

Bai Ze Sebagai Inspirasi Busana *Avant Garde* Dengan Teknik *Gathering*, Dan *Thermoforming*

Efrasia Ema Longa Gapun¹, Irma Russanti²

^{1,2} Fakultas Vokasi, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia

Article Info

Article history:

Received Agustus 15, 2026

Revised Agustus 16, 2026

Accepted Agustus 16, 2026

Kata Kunci:

Bai Ze,
Busana *Avant Garde*,
Thermoforming,
Gathering

Keywords:

Bai Ze,
Avant-Garde Fashion,
Thermoforming,
Gathering

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengetahui proses perancangan serta hasil jadi busana *Avant Garde* dengan sumber ide *Bai Ze*, melalui penerapan teknik *gathering* dan *thermoforming* dari ciri fisik yang unik, seperti surai tebal, mata yang tersebar di seluruh tubuh, serta kulit yang kuat. Karakter visual tersebut kemudian diinterpretasikan ke dalam bentuk busana *Avant Garde* yang menekankan eksplorasi bentuk, struktur, dan tekstur tiga dimensi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Double Diamond* yang meliputi tahap *discover*, *define*, *develop*, dan *deliver*. Teknik *gathering* dengan metode *ball gathering* dan *opposite edge gathering* menghasilkan efek kerutan yang menyerupai mata dan surai *Bai Ze*, sedangkan teknik *thermoforming* pada material akrilik membentuk bustier yang menggambarkan karakter kulit *Bai Ze* yang kuat dan kaku. Hasil jadi busana *Avant Garde* dengan teknik *gathering* dan *thermoforming* dengan penilaian oleh tiga ahli tata busana menunjukkan bahwa aspek kualitas teknik memperoleh nilai rata-rata 3,6, aspek estetika memperoleh nilai rata-rata 3,15, dan aspek interpretasi konsep memperoleh nilai rata-rata 3,5 yang berada dalam kategori baik.

ABSTRACT

This study aims to determine the design process and the final outcome of avant-garde fashion inspired by Bai Ze, through the application of gathering and thermoforming techniques based on its unique physical characteristics, such as a thick mane, eyes spread across the body, and strong skin. These visual characteristics are interpreted into avant-garde fashion that emphasizes the exploration of form, structure, and three-dimensional texture. The method used in this study is the Double Diamond method, which includes the stages of discover, define, develop, and deliver. The gathering techniques, using ball gathering and opposite edge gathering methods, create wrinkle effects resembling the eyes and mane of Bai Ze. The thermoforming technique applied to acrylic material forms a bustier that represents the strong and rigid skin characteristic of Bai Ze. The final avant-garde fashion design, evaluated by three fashion experts, shows that the technical quality aspect achieved an average score of 3.6, the aesthetic aspect obtained an average score of 3.15, and the concept interpretation aspect reached an average score of 3.5, all categorized as good.

This is an open access article under the [CC BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license



Corresponding Author:

Efrasia Ema Longa Gapun
Fakultas Vokasi, Universitas Negeri Surabaya
Surabaya, Indonesia.
Email: efrasia.22062@mhs.unesa.ac.id

1. PENDAHULUAN

Inovasi dalam dunia fashion seperti sebuah tuntutan terhadap desainer untuk semakin kreatif dan kompetitif, desain busana tidak hanya berfokus pada keindahan tetapi pada fungsi dan ekspresi dan identitas budaya. *Bai Ze*, makhluk mitologi tiongkok/ china kuno yang memiliki tanduk dan mata bercahaya yang tersebar diseluruh tubuhnya melambangkan kebijaksanaan, menjadi inspirasi pada busana *Avant Garde* melalui adaptasi bentuknya dan kekuatannya [1]. Menurut Yu, et al. (2020), dalam studi tentang elemen mitologi tiongkok dalam fashion menunjukkan elemen dari *Bai Ze* dapat diinterpretasikan dalam bentuk 3d pada busana. Untuk mewujudkan estetika dan visual penulis menggunakan teknik *Gathering* dan *Thermoforming* sehingga dapat menggabungkan *Bai Ze* sebagai makhluk mitologi tiongkok kedalam bentuk busana *Avant Garde* dengan menciptakan siluet yang merefleksikan ciri khas, simbol dan visual *Bai Ze*.

