

KEMAMPUAN MAHASISWA TATA BUSANA DALAM MENCIPTAKAN DESAIN BUSANA *READY TO WEAR* DENGAN SUMBER IDE ERA *RENAISSANCE* DI UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA

Siska¹, Yunus Karyanto²

^{a,b} Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

E-mail: siskaunipasurabaya@gmail.com¹, kar_yns@unipasby.ac.id²

ABSTRAK

Desain busana yang kompetitif menuntut keunikan, orisinalitas, dan makna historis dalam setiap karya. Pemanfaatan busana era Renaissance sebagai sumber ide menjadi salah satu strategi untuk menghasilkan karya busana yang estetik dan konseptual. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan kemampuan mahasiswa Tata Busana Universitas PGRI Adi Buana Surabaya dalam menciptakan desain *Ready to Wear* dengan inspirasi busana Renaissance. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan subjek 14 mahasiswa angkatan 2024, ditentukan melalui *total sampling*. Instrumen penelitian berupa tes desain dengan empat aspek penilaian, yaitu berpikir luwes, orisinal, lancar, dan terperinci, yang telah divalidasi oleh dosen ahli. Data dianalisis menggunakan persentase melalui analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan mahasiswa dalam mendesain busana *Ready to Wear* berbasis ide Renaissance berada pada kategori sangat baik dengan persentase 71,43%. Temuan ini mengindikasikan pentingnya integrasi sejarah mode dalam pembelajaran desain busana, sehingga dapat memperkuat keterampilan kreatif mahasiswa sekaligus menjadi dasar pengembangan kurikulum berbasis budaya.

Kata Kunci: desain busana, ready to wear, renaissance, kreativitas

ABSTRACT

Competitive fashion design requires uniqueness, originality, and historical meaning in every creation. The use of Renaissance clothing as a source of inspiration serves as a strategy to produce aesthetic and conceptual fashion works. This study aims to describe the ability of Fashion Design students at Universitas PGRI Adi Buana Surabaya to create Ready to Wear designs inspired by Renaissance fashion. The research employed a quantitative descriptive approach with 14 students from the 2024 cohort, determined through total sampling. The research instrument consisted of a design test assessed on four aspects: fluency, originality, flexibility, and elaboration, which had been validated by an expert lecturer. Data were analyzed using percentage through descriptive quantitative analysis. The results indicated that the students' ability to design Ready to Wear fashion inspired by Renaissance clothing was in the "very good" category, with a percentage of 71.43%. These findings highlight the importance of integrating fashion history into design learning, strengthening students' creative skills, and serving as a basis for developing culture-based curricula.

Keywords: fashion design, ready to wear, renaissance, creativity

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses terencana untuk membentuk individu yang berkarakter, berpengetahuan, dan memiliki keterampilan. Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dijelaskan bahwa pendidikan

pada jenjang perguruan tinggi bertujuan menyiapkan peserta didik menjadi anggota masyarakat yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia serta mampu mengembangkan pengetahuan dan teknologi.

Perguruan tinggi merupakan jenjang pendidikan tinggi dimana lembaga pendidikan ini bertujuan untuk mengarahkan lulusannya menjadi tenaga profesional, siap kerja, tenaga pendidikan, atau bahkan peneliti sesuai bidang yang diminati. Sejalan dengan itu, Permendikbudristek No. 53 Tahun 2023 menegaskan bahwa lulusan perguruan tinggi harus memiliki kombinasi sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Oleh karena itu, mahasiswa dituntut untuk memiliki kemampuan keahlian yang sesuai dengan bidangnya, termasuk mahasiswa program studi Tata Busana.

Tata busana adalah ilmu dan seni yang mempelajari penerapan desain, estetika, dan keindahan alami untuk pakaian dan perlengkapannya. Dalam dunia fashion Tata busana dipengaruhi oleh budaya dan sosial yang beragam tergantung pada waktu dan tempat. Dalam industri fashion, jurusan tata busana mempersiapkan mahasiswa untuk bekerja dalam industri busana dan fashion. Lulusan perguruan tinggi jurusan Tata Busana dapat bekerja salah satunya sebagai perancang busana atau Fashion Designer. Satu di antara beberapa kemampuan yang harus dikuasai oleh perancang busana adalah kemampuan dalam menciptakan mendesain.

