

PENCIPTAAN BUSANA PESTA DENGAN SUMBER IDE PALAZZO SAGREDO

Winda Nur Afifah¹ dan Yulistiana²

Program Studi Sarjana Terapan Tata Busana, Fakultas Vokasi, Universitas Negeri Surabaya

Email: windanur.21010@mhs.unesa.ac.id¹, yulistiana@unesa.ac.id²

Abstract

The creation of party dresses is a creative process that begins with determining the source of ideas as a basis for designing elements, textures, and design forms. This study uses Palazzo Sagredo as a source of inspiration, considering that the building successfully combines natural elements and architectural art harmoniously through the application of decoration and fabric manipulation techniques. The purpose of this article is to describe the creation process and outline the final results of the creation of party dresses inspired by the aesthetic characteristics of Palazzo Sagredo. The method used is the Double Diamond Model, which consists of four main stages: (1) Discover, namely exploration and collection of information related to the source of ideas and the design context; (2) Define, namely the formulation of the design focus based on the results of data analysis; (3) Develop, namely the development of ideas into sketches and material experiments with visual validation and creative curation; and (4) Delivery, namely the realization of the design into a fashion product that is ready to be displayed. The results show that the design process produces a pair of party dresses with elegant, glamorous, and mysterious characters that represent the splendor of Venetian palace architecture. The application of fabric manipulation techniques, silhouette play, and decorative applications create a historical impression combined with contemporary aesthetics. Academically, this research contributes to broadening the understanding of the application of culturally based design

approaches and historical architecture in the context of modern fashion, supporting cultural sustainability through the reinterpretation of visual heritage into fashion, and opening up opportunities for cross-disciplinary collaboration in the international creative industry, particularly in the fields of high fashion and wearable art.

Keywords: *Party wear, Source of Inspiration, Palazzo Sagredo*

Abstrak

Penciptaan busana pesta merupakan suatu proses kreatif yang dimulai dengan penentuan sumber ide sebagai dasar dalam merancang elemen, tekstur, dan bentuk desain. Penelitian ini menggunakan *Palazzo Sagredo* sebagai sumber inspirasi, mengingat bangunan tersebut berhasil memadukan unsur alam dan seni arsitektur dengan harmonis melalui penerapan hiasan dan teknik manipulasi kain. Tujuan dari artikel ini adalah untuk mendeskripsikan proses pembuatan serta menguraikan hasil akhir dari penciptaan busana pesta yang terinspirasi oleh karakteristik estetika *Palazzo Sagredo*. Metode yang digunakan adalah *Double Diamond Model*, yang terdiri dari empat tahapan utama: (1) *Discover*, yaitu eksplorasi dan pengumpulan informasi terkait sumber ide serta konteks desain; (2) *Define*, yaitu perumusan fokus desain berdasarkan hasil analisis data; (3) *Develop*, yaitu pengembangan ide menjadi sketsa dan eksperimen material dengan validasi visual serta kurasi kreatif; dan (4) *Delivery*, yaitu realisasi desain menjadi produk busana yang siap ditampilkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses perancangan menghasilkan sepasang busana pesta dengan karakter elegan, glamor, dan misterius yang merepresentasikan kemegahan arsitektur istana Venesia. Penerapan teknik manipulasi kain, permainan siluet, dan aplikasi dekoratif menciptakan kesan historis yang berpadu dengan estetika kontemporer. Secara akademis, penelitian ini berkontribusi dalam memperluas pemahaman tentang penerapan pendekatan desain berbasis budaya dan arsitektur historis dalam konteks mode modern, mendukung keberlanjutan budaya melalui reinterpretasi warisan visual ke dalam busana, serta membuka peluang kolaborasi lintas disiplin dalam industri kreatif internasional, khususnya pada bidang *high fashion* dan *wearable art*.

Kata Kunci: *Busana Pesta, Sumber Ide, Palazzo Sagredo*

PENDAHULUAN

Dunia *fashion* membutuhkan kreativitas, ketelitian dalam pengolahan bahan, serta pemahaman tentang kebutuhan dan preferensi konsumen dalam pengembangan busana. Tren *fashion* yang kian berkembang membuat berbagai model busana tercipta untuk disesuaikan dengan berbagai kesempatannya, salah satunya busana pesta. Busana pesta adalah pakaian yang dikenakan dalam perayaan atau acara makan bersama, yang dirancang dengan detail, kemewahan, dan daya tarik yang tinggi sehingga memungkinkan seseorang tampil elegan dan percaya diri saat berada di tengah banyak orang (Isfar, 2020). Seiring dengan berkembangnya tren *fashion*, busana pesta tidak hanya digunakan sebagai pakaian untuk acara pesta, tetapi juga dimanfaatkan untuk mempercantik penampilan, mengekspresikan diri dan mencerminkan status sosial seseorang (Qorib et al., 2023). Oleh karena itu, kreatifitas memegang peranan penting dalam proses penciptaan busana pesta, untuk menciptakan desain yang elegan, unik, inovatif dan memancarkan keanggunan untuk pemakainya.

Penciptaan busana pesta adalah suatu proses kreatif yang membutuhkan adanya sumber ide sebagai acuan untuk menentukan elemen, tekstur dan bentuk yang akan diadaptasi ke dalam desain busana. Sumber ide adalah suatu gagasan yang didapatkan melalui berbagai hal yang ada disekitar untuk dapat menghasilkan suatu karya (Setem, 2022). Penggunaan sumber ide dapat memicu kreativitas untuk menghasilkan konsep yang menarik, terarah dan lebih fokus untuk mengembangkan ide ide dalam penciptaan busana. Benda mati, benda hidup serta peristiwa-peristiwa penting dalam aspek kehidupan dapat dijadikan sebagai acuan untuk penentuan

sumber ide (Haryawati et al., 2019).