Busana *Avant Garde* menjadi salah satu ide yang di bentuk dalam dunia fashion, dirancang menggunakan bahan-bahan yang jarang digunakan untuk busana desain yang tidak umum dan mematahkan aturan yang normal namun memiliki makna dan dapat menyampaikan pesan yang tersirat, menggunakan aksesoris yang nyentrik [2]. Dunia mode di indonesia busana *Avant Garde* masih terhitung langka dibanding desain *Couture*, busana *Avant Garde* berfokus pada keunikan, perlawanan dan konsep yang aneh sedangkan *Couture* berfokus pada kemewahan dan *craftmanship*. Secara singkat busana *Avant Garde* adalah busana yang yang aneh, tidak biasa sehingga tidak dapat dipakai sehari-hari kecuali dalam acara tertentu, busana *Avant Garde* mempunyai pasar yang berbeda sehingga desainer dapat bebas mendesain untuk pasar yang ditarget [3].

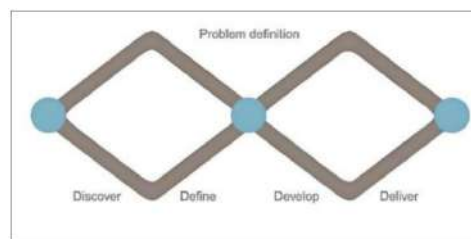
Busana *Avant Garde* memberikan konsep baru pada dunia fashion melalui bentuk non-tradisional dan narasi konseptual [4]. Terinspirasi budaya mitologi untuk menantang batas fashion, dalam mewujudkan busana *Avant Garde* dengan inspirasi *Bai Ze* dari mitologi tiongkok dengan menggunakan ciri fisik dari *Bai Ze* berupa surai/rambut singa, mata yang tersebar disisi tubuh, dan kulit yang kuat menyerupai kulit naga pada tubuh *Bai Ze* [5]. Sumber ide tersebut dapat diterapkan menggunakan teknik *Gathering* yang menghasilkan tekstur 3d sebagai interpretasi dari surai singa pada kepala dan mata pada *Bai Ze* dan teknik *Thermoforming* interpretasi dari kulit *Bai Ze*.

Teknik *Gathering* menghasilkan volume melalui pengumpulan lipatan kain dengan jahitan dua stik atau paralel yang ditarik, agar mencapai bentuk ideal untuk tekstur *Avant Garde* [6]. *Gathering* dapat diterapkan pada busana agar dapat merepresentasikan elemen dari inspirasi yang digunakan seperti bulu *Bai Ze* dan mata pada tubuh *Bai Ze*, dengan metode *gathered two row* dan *ball gathering* yang merata.

Teknik *Thermoforming* digunakan membentuk bahan termoplastik dengan panas dan vakum [7]. *Thermoforming* menciptakan bentuk abstrak kaku sebagai interpretasi dari kulit pada tubuh *Bai Ze* dan dapat digunakan untuk busana *Avant Garde* karena sifatnya yang non konvensional. Teknik *Thermoforming* yang digunakan adalah proses pemanasan yang dilakukan pada media lembaran akrilik atau yang berbahan dasar plastik hingga menjadi lunak dan fleksibel [8]. Teknik ini memudahkan dalam membentuk akrilik menjadi bentuk tertentu menggunakan cetakan yang telah di sediakan, jika tingkat kepanasan pada akrilik tidak sesuai dengan suhu titik leleh termoplastik maka akan memberi bentuk yang tidak sempurna pada akrilik, setelah melewati proses pelunakan atau pelelehan akrilik akan melalui proses pendinginan hingga mengeras [9].