Kemampuan mendesain merupakan kemampuan guna menciptakan suatu desain busana atau pakaian yang menarik secara estetika dengan memahami elemen desain secara kondisional dengan berpedoman pada unsur dan prinsip desain. Unsur-unsur dan prinsip desain adalah hal yang mendasar yang dibutuhkan untuk mendesain semua jenis busana. Unsur-unsur desain yang dapat dimanfaatkan untuk membuat suatu rancangan busana yaitu: garis, bentuk, tekstur, value, dan warna. Unsur desain disusun untuk menjadi rancangan dengan menerapkan prinsip-prinsip desain. Prinsip desain yang digunakan dalam merancang suatu busana, yaitu: proporsi/ perbandingan, irama,

keselarasan, keseimbangan, pusat perhatian dan kesatuan. (Sicilia Sawitri 2020). Perancangan busana dapat terwujud melalui berbagai langkah yang harus di tempuh untuk mewujudkan, antara lain: menentukan sumber ide, membuat skech, membuat pola secara konstruksi atau drapping. (Sicilia Sawitri 2020).

Namun, berdasarkan observasi dari 10 mahasiswa angkatan 2024 di Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, 7 mahasiswa mengatakan cenderung kesulitan dalam mencari sumber inspirasi, para mahasiswa sering kehilangan ide pada saat melakukan proses awal membuat desain, padahal sumber ide merupakan titik awal berpikir bagi seorang desainer (Dunn). Salah satu kemampuan desain mahasiswa terpusat pada karya yang telah dihasilkan, tapi dilihat dari beberapa tugas desain mahasiswa membutuhkan cukup banyak waktu untuk menentukan inspirasi desain yang akan dibuat.

Dalam menciptakan desain baru seseorang perlu adanya sumber ide karena tidak semua orang mempunyai daya khayal/imajinasi yang sama. Suatu sumber ide bisa datang dimanapun berada, semua hal bisa dijadikan inspirasi dalam pembuatan busana. Dengan sumber ide tersebut seorang perancang akan dapat melahirkan suatu inovasi baru. Sumber Ide merupakan sesuatu hal yang dapat diambil dari berbagai hal, misalnya pada perkembangan mode busana pada masa lampau, masa-masa kerajaan, peristiwa yang telah terjadi, dari bentuk-bentuk alam sekitar, dapat pula dari perkembangan mode yang sudah ada kemudian dikembangkan lagi. Pada penelitian ini mengangkat sejarah mode busana sebagai pengembang kreativitas dan sebagai sumber ide yang beragam mulai dari detail dan hiasannya yang dapat dijadikan inspirasi bagi mahasiswa Tata Busana

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experiment melalui desain *one shot case study*, yaitu sekelompok subjek diberikan perlakuan (X) kemudian dilakukan pengukuran terhadap variabel yang diamati (Y) tanpa melibatkan kelompok pembanding maupun tes awal (Latipun, 2004; Arikunto, 2005). Subjek penelitian adalah 14 mahasiswa angkatan 2024 Program Studi Tata Busana Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, dengan teknik total sampling sehingga seluruh populasi dijadikan sampel penelitian.

Perlakuan yang diberikan berupa pemanfaatan busana *renaissance* sebagai sumber ide desain (X), sedangkan variabel yang diukur adalah kemampuan mahasiswa dalam menciptakan desain

ready to wear (Y). Instrumen penelitian berupa tes desain yang mencakup empat aspek kreativitas, yaitu keluwesan (*flexibility*), orisinalitas (*originality*), kelancaran ide (*fluency*), dan keterperincian (*elaboration*), yang telah diuji validitasnya oleh seorang dosen ahli untuk memastikan kesesuaian indikator dengan tujuan penelitian. Data hasil tes desain kemudian dikonversikan ke dalam bentuk angka dan dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan persentase untuk menggambarkan sejauh mana mahasiswa mampu menghasilkan desain busana *ready to wear* dengan sumber ide era *renaissance*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian

