

PERANCANGAN BUSANA WANITA *READY-TO-WEAR*

DENGAN APLIKASI AKSESORIS *UPCYCLE* DI SURABAYA

Theo Daniel Cornelius¹, Purnama Esa Dora Tedjokoesoemo¹, Evania Yessica²,

¹)Program Studi Desain *Fashion* dan Tekstil, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto No.121-131, Surabaya

Email: danieltheo025@gmail.com

Abstrak

Dalam industri *fashion*, busana merupakan salah satu elemen penting yang menentukan sebagian besar tampilan seseorang. Karena permintaan pasar yang besar mengenai produk *fashion*, mengakibatkan banyak brand *fashion* yang membuat produknya dengan harga terjangkau, jumlah berlebihan, dan kualitas kurang baik. Hal tersebut tentunya akan berdampak negatif bagi kehidupan sosial. Di Surabaya sendiri, banyak brand *fashion* yang kurang peduli akan dampak buruk yang diakibatkan oleh industri ini dengan memproduksi kain perca secara berlebihan tanpa tahu cara pengolahannya. Oleh karena itu, perancangan ini akan berfokus pada pembuatan busana wanita *Ready-to-Wear* (RTW) dengan kualitas baik dan kuantitas terbatas, melakukan proses *upcycle* (mendaur ulang) kain sisa produksi lokal brand *fashion* di Surabaya untuk mencapai bentuk yang memiliki gaya feminin dan bergelombang. Perancangan ini menggunakan metode *design thinking* melalui 6 *steps*, diawali tahap *observe* hingga *test*. Pada bagian *test*, akan dilakukan dengan membagikan kuisioner kepada masyarakat Surabaya. Hasil dari kuisioner menunjukkan bahwa responden setuju koleksi pakaian memiliki konsep dan tema yang unik, desain dan warna dan yang menarik dan cocok untuk dipakai dalam acara *non-formal* dengan harga berkisar antara Rp. 1.500.000 sampai Rp. 2.500.000.

Kata kunci : *fashion, ready-to-wear, lokal brand, kain perca, upcycle*

Abstract

In the fashion industry, apparel is a crucial component that determines the majority of an individual's appearance. As a result of the enormous market demand for fashion products, many fashion brands now produce their goods at low prices, in excessive quantities, and with poor quality. Obviously, this will have negative effects on social interaction. Numerous fashion labels in Surabaya do not care about the negative effects caused by this industry's excessive patchwork production without proper processing techniques. Consequently, this design will concentrate on producing Ready-to-Wear (RTW) women's clothing of high quality and limited quantity by upcycling (upcyclw) leftover fabrics produced by local fashion brands in Surabaya to accomplish feminine and wavy forms. This design employs six

phases of design thinking, beginning with observe and ending with test. The test will be administered by distributing questionnaires to the residents of Surabaya. According to the results of the survey, respondents concur that clothing collections have distinct concepts and themes, designs and colors, and are attractive and appropriate for use in non-formal settings with prices ranging from Rp 1,500,000 to Rp 2,500,000.

Keywords : *fashion, ready-to-wear, local brand, leftover fabric, upcycle*

Pendahuluan

Fashion adalah wujud ekspresi diri seseorang dalam periode waktu atau tempat tertentu pada beberapa konteks, seperti pakaian, gaya hidup, aksesoris, gaya makeup dan rambut untuk menunjang penampilan (Kumar, 2021). Dalam industri *fashion*, busana atau pakaian memegang peran penting. Busana dapat menjadi penentu sebagian besar tampilan seseorang. Busana dalam arti umum adalah bahan tekstil atau bahan lainnya yang sudah dijahit atau tidak dijahit yang dipakai atau disampirkan untuk menutup tubuh seseorang (Riyanto, 2003). Dikarenakan pengaruh *trend fashion* serta perkembangan globalisasi yang begitu pesat, saat ini permintaan pasar mengenai produk *fashion* menjadi semakin banyak. Produksi *fashion* yang cepat, merupakan upaya industri *fashion* dalam menyesuaikan dan melengkapi tuntutan dari konsumen terhadap *trend fashion* (Muhammad, 2018).