2. METODE

Jenis Penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam mewujudkan karya desain dan *Bai Ze* sebagai inspirasi busana *Avant Garde* dengan teknik *Gathering* dan *Thermoforming* menggunakan Metode *Double Diamond*. *Double Diamond* Model pertama kali dikenalkan oleh *British Design Council*. Metode *Double Diamond* Model merupakan mempresentasikan proses meneliti suatu masalah secara lebih luas atau mendalam (pemikiran yang *divergen*/bercabang) dan mengambil beberapa tindakan terfokus (pemikiran yang *konvergen*/memusat), *Double Diamond* juga dapat diartikan bagaimana pola pikir bekerja dalam proyek, metode ini menggunakan pendekatan holistik untuk desain, dalam metode ini dibagi menjadi empat proses kreatif yaitu menemukan (*discover*), mendefinisikan (*define*), mengembangkan (*develop*), dan menyampaikan (*deliver*).



Gambar 1. Double Diamond Model
(Sumber: Ledbury, 2017)

2.1 Discover

Discover merupakan tahap menemukan ide atau inspirasi dalam mewujudkan keseluruhan busana khususnya pada busana *Avant Garde* baik berupa ide atau produk baru. Pada tahap ini mencari sumber ide dan inspirasi tentang *Bai Ze* makhluk mitologi tiongkok yang kemudian melalui riset dan observasi dari inspirasi tersebut ditemukan sumber ide atau inspirasi yang akan dikembangkan menjadi sebuah ide atau produk baru. Penulis menemukan ide dengan mengembangkan *Bai Ze* sebagai inspirasi pada busana *Avant Garde* dengan menggunakan teknik *Gathering* dan *Thermoforming*, dengan sumber dan informasi yang ditemukan penulis, penulis mencari jurnal, daftar pustaka serta sumber ide lainnya yang berkaitan dengan busana *Avant Garde*, *Bai Ze* sebagai makhluk mitologi tiongkok, dan penggunaan teknik *Thermoforming* pada termoplastik serta teknik *Opposite Edge Gathering* dan *Ball Gathering* yang jarang digunakan dalam dunia fashion sebagai pengembangan dari teknik *Gathering*. Berdasarkan sumber ide yang di temukan penulis juga menemukan masalah yang akan dihadapi yaitu diperlukan pemahaman yang cukup dalam menerapkan teknik *Gathering* dan *Thermoforming* pada pembuatan busana *Avant Garde* sehingga dapat menghasilkan kesesuaian visual dari *Bai Ze* dan ketahanan bentuk serta kesesuaian dengan konsep *Avant Garde*.

2.2 Define

Define merupakan tahap desainer melihat kemungkinan yang telah diidentifikasi saat tahap *discover* dan menetapkan prioritas paling penting dan urutan penanganannya. Pada tahap ini penulis menyusun moodboard sesuai dengan inspirasi serta sumber ide yang ditemukan dan yang akan diwujudkan, penulis menggunakan pengembangan teknik *Gathering* dan *Thermoforming* pada busana dengan tema *Avant Garde* dan inspirasi atau sumber ide dari mitologi tiongkok yaitu *Bai Ze* yang di definisikan sebagai pelindung yang kuat dari kekuatan jahat, penulis juga menerapkan teknik *Ball Gathering* sebagai interpretasi dari mata dan *Opposite Edge Gathering* sebagai wujud visual dari rambut atau surai singa yang terdapat pada tubuh *Bai Ze*, serta teknik *Thermoforming* pada termoplastik dalam pembuatan bustier sebagai interpretasi dari kulit *Bai Ze* yang keras dan kaku, dengan menggunakan warna merah pada busana *Avant Garde* sebagai simbol keberuntungan bagi masyarakat tiongkok.

2.3 Develop

Develop yaitu dilakukannya pengembangan desain, peninjauan, dan penyempurnaan dari sumber ide yang telah didefinisikan. prototipe yang diuji serta ditinjau kembali dan disempurnakan. Setiap desain kemudian dievaluasi berdasarkan kesesuaian konsep, kekuatan visual, dan kemungkinan penerapan teknis, pada tahap ini lakukan penentuan desain terpilih yang paling mampu merepresentasikan karakter *Bai Ze* secara visual dan konseptual. Dalam tahapan diatas dipilih desain akhir menampilkan siluet *Avant Garde* dengan bentuk bervolume, struktur akrilik hasil *Thermoforming*, serta detail *Gathering* yang menciptakan efek tiga dimensi [10]. Desain tersebut kemudian dituangkan dalam bentuk *technical drawing* sebagai representasi akhir dari hasil perancangan busana.

