



DEWI SARASWATI SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN BUSANA READY TO WEAR "GANTARI"

Elsi Hayuning Trias¹, Hapsari Kusumawardani^{*2}, Endang Prahastuti^{*3}, Annisau Nafiah^{*4}

Fakultas Teknik, Universitas Negeri Malang

*Corresponding Author: hapsari.kusumawardani.ft@um.ac.id

Abstrak

Penciptaan karya ini terinspirasi Dewi Saraswati sebagai dewi ilmu pengetahuan dan seni dalam kepercayaan umat Hindu sebagai inspirasi utama karena ketertarikan peneliti terhadap budaya dan juga sejarah sehingga bermaksud untuk menuangkannya ke dalam sebuah karya busana sebagai wujud kreativitas dalam perancangan koleksi busana. Proses penciptaan karya busana ini didasarkan pada jenis pendekatan *practice-led research* yang dilakukan melalui studi praktik perancangan busana, dengan difokuskan pada Dewi Saraswati sebagai utama penciptaan busana. Perpaduan warna gelap-terang dari motif kain lurik yang tegas juga tema *rustic* yang diperkuat dengan penambahan makrame menunjukkan sosok sang Dewi yang autentik, cantik bersinar dan dekat dengan alam. Pemberian nama Gantari yang dalam bahasa sansekerta berarti menyinari merupakan representasi dari peran Dewi Saraswati di muka bumi yakni sebagai manifestasi *Ida Sang Hyang Widi* (Tuhan dalam agama Hindu) untuk membimbing manusia di muka bumi yang hidup dalam kegelapan akibat ketidaktahuan dan kebingungan sebelum adanya ilmu pengetahuan. Selain itu, penambahan bordir wayang bergambar Dewi Saraswati menjadi elemen utama dalam desain busana. Adapun metode penciptaan karya ini dilakukan melalui empat tahap diantaranya tahap praperancangan, perancangan, perwujudan, dan yang terakhir adalah tahap penyajian. Hasil akhir berupa dua busana *ready to wear deluxe* yang ditampilkan dalam *Grand Show Tata Busana UM 2023* melalui format *catwalk fashion show*.

Kata Kunci: Penciptaan karya busana, *ready to wear*, Dewi Saraswati, Gantari, bordir, makrame

Abstract

The creation of this work is based on the existence of Dewi Saraswati as the goddess of science and art in Hindu beliefs as the main inspiration due to the researcher's interest in culture and history so that she intends to put it into a fashion work as a form of creativity in designing a fashion collection. The process of creating this fashion work is based on the *practice-led research* approach through the study of fashion design practice, focusing on Dewi Saraswati as the main inspiration for the fashion creation. The combination of dark and light colors from the bold lurik fabric motifs as well as the rustic theme reinforced by the addition of macrame shows the figure of the Goddess who is authentic, beautiful and close to nature. The name Gantari, which in Sanskrit means to shine, is a representation of Dewi Saraswati's role on earth, namely as a manifestation of *Ida Sang Hyang Widi* (God in Hinduism) to guide humans on earth who live in darkness due to ignorance and confusion before the existence of science. In addition, the addition of details in the form of embroidered puppets in the form of Dewi Saraswati became the main point of this Gantari dress. The method of creating this work was carried out through four stages including the pre-design stage, design, realization, and the last is the presentation stage. The result of Gantari's creation was two works of *ready to wear deluxe* fashion presented in the *UM 2023 Fashion Education Grand Show* with a *cat walk fashion show* presentation form.

Keywords: Fashion creation, *ready to wear*, Dewi Saraswati, Gantari, embroidery, macrame

1. PENDAHULUAN

Agama Hindu adalah salah satu dari enam agama yang diakui di Indonesia. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Hindu adalah agama yang diturunkan ke dunia melalui saptarsi (orang bijak yang diagungkan dalam kepercayaan umat Hindu) dan berpedoman pada kitab suci Weda. Agama Hindu berasal dari India sejak kurang lebih 2500 SM, eksistensinya di Indonesia mulai terasa pada awal abad masehi. Hindu masuk melalui beberapa jalur seperti perdagangan, pendidikan, dan juga pernikahan, kemudian mulai berkembang serta memengaruhi berbagai aspek kebudayaan bangsa Indonesia, mulai dari arsitektur, peribadatan, kesastraan, hingga etika berpakaian. Jejak dari peninggalan agama Hindu sendiri banyak tersebar di seluruh Pulau Jawa, salah satu peninggalan terbesarnya adalah Candi Prambanan di Jawa Tengah.

