

Penciptaan Busana *Streetwear* Dengan Teknik *Fabric Manipulation*

Dinni Ainy Marlinis^{1*}, Mirda Aryadi², Nofi Rahmanita³, Desi Trisnawati⁴

¹ Program Studi Desain Mode, Institut Seni Indonesai Padangpanjang

² Program Studi Desain Mode, Institut Seni Indonesai Padangpanjang

^{1*}dinniainy33@gmail.com, ²amier.aryadi@gmail.com, ³nofi.tekstil@gmail.com, ⁴desiant35@gmail.com.

Abstrak

Penciptaan karya berjudul “Penciptaan Busana *Streetwear* dengan Teknik *Fabric Manipulation*” dilatarbelakangi oleh perkembangan fashion yang menjadikan busana sebagai media ekspresi identitas dan kreativitas. Karya ini bertujuan untuk merancang dan mewujudkan koleksi busana *streetwear* melalui penerapan teknik *fabric manipulation* sebagai elemen utama pembentuk tekstur dan karakter visual busana. Ada empat jenis teknik *fabric manipulation* yang digunakan yaitu, *pintuck*, *gathering*, *patchwork*, dan *eyelet*. Metode penciptaan yang digunakan meliputi tahap eksplorasi, perancangan, dan perwujudan karya. Proses eksplorasi dilakukan melalui observasi, studi pustaka, serta analisis tren dan referensi desain yang relevan. Hasil penciptaan berupa koleksi busana *streetwear* dengan siluet *oversize*, *layering*, serta pengolahan tekstur melalui teknik *fabric manipulation*. Penggunaan warna abu-abu tua, merah, merah tua, dan putih memberikan kesan kuat, berani, dan harmonis. Pada karya ini menggunakan bahan denim, katun Madinah, tenun Silungkang, tenun Lurik Gerimis, dan scuba. Teknik *fabric manipulation* yang diterapkan berhasil menciptakan tampilan visual yang lebih dinamis serta memperkuat karakter *streetwear* pada karya yang dihasilkan. Hasil penciptaan karya ini berupa tiga tingkatan busana, yaitu *Ready to wear*, *Ready to wear deluxe*, dan *Haute couture*. Sebagai bentuk capaian akhir karya ini dipagelarkan pada *event fashion show* Malenggang #4 dengan tema “*fashion fusion*”, yang diselenggarakan di Gedung galeri Hoeridjah Adam tanggal 02 Juni 2026.

Kata Kunci: *Streetwear*, *Fabric Manipulation*, Tenun Silungkang, Tenun Lurik Gerimis.

PENDAHULUAN

Dalam konteks *fashion*, sebuah karya busana tidak dihasilkan secara spontan, melainkan melalui proses yang terstruktur dan berbasis pemikiran kreatif. Setiap desain lahir dari rangkaian kegiatan mulai dari pengamatan, perumusan ide, eksplorasi konsep, hingga pengolahan material dan teknik. Oleh karena itu, proses ini disebut sebagai penciptaan karya. Menurut KBBI, penciptaan adalah proses, cara, atau perbuatan menciptakan, yaitu tindakan menghasilkan sesuatu yang baru atau belum ada sebelumnya, bisa berupa karya seni, pengetahuan, atau hal luar biasa lainnya. Maka penciptaan karya dalam *fashion* merupakan proses terstruktur dan kreatif untuk menghasilkan sesuatu yang baru, di mana busana tidak dibuat secara spontan, tetapi melalui tahapan pemikiran, eksplorasi ide, dan pengolahan material hingga menjadi sebuah karya yang bermakna. Dalam penciptaan karya busana, penciptaan tidak hanya menghasilkan produk yang dapat dipakai, tetapi juga menghasilkan nilai estetika, makna, dan gagasan yang dapat dipertanggungjawabkan secara akademik dan artistik.

Perkembangan *fashion* menunjukkan bahwa busana tidak lagi dipahami hanya sebagai kebutuhan fungsional, tetapi juga sebagai media ekspresi visual dan identitas. Menurut Mutia dkk “Busana adalah barang yang dipakai manusia, melekat pada tubuh untuk keperluan kehidupannya seperti baju, celana tutup kepala, ikat pinggang, dan sebagainya” (1996:6). Dapat disimpulkan busana tidak hanya berfungsi sebagai penutup tubuh untuk memenuhi kebutuhan dasar manusia, tetapi juga berperan sebagai media ekspresi visual dan identitas dalam perkembangan *fashion* modern.