Uji Validitas

Tabel 1. Hasil Uji Validitas X

No	Pernyataan	R hitung	R tabel	Keterangan
1.	Item 1	0.928	0.532	Valid
2.	Item 2	0.639	0.532	Valid
3.	Item 3	0.639	0.532	Valid
4.	Item 4	0.928	0.532	Valid

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Y

No	Pernyataan	R hitung	R tabel	Keterangan
1.	Item 1	0.747	0.532	Valid
2.	Item 2	0.796	0.532	Valid
3.	Item 3	0.932	0.532	Valid
4.	Item 4	0.835	0.532	Valid

Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan korelasi *Pearson Product Moment* pada taraf signifikansi 5% dengan nilai r tabel sebesar 0,532 dan jumlah responden 14 mahasiswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa seluruh item pada variabel Sumber Ide Renaissance (X) dinyatakan valid, dengan nilai korelasi berkisar antara 0,639 hingga 0,928, dapat dilihat pada tabel 1 diatas. Hal ini menandakan bahwa setiap butir pernyataan memiliki kekuatan

korelasi yang cukup hingga sangat kuat terhadap skor total, sehingga dapat mewakili variabel secara konsisten. Demikian pula pada variabel Kemampuan Mahasiswa dalam Menciptakan Desain Ready to Wear (Y), semua item juga dinyatakan valid, dengan nilai korelasi terendah 0,747 dan tertinggi 0,932, dapat dilihat pada tabel 2 diatas. Dengan demikian, seluruh instrumen yang digunakan, baik berupa angket maupun tes

desain, terbukti mampu mengukur aspek-aspek yang diteliti secara tepat.

Validitas yang tinggi pada kedua variabel ini menunjukkan bahwa butir-butir pernyataan dan instrumen pengukuran dapat merepresentasikan konstruk penelitian dengan baik. Artinya, pemanfaatan sumber ide sejarah (*renaissance*) dapat diukur secara akurat sebagai variabel yang berpengaruh, begitu pula kemampuan mahasiswa dalam menciptakan desain busana *ready to wear* dapat dinilai secara objektif melalui instrumen tersebut. Temuan ini

mengindikasikan bahwa instrumen penelitian telah memenuhi kualitas ilmiah yang memadai, sehingga hasil penelitian dapat dipertanggungjawabkan secara akademis. Selain itu, hasil ini juga memperkuat keyakinan bahwa integrasi nilai-nilai sejarah mode ke dalam proses desain dapat diteliti secara sistematis dengan instrumen yang valid, sehingga memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan penelitian di bidang pendidikan Tata Busana.

Uji Reliabilitas

Tabel 3. Hasil Uji Reabilitas X

No	Pertanyaan	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha If Item Deleted	Keterangan
1.	Item 1	0.849	0.617	Reliabel
2.	Item 2	0.402	0.834	Reliabel
3.	Item 3	0.402	0.834	Reliabel
4.	Item 4	0.849	0.617	Reliabel

Tabel 4. Hasil Uji Reabilitas Y

No	Pertanyaan	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha If Item Deleted	Keterangan
1.	Item 1	0.627	0.817	Reliabel
2.	Item 2	0.575	0.844	Reliabel
3.	Item 3	0.871	0.694	Reliabel
4.	Item 4	0.627	0.783	Reliabel

Pengujian reliabilitas menggunakan teknik *Cronbach's Alpha* menunjukkan bahwa nilai α untuk kedua variabel berada di atas 0,60, yang berarti instrumen penelitian memenuhi kriteria reliabilitas. Pada variabel X (sumber ide *renaissance*) maupun variabel Y (kemampuan mahasiswa dalam menciptakan desain *ready to wear*), seluruh item memiliki nilai *Corrected Item-Total Correlation* $\geq 0,30$ serta *Cronbach's Alpha if Item Deleted* $> 0,60$. Kondisi ini menegaskan bahwa setiap butir pernyataan memiliki konsistensi internal yang baik, sehingga dapat dipercaya untuk mengukur konstruk penelitian yang dimaksud. Dengan kata lain, tidak ada item yang melemahkan

kualitas instrumen, karena seluruhnya berkontribusi positif terhadap kestabilan hasil pengukuran.

