



Diterima: 21 Januari 2025; Direview: 03 Februari 2025 ; Disetujui: 28 Juni 2025

DOI: [10.34007/jipsi.v5i2.882](https://doi.org/10.34007/jipsi.v5i2.882)

## **Penerapan *Convertible Fashion* pada *Ready to Wear Deluxe* Aplikasi *Embellishment Resin* dan *Fabric Painting* Inspirasi Bunga *Spider Lily***

## **Application of *Convertible Fashion* in *Ready to Wear Deluxe* Application of *Embellishment Resin* and *Fabric Painting* Inspiration of *Spider Lily Flowers***

**Syifa Yulianti, Suharno\* & Mira Marlianti**

Program Studi Tata Rias dan Busana Fakultas Seni Rupa dan Desain  
Institut Seni Budaya Indonesia Bandung, Indonesia

### **Abstrak**

Industri mode berinovasi dengan konsep *convertible fashion* untuk memenuhi kebutuhan konsumen akan fleksibilitas dan keberlanjutan. Riset penciptaan ini mengeksplorasi penerapan konsep tersebut pada koleksi *ready to wear deluxe* melalui aplikasi *embellishment resin* dan *fabric painting* yang terinspirasi bunga *spider lily*. Urgensi riset ini terletak pada potensi peningkatan efisiensi konsumsi, perpanjangan siklus hidup pakaian, serta penawaran nilai fungsional dan estetika yang lebih tinggi. Adapun tujuan riset ini adalah untuk menghasilkan koleksi busana inovatif, serbaguna, dan artistik melalui penggabungan *convertible fashion* dengan teknik *embellishment resin* dan *fabric painting* inspirasi *spider lily*. Untuk mencapai tujuan tersebut, riset ini menggunakan pendekatan *design thinking* yang terdiri dari tahap lima tahap, yakni: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Pendekatan ini kemudian diadaptasi menjadi enam tahap dengan menambah tahap perwujudan, sehingga bisa disebut *design thinking plus*. Hasilnya adalah tiga set busana yang dapat dipadupadankan menjadi sembilan tampilan berbeda yang menawarkan fleksibilitas gaya bagi pemakainya.

**Kata Kunci:** *Convertible Fashion*; *Ready To Wear Deluxe*; *Embellishment Resin*; *Fabric Painting*; Bunga *Spider Lily*

### **Abstract**

The fashion industry innovates with the concept of *convertible fashion* to meet consumer needs for flexibility and sustainability. This creation research explores the application of this concept to a *ready-to-wear deluxe* collection through the application of *resin embellishment* and *fabric painting* inspired by the *Spider Lily* flower. The urgency of this research lies in the potential for increasing consumption efficiency, extending the life cycle of clothing, and offering higher functional and aesthetic values. The purpose of this research is to produce an innovative, versatile, and artistic fashion collection by combining *convertible fashion* with *resin embellishment techniques* and *spider lily-inspired fabric painting*. To achieve this goal, this research uses a *design thinking* approach consisting of five stages, namely: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, and *test*. This approach was then adapted into six stages by adding the *embodiment* stage, so it can be called *design thinking plus*. The result is three sets of clothing that can be combined into nine different looks that offer style flexibility for the wearer.

**Keywords:** *Convertible Fashion*; *Ready To Wear Deluxe*; *Resin Embellishment*; *Fabric Painting*; *Spider Lily Flower*

**How To Cite:** Yulianti, S., Suharno, & Marlianti, M. (2025). Penerapan *Convertible Fashion* Pada *Ready To Wear Deluxe* Aplikasi *Embellishment Resin* Dan *Fabric Painting* Inspirasi Bunga *Spider Lily*, *Jurnal Pendidikan dan Penciptaan Seni*, 5(2): 282-295

\*E-mail: [bhresuharno@gmail.com](mailto:bhresuharno@gmail.com)

ISSN 2776-9801 (Online)



## PENDAHULUAN

Salah satu tantangan yang dihadapi industri mode global saat ini adalah isu keberlanjutan dan tuntutan konsumen akan produk yang lebih fleksibel dan adaptif. Praktik konsumsi berlebihan dan siklus hidup pakaian yang pendek berkontribusi besar terhadap limbah tekstil dan dampak lingkungan negatif lainnya (Niinimäki et al., 2020). Dalam merespons tantangan ini, inovasi dalam desain busana menjadi krusial, dan salah satu konsep yang menjanjikan adalah *convertible fashion*. Konsep ini menawarkan solusi pakaian yang dapat diubah dan dimodifikasi menjadi berbagai tampilan berbeda, sehingga meningkatkan fleksibilitas penggunaan dan berpotensi memperpanjang siklus hidup pakaian (Alvina, et.al., 2016; Choi & Johnson, 2019). Pendekatan ini tidak hanya memberikan nilai praktis bagi pemakainya tetapi juga berpotensi untuk mendukung praktik konsumsi yang lebih berkelanjutan dengan mengurangi kebutuhan akan berbagai jenis pakaian untuk kesempatan yang berbeda.

