



PENCIPTAAN BUSANA PESTA MALAM DENGAN SUMBER IDE PALAZZO DANDOLO VENESIA

Nura Muhaimin¹, Yuhri Inang Prihatina*²

^{1,2}Program Vokasi, Universitas Negeri Surabaya

*Corresponding Author: yuhriinang@unesa.ac.id

Received: 22 April 2026/ Revised: 05 June 2026/ Accepted: 23 June 2026

Abstrak

Tujuan penelitian menciptakan busana pesta malam dengan sumber ide *Palazzo Dandolo* Venesia, khususnya pada peristiwa pesta topeng. Melalui penerapan motif ornamen gotik pada ruangan dan perabotan, teknik manipulating drapping dan bordir, siluet S, I dan A, penggunaan warna gold *champagne* dan *dark purple*, serta payet dan topeng sebagai penghias busana. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan inovasi dalam desain busana pesta malam yang tidak hanya menonjolkan aspek estetika, tetapi juga memiliki nilai budaya dan historis. Metode penelitian menggunakan Metode Double Diamond yang terdiri dari empat tahap. Tahap *discover*, data terkait Palazzo Dandolo dikumpulkan dan dieksplorasi, meliputi aspek sejarah, budaya, dan visual. Tahap *define* dilakukan dengan menganalisis data berupa warna, bahan, siluet, serta teknik seperti draping dan bordir yang dituangkan dalam moodboard. Pada tahap *develop*, membuat alternatif desain, memilih desain terbaik, dan mengembangkan prototype. *Deliver* penyempurnaan prototype dan dipresentasikan dalam fashion show. Kebaruan penelitian terletak pada penggunaan Palazzo Dandolo sebagai sumber ide dipadukan dengan budaya pesta topeng Venesia yang ikonik. Orisinalitas atau Nilai tambah penelitian inovasi teknik melalui penerapan manipulating bordir dan draping, yang memperkaya tekstur, dimensi visual, dan detail artistik pada busana. Hasil penelitian berupa sepasang busana pesta malam yang misterius namun anggun khas Palazzo Dandolo.

Kata Kunci: busana pesta malam, *palazzo dandolo*, venesia

Abstract

The purpose of this research is to create evening party wear with the idea of Palazzo Dandolo Venice as the source of inspiration, especially for the masquerade ball event. Through the application of gothic ornamental motifs in the room and furniture, manipulation techniques of draping and embroidery, S, I and A silhouettes, the use of gold champagne and dark purple, as well as sequins and masks as clothing decoration. This research is motivated by the need for innovation in evening party wear design that not only emphasizes the aesthetic aspect, but also has cultural and historical value. The research method uses the Double Diamond Method which consists of four stages. In the discover stage, data related to Palazzo Dandolo is collected and explored, including historical, cultural, and visual aspects. The define stage is carried out by analyzing data in the form of colors, materials, silhouettes, and techniques such as draping and embroidery which are outlined in a moodboard. In the develop stage, alternative designs are created, the best design is selected, and a prototype is developed. Deliver the prototype refinement and presented in a fashion show. The novelty of this research lies in the use of Palazzo Dandolo as a source of ideas combined with the iconic Venetian masquerade ball culture. Originality or added value of technical innovation research through the application of embroidery and draping manipulation, which enriches the texture, visual dimension, and artistic details of clothing. The result of this research is a pair of mysterious yet elegant evening gowns typical of Palazzo Dandolo.

Keywords: evening wear, *palazzo dandolo*, Venice



1. PENDAHULUAN

Busana pesta merupakan segala sesuatu yang dipakai dari ujung rambut sampai ujung kaki termasuk pakaian dan aksesorinya (Junia & Prihatin, 2021). Busana pesta dibuat secara khusus untuk dipakai dalam acara formal maupun semi-formal, biasanya memiliki tampilan yang lebih elegan, mewah dan berkelas. Busana pesta umumnya menggunakan material berkualitas tinggi seperti sutra, satin, tule serta dihiasi dengan berbagai ornamen seperti renda, bordir, dan payet untuk menambah kesan menawan (Qastarin et al., 2019). Bahan dan ornamen yang dipilih dalam busana pesta sesuai dengan waktu dan kesempatan yang akan dihadiri.

Busana pesta dapat digolongkan berdasarkan waktu pemakaiannya, salah satunya busana pesta malam. Busana pesta malam atau evening gown merupakan pakaian yang dikenakan untuk menghadiri acara pesta yang berlangsung sejak matahari terbenam hingga menjelang waktu tidur. Karakteristik pakaian ini adalah menggunakan bahan halus dan berkilau seperti satin, organza, chiffon, tule, velvet yang memberikan tampilan elegan dan jatuh pada tubuh; menonjolkan siluet tubuh, dihiasi dengan aksesoris dekoratif seperti payet, manik-manik, border, kristal dengan detail yang mewah; menggunakan warna yang memikat seperti emas, hitam, emerald, dark purple, dll (Qomariyah et al., 2025).