Salah satu cara untuk mendapatkan inspirasi adalah dengan mengamati keindahan alam yang berpadu dengan elemen arsitektur. Bangunan *Palazzo Sagredo* dapat menjadi sumber ide yang melimpah, karena mengintegrasikan unsur alam dan seni arsitektur dalam bentuk yang sangat harmonis. Bangunan ini merupakan casino nobile, yang merupakan ruang hiburan eksklusif yang dimiliki oleh kalangan bangsawan Venesia. Selain mencerminkan kemewahan arsitektural, *Palazzo Sagredo* menjadi simbol status sosial dan identitas keluarga sagredo. Bangunan keluarga Sagredo yang berada di Santa Sofia mulai menunjukkan ketokohan mereka pada pertengahan abad ke-17, setelah Jaksa Nicolò Sagredo melakukan akuisisi atas istana bergaya Gotik yang menghadap Grand Canal pada tanggal 6 September 1661, sebelum ia diangkat sebagai Doge pada tahun 1675. Pembelian ini mencerminkan strategi politik dan budaya keluarga dalam upaya memperkuat pengaruh mereka. Selain itu, keberadaan casino nobile juga menegaskan selera aristokrat Venesia terhadap seni, kemewahan, dan kehidupan intelektual (Avcioglu, 2017).

Interior bangunan ini mencerminkan kemegahan khas aristokrasi Venesia, khususnya pada ruang kasino yang didekorasi dengan plesteran artistik karya *Abbondio Stazio*, seorang seniman asal Swiss yang terkenal pada awal abad ke-18. Dekorasi yang berasal dari tahun 1718 ini menghadirkan relief dan ornamen rumit yang mencerminkan selera estetika tinggi kaum aristokrat pada masa tersebut. Sejumlah ruang di *Palazzo Sagredo* telah direnovasi menjadi ruang hiburan dengan konsep tematik, seperti *Sala della Musica*,

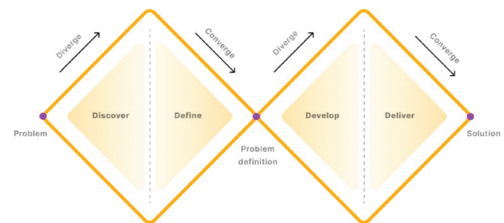
Il Casino dei Sagredo, dan Lo Scalone dei Giganti, yang semakin memperkuat karakter bangunan sebagai pusat seni, budaya, serta simbol kemewahan bangsawan Venesia (Muchka, 2017).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan secara menyeluruh proses perancangan dan pembuatan busana pesta yang terinspirasi oleh elemen arsitektur serta nilai-nilai estetika dari *Palazzo Sagredo*, sebuah istana bersejarah yang kaya akan ornamen dan simbol budaya di Venesia. Penelitian ini memiliki relevansi dengan studi terdahulu berjudul “*Inovasi Pengembangan Busana Pesta dengan Sumber Ide Bangunan Lotus Kombinasi Kain Sintetis*”, yang mengangkat konsep penerapan elemen arsitektur dalam rancangan busana yang menghasilkan produk busana pesta malam dengan sumber ide bangunan Lotus, dengan menggunakan material kombinasi kulit sintetis dan kain hologram sebagai bentuk eksplorasi inovatif terhadap tekstur dan karakter bahan modern (Fadillah, 2024). Hal ini selaras dengan pendapat (Ardiani, 2025), yang menyatakan bahwa elemen arsitektur dapat diadopsi kedalam elemen fashion, dengan mengadopsi empat prinsip dasar desain berupa warna, siluet, garis dan tekstur kedalam desain busana. Sehingga, melalui pendekatan desain berbasis riset, penelitian ini diharapkan dapat menggali potensi visual dan historis *Palazzo Sagredo* serta memvisualisasikannya ke dalam rancangan busana pesta yang estetis, fungsional, dan relevan dengan konteks mode kontemporer.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian penciptaan busana pesta ini adalah *Double Diamond Model*. Metode

yang dikembangkan oleh Design Council, merupakan sebuah diagram sederhana yang menekankan tahapan *divergen* dan *konvergen* yang menjadi karakteristik dari proses desain (Ayuningtyas et al., 2023). Pendekatan *divergen* dan *konvergen* merupakan dua tahapan yang penting dalam proses penyelesaian masalah. Tahap *divergen* bertujuan untuk memperluas sudut pandang dengan mengumpulkan berbagai informasi yang diperlukan untuk memahami permasalahan secara objektif. Sebaliknya, tahap *konvergen* berfungsi untuk menyaring informasi dan ide yang telah dikumpulkan, sehingga dapat merumuskan solusi terbaik dengan cara yang terfokus dan terarah (Studi et al., 2024). Metode ini terdiri dari empat tahap utama, yaitu *discover*, *define*, *develop*, dan *deliver*, yang dikelompokkan menjadi dua fase, yaitu fase divergen dan konvergen. Struktur ini membentuk pola berlian ganda (*double diamond*) dalam proses desain.



Gambar 1 Double Diamond Model

Sumber: (Val et al., 2017)

Discover

Tahap *discover* adalah tahapan awal pada metode *double diamond*. Pada tahapan ini berfokus pada topik permasalahan dengan mengidentifikasi aspek dan faktor yang berkaitan dengan permasalahan. Hal tersebut bertujuan untuk memperoleh gambaran secara menyeluruh mengenai permasalahan, dalam proses ini dapat

dilakukan survei, wawancara atau analisis kebutuhan secara lebih mendalam (Diamond & Process, 2022). Sehingga pada penelitian ini, tahapan awal yang dilakukan adalah mengidentifikasi sumber ide yang akan diangkat dalam pembuatan busana pesta. Pada awal proses penciptaan busana hal yang paling dibutuhkan adalah menentukan sumber ide dengan mencari inspirasi dan mengumpulkan informasi. Sumber ide adalah segala hal yang dapat menginspirasi dalam menciptakan desain baru melalui lingkungan sekitar (Inas Mutiara Dewi, 2023). Berdasarkan hasil identifikasi sumber ide, dipilihlah bangunan *Palazzo Sagredo* sebagai inspirasi untuk divisualisasikan dalam desain busana pesta, dengan mengintegrasikan elemen-elemen arsitektur dari bangunan *Palazzo Sagredo*.

