

INSPIRASI *WITCHES* PADA BUSANA PESTA DENGAN SUMBER IDE ELANG

Lailatul Qodriyatunni'mah¹ dan Ratna Suhartini²

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

Email : lailatulqodriyatunnimah.21024@mhs.unesa.ac.id¹ , ratnasuhartini@unesa.ac.id²

Abstract

Witch is almost always positioned as an antagonist wrapped in an eccentric character depiction. The witch character as an inspiration in making party dresses. Party dresses are dresses designed using high-quality materials and equipped with attractive decorations so as to give a special and elegant impression to the wearer. The fabric manipulation used is slashing, which is one method of fabric manipulation by stacking several layers of fabric, then cutting one or more layers from the stack to create a texture or pattern effect. The eagle is used as a source of ideas because it has the characteristics of sharp eyes and sensitivity in observing the surroundings. This study aims to determine how the witch character can be interpreted into party dress designs and to explore the influence of specific elements such as accessories, decorations, and materials on the final results of the dress. The method in this study uses Double Diamond which consists of 4 stages, namely Discover to find inspiration for sources of ideas and themes. Define makes a moodboard. Develop makes the development of illustration designs. Deliver makes a trial of fabric manipulation that will be applied to party dresses so as to produce works that are in accordance with the initial concept. The research results show that the witch character can be a source of inspiration in party dress design. This inspiration was successfully interpreted in the party dress design and its various supporting elements. The witch's strong and mysterious character creates a mysterious aura that remains elegant and alluring in a party setting.

Keywords: *Witch, Party Dress, Eagle.*

Abstrak

Witch hampir selalu diposisikan sebagai antagonis yang dibalut dengan penggambaran karakter yang nyentrik. Karakter *witch* sebagai inspirasi dalam pembuatan busana pesta. Busana pesta merupakan busana yang dirancang menggunakan bahan berkualitas tinggi serta dilengkapi dengan hiasan menarik sehingga memberikan kesan istimewa dan elegan bagi pemakainya. *Manipulating fabric* yang digunakan adalah *slashing*, yaitu salah satu metode manipulasi kain dengan cara menumpuk beberapa lapis kain, kemudian memotong satu atau beberapa lapisan dari tumpukan tersebut untuk menciptakan efek tekstur atau pola. Elang dijadikan sebagai sumber ide karena memiliki sifat ketajaman mata dan kepekaannya dalam mengamati sekitar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana karakter *witch* dapat diinterpretasikan ke dalam rancangan busana pesta dan mengeksplorasi pengaruh elemen-elemen spesifik seperti aksesoris, hiasan, dan material terhadap hasil akhir busana tersebut. Metode dalam penelitian ini menggunakan *Double Diamond* yang terdiri dari 4 tahapan yaitu *Discover* untuk mencari inspirasi sumber ide dan tema. *Define* membuat *moodboard*. *Develop* membuat pengembangan desain ilustrasi. *Deliver* membuat uji coba *manipulating fabric* yang akan diterapkan pada busana pesta sehingga menghasilkan karya yang sesuai dengan konsep awal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa karakter *witch* dapat menjadi sumber inspirasi dalam perancangan busana pesta. Inspirasi tersebut berhasil diinterpretasikan ke dalam rancangan busana pesta dan berbagai elemen pendukungnya. Karakter *witch* yang kuat dan penuh nuansa misterius membuat pesona seseorang dalam suasana pesta memancarkan aura misterius yang tetap elegan dan memikat.

Kata Kunci: *Witch*, Busana Pesta, Elang.

PENDAHULUAN

Witch asalnya adalah sebutan untuk perempuan abad 14 hingga 18 yang memiliki ketertarikan dengan kegiatan di luar pekerjaan domestik dan hal tersebut dipercaya memiliki ikatan sekutu dengan setan, peran *witch* hampir selalu diposisikan sebagai antagonis yang dibalut dengan penggambaran karakter yang nyentrik dengan motif pengulangan (Hayuasmoro, 2021). *Witch* tidaklah penyihir yang selalu terlihat seperti iblis namun, ada yang mempunyai paras mempesona dengan balutan gaun indah, tegas namun gelap dan garang (Melati, 2021). *Witch* dijadikan

sebagai inspirasi yang akan diterapkan pada busana pesta.

