



## REPRESENTASI DEWI ARTEMIS MELALUI PENERAPAN TEKNIK MANIPULATING FABRIC RUFFLES PADA BUSANA AVANT-GARDE

Mey Surya Mada<sup>1</sup>, Urip Wahyuningsih<sup>\*2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Vokasi, Universitas Negeri Surabaya

\*Corresponding Author: [uripwahyuningsih@unesa.ac.id](mailto:uripwahyuningsih@unesa.ac.id)

Received: 13 January 2026/ Revised: 17 June 2026/ Accepted: 3 July 2026

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan teknik *manipulating fabric ruffles* pada busana *avant-garde* dengan sumber ide dewi Artemis dari mitologi Yunani. Dewi Artemis dipilih sebagai inspirasi karena merepresentasikan karakter kekuatan, kemandirian, dan keanggunan yang sejalan dengan prinsip desain *avant-garde*. Metode penelitian yang digunakan adalah *Double Diamond Model* yang meliputi tahap *discover*, *define*, *develop*, dan *deliver*. Proses perancangan diawali dengan penggalian konsep dan simbolisme dewi Artemis, dilanjutkan dengan pengembangan desain melalui moodboard, penentuan siluet, eksplorasi material, serta penerapan teknik *ruffles* sebagai elemen utama busana. Hasil jadi busana kemudian dievaluasi oleh tiga ahli di bidang desain busana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknik *manipulating fabric ruffles* berhasil membentuk volume, tekstur, dan gerak yang dinamis serta mampu merepresentasikan karakter dewi Artemis secara visual dan konseptual. Dengan demikian, teknik ini dinilai efektif dan layak diterapkan pada busana *avant-garde* sebagai medium ekspresi artistik yang inovatif dan bermakna.

**Kata Kunci:** *manipulating fabric ruffles*, *avant-garde*, dewi artemis

### Abstract

This study aims to explore the application of *manipulating fabric ruffles* in *avant-garde* fashion using Artemis from Greek mythology as the source of inspiration. Artemis was selected due to her representation of strength, independence, and elegance, which aligns with the fundamental principles of *avant-garde* design. The research employs the *Double Diamond Model*, consisting of the *discover*, *define*, *develop*, and *deliver* stages. The design process begins with an exploration of the symbolism and character of Artemis, followed by the development of design concepts through moodboards, silhouette determination, material exploration, and the application of *ruffles* as the main design element. The final garment is then evaluated by three experts in fashion design. The results indicate that the application of *manipulating fabric ruffles* successfully creates dynamic volume, texture, and movement, while effectively representing the visual and conceptual character of Artemis. Therefore, this technique is considered effective and appropriate for *avant-garde* fashion as a medium of innovative and meaningful artistic expression.

**Keywords:** *manipulating fabric ruffles*, *avant-garde*, goddess of Artemis

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan industri *fashion* terus mendorong eksplorasi busana yang inovatif. Dalam karya seni, sebuah konsep baru tercipta yang dikenal dengan istilah *avant-garde*. Konsep *avant-garde* menawarkan pembaruan melalui karya eksperimental yang menentang norma-norma yang ada (Adjei-Appoh et al., 2022). Tidak hanya berfungsi sebagai pelindung tubuh, melainkan sebagai bentuk ekspresi seni yang dapat dikenakan. *Avant-garde* merupakan salah satu kategori desain mode yang dikenal dengan bentuk-bentuk *silhouette* yang unik dan tidak biasa (Siswoyo et al., 2023). Dalam konteks penciptaan karya busana, gaya *avant-garde* memberikan kebebasan kepada desainer untuk mengeksplorasi kreativitas tanpa batas, menciptakan karya yang tidak hanya estetis namun juga konseptual dan bermakna mendalam (Prasetyo, 2015).

Salah satu teknik yang dapat menghadirkan keunikan dan nilai estetika tinggi pada busana *avant-garde* adalah *manipulating fabric*, sebuah teknik manipulasi kain yang menciptakan dimensi dan volume pada pakaian. *Manipulating fabric* memiliki banyak jenis, salah satunya adalah teknik *manipulating fabric ruffles*. Menurut (Wolf, 1996) pada jurnal (Parafitasari & Siagian, 2019) *ruffles* adalah sepotong kain panjang yang diambil dari arah serat serong lalu dikerut pada bagian atasnya untuk menghasilkan gelombang, dapat dibuat dari bahan selembat atau bahan dobel. Keunikan teknik *ruffles* terletak pada kemampuannya menciptakan tekstur dekoratif yang kaya, dimensi yang bervariasi, serta memberikan kesan feminin sekaligus kuat pada busana.