Dikarenakan hal tersebut, tentunya banyak dampak yang akan muncul, tidak terkecuali dampak negatif, salah satunya adalah mengenai limbah. Sebanyak 33 juta ton limbah yang diproduksi di Indonesia, satu juta ton di antaranya menjadi limbah tekstil (Rachmat,

2022). Industri *fashion* sendiri merupakan adalah penyumbang polusi terbesar kedua di dunia dengan 1,2 miliar ton emisi gas rumah kaca (Wheeler, n.d). Kain sisa hasil produksi produk *fashion* (kain perca), merupakan salah satu contoh limbah *fashion* yang menjadi masalah dan ikut mencemari lingkungan. Di Surabaya, banyak *brand fashion* lokal yang kurang menyadari akan masalah ini. Mereka memproduksi kain perca secara berlebihan tanpa tahu cara pengolahannya. Terdapat salah satu cara yang dapat dipakai untuk mengolah kain perca, yaitu menggunakan metode mendaur ulang (*upcycle*).

Upcycle adalah suatu metode yang dilakukan dengan mengubah barang lama yang sudah tidak bernilai menjadi barang baru yang bernilai. *Upcycle* tidak perlu melalui tahapan penguraian kembali ke bahan mentah untuk dijadikan barang baru, sehingga tahap *upcycle* adalah dengan mengolah barang yang tidak terpakai menjadi barang baru. Secara konsep, *upcycle* dapat memberikan kehidupan baru dan nilai lebih dari barang sebelumnya (Lusiardi, 2019). Pada teknik pembuatannya, *upcycle* dibagi menjadi 3 teknik, yaitu *upcycle* dengan

menggabungkan 2 dua produk atau lebih menjadi satu, *upcycle* dengan merubah model pakaian menjadi model yang baru, dan *upcycle* dengan menambahkan produk lama atau membuat produk menjadi hiasan (Fitri ,2021).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis akan membuat penelitian dengan judul “Perancangan Busana Wanita *Ready to Wear* dengan Aplikasi Aksesoris *Upcycle* di Surabaya”. Perancangan ini akan berfokus pada pembuatan busana wanita *Ready-to-Wear (RTW)* dengan kualitas yang baik dan kuantitas terbatas. Dengan melakukan hal tersebut, diharapkan dapat ikut mengurangi produksi limbah *fashion* yang berlebihan. Perancangan ini juga akan melakukan proses *upcycle* (mendaur ulang) kain sisa produksi lokal *brand fashion* di surabaya pada detail aksesoris pakaian, serta menggunakan *style* feminin dan bergelombang yang terinspirasi dari gaya rumah desain Amelia Jang.

Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan adalah metode *Design Thinking*. *Design thinking* adalah metode yang berpusat pada pikiran manusia terhadap inovasi yang diambil untuk mengintegrasikan kebutuhan orang lain. Pendekatan *design thinking* menggabungkan tiga elemen yaitu kelangsungan hidup, keinginan, serta kelayakan sebagai bahan pertimbangan dalam menciptakan ide. *Design thinking* menggunakan kemampuan teknologi yang

mampu menjadikan produk yang dihasilkan menjadi solusi efektif untuk menyelesaikan suatu permasalahan (Lazuardi & Sukoco, 2019). Berikut *breakdown step by step* tahapan *design thinking* yang dilakukan :

1. *Understand*: Mengumpulkan data literatur mengenai busana wanita *ready-to-wear* dan jenis-jenis aksesoris *upcycle*.

2. *Observe*: Melakukan pengujian jenis *upcycle* yang sudah didapatkan, melakukan analisa target pasar, menentukan konsep koleksi.