Define

Tahap kedua, yaitu mendefinisikan atau *define* merupakan tahap di mana masalah yang akan dipecahkan diuraikan secara jelas setelah pengumpulan seluruh data pada tahap pertama atau *discover*. Pada tahap ini, informasi atau data yang diperoleh mengenai sumber ide diolah dan dianalisis untuk merumuskan konsep yang lebih konkret. Proses ini kemudian dituangkan dalam bentuk *moodboard*, yang berfungsi sebagai alat visualisasi untuk mendefinisikan estetika dan karakter busana yang akan diciptakan. *Moodboard* berfungsi sebagai alat dalam mengilustrasikan visualisasi serta menginspirasi ide awal untuk membentuk proses perancangan desain busana pesta (Jayamahe et al., 2023). *Moodboard* dapat terdiri dari komposisi gambar yang disusun dengan memperhatikan berbagai elemen, seperti siluet, warna, tekstur, dan teknik yang akan diterapkan dalam penciptaan busana. *Moodboard* berfungsi sebagai

acuan selama proses perancangan serta untuk memperjelas arah dan konsistensi desain yang akan dikembangkan. Dengan adanya moodboard, desainer dapat memastikan bahwa setiap elemen yang dipilih tetap selaras dengan konsep awal, serta memudahkan dalam pengambilan keputusan terkait pilihan bahan, warna, dan bentuk yang mendukung tercapainya desain akhir. Dari sumber ide yang telah dikumpulkan, dituangkan dalam moodboard sebagai berikut.



Gambar 2 *Moodboard*

Moodboard dirancang dengan tujuan untuk merepresentasikan suasana, warna, tekstur, serta karakter visual yang sejalan dengan konsep busana pesta yang akan direalisasikan. Pemilihan *Palazzo Sagredo* sebagai sumber inspirasi dalam penciptaan busana pesta dipertimbangkan berdasarkan kekayaan nilai estetika, arsitektural, dan historis yang dimilikinya. Inspirasi yang diperoleh dari bangunan bersejarah ini kemudian diterjemahkan ke dalam pembuatan busana dengan menggunakan teknik hiasan *laser cutting* dan teknik *manipulating fabric* berupa *godet pleat*.

Penerapan teknik *laser cutting* terinspirasi dari desain atap salah satu ruangan di *Palazzo Sagredo*, yang saat ini difungsikan sebagai museum dengan

nama *Il Casino dei Sagredo*. Rungan ini menampilkan perpaduan harmonis antara seni ukir, arsitektur simetris, dan ornamen klasik yang sarat dengan nilai-nilai historis. Pola dekoratif pada atap ruangan menjadi sumber inspirasi utama dalam merancang motif visual yang diterapkan pada permukaan busana, sehingga menciptakan kesan yang elegan, artistik, dan mencerminkan kemegahan arsitektur klasik Venesia. Sehingga, untuk mengaplikasikan pola dekoratif yang ada pada ruangan tersebut, diterapkan teknik *laser cutting* yang merupakan merupakan teknik pemotongan yang dioperasikan computer menggunakan sinar laser, untuk memotong kain yang memiliki pola rumit untuk menghasilkan potongan yang rapi, presisi dan cepat (Kuswinarti et al., 2022).

Penerapan *manipulating fabric godet pleat* yang diaplikasikan pada penciptaan busana pesta merupakan representasi dari *Lo Scalone Dei Giganti*. Sebuah tangga yang dirancang oleh arsitek Andrea Tirali untuk Gerardo Sagredo pada dekade ketiga abad ke-18 dan diselesaikan pada tahun 1732, bersamaan dengan dimulainya lukisan fresco oleh Pietro Longhi yang masih mengelilinginya hingga saat ini (Pizzo & Accademico, 2022). *Manipulating fabric godet* adalah elemen yang memungkinkan kain untuk memiliki gerakan yang lebih longgar atau bergelombang saat dikenakan (J & urip wahyuningsih, 2023). Sedangkan *pleats* adalah proses melipat selembat bahan ke depan dan ke belakang secara berulang untuk menciptakan permukaan dua dimensi (Alam & Nursari, 2024). Kedua teknik *manipulating fabric godet* dan *pleats* dipadukan untuk memberikan efek visual yang dinamis serta memperkaya bentuk dan tekstur busana, menciptakan tampilan yang lebih artistik dan inovatif.



Gambar 3 *Lo Scalone Dei Giganti*

Sumber: (Pizzo & Accademico, 2022)

Busana pesta yang diwujudkan mengusung bentuk siluet I dan A, menciptakan kesan ramping dan tegak. Sentuhan kilauan melalui hiasan manik-manik, memperkaya tampilan busana dengan efek berkilau dan sekaligus menegaskan keanggunan desainnya. Penggunaan warna dark purple dan gold menjadi pilihan untuk penciptaan busana pesta. Dark purple sebagai warna utama memberikan kesan misterius, elegan, dan berjiwa dalam. Perpaduan warna gold menambahkan sentuhan kemewahan dan keanggunan. Kombinasi kedua warna ini menghasilkan harmoni visual yang kuat.

