJ/snips\\_2019\\_vita\\_deviantri\\_9xeqdrftab.pdf](https://ifory.id/proceedings/2019/u64ezMhKJ/snips_2019_vita_deviantri_9xeqdrftab.pdf)
4. Diwanti, B. S., & Yulistiana, Y. (2023). Penerapan modifikasi circular flounce pada busana pesta dengan inspirasi bunga calla lily. *Baju: Journal of Fashion and Textile Design Unesa*, 4(1): 76-86.
5. Fernandes, F., & Efi, A. (2022). Ragam hias pada naskah kuno sebagai sumber inspirasi motif batik di nagari pariangan, kabupaten Tanah Datar. *Jurnal Pendidikan, Busana, Seni dan Teknologi*, 4(1): 169-175.
6. Fernandi, R. A. R., & Ruhidawati, C. (2021). Penerapan ruffles sebagai manipulating fabric pada busana pesta. *Teknobuga: Jurnal Teknologi Busana dan Boga*, 9(1): 26-32.
7. Florencia, A. (2021). Penerapan teknik pleated pada busana pesta evening gown. *Teknobuga: Jurnal Teknologi Busana dan Boga*, 9(1): 33-46.
8. Glaw, X., Inder, K., Kable, A., & Hazelton, M. (2017). Visual methodologies in qualitative research: Autophotography and photo elicitation applied to mental health research. *International Journal of Qualitative Methods*, 16(1): 1609406917748215.
9. Granås, H. E. (2023). *An analysis of the depiction and romanticisation of dating violence and hegemonic masculinity in Korean dramas* (Doctoral dissertation). Ritsumeikan Asia Pacific University, Jepang.
10. Halidi, R. (2021, November). Sinopsis the legend of the blue sea, kisah putri duyung yang jatuh cinta pada sosok penipu. Available: <https://sulsel.suara.com/read/2021/11/01/152806/sinopsis-the-legend-of-the-blue-sea-kisah-putri-duyung-yang-jatuh-cinta-pada-sosok-penipu>
11. Halim, T. M., & Kiatkawsin, K. (2021). Beauty and celebrity: Korean entertainment and its impacts on female indonesian viewers’ consumption intentions. *Sustainability*, 13(3): 1405.
12. Indrawati, E. (2016). Pengaruh panjang flounce terhadap hasil jadi circle flounce skirt asymmetric dengan menggunakan horsehair. *Jurnal Online Tata Busana*, 5(3): 83-89.
13. Jeong, J. S., Lee, S. H., & Lee, S. G. (2017). Korean wave when indonesians routinely consume Korean pop culture: Revisiting Jakartan fans of Korean Drama Dae Jang Geum. *International Journal of Communication*, 11(2017): 2288–2307.
14. Karima, K., & Arumsari, A. (2019). Pengolahan limbah tekstil dengan teknik mixed media untuk pembuatan produk fashion accessories. *eProceedings of Art & Design*, 6(2): 2145-2153.
15. Karja, I. W. (2021, October). *Prosiding Bali-Dwipantara Waskita: Warna, Empu, Nuswantara (Lingkungan, Keempuan, dan Jejaring Seni)*. Bali: UPT Pusat Penerbitan LP2MPP ISI Denpasar.
16. Nanda, U., & Wingler, D. (2020). Practice-based research methods and tools: introducing the design diagnostic. *HERD: Health Environments Research & Design Journal*, 13(4): 11-26.
17. Nugroho, H. (2017). Deteksi citra objek lingkaran dengan menggunakan metode ekstraksi bentuk circularity. *INTEGER: Journal of Information Technology*, 2(1): 54-59.
18. Nuning, W, M. M. (2015). Metode penciptaan bidang seni rupa: Praktek berbasis penelitian (practice based research), karya seni sebagai produksi pengetahuan dan wacana. *Corak*, 4(1): 23-37.
19. Rahmawati, H. (2023). Korean drama and popular culture on youth in RCTI from a cultivation theory perspective. *Persepsi: Communication Journal*, 6(1): 22-31.