3. *POV*:Membuat inovasi desain koleksi, *moodboard* dan *color pallete*. Menentukan jenis kain yang akan digunakan pada pakaian dan aksesoris *upcycle*.

4. *Ideate*: Membuat sketsa desain akhir, pola *design* yang fix, dan melakukan eksperimen pola pada *toile* bagian tertentu.

5. *Prototype*: Membuat 5 produk pakaian siap pakai dan *detail* aksesoris *upcycle*.

6. *Test* : Melakukan sidang tengah dan sidang akhir, membagikan kuisioner, melakukan promosi dan media visual pada sosial media.

Analisa Perancangan

Berdasarkan analisa data literatur serta observasi langsung yang dilakukan oleh penulis kepada *brand fashion* lokal di Surabaya yaitu Amelia Jang, ditemukan

bahwa masih banyak *brand fashion* lokal yang memproduksi produknya dengan harga yang terjangkau, jumlah berlebihan, dan kualitas yang kurang baik. Masih banyak juga *brand fashion* lokal yang dalam proses produksinya, menghasilkan limbah kain sisa (kain perca) yang berlebihan tanpa melakukan pengolahan atau tahu cara mengolahnya.

Konsep Perancangan dan Media yang Digunakan

Hasil akhir dari perancangan ini adalah pembuatan lokal *brand fashion* yang memiliki koleksi pakaian *ready-to-wear* (RTW), *spring summer* 2024 (SS24) dan terdiri dari 5 *look*. 5 *look* tersebut berupa 1 *dress*, 1 celana panjang, 1 rok panjang, 1 atasan, 1 *blazer*, dan 4 *item styling*.

Perancangan ini bertujuan untuk menampilkan *brand fashion* lokal yang membuat produk *premium* dengan kualitas baik, kuantitas yang terbatas, membuat *detail* pakaian dengan melakukan pengolahan limbah kain sisa lokal *brand* melalui metode daur ulang (*upcycle*), serta melakukan kolaborasi *brand fashion* lokal baru dengan *brand fashion* lokal lainnya melalui penggunaan *style* pakaian, pemakaian kain, serta penggunaan *detailing*.

Media yang digunakan untuk dapat mempromosikan hasil akhir dari perancangan ini adalah melalui *Instagram*, dengan melakukan *post* foto dan video pada *feeds*, *story*, *reels*, ataupun *highlight*.

Instagram, dengan melakukan *post* foto dan video pada *feeds*, *story*, *reels*, ataupun *highlight*.

Inspirasi Desain

Koleksi ini terinspirasi dari bunga *Potentilla*. Kata “*potens*” berasal dari bahasa latin yang berarti “kuat”. Hal itu mengacu pada karakteristik dan manfaat dari bunga ini. Bunga *potentilla* melambangkan kekuatan, harapan, dan keberanian (Gaumond, 2022). Secara umum, bunga *potentilla* memiliki ciri-ciri berkelopak lima, memiliki warna putih, kuning, dan merah, memiliki putik berwarna kuning, termasuk salah satu tumbuhan yang berharga karena waktu mekarnya yang lama, memiliki kemampuan beradaptasi yang baik, cukup toleran terhadap panas dan kekeringan, dan biasanya hidup secara berkelompok. Bentuk dari bunga *potentilla* diaplikasikan kedalam *cutting* pakaian serta *creative fabric*.

Creative fabric merupakan salah satu metode dalam *fashion* yang dilakukan dengan mengubah bentuk atau tampilan pada suatu kain menggunakan metode tertentu yang bentuk dan hasilnya dapat disesuaikan sesuai kebutuhan. *3D Applique* sendiri merupakan teknik untuk membuat aksesoris dari kain menjadi suatu bentuk sebelum diterapkan pada kain dasar. Teknik ini biasanya menggunakan bentuk yang berulang. Masing-masing bentuk dapat dengan mudah dikembangkan menjadi suatu variasi objek untuk diaplikasikan pada kain dasar (Singer, 2013).

