

**PERANCANGAN BUSANA RWD DENGAN DEKORASI MOTIF
TEKNIK DIGITAL PRINTING DENGAN STILISASI UNSUR
VISUAL ARTIFEK DI SITUS GUNUNG PADANG**

Sri Nenden Rindiawaty¹ dan Hadi Kurniawan²

Program Studi Tata Rias dan Busana FSRD ISBI Bandung
Jl. Buah Batu 212 Bandung , 40265 Tlp. 0838177758922
Email: srinenden132@gmail.com¹

ABSTRACT

This article is based case report category that is practice-led research from the results of the Vocational Final Assignment D4. This research was conducted through a thematic studio practice study with a focus on the creation of ready to wear duluxe. This artworks has been carried out widely by other practitioners before but in this case it was necessary to develop creativity and innovation from the surface design and structure design that have been applied. The focus of this research was development of creativity and innovation in the artwork carried out through the application of digital printing motifs were inspired by the stylization of artifact elements at the Gunung Padang site. This research aim to add the treasury of diversification and forms of motifs that were applied to the ready to wear duluxe. To achieve this goal, this research used the design thinking method - practice-led research which was carried out through the stages of exploration, design, embodiment and presentation. The results of this creation were ready to wear duluxe fashion and digital printing motif decorations that had been transformed from visual elements of artifacts at the Gunung Padang site. The development and application of this motif were expected to increase knowledge and the treasury of fashion works in Indonesia.

Keywords : *padang mount site, ready to wear duluxe, digital printing motifs*

ABSTRAK

Artikel ini didasarkan pada jenis *practice-led research* kategori *case report*, yaitu dari hasil Tugas Akhir Vokasi D4. Penelitian ini dilakukan melalui studi praktik studio tematik dengan fokus penciptaan *ready to wear duluxe*. Penciptaan karya *ready to wear duluxe* telah banyak dilakukan oleh praktisi lain sebelumnya, namun dalam hal ini perlu adanya pengembangan kreativitas dan inovasi dari *surface design* dan *structure design* yang akan diaplikasikan. Fokus penelitian ini yaitu pada pengembangan kreativitas dan inovasi pengkaryaan yang dilakukan melalui pengaplikasian motif *digital printing* yang terinspirasi dari stilisasi unsur artefak di situs Gunung Padang. Penelitian ini bertujuan untuk menambah khasanah diversifikasi jenis dan bentuk motif yang diaplikasikan pada kelompok *ready to wear duluxe*. Untuk mencapai tujuan tersebut penelitian ini menggunakan metode *design thinking - practice-led reasearch* yang dilakukan melalui tahapan eksplorasi, perancangan, perwujudan dan penyajian. Hasil penciptaan karya tersebut berupa karya busana *ready to wear duluxe* dengan dekorasi motif *digital printing* transformasi dari unsur visual artefak di situs Gunung Padang. Pengembangan dan aplikasi motif ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan perbendaharaan karya busana di Indonesia.

Kata kunci : situs gunung padang, *ready to wear duluxe*, motif *digital printing*.

Pendahuluan

Penelitian ini merupakan salah satu refleksi kegiatan hasil pembelajar Tugas Akhir D4 dalam bentuk penciptaan seni yang diterapkan dalam riset praktik sehingga karya baru yang belum ada sebelumnya bisa dihadirkan dalam bentuk yang berbeda. Hasil karya seni baik fisik maupun non fisik adalah manifestasi dari kreatifitas dan imajinasi para seniman (Susanto, 2012: 216). Pengalaman estetis para seniman dapat meningkat dengan kegiatan menciptakan karya secara berkelanjutan (Hendriyana, 2021: 10-11). Penciptaan karya pada penelitian ini mengandung deskripsi dari praktik berkesenian. Ranah kreativitas dan inovasi menjadi salah satu sumber permasalahan pada penelitian penciptaan karya yang menerapkan medium rupa, material dan teknik (Hendriyana, 2021: 52).