Pemilihan model dan ornamen yang menghiasi busana pesta malam harus tepat sesuai dengan tema pesta malam yang akan dihadiri (Khatimah & Astuti, 2024). Inspirasi penciptaan busana pesta malam dapat bersumber dari banyak hal, salah satunya adalah nilai historis bangunan. Pada penciptaan busana pesta malam ini penulis terinspirasi dari sebuah tempat bersejarah di Venesia yaitu Palazzo Dandolo. Palazzo Dandolo merupakan istana dengan nilai sejarah yang berpengaruh di Venesia, Italia. Istana ini dibangun pada abad ke-14 oleh keluarga Dandolo, salah satu bangsawan paling berpengaruh di Venesia. Palazzo Dandolo terkenal karena arsitekturnya yang megah dengan gaya gotik Venesia (Preziuso, 2021). Motif ukiran yang khas pada pilar, langit-langit dan tembok, tangga utama yang mewah, warna cat dan perabotan dengan nuansa ungu dan emas menjadi daya tarik bagi kaum bangsawan untuk hadir dalam acara yang diadakan di Palazzo Dandolo.

Salah satu acara yang rutin diadakan di Palazzo Dandolo pada abad ke-18 yaitu Ridotto. Para bangsawan dan rakyat biasa berkumpul untuk melakukan judi legal, mereka menggunakan busana pesta dilengkapi dengan topeng untuk menyembunyikan identitas dan melambangkan kebebasan (Wirayudha, 2020). Pesta tersebut diadakan pada malam hari yang identik dengan misterius, kemewahan, keanggunan dan nuansa aristokrasi yang kuat (Preziuso, 2021). Suasana yang digambarkan dalam pesta malam yang diadakan menjadi inspirasi dalam warna dan bahan busana, sedangkan siluet busana terinspirasi dari interior Palazzo Dandolo saat pesta malam diadakan. Pada bangunan Palazzo Dandolo, motif ukiran pada dinding dan langit-langit menjadi inspirasi pembuatan manipulating fabric yaitu aplikasi bordir, tangga utama menjadi inspirasi dalam teknik draping, sedangkan budaya pesta topeng menjadi inspirasi dalam aksesoris busana.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan unsur visual dan budaya Palazzo Dandolo dan mendeskripsikan proses pembuatan dan hasil jadi busana pesta malam dengan sumber ide sejarah Palazzo Dandolo.

2. METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Double Diamond Model*. Merupakan kerangka kerja desain yang digunakan untuk menghasilkan solusi inovatif terhadap permasalahan melalui proses yang terstruktur dalam empat tahap utama: *Discover*, *Define*, *Develop*, dan *Deliver* (Jifti & Jifti, 2022). Ciri khas metode *Double Diamond Model* adalah penggunaan pola divergen (membuka kemungkinan seluas-luasnya) dan konvergen (mempersempit pada solusi terbaik) pada setiap fase utamanya (*The Double Diamond - Design Council, 2023*). Metode ini efektif dalam mengatasi tantangan desain dan inovasi, serta memprioritaskan kebutuhan manusia.



Gambar 1. *Double Diamond Model*

Discover

Tahap pertama yaitu *discover*, berfokus pada pengumpulan informasi dan pemahaman mendalam tentang masalah, kebutuhan pengguna serta konteks yang ada. Proses ini bersifat divergen, dimana berbagai ide dan wawasan dikumpulkan seluas mungkin (Indarti, 2020). Agar memiliki konsep yang kuat dan unik peneliti menentukan arah inspirasi dari tema busana pesta dari informasi yang terpercaya lalu mengumpulkannya. Tema busana yang ditentukan adalah tema misterius "*masquerade*", tema ini diidentifikasi sesuai dengan kesempatan dalam penggunaan busana pesta malam. Pada proses pencarian ide peneliti menelusuri kerajaan yang memiliki budaya pesta malam yang khas. Dari beberapa kerajaan yang ditemukan peneliti memilih kerajaan di Venesia yaitu istana *Palazzo Dandolo* sebagai sumber ide dalam merancang busana pesta malam karena nilai sejarah, budaya dan visual bangunan yang khas.