Reliabilitas yang tinggi ini membuktikan bahwa instrumen mampu menghasilkan data yang stabil, konsisten, dan dapat diulang (*reproducible*) dalam konteks pengukuran yang sama. Hal ini penting karena dalam penelitian kuantitatif, instrumen yang tidak reliabel berpotensi menghasilkan data yang bias atau tidak konsisten, sehingga mengurangi validitas temuan. Sejalan dengan pendapat Sutoyo et al. (2016), reliabilitas merupakan syarat utama yang harus dipenuhi agar kualitas instrumen dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Lebih jauh, reliabilitas yang memadai juga memastikan bahwa hasil penelitian dapat digunakan sebagai dasar yang kuat untuk pengembangan teori maupun praktik dalam pendidikan tata busana. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian ini layak digunakan

untuk mengukur pengaruh sumber ide *renaissance* terhadap kemampuan desain mahasiswa, karena mampu mencerminkan konstruk yang diteliti secara konsisten dan akurat.

Uji Asumsi Klasik

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

Komponen	Nilai	Keterangan
N	14	Jumlah Responden
Test Statistic (K-S)	0.159	Nilai Statistik Kolmogorov-Smirnov
Asymp. Sig. (2-Tailed)	0.200	Sig. > 0.05 → Data Residual Terdistribusi Normal
Kriteria	0 > 0.05	Data Dianggap Normal Jika Nilai Signifikansi > 0.05
Kesimpulan	Normal	Data Residual Memenuhi Asumsi Normalitas

Tabel 2 Hasil Uji Linearitas

Komponen	F	Sig.	Keterangan
Linearity	19.090	0.002	Hubungan antara X dan Y bersifat linear
Deviation from Linearity	1.287	0.337	Tidak ada penyimpangan dari garis lurus

Berdasarkan dari tabel 5 diatas normalitas: Uji Kolmogorov-Smirnov menunjukkan nilai Sig. 0,200 > 0,05, sehingga data residual berdistribusi normal. Sedangkan berdasarkan tabel 6 diatas, Linearitas: Nilai signifikansi Linearity = 0,002 < 0,05, dan *Deviation from Linearity* = 0,337 > 0,05. Artinya, terdapat hubungan linear antara variabel X dan Y tanpa penyimpangan berarti.

Hasil uji asumsi klasik menunjukkan bahwa data penelitian berdistribusi normal serta memiliki hubungan linear antara variabel sumber ide *renaissance* (X) dan kemampuan mahasiswa dalam menciptakan desain *ready to wear* (Y). Kondisi ini menandakan bahwa model regresi yang digunakan dalam penelitian layak dipakai untuk melakukan analisis lebih lanjut, karena telah memenuhi persyaratan statistik yang mendukung

validitas hasil. Normalitas data memastikan bahwa distribusi residual bersifat acak dan tidak menyimpang dari pola normal, sedangkan linearitas hubungan membuktikan bahwa peningkatan pemanfaatan sumber ide Renaissance secara konsisten diikuti oleh peningkatan kemampuan desain mahasiswa.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi intensitas dan kualitas pemanfaatan sumber ide Renaissance, semakin besar pula kemampuan mahasiswa dalam menghasilkan desain busana yang kreatif, inovatif, dan sesuai dengan prinsip estetika mode. Temuan ini memperkuat asumsi teoritis bahwa sejarah mode bukan hanya berfungsi sebagai arsip budaya, tetapi juga sebagai sumber inspirasi yang dapat diolah untuk menciptakan karya kontemporer.

Selain itu, integrasi ide-ide dari periode Renaissance tidak hanya berfungsi sebagai sumber inspirasi visual dalam proses perancangan busana, tetapi juga memberikan ruang bagi mahasiswa untuk mengasah keterampilan berpikir tingkat tinggi. Melalui eksplorasi detail, ornamen, dan karakteristik khas busana *renaissance*, mahasiswa dituntut untuk melakukan analisis kritis terhadap elemen-elemen desain, memaknai simbol-simbol budaya,

serta menyesuaikan kembali bentuk dan fungsi agar relevan dengan kebutuhan mode kontemporer. Proses ini melibatkan kemampuan berpikir reflektif, yaitu kemampuan meninjau kembali ide yang sudah ada, menghubungkannya dengan konteks modern, serta mengevaluasi kesesuaian desain dengan nilai estetika maupun kebutuhan pasar.

