

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

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN MUKA.....	ii-iv
DAFTAR ISI.....	v-vii
HALAMAN EDITORIAL.....	viii-ix
SUB TEMA 1: Transformasi Desain Produk di Era Modern	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
SUB TEMA 2: Integrasi Teknologi	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
SUB TEMA 3: Etika dan Inklusivitas	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 in 1 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
SUB TEMA 4: Preservasi Budaya	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

Analisis Visual dari *Euphoria*, *Hip hop*, dan *Aegyosal* (Sebuah Proses Stilasi Tekstil Manipulation)

Imelda Rosa¹

Desain Fashion & Produk Lifestyle, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Surabaya
imeldarosaa21@gmail.com

Siti Zahro^{2*}

Desain Fashion & Produk Lifestyle, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Surabaya
sitizahro@staff.ubaya.ac.id

Hany Mustikasari³

Desain Fashion & Produk Lifestyle, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Surabaya
hanymustikasari@staff.ubaya.ac.id

ABSTRAK

Fenomena alam dan tren budaya menjadi inspirasi dalam menciptakan inovasi pada bidang fashion. Salah satunya adalah budaya *K-pop* Korea yang populer saat ini di beberapa negara. Inilah yang menginspirasi penelitian ini. Tujuannya adalah untuk mendeskripsikan proses stilasi visual yang terinspirasi dari elemen awan, seni grafiti urban, dan tren kecantikan *aegyosal* yang populer di budaya *K-pop*. Stilasi ini bertujuan untuk menggabungkan elemen alam dan budaya kontemporer sebagai bentuk ekspresi kreatif dalam *textile manipulation*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *practice-based research* untuk proses stilasi pada kain. Hasil dalam penelitian ini berfokus pada pepaduan warna yang diambil dari *moodboard* sebagai dasar eksplorasi visual. Bentuk stilasi dihasilkan melalui penggabungan elemen visual yang terinspirasi dari objek *euphoria*, *graffiti*, dan *aegyosal*. Proses ini mengubah ketiga elemen tersebut menjadi satu kesatuan yang merepresentasikan energi dan karakter *dance hip hop*, dengan cara elemen-elemen visual dibuat lebih tegas melalui penggunaan outline pada stilasi. Kesimpulannya, stilasi visual ini menghasilkan tekstil yang dapat dikembangkan pada produk *casual wear* yang menggabungkan estetika modern dan kultural.

Kata kunci: *Euphoria*, *Hip hop*, *aegyosal*, Stilasi

Natural phenomena and cultural trends inspire innovation in the fashion industry. One of them is the Korean K-pop culture, which is currently popular in several countries. This is what inspired this research. The aim is to describe the visual stylization process inspired by cloud elements, urban graffiti art, and the popular aegyosal beauty trend in K-pop culture. This stylization aims to combine natural elements and contemporary culture as a form of creative expression in textile manipulation. The method used in this study is practice-based research for the stylization process on fabrics. The results of this study focus on the combination of colors taken from the moodboard as the basis for visual exploration. The stylization form is produced by combining visual elements inspired by euphoria, graffiti, and aegyosal objects. This process transforms the three elements into one unit that represents the energy and character of hip-hop dance by making the visual elements more pronounced through the use of outlines in the stylization. In conclusion, this visual stylization produces textiles that can be developed into casual wear products that combine modern and cultural aesthetics.