2.4 Deliver

Deliver adalah tahap akhir dari metode double diamond dimana pada tahap ini masukan dikumpulkan, prototipe dipilih dan disetujui, dan produk diuji (Angela, & Indarti, 2023). Dalam konteks perancangan ini, desain yang telah dipilih kemudian direalisasikan menjadi sebuah gaun *Avant Garde* dengan menerapkan teknik *Gathering* dan *Thermoforming*. Proses penyelesaian juga mencakup pembuatan prototype, uji kelayakan bentuk dan struktur.

Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data metode campuran (*mixed method*), *Mixed Method* adalah penggabungan dari metode kuantitatif dan kualitatif, metode ini digunakan secara bersamaan dalam suatu penelitian agar dapat memperoleh data yang valid, reliable dan objektif. Penggunaan metode campuran (*mix method*) bertujuan untuk menutupi kekurangan masing-masing pendekatan penelitian. Pendekatan kuantitatif dinilai kurang mampu menggambarkan konteks dan latar belakang secara mendalam saat partisipan menyampaikan pandangannya, serta hasilnya berpotensi dipengaruhi oleh subjektivitas peneliti. Sementara itu, pendekatan kualitatif, meskipun dapat melengkapi keterbatasan metode kuantitatif, tetap memiliki keterbatasan dalam hal generalisasi karena jumlah subjek penelitian yang relatif terbatas dan adanya kemungkinan kesalahan interpretasi dari peneliti.

Penelitian ini, skala likert digunakan sebagai alat ukur pada lembar observasi. Lembar observasi berbasis skala likert disusun dalam bentuk pernyataan pernyataan yang dilengkapi dengan kategori skala penilaian, sehingga observer dapat memberikan penilaian dengan memilih respons yang paling sesuai dengan sikap atau kondisi yang diamati terhadap setiap pernyataan. Pilihan responden selanjutnya diberikan angka, misalnya 1 Perlu perbaikan, 2 Kurang, 3 Baik, dan 4 Sangat Baik.

Tabel 1. Skala Likert

Kriteria	Skor
Sangat Baik (SB)	4
Baik (B)	3
Kurang (K)	2
Perlu Perbaikan ((PP)	1

(Sumber: Sugiyono, 2021)

Analisis data kuantitatif dalam penelitian ini dilakukan dengan menilai hasil akhir *Bai Ze* sebagai inspirasi busana *Avant Garde* dengan teknik *Gathering* dan *Thermoforming*. Penilaian tersebut diolah menggunakan nilai rata-rata (*mean*) yang dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Rumus}$$
$$\bar{X} = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan:

$\bar{X}$ = Rata-rata

$\sum x_i$ = Jumlah nilai observer

n = Jumlah observer

(Sumber: Sutisna, 2020)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Dalam proses Perancangan busana *Avant Garde* dengan sumber ide *Bai Ze* telah melalui beberapa tahapan sebelum menjadi topik utama dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir yang berjudul “*Bai Ze* sebagai inspirasi busana *Avant Garde* dengan teknik *Gathering* dan *Thermoforming*”. Proses perancangan busana *Avant Garde* dengan inspirasi *Bai Ze* sebagai makhluk mitologi Tiongkok dilakukan secara bertahap menggunakan metode double diamond agar proses desain berjalan terstruktur dan sistematis. Metode ini meliputi tahap *discover*, *define*, *develop*, dan *deliver*, yang dimulai dari eksplorasi ide hingga perwujudan busana akhir.