Target Pasar

Target pasar adalah wanita dewasa awal, usia 25-29 tahun, dengan pendidikan minimal S1 sederajat, memiliki penghasilan 10.000.000 - 15.000.000 per bulan, memiliki status sosial ekonomi (SES) kelas B - A1, bertempat tinggal di kota Surabaya, dan sering menggunakan media sosial, khususnya *Instagram*.

Alasan penulis mengambil pasar tersebut karena berdasarkan observasi, banyak wanita pada umur 25-29 tahun sudah memiliki pekerjaan yang tetap dan penghasilan sendiri. Pemilihan status sosial ekonomi dikarenakan produk yang akan dihasilkan adalah produk *premium* dengan harga yang tergolong tinggi, sehingga kelas SES B - A1 dirasa cocok oleh penulis. Selain itu, penentuan target pasar yang diambil oleh penulis juga disesuaikan dengan target pasar lokal *brand fashion* di Surabaya, yaitu Amelia Jang.

Proses Pembuatan Karya

Color Pallete



Gambar 1. Color Pallete Co-Exist (23/24)

Warna-warna “*The Survivors*” merupakan warna yang kuat, cerah, dan kontras satu sama lain. Kombinasi dari warna-warna ini terasa hidup, bertujuan

untuk menggambarkan semangat dan optimisme. Warna ini dirasa cocok dengan karakter *target market*, yaitu wanita yang kuat, berani, optimis, serta pantang menyerah.

Thumbnail Desain



Gambar 2. Thumbnail Look 1

Pada thumbnail *Look 1*, terdapat penambahan bisban bagian *princess seam* depan dan belakang, perubahan *design* bagian belakang dengan memberikan *cutting* bagian punggung dengan bahan organza agar terlihat bersinambungan.



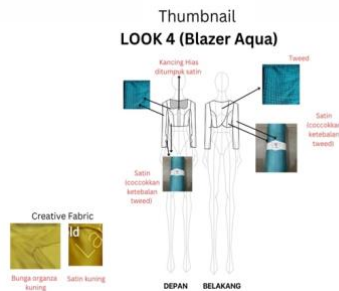
Gambar 3. Thumbnail Look 2

Pada thumbnail *Look 2*, terdapat perubahan, yaitu 2 kancing hias bagian depan menjadi kancing bungkus, *cutting* pakaian vertikal bagian belakang dihilangkan karena tidak diperlukan. Selain itu, terdapat penambahan bisban pada *cutting* vertikal bagian depan.



Gambar 4. Thumbnail Look 3

Pada thumbnail *Look 3*, *cutting brallete* belakang dihilangkan karena dirasa terlalu banyak, serta terdapat penambahan balen tusuk bagian korset atasan supaya terlihat lebih kokoh.



Gambar 5. Thumbnail Look 4

Pada *Look 4*, kancing sembunyi bagian *opening* dihilangkan karena ingin diperlihatkan sebagai aksesoris, terdapat penambahan *snap buttons* bagian lengan supaya *slit* dapat dibuka tutup. Kuntat bagian siku lengan dihilangkan karena menggunakan pola lengan *blazer*.



Gambar 6. Thumbnail Look 5

Pada thumbnail *Look 5*, terdapat perubahan desain rok menjadi rok *hi-lo*. Hal tersebut bertujuan supaya *look 5* memiliki kesamaan desain dengan peplum *look 3*. Selain itu, *cutting* resleting bagian belakang dibuat menghilang kebawah agar terlihat lebih bagus. Terdapat penambahan bisban pada bagian atas dan bawah korset rok, serta *flap pockets* pada bagian belakang korset agar terlihat berkesinambungan dengan *look 2*.