Develop

Tahap develop merupakan fase pengembangan konsep dalam proses perancangan, di mana sumber ide yang telah

dijabarkan sebelumnya melalui moodboard mulai diolah dan dikembangkan menjadi rancangan desain yang lebih konkret. Pada tahap ini, dilakukan eksplorasi mendalam terhadap berbagai elemen penting, seperti bentuk siluet, pemilihan material, palet warna, serta teknik konstruksi dan dekoratif yang paling sesuai untuk merepresentasikan konsep. Eksplorasi tersebut tidak hanya berfokus pada aspek estetika, tetapi juga mempertimbangkan fungsi, kenyamanan, dan keunikan dari rancangan. Proses pengembangan desain divalidasi melalui uji kelayakan visual dan teknis yang dilakukan oleh dosen praktisi dan dosen pembimbing untuk memastikan kesesuaian antar konsep, bentuk, dan makna visual yang diusung. Hasil dari tahapan ini akan dituangkan ke dalam sketsa final yang siap untuk diolah lebih lanjut menjadi prototipe atau produk busana yang siap untuk diproduksi maupun dipresentasikan secara profesional. Pada tahap ini, peneliti membuat rancangan desain dengan mempertimbangkan siluet, detail, serta bahan yang akan digunakan untuk busana.



Gambar 4 Desain Busana Pesta Wanita

Gambar 4 menampilkan 5 rancangan desain busana pesta wanita. Keseluruhan rancangan desain menggunakan siluet I dan A dengan menerapkan teknik *manipulating fabric godet pleat* sehingga memberikan tampilan dinamis dan bertekstur. Hiasan

berupa *laser cutting* dan manik manik memperkuat kesan mewah dan detail seni dalam desain. Selain itu, penambahan elemen topeng sebagai aksesoris pendukung memperkuat tema keseluruhan dan memberikan nuansa misterius dalam penciptaan busana pesta. Bahan yang digunakan berupa kain satin dan kain katun sebagai bahan utama serta kain oscar atau kain kulit untuk bahan hiasan pada busana pesta.



Gambar 5 Desain Busana Pesta Pria

Gambar 5 menampilkan tiga rancangan desain busana pesta pria, yang masing-masing dirancang sebagai pendamping busana pesta wanita. Seluruh desain akan ditinjau dan dievaluasi berdasarkan kesesuaian konsep, estetika, dan fungsi, untuk kemudian dipilih satu desain terbaik yang akan direalisasikan sebagai pasangan dalam penciptaan busana pesta. Keseluruhan rancangan desain busana pesta pria, terdiri dari jas, kemeja, celana dan topeng. Penggunaan bahan utama berupa kain semi wool dan katun dipilih untuk memberikan kesan maskulin, dan bahan kain oscar/kulit untuk hiasan.

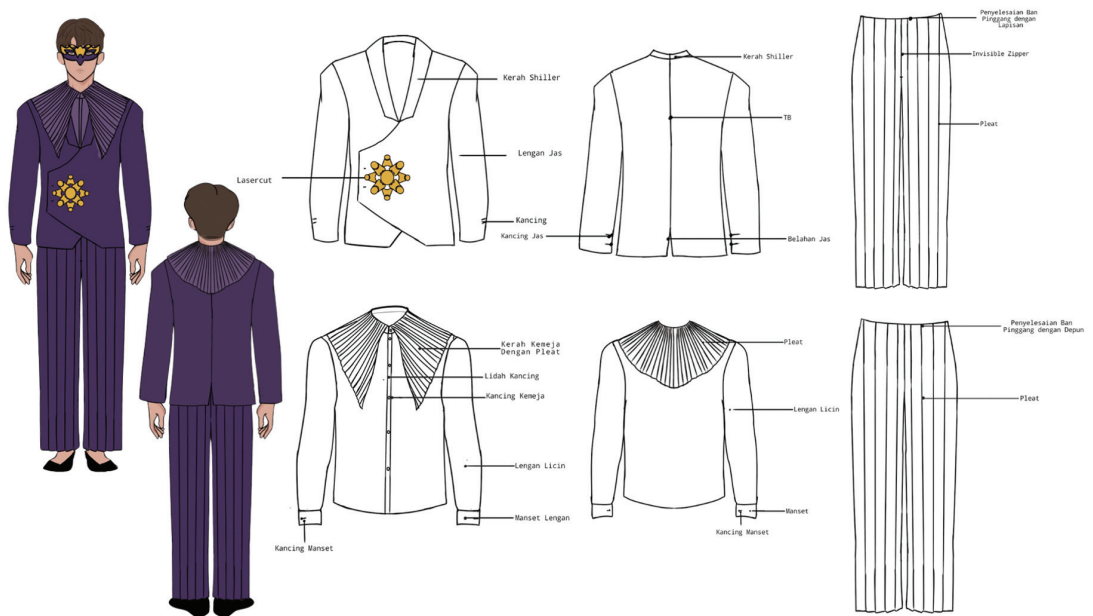
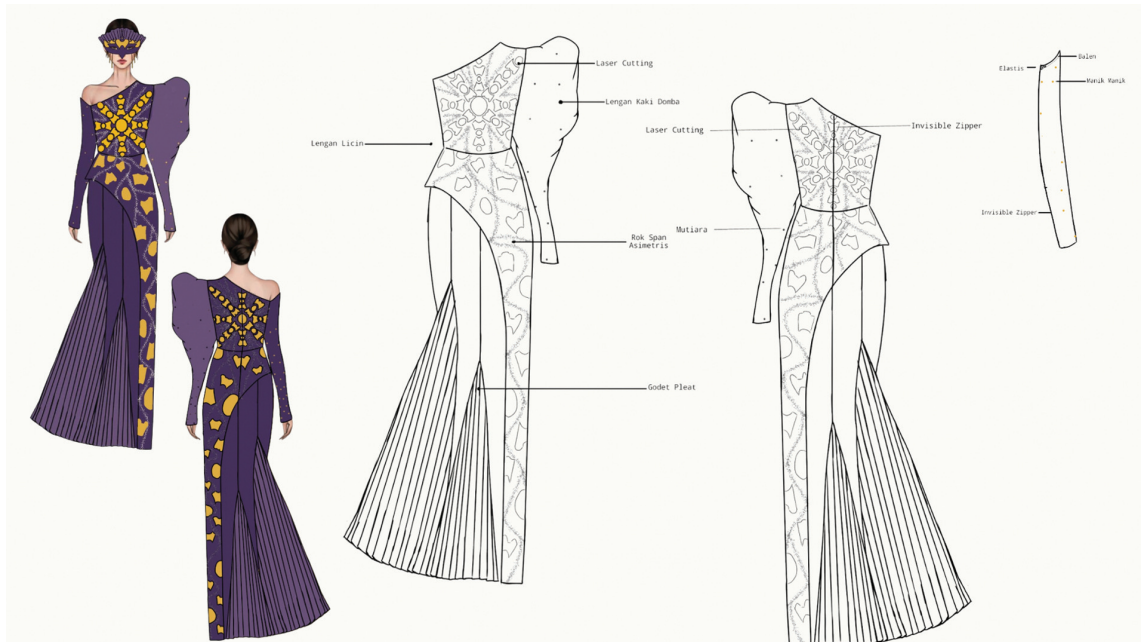
Dari keseluruhan desain busana pesta untuk pria dan wanita, satu desain terbaik dari desain busana pesta pria dan wanita dipilih untuk diwujudkan. Desain direalisasikan sebagai busana pesta berpasangan yang mencerminkan filosofi desain dengan menekankan daya tarik visual, tema, dan nilai fungsional dalam penggunaannya.