Palazzo Dandolo merupakan istana yang kerap kali digunakan sebagai pesta malam bagi kaum bangsawan, terutama identik sebagai tempat *ridotto* (judi legal) (Frank, 2017). Pada acara tersebut semua peserta datang dari berbagai latar belakang, mereka mengenakan busana pesta dan topeng untuk menutupi identitas mereka dan sebagai lambang kebebasan. Selain *ridotto*, *Palazzo Dandolo* juga menjadi tempat singgah para bangsawan pada masa itu, hal ini karena *Palazzo Dandolo* memiliki interior megah bergaya gotik yang menawan dengan atrium dan tangga utama berwarna emas yang *iconic*. Setiap ruangan dari istana memiliki pengaturan ornamen yang sempurna seperti ukiran motif khas kerajaan Venesia pada atap ruang makan, dinding dan pilar. Perabotan juga dipilih dengan kualitas, fungsi dan desain yang menawan yang bercirikan ukiran rumit khas motif gotik Venesia. Istana ini memiliki nuansa yang berbeda antara siang dan malam hari, secara keseluruhan istana ini memiliki warna yang mewah dan lembut yang berasal dari perpaduan warna emas dan krem yang dapat dinikmati saat pagi dan siang hari karena

penerangan alami dari matahari, sedangkan saat malam hari suasana lembut berganti menjadi glamor misterius yang kental. Suasana inilah yang menjadi ciri khas dari istana *Palazzo Dandolo*.



Gambar 2. Atrium *Palazzo Dandolo*



Gambar 3. Ukiran Motif Gotik Venesia

Define

Tahap kedua yaitu *define*, berupa informasi yang terkumpul pada tahap sebelumnya dianalisis dan untuk merumuskan masalah inti secara spesifik (Jauhari & Prayudi, 2023). Pada tahap ini, proses mulai bergerak konvergen, mempersempit fokus pada inti permasalahan yang akan diselesaikan. Setelah tema dan sumber ide ditentukan, langkah selanjutnya adalah menyusun *moodboard* sebagai referensi visual dari sumber ide. *Moodboard* disusun dengan konsep desain yang berfungsi untuk memandu pemilihan elemen visual dan memperjelas batasan dalam pembuatan desain, sehingga desain konseptual menjadi kuat karena tema disampaikan dengan baik (Anggarini & Bangun, 2020). Konsep dan tema dalam penciptaan busana dapat divisualkan dalam bentuk busana, *manipulating fabric*, serta ornamen yang digunakan yang dapat dilihat pada *moodboard* berikut:



Gambar 4. Moodboard

Pada *moodboard*, visual ornamen dalam ruangan istana, yaitu ukiran motif gotik Venesia dan tangga utama atrium istana menjadi inspirasi utama dalam pembuatan *manipulating fabric*. *Manipulating fabric* merupakan teknik mengolah kain untuk menciptakan bentuk, volume, tekstur atau tampilan baru pada tekstil (Parung et al., 2023). Teknik *manipulating fabric* yang digunakan yaitu *draping* dan bordir. *Draping* dikategorikan sebagai teknik *manipulating fabric* karena prosesnya melibatkan pembentukan dan deformasi kain untuk menghasilkan struktur, volume, dan siluet baru pada busana (Wei & Zhang, 2023). Bordir diterapkan sebagai salah satu metode mengubah permukaan tekstil untuk menghasilkan tekstur dan efek visual baru pada permukaan kain (Tsani, 2023). *Draping* dilakukan dengan membentuk lipatan bertumpuk pada kain yang terinspirasi dari bentuk tangga atrium *Palazzo Dandolo* yang menjadi tempat *iconic* dari istana ini. *Draping* diterjemahkan sebagai bentuk busana dengan aksesoris ramping dari busana pesta. *Draping* menciptakan tekstur yang jatuh namun lembut dari busana yang menggambarkan suasana pesta malam yang diadakan di atrium, kombinasi langit malam, lampu dan atrium warna emas *champagne*. Sedangkan bordir terinspirasi dari ornamen ukiran gotik Venesia pada ruangan dan perabotan *Palazzo Dandolo*. Bordir diterjemahkan sebagai ornamen utama busana pesta dengan penambahan payet sebagai gambaran kemewahan dari istana *Palazzo Dandolo*. Siluet busana pesta malam diambil dari kebiasaan berbusana para bangsawan saat pesta malam yang menjadi unsur yang kuat dalam sejarah *Palazzo Dandolo* pada abad ke-18. Busana pesta yang digunakan cenderung memiliki bagian yang besar baik pada atas maupun bawah dari busana pesta. Berdasarkan hal tersebut, siluet S, I dan A dipilih karena dapat menggambarkan kesan dramatis dan anggun yang disesuaikan dengan suasana pesta malam pada masa itu.