Busana sebagai media penciptaan tidak hanya dilihat dari bentuk dan siluetnya, tetapi juga dari cara materialnya diolah. Dalam desain *fashion*, pengolahan tekstil menjadi salah satu aspek penting karena menentukan karakter visual, tekstur, dan kualitas artistik sebuah karya. Oleh karena itu, busana dalam penciptaan ini diposisikan sebagai objek desain yang menyatukan fungsi, estetika, dan eksplorasi teknik.

Dalam perkembangan *fashion* saat ini, *streetwear* menjadi salah satu gaya berpakaian yang mencerminkan budaya anak muda di lingkungan perkotaan, di mana pakaian tidak hanya dipakai untuk kebutuhan sehari-hari, tetapi juga untuk menunjukkan gaya dan jati diri. Menurut Feisol (2018:2) *Fashion streetwear* merupakan sebuah mode ataupun gaya berpakaian khas *fashion* jalanan yang menganut berbagai makna, pesan hingga ideologi yang erat kaitannya dengan berbagai skena maupun budaya jalanan di dalamnya. Dapat disimpulkan *Streetwear* merupakan gaya berpakaian khas budaya urban yang tidak hanya berfungsi sebagai pakaian sehari-hari, tetapi juga menjadi sarana untuk mengekspresikan identitas, makna, dan nilai budaya penggunanya.

Streetwear dipilih sebagai gaya utama karena memiliki akar kuat dalam budaya urban seperti *skate*, hip-hop, dan *street culture*. Gaya ini dikenal dengan karakter kasual, bebas, dan tidak terikat pada aturan berpakaian formal maupun gender konvensional. Cakra dan Setiawan (2021:29) menjelaskan subkultur ini mulai tumbuh sekitar tahun 1970 yang juga sejalan

dengan perkembangan musik Hip-hop terutama di Amerika Serikat yang membawa semangat kebebasan dan perdamaian sebagai respon kelompok sosial terhadap situasi ekonomi dan politik yang terjadi saat itu. Karakter tersebut menjadikan *streetwear* sebagai media yang terbuka untuk eksperimen visual dan inovasi desain.

Dalam penciptaan busana ini, penggunaan teknik menjadi elemen penting yang membedakan karya dari *streetwear* pada umumnya. Teknik tidak hanya berfungsi sebagai cara menjahit atau merakit busana, tetapi juga sebagai pendekatan artistik dalam membentuk tampilan dan karakter desain. Menurut Suwasnita dkk, (2023:1) *Fabric manipulation* ialah teknik merekayasa atau menghias bahan tekstil dengan memanfaatkan kain sehingga membentuk kain dengan tampilan baru. Salah satu teknik yang digunakan adalah *fabric manipulation*, yaitu teknik *pintuck*, *gathering*, *patchwork*, dan *eyelet*.

Penerapan teknik *fabric manipulation* dalam busana *streetwear* bertujuan untuk mengangkat nilai visual dan artistik *streetwear* yang umumnya bersifat sederhana dan fungsional. Melalui eksplorasi tekstur dan struktur kain, *streetwear* dapat dikembangkan menjadi busana yang lebih ekspresif dan memiliki kekuatan visual.

Melalui penciptaan karya berjudul Penciptaan Busana *Streetwear* dengan Teknik *Fabric manipulation*, perancangan busana ini berfokus pada pengolahan bentuk dan bahan untuk menghasilkan busana *streetwear* yang memiliki fungsi sekaligus nilai visual. Teknik *fabric manipulation* diterapkan melalui pengolahan kerutan, volume, dan susunan lapisan kain untuk membentuk siluet yang tidak konvensional dan memberi kesan dinamis pada busana.

Pemilihan warna abu-abu tua, merah, merah tua, dan putih digunakan untuk memperkuat karakter desain, di mana warna abu-abu tua memberikan kesan kekuatan dan keabadian, sedangkan warna merah dan merah tua menghadirkan kesan berani dan energik, warna putih berperan sebagai warna netral yang membuat desain menjadi harmoni. Selain itu, kain tenun Silungkang dan tenun Lurik Gerimis digunakan sebagai elemen tambahan yang diolah kembali agar sesuai dengan tampilan *streetwear modern*. Melalui karya ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan desain busana *streetwear*, khususnya dalam penerapan teknik *fabric manipulation* sebagai cara untuk mengeksplorasi bentuk dan tampilan visual busana.