Pada tahap *discover*, dilakukan pengumpulan data dan eksplorasi ide melalui studi literatur dan observasi visual mengenai *Bai Ze*. Fokus utama pada tahap ini adalah memahami karakter visual, makna filosofis, serta simbol-simbol yang melekat pada *Bai Ze*, seperti kebijaksanaan dan perlindungan, yang kemudian dijadikan dasar pengembangan konsep busana. Tahap ini bertujuan untuk menemukan potensi visual *Bai Ze* yang dapat diterjemahkan ke dalam bentuk, tekstur, dan struktur busana *Avant Garde*.

Tahap *define* berfokus pada pengembangan desain secara visual dan teknis, menyusun moodboard sebagai acuan visual yang memuat referensi karakter *Bai Ze*, tekstur, dan siluet busana.



Gambar 2. Moodboard

Dari moodboard diatas penulis mengambil sumber ide *Bai Ze* dalam mewujudkan busana *Avant Garde*. Penerapan teknik *Gathering* dan *Thermoforming* dalam konteks *Avant Garde* bukan hanya sebuah ungkapan mode, tetapi juga perwujudan nyata dari kekuatan, kesucian, dan estetika visual *Bai Ze*, yang tercermin melalui warna merah dan emas yang mencolok.

Tahap *develop* dikembangkan beberapa alternatif desain dengan variasi penerapan teknik *Thermoforming* dan *Gathering*, baik dalam pembentukan volume, detail permukaan, maupun struktur busana.



Gambar 3. Pengembangan Desain

Desain diatas terdiri atas beberapa bagian seperti *sleeveless dress* dengan belahan depan pada bagian tengah, *overskirt* dengan *manipulating fabric ball gathering* dengan penyangga dari dalam agar tetap kokoh, lengan dengan *manipulating fabric opposite edge gathering*, bustier luar dress dibuat dengan bentuk abstrak. Setelah proses persiapan proses selanjutnya yaitu pelaksanaan, proses ini dilakukan berdasarkan desain dan technical drawing, adapun tahapan yang dilakukan antara lain:

Tabel 2. Tahapan Pelaksanaan

No	Tahapan	Gambar	Keterangan
1	Pembuatan Pola	 	Proses pembuatan pola dibuat sesuai ukuran model dalam bentuk pola dasar, yang dikembangkan menjadi pola pecah sesuai desain, pola terdiri dari pola dasar badan atas, pola dasar rok, pola lengan, dan pola <i>overskirt</i> .

No	Tahapan	Gambar	Keterangan
			
2	Pembuatan Toal	 	Pembuatan toal bertujuan untuk melihat kemungkinan kesalahan pada konstruksi, seperti ketidaktepatan ukuran, keseimbangan siluet, serta bentuk busana sebelum proses produksi menggunakan material utama. Hasil toal dilihat melalui proses fitting pada model. Hasil evaluasi tersebut, dilakukan perbaikan dan penyempurnaan pola hingga diperoleh pola akhir yang sesuai dengan konsep perancangan dan siap digunakan pada tahap produksi busana. Proses pembuatan toal dilakukan dari pemotongan kain, pemberian tanda, penjahitan, dan hasil.
3	Pemotongan Bahan Utama	 	Setelah pola akhir didapatkan melalui evaluasi total dan revisi pola, langkah berikutnya adalah memotong bahan utama. Di tahap ini, pola yang sudah diperbaiki diletakkan di atas bahan utama dengan melihat arah serat kain, penggunaan bahan secara efisien, dan kecocokan dengan desain pakaian. Penempatan pola dilakukan dengan hati-hati agar potongan yang dihasilkan sesuai dengan bentuk dan proporsi yang telah ditentukan.

No	Tahapan	Gambar	Keterangan
			
4	Proses Menjahit bahan utama	  	Setelah proses pemotongan bahan utama, tahap berikutnya adalah proses menjahit bahan utama sesuai dengan pola dan konstruksi busana yang telah ditetapkan. Penjahitan dilakukan secara bertahap, dimulai dari penggabungan bagian-bagian utama busana, seperti bagian badan, rok, lengan dan overskirt.