Alasan mendasar pemilihan topik riset penciptaan ini adalah ketertarikan pengkarya pada potensi *convertible fashion* sebagai solusi inovatif dalam industri mode yang berkelanjutan. Kombinasi antara fleksibilitas fungsional dan nilai estetika yang dapat ditingkatkan melalui teknik *embellishment* dan *fabric painting* menawarkan peluang unik dalam menciptakan produk *ready to wear deluxe* yang relevan dengan kebutuhan konsumen *modern*. Selain itu, inspirasi dari bunga *spider lily* dipilih karena karakteristik visualnya yang unik dan potensi simbolismenya dalam konteks kekuatan dan keindahan yang adaptif, sejalan dengan konsep *convertible fashion* yang ingin dieksplorasi.

Pemilihan topik ini kiranya memiliki urgensi yang cukup signifikan. Pertama, penerapan konsep *convertible fashion* diharapkan dapat secara signifikan meningkatkan efisiensi konsumsi pakaian. Dengan satu set pakaian yang dapat bertransformasi menjadi berbagai gaya, konsumen tidak perlu membeli banyak *item* untuk memenuhi kebutuhan tampilan yang berbeda (Bianchi & Birtwistle, 2010). Kedua, perpanjangan siklus hidup pakaian menjadi implikasi penting lainnya. Pakaian yang lebih serbaguna dan tidak cepat membosankan berpotensi digunakan dalam jangka waktu yang lebih lama, mengurangi volume limbah tekstil (Armstrong et al., 2016). Berikutnya, penggabungan *convertible fashion* dengan teknik *embellishment* resin dan *fabric painting* yang terinspirasi keindahan bunga *spider lily* diharapkan dapat menawarkan nilai fungsional dan estetika yang lebih tinggi kepada konsumen, menciptakan produk yang tidak hanya praktis namun juga memiliki daya tarik visual yang kuat.

Berangkat dari hal di atas, maka jelaslah bahwa riset penciptaan karya ini dalam rangka untuk menghasilkan koleksi busana *ready to wear deluxe* yang inovatif, serbaguna, dan artistik. Tujuan ini akan dicapai melalui penggabungan konsep *convertible fashion* dengan aplikasi teknik *embellishment* resin dan *fabric painting* yang terinspirasi oleh keindahan dan karakteristik visual bunga *spider lily*. Koleksi ini diharapkan dapat menunjukkan potensi *convertible fashion* dalam menciptakan solusi busana yang tidak hanya memenuhi kebutuhan gaya hidup dinamis konsumen tetapi juga mendukung praktik mode yang lebih berkelanjutan. Adapun kebaruan dari riset penciptaan ini terletak pada penggabungan yang spesifik antara konsep *convertible fashion* dalam konteks *ready to wear deluxe* dengan aplikasi teknik *embellishment* resin dan *fabric painting* yang terinspirasi secara mendalam oleh keindahan bunga *spider lily*. Meskipun penelitian tentang *convertible fashion* dan teknik *embellishment* tekstil telah ada, eksplorasi kombinasi ketiganya dengan inspirasi botani yang spesifik dalam ranah *ready to wear deluxe* menawarkan perspektif baru. Selain itu, riset penciptaan ini berfokus pada penciptaan koleksi nyata sebagai hasil akhir, yang dapat memberikan kontribusi praktis terhadap inovasi produk dalam industri *fashion*.

## METODE PENCIPTAAN

Riset penciptaan ini didasari oleh keikutsertaan pengkarya sebagai desainer di *event Grand Final Miss Teenager Indonesia* di Surabaya pada tanggal 01 November 2024. Oleh sebab itu pada prinsipnya pengkaryaan ini masuk dalam kategori *User-Centered Design (UCD)*, yakni riset penciptaan yang pendekatan desainnya menempatkan pengguna sebagai fokus utama dalam proses desain (*Interaction Design Foundation*, 2025), sehingga hasil penciptaan produk sesuai dengan kebutuhan, keinginan, dan batasan *Miss Teenager*. Pendekatan ini menurut Dorst (2019) merupakan sebuah *mindset* dan pendekatan pemecahan masalah yang iteratif dan kolaboratif.