Uji Hipotesis

Tabel 7. Hasil Uji T

Variabel Prediktor	B	Std. Error	t	Sig.	Keterangan
(konstanta)	4.901	2.471	1.984	0.071	Tidak signifikan
Sumber ide renaissance (X)	0.692	0.164	4.220	0.001	Signifikan, berpengaruh terhadap Y

Tabel 8. Hasil Uji F

Sumber Variasi	df	F	Sig.	Keterangan
Regresi (X Ke Y)	1	2.471	0.001	Signifikan, Model Layak Digunakan
Residual	12			Sisa Variasi Yang Tidak Dijelaskan Oleh X
Total	13			Total Variasi Dalam Variabel Y

Dari asil uji t (parsial) pada tabel 7 diatas, menunjukkan bahwa variabel Sumber Ide Renaissance (X) memiliki nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$, yang berarti terdapat pengaruh signifikan terhadap variabel kemampuan desain mahasiswa (Y). Hal ini menegaskan bahwa semakin tinggi pemanfaatan sumber ide Renaissance, maka semakin besar pula kemampuan mahasiswa dalam menghasilkan desain busana *ready to wear*. Sementara itu, hasil uji F (simultan) memperoleh nilai F hitung sebesar 17,812 dengan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$, yang menunjukkan bahwa model regresi secara keseluruhan layak dan signifikan untuk digunakan dalam memprediksi pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat.

Temuan ini membuktikan bahwa sumber ide *renaissance* memberikan

kontribusi nyata dalam meningkatkan kemampuan mahasiswa Tata Busana Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Detail, hiasan, dan karakteristik khas dari busana *renaissance* terbukti mampu memperkaya eksplorasi ide, memperluas wawasan desain, serta mendorong kreativitas mahasiswa dalam menciptakan karya yang lebih estetik, orisinal, dan inovatif. Integrasi elemen historis ke dalam desain modern juga memberikan makna konseptual yang lebih dalam, sehingga karya mahasiswa tidak hanya mengikuti tren mode kontemporer, tetapi juga memiliki nilai budaya dan artistik. Dengan demikian, penelitian ini memperkuat pentingnya sejarah mode sebagai sumber inspirasi dalam pendidikan desain busana, sekaligus memberikan kontribusi empiris bahwa pemanfaatan sumber ide historis dapat meningkatkan kualitas hasil karya

mahasiswa di ranah akademik maupun industri kreatif.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil tes desain yang diberikan kepada 14 responden, diperoleh temuan bahwa kemampuan mahasiswa dalam mendesain berada pada kategori sangat baik. Hasil uji statistik melalui regresi menunjukkan adanya pengaruh signifikan antara sumber ide *renaissance* dengan kemampuan desain mahasiswa, dibuktikan oleh nilai signifikansi 0,001 pada uji t maupun uji F.

Hal ini menegaskan bahwa inspirasi dari busana era *renaissance* tidak hanya memberikan kekayaan visual, tetapi juga menstimulasi mahasiswa untuk berpikir reflektif, orisinal, dan eksploratif dalam proses perancangan. Integrasi sumber ide historis terbukti meningkatkan kualitas hasil desain, memperkuat identitas karya mahasiswa, sekaligus memberikan kontribusi empiris melalui pendekatan kuantitatif yang membedakan penelitian ini dari studi sebelumnya yang lebih bersifat deskriptif. Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan pentingnya pemanfaatan referensi budaya dan sejarah dalam pengembangan kreativitas mahasiswa Tata Busana

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan. Bagi mahasiswa, perlu adanya penguatan pemahaman mengenai sejarah mode, khususnya era *renaissance*, sebagai sumber ide yang dapat memperkaya kreativitas dan keaslian desain, sehingga karya yang dihasilkan mampu bersaing di industri kreatif. Bagi dosen pengampu, hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar untuk mengembangkan model pembelajaran berbasis proyek yang mengintegrasikan teori sejarah mode dengan praktik desain, agar mahasiswa lebih terlatih dalam mengolah inspirasi menjadi produk fesyen yang aplikatif.