METODE

A. Eksplorasi

Eksplorasi merupakan tahap awal dalam proses perancangan untuk menggali dan mengembangkan ide melalui percobaan bentuk, bahan, dan teknik. Menurut KBBI, eksplorasi adalah penjelajahan yang bertujuan memperoleh pengetahuan lebih banyak. Dalam perancangan, eksplorasi bertujuan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam serta menemukan alternatif desain yang sesuai dengan konsep karya. Berikut beberapa langkah yang pengkarya lakukan pada proses eksplorasi.

a. Observasi

Observasi merupakan tahap awal dalam proses perancangan yang dilakukan dengan cara mengamati objek, fenomena, atau referensi yang berkaitan dengan karya yang akan dibuat. Melalui observasi, perancang memperoleh data dan gambaran awal sebagai dasar dalam pengembangan konsep desain. Observasi merupakan kata serapan dari bahasa Inggris "*observation*" yang artinya pengamatan, peninjauan secara cermat (Badudu, 1996:41). Observasi dapat disimpulkan sebagai proses pengamatan yang dilakukan secara cermat untuk memperoleh data dan gambaran awal sebagai dasar pengembangan konsep dalam perancangan karya.

Salah satu observasi yang dilakukan dalam penciptaan karya ini adalah pengamatan terhadap perkembangan busana *streetwear* di lingkungan urban dan lingkungan perkuliahan, khususnya pada penggunaan siluet longgar dan detail eksperimental pada celana. Dari hasil observasi tersebut terlihat bahwa *streetwear* tidak hanya menekankan kenyamanan, tetapi juga mulai mengolah kain melalui kerutan, lipatan, dan layering untuk menciptakan tampilan visual yang lebih kuat. Observasi ini menjadi dasar dalam penerapan teknik *fabric manipulation* sebagai elemen utama dalam perancangan karya.

Observasi kedua dilakukan dengan mengamati karya-karya desainer kontemporer yang ditampilkan pada *Paris Fashion Week* dan *Soul Fashion Week*, khususnya koleksi yang mengangkat *streetwear* dengan pendekatan konstruksi eksperimental. Pada beberapa runway tersebut terlihat penggunaan siluet longgar, layering, serta detail kerutan dan pengikat yang memperkuat karakter busana. Pengolahan kain tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetis, tetapi juga membentuk struktur dan identitas visual busana *streetwear*. Hasil observasi ini menjadi acuan dalam penerapan teknik *fabric manipulation* pada perancangan karya.

b. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan salah satu metode pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh landasan teori dan informasi pendukung dalam proses perancangan karya. Menurut Mestika dalam Supriyadi (2017:85), "Studi pustaka atau kepastakaan dapat diartikan sebagai serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian". Dapat disimpulkan melalui studi pustaka, perancang dapat memahami konsep, istilah, dan teori yang relevan sebagai dasar pengembangan ide dan perancangan desain.

Studi pustaka dilakukan untuk memperoleh pemahaman konseptual mengenai busana *streetwear* dan teknik *fabric manipulation* sebagai landasan penciptaan karya. Tahap ini mencakup pengkajian buku, jurnal, artikel, dan sumber tertulis lainnya yang membahas sejarah dan perkembangan *streetwear*, karakter visualnya, serta teori desain busana yang berkaitan dengan pengolahan kain. Selain itu, analisis visual juga dilakukan melalui pengamatan karya-karya desainer yang relevan, baik dari koleksi *runway* maupun dokumentasi visual lainnya.

Setelah memperoleh data dan memahami karakteristik *streetwear* serta penerapan teknik *fabric manipulation*, pengkarya mulai mengembangkan ide untuk menerapkan pengolahan kerutan, lipatan, dan *layering* pada busana *streetwear*. Penggabungan tersebut dilakukan untuk menghasilkan karya yang tetap fungsional dan nyaman digunakan, namun memiliki tampilan visual yang lebih kuat dan berbeda dari busana *streetwear* pada umumnya.

B. Perancangan

Tahap perancangan merupakan proses lanjutan setelah eksplorasi, observasi, dan studi pustaka dilakukan. Pada tahap ini, seluruh data dan konsep yang telah diperoleh diolah menjadi rancangan desain busana yang terarah, mulai dari penentuan bentuk, warna, bahan, hingga detail yang akan diterapkan pada karya. Ada beberapa tahap yang dilakukan pada proses perancangan sebagai berikut.