Dalam sistem agama Hindu, disebutkan bahwa Tuhan itu satu, tetapi orang bijaksana menyebut dengan berbagai nama (Mas, 2008:1). Pemberian nama Tuhan tersebut ditentukan berdasarkan manifestasi atau perwujudan-Nya bagi umat manusia. Salah satu wujud dari manifestasi tersebut adalah adanya sosok Dewi Saraswati sebagai manifestasi *Sang Hyang Widi Wasa* (Tuhan dalam kepercayaan umat Hindu) sebagai Dewi Ilmu Pengetahuan dan Seni. Saraswati berasal dari dua kata yakni *Saras* (*Sr*) yang memiliki makna mata air atau sesuatu yang terus menerus mengalir dan *Wati* yang berarti memiliki, sehingga Saraswati dapat diartikan sebagai sesuatu yang memiliki sifat mengalir terus menerus seperti air, dalam hal ini Dewi Saraswati dipercaya mengalirkan ilmu pengetahuan ke bumi (Suratmini, 2010). Dalam beberapa literasi Hindu, Dewi Saraswati digambarkan sebagai wanita cantik bergaun putih, menandakan kemurnian pengetahuan sejati, Ia digambarkan sedang duduk (terkadang juga digambarkan berdiri) di atas bunga teratai yang menunjukkan hubungannya dengan kebenaran mutlak dan dengan kemurnian abadi, bunga teratai juga melambangkan alam semesta (*bhuana agung*) yaitu istana *Ida Sang Hyang Widhi Wasa* (Suwena, 2018). Dewi Saraswati digambarkan berada di dekat sungai, karena itulah Saraswati juga disebut sebagai dewi sungai, disamping Gangga, Yamuna, Susoma dan yang lainnya.

Meskipun tidak disebutkan sebanyak Siwa dan Durga, namun eksistensi Dewi Saraswati sangat kuat diantara umat Hindu. Di Indonesia sendiri, umat Hindu memiliki perayaan khusus untuk Dewi Saraswati setiap tahunnya. Eksistensi dari sosok Dewi Saraswati ini juga sering dijadikan sebagai ikon dalam berbagai aspek kehidupan, terutama dalam aspek yang berhubungan dengan ilmu pengetahuan, seperti interior dan eksterior bangunan kuil dan juga perpustakaan, bahkan sosok Dewi Saraswati juga menjadi lambang resmi Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan Denpasar. Oleh karena itu, peneliti menyadari berbagai nilai yang terkandung dalam sosok Saraswati, serta tertarik dengan eksistensi tersebut untuk kemudian menuangkannya ke dalam sebuah karya busana *ready to wear* dengan nama "Gantari".

Gantari yang artinya menyinari, berasal dari bahasa Sansekerta, dimana bahasa ini merupakan bahasa yang digunakan pada kitab suci Weda agama Hindu. Pemberian nama 'Gantari' didasarkan pada bagaimana eksistensi Dewi Saraswati dalam peradaban umat manusia sesuai kepercayaan umat Hindu. Dewi Saraswati digambarkan sebagai sosok Dewi yang menyampaikan ilmu pengetahuan (*widya*) terhadap umat manusia di bumi yang hidup dalam ketidaktahuan, masa ketidaktahuan ini kemudian digambarkan sebagai masa kegelapan (*awidya*) yakni sumber penderitaan. Keberadaan Dewi Saraswati di dunia sebagai manifestasi Tuhan terhadap ilmu pengetahuan di masa ketidaktahuan ini, seakan menjadi cahaya di tengah kegelapan dan menyingkirkan penderitaan itu. Gantari yang hanya memiliki satu suku kata juga mewakili sosok Dewi Saraswati yang sederhana.

Dalam karya Gantari, jenis busana yang diciptakan adalah busana *ready to wear deluxe* dengan tema utama *rustic* yang memiliki ciri khas yakni busana berlayer dan sentuhan *unfinished craft art* berupa makrame. Pemilihan jenis busana ini mempertimbangkan penggambaran Dewi Saraswati yang memakai pakaian sederhana dan digambarkan dekat dengan komponen-komponen alam seperti hewan, tumbuhan, dan sungai. Tentu saja dalam hal ini terdapat modifikasi dari

penggambaran kesederhanaan tersebut, dimana kain tenun lurik digunakan sebagai material utama pembuatan busana yang mewakili tanah Jawa, khususnya Jawa Tengah sebagai lokasi adanya bukti peninggalan terbesar dari peradaban umat Hindu terbesar di Indonesia serta sumber inspirasi awal dalam menemukan kisah Dewi Saraswati, yakni kompleks Brahma Candi Prambanan di Jawa Tengah.

