

2025  
**Serenade**  
Seminar on Research and  
Innovation of Art and Design

e-ISSN 2828-0091

# PROSIDING

Merancang Masa Depan, Masa Depan Desain  
Volume 3, No.1, Agustus 2025



Diselenggarakan oleh:

Didukung oleh:



**DESAIN  
PRODUK**  
DUTA WACANA



Diterbitkan oleh:  
Program Studi Desain Produk  
Fakultas Arsitektur Dan Desain  
Universitas Kristen Duta Wacana  
Yogyakarta

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Kuasa atas keberhasilan penyelenggaraan Seminar on Research and Innovation of Art and Design - SERENADE#3 “Designing the Future, the Future Design” pada Juli 2025. Seminar ini merupakan bentuk nyata komitmen dan kontribusi Program Studi Desain Produk Universitas Kristen Duta Wacana (UKDW) dalam mendorong kolaborasi, inovasi, serta pemikiran kritis untuk pengembangan keilmuan desain yang responsif terhadap kebutuhan Dunia Usaha dan Dunia Industri (DUDI), sekaligus kontekstual dengan tantangan masyarakat.

Di tengah era disrupsi yang terus berlangsung yang ditandai dengan percepatan teknologi, krisis lingkungan, dan pergeseran nilai-nilai sosial, desain dituntut untuk tidak hanya estetis, tetapi juga etis, solutif, dan berkelanjutan. Kegelisahan terhadap masa depan desain menjadi titik tolak untuk merumuskan arah baru yang mengedepankan kekayaan lokal, keberagaman budaya, dan teknologi cerdas yang humanis. Inilah yang menjadi kekuatan dari Program Studi Desain Produk UKDW: memadukan nilai-nilai budaya dan spiritualitas dengan inovasi dan keberpihakan pada keberlanjutan.

Nilai-nilai tersebut sejalan dengan visi UKDW SERU “Sustainable Entrepreneurial Research University” dan komitmen UKDW menjadi Kampus Berdampak, yaitu kampus yang memberikan kontribusi nyata dalam menjawab tantangan zaman. Melalui forum SERENADE#3 diharapkan terbangun ekosistem keilmuan dan inovasi desain yang transformatif dan berdampak luas.

Kami menyampaikan apresiasi yang setinggi-tingginya kepada Program Studi Desain Produk UKDW atas inisiatifnya dalam menyelenggarakan seminar ini. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada para mitra perguruan tinggi atas dukungan dan kolaborasinya: **Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Universitas Paramadina, Universitas Pendidikan Indonesia (Tasikmalaya), Politeknik Negeri Samarinda, Universitas Surabaya, Universitas Telkom Purwokerta, dan Universitas Pelita Harapan**. Kemitraan ini menjadi fondasi penting dalam memperkuat jejaring, berbagi praktik baik, dan membangun masa depan yang inklusif dan berkelanjutan.

Akhir kata, kami menyadari bahwa tidak ada penyelenggaraan seminar yang sempurna. Untuk itu, kami memohon maaf apabila terdapat kekurangan selama pelaksanaan SERENADE#3. Kiranya semua masukan menjadi pembelajaran berharga untuk penyelenggaraan seminar yang lebih baik di masa depan.

**Dr.-Ing. Wiyatiningsih, S.T., M.T.**  
Rektor Universitas Kristen Duta Wacana

## KATA PENGANTAR

Puji syukur, buku prosiding yang lahir dari Seminar *Research and Innovation of Art and Design* SERENADE ke-3 ini dapat hadir sebagai ruang dokumentasi gagasan-gagasan segar tentang masa depan desain. Seperti yang kita ketahui, SERENADE dirancang sebagai wahana pengembangan keilmuan desain yang berorientasi pada Dunia Usaha dan Dunia Industri (DUDI), dengan berprinsip pada tanggung jawab sosial serta keberlanjutan ekologi. Sebagai seminar dua-tahunan, SERENADE senantiasa berupaya mengemas subtema yang berpijak pada kondisi faktual, isu dunia yang berkembang, dan agenda nasional.

Pada SERENADE ke-3 ini, kita berfokus pada tema "*Designing the Future, the Future Design.*" Sebuah tema yang sangat relevan dan krusial di tengah dinamika perkembangan zaman. Para kontributor menawarkan refleksi kritis tentang transformasi desain berbasis teknologi, etika, budaya, dan keberlanjutan—sebuah upaya kolektif menjawab tantangan zaman.

Kita menggali lebih dalam dengan subfokus tema:

- Transformasi Desain Produk di Era Modern: Integrasi Teknologi, Etika, Budaya, dan Kewirausahaan.
- Integrasi Teknologi: Teknologi seperti kecerdasan buatan (AI) dan material berkelanjutan (*sustainable material*) berperan penting dalam membentuk masa depan desain produk.
- Etika dan Inklusivitas: Mendesak kita untuk mempertimbangkan aspek sosial, ekologi, dan keberagaman pengguna dalam setiap proses desain. Pentingnya merancang produk yang tidak hanya fungsional dan estetis, tetapi juga mempertimbangkan dampak sosial, ekologi, serta mampu mengakomodasi keberagaman pengguna.
- Preservasi Budaya: Menunjukkan bagaimana desain produk dapat menjadi jembatan yang harmonis antara tradisi yang kaya dengan inovasi yang terus berkembang, serta menciptakan nilai tambah yang unik dan relevan.