1. Trend

Tren merupakan salah satu faktor yang memengaruhi perkembangan desain busana. Pemahaman terhadap tren diperlukan agar karya yang dirancang tetap relevan dengan perkembangan gaya berpakaian dan kebutuhan masyarakat pada masanya. *"Trend forecasting combines analysis of runway shows, street style, cultural shifts, and big data to predict future aesthetic directions. (Skov,2006:21).* Yang artinya “Peramalan tren menggabungkan analisis peragaan busana, gaya jalanan, pergeseran budaya, dan data besar untuk memprediksi arah estetika masa depan.”.

Penciptaan busana *streetwear* dalam karya ini mengacu pada tren *Experimental Urban Wear* yang berkembang dalam fashion kontemporer. Tren ini menekankan kebebasan bereksperimen dalam pengolahan bentuk, struktur, dan detail busana yang terinspirasi dari kehidupan urban. Penerapan tren *Experimental Urban Wear* diwujudkan melalui penggunaan siluet longgar, layering, serta teknik *fabric manipulation* seperti kerutan dan lipatan untuk menciptakan tampilan yang dinamis dan berkarakter. Melalui pendekatan ini, busana *streetwear* tidak hanya berfungsi sebagai pakaian sehari-hari, tetapi juga sebagai media eksplorasi visual yang mencerminkan perkembangan gaya busana urban masa kini.

2. Moodboard

Moodboard digunakan sebagai media visual untuk menggambarkan suasana, konsep, dan arah desain dalam proses perancangan busana. Melalui *moodboard*, berbagai referensi visual seperti warna, bentuk, tekstur, dan gaya dikumpulkan untuk membantu memperjelas karakter desain yang akan diwujudkan. Menurut Anggraini (2020:2) “*Mood board* adalah: “salah satu alat yang dapat membantu dalam proses tersebut. Pada dasarnya *mood board* adalah mekanisme yang dipakai oleh mahasiswa dan desainer untuk merespon persepsi tentang brief, masalah yang muncul dan ide yang dikembangkan. Konstruksi *moodboard* memiliki potensi untuk menstimulasi persepsi dan interpretasi dari warna, tekstur, bentuk, gambar dan status” (Anggraini,2020:2).



Gambar 1. *Moodboard*
(Dibuat oleh: Dinni Ainy Marlinis, 2026)

3. Desain



Gambar 2. Desain *Ready To Wear*
(Digambar oleh: Dinni Ainy Marlinis)



Gambar 3. Desain *Ready To Wear Deluxe*
(Digambar oleh: Dinni Ainy Marlinis)



Gambar 4. Desain *Haute Couture*
(Digambar oleh: Dinni Ainy Marlinis)

C. Perwujudan

1. Alat

Adapun alat yang digunakan dalam proses penciptaan karya ini yaitu, pita ukur, kertas Hvs, pensil, penghapus, penggaris kertas skala, penggaris pola, lem kertas, kertas pola, gunting kertas, gunting kain, jarum pentul, rader, jarum jahit mesin, mesin jahit, mesin obras, pendedel, setrika, dan jarum jahit tangan.

2. Bahan

Adapun bahan yang digunakan dalam proses penciptaann karya ini yaitu, kain denim, kain katun madinah, kain tenun Silungkang, kain tenun Lurik Gerimis, kain scuba, kain firing hero, benang, kapur jahit, resleting, kancing jepret, rantai, *eyelet*, payet, dan peniti.

3. Teknik

Ada berbagai macam teknik yang digunakan penulis pada saat pembuatan karya ini yaitu sebagai berikut:

1) Kampuh terbuka

Kampuh terbuka merupakan jenis kampuh yang sisa kampuhnya terbuka atau dibuka. Kampuh ini terdapat pada bagian sisi busana, belahan belakang, dan sisi lengan. Menurut Dwijanti (2013:10) hasil akhir menjahit kampuh buka dapat dilihat dengan bagian sambungannya terbuka/dibuka dan dipipihkan, cocok digunakan untuk menjahit bahan tebal.

2). Kampuh sarung

Kampuh sarung merupakan teknik penyambungan kain yang menghasilkan tampilan rapi pada kedua sisi kain, baik sisi luar maupun sisi dalam. Menurut Dwijanti (2013:13) kampuh sarung adalah kampuh yang terdiri dari jahitan 2 jalur yang digunakan untuk menyatukan motif pada sarung.