Keywords: *Euphoria*, *Hip hop*, *aegyosal*, stylization

1. PENDAHULUAN

Korean Wave atau *Hallyu*, khususnya *Kpop*, merujuk pada popularitas global budaya *pop* Korea Selatan yang meliputi musik, tarian, *fashion*, hingga gaya hidup (Huber, 2023; Jayanti et al., 2023; Sinaga et al., 2024). Fenomena ini didorong oleh kombinasi inovasi musik, visual yang memukau, dan strategi pemasaran digital melalui platform seperti *YouTube*, *Instagram*, dan *TikTok*. *Kpop*, tidak hanya menghibur para penggemar tetapi juga memengaruhi tren global dalam *fashion*, kecantikan, dan bahkan gaya hidup generasi muda pada saat ini (Flores et al., 2022; Lee, 2020). Pengaruh *Kpop* meluas ke berbagai negara, menciptakan komunitas penggemar yang beragam dari berbagai negara dan memperkuat posisi Korea Selatan sebagai pusat budaya *Kpop* global (Hasibuan, Surya, & Maulida, 2022).

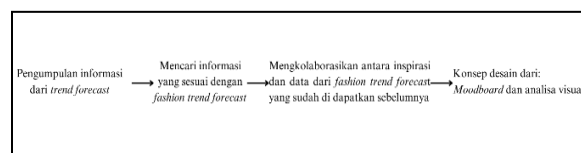
Korean Wave, khususnya *Kpop*, berperan penting dalam *Trend Forecast* “*Community Couture*”, yang menekankan koneksi sosial, dan kolaborasi dalam dunia *fashion* dan musik. *Kpop* bukan hanya tentang musik, tetapi juga tentang membangun komunitas global yang saling terhubung melalui *fandom* yang artinya penggemar. Dalam konteks ini, *K-pop* menjadi visual yang sempurna untuk merefleksikan *trend* tersebut dengan menggabungkan elemen seperti *euphoria*, *hip-hop*, dan *aegyosal*.

Berdasarkan hal tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses stilasi dari hasil analisis visual yang terinspirasi dari bentuk *euphoria*, *Hip hop*, dan *aegyosal* sehingga dapat menjadi pewujudan karya *casual wear* yang mengedepankan nilai ekspresi diri, keberanian, dan menciptakan dampak positif di bidang *fashion* yang modern dan kultural.

2. METODE

Metode yang digunakan dalam proses penelitian adalah metode *practices-based research* atau penelitian berbasis praktik (Hendriyana, 2021). Penelitian ini merupakan metode penelitian yang berfokus pada praktik kreatif sebagai bagian utama dari proses eksplorasi dan pengembangan pengetahuan (Gamelab Indonesia, 2023). Metode ini

digunakan untuk mengetahui hasil dari penelitian melalui proses praktik, dimana membangun kontribusi intelektual yang relevan di bidang tertentu, seperti desain. Pada penelitian ini melakukan proses praktik pada saat mengerjakan eksperimen pada mata kuliah riset. Data yang diperoleh dari proses eksperimen dianalisis dan menghasilkan informasi yang ditulis dalam laporan. Gambar 1 menunjukkan tahapan prosedur penelitian ini.



Gambar 1. Prosedur penelitian
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

Gambar 1 menunjukkan empat tahapan prosedur yang dilakukan dalam penelitian ini. Pada tahap pertama, peneliti mengumpulkan informasi dari *fashion trend forecast* yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana tren yang akan datang sehingga karya yang dihasilkan pada penelitian ini tetap relevan. Pada tahap ini, peneliti menggunakan *trend forecast* dari Tim Dosen tentang *Community Couture* untuk *Autumn/Winter 2025/2026* (prylvi, 2025), yang berfokus pada nilai komunitas, kebebasan berekspresi, dan timeless. Tren ini bertujuan menciptakan harmoni melalui mode yang modern dan kultural.

Tahap kedua adalah mencari inspirasi yang sesuai dengan tujuan *fashion trend forecast* tersebut. Pada tahap ini, peneliti menggunakan inspirasi dari fenomena *Korean Wave* “*K-pop*” dengan mengintegrasikan elemen visual seperti *euphoria*, *hip-hop*, dan *aegyosal* yang mencerminkan semangat muda dan gaya hidup modern pada idol dan penggemar.

