

TRANSFORMING PUZZLE GAME CONCEPT INTO PATCHWORK TECHNIQUES AS VISUAL CREATIVITY FOR INTERACTIVE FASHION

Mada Maulida¹, Purwosiwi Pandansari²

^{1,2}Department of Education Vokasional Fashion Design, Faculty of Computer and Education ,
Ngudi Waluyo University, Indonesia

E-mail: purwosiwipandansari@unw.ac.id

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Received :20-08-2026

Revised :05-09-2026

Accepted :16-09-2026

Keywords: Patchwork,
Puzzle Game, Visual
Creativity, Fashion,
Sustainable Fashion.

DOI: <https://doi.org/10.62335>

ABSTRACT

The Development of the fashion industry demands innovations that integrate aesthetic value, creativity, and sustainability. This creative research aims to develop a patchwork technique based on the concept of a puzzle game as a form of visual creativity in fashion, which not only functions as body covering but also provides an interactive experience through puzzle gameplay. The research method used is quantitative research, while the creative process consists of exploration, design, and realization. The exploration stage was conducted through literature studies and observations of patchwork techniques and visual elements of puzzle games. This stage was followed by the design process, fashion production, and testing of the resulting work. The results show that the puzzle game concept was successfully applied through the "Puan Sinom" illustration panel, which was constructed from patchwork pieces with a detachable assembly system using Velcro. This technique produces a garment with aesthetic value and interactive functionality while supporting the concept of Sustainable fashion. The respondents' evaluation showed that the work received positive responses, with very good validity and reliability results. Data from 11 puzzle game players showed that the average time required to complete the "Puan Sinom" puzzle was 330 seconds. In conclusion, the patchwork technique based

on the puzzle game concept is capable of producing innovative and Educational fashion with a strong visual identity.

ABSTRAK

Perkembangan industri fashion menuntut inovasi yang mampu menggabungkan nilai estetika, kreativitas, dan keberlanjutan. Penelitian penciptaan ini bertujuan mengembangkan teknik patchwork berbasis konsep game puzzle sebagai kreativitas visual busana yang tidak hanya berfungsi sebagai penutup tubuh, tetapi juga menghadirkan pengalaman interaktif melalui permainan puzzle. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif, penciptaan meliputi eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Tahap eksplorasi dilakukan melalui studi pustaka, observasi teknik patchwork dan elemen visual game puzzle, dilanjutkan dengan perancangan desain, proses produksi busana, serta pengujian terhadap karya yang dihasilkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa konsep game puzzle berhasil diterapkan melalui panel ilustrasi "Puan Sinom" yang dibentuk dari kepingan patchwork dengan sistem bongkar pasang menggunakan velcro. Teknik ini menghasilkan busana yang memiliki nilai estetika, fungsi interaktif, serta mendukung konsep Sustainable fashion. Hasil uji responden menunjukkan karya memperoleh penilaian positif dari responden dengan validitas dan reliabilitas yang sangat baik. Data dari 11 pemain game puzzle menunjukkan bahwa 330 detik adalah waktu rata-rata yang dibutuhkan untuk bermain puzzle "Puan Sinom". Simpulan penelitian ini menunjukkan bahwa teknik patchwork berbasis konsep game puzzle mampu menghasilkan karya busana yang inovatif, edukatif, dan memiliki identitas visual yang kuat.

PENDAHULUAN

Fashion bergerak secara dinamis melalui siklus yang melibatkan industri, media, fashion designer, konsumen dan trendsetter. Digitalisasi juga sangat mempengaruhi dunia fashion dibuktikan dengan ramainya konten kreator yang membahas ootd fashion, look, style dan juga beberapa cuplikan langkah produksi. Ramadhan, Ahdiar Febri. "Tren fast fashion pakaian masa new normal di Indonesia: Efektivitas konsep Sustainable fashion terhadap lingkungan." (Ramadhan, 2024). Sustainable Fashion berperan penting dalam menjaga kestabilan dunia dengan mengurangi dampak limbah tekstil yang mencemari air, udara dan tanah sehingga membahayakan kesehatan manusia dan membuat lingkungan menjadi kurang aman. Dalam dunia desain tekstil, metode patchwork juga merupakan salah satu metode yang memiliki potensi signifikan untuk dikembangkan sebagai cara kreatif. Secara tradisional, dipahami sebagai proses