Nilai-nilai budaya selalu terkandung dalam bentuk wujud konvensi dari karya budaya fisik (Hendriyana, 2009: 2), bahwa berbagai bentuk seni visual seperti lukisan, ukiran, kriya berkarakter etnis dan tradisional merupakan wujud dari seni rupa Nusantara Sunaryo (2018: 10). Penelitian ini memiliki proses kreasi yaitu transformasi bentuk visual unsur artefak yang ada di situs Gunung Padang menjadi motif kain dengan teknik *digital printing* yang diterapkan pada *ready to wear duluxe*.

Jenis busana *ready to wear duluxe* memiliki ciri khas, produknya yang sudah jadi dan tersedia untuk dipakai, dan atau dapat dibeli dengan segera tanpa harus melakukan pesenan terlebih dahulu. Konsumen dalam mengkonsumsi jenis pakaian ini dengan mudah bisa ditemukan pada berbagai pasar karena diproduksi

secara masal dengan ukuran terstandar. Jenis busana ini menjadi populer di kalangan konsumen karena memiliki kenyamanan dan aksesibilitas serta didukung dengan keuntungan berupa bentuk modis, fungsional dan harga terjangkau (Waddle, 2004: 35-38). Pergantian tren busana dimasyarakat semakin lebih cepat dengan bantuan teknologi canggih terkini (Marlianti & Hadi, 2023: 58). Perkembangan zaman dengan kemajuan teknologi ikut memberikan dampak pada bidang penciptaan busana. Salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan oleh para perancang dalam mencipta busana yaitu *digital printing* yang bisa menghasilkan berbagai corak desain pada permukaan kain. *Digital printing* pada dunia tekstil, merupakan proses sablon dengan menggunakan mesin digital atau printer digital dengan komputer atau unit kontrol yang dapat dioperasikan oleh manusia. Dahulu, proses sablon pada kain dilakukan manual dengan menggunakan tangan-manusia dan beberapa cetakan, untuk menggambar atau menuliskan sesuatu pada bahan tekstil dan kain.

Peradaban manusia dalam sehari-hari selalu menghasilkan kebudayaan sebagai media aktivitas sosial dan budaya (Dharsono, 2007: 11). Penciptaan ini merupakan bentuk ekspresi ungkapan desainer terhadap kearifan lokal yaitu dengan mengangkat inspirasi objek artefak situs Gunung Padang di Kabupaten Cianjur, Jawa Barat. Gunung Padang merupakan Situs Megalitikum terbesar di Asia Tenggara (Lutfi, 2014: 2-7). Lokasi Situs Gunung Padang di Desa Karya Mukti Kecamatan Campaka Kabupaten Cianjur berjarak 30 km dari Kota Cianjur. Batu persegi panjang berbentuk bangunan punden berundak dengan partisi batu trotoar dan pintu masuk gerbang, berbagai gundukan

batu dan berserakan. Identifikasi batuan alam pembentuk benda antara lain; batuan gamelan, pilar atau blok *columnar* ukuran dan berat balok batu bervariasi. Beberapa benda sejarah yang berupa: artefak, metal kuno atau logam, batu piramida tiga sisi, tembikar purba yang mirip pisau, semen purba, batu *the rolling stone* Gunung Padang, pecahan keramik, koin amulet Gunung Padang, batu *tapak Kujang*, batu alam *Andesit* (Sutarman, 2016: 57-64).



Gambar 1. Situs Gunung Padang

Berdasarkan uraian di atas maka penelitian yang bertema penciptaan busana *ready to wear deluxe* dengan aplikasi motif dengan teknik *digital printing* diambil dari artefak situs Gunung Padang. Hal ini dianggap penting sebagai media berlatih menanbah pengalaman estetis, kreativitas dan inovasi pengkarya. Menurut salah satu pakar seni, pengkarya seni memiliki pengalaman artistik yang bersumber dari pengalaman masyarakatnya (Sumardjo, 2000: 152). Bentuk visual artefak situs Gunung Padang dijadikan objek inspirasi melalui proses transformasi menjadi motif kain dengan teknik *digital printing* yang diterapkan pada busana *ready to wear deluxe*. Pentingnya kehadiran karya pada penciptaan ini diharapkan dapat memperkaya khasanah busana *ready to*

wear duluxe serta menambah wawasan bagi masyarakat khususnya generasi muda tentang unsur artistika dan estetika yang terdapat pada artefak situs Gunung Padang, yang tidak hanya itu, tetapi juga memiliki makna simbolik atau filosofi tertentu.