Gambar 6
Desain Busana Pesta Wanita
dan Pria Terpilih

Gambar 6 merupakan desain terpilih yang diwujudkan dalam penciptaan busana pesta dengan sumber ide *Palazo Sagredo*. Desain ini menampilkan sepasang busana pria dan wanita yang dirancang dengan perpaduan warna dark purple dan sentuhan aksent gold yang elegan. Busana pria terdiri atas atasan dengan detail kerah lebar yang dipadukan dengan teknik pleat, menciptakan kesan dramatis namun tetap rapi. Hiasan laser cutting berwarna emas pada bagian tengah menjadi elemen fokus yang memperkuat karakter busana, sementara celana panjang dengan detail pleat vertikal memberikan kesan tinggi dan ramping. Sementara itu, busana wanita hadir dalam bentuk gaun panjang asimetris dengan perpaduan satu lengan puff model kaki domba dan satu lengan panjang ketat, menciptakan keseimbangan antara volume dan keanggunan. Hiasan laser cutting berwarna emas yang menjalar dari bagian atas hingga ke bawah gaun memperkuat kesan mewah. Kombinasi potongan diagonal dan aksent godet pleat pada bagian rok menambah dinamika visual pada keseluruhan tampilan. Kedua busana dilengkapi dengan masker bertema masquerade yang senada, memberikan kesan glamor, klasik, elegan, dan misterius.

Desain yang telah terpilih selanjutnya diperkuat dengan penyusunan *technical drawing* sebagai panduan visual teknis dalam proses produksi. *Technical drawing* ini memuat detail konstruksi busana, meliputi potongan pola, proporsi, letak hiasan, serta teknik menjahit. Penyusunan *technical drawing* dibagi menjadi dua jenis, dimana *technical drawing* berisi informasi detail mengenai busana secara keseluruhan. Berikut adalah *technical drawing* dari desain busana pesta yang telah terpilih.



Gambar 7

Technical Drawing Desain Busana Pesta Wanita dan Pria Terpilih

Deliver

Tahapan terakhir dalam metode *double diamond model* adalah tahap *deliver*. Pada tahapan ini, proses finalisasi desain dilakukan untuk mengubah rancangan menjadi produk yang nyata. Desain yang telah dikembangkan sebelumnya akan menjalani serangkaian peninjauan dan evaluasi menyeluruh, berdasarkan kriteria estetika, pemilihan bahan, teknik konstruksi, serta kesesuaian dengan konsep yang telah ditetapkan. Evaluasi ini dilakukan dengan membuat prototipe sebagai representasi awal dari produk akhir, yang kemudian dapat disesuaikan atau disempurnakan sebelum memasuki tahap produksi secara keseluruhan. Sehingga, tahapan ini memerlukan ketelitian dan ketepatan dalam setiap detail untuk dapat menghasilkan busana pesta yang sesuai dengan rancangan, berkualitas tinggi, dan mencerminkan konsep yang telah ditetapkan.

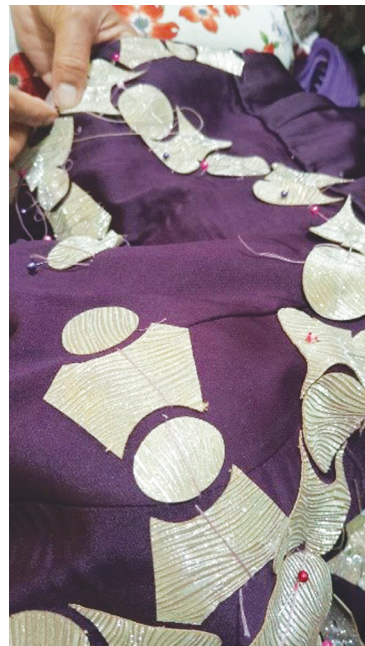
HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Proses Penciptaan Busana Pesta dengan Sumber Ide *Palazo Sagredo*