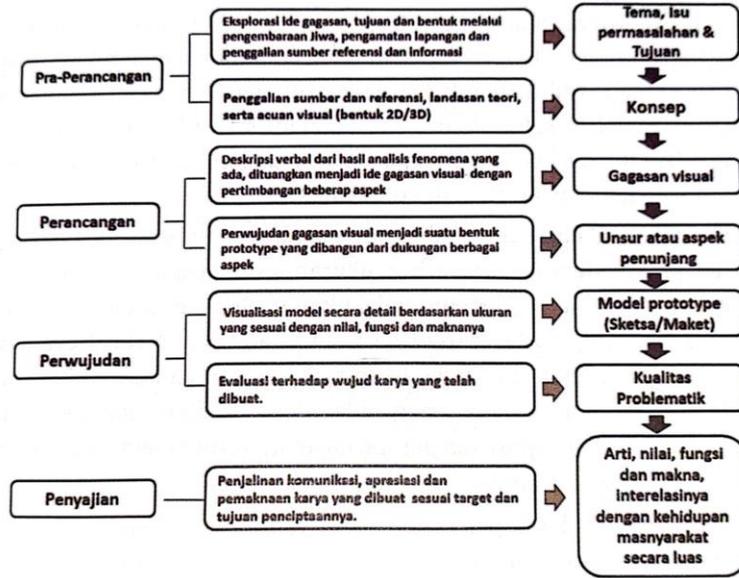
Representasi Dewi Saraswati dalam busana *ready to wear juga* diaplikasikan pada pemilihan kain dan warna. Penelitian sebelumnya penciptaan busana *ready to wear delux* menggunakan manipulating fabric slashing dan pewarnaan limbah ampas kopi (Hidayat & Indarti, 2024). Sesuai dengan judulnya yakni Gantari, perpaduan beberapa kain yang mengkilap seperti satin dan organza dan juga warna *teracotta* di tengah dominasi warna gelap *earth tone* digunakan untuk menggambarkan kata 'menyinari' sesuai dengan makna judulnya. Penggambaran sosok Saraswati dalam wujudnya juga diabadikan dalam detail bordir wayang Dewi Saraswati yang ditempel pada busana untuk mempercantik detail tampilannya. Desain busana berlapis yang terdiri dari beberapa potong busana dengan *final look layering sleeve* serta penambahan detail makrame disajikan untuk mewakili konsep *rustic* pada busana. Diharapkan penciptaan ini dapat menginspirasi para pembaca serta sebagai bentuk penghormatan dan toleransi terhadap sejarah Indonesia dan juga kepercayaan umat Hindu.

2. METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *penciptaan practice-led research* dimana penciptaan dan riset dilakukan berdasarkan dari berbagai teori yang relevan dengan fokus utama yakni wujud dan bentuk karya itu sendiri. Menurut Gustiyan Rachmadi (dalam Hendriyana, 2021:55) terdapat empat alur yang harus dilalui sebagai tahapan dalam menciptakan sebuah karya, diantaranya pra-perancangan, perancangan, perwujudan, dan yang terakhir penyajian. Keempat tahapan ini merupakan satu kesatuan yang saling berhubungan. Keempat tahapan ini akan menentukan latar belakang pembuatan karya, proses perancangan hingga bagaimana konsep yang disusun dapat terealisasi dalam wujud sebuah karya.

Praperancangan

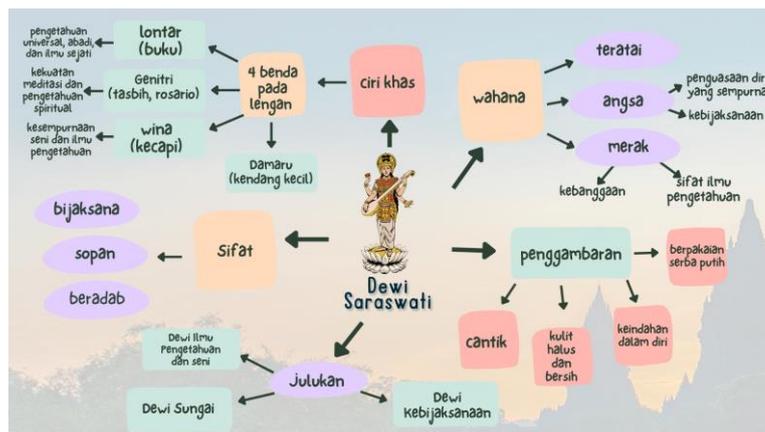
Praperancangan karya merupakan tahap awal perancangan yang disusun berdasarkan konsep yang telah ditentukan sebelumnya. Pada tahap ini perlu adanya pengembangan ide dan gagasannya berdasarkan riset-riset yang telah dilakukan, teori dan juga referensi yang telah dikumpulkan, hingga produk dari karya sejenis yang telah ada sebelumnya (Hendriyana, 2021:56). Proses praperancangan karya ini akan memberikan gambaran konsep dasar dan tujuan dari karya, sehingga nantinya juga akan mempermudah tahap perancangan karya.