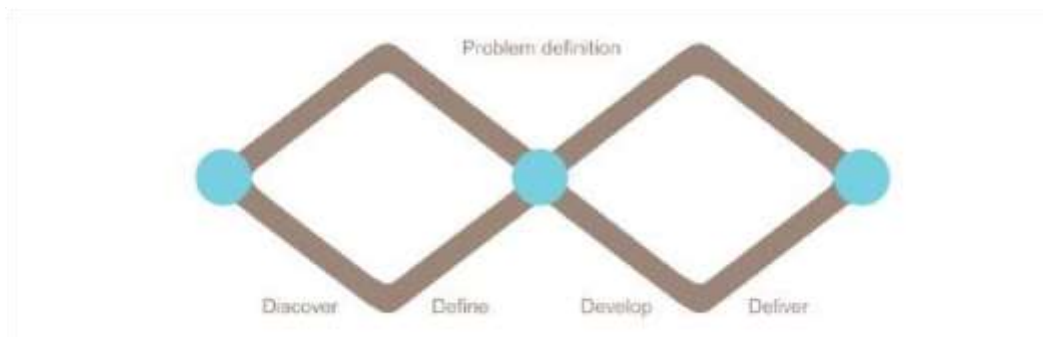
Dalam proses penciptaan karya busana, sumber ide atau inspirasi memegang peranan penting sebagai landasan konseptual yang memberikan arah dan makna pada karya yang diciptakan. Dewi Artemis dari mitologi Yunani dipilih sebagai sumber ide karena memiliki karakteristik simbolik yang kuat dan kompleks, menjadikannya inspirasi yang ideal untuk diwujudkan melalui pendekatan desain *avant-garde*. Sebagai dewi perburuan, alam liar, serta pelindung wanita muda dalam mitologi Yunani, Artemis merepresentasikan perpaduan antara keanggunan, kekuatan, dan ketegasan (Budin, 2016). Karakteristik tersebut sejalan dengan prinsip dasar *avant-garde* yang menekankan pada eksperimen, kebebasan ekspresi, dan penolakan terhadap bentuk konvensional. Diwujudkan melalui teknik *manipulating fabric ruffles* yang mengalir, dirancang membentuk gelombang organik yang menyerupai gelombang angin di hutan, mengekspresikan keberanian dan energi alam liar yang menjadi simbol Artemis. Volume dan tekstur pada *ruffles* memberikan dimensi dan gerakan pada busana, seolah-olah busana itu hidup dan bertransformasi seperti sosok dewi yang penuh misteri dan kekuatan, memperkuat kesan femininitas sekaligus ketegasan dalam setiap lekuknya.

Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan teknik *manipulating fabric ruffles* sebagai elemen utama pembentuk karakter visual busana *avant-garde* yang terinspirasi dari figur mitologis dewi Artemis. Teknik *ruffles* digunakan sebagai media untuk menerjemahkan nilai-nilai simbolik yang dimiliki ke dalam bentuk busana. Dengan demikian, penelitian ini berupaya mengintegrasikan aspek teknik, estetika, dan narasi budaya dalam proses penciptaan karya busana.

Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan sebuah kolaborasi unik antara teknik manipulasi kain dan narasi mitologis. Desain yang dihasilkan tidak hanya menonjolkan aspek artistik, tetapi juga merefleksikan interpretasi kontemporer dari warisan budaya Yunani. Karya ini diharapkan dapat memberikan perspektif baru dalam dunia *fashion*, sekaligus mengangkat nilai-nilai simbolis dewi Artemis ke dalam konteks yang lebih progresif.