Pada kesempatan ini, kami sangat bangga dapat menjalin kolaborasi dengan mitra-mitra bestari dari berbagai institusi ternama, antara lain Program Studi Desain Produk Institut Seni Indonesia (Yogyakarta), Universitas Paramadina, Universitas Pendidikan Indonesia (Tasikmalaya), Politeknik Negeri Samarinda, Universitas Surabaya, Universitas Telkom Purwokerto, dan Universitas Pelita Harapan. Kolaborasi ini menunjukkan semangat kebersamaan dalam memajukan riset dan inovasi di bidang seni dan desain.

Atas nama panitia penyelenggara dari Desain Produk UKDW, kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya untuk setiap partisipasi. Suatu kehormatan bagi kami bisa melihat antusiasme luar biasa dalam kegiatan ini. Terima kasih tulus kami sampaikan kepada mitra bestari dari 7 institusi, seluruh penulis, serta tim editor yang telah menjadikan buku ini sebagai warisan ilmiah yang bermakna. Kami percaya, prosiding ini akan menjadi batu loncatan untuk riset-riset lanjutan. Semoga gagasan di dalamnya tidak berhenti di sini, tapi terus menginspirasi tindakan nyata menuju desain yang bertanggung jawab—desain yang tidak hanya indah dan fungsional, tetapi juga berkelanjutan dan manusiawi. Akhir kata, selamat menelusuri setiap pemikiran dalam buku ini. Selamat membaca, semoga kita semua menemukan pandangan baru.

**Centaury Harjani**  
Koordinator Serenade #3

# Susunan Dewan Redaksi SERENADE 2025

*Seminar on Research and Innovation of Art and Design*

Diseminarkan pada tanggal 11 Juli 2025 secara online

## Susunan Panitia SERENADE 2025

### STEERING COMMITTEE

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain	:	Dr. Imelda Irmawati Damanik, S.T.,M.A(UD)
Wakil Dekan Bidang Akademik	:	Dr.-Ing.Ir. Winarna, M.A.
Ketua Program Studi Desain Produk	:	Winta Tridhatu Satwikasanti, S.Ds.,M.Sc.,Ph.D

### PELAKSANA ACARA

Ketua Panitia	:	Centaury Harjani, S.Ds., M.Sn.
Sekretaris – Koordinator Kesekretariatan	:	Ir. Kristian Ismartaya, S.T., M,T
Bendahara	:	Dan Daniel Pandapotan, S.Ds., M.Ds.
Sie. Acara	:	Anthonius Adi Nugroho, S.T., M.Cs. Dr. Dra. Koniherawati, S.Sn., M.A.
Sie. Publikasi dan Dokumentasi	:	Marcellino A. Mahendra, S.Ds., M.Sc.
Sie. Prosiding	:	W. Adhithia Guspara, S.T., M.Sn. Christmastuti Nur, S.Ds., M.Ds. Drs. Purwanto, S.T., M.T.
Anggota	:	Angellia Aline Cindy Permata Rhayhan Kienan Nataarindra Gregorius Delon Ajidamara Nugroho Kezia Angelina Hermawan Michelle Aurelia Nathanael Karen Elvina Carlalael Rebecca Larosa Clariza Ardya Billy Kurniawan Santosa Sylvester Calvin Saputra Savira Natalia Saputra Jesslyn Felicia Abdisusilo Vincent Gerrard Artsene Melo Padang Stephanus Handinata Harjanto

### **KEYNOTE SPEAKER**

Prananda Luffiansyah Malasan, S.Ds., M.Ds., Ph.D  
Dr. Ir. Mahatmanto, M.T.

Institut Teknologi Bandung  
Universitas Kristen Duta Wacana

### **MODERATOR**

W. Adhitia Guspara, S.T., M.Sn.

Universitas Kristen Duta Wacana

### **MODERATOR PARAREL SESSION**

Tasyrif Adnan, Dipl.Ds (FH), M.Ds.  
Sekar Adita, S.Sn., M.Sn.  
Maria Kinanthi Sakti Ning Hapsari, S.Ars., M.Ars.  
Handayani Madania Insani, S.Ds., M.Ds.  
Amanda Putri Nahumury, S.Sn., M.I.Kom.  
Ditha Nizaora, S.Sn., M.Sn.  
Sheena Yngre Liman S.Sn., M.Md.  
Dr. Priscilla Tamara, S.T., M.T.

Universitas Paramadina  
ISI Yogyakarta  
Universitas Kristen Duta Wacana  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Universitas Surabaya  
Politeknik Negeri Samarinda  
Universitas Pelita Harapan  
Universitas Telkom Purwokerto

### **REVIEWER**

W. Adhitia Guspara, S.T., M.Sn.  
W. Tridhatu Satwikasanti  
Drs. Purwanto, S.T., M.T.  
Christmastuti Nur, S.Ds., M.Ds.  
Ir. Kristian Ismartaya, S.T., M.T.  
Dr.-Ing. Sita Yuliasuti Amijaya, S.T., M.Eng.  
Vincensius Oksaga Pilar Abadi, S.T., M.Ars., IAI  
Ar. Tabita Febriawaty Kartika Putri, S.Ars., M.Ars., IAI  
Agatha Dinarah Sri Rumestri, S.Ds., M.Ds.  
Ghia Tri Jayanti, S.Ds., M.Ds.  
Susi Hartanto, S.Sn., M.M.  
Farahiyah Inarah Putri, S.Sn, MA  
Siti Zahro, Ph.D  
Andi Farid Hidyanto, S.T., M.Sn., M.T.  
Dr. Rahmawan Dwi Prasetya, S.Sn., M.Si.