Desain Final Berwarna



Gambar 7. Desain Final Look 1

Merupakan *A-line midi dress* dengan menggunakan 3 bahan berbeda. Memiliki *sweetheart neckline*, lengan *puffy* dengan tali yang bisa diatur, *princess seam cutting detail* dengan bisban di depan dan belakang, dan juga *wavy overlap slit hem* di belakang yang merupakan penggambaran dari bentuk gelombang bunga. Pada desain *look 1*, menggunakan rangkaian bunga berwarna merah dan putih yang diletakkan pada bagian depan seperti saling menjangkau. Hal

tersebut dilakukan supaya warna dan rangkaian bunga terlihat bagus dan tidak berlebihan.



Gambar 8. Desain Final Look 2

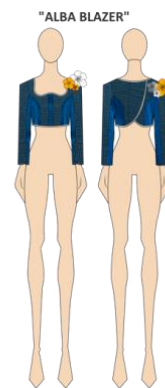
Celana panjang dengan *fit* standar, menggunakan *flap pockets* bagain belakang berbentuk gelombang, *cutting* vertikal pada bagian depan dengan bisban untuk memberikan ilusi kaki yang panjang, memakai detail *wavy overlap slit* pada *hem*. *Look 2* menggunakan rangkaian bunga berwarna kuning dan putih. Hal tersebut bertujuan untuk menampilkan warna kontras pada pakaian dan bunga.



Gambar 9. Desain Final Look 3

Atasan panjang dengan siluet *fit*, *sweetheart neckline*, *detail strap* yang panjangnya bisa diatur agar nyaman saat dipakai, peplum

hi-lo, serta *blunt overlap hem* dengan bisban pada bagian depan. Pada *look 3*, menggunakan rangkaian bunga kuning dan putih. Penempatan bunga pada *brallete* depan bertujuan untuk mem-*balance* bahan satin pada korset & peplum yang *glossy*, dengan bahan scuba yang lebih *doff*.



Gambar 10. Desain Final Look 4

Crop blazer dengan *wavy overlap slit* pada bagian *hem* lengan, dan *detail overlap slit* dengan bisban pada bagian belakang. *Look 4* menggunakan rangkaian bunga berwarna kuning dan putih untuk menampilkan warna kontras. Pemasangan bunga pada bagian pundak depan dan belakang bertujuan menonjolkan bagian bahu pada *blazer*



Gambar 11. Desain *Final Look 5*

Rok panjang dengan model *hi-lo*. Model rok dipilih dengan supaya sama dengan *detail* desain *look 3*. *Look 5* menggunakan *build in corset* dengan bisban pada bagian pinggang supaya korset terlihat tegas dan kokoh. Pemasangan bunga pada *look 5* dibentuk melengkung kedalam dengan tujuan menampilkan ilusi pinggang yang kecil.

Proses Pembuatan

Pola



Gambar 12. Foto Pola *Look 1*

Fotokiri merupakan pola *dress* badan yang sudah dibagi menjadi 4 (2 pola belakang, dan 2 pola depan), foto di sisi kanan merupakan bagian lengan dan juga bahu. Pola bagian bahu depan dan belakang digabung untuk menampilkan kesan yang unik.



Gambar 13. Foto Pola *Look 2*

Foto di sisi kiri merupakan pola celana bagian bawah depan dan belakang yang dibagi menjadi 3. Foto di kanan merupakan pola celana bagian atas, pola ban pinggang, dan pola *facing*.



Gambar 14. Foto Pola *Look 3*

Foto pola ini terdiri dari bagian *bra*, *strap*, *corset*, dan peplum. Pola bagian *bra* terdiri dari 3 pola, bagian *strap* terdiri dari 3 pola, bagian *corset* terdiri dari 5 pola, dan 1 pola untuk peplum.



Gambar 15. Foto Pola *Look 4*

Foto pola *blazer* ini terdiri dari 2 pola bagian badan depan, 2 pola bagian badan belakang, serta 2 pola bagian lengan.



Gambar 16. Foto Pola Look 5

Foto pola *look 5* ini terdiri dari 6 bagian pola, yaitu 4 pola bagian korset (2 pola bagian depan dan 2 pola bagian belakang), 1 pola untuk *flap pocket* bagian belakang, dan 1 pola rok panjang *hi-lo*.