menyusun potongan kain menjadi suatu patchwork komposisi yang baru, namun dengan adanya evolusi dalam desain modern, teknik ini telah berubah menjadi alat untuk menyelidiki elemen estetika dan struktur. Patchwork tidak hanya menawarkan variasi visual melalui perpaduan warna dan bentuk, tetapi juga memberikan kesempatan bagi perancang untuk menggali ide tentang penguraian dan rekonstruksi sebagai konsep-konsep kreatif. Teknik ini menciptakan kemungkinan untuk memperluas patchwork sebagai metode penciptaan yang lebih konseptual, terutama ketika dipadukan dengan berbagai inspirasi visual yang tertentu. Patchwork Sustainable fashion juga merupakan inspirasi penulis dalam pembuatan karya penelitian skripsi dengan memadukan konsep game puzzle ke dalam fashion. Ide ini merupakan ide yang inovatif, modern, kompleks, pecah dan memberi kesan narasi visual yang kuat melalui warna, bentuk, tekstur serta komposisi estetis. Desain yang memadukan teknik fabric manipulation dan teknik patchwork puzzle bertujuan agar fashion tidak selalu soal catwalk run away tapi bisa diselingi dengan aktifitas otak seperti game puzzle. Puzzle patchwork ini juga memberi kesan yang menyenangkan bagi pengunjung yang ingin menonton catwalk dan memberi suasana ringan dan tidak tegang. Konsep ini bisa diterapkan dalam acara fashion seperti Fashion Culture Festival, atau acara fashion lain untuk mengisi kegiatan pengunjung dalam meramalkan acara.

Konsep permainan puzzle dalam studi ini diadopsi sebagai metode konseptual karena sejalan dengan prinsip dasar patchwork, yaitu mengintegrasikan elemen-elemen yang terpisah menjadi satu kesatuan yang utuh. Teka-teki, dalam konteks ini, secara visual mencerminkan proses konstruksi yang melibatkan logika, komposisi, dan relasi antar elemen. Di dunia desain mode, gagasan ini dapat ditafsirkan sebagai simbol dari proses kreatif yang menggabungkan potongan-potongan ide, material, dan bentuk untuk menghasilkan sebuah desain yang selaras. Keterpaduan antara teknik patchwork dan game puzzle diharapkan dapat menghasilkan pendekatan desain yang tidak hanya menarik dari sudut pandang visual, tetapi juga kaya akan pemikiran.

Visual art atau seni visual menjadi salah satu bidang yang memberikan ruang luas bagi pengembangan kreativitas karena proses penciptaannya melibatkan kemampuan mengolah unsur-unsur visual, seperti bentuk, garis, warna, tekstur, ruang, komposisi, dan pola menjadi suatu kesatuan yang memiliki makna estetis. Dalam pendidikan seni visual, proses pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada individu untuk berpikir, mengimajinasikan, mengeksplorasi, dan melakukan eksperimen dapat mendukung perkembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi dan kreativitas. (Tomljenović, 2020) menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran interaktif dalam pendidikan seni visual dapat mendorong peserta didik untuk berpikir, berimajinasi, serta mengembangkan aktivitas kognitif tingkat tinggi. Kreativitas dalam seni visual juga dapat berkembang melalui proses eksplorasi dan pemecahan masalah. (Ulger, 2018) menemukan bahwa penerapan problem-based learning pada mahasiswa seni visual memberikan pengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif. Desain busana puzzle ini meneliti sebuah outer yang mengaplikasikan perca lace di bagian depan dan

menerapkan panel patchwork berlukiskan “Puan Sinom” yang dipotong sesuai cuttingan puzzle dan dipasang velcro untuk masing-masing bagian agar bisa dibongkar pasang dan dimainkan. Setiap kepingan gambar memiliki harmoni yang terfragmentasi menjadi susunan visual penuh makna dan arti baru.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian penciptaan yang menggabungkan proses eksplorasi desain, perwujudan karya, dan pengujian terhadap hasil penciptaan. Proses penciptaan mengacu pada tiga tahapan utama, yaitu eksplorasi, perencanaan, dan perwujudan.