20. Suhandra, I. R. (2019). Studi komparatif makna konotasi warna dalam budaya masyarakat barat dan masyarakat suku Sasak Lombok Indonesia. *Cordova Journal Language and Culture Studies*, 9(1): 17-38.
21. Thejahanjaya, D., & Yulianto, Y. H. (2022). Penerapan psikologi warna dalam color grading untuk menyampaikan tujuan dibalik foto. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(20): 1-9.
22. Ukka, I. T. (2019). Impact of south Asia culture: A case study of Korea drama Wave on youths in Indonesia. *International Journal of Applied Research in Social Sciences*, 1(5): 185-196.
23. Valensia, C., Febriani, R., & Hody, D. A. (2023). Perancangan busana ready to wear untuk wanita Indonesia bertubuh petite. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(20): 54-59.
24. Wang, L. (Ed.). (2016). *Performance testing of textiles: Methods, technology and applications*. Woodhead Publishing.
25. WGSN. (2022). *WGSN and Coloro announce the key colours for A/W 23/24*. Available: <https://www.wgsn.com/en/wgsn/press/press-releases/wgsn-and-coloro-announce-key-colours-aw-2324>

P-ISSN-2252-6803

# FASHION AND FASHION EDUCATION JOURNAL

DEPARTMENT OF HOME ECONOMICS  
FACULTY OF ENGINEERING

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG, INDONESIA



FFEJ

VOL.11

NUMBER  
1

PAGES  
1-88

SEMARANG  
MAY 2022

p-ISSN  
2252-6803

## ***About Journal***

**Fashion and Fashion Education Journal** is a biannually journal which aims to provide a high quality peer-reviewed forum for research in fashion, textile production, textile process, design, pattern cutting, clothing marketing and management, apparel production, manufacturing technology and fashion education. Interdisciplinary research and development of an academic community are highly encouraged to share newly developed technology, theory and techniques in the fashion, fashion education, textile and the related fields, as well as to promote the development of excellent education practice in the clothing and textile fields. The journal invites authors to publish a recent scientific paper on the results of study and review of literature relevant to fashion. The articles of this journal are published every six months, that is on May and September (2 issues per year), and published by the Universitas Negeri Semarang.

[HOME \(HTTPS://JOURNAL.UNNES.AC.ID/SJU/FFE/INDEX\)](https://journal.unnes.ac.id/sju/ffe/index) / EDITORIAL TEAM

# Editorial Team

---

## **Editor-in-Chief**

Rina Rachmawati, Scopus ID: 57203193674 Universitas Negeri Semarang, Indonesia

## **Editorial Board**

Wulansari Prasetyaningtyas, Scopus ID: 57210552182 Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Roudlotus Sholikhah, Scopus ID: 57222721840 Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Sita Nurmasitah, Scopus ID: 57201504321 Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Sri Endah Wahyuningsih, Scopus ID: 57210914225 Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Arasinah Kamis, Scopus ID: 57132613100 Universitas Pendidikan Sultan Idris, Malaysia

Trisnani Widowati, Scopus ID: 57193922423 Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Adhi Kusumastuti, Scopus ID: 43761317300 Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Widihastuti Widiastuti, Sinta ID: 5991048 Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia



Make a Submission (<https://journal.unnes.ac.id/sju/ffe/about/submissions>)

## Information

For Readers (<https://journal.unnes.ac.id/sju/ffe/information/readers>)

For Authors (<https://journal.unnes.ac.id/sju/ffe/information/authors>)

For Librarians (<https://journal.unnes.ac.id/sju/ffe/information/librarians>)

## Current Issue

 (<https://journal.unnes.ac.id/sju/ffe/gateway/plugin/WebFeedGatewayPlugin/atom>)

 (<https://journal.unnes.ac.id/sju/ffe/gateway/plugin/WebFeedGatewayPlugin/rss2>)

 (<https://journal.unnes.ac.id/sju/ffe/gateway/plugin/WebFeedGatewayPlugin/rss>)



(<https://statcounter.com/>) View My Stats (<https://statcounter.com/p12179152/?guest=1>)

### Visitors

 ID 13,035	 SG 65
 US 1,138	 TW 63
 CN 229	 CA 37
 MY 99	 JP 17
 IN 66	 RU 13

Pageviews: 27,656



(<https://info.flagcounter.com/VSQ5>)