Palazzo Sagredo menjadi sumber ide dalam proses penciptaan busana pesta. Keanggunan dan kemewahan ornamen arsitektur bangunan tersebut divisualisasikan ke dalam desain melalui teknik hiasan laser cutting yang menghadirkan detail ukiran atap ruangan *Li Casino Dei Sagredo*. Pembuatan hiasan pada busana diawali dengan merancang pola dekoratif yang akan digunakan dalam proses laser cutting. Pola-pola tersebut dibuat dalam berbagai ukuran, yaitu 3cm, 4cm, 6cm dan 7cm, disesuaikan dengan posisi penempatan hiasan pada desain

busana yang telah dirancang sebelumnya. Setelah pola selesai dibuat dan dikonversi ke format digital, proses dilanjutkan dengan pemotongan kain menggunakan mesin laser cutting, mengikuti bentuk pola yang telah diinput. Proses ini memungkinkan hasil potongan yang presisi dan detail, sekaligus mempercepat waktu produksi dibandingkan pemotongan manual. Bahan yang digunakan untuk hiasan adalah kain oscar, karena bahan ini memiliki permukaan yang mengkilap, tekstur yang kokoh, cukup tebal dan memiliki kesan mewah dan elegan untuk hiasan busana pesta. Pemasangan hiasan dilakukan dengan menggunakan teknik mapping, yaitu dengan menempatkan hiasan dengan menggunakan jahitan tusuk sembunyi.



Gambar 8

Pemasangan Hiasan *Laser Cutting*

Sumber inspirasi lain dari bangunan *Palazzo Sagredo* yang merepresentasikan kemegahan ruangan *Lo Scalone Dei Giganti* divisualisasikan melalui potongan gaun yang mengaplikasikan teknik *manipulating*

fabric berupa *godet pleat*. Proses pembuatan *manipulating fabric* diawali dengan pemotongan kain katun menggunakan pola berbentuk segitiga. Potongan tersebut kemudian dilipat menggunakan teknik *pleat* payung, sehingga membentuk struktur lipit yang berirama dan dinamis. Penggunaan kain katun dipilih untuk menghasilkan lipitan yang tegas, menyerupai bentuk tangga, namun tetap menghadirkan efek jatuh yang lembut saat dikenakan, sehingga mampu mengikuti pergerakan tubuh dengan anggun dan natural.

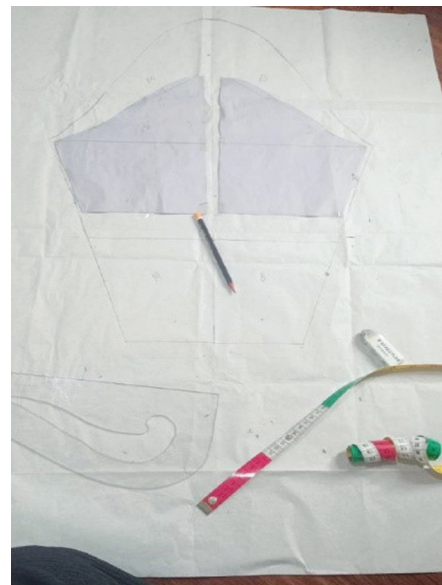


Gambar 9

Manipulating Fabric Godet Pleat

Proses pembuatan busana pesta menggunakan metode *custome made*. Pengertian *custome made* menurut (Calasibetta dalam Rohma, 2017) menyatakan bahwa “*Custom made: describing garments made by tailor or couture house for an individual customer, following the couturier’s original design, either by fitting on a dressmaker’s dummy built to the customer’s measurement or by several fittings in person,*” yang artinya dibuat secara khusus: menggambarkan

pakaian yang dirancang dan dibuat oleh penjahit atau rumah mode untuk pelanggan individu, sesuai dengan desain asli yang diusulkan oleh penjahit. Proses ini dapat dilakukan dengan cara mencobakan pakaian pada boneka penjahit yang disesuaikan dengan ukuran pelanggan, atau melalui beberapa kali percobaan langsung pada pelanggan. Proses awal pembuatan dimulai dengan pembuatan pola dengan teknik konstruksi. Pola konstruksi adalah sebuah teknik yang melibatkan fisik seseorang diukur dengan pita ukur, dihitung secara matematis, dan kemudian digambarkan pada kertas. Hasilnya mencakup bentuk bagian depan, belakang, lengan, rok, kerah, dan elemen lainnya dari tubuh seseorang (Christy Zvereva Gadi, 2023). Pembuatan pola dimulai dari pola dasar yang kemudian dipecah pola menyesuaikan dengan desain busana.



Gambar 10

Pembuatan Pola Kontruksi

Tahapan selanjutnya dalam proses produksi adalah peletakan pola pada bahan kain. Dalam perancangan busana pesta wanita, kain satin dipilih sebagai bahan utama karena memiliki karakteristik permukaan yang halus, lembut, serta memberikan efek kilau yang elegan, sehingga mampu memperkuat kesan mewah dan glamor yang diinginkan pada busana pesta. Peletakan pola dilakukan dengan cermat di atas kain, mempertimbangkan arah jatuh kain (*grain line*), serta efisiensi penggunaan bahan untuk meminimalkan sisa potongan (*waste fabric*). Selain itu, setiap pola sudah diberi tambahan kampuh agar proses penyambungan antarbagian busana saat dijahit menjadi lebih presisi. Setelah penempatan pola dirasa tepat, proses dilanjutkan dengan pemotongan, yang dilakukan secara hati-hati agar bentuk potongan sesuai dengan rancangan awal dan tidak merusak karakteristik kain satin yang licin.



Gambar 11 Peletakan Pola pada Bahan

Proses menjahit dilakukan setelah seluruh bahan, baik bahan utama maupun bahan pelapis, dipotong sesuai dengan pola. Tahapan awal dalam proses menjahit busana pesta wanita dimulai dengan penyusunan dan penyambungan bagian atasan, rok, serta lengan. Setiap tahap pengerjaan memerlukan tingkat ketelitian dan kerapian yang tinggi agar hasil akhir busana memiliki struktur yang presisi, tampilan yang halus, serta kualitas penyelesaian yang memenuhi standar produk *custome made*. Apabila proses menjahit telah usai, maka dilanjutkan dengan menghias busana dengan hiasan berupa pola pola *laser cutting* dan manik manik untuk mempercantik tampilan.