## 2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Practice-Based Design Research (PBDR), yaitu penelitian yang menghasilkan pengetahuan melalui proses penciptaan dan evaluasi karya desain. Dalam pelaksanaannya, penelitian ini menerapkan *Double diamond model* atau model berlian ganda yang diperkenalkan pertama kali oleh *British Design Council*, kemudian diadopsi oleh (Ledbury, 2018) dalam merancang sekaligus mengembangkan produk *high performance apparel*. *Double diamond model* secara sistematis membantu desainer mengidentifikasi permasalahan dengan baik, mengembangkan ide kreatif, dan merealisasikan sesuai dengan kebutuhan dan tujuan penciptaan, yang terdiri dari empat tahap yaitu *discover* (menemukan), *devine* (mendefinisikan), *develop* (mengembangkan), dan *deliver* (menyampaikan), (Indarti, 2020).



Gambar 1. *Double Diamond Model*

### *Discover*

Tahap *discover* merupakan proses awal untuk menggali inspirasi dan mengeksplorasi berbagai informasi guna memahami konteks permasalahan serta sumber ide yang relevan (Indarti, 2020). Pada penelitian ini, dewi Artemis dari mitologi Yunani dipilih sebagai sumber ide karena dikenal sebagai dewi perburuan dan alam liar yang melambangkan kekuatan, kemandirian, dan keanggunan (Tanjaya & Aloysius, 2012). Karakter dan simbolisme Artemis kemudian dikaji secara mendalam sebagai landasan filosofis dan estetis dalam perancangan busana *avantgarde*. Implementasi sumber ide tersebut diwujudkan melalui penerapan teknik *manipulating fabric ruffles* sebagai elemen utama pada bagian rok, karena *ruffles* mampu menciptakan volume, tekstur, dan ritme visual yang dinamis serta selaras dengan citra alam liar dan energi yang melekat pada Artemis. Sinergi antara karakter dewi Artemis, teknik *ruffles*, dan gaya *avant-garde* yang eksperimental menghasilkan karya busana yang tidak hanya kuat secara visual, tetapi juga memiliki makna filosofis dan naratif yang mendalam.



Gambar 2. Ilustrasi Dewi Artemis

### Define

Tahap *define* merupakan fase analisis dan perumusan fokus permasalahan sebagai dasar pengembangan desain busana (Indarti, 2020). Pada tahap ini, fokus ditetapkan pada penerapan teknik *manipulating fabric ruffles* untuk merepresentasikan karakter dewi Artemis sehingga desain busana yang dihasilkan selaras dengan konsep yang diangkat. Penguatan konsep dilakukan melalui penyusunan moodboard yang berfungsi sebagai panduan visual untuk menjaga kesinambungan ide dan identitas desain (Rahmadani & Nelmira, 2024). Moodboard tersebut menggabungkan visual yang merefleksikan kekuatan, keanggunan, dan dinamika alam liar yang menjadi ciri khas dewi Artemis, serta memadukannya dengan estetika *avant-garde* dan penerapan teknik *ruffles* sebagai elemen utama busana.



Gambar 3. Moodboard

### Develop

Tahap *develop* merupakan proses pengembangan desain yang meliputi evaluasi, analisis, dan penyempurnaan dari konsep hingga realisasi (Indarti, 2020). Pada tahap ini, gagasan perancangan busana *avant-garde* dikembangkan melalui visualisasi tema yang dituangkan dalam moodboard, kemudian dilanjutkan dengan penyusunan sketsa dan desain ilustrasi. Teknik *manipulating fabric ruffles* mulai diintegrasikan sebagai elemen utama desain untuk membangun karakter visual busana yang sesuai dengan konsep *avant-garde* dan sumber ide yang diangkat.