Tahap ketiga adalah mengkolaborasi atau mencocokkan antara inspirasi yang terpilih dengan *fashion trend forecast*. Pada tahap ini, peneliti mencocokkan tema *Community Couture* dengan elemen dinamis dan ekspresif dari budaya *K-pop*, sehingga menghasilkan desain yang menonjolkan energi positif dan koneksi antar individu.

Tahap keempat adalah konsep desain. Pada tahap ini, peneliti mulai menyusun *moodboard*, melakukan analisis visual, serta bereksperimen dengan stilasi yang mencerminkan tema dan inspirasi, untuk mewujudkan rancangan casual wear yang sesuai dengan tren.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan tahapan prosedur penelitian, pada penulisan hasil dan pembahasan pada artikel ini membahas hasil dari analisis visual dan hasil eksperimen dari analisis visualnya. Paragraf berikut merupakan penjelasan tentang analisis visual dan hasil eksperimen.

3.1 Color Palette

Color palette adalah kumpulan warna yang digunakan secara bersama untuk menciptakan harmoni visual dalam desain. Dalam konteks desain *fashion*, grafik, atau seni visual, palet warna membantu menyusun kombinasi warna yang saling melengkapi, menonjolkan tema tertentu, atau menciptakan suasana tertentu (Gamelab Indonesia, 2023). Sementara penggambaran palet warna juga merupakan bagian penting dari proses pembuatan desain (Rustang, 2024). Palet warna yang ada pada *moodboard*, data dikumpulkan dari gambar yang diperoleh melalui penelitian visual. Gambar-gambar tersebut menggambarkan berbagai kombinasi warna yang terinspirasi dari elemen-elemen *euphoria*, *Hip hop*, dan *aegyosal*. Berdasarkan data tersebut, dapat dihasilkan pemilihan warna dan kontras yang diterjemahkan dalam bentuk dan komposisi warna yang distilasi pada detail untuk diterapkan dalam rancangan desain (lihat Gambar 2).

Warna yang dihasilkan dari analisis *moodboard* *Korean Wave "K-pop"* pada Gambar 2, merupakan jenis warna natural dengan *tone* warna yang digunakan berupa perpaduan antara warna netral dan lembut, seperti abu putih, cream, dan coklat. Warna-warna ini menggambarkan kehangatan dan kelembutan. Berdasarkan data analisis *moodboard*, dapat disimpulkan bahwa warna-warna natural ini dapat digunakan dalam perancangan desain untuk mempresentasikan

nuansa modern, dan kultural yang terinspirasi dari estetika *Kpop*.

	Antarectica #C1C1C1 RGB (193,193,193) CMYK (0,0,0,24)
	Bright White #FBFBFB RGB (251,251,251) CMYK (0,0,0,2)
	Cloud Dancer #E9D7BD RGB (230,221,204) CMYK (0,4,11,10)
	Cement #C6B5A0 RGB (193,182,162) CMYK (0,7,17,24)
	Simply Taupe #AA927D RGB (166,147,127) CMYK (0,11,23,33)

Gambar 2. Warna yang dihasilkan dari *moodboard*
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

3.2 Analisis Visual

Analisis visual adalah bagian penting dari desain dalam praktik yang membantu menciptakan pemahaman secara menyeluruh dari data yang sudah dikumpulkan (Suwardikun, 2019). Analisis visual dari elemen-elemen *euforia*, *Hip hop*, dan *aegyosal* dalam *Korean Wave "Kpop"* dilakukan dengan mengumpulkan data dari berbagai gambar dan referensi yang ditemukan melalui penelitian visual. Gambar-gambar tersebut menggambarkan ekspresi energi, semangat, dan kesan imut yang muncul dalam budaya *Kpop*, seperti gerakan tari yang energik, penampilan yang sedikit tegas dan berani, serta elemen *makeup* yang menonjolkan *aegyosal* (lipatan bawah mata yang memberikan kesan wajah lebih ceria). Berdasarkan data tersebut, dapat dihasilkan pilihan warna, pola, dan detail yang distilasi untuk diterapkan dalam rancangan desain

yang mencerminkan karakteristik unik dari elemen-elemen tersebut (lihat Gambar 3).