Metode

Seniman dalam mencipta karya bisa menggunakan berbagai metode seperti berfokus pada intuisi, selain itu juga dapat mengambil langkah yang terencana, analitis dan sistematis melalui metode ilmiah (Gustami, 2004: 329-330). Penelitian artistik terdapat beberapa terminology antara lain *practice-based research*, *practice-led research* (Hendriyana, 2021), dan *research-based practice*, serta penelitian berbasis studio (Guntur, 2016: 5). Penelitian ini menggunakan metode *design thinking - practice led-research* dari Husen Hendriyana (2021: 11-14) yang menjelaskan bahwa riset tersebut berlandaskan pada penemuan objek baru yang belum ada sebelumnya serta memiliki keterkaitan erat dengan ranah praktik kreativitas penerapan organisasi medium rupa, bahan, teknik dan bentuk. Metode ini memiliki beberapa tahapan yang terdiri dari eksplorasi, perwujudan, perancangan dan penyajian.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan uraian data proses penciptaan karya ini, karya *Ready to Wear Duluxe* dengan nuansa dekorasi aplikasi motif dari stilisasi unsur artefak di situs Gunung Padang merupakan wujud kreatifitas dan inovasi yang menjadi inti dari tujuan dan sasaran yang ingin dicapai oleh pengkarya. Kreativitas seni dari seorang perancang dapat tercermin dari kemampuan menghasilkan karya baru atau melihat karya

dari sudut pandang baru (Guntur, 2001: 175). Kreatifitas dan inovasi itu didapatkan dari proses tindakan yang dilakukan secara nyata sehingga menemukan apa yang disebut dengan pengalaman estetik. Berikut hasil karya nyata pengkarya dalam bentuk busana *ready to wear duluxe* dengan unsur dekorasi motif kain *printing* inspirasi artefak situs Gunung Padang.



Gambar 2. Hasil karya busana *ready to wear duluxe* inspirasi artefak batu 'tapak maung'.

Hasil dari pengalaman estetis tindakan pengkarya yang dilakukan melalui penciptaan *ready to wear duluxe* aplikasi motif *digital printing* inspirasi artefak situs Gunung Padang ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Tahap Eksplorasi

Tahap ini melakukan penjajakan terhadap tema dan topik yang relevan dengan isu-isu di lapangan untuk diangkat sebagai gagasan ide penciptaan serta merasionalisasikannya melalui refrensi data pustaka, teori

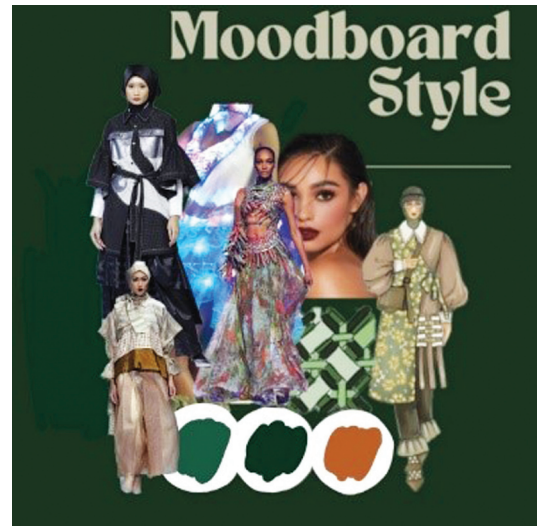
maupun karya-karya sejenis sebelumnya, sehingga didapatkan tujuan dan konsep dasar penciptaan (Hendriyana, 2021: 61). Kegiatan pada tahap ini dilakukan melalui eksplorasi konsep berupa *moodboard* design yang menjadi media untuk rujukan inspirasi rancangan agar sesuai dengan tema yang ingin disampaikan.



Gambar 3. Moodboard desain motif kain.