Gambar 12

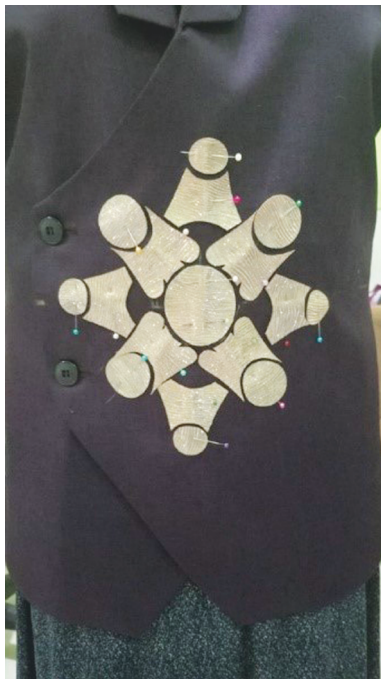
Proses Menjahit Busana Pesta Wanita

Proses Penciptaan Busana Pesta Pria dengan Sumber Ide Palazzo Sagredo

Busana pria terinspirasi dari *Palazzo Sagredo* dan diwujudkan melalui penerapan teknik hiasan dan *manipulating fabric*. Hiasan pada busana mengadopsi pola dekoratif dari ruangan Il Casino Dei Sagredo, yang diolah menggunakan teknik *laser cutting* untuk menciptakan tampilan visual yang detail dan mewah. Bahan yang dipilih untuk hiasan ini selaras dengan yang digunakan dalam busana pesta wanita,

yaitu kain Oscar, berkat karakteristiknya yang kuat, mengilap, dan kemampuannya dalam mempertahankan bentuk potongan dengan presisi tinggi. Detail lain pada busana pesta pria terlihat pada bagian kerah kemeja, penerapan *manipulating fabric pleat* diterapkan pada daun kerah untuk menciptakan tampilan yang unik dan elegan. Selain itu, teknik *manipulating fabric pleat* juga diterapkan pada bagian celana, menambah dimensi dan karakter pada keseluruhan siluet. Penerapan detail pleat ini dimaksudkan untuk merepresentasikan kemegahan ruangan *Lo Scalone Dei Giganti* di *Palazzo Sagredo*, sekaligus menjaga kesinambungan konsep antara busana pria dan wanita dalam satu tema penciptaan.

Pembuatan busana pesta pria dilakukan dengan menggunakan metode jahit *tailoring*, yang menekankan pada ketepatan potongan, kerapian konstruksi, dan penyelesaian detail dengan presisi. Busana ini terdiri dari tiga komponen utama: kemeja, jas, dan celana. Penciptaan busana pesta yang berkualitas ini, menggunakan kain semi wol untuk jas dan celana, serta kain katun untuk kemeja. Pemilihan bahan ini didasarkan pada karakteristik material yang mendukung kenyamanan, ketahanan bentuk, dan tampilan yang elegan. Kain semi wol dipilih karena memberikan struktur yang kokoh dan jatuh yang baik pada jas dan celana, sedangkan kain katun dipilih untuk kenyamanan, dan daya serap tinggi saat digunakan.



Gambar 13

**Pemasangan Hiasan *Laser Cutting*
pada Busana Pesta Pria**



Gambar 14

Hasil Jadi Busana Pesta Pria

Hasil Jadi Penciptaan Busana Pesta dengan Sumber Ide Palazzo Sagredo



Gambar 15

Hasil Jadi Penciptaan Busana Pesta

Hasil akhir dari proses penciptaan diwujudkan dalam bentuk sepasang busana pesta pria dan wanita. Kedua busana dirancang dengan detail dan aksesoris pendukung yang saling melengkapi, membentuk satu kesatuan visual yang harmonis dan menarik. Karya busana yang telah diwujudkan tersebut ditampilkan dalam acara *Aristovance: Annual Fashion of Vocational Fashion Design UNESA 2025*. Tampilan busana pesta yang mengusung gaya *elegant, classy, mysterious and glam*, terwujud melalui siluet, detail dekoratif, serta pemilihan warna dan material yang harmonis. Nuansa elegan dan mewah muncul berkat potongan yang

bersih dan proporsional diperkaya dengan penerapan teknik manipulating fabric yang memberikan dimensi visual. Sementara itu, sentuhan misterius semakin diperkuat oleh permainan warna gelap dan elemen topeng yang berfungsi sebagai aksen. Kesan glamor terwujud melalui aplikasi manik-manik, teknik laser cutting, dan efek kilau dari bahan yang dipilih, menciptakan tampilan keseluruhan yang mewah dan memikat perhatian

PENUTUP

Simpulan

Penciptaan busana pesta yang terinspirasi dari Palazzo Sagredo menggabungkan elemen-elemen arsitektur dan ornamen khas istana Venesia, seperti ukiran mewah, detail barok, warna-warna aristokratik, serta motif artistik yang mencerminkan kemegahan dan keanggunan masa lampau. Keindahan interior seperti plafon berhias lukisan, pilar marmer, dan kemilau lampu kristal diterjemahkan ke dalam desain busana melalui pemilihan bahan, konstruksi siluet, serta aplikasi hiasan yang sarat nuansa historis.