Busana pesta adalah busana yang digunakan pada kesempatan pesta, Dimana busana tersebut dibagi menurut waktunya yaitu, pagi, siang dan malam (Sofariah & Maeliah, 2022). Perkembangan busana pada saat ini menunjukkan keragaman yang sangat luas, baik dari segi desain, model, jenis kain, maupun hiasan yang akan digunakan. Hal ini mendorong para *desainer mode* untuk terus berlomba-lomba menciptakan inovasi baru dalam rancangan busana agar dapat diterima oleh Masyarakat, Saat ini busana dengan detail

unik sangat digemari dan menjadi tren di kalangan masyarakat. (Rizqi & Maeliah, 2020). Memperindah tampilan busana dapat dilakukan melalui berbagai bentuk modifikasi. Salah satu teknik yang sering digunakan adalah manipulasi kain (*fabric manipulation*), yang mampu menambah nilai estetika dan karakter pada busana. Salah satu *fabric manipulation* yang digunakan adalah *slashing*.

Slashing merupakan salah satu bentuk manipulasi kain yang dilakukan dengan menumpuk beberapa lapis kain, lalu memotong sebagian lapisan atas untuk menciptakan efek visual dan tekstur yang menarik pada permukaan kain (Ayusnia Yusuf, 2018). Penerapan *slashing* yang terinspirasi dari bulu elang. Elang dijadikan sebagai sumber ide dalam pembuatan busana pesta.

Burung elang merupakan hewan yang termasuk dalam kategori hampir punah. Meskipun demikian, elang kerap dijadikan simbol semangat pantang menyerah, perlindungan, kecepatan, kekuatan, serta kekuasaan di udara (Achmad Ramadhany, 2023). komponen estetis yang terdapat pada burung elang, seperti bentuk, warna, tekstur dan karakter, diolah bersama filosofi yang dimilikinya untuk divisualisasikan pada bentuk karya seni.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana karakter *witch* dapat diwujudkan dalam bentuk busana pesta, dan bagaimana cara penggambaran karakteristik khas *witch*, seperti Kesan misterius, kuat dan memikat dapat diwujudkan melalui elemen-elemen desain busana yang mempengaruhi estetika dan makna dari hasil akhir busana pesta. Busana pesta dengan menerapkan *manipulating fabric* yaitu *slashing* yang terinspirasi dari sumber ide yang digunakan

yaitu elang. Selain itu, busana pesta juga dihiasi dengan bordir yang dipayet berwarna *gold* sehingga memberikan Kesan elegan dan menjadi *center of interest*. Manfaat dari penelitian ini adalah untuk memberikan pemahaman mengenai proses perancangan hingga hasil akhir busana pesta yang terinspirasi dari karakter *witch* dengan sumber ide burung elang. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi inspirasi para *designer* untuk mengembangkan inovasi baru yang terinspirasi dari karakter *witch* dengan ide dasar yang bersumber dari sifat dan karakteristik elang.

METODE

Metode pada penelitian ini menggunakan *Double Diamond Methodology*, yang pertama kali dikenalkan oleh *British Design Council*. Metode *double diamond* adalah salah satu metode pendekatan desain produk yang sering digunakan untuk menghasilkan suatu solusi. Pendekatan ini dimulai dengan mengumpulkan sebanyak mungkin ide-ide, lalu menyaringnya untuk mendapatkan ide-ide yang paling optimal (Yulianto, 2024). *Double diamond* terbagi menjadi empat proses kreatif, yaitu *Discover* yang berarti menemukan masalah, *Define* yang berarti mengidentifikasi masalah, *Develop* yang berarti menciptakan Solusi, dan *Deliver* yang berarti mengirimkan Solusi (Rifaldi et al., 2024).



Gambar 1. Double Diamond Methodology

Sumber ; (Yulianto, 2024)

Discover

Pada tahap awal proses *discover*, langkah pertama yang dilakukan adalah mencari inspirasi dan mengumpulkan informasi mengenai hal-hal baru dan menarik. Proses ini mencakup kegiatan seperti analisis intelijen pasar, penyelidikan terhadap kebutuhan dan perilaku pengguna, pemetaan pikiran (*mind mapping*), serta perancangan penelitian secara kolektif untuk menggali potensi ide secara mendalam (Indarti, 2020). Pemilihan sumber ide sangat penting dalam pembuatan karya busana sebagai acuan dan pedoman. Sumber ide yang diambil pada penelitian ini adalah burung elang.