Moodboard inspirasi yang terdiri dari beberapa gambar diantaranya *portrait* perempuan yang memakai *coat* abu berwarna maxmara menggambarkan karakter maskulin, kuat, dan *peminim*. Selain itu, terdapat tanda visual berupa artepak situs gunung padang yang menggambarkan keluhuran budaya. Cianjur ikon tumpukan batu berbentuk persegi panjang memiliki makna konotasi kekuatan dan abstrak. Visual anyaman yang ada pada *moodboard* menggambarkan kesan klasik dan unik. Warna yang digunakan dalam koleksi ini adalah warna yang sesuai dengan *moodboard* yaitu warna hijau dan gradasi dari warna coklat. Warna hijau mempunyai makna konotasi misterius, hampa, kuat, dramatis, dan klasik. Warna coklat sendiri

dapat menggambarkan rasa nyaman, tenang, dan hangat.



Gambar 4. Moodboard desain busana

Moodboard style merupakan sebuah media yang digunakan oleh desainer untuk menuangkan ide yang di dalamnya terdapat karakter dan elemen busana yang akan dibuat. Berdasarkan *moodboard style* di atas, karya yang akan dibuat termasuk ke dalam *ready to wear deluxe* yang target marketnya adalah wanita dengan umur 20-30 tahun (dewasa awal). Rentang usia ini dipilih karena pada umumnya sedang mencari jati diri, mudah beradaptasi terutama dengan perkembangan tren. Target juga merupakan wanita yang unik yang memiliki orientasi penuh terhadap karirnya, intelektual, dan memiliki *image* yang kuat. Pengkarya memilih menggunakan siluet yang didominasi oleh siluet A dan H dengan potongan asimetris. Teknik utama dalam pembuatan karya ini adalah teknik anyaman sebagai teknik pendukung. Karya yang dibuat terdiri dari beberapa tampilan busana seperti *outer*, *inner*, atasan, celana, dan dress. Tampilan tersebut dilengkapi oleh beberapa aksesoris dan milineris seperti ikan pinggang, anting, kalung serta

tas. Material kain yang dipilih meliputi katun toyobo, organza, maxmara. Warna yang dipilih yaitu hijau, coklat, coklat dan berdasarkan *moodboard* inspirasi.

2. Tahap Perancangan

Tahap ini dilakukan dengan menuangkan gagasan ide hasil tahap eksplorasi ke dalam bentuk visual dua dimensi dengan mempertimbangkan aspek dan unsur yang relevan (Hendriyana, 2021: 61). Desain, dalam prosesnya perancang melakukan penyusunan atau penataan berbagai garis, bentuk, warna, dan figure yang diciptakan agar mendukung nilai-nilai keindahan (Suhersono, 2005: 11). Kata desain (*design*) yang artinya rancang/rancangan/merancang (Sachari, 2005: 3) pada tahap ini terdiri dari perancangan motif, dan pola busana RWD. Beberapa unsur visual dari artefak yang ada di situs Gunung Padang, dijadikan inspirasi motif kain yaitu kain bermotif *batu tapak maung*. Inspirasi tersebut mengalami pengolahan melalui imajinasi dan kreatifitas dengan teknik stilasi sehingga menghasilkan desain motif kain. Sket motif yang telah dibuat akan mengalami pengolahan pada tahap selanjutnya untuk menghasilkan pola motif batik. Tahap ini dilakukan dengan menuangkan ide gagasan hasil ekplorasi kedalam bentuk desain busana *ready to wear deluxe* dua dimensi. Sketsa busana yang telah dihasilkan pada tahap perancangan ini, dilakukan pengolahan pada tahap selanjutnya sehingga dapat menghasilkan desain busana dua dimensi.