Gambar 1. Metode Penciptaan *Practice-led Research* (Sumber: Hendriyana, 2021)

Mind Mapping

Mind map atau kerangka berpikir merupakan teknik pemetaan yang diperkenalkan oleh Tony Buzan pada tahun 1970. *Mind map* memperkenalkan suatu teknik pemetaan yang memuat kreatifitas otak sebelah kanan dan mengorganisir, menyimpan, mengatur serta memahami sebuah informasi layaknya otak sebelah kiri (Parange, dkk. 2023). Pembuatan *mind map* dilakukan untuk memperjelas apa saja yang akan dimasukkan ke dalam karya berdasarkan analisis ide yang telah dilakukan, hal ini bertujuan agar karya yang dihasilkan dapat direfleksikan dengan lebih nyata dan tidak ambigu. Berikut merupakan *mind map* dari busana *ready to wear* Gantari (Gambar 2).



Gambar 2. *Mind Map* Gantari

Mood Board

Mood board merupakan papan berisi kumpulan gambar yang digunakan untuk memvisualisasikan konsep yang ingin disampaikan oleh desainer dalam karyanya. Sebuah *mood board* pada dasarnya merupakan kolase dari sekumpulan barang seperti foto, sketsa, kliping, perca kain, hingga sampel warna yang menjadi sumber inspirasi desainer (Bestari, 2016).



Gambar 3. Mood board Gantari

Story Board

Story board merupakan metode visualisasi pada industri desain dan fashion untuk menampilkan cerita dari desain asli. *Story board* memuat rangkuman ide-ide dari desainer mengenai karya yang ia buat. Tujuan dari pembuatan *story board* ini adalah untuk memberi pemahaman singkat kepada *audience* tentang karya yang dibuat. Adapun *story board* dari karya Gantari adalah sebagai berikut:

Gantari berasal dari bahasa Sansekerta yang berarti 'menyinari'. Konsep Gantari terinspirasi dari eksistensi Dewi Saraswati sebagai dewi ilmu pengetahuan dan seni dalam kepercayaan umat Hindu. Penggambaran sosok Dewi Saraswati yang cantik dan rendah hati, serta digambarkan memiliki empat lengan yang masing-masing membawa berbagai benda meliputi: Pustaka (lontar, kitab/buku), yaitu kitab suci Weda yang melambangkan ilmu pengetahuan universal dan abadi serta ilmu pengetahuan hakiki; Aksamala (genitri/tasbih, rosario), melambangkan kekuatan meditasi atau pengetahuan spiritual; alat musik berupa Wina (waditra) serta Damaru atau kendang kecil sebagai simbol kesempurnaan seni dan ilmu pengetahuan (Komang, dkk., 2021). Beberapa aspek visualisasi tersebut menciptakan inspirasi untuk penciptaan busana *ready to wear* bernuansa *earth tone* dengan sentuhan warna *terracotta* yang mencolok diantara warna coklat gelap yang senada.

Penggunaan kain lurik sebagai bahan utama merepresentasikan budaya Jawa dan mewakili Prambanan sebagai bukti peradaban agama Hindu di Pulau Jawa. Penambahan bordir berdesain visualisasi Dewi Saraswati dengan sentuhan *rustic* dari hiasan makrame pada busana memberikan kesan cantik dan juga estetik bagi pemakainya. Sesuai dengan nama dan filosofinya ini, busana Gantari diharapkan dapat selalu bersinar dan menjadi sumber inspirasi layaknya sang Dewi.

Perancangan

Perancangan karya bersi deskripsi verbal dari hasil analisis fenomena yang ada, dituangkan menjadi ide gagasan visual (konsep bentuk) dengan pertimbangan beberapa aspek penunjang dan juga unsur penciptaan karya seni yang relevan (Hendriyana, 2021:56).