Universitas Kristen Duta Wacana  
Universitas Telkom Purwokerto  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Universitas Pelita Harapan  
Universitas Paramadina  
Universitas Surabaya  
Politeknik Negeri Samarinda  
ISI Yogyakarta

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	i
<b>HALAMAN MUKA</b> .....	ii-iv
<b>DAFTAR ISI</b> .....	v-vii
<b>HALAMAN EDITORIAL</b> .....	viii-ix
<b>SUB TEMA 1: Transformasi Desain Produk di Era Modern</b> .....	1
Perancangan <i>Totebag</i> Etnik Berbahan Kain Perca sebagai Alternatif Ramah Lingkungan dalam Industri Fesyen .....	1
Perancangan <i>Storage</i> Makanan Ringan untuk Komunitas <i>Solo-Driving</i> pada Mobil Sedan dengan Pendekatan <i>User-Centered Design</i> .....	12
Perancangan Sepatu dengan Citra Levi Ackerman untuk Menunjang Gaya Wibu .....	22
Tas Sepatu Bola dengan Sirkulasi Udara Terarah Guna Mengatasi Kelembapan .....	30
<i>Color Palette</i> dan <i>Textile Manipulation</i> .....	39
Analisis Desain Produk Ikonik Yamaha NMAX, Kajian Sejarah, Bentuk, dan Pengaruhnya terhadap Citra Merek.....	46
Desain <i>Kargo-trailer</i> Fleksibel pada Sepeda dengan Metode VDI 2221.....	56
Perancangan Wadah untuk Mengakomodasi Peternak dalam Membantu Persalinan Ras Anjing Kecil .....	71
Pengembangan Desain dan Model Bisnis Produk Sarung Tangan Motor Berbasis Limbah Kulit .....	79
<i>Re-desain Tail Bag, Side Bag</i> dengan Menggunakan Prinsip Modular untuk Pengendara Sepeda Motor .....	86
Perancangan Keranjang <i>Hampers</i> Makanan dan Minuman Ringan untuk Menyimpan Peralatan Makan.....	97
Perancangan Wadah Wedang Uwuh: Integrasi Gelas & Sistem Penyaringan dalam Satu Produk ...	107
Desain POP sebagai Sarana Pemasaran Dimsum di Area <i>Car Free Day</i> dengan Tema Budaya .....	114
Filosofi Membatik dalam Inovasi Alat Kebersihan dengan Desain Ergonomis.....	122
Strategi Pengembangan Produk Kerajinan Serat Alam Berdasarkan Preferensi Konsumen Usia Produktif.....	127
Identifikasi <i>Ita Bag Ideal</i> : Untuk Kebutuhan Mobilitas <i>Otaku</i> .....	138
Perancangan <i>Waistbag</i> dengan Fitur Fungsional untuk Pengendara <i>Motor Sport</i> dan <i>Naked</i> : Studi Preferensi Pengguna dan Uji Prototipe .....	146
Perancangan Tas <i>2-in 1</i> Multifungsi untuk Wanita Generasi Z sebagai Solusi <i>Dooms Spending</i> Berbasis <i>Design Thinking</i> .....	155

Analisis Visual dari <i>Euphoria</i> , <i>Hiphop</i> dan <i>Aegyosal</i> .....	162
<b>SUB TEMA 2: Integrasi Teknologi</b> .....	168
Perancangan Rak Sepatu di Ruang Terbatas.....	168
Perancangan Lampu Hias Anyaman Bambu Bertema <i>Reminiscence</i> untuk Kafe .....	177
Bibliometrik Pemetaan Analisis Komputasional Publikasi pada “ <i>Studio- Based Learning</i> ”, “ <i>Project- Based Learning</i> ”, dan “ <i>Case Method</i> ” melalui VOSviewer .....	185
Eksplorasi Perlakuan dan Teknik Material Bambu untuk Penerapan pada <i>Coiling</i> Berbasis Studio. ....	193
Eksplorasi Material Komposit Resin Epoksi dan <i>Polymorph Thermoplastic</i> dengan Penambahan Batu Bara Antrasit sebagai Material Perhiasan .....	203
Pemanfaatan Limbah Botol Plastik Menjadi Produk Siap Rakit .....	209
Optimalisasi Sistem Logistik Bank Sampah melalui Pendekatan <i>Service Design</i> dan Gamifikasi: Studi kasus Bank Sampah Induk Palasar.....	218
Optimalisasi Pemilahan di Bank Sampah Melalui <i>Co-Design</i> .....	231
Penerapan Konsep Gamifikasi dalam Edukasi Rambu Lalu Lintas.....	244
Digitalisasi Pencatatan Data Bank Sampah .....	257
Pengembangan Desain Masker N95 dengan Filter Vulkanik Berbahan Alami (Kulit Jagung) untuk Mitigasi Bencana Gunung Merapi Sumatera Barat .....	269
Pemanfaatan Sisa Potongan Kulit Sapi dalam Desain Aksesoris Fesyen Janera <i>Leather</i> .....	258
Pemanfaatan Sampah Filter Rokok sebagai Bahan Produk Kap Lampu .....	293
Penggunaan Bambu Laminasi sebagai Material Alternatif untuk Pengembangan Desain Gendang.....	302
Pemanfaatan Limbah Brokat dalam Pengembangan Produk Fesyen sebagai Model Usaha Kreatif Berbasis Daur Ulang .....	309
Perancangan Maskot Desa Wisata Berbasis AI Melalui <i>Co-Design</i> .....	324
<b>SUB TEMA 3: Etika dan Inklusivitas</b> .....	335
Desain <i>Backpack Ecoprint</i> Kontemporer dengan Pendekatan Berkelanjutan dan Ergonomis .....	335
Tas Pinggang Pelatih Tenis untuk Penyimpanan Bola dan Handphone saat Latihan.....	345
Perancangan Meja <i>Workshop</i> Kayu untuk Pembelajaran Studio Praktik Bengkel Mahasiswa dengan Pendekatan Ergonomi .....	353
Inovasi Desain <i>Furniture</i> Inklusif di Ruang Tunggu.....	368
Pengembangan Konsep Desain Interaktif untuk Membantu Anak dengan Diskalkulia dalam Belajar Matematika .....	375
Kebutuhan Desain Alat Bantu Jalan Modular 3 <i>in 1</i> Untuk Kemandirian.....	380
Analisis Penyebab Cedera pada Alat <i>Gym Upper Body</i> .....	388