Gambar 4. Lima Desain Ilustrasi

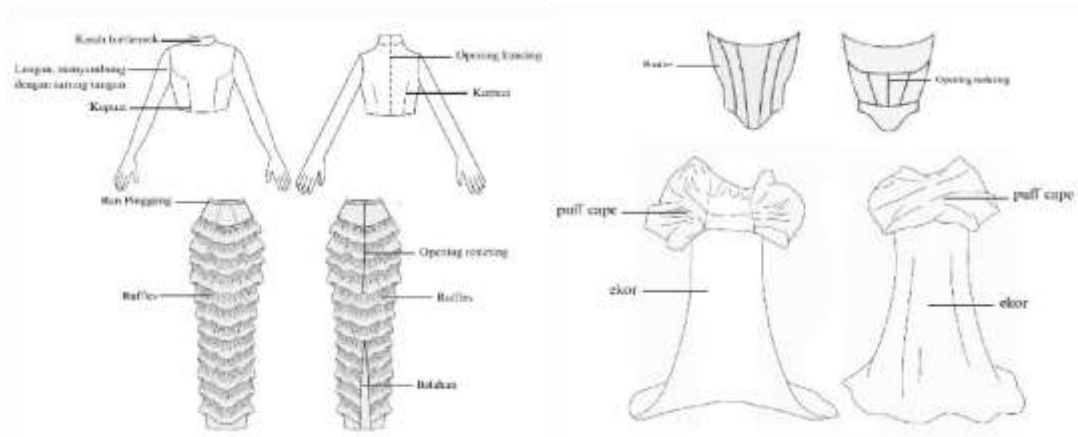
Berdasarkan hasil pengembangan tersebut, dihasilkan lima alternatif desain ilustrasi busana *avant-garde* yang masing-masing menampilkan eksplorasi bentuk, tekstur, dan komposisi *ruffles* yang berbeda. Kelima desain kemudian melalui proses seleksi dengan melibatkan dua dosen praktisi di bidang fashion sebagai penilai. Penilaian dilakukan dengan mempertimbangkan aspek estetika, kesesuaian desain dengan tema, tingkat kreativitas, serta potensi desain untuk diwujudkan dalam bentuk busana nyata. Dari proses evaluasi tersebut, satu desain dipilih sebagai desain final untuk dikembangkan ke tahap produksi.



Gambar 5. Desain Terpilih

Desain terpilih selanjutnya diperkuat melalui pembuatan *technical drawing* sebagai acuan teknis dalam proses pembuatan busana. *Technical drawing* disusun untuk menggambarkan struktur dan detail konstruksi busana secara jelas, meliputi potongan pola, proporsi, teknik jahit, serta penempatan *manipulating fabric ruffles*. Penyusunan gambar teknis dilakukan dalam tampilan keseluruhan busana serta posisi elemen desain secara presisi. Tahapan ini bertujuan untuk memastikan kesesuaian antara rancangan desain dengan hasil akhir busana, baik dari segi visual maupun kenyamanan pemakai.





Gambar 6. Technical Drawing

### Deliver

Tahap *deliver* merupakan fase akhir dalam metode *Double Diamond*, di mana desain busana yang telah dikembangkan diwujudkan menjadi produk akhir yang siap diuji dan dievaluasi (Indarti, 2020). Pada tahap ini, desain terpilih yang telah melalui proses *prototyping* disempurnakan berdasarkan masukan dari para ahli fashion, dengan penekanan pada optimalisasi penerapan teknik *manipulating fabric ruffles* agar hasil akhir selaras dengan standar estetika busana *avant-garde* yang terinspirasi dari dewi Artemis. Tahap *deliver* juga mencakup pendokumentasian busana jadi serta evaluasi akhir terhadap kesesuaian tema dan makna filosofis desain. Hasil evaluasi tersebut digunakan sebagai dasar validasi karya, sehingga busana yang dihasilkan tidak hanya memiliki nilai estetika yang kuat, tetapi juga relevan dengan perkembangan mode serta kebutuhan pasar kontemporer.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penciptaan busana *avant-garde* dengan sumber ide dewi Artemis menunjukkan bahwa konsep desain yang telah dirumuskan pada tahap perancangan berhasil diwujudkan melalui penerapan teknik *manipulating fabric ruffles* sebagai elemen visual utama. Busana menggunakan siluet Y yang dipilih untuk merepresentasikan karakter tegas dan kuat yang melekat pada sosok Artemis, sekaligus menciptakan proporsi visual yang dramatis sesuai dengan karakteristik busana *avant-garde*. Penerapan *ruffles* secara bertumpuk pada bagian rok menghasilkan volume, tekstur, dan ritme visual yang dinamis sehingga mampu menghadirkan kesan gerak yang terinspirasi dari unsur alam liar yang identik dengan dewi Artemis.