Bagi lembaga pendidikan, temuan ini dapat menjadi pertimbangan dalam pengembangan kurikulum berbasis budaya yang seimbang antara teori dan praktik, sehingga lulusan tidak hanya menguasai keterampilan teknis, tetapi juga memiliki wawasan historis dan artistik yang mendalam. Sementara itu, bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan pijakan untuk memperluas kajian, baik dengan melibatkan periode sejarah mode lainnya maupun menambahkan variabel lain seperti penerimaan pasar terhadap desain berbasis sejarah. Dengan demikian, penelitian di bidang desain busana dapat terus berkembang dan memberikan kontribusi nyata bagi pendidikan serta industri fesyen di era modern.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada: 1) Dr. Untung Lasyino, S.E., M.Si., selaku Rektor Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, atas dukungan kebijakan dan fasilitas akademik yang memungkinkan terselenggaranya penelitian ini; 2) Dr. Akhmad Qomaru Zaman, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, atas arahan serta motivasi yang diberikan kepada penulis dalam menjalani proses studi; 3) Sulistiami, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Vokasional Kesejahteraan Keluarga, yang telah memberikan izin serta arahan teknis dalam pelaksanaan penelitian; dan 4) Dr. Yunus Karyanto, M.Pd., selaku dosen pembimbing, atas bimbingan, masukan berharga, dan kesabaran dalam mengarahkan penulis selama penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Aminuddin, A. (2020). *Teori Desain Visual dan Komunikasi*. CV Pustaka Setia.

- Bonemani, G. (2021). Re-Imagining Fashion History. *Fashion Theory*, 25(3), 115–130.
- Darmiyati, M. (2020). *Inovasi dan Kreativitas dalam Dunia Pendidikan dan Sosial*. Alfabeta.
- Dunn, J. (dalam Muliawan, P.). (2010). *Menggambar mode dan mencipta busana wanita*. Jakarta: Gramedia.
- Fletcher, K. (2022). *Fashion Futures: Technology, Sustainability, and Fashion Design*. Routledge.
- Granata, F. (2022). *Fashioning the Future: The Influence of History on Fashion Design*. Routledge.
- Hidayah, T. N., & Puspitasari, F. (2021). Modifikasi Busana Tradisional Bali dengan Korsase Bunga sebagai Decorative Trims. *Corak: Jurnal Seni Kriya*, 10(2), 209–212.
- Maharani, R., & Supriyadi, H. (2020). Pemanfaatan unsur sejarah periode Baroque dalam pengembangan koleksi busana pesta mahasiswa. *Jurnal Fashion dan Teknologi*, 8(2), 25–37. <https://doi.org/10.31294/jft.v8n2.2537>
- Muliani, R. (2022). Analisis kreativitas mahasiswa tata busana dalam mengeksplorasi tema sejarah pada desain ready to wear. *Jurnal Mode dan Kriya*, 11(1), 45–55. <https://doi.org/10.26740/jmk.v11n1.p45-55>
- Purwani, S. (n.d.). *Pembelajaran Project Based Learning Pada Mata Kuliah Desain Mode Dalam Meningkatkan Kreatifitas*.
- Putri, A. P., & Wulandari, D. A. (2021). Eksplorasi sumber ide sejarah mode dalam desain busana modern oleh mahasiswa tata busana. *Jurnal Desain Mode Indonesia*, 10(1), 34–44. <https://doi.org/10.26740/jdmi.v10n1.p34-44>
- Rahayu, D., & Katiah, K. (2014). Manfaat Hasil Belajar Desain Mode Busana Sebagai Kesiapan Praktek Industri. *Fesyen Perspektif*, 3(2).
- Soekarno, H., & Lanawati, P. (2004). *Teknik menggambar mode dan desain busana*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sulistiami. (2023). *Dasar-dasar seni dan desain*. PT Pena Persada Kerta Utama.
- Suparno, A. (2020). *Prinsip dan Estetika Desain Visual*. Penerbit Ombak.
- Suryanto, I. (2015). *Desain Grafis: Konsep, Teori, dan Praktek*. Andi.
- Syamsuddin, S. (2018). *Pemikiran Kreatif: Teori dan Praktik*. Kencana.