1. Tahap Eksplorasi

Eksplorasi dilakukan melalui studi pustaka mengenai patchwork, desain busana, sustainable fashion, game puzzle, serta kreativitas visual. Eksplorasi juga dilakukan terhadap karakteristik visual puzzle, meliputi bentuk kepingan, fragmentasi, interlocking, komposisi warna, pola, dan penyatuan kembali.

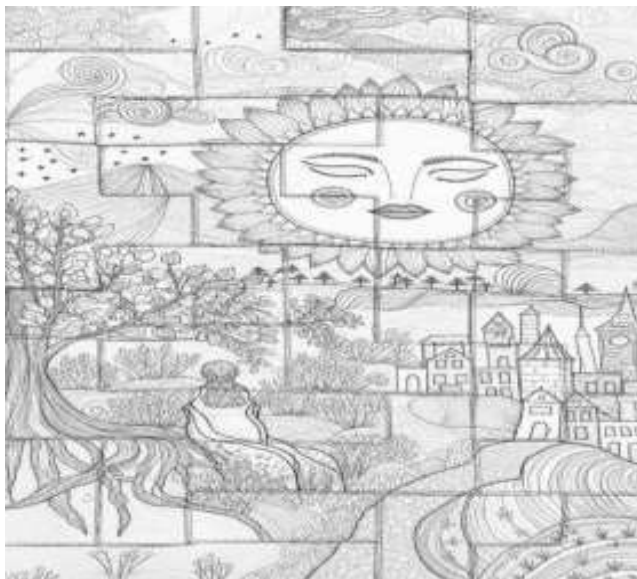
Tabel 1. Ringkasan Hasil Eksplorasi

No.	Aspek Eksplorasi	Deskripsi Temuan	Sumber
1.	Patchwork tradisional dan kontemporer	Mengkaji teknik patchwork dari tradisional, quilting, hingga patchwork kontemporer yang mengintegrasikan motif digital dan geometris modern	Studi pustaka & observasi
2.	Elemen visual game puzzle	Mengidentifikasi bentuk-bentuk khas puzzle: potongan interlocking, grid piksel, tetromino (Tetris), warna-warna blok yang kontras, serta pola mosaik	Observasi & studi kasus
3.	Literatur puzzle	Melakukan research tentang literatur yang membahas latar belakang tipe dan teknik patchwork di industri mode baik yang tradisional maupun modern terutama pada patchwork game puzzle	Observasi & jurnal mode
4.	Tren busana berbasis tekstil kreatif	Menelaah tren fashion yang mengintegrasikan elemen permainan (gamification fashion) pada koleksi ready-to-wear dan haute couture	Jurnal mode & media fashion
5.	Komposisi warna puzzle	Mengeksplorasi palet warna vivid/kontras yang identik dengan game puzzle digital (Candy Crush, Tetris, Jigsaw) sebagai acuan palet kain	Observasi game & studi warna
6.	Teknik	Mempelajari teknik meliputi	Workshop

	penyambungan dan finishing patchwork	Traditional patchwork (piecing) dan Foundation piecing / paper piecing yang sesuai untuk mereproduksi bentuk puzzle pada kain	p & studi pustaka
7.	Bentuk puzzle tetris	Melakukan observasi visual terhadap desain geometris dan	Jurnal mode &

2. Tahap perencanaan

Tahap perencanaan menghasilkan beberapa alternatif desain, yaitu *Ruffle Puzzle Outer*, *Coat Puzzle Art*, *Jacket Denim Puzzle*, dan *Vest Puzzle Denim*. Dari alternatif tersebut dipilih rancangan *Puzzle in Ruffle Outer* sebagai rancangan yang diwujudkan. Struktur proses penelitian dalam skripsi menunjukkan alur eksplorasi → perencanaan → penciptaan, yang kemudian menghasilkan karya busana patchwork puzzle. Material utama yang digunakan adalah soft denim sebagai dasar busana, kain perca sebagai material patchwork, lace sebagai aksesoris, kain maxmara untuk panel puzzle, cotton check sebagai variasi patchwork, serta cat fabric untuk membentuk ilustrasi “Puan Sinom”.