Perancangan Tas Khusus untuk Konten Kreator Kegiatan Mendaki Gunung .....	394
Topo Bisu dalam Desain Alas Duduk <i>Mindfulness</i> untuk Mencegah <i>Parestesia</i> .....	404
Desain <i>Pantry</i> untuk Ruang Huni Terbatas dengan Prinsip <i>Collapsible</i> .....	409
Perancangan <i>Puzzle</i> dari Bahan MDF untuk Anak Berusia 7-10 Tahun .....	418
Perancangan <i>Puzzle</i> Pada Anak 6 Tahun dalam Persiapan Sekolah Dasar .....	422
Perancangan APE bagi Siswa Penyandang Tunagrahita untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Dasar, dengan Pendekatan Pembelajaran Manipulatif .....	430
Perancangan <i>Workbench</i> Berkebun bagi Wanita Umur 55-65 untuk Mengurangi Gejala Gangguan Muskuloskeletal.....	440
Redesain Bangku Piano Akustik <i>Screw Mechanism</i> Guna Meningkatkan Kenyamanan Pianis Saat Sesi Berlatih Instrumen.....	448
Perancangan Sarung Tangan <i>Dribble Anti-Slip</i> untuk Usia 8-14 Tahun.....	457
Perancangan Produk Meja Bermain Multifungsi untuk Melatih Sikap Disiplin Anak Usia Dini.....	461
<b>SUB TEMA 4: Preservasi Budaya</b> .....	473
Perancangan Produk Modern Terinspirasi <i>Arts and Crafts</i> dengan <i>See Think Wonder</i> .....	473
Perancangan Furnitur Art Nouveau Carlo Bugatti dengan Metode STW .....	482
Perancangan Produk Penyimpanan Makanan Terinspirasi dari Esensi Tradisi Botram .....	491
Menggali Nilai Esensi Budaya dalam Menciptakan Produk Tempat Tidur Bayi: Pendekatan SCAMPER untuk Inovasi Berbudaya .....	497
Perancangan Sarana Penerangan Kamar Tidur di Penginapan Terinspirasi Festival Waisak Borobudur .....	503
Perancangan Wadah Penyajian Inovatif untuk Kuliner Tradisional Pa'piong .....	513
Tradisi Kenduri sebagai Basis Inovasi Desain Sarana Sajian Masakan Sunda .....	519
Reinterpretasi Budaya Tari Sekapur Sirih dan Esensinya dalam Desain Aksesori.....	528
Pengembangan Desain Sarana Minum Dengan Mengangkat Budaya Ma'Bugi' .....	536
Eksplorasi Potensi Kesenian Dolalak sebagai Inspirasi Desain Tas .....	543
Pengembangan Desain Lampu Tidur Menggunakan Metode ATUMICS untuk Merevitalisasi Wayang Kulit Yogyakarta .....	556
Desain Wadah Cincin Pernikahan dengan Eksplorasi Tari Cangget melalui Metode ATUMICS.....	567
Penerapan Budaya Sewu Kupat melalui Desain Kap Lampu Gantung .....	574
Sego Berkat sebagai Inspirasi Perancangan Wadah Makanan untuk <i>Slametan</i> .....	579
Perancangan Produk Tempat Berbagi Makanan Berbasis Rumah Adat Buka Pongpok .....	588

## **Color Palette dan Textile Manipulation** (Sebuah Inspirasi dari Arsitektur Teatro Olimpico)

**Gisela Aldine<sup>1</sup>**

Program Studi Desain Produk, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Surabaya  
[aldinewu@gmail.com](mailto:aldinewu@gmail.com)

**Hany Mustikasari<sup>2</sup>**

Program Studi Desain Produk, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Surabaya  
[hanymustikasari@staff.ubaya.ac.id](mailto:hanymustikasari@staff.ubaya.ac.id)

**Siti Zahro<sup>1\*</sup>**

Program Studi Desain Produk, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Surabaya  
[sitizahro@staff.ubaya.ac.id](mailto:sitizahro@staff.ubaya.ac.id)

### **ABSTRAK**

Teatro Olimpico adalah salah satu mahakarya dari arsitek Italia yang bernama Andrea Palladio. Ini merupakan teater tertua yang sepenuhnya tertutup di dunia dan terkenal dengan keindahan serta kompleksitas visualnya. Teatro Olimpico juga menjadi wujud terbentuknya sebuah komunitas yaitu Academia Olimpica. Keindahan arsitektur ini menjadi landasan untuk menciptakan karya yang memberikan kontribusi positif di bidang fashion. Penelitian ini menggunakan metode *practice-based research* yang melibatkan eksplorasi langsung melalui eksperimen desain tekstil, seperti *pleating*, *draping*, serta pengembangan *color palette* yang terinspirasi dari elemen visual Teatro Olimpico. Proses kreatif ini memungkinkan terciptanya tekstur, dan warna yang mencerminkan karakter teatral dan keanggunan klasik arsitektur tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi elemen arsitektur dengan manipulasi tekstil dapat menghasilkan inovasi desain yang dinamis, sekaligus memperkuat hubungan antara seni, arsitektur, dan *fashion* dalam konteks modern.