## ***About Journal***

**Fashion and Fashion Education Journal** is a biannually journal which aims to provide a high quality peer-reviewed forum for research in fashion, textile production, textile process, design, pattern cutting, clothing marketing and management, apparel production, manufacturing technology and fashion education. Interdisciplinary research and development of an academic community are highly encouraged to share newly developed technology, theory and techniques in the fashion, fashion education, textile and the related fields, as well as to promote the development of excellent education practice in the clothing and textile fields. The journal invites authors to publish a recent scientific paper on the results of study and review of literature relevant to fashion. The articles of this journal are published every six months, that is on May and September (2 issues per year), and published by the Universitas Negeri Semarang.

HOME ([HTTPS://JOURNAL.UNNES.AC.ID/SJU/FFE/INDEX](https://journal.unnes.ac.id/sju/ffe/index)) / ARCHIVES ([HTTPS://JOURNAL.UNNES.AC.ID/SJU/FFE/ISSUE/ARCHIVE](https://journal.unnes.ac.id/sju/ffe/issue/archive))  
/ VOL 12 NO 2 (2023)

**DOI:** <https://doi.org/10.15294/ffej.v12i2> (<https://doi.org/10.15294/ffej.v12i2>)

**Published:** 2023-10-02

## Articles

---

**MODEL KOMUNIKASI SISWA JURUSAN KREASI DESAIN MODE PADA PELAKSANAAN MAGANG ERA NEW NORMAL** (<https://journal.unnes.ac.id/sju/ffe/article/view/67245>)

---

NATHALIA GUNARIAN, HANNA PITHALOKA, NABILAH SARAH FAUZIAH  
1-6

PDF (<https://journal.unnes.ac.id/sju/ffe/article/view/67245/25191>)

**EKSPLORASI KIMONO DENGAN PERPADUAN BATIK** (<https://journal.unnes.ac.id/sju/ffe/article/view/69670>)

---

ANNEIRA CERWYN RIADY, HANNA QOLBUNAL IMANI, RANIA SABILA  
5-9

**ANALISIS SUDUT PANDANG MAHASISWA UNP KEDIRI TERHADAP SERAGAM PROGRAM STUDI PGSD** (<https://journal.unnes.ac.id/sju/ffe/article/view/69670>)

[journal.unnes.ac.id/sju/ffe/article/view/70331](https://journal.unnes.ac.id/sju/ffe/article/view/70331))

---

BERLIAN AGUSTRI SETYOWATI, AGNANTIA NAWANG LARASATI, DEVI WIRDA KARTIKASARI,  
RIAN DAMARISWARA

10-16

**ANALISIS PENGARUH KUALITAS PRODUK BUSANA DAN KUALITAS PELAYANAN TERHADAP KEPUASAN PELANGGAN PADA KERENT TAILOR AND MODISTE (<https://journal.unnes.ac.id/sju/ffe/article/view/68611>)**

---

KHOIROTUN NURIYAH, RINA RACHMAWATI

17-25

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN E-LEARNING BERBASIS LECTORA INSPIRE PADA MATERI PEMBUATAN SAKU (<https://journal.unnes.ac.id/sju/ffe/article/view/71499>)**

---

KANTHI HAFSARI, WULANSARI PRASETYANINGTYAS

26-37

**DESAIN E-KATALOG UMKM FESYEN “WOMANPRENEUR COMMUNITY” SURAKARTA DALAM TRANSFORMASI EKONOMI DIGITAL (<https://journal.unnes.ac.id/sju/ffe/article/view/74315>)**

---

Nadia Sigi Prameswari, Maria Krisnawati, Pratama Bayu Widagdo, Karina Hanum Luthfia  
39-53

PDF (<https://journal.unnes.ac.id/sju/ffe/article/view/74315/25555>)

**PENGEMBANGAN MEDIA POLA BUSANA ZERO WASTE MENGGUNAKAN APLIKASI CLO VIRTUAL FASHION 3D DI SMK NEGERI 1 PRINGAPUS (<https://journal.unnes.ac.id/sju/ffe/article/view/74805>)**

---

Meitri Widya, erna setyowati

54-66

PDF (<https://journal.unnes.ac.id/sju/ffe/article/view/74805/25556>)