No	Tahapan	Gambar	Keterangan
5	Pembuatan rangka dalam overskirt		Pembuatan rangka dalam overskirt menggunakan besi yang di las, diawali dengan perancangan bentuk rangka sesuai desain overskirt berbentuk rok lingkaran. Rangka berfungsi sebagai struktur penopang untuk mempertahankan siluet overskirt agar tetap stabil saat dikenakan. Ukuran rangka disesuaikan dengan lingkaran rok. Proses ini dilakukan oleh di tempat pengelasan besi.
6	Pemasangan Payet pada lengan		Pemasangan payet dilakukan pada bagian lengan yang menerapkan teknik <i>opposite gathering</i> sebagai elemen penunjang visual busana. Payet dipasang secara manual mengikuti arah kerutan untuk mempertegas tekstur dan memperkaya tampilan permukaan kain. Penggunaan payet berwarna keemasan bertujuan untuk merepresentasikan visual surai Bai Ze yang terurai dengan warna keemasan.

Hasil jadi perancangan busana *Avant Garde* yang mengambil sumber ide Bai Ze sebagai makhluk mitologi Tiongkok dengan teknik *Gathering* dan *Thermoforming*, Busana ini menampilkan siluet bervolume dengan struktur 3d.

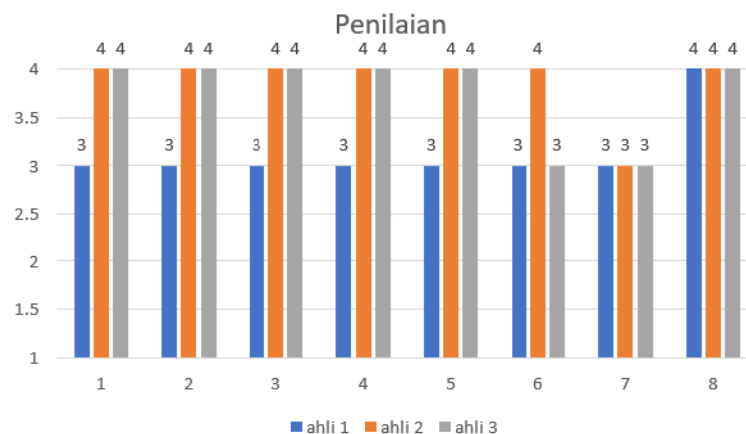


Gambar 4. Hasil jadi busana *Avant Garde*

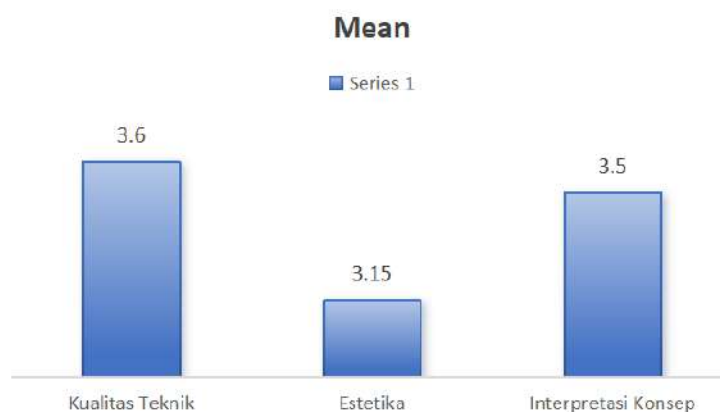
Penerapan teknik *Thermoforming* pada material akrilik menghasilkan bentuk struktural yang tegas dan mampu mempertahankan siluet busana, sementara teknik *Gathering* memberikan kesan organik, dinamis, dan memperkaya tekstur permukaan kain. Detail *Ball Gathering* diaplikasikan untuk memberikan efek visual 3d yang menyerupai mata *Bai Ze*. Penggunaan payet berwarna keemasan pada bagian lengan memperkuat aksentuasi visual elemen surai sekaligus menambah kesan megah dan artistik. Seluruh elemen desain, mulai dari siluet, tekstur, hingga detail dekoratif, disusun secara harmonis untuk mendukung konsep busana *Avant Garde* yang ekspresif dan eksperimental.