Kata Kunci: Teatro Olimpico, *Color Palette*, *Textile Manipulation*

*Teatro Olimpico is one of the masterpieces of Italian architect Andrea Palladio. It is the oldest fully enclosed theater in the world and is renowned for its beauty and visual complexity. Teatro Olimpico is also the embodiment of the formation of a community, namely Academia Olimpica. The beauty of this architecture is the foundation for creating works that make a positive contribution to the field of fashion. This study uses a practice-based research method that involves direct exploration through textile design experiments, such as pleating, draping, and the development of a color palette inspired by the visual elements of Teatro Olimpico. This creative process allows the creation of textures and colors that reflect the theatrical character and classical elegance of the architecture. The results of the study showed that the integration of architectural elements with textile manipulation can produce dynamic design innovations and strengthen the relationship between art, architecture, and fashion in a modern context.*

Keywords: Teatro Olimpico, *Color Palette*, *Textile Manipulation*

## 1. PENDAHULUAN

Dalam era modern yang terus berkembang dengan cepat, teknologi telah menjadi elemen utama dalam kehidupan manusia. Keberadaan teknologi pada dasarnya dirancang untuk menyederhanakan berbagai aspek kehidupan (Bimantoro et al., 2021; Saefullah, 2020). Perkembangan ini memberikan kenyamanan yang memungkinkan individu untuk tetap terhubung meskipun berada di tempat yang berjauhan, sekaligus memberikan akses tak terbatas ke informasi dalam waktu singkat. Namun tanpa disadari, perkembangan teknologi yang pesat juga memberikan dampak buruk bagi masyarakat. Masyarakat menjadi terlalu fokus dengan perangkat teknologinya sampai tidak ada komunikasi secara langsung antara satu sama lain (Bratina, 2023; Ngafifi, 2014).

Sebuah komunikasi tentu tetap menjadi hal yang penting dalam kehidupan sosial. Komunikasi pada dasarnya terjadi dalam sebuah organisasi. Akan tetapi sebuah tempat juga mampu menjadi pusat terjadinya komunikasi. Salah satunya adalah Teatro Olimpico, sebuah teater tertutup tertua di Viena, Italia. Teatro Olimpico merupakan bukti bahwa sebuah tempat mampu menjadi pusat komunikasi dengan berdirinya organisasi Academia Olimpica.

Teatro Olimpico menjadi pusat berkumpulnya orang pecinta seni teater di Italia. Selain itu tempat ini juga sering digunakan dalam berbagai acara besar seperti pameran seni, pementasan teater, serta seminar (Ciammaichella, 2019; Mazzoni, 1992). Disisi lain Teatro Olimpico juga terkenal dengan gaya arsitekturnya yang berbau renaissance (Antonelli et al., 2024; Palladio, 2013). Arsitektur Teatro Olimpico ini menjadi inspirasi membuat karya dalam bidang *fashion*. Arsitektur Teatro Olimpico menjadi sebuah inspirasi yang bertujuan untuk mensosialisasikan tentang pentingnya peran sebuah tempat dalam menciptakan komunikasi secara langsung diantara manusia yang sesuai dengan *Tren Forecast Autumn/Winter 2025/2026. Campaign* ini juga diperuntukkan untuk mengedukasi masyarakat agar tetap berkomunikasi secara langsung di tengah perkembangan zaman yang terus berkembang pesat.

Berdasarkan hal tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses pemilihan *color pallete* dan penerapan *textile manipulation* yang terinspirasi dari arsitektur Teatro Olimpico sehingga dapat menjadi perwujudan karya *ready-to-wear* untuk membuat komunikasi di dunia lebih baik melalui karya di bidang *fashion*.

## 2. METODE

Metode yang akan digunakan dalam proses penelitian adalah metode *practices-based research* atau penelitian berbasis praktik. Metode ini sering digunakan dalam bidang seni, desain, dan arsitektur. Melalui metode ini penelitian menjadi lebih efektif dalam merancang pengetahuan yang bersifat baru dan mudah untuk diterapkan pada saat melakukan praktik (Widayanti, 2015).

Pada penelitian ini, tahap praktik akan dilakukan pada saat pengerjaan eksperimen pada mata kuliah riset desain. Melalui proses eksperimen diperoleh data yang nantinya akan dianalisis dan memberikan informasi yang akan ditulis dalam laporan. Berikut merupakan tahapan penelitian ini.



Gambar 1. Tahapan penelitian  
 (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Pada gambar 1 tertera empat tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini. Di tahap pertama peneliti akan mengumpulkan data dari tren *forecast* untuk mengetahui trend yang akan datang. Di tahapan ini peneliti menggunakan *trend forecast* dari Mustikasari *autumn/winter 2025/2026* tentang *community couture*. Tren *forecast* ini bertujuan untuk mengingatkan akan pentingnya komunikasi antar manusia di dunia yang terus disertai dengan perkembangan teknologi yang pesat.