Burung Elang dalam kehidupan manusia sering dijadikan simbol semangat pantang menyerah, perlindungan, kecepatan, kekuatan, dan kekuasaan di udara (Aprianto, 2020). Nilai-nilai filosofi positif dan makna simbolis dari burung elang dijadikan sebagai landasan konseptual dalam merancang dan mewujudkan karya busana pesta. Estetika burung elang, meliputi warna, bentuk, tekstur dan komposisinya, diolah kedalam rancangan busana pesta untuk menciptakan perpaduan yang serasi antara kekuatan simbolik dan keindahan visual.



Gambar 2. Sumber ide elang

Sumber ; (Noval, 2021)

Define

Tahap *discover* diolah pada tahap *define* untuk mendefinisikan secara jelas masalah yang akan diselesaikan. Tahap *define* yaitu pembuatan *moodboard*. *Moodboard* adalah sebuah media visual yang berisi kumpulan referensi dan inspirasi. Moodboard dapat memuat berbagai elemen seperti tema, warna, bentuk, tekstur, material serta detail-detail lain yang menggambarkan arah estetika dan konsep dari karya yang akan diwujudkan (Umiga, 2022). Hasil pengumpulan sumber ide kemudian diwujudkan dalam bentuk moodboard yang berfungsi sebagai panduan visual dalam proses perancangan sebagai berikut:



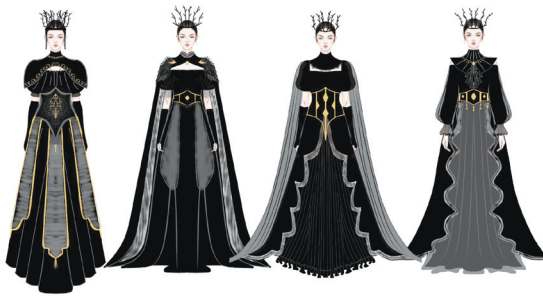
Gambar 3. Moodboard

Pemilihan burung elang sebagai sumber ide dalam perancangan busana pesta diterapkan melalui teknik *manipulating fabric*. Teknik *manipulating fabric* yang digunakan adalah *slashing*. *Slashing* terinspirasi dari bulu elang yang memberikan kesan elemen yang menonjolkan karakter gagah dan kuat namun tetap anggun. Selain itu, *manipulating fabric* berupa bordir diaplikasikan untuk menciptakan tekstur dan pola visual yang menarik sekaligus memperindah desain pada area tertentu. Siluet yang dihasilkan menggunakan bentuk A yang memberikan kesan Anggun dan klasik.

Pemilihan warna utama adalah warna hitam. Hitam memberikan Kesan misterius, hitam dapat menciptakan aura misterius yang sesuai dengan tema yaitu *witch*. Warna pada aksesoris bordir dan payet menggunakan warna *gold* yang memberikan nuansa glamor sehingga busana tidak hanya terlihat misterius namun juga tetap terlihat elegan dan mewah.

Develop

Tahap *develop* adalah pengembangan desain dari sumber ide menjadi bentuk yang siap divisualkan. Proses ini mencakup berbagai tahapan yang melibatkan eksplorasi konsep, pemilihan bahan, perencanaan teknik, hingga penyempurnaan detail desain. Hasil dari pengumpulan inspirasi yang telah dikumpulkan dalam *moodboard* kemudian diwujudkan dalam bentuk desain ilustrasi yang nantinya akan digunakan untuk pembuatan prototipe pada tahap selanjutnya.



Gambar 4.

Pengembangan Desain Ilustrasi Wanita

Gambar 4 merupakan kumpulan dari hasil pengembangan desain busana pesta Wanita, yang kemudian dipilih salah satu dari empat desain tersebut untuk diwujudkan menjadi karya akhir. Secara keseluruhan desain busana pesta menerapkan siluet A. *manipulating fabric* yang digunakan

adalah *slashing* dan aksesoris yang diterapkan menggunakan bordir dan payet berwarna *gold* yang memberikan Kesan elegan dan mewah.



Gambar 5.