Oleh sebab itu, dalam proses penciptaan ini selain mempertimbangkan kebutuhan pengguna juga tetap mengusung ide kreatif pengkarya.

Tahapan dari pendekatan *design thinking* dalam riset ini mengadaptasi dari lima tahap *design thinking*, yakni: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* (Brown, T., 2009; Lewrick, M., Link, P., & Leifer, L., 2018; Liedtka, J., & Ogilvie, T., 2011). Adaptasi ini dilakukan dengan menambah satu tahap lagi, yakni tahap perwujudan/pembentukan (*forming*), sehingga bisa disebut *design thinking plus* (gambar 1).



Gambar 1 Bagan metode penciptaan *design thinking plus*

### 1. *Empathize*

*Empathize* atau empati adalah upaya untuk memahami calon pengguna produk secara mendalam. Empati yang mendalam adalah fondasi untuk mengidentifikasi masalah yang tepat dan menghasilkan solusi yang relevan (Razzouk & Shute, 2012). Dalam konteks ini pengkarya menggali informasi terkait kebutuhan desain kepada pihak *Miss Teenager* melalui ketua tim desainer. Pada tahap ini pihak penyelenggara mewajibkan pengkarya untuk mematuhi teks kunci dari desain yang dibuat, yakni: *cocktail dress* pendek yang fleksibel untuk digunakan menari dan berwarna biru dan silver. Adapun desainer dibebaskan untuk memilih tema.

### 2. *Define*

Setelah tahap empati yang menghasilkan informasi terkumpul, dilanjutkan tahap *define*. Pada tahap dilakukan upaya merumuskan masalah penciptaan dengan mengacu perspektif pengguna (Micheli et al., 2019; 46), yang dalam hal ini adalah *Miss Teenager*. Pada tahap ini dihasilkan rumusan bentuk *cocktail dress* yang diharapkan dari *Miss Teenager*, yakni *cocktail dress* yang terbuka, dengan panjang busana di atas lutut, dan berwarna biru dan silver. Adapun tema yang diambil pengkarya adalah *Spider Lily Glam*, yakni *cocktail dress* glamor yang menerapkan *embellishment* resin dan *fabric painting* inspirasi *spider lily*.

### 3. *Ideate*

Setelah tahap *define* selesai dilanjutkan tahap ideasi. Tahap ini merupakan jantung dari inovasi dalam *Design Thinking*. Melalui tahap ini dihasilkan beragam ide yang membuka peluang untuk menemukan solusi yang benar-benar baru dan menjawab kebutuhan pengguna dengan cara yang kreatif dan efektif.

Pada tahap ini pengkarya melakukan eksplorasi ide pemantik, konsep, teknik, material, dan bentuk sesuai dengan kebutuhan *Miss Teenager* tanpa mengesampingkan aspek estetis dan fungsionalnya. Hasil eksplorasi konsep dituangkan dalam bentuk *moodboard* inspirasi, *moodboard style*, dan *moodboard* target market.

Ide pemantik dari koleksi ini adalah bentuk bunga *spider lily* (*Hymenocallis littoralis* L.). Bunga ini menarik perhatian pengkarya karena bentuknya eksotis, kelopak yang menjuntai seperti kaki laba-laba, dan warna yang elegan, menawarkan potensi visual yang menarik untuk dieksplorasi dalam *cocktail dress*. Bunga ini menurut Maske, et. al., (2015), berasal dari Amerika Selatan dan termasuk dalam famili *Amaryllidaceae*. Struktur unik bunga ini dapat diterjemahkan

menjadi elemen-elemen desain yang dinamis dan inovatif, terutama dalam konteks *convertible fashion*.

Bunga *Spider Lily* ini kemudian dielaborasi dengan elemen visual lain dalam *moodboard* inspirasi. *Moodboard* inspirasi adalah citra visual ide yang memberikan gambaran gagasan isi pengkaryaan, yakni pesan atau nilai-nilai yang akan disampaikan melalui karya (gambar 2). Adapun gagasan bentuk divisualkan dalam *bentuk moodboard style* (gambar 3). *Moodboard* ini mencakup teknik, material, *style*, warna, tekstur, dan lain sebagainya yang digunakan dalam pengkaryaan. Preferensi yang digunakan dalam *moodboard style* ini mengacu pada kebutuhan pengguna yang digambarkan dalam *moodboard target market* (gambar 4). Secara khusus pengkarya juga membuat *moodboard material* sebagai acuan pemilihan material yang tepat untuk pengkaryaan ini (gambar 5).