Tahap kedua adalah mencari inspirasi yang sesuai dengan tren *forecast "community couture"*. Dalam tahapan ini peneliti mengangkat Teatro Olimpico sebagai inspirasi. Kemudian untuk tahap ketiga adalah mencari keterkaitan antara inspirasi dengan tren *forecast*. Tahap keempat adalah

membuat konsep desain. Dalam tahapan ini peneliti memulai untuk membuat *moodboard* dan melakukan analisa visual yang dilanjutkan dengan melakukan eksperimen pada tekstil yang nantinya akan menjadi bahan utama dalam rancangan desain.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan tahapan penelitian, hasil dan pembahasan dalam artikel ini adalah hasil dari analisa visual yang dituangkan kedalam *color palette* dan hasil eksperimen dari analisa visualnya. Berikut merupakan penjelasan tentang analisa visual dan hasil eksperimen.

#### 3.1 Analisa Visual

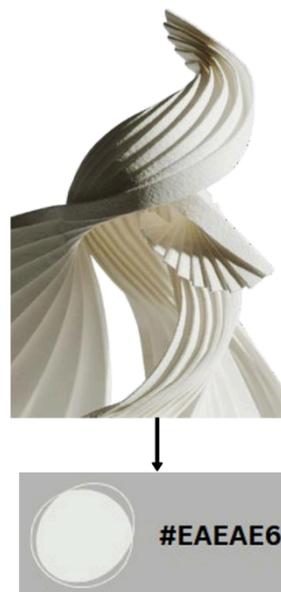
Analisa Visual merupakan sebuah metode untuk memahami dan menginterpretasikan sebuah gambar (Glaw et al., 2017). Analisa visual adalah salah satu bagian penting dalam proses pembuatan desain agar bisa menciptakan sebuah desain yang mampu merepresentasikan inspirasi yang diambil. Dalam tahap ini analisa visual Teatro Olimpico diambil dari gambar yang diperoleh dari internet. Gambar tersebut terdiri dari bentuk *column*, semi *elliptical cavae*, dan tirai yang menggambarkan suasana bangunan teater. Berdasarkan data yang telah terkumpul memunculkan warna dan tekstur yang dapat diterapkan sebagai detail yang nantinya akan diterapkan ke dalam rancangan.

Pada Gambar 2, melalui gambar tirai dihasilkan warna-warna yang bersifat natural. Dimana terdapat tiga warna yaitu coklat tua, coklat muda dengan sedikit perpaduan unsur warna merah, dan coklat kehijauan. Ketiga warna memberikan kesan *warm*. Pada Gambar 2 juga terdapat detail *textile manipulation* yang bisa diterapkan dalam perancangan yaitu *cowl (drapery)*.

Pada Gambar 3, melalui gambar semi *elliptical cavae*, dihasilkan warna putih keabu abuan yang memberikan kesan *cool tone*. Selain itu terdapat detail *textile manipulation* yang dapat diterapkan *pleats* dan *pintuck*.



Gambar 2. Warna yang dihasilkan dari tirai ([https://www.instagram.com/iskra\\_fs?igshid=NTc4MTlwNjQ2YQ%3D%3D&epik=dj0yJnU9emh5TGNfRUVPMFhtVzU2RjduangwV3Q0UmtYWmRIU1EmcD0wJm49RjRubXBVYnllNm1jYXFtdDYxVFZmZyZ0PUFBQUFBR2Q0LVpr](https://www.instagram.com/iskra_fs?igshid=NTc4MTlwNjQ2YQ%3D%3D&epik=dj0yJnU9emh5TGNfRUVPMFhtVzU2RjduangwV3Q0UmtYWmRIU1EmcD0wJm49RjRubXBVYnllNm1jYXFtdDYxVFZmZyZ0PUFBQUFBR2Q0LVpr))



Gambar 3. Warna yang dihasilkan dari semi *elliptical cavae* ([https://encrypted-tbn1.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQ\\_FDpgUQIz78RG2gyZ1YpaGbOkyzQJzV9gDDuURPeFSIcDMDRm](https://encrypted-tbn1.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQ_FDpgUQIz78RG2gyZ1YpaGbOkyzQJzV9gDDuURPeFSIcDMDRm))



Gambar 4. Warna yang dihasilkan dari column (<http://www.dantobinsmith.com/>)

Pada Gambar 4, dari gambar *column* muncul warna abu kebiruan. Warna ini memberikan kesan *cool tone*. Kemudian terdapat detail yang bisa diambil dari tekstur *column* yang bergaris-garis seperti pintuck. Berdasarkan dari analisa data warna yang dapat diterapkan dalam perancangan termasuk kedalam dua macam warna yaitu warna natural dan warna *cool*. Sementara untuk detail *textile manipulation* terdapat tiga jenis *textile manipulation* yang dapat diterapkan yaitu *cowl (drapery)*, *pleats*, dan *pintuck* (Floriane Schmitt, t.t.; THE LIST<sup>TL</sup>, t.t.).