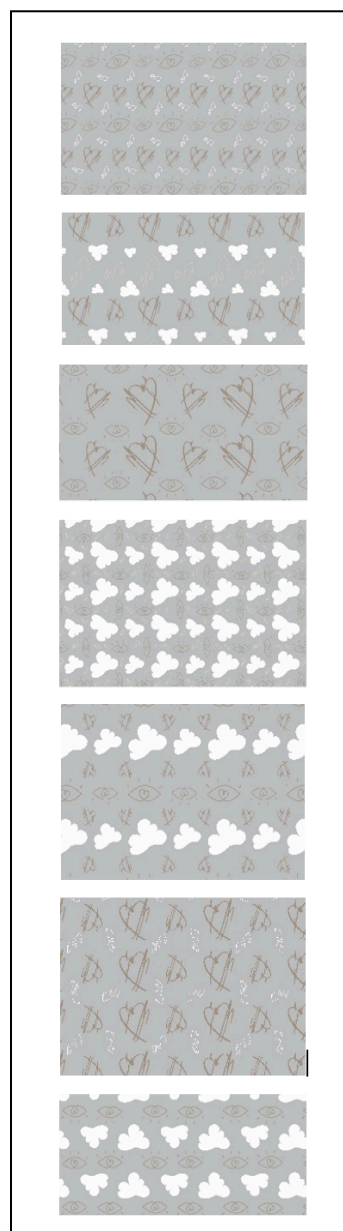
Gambar 3. Analisa *euphoria*, *hip hop* dan *aegyosal* pada bentuk
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

Pada Gambar 3, merupakan representasi dari elemen-elemen *euphoria*, *hip hop*, dan *aegyosal* dalam *Korean Wave "K-pop"* yang dapat diterjemahkan ke dalam bentuk garis yang dinamis dan ekspresif. Garis-garis ini diciptakan untuk mengikuti energi dan gerakan cepat dari tarian *Hip hop* yang sedikit tegas, serta kelembutan dan keceriaan yang diwakili oleh *aegyosal*. Garis tersebut mencerminkan gabungan antara gerakan kuat dan lembut, yang menggambarkan perpaduan antara kesan berani, ceria dan penuh semangat. Garis-garis ini adalah hasil dari analisis visual yang memperhatikan dari perasaan, gerakan, dan visual khas dari *Kpop*.

3.3 Eksperimen Penerapan Hasil Stilasi Menjadi Surface Desain

Dalam penelitian ini, elemen *euphoria*, *hip hop*, dan *aegyosal* dieksplorasi untuk menciptakan desain permukaan yang inovatif. Bentuk stilasi dari elemen-elemen tersebut dikembangkan dengan cara komposisi tak berbentuk dengan menggabungkan bentuk objek stilasi dan warna yang saling melengkapi sesuai komposisi sehingga menghasilkan motif unik untuk diaplikasikan dalam eksperimen (Wardaya, 2021).

Melalui hasil stilasi dari pengumpulan data yang berkaitan dengan ekspresi dinamis, ditemukan bahwa kombinasi bentuk *euphoria* yang membentuk awan, elemen garis tegas dari *hip hop*, serta masih ada unsur feminim dari *aegyosal* dapat diterapkan dalam teknik *printing* pada kain (Karima & Arumsari, 2021). Berikut ini merupakan hasil beberapa eksperimen yang telah dibuat berdasarkan penggabungan stilasi yang sudah dibuat dari elemen-elemen tersebut. Hasil eksperimen *surface* desain pada Gambar 4.