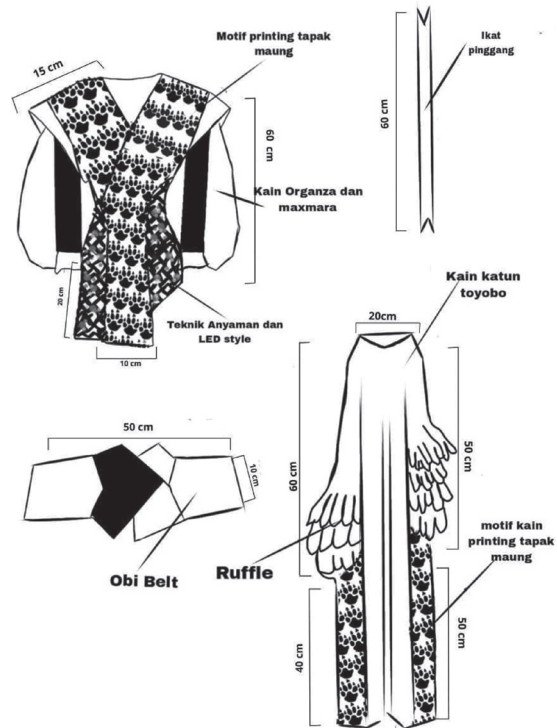


Batu Tapak Maung



Sket Motif

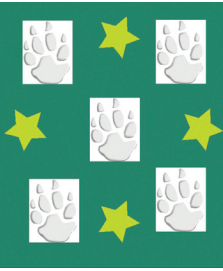

Gambar 5. batu Tapak maung dan Sket Motif



Gambar 6. Sket desain busana

Pada tahap pengolahan visual motif maupun luk busana, penting untuk menghadirkan unsur visual atau bentuk bagian dari busana sebagai *centre of interest*. Teknik ini merupakan salah satu prinsip tata susun rupa yang memiliki titik berat agar karya dimaksud dapat menarik perhatian apresiator agar karya yang dihasilkan lebih baik (Hendriyana, 2019), (Dharsono, 2016: 53). Sket motif mengalami pengolahan dengan menggunakan struktur pola motif untuk membentuk desain corak kain. Hasil tahap perancangan desain pola motif dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 02. Perancangan pola motif.

Deskripsi Pengorganisasian unsur motif	Aplikasi Pola Motif Batu Tapak Maung
<p>Pola motif ke-1 terdapat motif utama berupa bentuk telapak dari macan dengan ukuran yang lebih dominan sebagai <i>point of interest</i>. Tujuan <i>point of interest</i> yaitu membuat suatu titik perhatian (Hendriyana, 2015: 123). Motif disusun dengan jarak satu secara berulang kearah vertical sehingga memiliki kesan yang harmonis dan seimbang. Latar desain motif berwarna hijau dengan warna motif utama yaitu putih. Hal ini menimbulkan kesan yang sejuk dan indah.</p>	 <p>Pola motif ke-1</p>
<p>Pola motif ke – 2 terdapat motif utama berada pada tengah bidang dengan ukuran yang dominan sebagai <i>point of interest</i>. Terdapat motif pendukung berupa motif bintang yang mengelilingi motif utama. Warna motif utama berwarna putih, latar pola berwarna hijau dengan motif Bintang berwarna kuning. Hal tersebut menimbulkan kesan yang estetik dan harmonis.</p>	 <p>Pola motif ke-2</p>
<p>Pola motif ke – 3 terdapat motif utama <i>point of interest</i> yang dengan ukuran yang mendominasi bidang. Motif tersebut disusun tersusun secara horizontal dengan langkah vertical berjarak satu setengah. Hal tersebut menimbulkan kesan yang dinamis dan estetik.</p>	 <p>Pola motif ke - 3</p>

Pola motif ke 1 dipilih sebagai desain motif yang akan diterapkan pada busana karena memiliki kesan indah dan dinamis sehingga cocok sebagai komponen karya busana. Desain pola motif kain yang telah dibuat diterapkan pada desain busana *ready to wear deluxe*. Desain rancangan busana berupa gambar dua dimensi (2D) diwujudkan kedalam pakaian. Sket desain datar busana mengalami pengembangan dengan menerapkan warna dan desain pola motif serta *figure*. Desain busana dirancang merujuk pada *moodboard* yang telah dihasilkan pada tahap eksplorasi sehingga sesuai dengan tema pada penelitian. Desain busana berupa prototipe dibuat dalam dua sudut pandang, yaitu tampak depan dan tampak belakang seperti terlihat pada gambar 4 dibawah ini.