Tahap deliver merupakan tahap akhir dalam metode double diamond, Pada tahap ini, desain yang telah melalui proses seleksi kemudian diwujudkan ke dalam bentuk busana *Avant Garde* dengan menerapkan teknik *Gathering* dan *Thermoforming*. Proses deliver mencakup pembuatan *manipulating fabric* dengan teknik *Gathering* dan *Thermoforming*, dan perancangan busana serta kesesuaian visual dengan konsep yang telah ditetapkan. Tahap ini bertujuan untuk memastikan bahwa hasil akhir perancangan tidak hanya memenuhi aspek estetika, tetapi juga layak secara teknis dan mampu merepresentasikan karakter busana *Avant Garde* secara optimal.

Untuk memastikan kelayakan hasil perancangan busana *Avant Garde* dengan inspirasi *Bai Ze* menggunakan teknik *Gathering* dan *Thermoforming*, dilakukan proses penilaian dan validasi dengan observasi oleh 3 ahli tata busana. Validasi ini bertujuan untuk menilai kesesuaian busana dengan konsep yang telah ditetapkan dan penerapan teknik yang digunakan, serta kualitas estetika dan konstruksi busana.



Gambar 5. Hasil Penilaian



Gambar 6. Rata-rata Aspek penilaian

Penilaian kelayakan hasil perancangan busana dilakukan berdasarkan beberapa aspek, antara lain:

a. Aspek Kualitas Teknik

Aspek ini mencakup volume *gathering*, hasil *thermoforming*, hasil permukaan material dan kekuatan konstruksi. Hasil penilaian oleh para ahli menunjukkan Kualitas Teknik mencapai nilai rata-rata 3.6 yang termasuk kategori Baik.

b. Aspek Estetika

Dalam aspek kedua ini mencakup harmoni visual dan siluet 3d pada busana. Hasil penilaian para ahli menunjukkan estetika busana mencapai rata-rata 3.15 yang termasuk Baik.

c. Aspek Interpretasi Konsep

Aspek interpretasi konsep mencakup representasi harmoni dan karakter makhluk keseluruhan. Hasil penilaian oleh para ahli menunjukkan interpretasi konsep dari *Bai ze* mencapai nilai rata-rata 3.5 yang termasuk Baik.

3.2 Pembahasan

Proses perancangan busana *Avant Garde* dimulai pada tahap *discover* dengan eksplorasi visual dan makna simbolis *Bai Ze* sebagai makhluk mitologi Tiongkok yang merepresentasikan kebijaksanaan, perlindungan, dan kekuatan spiritual. Karakter tersebut wujudkan ke dalam busana melalui eksplorasi bentuk, struktur, dan tekstur yang bersifat ekspresif serta eksperimental, sesuai dengan karakter busana *Avant Garde*. Visual dari *Bai Ze* diwujudkan dalam siluet bervolume dan struktur tiga dimensi yang menonjol.

a. Aspek Kualitas Teknik

Aspek kualitas teknik menilai keberhasilan penerapan teknik *Gathering* dan *Thermoforming* yang meliputi pembentukan volume, kerapatan kerutan, hasil permukaan material, serta kekuatan konstruksi busana secara keseluruhan. Berdasarkan hasil penilaian para ahli tata busana, aspek ini memperoleh nilai rata-rata 3,6 dengan kategori Baik, yang menunjukkan bahwa teknik yang digunakan telah diaplikasikan secara efektif dan fungsional.

b. Aspek Estetika

Aspek estetika berfokus pada keselarasan visual, keseimbangan desain, serta pembentukan siluet dan tekstur 3d pada busana. Hasil penilaian menunjukkan nilai rata-rata 3,15 dengan kategori Baik, yang mengindikasikan bahwa busana memiliki kualitas visual yang kuat dan mampu menarik perhatian secara estetis.

c. Aspek Interpretasi Konsep

Aspek interpretasi konsep menilai sejauh mana inspirasi *Bai Ze* dapat diterjemahkan ke dalam bentuk visual, struktur, dan detail busana. Berdasarkan hasil penilaian para ahli, aspek ini memperoleh nilai rata-rata 3,5 dengan kategori Baik, yang menunjukkan bahwa karakter dan makna *Bai Ze* berhasil dihadirkan secara visual dan konseptual.