Dalam proses perwujudan busana ditemukan kendala berupa kesulitan menghasilkan kerutan *ruffles* yang konsisten pada setiap lapisan. Kendala tersebut diatasi melalui penyesuaian teknik pengerjaan dan pengendalian kerapatan kerutan pada setiap susunan *ruffles*. Hasil perbaikan menunjukkan bahwa *ruffles* dapat terbentuk secara lebih stabil, proporsional, dan harmonis sehingga mendukung kualitas estetika busana secara keseluruhan. Keberhasilan penerapan teknik ini menunjukkan bahwa *manipulating fabric ruffles* tidak hanya berfungsi sebagai elemen dekoratif, tetapi juga mampu menjadi media untuk menerjemahkan nilai simbolik dewi Artemis ke dalam bentuk visual yang ekspresif dan inovatif sesuai dengan prinsip desain *avant-garde*.

Gambar 7. Hasil Jadi Busana *Avant-Garde*

#### 4. SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa dewi Artemis memiliki potensi yang kuat sebagai sumber ide dalam perancangan busana *avant-garde* yang inovatif dan berkarakter. Nilai kekuatan, kemandirian, dan keanggunan yang melekat pada sosok dewi Artemis dapat diterjemahkan secara visual melalui penerapan teknik *manipulating fabric ruffles* sebagai elemen utama desain. *Ruffles* digunakan untuk membentuk volume, tekstur, dan ritme yang dinamis, sehingga mampu menghadirkan karakter visual yang ekspresif sekaligus memperkuat konsep *avant-garde* pada busana yang dirancang.

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada ruang lingkup penciptaan yang hanya berfokus pada satu sumber ide mitologis dan satu jenis teknik *manipulating fabric*, yaitu *ruffles*. Selain itu, evaluasi karya dilakukan oleh jumlah ahli yang terbatas sehingga hasil penilaian belum dapat menggambarkan persepsi yang lebih luas dari praktisi maupun konsumen fashion.

Berdasarkan temuan penelitian, disarankan agar perancang busana terus mengeksplorasi sumber ide mitologis, budaya, dan alam sebagai dasar penciptaan karya busana yang memiliki nilai estetis dan makna konseptual. Teknik *manipulating fabric ruffles* dapat dikembangkan lebih lanjut melalui eksplorasi material dan metode pengerjaan yang lebih beragam. Selain itu, penelitian lanjutan dapat diarahkan pada penerapan teknik *ruffles* pada jenis busana lain atau kajian terhadap respons pasar dan industri terhadap busana *avant-garde* berbasis eksplorasi tekstil.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adjei-Appoh, G., Acquaye, R., & Ampadu, J. (2022). *Avant-Garde Fashion Projects from Sekondi-Takoradi in Ghana. American Journal of Art and Design*, 7(1), 11. <https://doi.org/10.11648/j.ajad.20220701.12> .
- Budin, S. (2016). *Artemis*. Taylor & Francis Ltd (Routledge).
- Indarti. (2020). Metode proses desain dalam penciptaan produk fashion dan tekstil. *BAJU: Journal of Fashion and Textile Design Unesa*, 1(2), 128–137. <https://doi.org/10.26740/baju.v1n2.p128-137>
- Ledbury, J. (2018). *Design and product development in high-performance apparel*. In J. McLoughlin & T. Sabir (Eds.), *High-Performance Apparel: Materials, Development, and Applications* (pp. 175–189). Woodhead Publishing.
- Parafitasari, F. S., & Siagian, M. C. A. (2019). *Pengembangan komposisi dan desain aplikasi ruffle pada busana wanita*.
- Prasetyo, A. L. (2015). *Underwater Photography dalam Foto Fashion Avant Garde Jurnal Ilmiah Tugas Akhir Karya Seni Program Studi S-1 Fotografi Jurusan Fotografi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta 2015 UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta*.
- Rahmadani, L., & Nelmira, W. (2024). Pengaruh moodboard terhadap hasil belajar desain siswa Tata Busana SMKN 1 Ampek Angkek. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 2935–2946. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i4.2745>.
- Siswoyo, G. M., Maireann, S., & Phang, H. (2023). *Pengembangan Desain Mode Avant Garde Gua-Gua Prasejarah Karst Sangkulirang Mangkalihat*.
- Tanjaya, S. (2013). *Mitologi Yunani*. Santo Aloysius II.
- Wolf, C. (1996). *The art of manipulating fabric*. Krause Publications.