Gambar 7. Desain busana tampak depan dan belakang

Desain busana yang dihasilkan terdiri

dari atasan dan bawahan dengan potongan *asimetris* pada bagian garis leher, celana dan rok. Siluet yang digunakan pada karya ini adalah siluet H. Siluet H dipilih karena *look 1* memiliki bentuk yang membesar pada bagian atasnya, pas di pinggang, dan besar di bagian bawah seperti membentuk huruf H. Pada bagian atasan, terdapat beberapa detail diantaranya *layer* bahan untuk penempatan anyaman dan kain *printing* dengan motif *tapak maung*, detail *ruffle* yang dibuat dengan bahan organza serta penggunaan lengan *puff* untuk menambah volume pada busana. Bahan organza diaplikasikan pada lengan *puff* dan *layer* rok. Pada bagian bawah lengan menggunakan karet *elastis* untuk kenyamanan. Untuk melengkapi keseluruhan tampilan, pengkarya menambahkan aksesoris pada bagian pinggang yaitu *obi belt*. Tahap perancangan terdiri dari kegiatan menuangkan ide dari hasil analisis yang telah dilakukan ke dalam bentuk dua dimensional atau desain. Hasil perancangan tersebut selanjutnya diwujudkan dalam bentuk karya. Perancangan meliputi beberapa tahapan, diantaranya pembuatan desain motif artefak situs Gunung Padang, desain busana, dan desain terpilih.

3. Tahap perwujudan

Langkah ini merupakan tahap mewujudkan ide, konsep, landasan, dan rancangan menjadi karya nyata. Perwujudan karya ini meliputi proses pembuatan anyaman bilik, pengukuran, pembuatan pola, pemotongan kain, proses menjahit, proses *applique*, dan *finishing*.

a. Tahap perwujudan motif kain

Proses pencetakan *digital printing* menggunakan pencetakan pada kain maxmara dan langsung di cetak gambar digital. Hal Ini adalah pekerjaan cetak yang dilakukan secara *profesional* dan

pekerjaan kecil dari desktop *publishing* dan sumber *digital* lainnya yang dicetak melalui printer *inkjet* format besar atau *volume* tinggi.



Gambar 8. Hasil kain cetak *digital printing*

b. Penerapkan kain motif batu *tapak maung* pada rancangan busana *RTW Dulux*. Proses perwujudan desain busana menjadi karya nyata busana *RTW Dulux* melalui tahap pengukuran, *patterning*, *cutting*, *sewing*, dan *finishing*. Pengukuran (*sizing*) dilakukan untuk menentukan ukuran busana yang dibuat kemudian hasil tersebut diterapkan pada pola (*pattern*) busana sesuai rancangan. Pola yang telah dibuat pada material kemudian melalui proses pengguntingan (*cutting*) sehingga menjadi beberapa komponen. Penjahitan (*sewing*) dilakukan untuk menyatukan berbagai komponen bahan menjadi karya busana dan selanjutnya melalui tahap *finishing* untuk menyempurnakan hasil karya. Foto produk dilakukan untuk mendokumentasikan hasil karya busana dalam tiga sudut pandang yaitu tampak depan, tampak belakang, dan tampak samping.



Gambar 9. Proses menjahit.

c. Tahap Penyajian

Tahap tersebut merupakan upaya menjalin komunikasi, apresiasi, dan pemaknaan karya yang telah dibuat kepada khalayak ramai khususnya sesuai dengan target dan tujuan (Hendriyana, 2021: 61). Karya ini disajikan dalam bentuk *fashion show*. *Fashion show* pada acara jogja fashion parade tanggal 24 februari 2024 di Sleman City Hall, Yogyakarta. Pelaksanaan *fashion show* melibatkan beberapa pihak diantaranya *director*, *videographer*, *musik*, *photographer*, dan *muse* yang sudah disediakan oleh pihak acara *jogja fashion parade*.



Gambar 10. Penyajian karya *fashion show*.

Kesimpulan

Seniman membutuhkan praktek berkarya secara aktif dan konsisten untuk mendapatkan karya-karya yang inovatif. Pengalaman proses ini dapat meningkatkan ketrampilan yang baik serta pengalaman estetik yang tidak mungkin hanya didapatkan dari perkuliahan teori di kelas. Pengalaman berkarya tematis berbasis proyek, dan *research* ini menyadarkan pengkarya mendapatkan pemahaman Model Proses Kreatif yang sangat beragam, yang bisa didapatkan dari pengalaman proses berkarya sesuai karakteristik dan jenis objek resetnya.