Warna yang dipilih dalam perancangan busana pesta adalah warna *dark purple* sebagai warna utama dengan kombinasi warna *gold champagne*. Warna *dark purple* diterapkan pada bahan utama busana pesta yang memberikan kesan misterius dan anggun, sedangkan warna *gold champagne* diterapkan pada ornamen busana berupa bordir, payet dan pelengkap busana seperti topeng guna memberi aksesoris kilau dibalik gelapnya suasana pesta dan warna *dark purple*. Kedua warna tersebut menciptakan keharmonisan antara *dark purple* sebagai simbol suasana pesta topeng dan *gold champagne* sebagai kemewahan istana *Palazzo Dandolo*.

Develop

Pada tahap *develop* atau pengembangan, berbagai solusi potensial dikembangkan dan diuji melalui proses ideasi, *prototyping* dan iterasi (Ramadhan, 2024). Pada tahap ini acuan desain yang telah ditentukan dikembangkan melalui beberapa tahapan yaitu penguatan konsep, penyelarasan bentuk, penyesuaian *manipulating fabric* dan ornamen busana. Sumber ide dan inspirasi visual yang dikumpulkan dalam *moodboard* dianalisis dan dikembangkan untuk menghasilkan desain busana pesta yang memiliki nilai estetika, kesesuaian tema dan keunikan. Temuan dari hasil analisis tersebut kemudian dituangkan ke dalam ilustrasi desain, yang selanjutnya digunakan sebagai acuan dalam proses pembuatan *prototype* pada tahap berikutnya.



Gambar 5. Pengembangan Desain Busana Pesta Malam Wanita

Ilustrasi desain yang telah dibuat dapat dilihat pada gambar 5, menampilkan lima pengembangan desain busana pesta malam wanita. Dari kelima desain akan dipilih satu untuk diwujudkan sebagai hasil akhir dari penciptaan karya. Kelima desain ini menerapkan *manipulating fabric draping* dan bordir sebagai visual dari ruangan *Palazzo Dandolo*. Pelengkap busana yaitu topeng dan sarung tangan transparan yang dihiasi aplikasi payet sebagai gambaran dari suasana pesta malam yang misterius. Bahan utama yang digunakan yaitu kain satin yang dikombinasikan dengan kain *Chantilly lace* sebagai penambah tekstur dan organza sebagai pemberi efek untuk kesan volume.



Gambar 6. Pengembangan Desain Busana Pesta Malam Pria

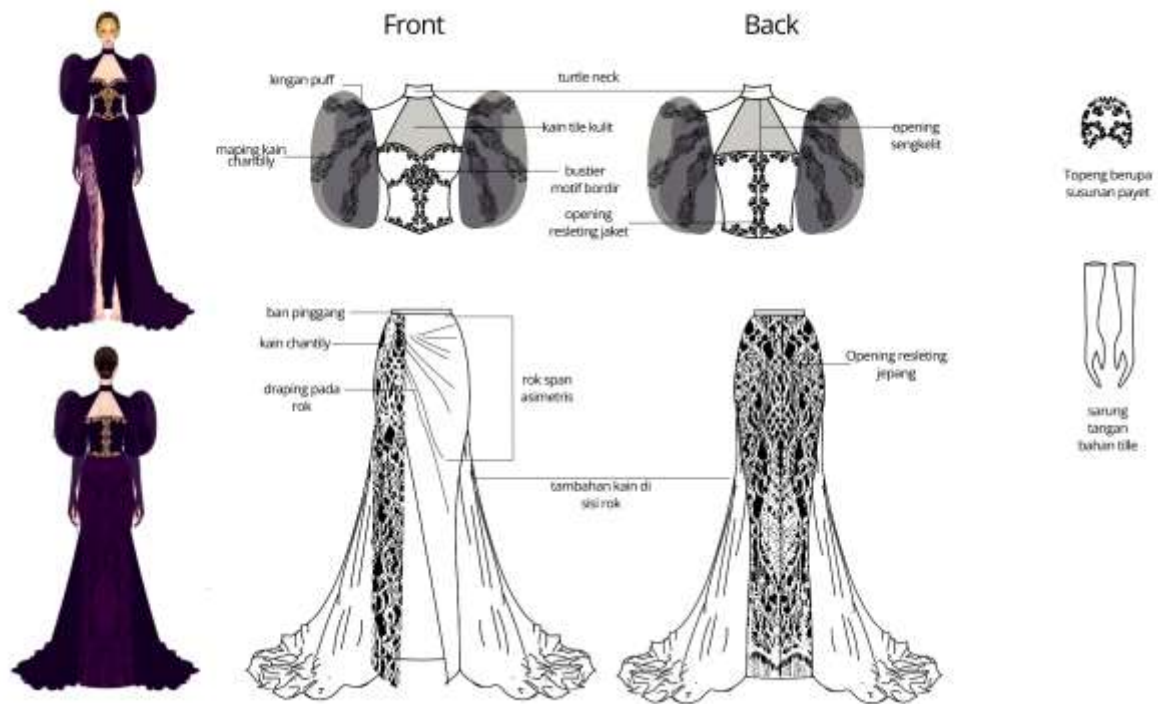
Gambar 6 menampilkan tiga pengembangan desain busana pria yang akan dipilih satu untuk diwujudkan. Busana pesta malam pria terdiri dari kemeja, *waistcoat*, obi dan pantalon. Teknik bordir dan *draping* diaplikasikan secara beragam guna menampilkan sisi maskulin namun unik. Penggunaan topeng aplikasi payet juga dihadirkan menciptakan keserasian dengan busana wanita yang menjadi gambaran dalam pesta malam topeng. Bahan utama yang digunakan yaitu kain semi wol (*donoratico*) yang tidak mengkilap untuk menciptakan kesan maskulin dan elegan serta menjaga harmonisasi dengan busana wanita. Bahan pelengkap berupa kain satin yang digunakan untuk menciptakan variasi dalam bahan.