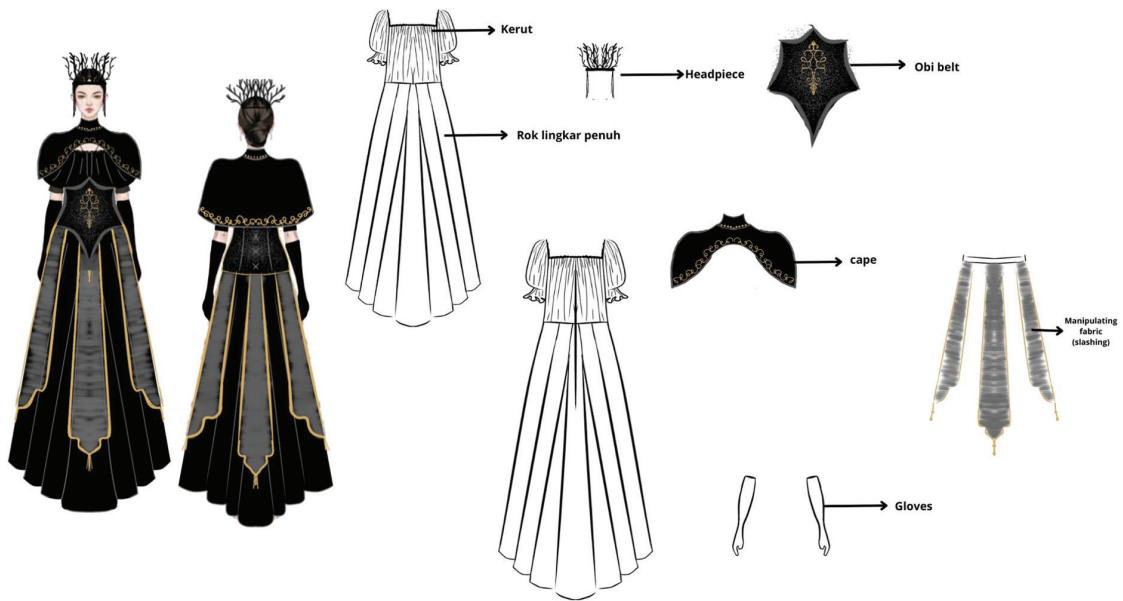
Pengembangan Desain Ilustrasi Pria

Pada gambar 5 merupakan Kumpulan desain busana pria yang kemudian dipilih salah satu dari 4 desain yang akan diwujudkan. Aksesoris yang digunakan menggunakan salah satu aksesoris pada busana pesta wanita yaitu antara lain bordir, payet dan menerapkan *manipulating fabric* berupa *slashing*.

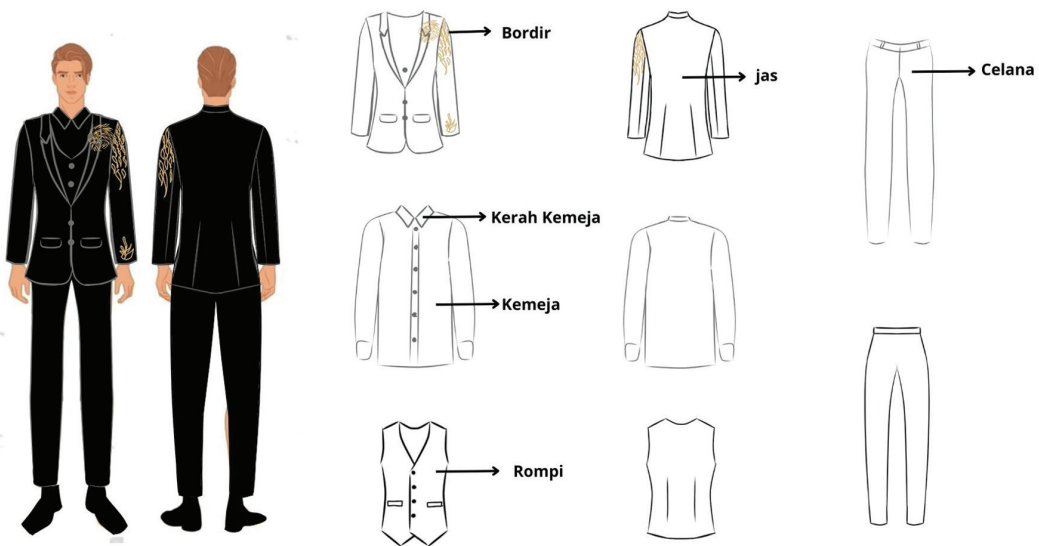


Gambar 6. Desain Ilustrasi Terpilih

Pada gambar 6 merupakan desain terpilih busana pesta Wanita dan pria. Secara keseluruhan desain wanita terdapat