### 3.2 Penerapan Hasil Analisa Visual Pada Bahan Textile

Pada penelitian ini, eksperimen dilakukan berdasarkan hasil analisa visual yang diterapkan ke dalam perancangan desain. Melalui hasil analisis visual pada gambar tirai ditemukan detail *drapery* yaitu *cowl*. *Cowl* adalah salah satu teknik *drapery* yang banyak diterapkan pada masa renaissance (THE LIST<sup>TL</sup>, t.t.). Bentuk tirai yang menjuntai ini dapat

direpresentasikan melalui penerapan *cowl* pada Gambar 5. Berikut merupakan hasil dari eksperimen yang dibuat pada dua jenis kain yang berbeda berdasarkan analisa visual dari bentuk tirai.



[A] Rayon

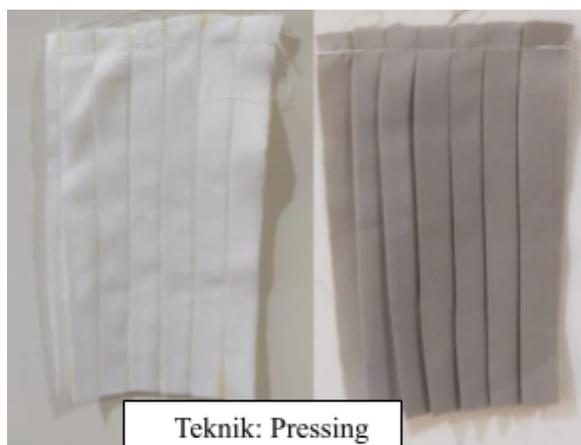
[B] Toyobo cotton

Gambar 5. Hasil eksperimen *cowl drapery*  
 (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Hasil dari eksperimen pertama merupakan bentuk visualisasi dari tirai yang menjuntai menjadi detail *textile manipulation*. Dalam eksperimen pertama kain yang digunakan lebih cocok menggunakan kain dengan ketebalan yang termasuk dalam kategori tipis dan sedikit *stretchy* yaitu seperti kain rayon. Dimana *cowl* yang dihasilkan terlihat tidak kaku. Pada penelitian ini, eksperimen *cowl* dibuat dengan cara menggunakan kain serong lalu lengkungkan pada bagian yang ingin diberi *cowl* dan lakukan sesuai dengan banyaknya *cowl* yang diinginkan.

Pada eksperimen kedua tampak pada Gambar 6, merupakan hasil visualisasi dari hasil analisa visual berupa detail *textile manipulation* dari semi *elliptical cavae* yaitu *pleats*. *Pleats* merupakan teknik dalam *drapery* yang membuat lipatan pada kain sehingga tercipta dekoraris yang bersifat struktural pada pakaian (Makyla Creates, 2023). *Pleats* sendiri sudah digunakan sejak dahulu kala di masa pemerintahan Mesir dan kemudian digunakan pada baju adat orang Skotlandia. Namun saat ini *pleats* sering digunakan sebagai ornamen penambah dalam sebuah busana (Cotswold Collections, 2019). *Pleats* yang digunakan

dalam eksperimen ini adalah *pleats* dengan tipe *knife pleat*. *Knife pleats* adalah *pleats* yang biasanya memiliki ukuran yang sama dari bagian atas kebawah dan simetris selain itu biasanya lipatannya akan memiliki ukuran setengah dari ukuran hasil lipatan yang diinginkan (Sew4Home, t.t.). Pada eksperimen *pleats*, terdapat 2 kain dengan yang digunakan yaitu rayon dan Toyobo *cotton* serta 2 teknik pembuatan yaitu hanya menggunakan bantuan pressing dan menggunakan obat *pliskert*.

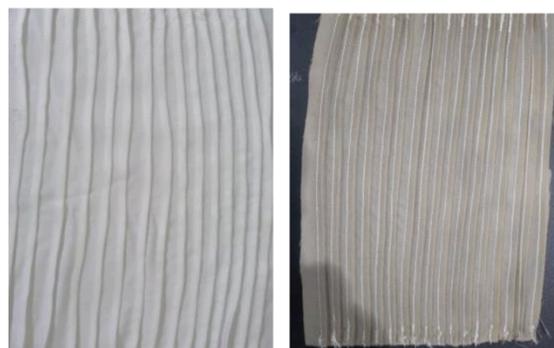


Gambar 6. Hasil eksperimen *knife pleats*  
 (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Hasil dari eksperimen kedua ini adalah untuk menghasilkan hasil *pleats* yang rapi diperlukan penggunaan obat *pliskert*. Dimana pada eksperimen hasil *pleats* yang menggunakan obat pliskert lebih tertata rapi dan hasil lipatan lebih tahan lama daripada hanya menggunakan sistem *pressing*. Pada penelitian ini, eksperimen *knife pleats* dilakukan dengan cara memberikan tanda terlebih dahulu untuk ukuran *pleats* yang diinginkan kemudian

semprotkan obat *pliskert* pada kain yang akan di *pleats* lalu pressing hingga lipatan matang. Dalam eksperimen ini kain yang cocok untuk digunakan dalam *pleats* adalah Toyobo *cotton* karena kainnya tidak *stretchy* dan cukup tebal.

Pada eksperimen ketiga pada Gambar 7, terdapat hasil visualisasi dari hasil analisa visual berupa detail *textile manipulation* yaitu *pintuck*. Penerapan *pintuck* ini untuk merepresentasikan *column* pada Teatro Olimpico melalui tekstur pada *column* yang membentuk salur. *Pintuck* merupakan teknik *textile manipulation* yang berupa jahitan kecil pada permukaan kain yang dijahit seperti *pleats* (Handayani & Ruhidawati, 2022). *Pintuck* juga biasanya disebut sebagai opnasel yang berfungsi sebagai dekorasi pada busana. Cara pembuatan *pintuck* adalah beri tanda pada kain sesuai dengan ukuran yang diinginkan lalu jahit lipatan sehingga menjadi satu kesatuan. Pada eksperimen ini kain yang digunakan adalah rayon dan Toyobo *cotton*.