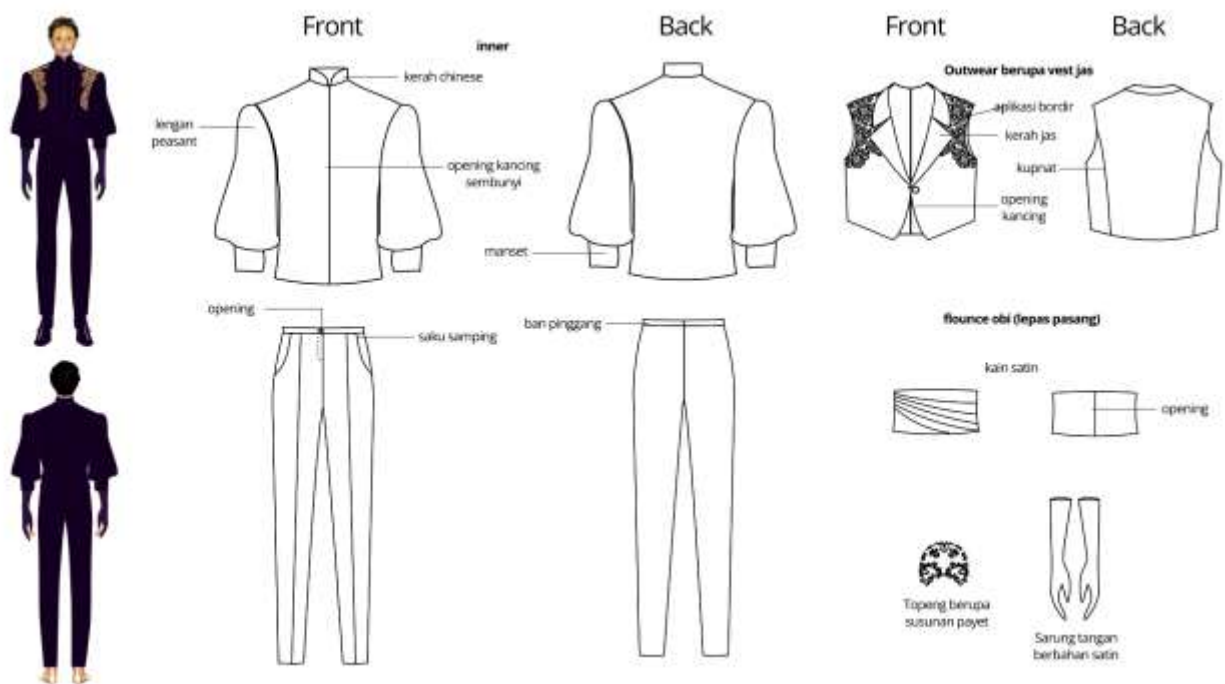
Gambar 7. Desain Terpilih

Setelah melalui tahap pemilihan desain dan penyempurnaan, gambar 7 menunjukkan desain yang telah dipilih dan direvisi. Busana wanita menampilkan siluet S beraksen lengan pof yang tampak berlebihan dengan tambahan tekstur dari kain *Chantilly lace*, pada bagian dada dibentuk seperti lengan setali untuk menciptakan efek garis leher tegas khas bangsawan, disusul dengan aplikasi teknik *manipulating fabric* berupa bordir dan *draping*. Sedangkan tekstur bagian bawah busana tampak lebih lembut. Busana pria memiliki aksent lengan pof untuk menyelaraskan dengan busana

wanita dan sebagai gambaran busana pesta pria pada pesta malam di Venesia. Warna yang digunakan senada dengan *manipulating fabric* bordir dan *draping*.