Penelitian ini masih banyak hal yang jauh dari kata sempurna dan berkualitas baik. Harapannya penciptaan ini dapat menambah wawasan dan ketrampilan seniman dalam menghasilkan karya busana yang indah dan baik serta bisa menjadi referensi bagi para pihak yang terlibat pada bidang mode.

Daftar Pustaka

- Bahari, Nooryan. (2008). *Kritik Seni*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Dharsono. 2007. *Budaya Nusantara*. Bandung. Rekayasa Sains.
- Dharsono, Sony Kartika. (2016). *Kreasi Artistik*. Karanganyar: Citra Sains.
- Guntur, Soegeng Toekio M, dan Achmad Sjafi'i. 2007. "*Kekriyaan Nusantara*". Surakarta. ISI Press Surakarta.
- Guntur. (2016). *Metodologi Penelitian Artistik*. Surakarta. ISI Press Surakarta.
- Guntur, (2001). *Teba Kriya*. Surakarta. ARTHA-28.
- Gustami, SP. (2004). *Proses Penciptaan Seni Kriya (Untaian Metodologi)*, Yogyakarta, Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
- Hardiman, F. Budi. (2015). *Seni Memahami*. Jakarta. PT. Kanisius
- Hendriyana, Husen. (2021). *Metodelogi Penelitian Penciptaan Karya – Practice-Led Reasearch dan Practice Based Research – Seni Rupa, Kriya, dan Desain*. Yogyakarta. Penerbit Andi.
- Hendriyana, Husen. (2015). *Rupa Dasar (Nirmana) Asas dan Prinsip Dasar Seni Visual*. Yogyakarta. Penerbit Sunan Ambu Press.
- Hendriyana, Husen. (2019). *Rupa Dasar (Nirmana) Asas dan Prinsip Dasar Seni Visual*. Yogyakarta. Penerbit Andi.
- Hendriyana, Husen. (2009). *Metodelogi Kajian Artefak Budaya Fisik: Fenomena Visual Bidang Seni*. Bandung. Sunan Ambu Press, STSI Bandung.
- Lutfi, Yondri. (2014). "Andesit Basaltik: Wujud Estetika Batu", *Jurnal Sositoteknologi*, Volume 13, April 2014, Nomor 1, Halaman 2 – 7
- Marianto, M. Dwi. (2017). *Art and Life Force*. Yogyakarta. Scritto Books Publisher
- Marlianti, Mira & Hadi Kurniawan. (2023). "Seni Dalam Ragam Kelokalan : Konsep Sustainable Fashion Pada Perancangan Karya Busana". *Bookchapter*, Bandung. ISBI Bandung.
- Ricco, Arnandho. (2012). Studi Komparatif Bentuk dan Makna Simbolik Topeng Pada Pertunjukan Seni Bangbarongan Ujung Berung Dan Bebegig Sukamantri di Jawa Barat. *Thesis*, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sachari, Agus. (2005). *Budaya Rupa*. Jakarta. Erlangga
- Humardani, SD. (1982). *Beberapa pikiran Tentang Seni Tradisi Latar Belakang Pengembangan Seni Tradisi Pertunjukan* dalam Kumpulan Kertas Tentang Kesenian. Surakarta
- Sanyoto, Sadjiman E. (2009). *Nirmana: Elemen-elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta. Jalasutra: STSI Press.
- Suhersono, Hery. (2005). *Desain Bordir Motif Geometris*. Jakarta. Gramedia Pustaka Utama.
- Sumardjo, Jakob. (2000). *Filsafat Seni*. Bandung. Penerbit ITB.
- Sunaryo, Aryo. (2018). *Seni Rupa Nusantara*. Semarang. Daharaprize.

- Susanto, Mike. (2012). *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta. Dictiart Lab.
- Sutarman, Haryono Edi Hermawan, Cecep Hilman, (2016) “ Situs Megalitikum Gunung Padang: Invetarisasi Bedah Sejarah “ *Jurnal Surya : Seri Pengabdian kepada Masyarakat* Volume 2 Edisi 1 Nopember 2016 ISSN2460-576x (cetak) Halaman 57 – 64
- Waddle, Gavin. (2004). *How Fashion Work: Couture, Ready To Wear, Mass Production*. Oxford. Blackwell Science.