Gambar 7. Technical Drawing Desain Wanita



Gambar 8. Technical Drawing Busana Pria

4 bagian yaitu, busana *long dress* dengan menerapkan siluet A, *cape* yang berbentuk seperti sumber ide yaitu sayap pada burung elang dengan aksan bordir dan payet berwarna *gold*, obi *belt* dengan aksan bordir dan payet berwarna *gold*, *manipulating fabric* pada bagian bawah busana menerapkan *manipulating fabric slashing* yang terinspirasi dari bulu elang, kemudian terdapat aksesoris berupa *gloves* dan *headpiece* berwarna hitam. Pada desain pria terdapat 4 bagian yaitu, jas yang dihiasi dengan bordir dan payet berwarna *gold*, rompi, kemeja dan celana yang berwarna hitam.

Gambar 7 dan 8 terdapat *technical drawing* dari desain busana pesta wanita dan pria. *Technical drawing* memberikan gambaran visual yang akurat dan detail mengenai desain busana pesta wanita dan pria secara teknis. Melihat detail aksan, *manipulating fabric* dan siluet yang diterapkan pada busana pesta.

Deliver

Tahap terakhir adalah tahap *deliver*, yaitu tahap di mana solusi terbaik yang telah dikembangkan pada tahap sebelumnya dipilih dan diuji untuk memastikan efektivitas dan kesesuaiannya dengan permasalahan yang ada. Tahapan ini bertujuan untuk memastikan bahwa solusi yang dipilih dapat diimplementasikan secara efektif dan memenuhi kebutuhan perusahaan dan pengguna. Implementasi, evaluasi, dan uji coba adalah bagian dari tahap ini untuk menjamin keberhasilan solusi akhir (Rifaldi et al., 2024).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pembuatan busana pesta wanita

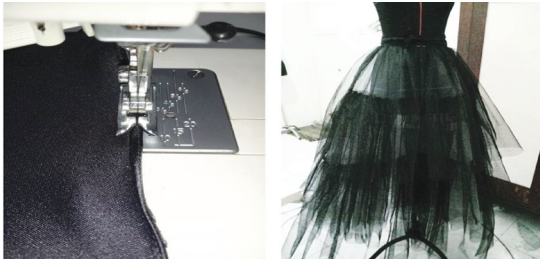
Burung elang sebagai sumber ide pembuatan busana pesta wanita dengan tema

witch yang memberikan nuansa misterius. Aksan yang diterapkan pada busana pesta menggunakan bordir dan payet berwarna *gold*, sehingga busana pesta tidak hanya memberikan nuansa misterius, namun juga memberikan nuansa elegan dan mewah. Bahan yang digunakan menggunakan satin *duchess* yang memiliki karakteristik tebal, kaku, dan memiliki tampilan mewah dengan kilau elegan di permukaannya. satin *duchess* memiliki karakteristik berkilau dan bergramasi cukup tebal sangat sesuai digunakan untuk pembuatan konstruksi bahan yang tegak (Antika, 2023).



Gambar 9. Peletakan Pola

Pada gambar 9 merupakan gambar peletakan pola. Setelah proses peletakan pola selesai, kemudian memotong bahan sesuai dengan pola yang telah dibuat. Bahan utama yang digunakan pada pembuatan busana pesta adalah kain satin *duchess* berwarna hitam.



Gambar 10. Proses Menjahit

Pada gambar 10 merupakan tahap menjahit. Setelah tahap memotong bahan, kemudian jahit bahan utama, *furing*, *slashing* dan *petticoat*. *Petticoat* berfungsi untuk memberikan *volume* pada bagian rok, sehingga *gown* menjadi bervolume dengan elegan. Kesesuaian *petticoat* ditinjau dari pembuatan desain busana, yang mengacu pada perpaduan antara desain busana utama dengan desain *petticoat* yang akan dibuat. (Bahri, 2019).



Gambar 11.

Proses Pembuatan Aksesoris

Pada gambar 11 menunjukkan proses pembuatan aksesoris berupa *gloves*, *headpiece* dan memayet pada bordir yang diaplikasikan sebagai aksen pada busana

pesta. Bahan yang digunakan untuk *gloves* adalah kain bludru berwarna hitam. Kain bludru yang memiliki tekstur halus dan terdapat bulu halus dipermukaannya (Aprianti & Russanti, 2020). *Headpiece* terbuat dari koran yang dibalut dengan lem putih, setelah dibalut lem putih kemudian keringkan dan cat semprot berwarna hitam.