Gambar 8. Technical Drawing Desain Wanita



Gambar 9. Technical Drawing Desain Pria

Desain yang telah terpilih kemudian di tuangkan dalam *technical drawing*. *Technical drawing* memuat struktur proporsi, serta instruksi teknis pakaian yang akan dibuat (Isenberg, 2012). Gambar 8 dan 9 memuat garis potongan, jumlah lapisan busana, siluet busana, penempatan *manipulating fabric* dan hiasan busana serta keterangan jenis bahan yang digunakan. Segala informasi yang tertuang dalam *technical drawing* membantu dalam proses produksi busana dan meminimalkan kesalahan interpretasi dan memastikan hasil akhir sesuai dengan rancangan. Proses ini merupakan tahap terakhir dalam *develop*.

Deliver

Deliver merupakan tahap akhir dalam metode *Double Diamond Model*. Tahap ini berfokus pada penerapan solusi yang telah dikembangkan. Pada proses ini *prototype* dibuat dan diuji, lalu dilanjut penyempurnaan hingga *finishing* menjadi produk yang siap untuk digunakan. Desain yang sudah terpilih dibuat *prototype* lalu diuji kelayakannya. Hasil jadi *prototype* mempengaruhi pola yang ditentukan, jatuhnya kain, kebutuhan kain yang digunakan, kesesuaian dengan desain, teknik menjahit, serta tampilan keseluruhan busana yang layak digunakan dan dipasarkan. Selain itu keberhasilan pembuatan *manipulating fabric* juga bergantung pada hasil uji coba. Tahap *deliver*, merupakan kunci menciptakan busana yang berkualitas dan bermutu.



Gambar 10. *Prototype* Busana Wanita

Gambar 10 menunjukkan hasil *prototype* yang mengeksplorasi teknik menjahit, *manipulating fabric*, dan bahan. Dapat dilihat bahwa hasil *prototype* perlu penyesuaian pola dan teknik jahit agar selaras dengan sumber ide dan rancangan desain yang diinginkan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Visual dan Budaya Palazzo Dandolo sebagai Sumber Ide Penciptaan Busana Pesta Wanita

Visual interior *Palazzo Dandolo* yang menjadi daya tarik bangsawan karena ikonik dengan ukiran gotik Venesia dan atriumnya serta atmosfer yang dibawakan saat pesta malam menjadi sumber ide dalam pembuatan busana wanita. Atrium dengan tangga mewah yang mengitari

diwujudkan dengan *manipulating fabric draping*. Jenis *draping* yang dibuat adalah *draped pleats*. Cara membuatnya dengan menyiapkan selembar kain berukuran 4 meter kemudian dilekatkan pada manekin sesuai titik tengah dan garis pinggang, berikutnya dibentuk *draped pleats* dengan memperhatikan arah jatuh lipit dari garis pinggang hingga batas yang telah ditentukan. Rok *draping* dikombinasikan dengan kain *chantilly lace* untuk memberikan kesan kilau dengan tekstur seperti pada tangga atrium *Palazzo Dandolo*.



Gambar 11. *Draped Pleates* pada Rok

Ukiran gotik Venesia menjadi inspirasi *manipulating fabric* bordir. Bordir dibuat dengan mesin manual untuk menampilkan efek 3 dimensi pada motif yang diaplikasikan pada bustier. Sebelum motif dibordir, pertama dilakukan pembuatan desain bordir pada kertas transparan, lalu disesuaikan pada bentuk bustier sehingga ukuran motif sesuai dengan ukuran dan bidang bustier. Bordir dibuat menggunakan benang metalik berwarna emas *champagne* dengan aplikasi payet warna serupa pada pinggiran bordir agar menciptakan efek kilau yang menyerupai ukiran pada interior *Palazzo Dandolo*. Warna emas *champagne* yang disatukan dengan *dark purple* menciptakan tekstur mewah dan menawan.



Gambar 12. Bordir pada Bustier

Gambar 12 juga menunjukkan bentuk lengan pof sebagai aksen yang berlebihan dari busana wanita yang menggambarkan suasana busana pesta. Lengan pof dibuat dengan menyiapkan pola dasar lengan terlebih dahulu kemudian menggambar garis pecah pola yang diinginkan dengan total sekitar 5 garis. Lalu garis tersebut dipotong kecuali pada ujung pola, bagian yang terpotong dibuka dengan lebar 5 cm untuk menghasilkan volume yang lebih. Pada kerutan dari lengan puff diberi *chantilly lace* dengan tambahan payet warna turunan ungu sebagai tekstur dan kesan mengkilap. Karakter bangsawan wanita yang tegas dan berwibawa diinterpretasikan pada garis leher dan ketegasan lengan pof, sedangkan karakter menawan dan lembut terletak pada bahan yang jatuh dan mengkilap serta ekor rok yang melambai.