Gambar 2 Moodboard inspirasi



Gambar 3 Moodboard style



Gambar 4 Moodboard target market



Gambar 5 Moodboard material

#### 4. *Prototype*

Setelah tahap idiasi selesai, selanjutnya dilakukan transformasi ketiga *moodboard* di atas ke dalam bentuk *prototype* yang dalam hal ini berupa sketsa dan ilustrasi (*low-fidelity*). *Moodboard* jenis ini menurut Yuwana, et.al. (2022) disebut *low-fidelity prototyping*, yakni prototipe sederhana dalam bentuk gambar. Hadirnya *prototype* ini sangatlah vital karena merupakan sebagai alat komunikasi dan validasi ide (Raboty et al., 2021; Flett, J., 2017; Agins, T., 1999). Selain itu, dalam desain busana, *prototype* adalah representasi awal dari sebuah konsep pakaian yang digunakan untuk menguji dan mengevaluasi berbagai aspek desain sebelum diproduksi. *Prototype* memungkinkan desainer untuk melihat dan merasakan bentuk, proporsi, material, dan fungsionalitas pakaian secara nyata. Adapun *prototype* dalam pengkaryaan ini berupa *line collection* yang *ready* untuk dieksekusi menjadi *real clothing*.

Pada tahap ini pengkarya membuat sketsa desain (gambar 6,7,8) hingga ditentukan desain terpilih/master desain (gambar 9 dan 10).



Gambar 6. Sketsa desain 1: (a) Sketsa desain 1; (b) Sketsa alternatif 1; (c) Sketsa alternatif 2; (d) Sketsa alternatif 3





Gambar 7. Sketsa desain 2: (a) Sketsa desain 2; (b) Sketsa alternatif 1; (c) Sketsa alternatif 2; (d) Sketsa alternatif 3



Gambar 8. Sketsa Desain 3: (a) Sketsa desain 3; (b) Sketsa alternatif 1; (c) Sketsa alternatif 2; (d) Sketsa alternatif 3

Target utama penciptaan karya ini adalah 3 *looks ready to wear deluxe*, namun karena konsepnya dibuat *mix and match* maka dapat menghasilkan 9 *looks ready to wear deluxe*. Berikut adalah desain 3 *looks* utama dari pengkaryaan ini.



Gambar 9. Desain 3 *looks* utama: (a) Desain utama 1; (b) Desain utama 2; (c) Desain utama 3

Ketiga desain utama di atas setelah dilakukan *mix and match* dapat menghasilkan sembilan desain *look* sebagaimana terlihat pada gambar 10.



Gambar 10. Sembilan desain hasil *mix and match* dari tiga desain utama: (a) Sketsa desain *look* 1; (b) Sketsa desain *look* 2; (c) Sketsa desain *look* 3; (d) Sketsa desain *look* 4; (e) Sketsa desain *look* 5; (f) Sketsa desain *look* 6; (g) Sketsa desain *look* 7; (h) Sketsa desain *look* 8; (i) Sketsa desain *look* 9

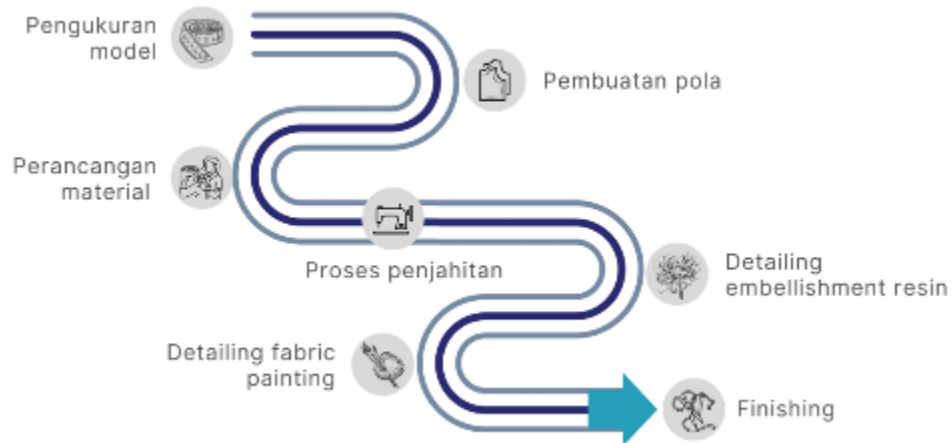
## 5. Test

Yang dimaksud dengan *test* pada tahap ini adalah evaluasi. Pada tahap ini *line collection* yang sudah selesai dibuat dikomunikasikan kepada pihak *Miss Teenager* agar produk yang akan