**INSPIRASI 'THE LEGEND OF THE BLUE SEA' DALAM  
PENERAPAN PADA TEKNIK TEKSTIL MANIPULATION ([https://  
journal.unnes.ac.id/sju/ffe/article/view/74856](https://journal.unnes.ac.id/sju/ffe/article/view/74856))**

Rafaela Pasca Hariyanto, Christabel Annora Paramita Parung, Siti Zahro  
67-77

PDF (<https://journal.unnes.ac.id/sju/ffe/article/view/74856/25557>)

**ANALISIS PERKEMBANGAN BATIK MAOS DI RUMAH BATIK  
RAJASA MAS KABUPATEN CILACAP**

Analisis Perkembangan Batik Maos di Rumah Batik Rajasa Mas Kabupaten Cilacap

(<https://journal.unnes.ac.id/sju/ffe/article/view/74683>)

Amelia Setiawati, Rina Rachmawati  
78-88

PDF (<https://journal.unnes.ac.id/sju/ffe/article/view/74683/25558>)

**PENGEMBANGAN MOTIF BATIK KENDIL DENGAN SUMBER IDE  
TUMBUHAN PAKU TANDUK RUSA (PLATYCERIUM  
BIFURCATUM) (<https://journal.unnes.ac.id/sju/ffe/article/view/71140>)**

Galuh Tiara Rini, Sri Endah Wahyuningsih  
89-96

PDF (<https://journal.unnes.ac.id/sju/ffe/article/view/71140/25559>)

[Make a Submission \(https://journal.unnes.ac.id/sju/ffe/about/submissions\)](https://journal.unnes.ac.id/sju/ffe/about/submissions)

## Information

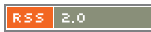
[For Readers \(https://journal.unnes.ac.id/sju/ffe/information/readers\)](https://journal.unnes.ac.id/sju/ffe/information/readers)

[For Authors \(https://journal.unnes.ac.id/sju/ffe/information/authors\)](https://journal.unnes.ac.id/sju/ffe/information/authors)

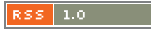
[For Librarians \(https://journal.unnes.ac.id/sju/ffe/information/librarians\)](https://journal.unnes.ac.id/sju/ffe/information/librarians)

## Current Issue

 (<https://journal.unnes.ac.id/sju/ffe/gateway/plugin/WebFeedGatewayPlugin/atom>)



(<https://journal.unnes.ac.id/sju/ffe/gateway/plugin/WebFeedGatewayPlugin/rss2>)



(<https://journal.unnes.ac.id/sju/ffe/gateway/plugin/WebFeedGatewayPlugin/rss>)



(<https://statcounter.com/>) View My Stats (<https://statcounter.com/p12179152/?guest=1>)



(<https://info.flagcounter.com/VSQ5>)



### Fashion of Fashion Education Journal

Department of Home Economics, Faculty of Engineering, Universitas Negeri Semarang





## FASHION AND FASHION EDUCATION JOURNAL

[JURUSAN TEKNOLOGI JASA DAN PRODUKSI, FT, UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG](#)

★ P-ISSN : [22526803](#) <> E-ISSN : [22526803](#) 📍 Subject Area : [Humanities, Education, Art](#)



0

Impact Factor



12

Google Citations



Sinta 5

Current Accreditation

[Google Scholar](#) [Garuda](#) [Website](#) [Editor URL](#)

[Garuda](#) [Google Scholar](#)

### [PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO PADA MATA PELAJARAN DESAIN BUSANA DI SMK MUHAMMADIYAH 2 BOJA](#)

Department of Home Economics, Faculty of Engineering, Universitas Negeri Semarang

[Fashion and Fashion Education Journal Vol 12 No 1 \(2023\);](#)

May 80-90

📅 2023

📄 DOI: [10.15294/ffej.v12i1.51729](#)

🏷️ Accred : [Unknown](#)

### [METODE PENCIPTAAN DESAIN KERAJINAN MENGGUNAKAN ADOBE ILLUSTRATOR](#)

Department of Home Economics, Faculty of Engineering, Universitas Negeri Semarang

[Fashion and Fashion Education Journal Vol 12 No 1 \(2023\);](#)