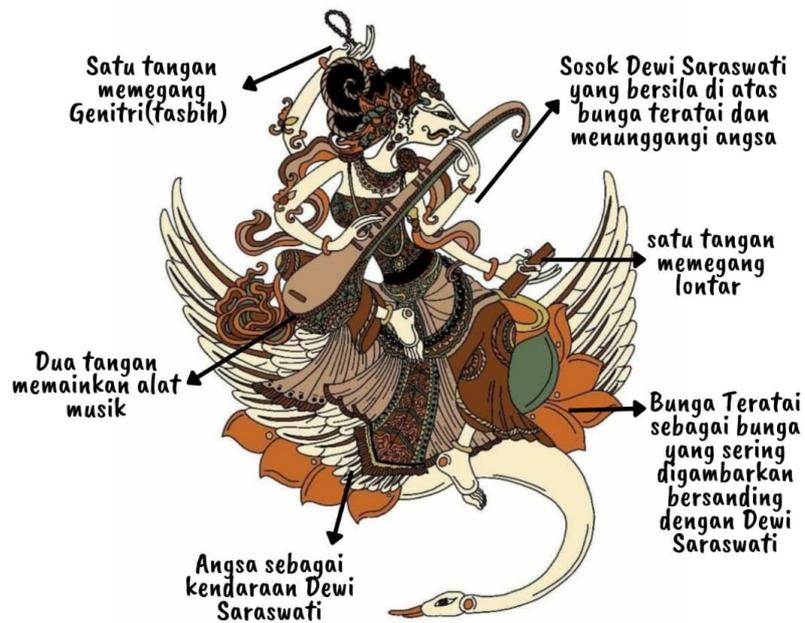
Desain Visualisasi Dewi Saraswati

Pada busana Gantari, desainer menambahkan ornamen bordir yang didesain berdasarkan visualisasi Dewi Saraswati sesuai dengan kepercayaan umat Hindu. Pada desain tersebut menunjukkan Dewi Saraswati yang sedang menunggangi angsa duduk di atas teratai dan sedang memainkan alat musik dan memegang genitri dan juga lontar. Dewi Saraswati dalam desain ini digambarkan dengan sosok wayang yakni wujud dari kebudayaan tanah jawa.



Gambar 4. Ukuran Bordir Dewi Saraswati

Detail desain wayang Dewi Saraswati



Gambar 5. Desain Bordir Dewi Saraswati

Alternatif Desain Busana

Alternatif desain busana dibuat oleh desainer berdasarkan tema dan konsep yang telah dibuat sebelumnya. Terdapat lima desain alternatif koleksi Gantari sebelum akhirnya dipilih dua desain terbaik untuk diwujudkan dalam karya busana, berikut merupakan desain alternatif dari karya busana Gantari:



Gambar 6. Desain Alternatif Gantari

Perwujudan Karya

Tahapan selanjutnya adalah perwujudan karya, dimana pada tahap ini semua ide, konsep, hingga rancangan sudah siap dieksekusi. Perwujudan karya merupakan visualisasi model secara detail berdasarkan hasil perancangan yang dilakukan sebelumnya, pada tahap ini juga dilakukan evaluasi terhadap wujud karya yang telah dibuat (Hendriyana, 2021). Hal yang harus dilakukan oleh desainer pada tahap ini antara lain mempersiapkan alat dan bahan, memotong bahan sesuai pola, menjahit, melakukan finishing, hingga quality control dan evaluasi karya sebelum disajikan.

Penyajian Karya

Penyajian karya merupakan tahapan terakhir dalam perwujudan karya dimana pada tahap ini dilakukan penjalinan komunikasi, apresiasi dan pemaknaan karya yang dibuat sesuai dengan target dan tujuan penciptaanya (Hendriyana, 2021). Pada tahap ini, busana yang diciptakan dari eksistensi Dewi Saraswati pada kepercayaan umat Hindu telah siap untuk diperlihatkan kepada khalayak umum, adapun kegiatan pagelaran untuk karya ini dilaksanakan pada hari Kamis 26 Oktober 2023.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan Sumber Inspirasi Dewi Saraswati Pada Desain Busana Ready to Wear "Gantari"

Desain Busana Terpilih



Gambar 7. Desain Look 1 Gantari

Dua desain busana Gantari dipilih berdasarkan berbagai pertimbangan yang telah dilakukan oleh desainer yakni dari segi kualitas desain dan rancangan, keelokan, serta korelasi desain yang paling mendekati konsep. Busana Look 1 Gantari ini terdiri dari 5 potong, yakni *outer* lurik tanpa lengan dengan potongan *A-line*, *inner* knit dengan *layering sleeve* yakni lengan pertama berbentuk lonceng dengan bahan dasar katun rami dan lengan 2 berbentuk bon-bon dengan bahan organza, *vest opening* belakang dengan bahan polo linen yang dijahit menggunakan teknik *quilting*, yakni teknik jahit yang menggabungkan dua kain atau lebih untuk disatukan menjadi bahan yang lebih tebal dan padat (Sabrina dan Widiawati, 2014), dengan penambahan hiasan *cross stitch* sebagai hiasan di bagian depannya, serta rok tutu dari kain tile jepang dan juga rok lilit satin maxmara berlapis *lace* dan makrame.