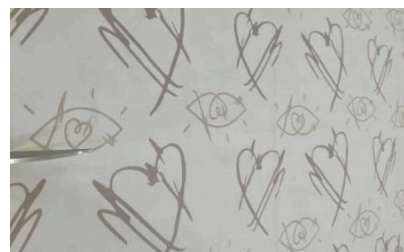


Gambar 4. Stilasi garis abstrak
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

Hasil dari 7 eksperimen merupakan visualisasi penggabungan beberapa objek stilasi yang diseleksi berdasarkan kesesuaian bentuk satu sama lain untuk menciptakan desain permukaan yang harmonis (Riski, Prabawati, & Zahra, 2020). Proses penggabungan ini dilakukan dengan memadukan objek-objek stilasi seperti dari elemen *euphoria*, *hip hop*, dan *aegyosal* sehingga menciptakan komposisi yang dinamis dan estetis. Teknik ini berfokus pada integrasi elemen-elemen visual dengan warna latar belakang yang dihasilkan dari *moodboard*, dimana pemilihan palet warna ini dilakukan untuk menciptakan keseimbangan antara warna dasar dan warna objek stilasi.

Pada eksperimen ini, menggunakan teknik *pattern overlay* untuk menyusun objek stilasi secara berlapis. Proses awal dimulai dengan meletakkan beberapa bentuk stilasi yang memang sekiranya cocok untuk digabung, dilanjutkan dengan eksplorasi kombinasi warna menggunakan software desain grafis. Warna latar belakang dibuat dengan warna netral yaitu abu untuk memberikan kontras yang menonjolkan objek stilasi yang memiliki warna yang cerah dan tua namun masih bisa sejalan tidak bertabrakan.

Hasil eksperimen yang terpilih adalah *pattern* yang ketiga, dipilih sebagai hasil terbaik karena menghasilkan *pattern* yang dapat diaplikasikan pada tekstil berbahan dasar *natural*. Hasilnya menunjukkan bahwa *pattern* tersebut dapat diterapkan menggunakan teknik *printing*, menghasilkan tekstur halus dan warna yang sesuai (Hariana & Rahmatiah, 2020). Proses *printing* ini dimulai dengan mencetak *pattern* pada kain dengan bantuan tekanan dan panas. Kain yang digunakan, yaitu katun poplin yang berbahan 100% natural (Nabilah & Suhartini, 2023). Berikut hasil eksperimen pada tekstil pada Gambar 5.



Gambar 5. Hasil eksperimen pada tekstil
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

4. KESIMPULAN

Proses stilasi visual yang terinspirasi dari elemen *euphoria*, *hip hop*, dan *aegyosal* dalam budaya Kpop. Proses ini dilakukan dengan menggunakan metode *practice-based research* yang memungkinkan integrasi elemen-elemen visual dalam *surface* desain. Hasil analisis visual menyimpulkan bahwa kombinasi warna, garis, dan tatanan *pattern* yang dieksplorasi dari elemen-elemen tersebut dapat menciptakan desain permukaan yang dinamis, ekspresif, dan estetis. Teknik *printing* pada bahan katun poplin 100% natural membuktikan bahwa hasil *surface* desain dapat diimplementasikan secara praktis untuk menciptakan produk *casual wear* yang merepresentasikan estetika modern dan kultural. Inovasi-inovasi berikutnya perlu dilakukan untuk menghasilkan produk kreatif lainnya yang disukai oleh masyarakat muda.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Flores, G., Bunagan, K. F. O., Dela Cruz, P. J. G., Dionisio, J. R. V., & Rojo, J. J. A. (2022). Influence of Digital Media Advertisements of KPOP Industry on Selected Young Adults in Manila, Philippines. *International Journal of Social Science Research and Review*, 5(10), 29-45.
<https://doi.org/10.47814/ijssrr.v5i10.567>
- Gamelab Indonesia. (2023). *Apa itu color palette pada desain grafis dan tips memilih yang tepat*. Gamelab Indonesia. Diakses tanggal 5 Mei 2025 dari
<https://www.gamelab.id/news/2347-apa-itu-color-palette-pada-desain-grafis-dan-tips-memilih-yang-tepat>.