Creative Fabric (Bunga)

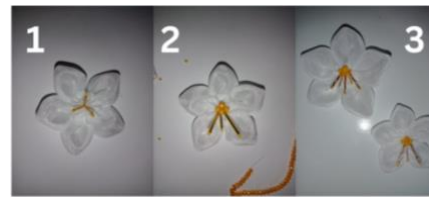


Gambar 17. Pembuatan Bunga Awal

Proses awal dilakukan dengan mengumpulkan kain sisa produksi lokal *brand*, yaitu Amelia Jang. Jenis kain yang dipilih adalah kain paula, satin, scuba, lace, organza, tweed dengan warna putih, merah dan kuning. Pemilihan warna kain untuk bunga disesuaikan dengan konsep dan *color pallete*. Kain yang dipilih memiliki spesifikasi, diantaranya bukan merupakan kain tebal dan bertekstur, kain tidak terlalu kecil (minimal 5x5cm), kain mudah atau bisa dicuci dan setrika.

Proses dibagi menjadi 4 bagian. Nomer 1 pembuatan kelopak bunga. Sebelum itu, buat pola kelopak untuk menentukan besar dan bentuk dari kelopak yang diinginkan, setelah itu memotong kain sisa yang terdiri dari 2 lembar kain,

selanjutnya dijahit. Kampuh perlu dicekris supaya bentuk tidak patah. Selanjutnya lakukan *pressing*. Nomer 2 proses merangkai bunga yang terdiri dari 5 kelopak. Nomer 3 cara pembuatan Yoyo yang dibuat dengan memotong kain lingkaran, jahit mengelilingi bentuk kain, lalu tarik benang supaya berkerut. Nomer 4 merupakan hasil jadi dari bunga.



Gambar 18. Pemasangan Payet Bunga

Proses ini menggunakan 3 jenis payet yang berbeda, yaitu payet kristal ceko, payet bambu panjang, dan payet bambu patah. Payet kristal ceko dipasang sebagai dasar menjahit payet bambu serta diibaratkan bakal biji. Payet bambu panjang diibaratkan sebagai tangkai putik. Payet bambu patah diibaratkan sebagai kepala sari.

Untuk proses pada gambar nomer 1 merupakan percobaan pemasangan tanpa kristal ceko, dan terlihat kurang bagus. Nomer 2 merupakan foto setelah dicoba menambahkan kristal ceko dibagian dasarnya. Nomer 3 adalah foto setelah payet bambu panjangnya diganti motif ulir dan berwarna *rosegold*.

Test

Nama Klien: HENRIK PRINCE WIDHAYANA ASHAR		E-mail: si.majores	
Nama:	si.majores	regisartono@gmail.com	
Pass:	si.majores	si.majores@gmail.com	
Alamat Email:	si.majores	hendekapri10@gmail.com	
Alamat Email 2:	si.majores	arnakapri004@gmail.com	
Link Website:	si.majores	si.majores@gmail.com	
Alamat Web:	si.majores	si.majores@gmail.com	
Alamat:	si.majores	si.majores@gmail.com	
Domain:	si.majores	si.majores@gmail.com	
Link Website:	si.majores	si.majores@gmail.com	

Gambar 19. Kuisoner Perancangan

Merupakan bagian akhir dalam metode perancangan *design thinking* yang dilakukan penulis untuk mengetahui pendapat audience mengenai hasil perancangan. Test dilakukan dengan membagikan kuisoner secara online, target wanita usia 25-29 tahun, dan berdomisili di Surabaya.