4. KESIMPULAN

Perancangan busana *Avant Garde* dengan inspirasi *Bai Ze* dilakukan beberapa tahap dalam metode *double diamond* yang terdiri dari *discover*, *define*, *develop*, dan *deliver*. Langkah *discover* berfokus dalam menemukan karakter visual dan makna simbolik *Bai Ze* sebagai mitologi Tiongkok untuk mengetahui bentuk dan struktur yang bisa diterapkan dalam desain busana. Dalam tahap *define*, berfokus pada penentuan konsep desain dengan memilih siluet, bahan, serta teknik yang mendukung karakteristik *Avant Garde*. Pada tahap *develop*, desain yang telah dikembangkan kemudian diwujudkan dengan penggunaan teknik *Gathering* dan *Thermoforming* untuk menggambarkan surai, mata, dan kulit dari *Bai Ze*. Tahapan *deliver* menghasilkan busana *Avant Garde* dengan siluet yang bervolume, struktur akrilik yang tegas, serta detail *gathering* dari metode *ball gathering* dan *opposite gathering* yang detail sebagai hasil akhir dari perancangan busana *Avant Garde*.

Berdasarkan hasil penilaian, *Bai Ze* sebagai inspirasi busana *Avant Garde* teknik *Gathering* dan *Thermoforming* dianggap berhasil baik secara teknis, estetika, maupun konseptual. Penilaian pada kualitas teknik, nilai rata-rata yang diperoleh adalah 3,6, sementara aspek estetika mendapatkan 3,15, dan interpretasi konseptual meraih 3,5, semuanya berada dalam kategori baik. Implementasi teknik *Gathering* dan *Thermoforming* mampu menciptakan siluet yang bervolume, struktur tiga dimensi, serta secara visual dan simbolis menggambarkan karakter *Bai Ze*, menjadikan hasil busana selaras dengan konsep *Avant Garde* yang bersifat ekspresif dan eksperimental.

REFERENSI

- [1] The Baize Cult and Its Changing Images. In *Studies on Tun-Huang* (Vol. 32, pp. 45–58). Nanhua University Dunhuang Studies Center
- [2] 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.
- [3] Andresyuk, B., Tsarenko, S., & Zhuravel-Zmieieva, L. (2025). Avant-Garde Art As a Means Of Imaging In The 21st Century Design. *National Academy Of Managerial Staff Of Culture And Arts Herald*.
- [4] Kamaliyyah, N. A., Astuti, A., & Sakti, A. W. (2025). Adaptation Of Dark Elf’S Fashion style To Evening Party Dress. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 14(1), 327–335. Khan, A., & Faculty, S. (2024). Avant Garde Style-A Fashion Statement Of 2024 Trend.
- [5] He, L. (2013). A study on “Baize” 白泽考论. *Journal of Yunmeng*, 6, 50–53. ISSN 1006-6365.
- [6] Shafa, T., & Nursari, F. (2023). Penerapan Teknik Gathering Pada Busana Dengan Pola Zero Waste Fashion.
- [7] Budiyanoro, C., & Kurniawan, P. (2023). Pengaruh Parameter Proses Thermoforming Terhadap Distribusi Ketebalan Dan Akurasi Dimensi Produk. *Jmpm (Jurnal Material Dan Proses Manufaktur)*, 7(1), 1–9.
- [8] Cahyadi, D. (2018). Technical Engineering Study Of Vacuum Forming Method For Application In Packaging Design Tool Makers.
- [9] Prakoso, D., Nugraha, N., Haddad Ali, M. Z., Fauzan, M., & Sarjana Teknik Mesin, P. (2021). Alat Daur Ulang Limbah Akrilik Metode Pemanas. 6.
- [10] Lie, S. S., Renaningtyas, L., & Yessica, & E. (2024). Perancangan Busana Avant Garde Dengan Inspirasi Bunga Titan Arum. In *Journal Of Fashion And Textile Design Unesa* (Vol. 5).