Proses pembuatan busana pria

Burung elang sebagai sumber ide pembuatan busana pesta pria dengan tema *witch* yang memberikan nuansa misterius. Aksen yang diterapkan pada busana pesta menggunakan bordir dan payet berwarna *gold*, sehingga busana pesta tidak hanya memberikan nuansa misterius, namun juga memberikan nuansa elegan dan mewah. Bahan yang digunakan menggunakan semi *wool* dengan karakteristik tidak mudah kusut, lebih halus dan memberikan kehangatan yang cukup untuk cuaca sejuk, namun tidak terlalu panas untuk dipakai di dalam ruangan.



Gambar 12. Proses Pembuatan Jas

Pada gambar 12 merupakan proses pembuatan jas dengan teknik *tailoring*. Teknik menjahit *tailoring* adalah suatu metode menjahit yang menghasilkan pakaian dengan struktur yang kuat dan presisi tinggi. Teknik ini biasanya diterapkan pada jahitan mantel (*coat*), jas (*Jacket*), dan blazer. Pakaian dengan Teknik *tailoring* biasanya memiliki harga yang cukup mahal, baik membeli jadi maupun membuatnya pada penjahit (Khasanah, 2021). Jas tersebut memberikan Kesan formal namun akan diberikan aksan berupa bordir dan payet. Busana pria terdiri dari, jas, kemeja, rompi dan celana.



Gambar 13.

Proses memberikan aksan pada bordir

Pada gambar 13 merupakan proses memayet pada bordir yang akan ditempel pada jas pria. Bordir dengan bentuk kepala

elang dengan warna *gold* yang sesuai dengan inspirasi burung elang memberikan Kesan kekuatan, keberanian, dan wibawa. Kepala elang yang tajam dan penuh detail mencerminkan karakter yang tangguh dan visioner, sehingga dapat memperkuat citra busana yang tegas, berani, dan berkarakter.

Hasil jadi inspirasi witches pada busana pesta dengan sumber ide elang

Hasil akhir dari proses perancangan berupa sepasang busana pesta dengan perpaduan antara aksan dan kosnep pada busana pesta. Karya sepasang busana pesta di ditampilkan pada acara *Aristovance: Annual Fashion of Vocational Fashion Design UNESA 2025*. Sepasang busana pesta memiliki kesan tegas, elegan dan mewah.



Gambar 14.

Hasil Jadi Sepasang Busana Pesta

PENUTUP

Simpulan

Merancang sepasang busana pesta bukanlah proses yang sederhana. Setiap tahap membutuhkan ketelitian dan kreativitas tinggi. Proses dimulai dari pencarian tema dan sumber ide yang kuat sebagai landasan konseptual desain. Setelah itu, ide-ide tersebut dituangkan ke dalam sebuah moodboard untuk memperjelas arah estetika dan visualisasi, Langkah selanjutnya adalah membuat ilustrasi desain yang menggambarkan secara rinci bentuk, siluet, dan detail busana. Setelah desain dipastikan, dilakukan pemilihan bahan yang sesuai, tidak hanya dari segi warna dan tekstur, tetapi juga mempertimbangkan kenyamanan dan kesesuaian dengan tema. Tahap terakhir adalah mewujudkan desain dalam bentuk nyata, yaitu proses menjahit, memberi detail tambahan seperti bordir atau payet, hingga finishing untuk memastikan busana tampil maksimal sesuai dengan konsep awal. Busana pesta wanita yang terdiri dari *long dress*, *cape*, obi *belt* dan *manipulating fabric* berupa *slashing*. Aksesoris yang digunakan menggunakan *gloves* dan *headpiece* yang terinspirasi dari karakter *witch* yang mengacu pada

moodboard. Aksesoris yang diterapkan pada busana pesta wanita menggunakan bordir yang dipayet dengan warna *gold* memberikan kesan elegan dan mewah. Pada busana pria terdiri dari jas, rompi, kemeja dan celana. Aksesoris yang diterapkan pada busana pria adalah bordir yang dipayet menggunakan warna *gold* yang memberikan kesan elegan namun tetap terlihat *maskulin*. Rancangan sepasang busana pesta dengan inspirasi *witch* menghasilkan hasil jadi yang mencerminkan kesan misterius, elegan, dan magis melalui pemilihan warna gelap. Pemilihan warna pada detail bordir dan payet memberikan kesan *center of interest* karena pemilihan warna yang kontras yaitu warna *gold* yang memberikan nuansa dramatis dan anggun.