Gambar 8. Desain Look 2 Gantari

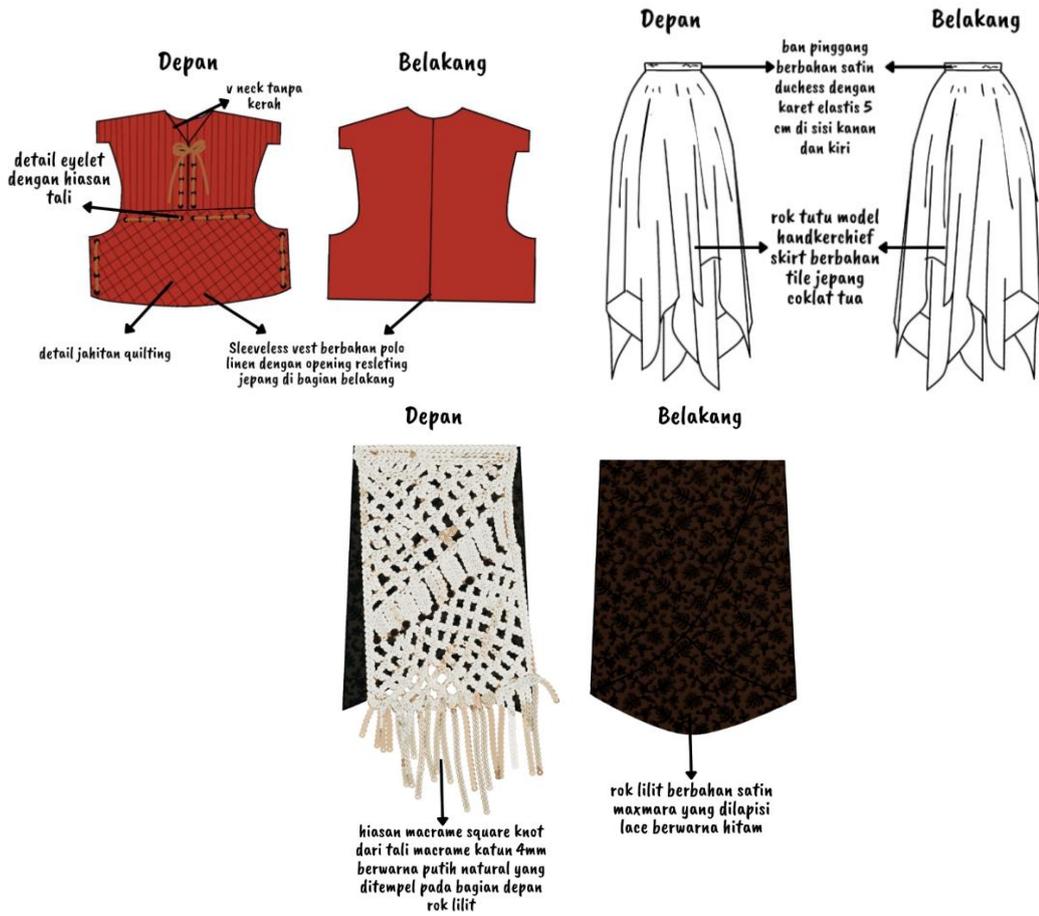
Pada busana Gantari desain ke-2, terdiri dari empat potong yakni kemeja lurik berlengan panjang berbahan dasar kain tenun lurik yang dilapisi trikot dengan lengan panjang bermanset katun rami, kemudian *outer* lengan pendek berbahan dasar kain *pleated chiffon* untuk bagian badannya dengan hiasan makrame pada area dada hingga bahu sebelah kirinya dan bahan organza di bagian lengannya yang berbentuk *puff*, lalu obi berbahan kain polo linen serta celana berbentuk flare berbahan *satin duchess* yang dilapisi *lace* untuk memberikan kesan ilusi motif dan kilau dengan sentuhan *cross stitch* di bagian kanan dan kiri belahan celana.

Desain busana gantari *look 2* ini juga memiliki *final look* lengan yang menumpuk seperti *look 1*. Perbedaannya adalah jika pada *look 1* kedua jenis lengan dijahit menumpuk pada inner, sedangkan pada *look 2*, kedua jenis lengan dijahit pada dua potong busana yang berbeda yakni lengan raglan pada kemeja dan lengan *puff* pada *outer* yang memberikan kesan *layering sleeves* saat dipakai. Adapun kedua desain tersebut menggunakan tenun lurik sbagai bahan utama, dengan jenis motif lurik sapit urang yang dipercayai oleh masyarakat Jawa dapat memudahkan rezeki bagi pemakainya (Musman A, 2015). Berikut merupakan desain produksi dari busana Gantari:

Desain Produksi 1



Gambar 9. Desain Produksi 1 (Look 1 Gantari) Bagian 1



Gambar 10. Desain Produksi 1 (Look 1 Gantari) Bagian 2



Gambar 11. Desain Produksi 2 (Look 2 Gantari) Bagian 1

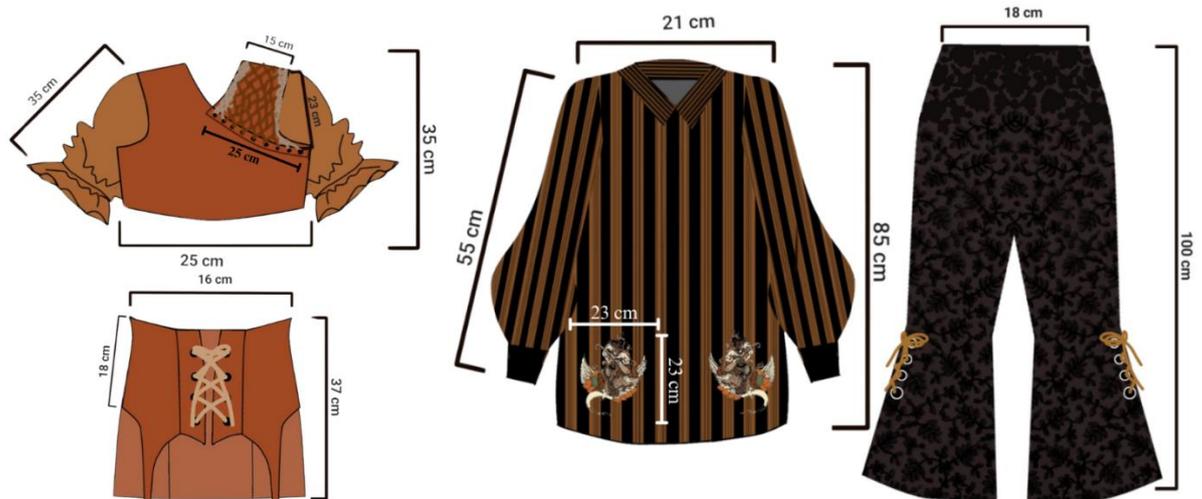


Gambar 11. Desain Produksi 2 (Look 2 Gantari) Bagian 2

Desain Produksi 2



Gambar 12. Desain produksi 1 (Look 1 Gantari)



Gambar 12. Desain produksi 2 (Look 1 Gantari)

Pembuatan pola busana Gantari menggunakan teknik konstruksi. Pada busana ini, bahan utama yang digunakan adalah kain tenun lurik yang dipadu padankan dengan katun linen, polo linen, satin duchess, satin maxmara, lace, tile jepang dan juga *pleated chiffon*. Pada desain busana Gantari, hiasan bordir dibuat dengan mesin industri *non-digital*, kemudian paa bagian makramenya dipasang langsung menempel pada kain busana. Dengan menggunakan berbagai jenis bahan dan hasan tersebut, busana *ready to wear* Gantari menghasilkan *look* yang cantik dan anggun.

Hasil jadi busana Ready to Wear Gantari

Hasil jadi busana *ready to wear* Gantari yang terinspirasi dari sosok Dewi Saraswati, yakni Dewi ilmu pengetahuan dan seni dalam kepercayaan umat Hindu, dapat dilihat pada gambar 13. Penciptaan karya busana *ready to wear* Gantari yang terinspirasi dari Dewi Saraswati ini, telah sesuai dengan tema *rustic*, yakni busana yang berfokus pada kesan alami bernuansa hangat dengan sentuhan unfinished craft art berbahan serat alam dengan pengaplikasian teknik makrame bertajuk arsitektur (Alfi, 2018) yang dibuktikan dengan sentuhan makrame pada busana. Pada *look 1* busana ini, terdiri dari lima potong busana yakni *outer* lurik, *inner* dengan *layering sleeve*, vest, rok *handkerchief* dan rok lilit dengan detail makrame berwarna putih natural di bagian depan rok lilit. Terdapat detail bordir wayang Dewi Saraswati berukuran 31 cm x 35 cm di bagian badan belakang *outer* lurik serta ukuran 23 cm x 23 cm di bagian depan kanan dan kiri badan *outer* lurik. Lima potong busana dengan *outer* longgar yang dipadukan menjadi satu *look* seta perpaduan warna *earth tone* ini memberikan kesan layering sesuai dengan tema *rustic*. Kemudian, pada *look 2* busana Gantari terdiri dari empat potong busana yakni kemeja lurik dengan detail bordir Dewi Saraswati berukuran 23 cm x 23 cm pada bagian muka bawah kanan dan kiri, celana *wide leg*, obi belt dan juga *outer pleated* dengan detail makrame dua warna di bagian dada sebelah kiri.