Proses perancangan ini menghasilkan busana yang tidak hanya berfungsi sebagai pelindung tubuh atau simbol status sosial, tetapi juga sebagai bentuk ekspresi artistik yang merefleksikan kekayaan sejarah, seni, dan budaya istana Venesia. Keunikan dan nilai estetika tinggi yang ditampilkan menjadikan busana ini memiliki daya tarik kuat dalam ranah mode kontemporer, khususnya pada segmen high fashion dan wearable art.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan agar desainer mode mengeksplorasi lebih banyak sumber ide dari warisan budaya dan arsitektur bersejarah salah satunya, seperti *Palazzo Sagredo*, untuk menciptakan karya yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga memiliki makna sejarah dan budaya. Pendekatan ini dapat membuka perspektif baru dalam desain dan memberikan nilai tambah pada produk fashion, sambil memperkaya cerita visual yang muncul dalam industri fashion saat ini. Penyatuan elemen budaya dan mode modern juga dapat meningkatkan apresiasi publik terhadap sejarah dan seni arsitektur yang semakin terabaikan.

Penelitian ini secara akademis, memberikan masukan dalam pembahasan tentang keberlanjutan budaya dengan cara menginterpretasi ulang bentuk bangunan klasik ke dalam desain pakaian. Selain itu, pendekatan ini juga mempererat hubungan antara praktik desain lokal dengan kehidupan industri kreatif di tingkat internasional. Cara ini tidak hanya memperluas pemahaman tentang kerja sama lintas bidang antara seni, budaya, dan mode, tetapi juga membuka kemungkinan bagi pengembangan metode kreatif yang didasarkan pada penelitian dan berfokus pada pemeliharaan nilai estetika sejarah dalam konteks global.

DAFTAR PUSTAKA

- Alam, I., & Nursari, F. (2024). *Penerapan Teknik Pleat Terhadap Pola Zero Waste Subtraction Cutting Pada Busana Wanita*. 11(6), 8800–8812.
- Ardiani, Y. M. (2025). *Fashion And Architecture In The Art Of Making Aesthetic Artworks*. 4(1), 62–74. <https://doi.org/10.59997/Jacam.V4i1.5413>
- Avcioglu, N. (2017). *Architecture, Art And Identity In Venice And Its Territories, 1450?750 “ Essays In Honour Of Deborah Howard* (N. Avcioglu (Ed.)). Taylor & Francis. https://www.google.co.id/books/edition/Architecture_Art_And_Identity_In_Venice/Azordwaaqbaj?hl=id&gbpv=0
- Ayuningtyas, A., Rahmawati, E. F., & Sagirani, T. (2023). Penerapan Metode Double Diamond Pada Desain User Interface Website. *Jurnal Komunika: Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika*, 11(1), 11–22. <https://doi.org/10.31504/Komunika.V11i1.4991>
- Christy Zvereva Gadi, A. (2023). Penerapan Teknik Zero Waste Pattern Dan Pola Konstruksi Untuk Busana Ready To Wear. *Versi Cetak*, 6(3), 741–749. <https://doi.org/10.24912/Jmishumsen.V6i3.18207>
- Diamond, D., & Process, U. I. D. (2022). *Design Process For A Photography Service Application The Application Of Double Diamond To Ux / Ui Design Process*.
- Fadillah, A. F. (2024). *Bangunan Lotus Kombinasi Kain Sintetis Innovation In Developing Party Clothes With The Source Of Lotus Building Ideas In Com December*.
- Haryawati, I. L. A., Sudirtha, I. G., & Angendari, M. D. (2019). Pembuatan Busana Fantasi Dengan Sumber Ide Dramatari Calonarang. *Jurnal Bosaparis*:

Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, 10(3), 167. <https://doi.org/10.23887/jpkk.v10i3.22151>

- Inas Mutiara Dewi, Y. (2023). *Penerapan Sumber Ide Ilalang Pada Gaun Malam*. 4, 107–116.
- Isfar, F. (2020). Analisis Konjoin Untuk Mengidentifikasi Preferensi Konsumen Terhadap Busana Pesta Di Butik Fenny Chen. *Universitas Negeri Semarang*, 9(1), 116–122. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ffetelp/fax>
- J, B. A., & Urip Wahyuningsih. (2023). *Journal Of Fashion & Textile Design Unesa. Fashion*, 1, 128–137.
- Jayamahe, M. J., Dan, D., & Kearifan, E. (2023). *Prosiding Snades 2023 – Masa Depan Desain Di Era Digital Untuk Indonesia Pembuatan Motif Batik Surabaya Dengan Sumber Ide Monumen*.
- Kuswinarti, K., Rohmah, S., & Lumbantoruan, M. Y. P. (2022). Penerapan Embellishments Dari Limbah Kain Dengan Teknik Laser Cutting Pada Evening Gown. *Texere*, 20(2), 93–107. <https://doi.org/10.53298/txere.v20i2.04>
- Muchka, I. P. (2017). Looking For Leisure. Court Residences And Their Satellites 1400-1700. *Palatium E-Publications*, 4.
- Pizzo, N., & Accademico, A. (2022). *Le Sagredo*.
- Qorib, F., Oktarina, R. A., & Ermelinda, J. J. (2023). Penggunaan Busana Sebagai Bentuk Ekspresi Dan Identitas Mahasiswa Di Media Sosial. *Jurnal Komunikasi Nusantara*, 5(2), 236–251.
- Rohma, L. (2017). Jas Motif Batik Dengan Metode Tailoring Custom Made. *E-Journal*, 06, 23–28.
- Setem, W. I. (2022). *Setem Toya Campuhan Penciptaan Seni Lukis Berbasis Riset*.
- Studi, P., Informatika, T., Tinggi, S., Terpadu, T., & Fikri, N. (2024). *Program Studi Teknik Informatika Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri Depok Agustus 2024*.
- Val, E., Gonzalez, I., Iriarte, I., Beitia, A., Lasa, G., & Elgoro, M. (2017). A Design Thinking Approach To Introduce Entrepreneurship Education In European School Curricula. *Design Journal*, 20(Sup1), S754–S766. <https://doi.org/10.1080/14606925.2017.1353022>