Gamabr 1. Ilustrasi desain gambar pazzel

3. Tahap perwujudan

Tahap perwujudan meliputi pembuatan pola, pembuatan template puzzle, pemotongan kain, penyambungan patchwork, pemasangan sistem bongkar-pasang, konstruksi busana, painting, finishing, dan quality control.

Kepingan puzzle dibuat dengan variasi bentuk seperti L-piece, T-piece, S-piece, I-piece, dan square piece dengan ukuran sekitar 5–15 cm. Potongan tersebut kemudian dikonstruksi menjadi panel patchwork.

Ilustrasi “Puan Sinom” kemudian diaplikasikan pada panel sehingga gambar yang semula terfragmentasi dapat terbaca sebagai satu komposisi utuh ketika seluruh kepingan berada pada posisi yang benar.



Gambar 2. Desain prodak busana teknik Pazzel

4. Pengujian

Pengujian dilakukan melalui dua bentuk data. Pertama, pengujian instrumen menggunakan 84 responden dengan 24 item. Hasil analisis menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,920 sehingga instrumen memiliki reliabilitas yang sangat tinggi. Kedua, pengujian playability dilakukan terhadap 11 pemain dengan mengukur waktu penyelesaian puzzle “Puan Sinom”. Data waktu digunakan untuk mengetahui tingkat keterlaksanaan fungsi interaktif karya.

Tabel 2. Tahapan Pelaksanaan Penciptaan Karya

1.	Per siapan Bahan	Membeli kain sesuai daftar bahan, mencuci dan menyetrika kain sebelum dipotong agar tidak menyusut setelah jadi busana, memilah kain berdasarkan palet warna	1-2 hari
2.	Pembuatan Pola Busana	Membuat pola dasar busana sesuai ukuran standar S/M, kemudian memodifikasi pola sesuai desain yang telah direncanakan	2-3 hari
3.	Pembuatan Pola Puzzle (Template)	Membuat template modul puzzle dari karton tebal: bentuk L-piece, T-piece, S-piece, I-piece, dan square piece berukuran 5-15 cm	1 hari
4.	Pemotongan Kain Patchwork	Memotong kain sesuai template puzzle menggunakan rotary cutter dan cutting mat, menandai arah serat kain, menyortir potongan per warna	2-3 hari

5.	Penyambungan Patchwork (Piecing)	Menyambung potongan kain puzzle menggunakan teknik Chain Piecing dan English Paper Piecing, menekan (pressing) setiap sambungan dengan setrika, membentuk panel patchwork sesuai desain komposisi	5-7 hari
6.	Pemasangan Velcro	Melapisi panel patchwork dengan Velcro agar poyongan puzzle dapat dilepas pasang dengan baik	2-3 hari
7.	Konstruksi Busana	Menjahit panel patchwork menjadi potongan busana (badan, rok, lengan), merakit keseluruhan busana sesuai pola.	4-5 hari
8.	Pemasangan Detail & Aksesori	Memasang kancing, pengait, serta border kain kontras sebagai aksan tepi puzzle pada setiap sambungan antar panel	1-2 hari
9.	Melukis Puan Sinom	Membuat sketsa pada panel puzzle yang sudah disusun menjadi bentuk utuh ukuran 60*35 cm. Setelah media siap proses melukis dilakukan di ruang terbuka dan cahaya yang cukup.	14 hari
10.	Finishing & Quality Control	Merapikan jahitan, membuang sisa benang, menyetrika keseluruhan busana, melakukan pengecekan akhir mutu jahitan dan kerapian sambungan patchwork	1-2 hari
11.	Dokumentasi Karya	Melakukan pemotretan karya dalam kondisi flat lay dan dikenakan oleh model/mannequin untuk keperluan laporan dan presentasi	1 hari