Gambar 13. Hasil jadi busana *ready to wear* "Gantari"



Gambar 14. Penyajian Karya Gantari

4. SIMPULAN

Inspirasi pada eksistensi Dewi Saraswati ini diaplikasikan pada aksesoris bordir wayang Dewi Saraswati yang ditempel pada busana sebagai detail hiasannya. Selain itu, konsep *rustic* yang ditunjukkan dengan *look* busana berwarna *earth tone* yakni coklat gelap dan *terracotta* dan coklat muda yang mencolok pada beberapa bagiannya merepresentasikan makna 'Gantari' sebagai busana yang bersinar. Selain itu, penambahan aksesoris *macrame* dan juga *layering* pada busana dengan *layering sleeve* juga dilakukan untuk menciptakan konsep *rustic* yang juga menggambarkan seorang dewi dekat dengan alam.

Proses perwujudan busana *ready to wear* Gantari ini dilakukan melalui empat tahap perwujudan karya yakni tahap praperancangan, tahap perancangan, perwujudan dan yang terakhir penyajian. Sedangkan metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan *practice-led research* yang dilakukan melalui studi praktik perancangan busana dengan difokuskan pada perwujudan Dewi Saraswati sebagai sumber inspirasi penciptaan busana *Ready to Wear*.

Hasil jadi busana *ready to wear* menunjukkan bahwa karya yang dihasilkan telah sesuai dengan konsep karya yang telah dibuat. Karya busana Gantari ini menggunakan bordir wayang Dewi Saraswati sebagai detail hiasan, perpaduan warna *earth tone*, *double sleeve*, dan sentuhan makrame menciptakan busana yang memiliki kesan *rustic* yang cantik. Hasil busana *ready to wear* Gantari ini telah dinyatakan layak untuk dipublikasikan oleh juri dan dosen penguji, sehingga karya ini telah dipublikasikan pada pagelaran busana *Grand Show 'Multiverse'* Tata Busana Universitas Negeri Malang, pada 26 Oktober 2023 lalu, dan telah mendapatkan respon positif dari juri, dosen penguji dan juga masyarakat. Karya Gantari berhasil mendapatkan penghargaan *Best of Derevenskiy* (karya terbaik kelompok) serta ditampilkan pada kegiatan Seminar Nasional dan Pameran LP2M UM bertempat di Graha Cakrawala Universitas Negeri Malang yang dilaksanakan pada 29 November 2023 serta telah dipakai oleh putra-putri terbaik Jawa Timur dalam berbagai *event* paguyuban ataupun duta.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfi, N. L. (2018). Bulu Babi Dalam Karya Seni Bertajuk Rustic Style. *Jurnal Seni Rupa*. <http://digilib.isi.ac.id/id/eprint/4159>
- Bestari, A. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Moodboard Terhadap Pengetahuan Desain Busana Pada Mahasiswa Pendidikan Teknik Busana. <http://dx.doi.org/10.21831/jitp.v3i2.8006>
- Hendriyana, H. (2021). *Metodologi Penelitian Penciptaan Karya*. Yogyakarta: ANDI.
- Hidayat, D. A. N., & Indarti, I. (2024). Busana Ready to Wear Deluxe Menggunakan Pewarnaan Alam Ampas Kopi dan Kombinasi Slashing Kain Batik Kopi Pecah Banyuwangi. *BAJU: Journal of Fashion and Textile Design Unesa*, 5(2), 200–210. <https://doi.org/10.26740/baju.v5n2.p200-210>
- Komang, T. D., Artawa, K., Utama, P., & Ketut Ratna Erawati, N. (2021). *International Journal of Social Sciences and Humanities Analysis of Saraswati Goddess Image in a Textbook: A Semiotic Study*. <https://doi.org/10.29332/ijssh.v5n2.1361>
- Mas, A. (2008). *Memahami Konsep Siwa-Buda di Bali*. Surabaya: PARAMITHA.
- Musman, A. (2015). *Lurik (Pesona, Ragam, dan Filosofi)*. Yogyakarta: ANDI.
- Parange, dkk. (2023). Penerapan Metode Mind Mapping dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Penabur. <https://doi.org/10.36418/japendi.v4i02.1613>
- Sabrina, P. N., & Widiawati, D. (2014). Eksplorasi motif bunga empat musim China Dengan teknik quilting pada produk fashion. *Jurnal Craft*. <https://www.neliti.com/publications/243141/eksplorasi-motif-bunga-empat-musim-china-dengan-teknik-quilting-pada-produk-fashion>
- Suratmini, Ni Wayan. (2010). *Hari Raya Saraswati Ditinjau dari Segi Tattwa, Susila, dan Upacara*. Surabaya: PARAMITHA.
- Suwena, IW. (2018). *Makna Mitos Dewi Saraswati dan Mitos Dewi Durga: Suatu Analisis Struktural*. *Skripsi. Bali: Universitas Udayana*