- Hariana, & Rahmatiah. (2020). Surface design pada bahan tekstil menambah nilai fungsi busana. *Seminar Nasional Teknologi, Sains dan Humaniora 2020 (SemanaTECH 2020)*. Diakses dari <https://jurnal.poligon.ac.id/index.php/semantech/article/view/706/404>
- Hasibuan, A., Surya, T., & Maulida, S. (2022). Peran inovasi dalam meningkatkan keunggulan kompetitif UMKM di era digital. *Diversita: Jurnal Ilmiah Ilmu Administrasi dan Manajemen*, 8(2), 94-105. <https://doi.org/10.31227/osf.io/6989>
- Hendriyana. (2021). *Metodologi Penelitian Penciptaan Karya: Practice-led Research and Practice-based Research: Seni Rupa, Kriya, dan Desain*. Yogyakarta: Andi.
- Huber, C. (2023). The rise of K-pop, and what it reveals about society and culture. Diakses tanggal 5 Mei 2025 dari <https://news.yale.edu/2023/08/21/rise-k-pop-and-what-it-reveals-about-society-and-culture>
- Jayanti, I. G. N., Wirawan, I. K. A., Susanthi, N. L., & Sujayanthi, N. W. M. (2022). Korean pop (K-pop) culture phenomenon on the behavior of Indonesian society. *Journal of Art, Film, Television, Animation, Games and Technology*, 1(1), 44-50. Retrieved from <https://journal-profsisi.or.id/index.php/framing/article/view/12>
- Karima, K., & Arumsari, A. (2021). Inspirasi 'the legend of the blue sea' dalam penerapan pada teknik tekstil manipulasi. *Fashion and Fashion Education Journal*, 5(1), 45-58. <https://doi.org/10.15294/ffe.v5i1.74856>
- Lee, S. A. (2020). K-POP IDOLS: Popular Culture and the Emergence of the Korean Music Industry. *Pacific Affairs*, 93(4), 833-835.
- Nabilah, F., & Suhartini, R. (2023). Foto visual Venus Tambora dalam digital printing dan rust dye sebagai motif pakaian wanita remaja. *Jurnal Imajinasi*, 6(2), 169-176. <https://doi.org/10.26858/i.v6i2.36020>
- prylvi. (2025). System Collections #1 Autumn/Winter 2025-2026. Diakses tanggal 5 Mei 2025 dari <https://forums.thefashionspot.com/threads/system-collections-1-autumn-winter-2025-2026.418188/>
- Riski, N. A., Prabawati, M., & Zahra, E. L. (2020). Estetika stilasi motif batik djawa hokokai pada hijab dengan teknik digital printing. *Practice of Fashion and Textile Education Journal*, 2(1), 22-35. <https://doi.org/10.21009/pftj.021.03>
- Rustang, N. (2024). *Color palette: Pentingnya penggunaan color palette dalam desain grafis*. Makasar: Kalla Institute. Diakses tanggal 5 Mei 2025 dari <https://kallainstitute.ac.id/color-palette-pentingnya-penggunaan-color-palette-dalam-desain-grafis/>
- Sinaga, O. G., Harahap, R. H., & Annisa, S. (2024). Analysis of the influence of the Korean Pop culture phenomenon (K-Pop) on student learning motivation. *Journal of Sumatera Sociological Indicators*, 3(2), 298-307. <https://doi.org/10.32734/jssi.v3i2.18642>
- Suwardikun, D. W. (2019). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: PT. Kanisius.
- Wardaya, M. (2021). Penggunaan nirmana-komposisi tak berbentuk sebagai dasar pembuatan pola surface design. *Jurnal Desain*, 10(2), 99-110. <http://dspace.uc.ac.id/handle/123456789/5130>