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil produk busana yang di buat menggunakan metode eksperimen di sesuaikan pada prinsip desan busana , analisis bentuk dan struktur busana. karya ini berbentuk A-line longgar dengan panjang midi, menyerupai pinafore/smuck dress yang dikenakan terbuka di bagian depan sehingga outer tampak dari celah tengah. Kerah model peterpan yang dihiasi patchwork motif dekorasi memberi aksan pada area bahu. Lengan pendek berbentuk ruffle dengan trim renda krem menambah kesan feminin dan playful. Pada bagian belakang hingga sisi busana terdapat panel vertikal memanjang yang menjadi elemen paling menonjol: panel ini tersusun dari kepingan-kepingan kain berbentuk kotak dan tidak beraturan yang disambung dengan jahitan tinas (top-stitch) berwarna putih yang sengaja ditonjolkan, sehingga garis sambungan antarkeping terlihat jelas layaknya garis potong pada papan puzzle. Bagian bawah busana diselesaikan dengan rimpel (ruffle) berlapis kain denim dan renda, memberi volume dan pergerakan pada karya saat dikenakan. Siluet A-line yang longgar dipilih untuk memberi ruang gerak sekaligus menonjolkan panel patchwork sebagai bidang gambar utama, tanpa mengganggu keterbacaan ilustrasi oleh potongan tubuh yang terlalu ketat. Garis jahitan tinas pada tiap kepingan patchwork membentuk jalinan garis grid yang tegas,

menyerupai garis potong kepingan puzzle. Garis-garis ini sekaligus berfungsi struktural (menyatukan potongan kain) dan estetis (membentuk ritme visual pada permukaan busana). busana yang didominasi black denim dan putih gading renda tampil relatif netral, sehingga panel patchwork dengan palet polikromatik – biru langit, kuning-jingga matahari, hijau taman, dan warna-warni bangunan kota – tampil sebagai pusat perhatian (center of interest). Kontras value dan intensitas warna ini menerapkan prinsip penekanan (emphasis) dalam desain busana. kontras tekstur yang kaya: permukaan denim yang kokoh dan sedikit kaku, renda yang berongga dan ringan, lace yang transparan dan melayang, serta panel patchwork yang tampak seperti kanvas lukis/sulam tekstil dengan permukaan lebih halus. Perpaduan ini memperkuat kesan "lapisan cerita" pada busana. Panel patchwork menggambarkan sebuah adegan naratif: wajah matahari bersinar dengan mata terpejam di bagian atas, pohon berbunga dan padang rerumputan di sisi kiri, seorang sosok perempuan membelakangi penonton sambil menatap ke arah pemandangan alam, serta jalan setapak melengkung yang menghubungkan padang rumput dengan kota tersebut. Keseimbangan pada busana asimetris panel patchwork ditempatkan pada satu sisi (belakang menuju samping) dan diimbangi oleh bidang denim polos pada sisi lainnya, sehingga distribusi visual tetap terasa stabil meskipun tidak simetris. Irama dari bentuk kotak pada panel patchwork menciptakan irama visual yang teratur, sementara rimpel pada kerah, lengan, dan hem memberi variasi proporsi yang membuat busana tidak terkesan monoton.



Gambar 3. Hasil Produk (Photoshoot) dan Hasil ilustrasi pazzel

Realisasi Teknik Patchwork Berbasis Konsep Game Puzzle

Permainan puzzle pada dasarnya bertumpu pada logika fragmentasi dan penyatuan kembali: sebuah gambar utuh dipecah menjadi beberapa kepingan yang harus disusun ulang oleh pemain hingga membentuk gambar semula. Prinsip ini,

misalnya, terlihat pada rancangan gim yang memecah satu ilustrasi budaya menjadi enam bagian sebagai misi permainan yang harus diselesaikan pemain agar gambar utuh kembali terlihat.