3). *Fabric manipulation*

Fabric manipulation adalah teknik pengolahan kain untuk menghasilkan tekstur dan efek visual tertentu guna memperkuat karakter dan konsep desain busana. Menurut Burns (2022:66), *fabric manipulation* merupakan alat yang efektif bagi desainer untuk menciptakan inovasi dalam desain. Pada karya ini, pengkarya menggunakan teknik *pintuck*, *gathering*, *patchwork*, dan *eyelet*.

4) Sulam payet

Sulam payet merupakan teknik menyulam manik-manik diatas busana yang telah dijahit lalu di bentuk sedemikian rupa agar terlihat mewah. Menurut Lathifa dkk (2015:45) “Aksesoris payet adalah salah satu manik-manik yang berbentuk pipih dan berukuran kecil yang biasa digunakan untuk menghias baju atau pakaian sebagai pelengkap untuk keindahan busana.” Jenis payet yang akan digunakan dalam busana ini yaitu, payet pasir, payet Mutiara, dan payet batang. Teknik sulam payet diaplikasikan pada busana *Ready to wear deluxe* dan *Haute couture*

4. Proses Pembuatan busana

Pada proses pembuatan karya melalui beberapa langkah sebagai berikut:

a. Ukuran Model

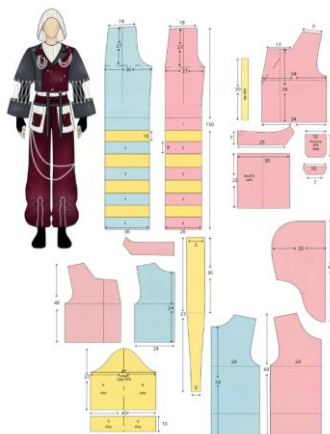
Dalam proses penciptaan koleksi busana ini, pengukuran menggunakan ukuran standar dewasa wanita dan pria ukuran M sebagai acuan pembuatan pola.

b. Pecah pola 1:4

Pada tahap perancangan, pengkarya membuat pola skala 1:4 sebagai media eksperimen desain dan pengembangan bentuk busana.



Gambar 5. Pecah pola *ready to wear*
(Digambar oleh: Dinni Ainy Marlinis, 2026)



Gambar 6. Pecah pola *ready to wear deluxe*
(Digambar oleh: Dinni Ainy Marlinis, 2026)



Gambar 7. Pecah pola *haute couture*
(Digambar oleh: Dinni Ainy Marlinis, 2026)

c. Pecah pola 1:1

Pembuatan pola skala 1:1 merupakan tahap lanjutan setelah proses pengembangan desain dan pembuatan pola skala 1:4. Pola dibuat dalam ukuran sebenarnya berdasarkan ukuran standar pria dan wanita ukuran M dengan tinggi badan 180 cm serta disesuaikan dengan karakteristik desain yang telah dirancang. Pada tahap ini dilakukan pengembangan pola, penambahan kelonggaran, serta penyesuaian detail konstruksi untuk menghasilkan siluet oversize yang sesuai dengan konsep. Pola skala 1:1 kemudian digunakan sebagai acuan dalam proses pemotongan bahan dan perakitan busana.

d. Mengunting bahan

Proses mengunting bahan dilakukan setelah pola skala 1:1 selesai dibuat dan ditempatkan pada bahan sesuai dengan arah serat kain. Penguntingan dilakukan secara teliti mengikuti garis pola yang telah ditentukan untuk memperoleh hasil potongan yang akurat. Ketelitian dalam tahap ini sangat penting untuk menjaga kesesuaian ukuran, bentuk, serta konstruksi setiap komponen busana sehingga memudahkan proses perakitan pada tahap selanjutnya.

e. Menandai pola

Penandaan pola dilakukan setelah proses penguntingan bahan untuk memberikan informasi penting pada setiap bagian busana. Tanda pola meliputi garis sambungan, titik pertemuan komponen, lipit, kupnat, posisi detail desain, serta tanda lainnya yang diperlukan dalam proses perakitan busana. Penandaan dilakukan dengan cermat agar setiap komponen dapat disusun dan dijahit sesuai dengan rancangan yang telah dibuat.