Busana pesta wanita terdiri dari bustier dan rok dengan bahan utama kain satin dan kombinasi kain organza serta kain *chantilly lace*. Kain satin digunakan untuk pembuatan bustier dan rok. Bustier dan bentuk dasar rok dibuat dengan teknik konstruksi sistem esmod. Pecah pola bustier dilakukan dengan menyesuaikan bentuk bustier yang diinginkan dan menentukan letak kupnat dan garis potongan bustier yang diinginkan. Sementara itu, rok menggunakan pola dasar rok kemudian pada sisi rok dimasukkan sekitar 1,5 cm untuk menciptakan siluet ramping. Pola depan rok dibuat menjadi dua untuk menghasilkan belahan pada bagian kanan rok. Penambahan ekor pada rok menggunakan kain organza premium untuk menghasilkan kesan lembut. Ekor diletakkan pada garis tengah badan belakang dari pinggang.

Visual dan Budaya Palazzo Dandolo sebagai Sumber Ide Penciptaan Busana Pesta Pria

Busana pesta pria terdiri dari kemeja, *waistcoat*, obi dan pantalon. Kemeja memiliki lengan pof pada bagian bawah serta tambahan payet berwarna emas *champagne* untuk menggambarkan ciri khas busana pria pada abad ke-18 di Venesia. *waistcoat* dihiasi dengan bordir yang terinspirasi dari motif ukiran gotik Venesia. Bordir diaplikasikan pada area depan dan belakang *waistcoat* dengan menggunakan benang warna emas *champagne* untuk menambah efek kilau namun tetap maskulin. Sedangkan obi dibuat dengan menerapkan *manipulating fabric draped pleats* agar serasi dengan busana wanita yang menerapkan *manipulating fabric* serupa.



Gambar 13. Bordir pada *Waistcoat*

Pembuatan busana pesta pria menerapkan sistem *tailoring* yang memprioritaskan teknik kerapian konstruksi serta teknik jahit khusus. Seluruh bagian busana pria dilengkapi lapisan dalam untuk memastikan kerapian dan kenyamanan. Bahan utama yang digunakan adalah kain semi wol (*donoratico*) berwarna *dark purple* yang tidak mengkilap namun halus sehingga mampu membentuk siluet maskulin. Sedangkan untuk obi menggunakan kain satin untuk memberi efek kilap pada *manipulating fabric*.

Hasil Jadi Penciptaan Busana Pesta Malam dengan Sumber Ide Palazzo Dandolo Venesia

Produk akhir dari proses perancangan busana pesta malam ini berupa sepasang busana pesta yang dilengkapi dengan ornamen dan aksesoris pelengkap. Kedua busana tersebut didesain sebagai satu kesatuan yang serasi sesuai dengan gambaran pasangan aristokrat yang hadir dalam pesta malam di *Palazzo Dandolo*. Karya busana ini telah ditampilkan dalam acara *3rd Annual Fashion Show Vocational Fashion Design UNESA 2025* yang bertajuk *Aristovance*. Penampilan busana yang elegan dan misterius dimana identitas disembunyikan di balik topeng namun sarat akan lambang kemewahan khas bangsawan.



Gambar 14. Hasil Jadi Busana Pesta

4. SIMPULAN

Pembuatan busana pesta malam yang terinspirasi dari *Palazzo Dandolo Venesia* dilakukan dengan menggunakan pendekatan metode *Double Diamond Model* yang meliputi tahapan *Discover*, *Define*, *Develop*, dan *Deliver*. Hasil analisis menunjukkan bahwa elemen visual interior istana seperti tangga utama, ukiran gotik khas Venesia, dan suasana pesta malam para aristokrat berhasil diinterpretasikan melalui teknik *manipulating fabric* seperti *draping* dan bordir. Penggunaan teknik

tersebut memperkuat kesan misterius, glamor, dan elegan pada desain busana pesta untuk wanita dan pria. Warna *dark purple* dan *gold champagne* dipilih untuk menggambarkan suasana malam yang mewah sekaligus menyelaraskan konsep visual dengan tema pesta topeng. Produk akhir berupa sepasang busana pesta lengkap dengan aksesoris pendukung seperti topeng dan sarung tangan, yang telah dipertunjukkan dalam *fashion show* bertema "*Aristovance*". Karya ini membuktikan bahwa perpaduan antara unsur budaya historis dan desain modern dapat menghasilkan produk *fashion* yang memiliki nilai estetika dan simbolik yang tinggi.