Hasil Final Produk



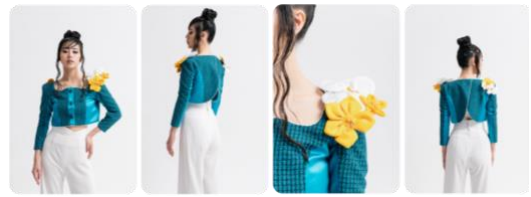
Gambar 20. Hasil *Final Look 1* “*Flamenco Dress*”



Gambar 21. Hasil *Final Look 2* “*Anserina Pants*”



Gambar 22. Hasil *Final Look 3* “*Daydawn Top*”



Gambar 23. Hasil *Final Look 4* “*Alba Blazer*”



Gambar 24. Hasil *Final Look 5* “*Warrenii Skirt*”

Kesimpulan

Pengaruh trend fashion dan perkembangan globalisasi menyebabkan permintaan pasar terhadap produk fashion menjadi banyak. Dikarenakan hal tersebut, tentunya banyak dampak negatif yang muncul, salah satunya mengenai limbah. Kain limbah sisa produksi juga merupakan salah satu contoh limbah fashion yang menjadi permasalahan. Di Surabaya, masih banyak brand fashion lokal yang kurang menyadari akan masalah ini dengan memproduksi kain perca secara berlebihan tanpa tahu cara mengolahnya. Salah satu cara untuk mengolah kain perca adalah dengan melakukan upcycle (mendaur ulang).

Untuk menjawab permasalahan tersebut, perancangan dilakukan dengan mendaur ulang kain sisa produksi lokal brand, yaitu Amelia Jang pada pakaian untuk dijadikan aplikasi aksesoris.. Kelebihan dari perancangan ini adalah dapat mengurangi limbah fashion lokal brand, serta menjadi

opsi kolaborasi bersama brand fashion lokal. Dalam proses pembuatannya, ditemukan beberapa hambatan seperti saat memilih warna kain yang sesuai dengan konsep, menentukan kain yang cocok dengan jenis aksesoris, serta menemukan kain perca yang memiliki ukuran cukup. Meskipun terjadi beberapa hambatan, perancangan dapat terselesaikan dengan hasil yang maksimal dan tepat waktu.

Untuk mendapatkan respon dari target pasar mengenai perancangan, dilakukan test dengan membagikan kuisioner. Hasil dari test tersebut, perancang mendapat respon positif dan diapresiasi dengan diberikan harga yang sesuai target.

Daftar Pustaka

- Fitri, A. N. G., Nayoan, J. R., Umaroh, C. F., Maharani, D. A., Farhan, F., & Irianti, A. H. S. (2021). *Pengembangan Teknik Upcycle pada Proses Modifikasi Busana Secondhand Menjadi Produk Berkualitas*. Prosiding Pendidikan Teknik Boga Busana, 16(1).
- Gaumond, Andrew. (2022). *Ultimate Guide to Potentilla Meaning and Symbolism*. Petal Republic. <https://www.petalrepublic.com/potentilla-meaning-and-symbolism/>
- Lusiardi, F. (2019). *Design: Recycling vs upcycling. What's the difference? Inexhibit*. <https://www.inexhibit.com/case-studies/design-recycling-vs-upcycling-whats-the-difference>
- Lazuardi, M. L., & Sukoco, I. (2019). *Design Thinking David Kelley & Tim Brown: Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek*. Organum: Jurnal Saintifik Manajemen Dan Akuntansi, 2 (1), 1–11.
- Muhammad, Debrilian. Very. (2018). "Analisis Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Loyalitas Konsumen Terhadap Merek Fast Fashion Di Indonesia." *Jurnal Pemasaran* 2 (3).
- Rachmat, N. A. (2022). *Hukum Pidana Lingkungan di Indonesia Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2009 tentang Perlindungan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup*. Ikatan Penulis Mahasiswa Hukum Indonesia Law Journal, 2(2), 188-209.
- Revanur, A., Kumar, V., & Sharma, D. (2021, September). *Semi-supervised visual representation learning for fashion compatibility*. In Proceedings of the 15th ACM Conference on Recommender Systems (pp. 463-472).
- Singer, R. (2013). *Fabric manipulation: 150 creative sewing techniques*. David & Charles.