dihasilkan sesuai dengan ketentuan. Evaluasi ini diperlukan karena untuk memastikan solusi yang dihasilkan benar-benar memenuhi kebutuhan pengguna (Savina et al., 2024).

## 6. Perwujudan

Berdasarkan *line collection (low-fidelity prototyping)* yang telah disepakati bersama, langkah selanjutnya adalah dilakukan proses perwujudan yang dimulai dari pengukuran model hingga *finishing* (gambar 11).



Gambar 11 Diagram proses perwujudan

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Aspek Ontologi, Epistemologi, dan Aksiologi Penciptaan

Penciptaan karya ini berlandaskan pada konsep *convertible fashion* dalam kategori *ready to wear deluxe* yang menggabungkan unsur estetika, fungsionalitas, dan fleksibilitas dalam satu desain busana. Hal ini membuat satu set pakaian dapat diubah menjadi berbagai tampilan melalui penataan ulang elemen desain. Hal ini diwujudkan dalam bentuk koleksi *ready to wear deluxe* yang menekankan keunikan desain dalam penggunaan *tail* (ekor) yang dapat di *mix and match*, serta keberadaan nilai artistik melalui penggunaan teknik *embellishment resin* dan *fabric painting*. Inspirasi visual utama diambil dari bunga *spider lily* (*Hymenocallis littoralis*), yang dikenal memiliki bentuk kelopak yang unik menjuntai dan struktur yang menyerupai laba-laba, sehingga menjadi simbol visual yang kuat dalam mengekspresikan tema keindahan dan fleksibilitas. Konsep tersebut selain sesuai dengan *event Miss Teenager*, juga mencerminkan kebutuhan konsumen masa kini akan pakaian yang tidak hanya indah namun juga adaptif terhadap berbagai situasi. Secara ontologis dapat ditegaskan bahwa koleksi karya ini merupakan busana untuk kelas menengah ke atas yang proses produksinya menggunakan material dan *embellishment* dengan kualitas yang tinggi, serta memerlukan keterampilan pekerja yang baik sebagaimana dijelaskan Atkinson (Sari, et al, 2023).

Secara epistemologi, dapat dijelaskan bahwa proses penciptaan karya ini didasari oleh pendekatan riset desain dengan pendekatan *thinking plus* yang komprehensif. Pengetahuan diperoleh melalui kajian literatur terhadap konsep *convertible fashion*, karakteristik busana *ready to wear deluxe*, serta teknik dekoratif seperti *embellishment resin* dan *fabric painting* yang telah dikembangkan dalam dunia *fashion*. Selain itu, pengkarya melakukan eksplorasi dan eksperimen terhadap bunga *spider lily* guna menerjemahkan struktur dan visual bunga tersebut menjadi elemen desain yang aplikatif dan estetis. Proses ini diperkuat melalui pendekatan *design thinking plus* sehingga menghasilkan tiga set busana. Tiga set busana ini yang dirancang secara fleksibel sehingga dapat menghasilkan sembilan *look* busana yang berbeda melalui kombinasi dan transformasi desain.

Secara aksiologi, penciptaan karya ini menghadirkan inovasi desain yang menggabungkan nilai estetika artistik dan fungsi adaptif terhadap prinsip keberlanjutan dalam *fashion*. Nilai estetika tercermin dari kekayaan visual dan tekstur yang dihadirkan melalui *embellishment* dan *fabric painting* ini menghadirkan nilai estetika yang memperkuat karakter *glamour* dan eksklusif



dari koleksi ini. Nilai praktis ditunjukkan melalui konsep busana, yang memberikan kemudahan bagi pengguna dalam menyesuaikan tampilan dengan *mix and match* item dari koleksi busana ini. Secara lebih luas, penciptaan ini memberikan kontribusi pada ranah *fashion* kontemporer dengan menawarkan pendekatan desain yang menjawab tantangan gaya hidup *modern*: dinamis, praktis, dan tetap eksklusif.