May 54-61

📅 2023

📄 DOI: [10.15294/ffej.v12i1.58371](#)

🏷️ Accred : [Unknown](#)

### [ANALISIS TINGKAT KEPUASAN SISWA TATA BUSANA TERHADAP FASILITAS BELAJAR BUSANA BUTIK SMK NEGERI 5 KENDAL](#)

Department of Home Economics, Faculty of Engineering, Universitas Negeri Semarang

[Fashion and Fashion Education Journal Vol 12 No 1 \(2023\);](#)

May 48-53

📅 2023

📄 DOI: [10.15294/ffej.v12i1.58425](#)

🏷️ Accred : [Unknown](#)

### [ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI KESIAPAN KERJA DI INDUSTRI FASHION SISWA TATA BUSANA SMK NEGERI 6 PURWOREJO](#)

Department of Home Economics, Faculty of Engineering, Universitas Negeri Semarang

[Fashion and Fashion Education Journal Vol 12 No 1 \(2023\);](#)

May 17-24

📅 2023

📄 DOI: [10.15294/ffej.v12i1.62697](#)

🏷️ Accred : [Unknown](#)

### [TUNIK MENGGUNAKAN PENGAPLIKASIAN TEKNIK COLET-BOSHI SHIBORI PADA WANITA KARIR DENGAN BENTUK TUBUH PENDEK GEMUK](#)

Department of Home Economics, Faculty of Engineering, Universitas Negeri Semarang

[Fashion and Fashion Education Journal Vol 12 No 1 \(2023\);](#)

May 91-104

📅 2023

📄 DOI: [10.15294/ffej.v12i1.64613](#)

🏷️ Accred : [Unknown](#)

#### [KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL KEMEJA BERFURING PADA MATA KULIAH PRODUKSI BUSANA PRIA](#)

Department of Home Economics, Faculty of Engineering, Universitas Negeri Semarang

[Fashion and Fashion Education Journal Vol 12 No 1 \(2023\);](#)

[May 1-9](#)

📅 2023

📄 DOI: [10.15294/ffej.v12i1.65490](#)

🏷️ [Accred : Unknown](#)

#### [PENGEMBANGAN E-MODUL POLA BUSANA CAD DENGAN SOFTWARE RICHPEACE PADA MATA KULIAH PEMBUATAN POLA DENGAN KOMPUTER](#)

Department of Home Economics, Faculty of Engineering, Universitas Negeri Semarang

[Fashion and Fashion Education Journal Vol 12 No 1 \(2023\);](#)

[May 70-79](#)

📅 2023

📄 DOI: [10.15294/ffej.v12i1.66415](#)

🏷️ [Accred : Unknown](#)

#### [KELAYAKAN PRODUK KEBAYA MODIFIKASI WASTRA NUSANTARA DENGAN TEKNIK ZERO WASTE PATTERN](#)

Department of Home Economics, Faculty of Engineering, Universitas Negeri Semarang

[Fashion and Fashion Education Journal Vol 12 No 1 \(2023\);](#)

[May 10-16](#)

📅 2023

📄 DOI: [10.15294/ffej.v12i1.66611](#)

🏷️ [Accred : Unknown](#)

#### [ANALISIS KEMAMPUAN SISWA DALAM MEMBUAT BUSTIER DI KURSUS MENJAHIT MANGINAR](#)

Department of Home Economics, Faculty of Engineering, Universitas Negeri Semarang

[Fashion and Fashion Education Journal Vol 12 No 1 \(2023\);](#)

[May 25-31](#)

📅 2023

📄 DOI: [10.15294/ffej.v12i1.67707](#)

🏷️ [Accred : Unknown](#)

#### [STUDY OF FUNCTIONS, MOTIFS, AND SYMBOLIC MEANINGS OF TOBA BATAK ULOS SADUM WOVEN FABRICS IN NORTH SUMATRA](#)

Department of Home Economics, Faculty of Engineering, Universitas Negeri Semarang

[Fashion and Fashion Education Journal Vol 12 No 1 \(2023\);](#)

[May 32-47](#)

📅 2023

📄 DOI: [10.15294/ffej.v12i1.68019](#)

🏷️ [Accred : Unknown](#)

[View more ...](#)