Saran

Untuk masa mendatang, diharapkan dapat mengembangkan inovasi baru dalam penciptaan busana pesta dengan mengangkat tema serta sumber ide yang lebih kreatif. Penerapan *manipulating fabric* yang sesuai dengan sumber ide yang akan digunakan. Penelitian ini dapat memberikan inspirasi dalam menciptakan busana pesta yang memberikan Kesan misterius dan elegan.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Ramadhany, N. W. H. (2023). *Karakter Elang Sebagai Sumber Ide Penciptaan Karya Seni Lukis*. 4(1), 69–80.
- Antika, D. D. (2023). Penciptaan Bridal Gown Muslim Inspirasi Dari Burung Kakatua. *Fashion, 1*, 128–137.
- Aprianti, E. R., & Russanti, I. (2020). Pengaruh Ketebalan Kain Denim Terhadap Hasil Jadi Tote Bag Dengan Teknik Lasser Cut. *Jurnal Tata Busana, Volume 09*(No. 1), 27–33. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/20/article/view/30768/28010>
- Aprianto, T. (2020). *Transformasi Burung Elang dalam Penciptaan Karya Kayu*. [http://digilib.isi.ac.id/eprint/6162%0Ahttp://digilib.isi.ac.id/6162/6/JURNAL_1511909022 .pdf](http://digilib.isi.ac.id/eprint/6162%0Ahttp://digilib.isi.ac.id/6162/6/JURNAL_1511909022.pdf)

- Ayusnia Yusuf, S. A. S. (2018). *kreasi Teknik Fabric Slashing pada Busana Ready To Wear*. 3(2), 91–102.
- Bahri, D. S. (2019). Pengaruh Panjang Layer Petticoat Terhadap Kualitas Produk Ball Gown Anak. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Hayuasmoro, S. W. (2021). *Imajinasi Karakter Witch Sebagai Inspirasi Penciptaan Karya Seni Lukis*. 3, 1–16. <http://digilib.isi.ac.id/id/eprint/8497>
- Indarti. (2020). Metode Proses Desain dalam Penciptaan Produk Fashion dan Tekstil. *Metode Proses Desain Dalam Penciptaan Produk Fashion Dan Tekstil*, 1(2), 128–137. <https://doi.org/10.26740/baju.v1n2.p128-137>
- Khasanah, N. (2021). *Visualisasi Elemen Gereja Ayam pada Blazer*. 3, 1–16. <http://digilib.isi.ac.id/id/eprint/8497>
- Melati, D. P. (2021). *Gaya Gothic Modern Dalam Busana Cocktail*. 3, 1–16. <http://digilib.isi.ac.id/id/eprint/8497>
- Noval, T. (2021). *Burung Elang Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis*. 1–70.
- Rifaldi, R. D., Nugroho, I. M., Jaelani, I., Studi, P., Informatika, T., Tinggi, S., Wastukencana, T., Purwakarta, K., Experience, U., & Diamond, D. (2024). *Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi Mobile Penjualan Souvenir dan Aksesoris pada Rumah Souvenir Puwakarta Menggunakan Metode Double Diamond*. 8(5), 9811–9818.
- Rizqi, V. P., & Maeliah, M. (2020). Eksplorasi Bordir Motif Bunga Sebagai Decorative Trims Pada Busana Pesta. *Jurnal Da Moda*, 2(1), 1–6. <https://doi.org/10.35886/damoda.v2i1.106>
- Sofariah, N. Y., & Maeliah, M. (2022). Penerapan Aplikasi Bordir pada Busana Pesta. *TEKNOBUGA: Jurnal Teknologi Busana Dan Boga*, 10(1), 1–6. <https://doi.org/10.15294/teknobuga.v10i1.24798>
- Umiga, M. (2022). Perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) Aplikasi e-Learning Studi Kasus SMK N Jenawi dengan Pendekatan User Centered Design. *Jurnal Cakrawala Informasi*, 2(2), 56–62. <https://doi.org/10.54066/jci.v2i2.242>
- Yulianto, M. I. A. (2024). *Desain antarmuka dan pengalaman pengguna aplikasi pencatatan obat untuk lansia menggunakan metode double diamond*.