## 2. Wujud Produk Pengkaryaan

Melalui pendekatan desain *thinking plus*, riset ini berhasil menghadirkan *ready to wear deluxe* yang mengimplementasikan konsep *convertible fashion* dengan aplikasi *embellishment resin* dan *fabric painting* yang terinspirasi dari bunga *spider lily*. Setiap set busana dirancang untuk dapat dipadupadankan dengan set busana lainnya, menghasilkan total sembilan tampilan koleksi yang berbeda.

Koleksi 1 (set 1) merupakan dari *cocktail dress* tanpa lengan dengan detail *embellishment resin* berbentuk kelopak bunga *spider lily* pada bagian cup bra (gambar 12). Pada koleksi ini ditambah *cape sleeve* bahu dengan sistem *detachable/attachable components* yang menerapkan bagian tangan tambahan untuk bisa dilepas pasang menggunakan *elastic* (karet) tersembunyi. Hal ini juga mengubah siluet atau gaya pakaian yang semula berbentuk *mini dress* dengan siluet *sheath* berubah menjadi *mini dress* yang *flowy* dan bervolume dengan aksesoris *cape sleeve* yang memberikan efek visual menyerupai jubah menjuntai. Desain ini menciptakan siluet yang tegas namun tetap dramatis melalui permainan volume di area lengan dan sisi tubuh. Hal ini juga sesuai dengan konsep *adjustable straps/draping* yang menerapkan teknik yang memungkinkan pemakainya dapat mengubah *siluet* atau gaya pakaian.



Gambar 12 Koleksi busana ke-1

Koleksi 2 (set 2) merupakan *cocktail dress* dengan detail *embellishment resin* berbentuk kelopak bunga *spider lily* pada bagian cup bra (gambar 13). Pada koleksi ini ditambah *tail* dengan sistem *detachable/attachable components* yang menerapkan bagian rok atau ekor tambahan untuk bisa dilepas pasang menggunakan *button* tersembunyi, sehingga *cocktail dress* dengan siluet *sheath* berubah menjadi siluet *A line*. Hal ini juga sesuai dengan konsep *adjustable straps/draping* yang menerapkan teknik yang memungkinkan pemakainya dapat mengubah siluet atau gaya pakaian.



Gambar 13 Koleksi busana ke -2

Koleksi 3 (set 3) merupakan *cocktail dress* dengan detail *embellishment* resin berbentuk kelopak bunga *spider lily* pada bagian pinggir cup bra (gambar 14). Pada koleksi ini ditambah *sleeve* dengan *system detachable/attachable components* yang menerapkan bagian ekor tambahan yang dipasang dari bagian tangan menjuntai ke bawah untuk bisa dilepas pasang menggunakan tali tersembunyi, sehingga *cocktail dress* dengan siluet *sheath* berubah menjadi siluet *A line*. Hal ini juga sesuai dengan konsep *adjustable straps/draping* yang menerapkan teknik yang memungkinkan pemakainya dapat mengubah *siluet* atau gaya pakaian.



Gambar 14 Koleksi busana ke-3

Tiga karya *cocktail dress* utama ini disajikan pada tanggal 01 November 2024, di Surabaya pada *opening dance* malam *Grand Final Miss Teenager Indonesia 2024*. Penyajian dilakukan secara langsung di Gedung Balai Pemuda Surabaya dan secara *live streaming* di *channel* youtube SIFF TV. *Moment* ini merupakan *opening* yang sangat memukau, mencerminkan semangat muda, kepercayaan diri dan keanggunan para finalis. *Opening* ini menampilkan koreografi yang sangat energik, kostum berwarna cerah, dan pencahayaan yang dirancang untuk memperkuat nuansa *glamour* atau mewah.

Selain ditampilkan pada event *Grand Final Miss Teenager Indonesia 2024*, tiga tampilan *cocktail dress* ini kemudian dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan elemen *fashion* berupa *tail* dan *cape sleeve* guna memperkaya nilai estetika sekaligus meningkatkan aspek fungsionalitas busana (gambar 15).



Gambar 15. 3 look utama

Teknik *fabric painting* dengan inspirasi visual dari bunga *spider lily* diterapkan secara khusus pada bagian *tail* dan *cape sleeve* untuk menampilkan karakter visual yang unik dan artistik.