f. Mengobras

Proses mengobras dilakukan pada tepi potongan bahan untuk mencegah kain terurai serta meningkatkan kerapian hasil jahitan. Pengobrasan dilakukan sebelum atau selama proses penyambungan komponen busana sesuai dengan kebutuhan konstruksi. Tahap ini bertujuan untuk memperkuat tepi kain, menjaga kualitas busana, serta menghasilkan penyelesaian yang lebih rapi dan tahan lama.

g. Proses menjahit

Proses menjahit merupakan tahap penyambungan seluruh komponen busana sesuai dengan konstruksi dan desain yang telah dirancang. Tahap ini dilakukan secara cermat untuk menghasilkan busana yang rapi dan sesuai dengan konsep yang diinginkan. Proses menjahit meliputi penyambungan bagian bahu, sisi, lengan, dan sisi celana, pemasangan resleting pada busana dan celana, penjahitan layering dan tali, proses ngesum, pemasangan kancing jepret, serta diakhiri dengan pengepresan.



Gambar 8. Menjahit busana
(Dokumentasi: Faizanisa Ulaya, 2026)

h. Proses menghias busana

Proses menghias busana dilakukan setelah seluruh tahapan konstruksi busana selesai. Proses menghias dilakukan dengan membuat lubang *eyelet* dan memasang payet sesuai dengan konsep dan desain yang telah direncanakan.



Gambar 9. Pemasangan *eyelet*
(Dokumentasi: Faizanisa Ulaya, 2026)



Gambar 10. Pemasangan payet
(Dokumentasi: Faizanisa Ulaya, 2026)

i. *Fitting*

Fitting dilakukan untuk mengevaluasi kesesuaian ukuran, bentuk, dan kenyamanan busana saat dikenakan oleh model. Pada tahap ini, dilakukan pemeriksaan terhadap proporsi siluet, letak detail desain, keseimbangan konstruksi, serta fungsi setiap bagian busana.

j. *Finishing*

Finishing merupakan tahap akhir dalam proses pembuatan busana yang bertujuan untuk menyempurnakan hasil karya sebelum dipresentasikan atau digunakan. Pada tahap ini dilakukan pemeriksaan menyeluruh terhadap kualitas jahitan, kerapian kampuh, pemasangan aksesoris, kebersihan busana, serta fungsi setiap detail. Benang-benang sisa dipotong, bagian yang masih kurang rapi diperbaiki, kemudian busana dipres kembali agar tampil lebih rapi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Busana *ready to wear*



Gambar 11. Busana *ready to wear*
(Dokumentasi: Rivaldo Putra Tanjung, 2026)

Deskripsi busana

Karya busana *Ready to wear* ini berjudul *RE:FORM* yang artinya membentuk kembali, menampilkan siluet oversize dengan bentuk H-line yang memberikan kesan tegas, bebas, dan modern. Pada bagian *inner* menggunakan bahan katun madinah dengan potongan oversize yang pada leher menggunakan detail kerah *turtle neck*, pada bagian lengan menggunakan teknik *eyelet* serta rantai. Celana berpotongan lebar menciptakan volume pada bagian bawah dengan detail *fabric manipulation (pin tucks)*, detail *pin tucks* pada bagian bawah celana memperkuat karakter geometris dan memberikan tekstur visual yang dinamis. sementara bagian *outer* tetap memiliki struktur yang kuat melalui detail layering pada area dada dan bahu. Garis horizontal pada outer di bagian dada menjadi pusat perhatian (*focal point*) sekaligus menciptakan kesan ritmis. Komposisi warna didominasi oleh *burgundy*, merah tua, abu-abu, dan hitam. *Burgundy* dan merah memberikan kesan berani, kuat, serta emosional yang selaras dengan konsep *ROUGE* (merah), sedangkan abu-abu dan hitam berfungsi sebagai penyeimbang yang menghadirkan nuansa urban *streetwear*. Busana ini menampilkan karakter kuat, ekspresif, eksperimental, dan futuristik. Perpaduan layering, aksesoris logam, serta detail dekonstruktif menghasilkan identitas *streetwear* yang berani dan tidak konvensional. Bahan yang digunakan pada busana ini yaitu kain tenun lurik gerimis, kain katun madinah, kain tenun Silungkang, dan denim.