Gambar 7. Hasil eksperimen *pintuck*  
 (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Hasil dari eksperimen ketiga adalah untuk menghasilkan *pintuck* yang rapi dibutuhkan kain yang tidak *stretchy* dan sedikit tebal.

Berdasarkan hasil analisa visual dan eksperimen diatas, melalui analisa visual menghasilkan warna dan tekstur yang bisa diimplementasikan kedalam eksperimen berupa *textile manipulation* yang terinspirasi dari arsitektur Teatro Olimpico.

#### 4. KESIMPULAN

Proses dari analisis visual yang terinspirasi dari arsitektur Teatro Olimpico pada bidang fashion

mampu menghasilkan warna dan tekstur yang bisa diterapkan melalui *textile manipulation*. Proses ini perlu dilakukan untuk bisa menciptakan sebuah karya yang mampu merepresentasikan inspirasi yang diangkat. Dengan analisa visual akan muncul warna, detail *embellishment* dan semua aspek yang dibutuhkan dalam sebuah konsep desain.

## 5. DAFTAR PUSTAKA

- Antonelli, F., Piovesan, R., Tesser, E., Tosato, M., & Sorbo, E. (2024). Original or post-war paintings? The fixed wooden scenery of the Teatro Olimpico in Vicenza: a guided multidisciplinary approach based on scientific analyses and HBIM. *Heritage Science*, 12(1), 205.  
<https://doi.org/10.1186/s40494-024-01307-0>
- Bimantoro, A., Pramesti, W. A., Bakti, S. W., Samudra, M. A., & Amrozi, Y. (2021). Paradoks etika pemanfaatan teknologi informasi di era 5.0. *Jurnal Teknologi Informasi*, 7(1), 58-68.  
<https://doi.org/10.52643/jti.v7i1.1425>
- Bratina, T. (2023). Digital Devices and Interpersonal Communication Over Time. *Journal of Elementary Education*, 16(4), 425-439.  
<https://doi.org/10.18690/rei.2958>
- Ciammaichella, M. (2019). Temporary theatres and Andrea Palladio as a set designer. *Nexus Network Journal*, 21(2), 209-225.  
<https://doi.org/10.1007/s00004-018-0411-y>
- Cotswold Collections. (2019). The Art of Pleating. Available at  
<https://www.cotswoldcollections.com/journal/the-art-of-pleating/>
- Floriane Schmitt. (t.t.). Fabric Manipulation Guide: Pleating. Available at  
<https://florianeschmitt.com/pleating/>
- 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.  
<https://doi.org/10.1177/1609406917748215>
- Handayani, P., & Ruhidawati, C. (2022). Penerapan Manipulating fabric dengan Teknik Tucking pada Busana Pesta. *TEKNOBUGA: Jurnal Teknologi Busana dan Boga*, 10(2), 68-73.  
<https://doi.org/10.15294/teknobuga.v10i2.25263>
- Keates, S. and Clarkson, J. (2004) *Countering Design Exclusion: An Introduction to Inclusive Design*. London, UK: Springer-Verlag
- Kiron, M. I. (2022, Desember 7). Fabric Manipulation Techniques. Textile Learner. Available at  
<https://textilelearner.net/fabric-manipulation-techniques/>
- Makyla Creates. (2023). Pleats - Types of Pleats with Names and Pictures. Available at  
<https://makylacreates.com/types-of-pleats/>
- Mazzoni, S. (1992). Il Teatro Olimpico di Vicenza e l'arte della memoria. Medioevo e Rinascimento. Available at  
[http://openbibart.fr/vibad/index.php?action=getRecordDetail&idt=oba\\_0084398](http://openbibart.fr/vibad/index.php?action=getRecordDetail&idt=oba_0084398)
- Ngafifi, M. (2014). Kemajuan teknologi dan pola hidup manusia dalam perspektif sosial budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, 2(1), 33-47.  
<https://journal.uny.ac.id/index.php/jppfa/article/viewFile/2616/2171>
- Palladio. (2013). Architect Super Partes. Available at  
<https://www.teatroimpicovicenza.it/en/andrea-palladio/the-architect>
- Saefullah, S. K. (2020). Pengaruh Kemajuan Teknologi Komunikasi dan Informasi Terhadap Karakter Anak. Balai Diklat Keagamaan Jakarta. Available at  
<https://bdkjakarta.kemenag.go.id/pengaruh-kemajuan-teknologi-komunikasi->

[dan-informasi-terhadap-karakter-anak/](#)

Sew4Home. (t.t.). How To Make Knife Pleats.  
Available at <https://sew4home.com/how-to-make-knife-pleats/>

THE LISTTL. (t.t.). Cowl - Fashion Explained. Available

at <https://thelist.app/explore/page/cowl>

Widayanti, M. M. N. (2015). Metode penciptaan bidang seni rupa: praktek berbasis penelitian (practice-based research), karya seni sebagai produksi pengetahuan dan wacana. *CORAK Jurnal Seni Kriya*, 4(1), 23-37.  
<https://doi.org/10.24821/corak.v4i1.2358>