Seluruh elemen tersebut dirancang agar dapat dipadupadankan (*mix and match*) dengan busana *cocktail* utama, sehingga menghasilkan sembilan *look* busana yang beragam (gambar 16),

Berikut ini adalah *mix and match* dari elemen ketiga look utama.

1. *Cocktail dress* (Set 1) + *Cape sleeve* bahu (Set 1)
2. *Cocktail dress* (Set 1) + *Tail* (Set 2)
3. *Cocktail dress* (Set 1) + *Cape sleeve* (Set 3)
4. *Cocktail dress* (Set 2) + *Tail* (Set 2)
5. *Cocktail dress* (Set 2) + *Cape sleeve* bahu (Set 1)
6. *Cocktail dress* (Set 2) + *Cape sleeve* (Set 3)
7. *Cocktail dress* (Set 3) + *Cape sleeve* (Set 3)
8. *Cocktail dress* (Set 3) + *Tail* (Set 2)
9. *Cocktail dress* (Set 3) + *Cape sleeve* bahu (Set 1)



(a)



(b)



(c)



Gambar 16. Sembilan *look* busana hasil *mix and match* dari tiga desain utama: (a) *Cocktail dress* (Set 1) + *Cape sleeve* bahu (Set 1) ; (b) *Cocktail dress* (Set 1) + *Tail* (Set 2) ; (c) *Cocktail dress* (Set 1) + *Cape sleeve* (Set 3) ; (d) *Cocktail dress* (Set 2) + *Tail* (Set 2) ; (e) *Cocktail dress* (Set 2) + *Cape sleeve* bahu (Set 1) ; (f) *Cocktail dress* (Set 2) + *Cape sleeve* (Set 3) ; (g) *Cocktail dress* (Set 3) + *Cape sleeve* (Set 3) ; (h) *Cocktail dress* (Set 3) + *Tail* (Set 2) ; (i) *Cocktail dress* (Set 3) + *Cape sleeve* bahu (Set 1)

Selain terkait *event Miss Teenager*, keseluruhan karya di atas merupakan bentuk *respons* pengkarya terhadap *trendslow fashion* dan *conscious consumption* yang semakin meningkat di kalangan konsumen mode (Henninger et al., 2016). Secara fungsional pengkaryaan ini berhasil menciptakan fleksibilitas dan variasi tampilan yang signifikan dengan hanya tiga set busana dasar. Kemampuan untuk *mix and match* tidak hanya memberikan nilai ekonomis bagi konsumen tetapi juga mendukung gaya hidup yang lebih efisien dan mengurangi kebutuhan akan lemari pakaian yang terlalu besar (McNeill & Moore Rafter, 2021).

Aplikasi *embellishment* resin dan *fabric painting* dengan inspirasi bunga *spider lily* memberikan sentuhan artistik dan unik pada koleksi *ready to wear deluxe* ini. Detail *embellishment resin* menciptakan dimensi visual dan tekstural yang menarik, meniru keindahan struktural kelopak dan benang sari bunga. Teknik *fabric painting* memungkinkan interpretasi artistik yang

lebih bebas terhadap bentuk dan garis-garis elegan dari bunga *spider lily*, menambahkan nilai estetika yang tinggi pada permukaan kain (Coleman, 2018).

Fleksibilitas gaya melalui konsep *convertible fashion* pada koleksi ini bisa mendorong konsumen untuk memaksimalkan penggunaan setiap item pakaian dan mengurangi pembelian impulsif. Selain itu, aplikasi teknik *handmade* seperti *embellishment resin* dan *fabric painting* memberikan nilai eksklusif dan apresiasi terhadap keterampilan tangan.

## SIMPULAN

Riset penciptaan dengan pendekatan *design thinking plus* ini berhasil menerapkan konsep *convertible fashion* pada koleksi *ready to wear deluxe* dengan aplikasi *embellishment resin* dan *fabric painting* yang terinspirasi oleh keindahan bunga *spider lily*. Integrasi inspirasi bunga *spider lily* melalui teknik *embellishment resin* dan *fabric painting* memberikan nilai artistik dan keunikan pada koleksi ini, menjadikannya berbeda dari produk *ready to wear konvensional*. Konsep *convertible fashion* yang diterapkan tidak hanya meningkatkan fungsionalitas pakaian tetapi juga berpotensi mendukung praktik konsumsi yang lebih berkelanjutan.