Penelitian ini dapat dikembangkan lebih jauh dengan mengambil inspirasi dari bangunan bersejarah lain dari berbagai budaya serta mengeksplorasi teknik tekstil inovatif seperti bordir digital, *laser cutting*, atau pencetakan 3D untuk memperkaya ekspresi visual dalam *fashion* kontemporer. Selain itu, pengujian karya kepada publik dapat dilakukan guna mengetahui tanggapan pasar terhadap desain yang berbasis budaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggarini, A., & Bangun, D. A. N. (2020). Alternatif Model Penyusunan MoodBoard Sebagai Metode Berpikir Kreatif Dalam Pengembangan Konsep Visual.
- Frank, M. (2017). The Venetian Casino: Form and Function. Dalam Looking for Leisure. Court Residences and their Satellites, 1400-1700 (hlm. 124–142). Artefactum.
- Indarti, I. (2020). Metode Proses Desain dalam Penciptaan Produk Fashion dan Tekstil. BAJU: Journal of Fashion and Textile Design Unesa, 1(2). <https://doi.org/10.26740/baju.v1n2.p128-137>.
- Isenberg, A. S. (2012). Technical Drawing for Fashion Design (Volume 1) Basic course book (Vol. 1). Amsterdam : The Pepin Press BV.
- Jauhari, M. T., & Prayudi, Y. (2023). Implementasi Metode Double Diamond Dalam Perancangan Prototipe Aplikasi Sistem Erp Berbasis Website. Akselerasi: Jurnal Ilmiah Nasional, 5(1), 85–98.
- Jifti, M. F., & Jifti, A. S. (2022). Perancangan Prototipe Aplikasi Antrean Berbasis Mobile Menggunakan Metode Double Diamond. Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi dan Robotika, 4(1). <https://doi.org/10.33005/jifti.v4i1.68>.
- Junia, R. U., & Prihatin, P. T. (2021). Penerapan Interfacing pada Bagian Off Shoulder Busana Pesta Malam. TEKNOBUGA: Jurnal Teknologi Busana dan Boga, 9(2), 121–127. <https://doi.org/10.15294/teknobuga.v9i2.28358>.
- Khatimah, H., & Astuti, A. (2024). Kreasi Busana Pesta Malam dengan Sumber Ide Tokoh Elsa pada Film Frozen. JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 7(7), 6984–6990. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i7.4948>.
- Nurul Qomariyah, S. P., Yuli Rosidah, S. P., Ririn Hayatun, S. E., Sulis Tri Astuti, S. P., & Adab, P. (2025). Busana Pesta Malam. Diakses 5 April 2026. Penerbit Adab. <https://books.google.co.id/books?id=IfRJEQAAQBAJ>.
- Parung, C. A. P., Suwasnita, D. A. S. D., & Juniati, N. (2023). Penerapan Textile Manipulation Fabric Twisting Pada Koleksi Inspirasi Kisah Ramayana Rama Dan Sinta Citywear Autumn/Winter

2023/2024. 12 (Vol. 12 No. 1 (2023): Calyptra : Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya.

- Prezioso, C. (2021). Venice and its lagoons: Palazzo Dandolo—Hotel Danieli. Diakses 5 April 2026. <https://www.venicethefuture.com/schede/uk/095-aliusid=095.htm>
- Prezioso, C. (2021). Venice and its lagoons: Ridotto. Diakses 5 April 2026. <https://www.venicethefuture.com/schede/uk/144-aliusid=144.htm>
- Qastarin, A., Siagian, M. C. A., Ds, S., & Sn, M. (2019). Eksplorasi Organza Sebagai Material Utama Pada Perancangan Busana Pesta.
- Ramadhan, E. S. (2024). Penerapan Metode Double Diamond dalam Perancangan Antarmuka Pengguna dan Pengalaman Pengguna pada Aplikasi Halal.me. *Jurnal Repositor*, 6(1). <https://doi.org/10.22219/repositor.v6i1.31892>
- The Double Diamond—Design Council. (2023). Diakses 5 April 2026. <https://www.designcouncil.org.uk/our-resources/the-double-diamond/>
- Tsani, R. C. (2023). Textile Surface Design On Lace Using 3-Dimensional Embroidery Technique. *Corak*, 12(1), 85–92. <https://doi.org/10.24821/corak.v12i1.7790>
- Wei, Q., & Zhang, D. (2023). A textile architecture-based discrete modeling approach to simulating fabric draping processes. *Journal of Industrial Textiles*, 53, 15280837231159678. <https://doi.org/10.1177/15280837231159678>
- Wirayudha, R. (2020). Pesona Sejarah Carnevale Venezia. *Historia.ID*. Diakses 5 April 2026. <https://www.historia.id/article/pesona-sejarah-carnevale-venezia-p9dzz>