B. Busana *ready to wear deluxe*

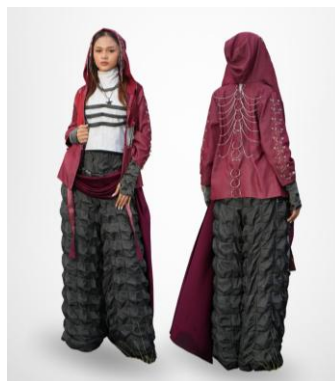


Gambar 12. Busana *ready to wear deluxe*
(Dokumentasi: Rivaldo Putra Tanjung, 2026)

Deskripsi busana

Karya busana *Ready to Wear Deluxe* ini berjudul *DISTORTED LAYER* yang berarti pergeseran bentuk. Konsep tersebut diwujudkan melalui perpaduan garis-garis lengkung, permainan panel warna, serta penerapan teknik *fabric manipulation* berupa *shirring* pada bagian ujung celana. Busana menggunakan siluet H-Line semi oversize yang memberikan kesan netral dan uniseks. Pada tampak depan, garis diagonal pada panel merah menjadi pusat perhatian utama, sementara detail rantai yang membentuk garis silang (X) mengarahkan pandangan secara dinamis. Kombinasi elemen tersebut menghasilkan kontras visual yang kuat namun tetap elegan. Penggunaan warna merah berfungsi sebagai titik fokus utama, sedangkan warna abu-abu memperkuat karakter industrial dan estetika *streetwear*.

C. Busana *Haute couture*



Gambar 13. Busana *Haute couture*
(Dokumentasi: Rivaldo Putra Tanjung, 2026)

Deskripsi busana

Karya busana *Haute Couture* ini berjudul *RAW STRUCTURE* yang berarti eksplorasi bentuk yang berfokus pada struktur dasar sebagai elemen utama desain. Konsep tersebut diwujudkan melalui eksplorasi bentuk organik dan struktur yang terinspirasi dari proses transformasi bentuk. Warna merah burgundy digunakan sebagai aksen visual yang memberikan kesan

kuat, sementara manipulasi tekstur pada celana mempertegas karakter desain. Perpaduan elemen logam dengan tekstur kain yang lembut menciptakan kontras visual antara material keras dan lunak. Busana ini menggunakan siluet oversize dengan volume yang dominan pada bagian bawah. Jaket dirancang dengan bentuk yang relatif sederhana sehingga tidak bersaing dengan detail utama pada celana. Celana menjadi pusat perhatian melalui volume besar yang dihasilkan dari penerapan teknik *fabric manipulation* berupa *3D experimental smock*. Detail *draping* yang menjuntai pada sisi belakang menciptakan kesan dramatis saat model berjalan, sedangkan tudung (*hood*) memperkuat karakter urban dan futuristik.

KESIMPULAN

Berdasarkan proses penciptaan yang telah dilakukan, karya busana *streetwear* dengan teknik *fabric manipulation* berhasil diwujudkan sebagai media eksplorasi bentuk, tekstur, dan karakter visual yang inovatif. Penerapan berbagai teknik *fabric manipulation* pada setiap desain mampu menghasilkan dimensi visual yang unik serta memberikan nilai estetis yang membedakan karya dari busana *streetwear* pada umumnya.

Teknik *fabric manipulation* tidak hanya berfungsi sebagai elemen dekoratif, tetapi juga berperan dalam membangun karakter visual setiap busana. Penggunaan siluet oversize dan pendekatan unisex memberikan fleksibilitas bagi pemakainya dalam mengekspresikan diri tanpa batasan gender. Selain itu, eksplorasi volume, *layering*, serta detail konstruksi mampu menciptakan tampilan yang dinamis dan sesuai dengan perkembangan tren mode kontemporer.

Penerapan unsur dan prinsip desain, seperti garis, bentuk, warna, tekstur, keseimbangan, irama, dan penekanan, dilakukan secara harmonis sehingga menghasilkan kesatuan visual yang mendukung nilai estetis sekaligus fungsi busana. Pemilihan material, warna, serta teknik konstruksi juga memberikan karakter yang kuat pada setiap karya yang dihasilkan.

Melalui proses penciptaan ini, pengkarya memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai proses perancangan, teknik konstruksi busana, serta penerapan *fabric manipulation* sebagai salah satu metode untuk menghasilkan inovasi dalam desain mode. Pengalaman tersebut menjadi bekal dalam mengembangkan karya-karya berikutnya.