Karya ini menunjukkan bahwa *convertible fashion* dapat menjadi strategi desain yang efektif untuk menciptakan koleksi *ready to wear deluxe* yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan konsumen modern. Aplikasi teknik *handmade* seperti *embellishment resin* dan *fabric painting* dapat memperkaya nilai estetika dan memberikan sentuhan personal pada produk mode. Penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk mengeksplorasi potensi *convertible fashion* dengan inspirasi budaya atau alam lainnya, serta mengembangkan teknik aplikasi yang lebih inovatif dan efisien.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agins, T. (1999). *The end of fashion: How marketing changed the clothing business forever*. William Morrow and Company.
- Alvina, Michelle, & Handayani, Rahayu Budhi. (2016). Perancangan koleksi *convertible fashion* menggunakan teknik manipulasi komponen untuk *brand michelle alvina*. *VICIDI*, 6(2), 123-139.
- Armstrong, C. M., Niinimäki, K., Lang, C., & Kujala, S. (2016). A use-oriented clothing economy? Preliminary affirmation for sustainable clothing consumption alternatives. *Sustainable Development*, 24(1), 18–31. <https://doi.org/10.1002/sd.1602>
- Bianchi, C., & Birtwistle, G. (2010). Sell, give away, or donate: An exploratory study of fashion clothing disposal behaviour in two countries. *The International Review of Retail, Distribution and Consumer Research*, 20(3), 353–368. <https://doi.org/10.1080/09593969.2010.491213>
- Brown, T. (2009). *Change by design: How design thinking transforms organizations and inspires innovation*. Harper Business.
- Choi, S., & Johnson, K. K. P. (2019). The role of garment features in perceived garment functionality and purchase intention in convertible apparel. *Fashion and Textiles*, 6(1), 1-17. <https://www.google.com/search?q=https://doi.org/10.1186/s40691-018-0160-3>
- Coleman, E. R. (2018). The impact of handcraft on the luxury fashion industry. *Journal of Global Fashion Marketing*, 9(3), 227-239. <https://www.google.com/search?q=https://doi.org/10.1080/20932685.2018.1464289>
- Dorst, K. (2019). Design thinking in practice. *Design Studies*, 40(1), S87-S91.
- Flett, J. (2017). *Fashion design: Process, innovation and practice*. Bloomsbury Academic.
- Interaction Design Foundation. (2025). *What is User Centered Design (UCD)? — updated 2025*. <https://www.interaction-design.org/literature/topics/user-centered-design><sup>1</sup>
- Lewrick, M., Link, P., & Leifer, L. (2018). *The design thinking playbook: Mindful digital transformation of teams, products, services, businesses and ecosystems*. John Wiley & Sons.
- Liedtka, J., & Ogilvie, T. (2011). *Designing for growth: A design thinking tool kit for managers*. Columbia University Press.
- Maske, S. R., Chopde, Neha, Nehare, Neha, & Lokhande, Sushma. (2015). Growth And Flowering Of Spider Lily As Influenced By Planting Time And Nitrogen. *PlantArchives*, 15(1), 343-3.
- McNeill, L., & Moore Rafter, K. (2021). Fashioning a sustainable future: Challenges and opportunities. *International Journal of Retail & Distribution Management*, 49(1), 4-18. <https://www.google.com/search?q=https://doi.org/10.1108/IJRD-02-2020-0061>
- Micheli, P., Wilner, S. J. S., Bhatti, S. H., Mura, M., & Ayas, K. (2019). Doing design thinking: Conceptual review, synthesis, and research agenda. *Journal of Management*, 45(2), 812-837.



- Niinimäki, K., Peters, G., Dahlbo, H.-A., Perry, P., Rissanen, T., & Gwilt, A. (2020). The environmental price of fast fashion. *Nature Reviews Earth & Environment*, 1(4), 189-200.
- Raboty, A. N., Osipova, E. V., & Guseva, M. A. (2021). *Prototyping as a stage of design thinking*. In *E3S Web of Conferences* (Vol. 254, p. 01056). EDP Sciences.
- Razzouk, R., & Shute, V. (2012). What is design thinking?. *Journal of Engineering Design*, 23(2), 92-109.
- Sari, D. A. P. L., et al. (2023). *Tinjauan tentang Tingkatan dalam Industri Fashion*. Institut Seni Indonesia (ISI) Denpasar. <http://intoffice.isi-dps.ac.id/wp-content/uploads/2015/04/book.pdf>
- Yuwana, Tri, Indra Rachmawati & Lia Ernawati. (2022). *Berpikir Desain Inovatif*. Klaten: Lakeisha.