Dengan demikian, penciptaan busana *streetwear* dengan teknik *fabric manipulation* diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan desain mode, khususnya dalam eksplorasi tekstur, bentuk, dan konstruksi busana. Karya ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengkarya maupun mahasiswa desain mode dalam mengembangkan karya yang kreatif, inovatif, dan relevan dengan perkembangan industri fashion.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur pengkarya panjatkan kepada Allah SWT, atas berkat dan rahmat-Nya lah sehingga pengkarya dapat menyelesaikan laporan karya yang berjudul “Penciptaan Busana *Streetwear* dengan Teknik *Fabric Manipulation*” tepat pada waktunya. Adapun tujuan dari penulisan laporan ini adalah untuk pembuatan laporan karya pada Institut Seni Indonesia Padangpanjang dan untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan Desain (S. Tr. Ds) Program Studi Desain Mode. Dalam proses penyusunan laporan ini, pengkarya memperoleh banyak bantuan, bimbingan, dukungan, dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, pengkarya mengucapkan terima kasih kepada seluruh dosen dan sivitas akademika Institut Seni Indonesia Padangpanjang yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman, serta fasilitas selama masa perkuliahan. Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga pengkarya sampaikan kepada keluarga, sahabat, dan semua pihak yang senantiasa memberikan doa, perhatian, motivasi, serta dukungan, baik secara moril maupun materil, sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2023). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) daring*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. <https://kbbi.kemdikbud.go.id>
- Bestari, A. G. (2011). “Menggambar busana dengan teknik kering.” KTSP.
- Burns, A. (2022). *Rethinking Fabric: The Application of Fabric Manipulation Techniques in Fashion Design Education*. *International Journal of Art & Design Education*, 41(1), 66–80.
- Cakra, K. M. E., & Setiawan, S. (2021). “Analisis perkembangan subkultur urban *streetwear*.” *Jurnal Desain Indonesia*, 3(1), 29–36.
- Dwijanti,dkk. 2013. Modul Dasar Teknologi Menjahit II. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Feisol, F. A. (2018). “*Streetwear* sebagai identitas budaya masyarakat urban.” *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1(1).
- Ilyasari, N. L. I. S. W. (2022). *Zemudens: ” Cipta busana inception trend fashion 2022.”* Cerdas Ulet Kreatif Publisher.
- Lathifah, A., Ernawati, B., & Yuningrum, H. (2015). “Pemberdayaan Ekonomi Pekerjaan Rumah Tangga Melalui Pelatihan Kerajinan Payet Dikelurahan Sumurbroto Kecamatan Banyumanik Semarang.” *Dimas: Jurnal Pemikiran Agama untuk*

Pemberdayaan, 39-56.

Mutia, R., et al. (1996). *Pakaian penghulu Minangkabau*. Bagian Proyek Pembinaan Permuseuman Sumatera Barat.

Ngurah, Anak Agung, et al. (2021). "Penciptaan busana *Haute couture* dengan konsep burung jalak Bali." *MODA*, 3(2).

Ridwan, A. (2020). "Tinjauan hukum terhadap plagiarisme karya cipta di bidang seni musik serta kaitannya dengan prinsip orisinalitas berdasarkan hukum internasional dan nasional" Skripsi doctoral, Universitas Andalas.

Rosidah, A., & Suhartini, R. (2021). "Desain *upcycle* pakaian bekas sebagai fashion berkelanjutan." *Jurnal Online Tata Busana*, 10(3), 183–191.

Shintia, D., & Nugraha, R. (2017). "Eksplorasi teknik sablon pada produk *ready-to wear* dengan inspirasi lukisan Jackson Pollock." *eProceedings of Art & Design*, 4(3).

Skov, L. (2006). "The role of trade fairs in the fashion industry." *Journal of Fashion Marketing and Management*, 10(1), 21–32.

Summaryati, C. (2013). *Dasar desain II*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.

Supriyadi, S. (2017). "Community of practitioners: Solusi alternatif berbagi pengetahuan antar pustakawan." *Lentera Pustaka: Jurnal Kajian Ilmu Perpustakaan, Informasi, dan Kearsipan*, 2(2), 83–93.

<https://www.designscene.net/2016/10/seoul-fashion-week-yohanix-ss17-collection.html>

<https://www.tag-walk.com/en/collection/woman/dion-lee/spring-summer-2024?city=new-york>

<https://kegafashions.com/fashion-streetwear-gaya-hidup-modern-urban-yang-trend-di-2025/>