Logika tersebut dialihwahanakan ke dalam konstruksi tekstil pada karya ini: sebuah komposisi gambar/ilustrasi dibagi secara terencana ke dalam grid kepingan-kepingan kain berukuran kecil, kemudian masing-masing kepingan dijahit-sambung dengan jahitan tindas yang sengaja dibiarkan tampak, berfungsi sebagai "garis potong" kepingan puzzle. Ketika seluruh kepingan telah tersambung, gambar/ilustrasi yang semula terfragmentasi kembali terbaca sebagai satu adegan naratif yang utuh pada permukaan busana. Dengan demikian, proses menjahit patchwork pada karya ini tidak sekadar teknik penyambungan kain, melainkan juga metafora visual dari pengalaman menyelesaikan puzzle: kepingan yang tampak terpisah dan tidak bermakna bila berdiri sendiri, namun menjadi utuh dan bermakna ketika disatukan. Pendekatan ini berbeda dari teknik patchwork konvensional yang umumnya menyambungkan sisa-sisa kain (kain perca) dengan motif, warna, dan tekstur yang beragam dan tidak saling berkaitan secara gambar, sebagaimana banyak dijumpai pada kajian-kajian patchwork sebagai teknik upcycling limbah kain. Pada karya ini, kepingan-kepingan patchwork berasal dari satu komposisi gambar yang direncanakan secara utuh sejak awal, sehingga penyatuan kepingan tidak hanya menghasilkan tekstur permukaan baru, tetapi juga memunculkan kembali sebuah narasi visual yang koheren – menjadikan proses penciptaan busana ini sekaligus sebagai proses "menyelesaikan puzzle" dalam wujud kriya tekstil. Data uji coba game puzzle "puan sinom" sesuai obyek penlilitan dalam Gen Z mencoba untuk bermain dengan baju di kenakan. Atau aksesoris tersebut di modifikasi agar memunculkan gambar baru dari puzzle patchwork. Berikut data hasil uji coba dalam bentuk tabel dan diagram

Tabel 3. Data uji coba puzzle game

No	Nama Pemain	Waktu Mentah (mm.ss.ss)	Waktu (detik)
1	Elsa	05.22.14	322.14
2	Dini	04.44.22	284.22
3	Juwita	04.24.23	264.23
4	Citra	02.56.91	176.91
5	Nadin	08.36.80	516.80
6	Alfina	06.37.33	397.33
7	Venya	06.04.20	364.20
8	Aliyah	05.48.44	348.44
9	Anjani	03.58.09	238.09
10	Fauza	06.07.34	367.34
11	Izzuddi n	05.56.25	356.25

Berdasarkan data pada tabel di atas, diperoleh rata-rata waktu penyelesaian puzzle sebesar 330.54 detik (setara 05 menit 30.54 detik). Waktu tercepat dicapai oleh responden Citra dengan durasi 176.91 detik (02 menit 56.91 detik), sedangkan waktu terlama dicapai oleh responden Nadin dengan durasi 516.80 detik (08 menit 36.80 detik). Total waktu keseluruhan dari 11 responden adalah 3635.95 detik (60menit 35.95 detik).

KESIMPULAN

Konsep game puzzle diterapkan dalam busana wanita melalui pengalihwahan (transformasi) prinsip dasar permainan puzzle, yaitu logika fragmentasi dan penyatuan kembali, ke dalam proses konstruksi tekstil. Sebuah komposisi gambar/ilustrasi ("Puan Sinom") sengaja dipecah secara terencana menjadi kepingan-kepingan kain berukuran kecil, kemudian disambung kembali melalui teknik patchwork dengan jahitan tinas yang sengaja ditampilkan sebagai representasi "garis potong" kepingan puzzle. Setiap kepingan juga dipasang button snap sehingga dapat dibongkar-pasang dan benar-benar "dimainkan" oleh penonton atau pengguna, tidak sekadar menjadi motif dekoratif yang statis. Teknik patchwork puzzle diterapkan secara konsisten pada seluruh unsur desain busana. Pada unsur bentuk (shape), siluet A-line longgar dipilih agar tidak mengganggu keterbacaan panel gambar sekaligus memberi ruang gerak. Pada unsur garis (line), jahitan tinas pada tiap kepingan patchwork membentuk jalinan garis grid yang berfungsi ganda, yaitu struktural (menyatukan potongan kain) dan estetis (membentuk ritme visual, sekaligus menyerupai garis potong kepingan puzzle). Pada unsur warna (color), kontras antara tubuh busana yang didominasi biru indigo denim dan putih gading renda dengan panel patchwork berpalet polikromatik menerapkan prinsip penekanan (emphasis), sehingga panel bergambar tampil sebagai pusat perhatian (center of interest). Pada unsur tekstur, perpaduan denim yang kokoh, renda yang berongga, tulle yang transparan, dan panel patchwork yang menyerupai kanvas sulam memperkuat kesan "lapisan cerita" pada busana.

Kontribusi yang diberikan dari hasil karya ini dapat dilihat dari dua sisi. Secara teoretis, penelitian ini memperluas pemahaman akademis mengenai hubungan antara teknik tekstil (patchwork) dan sumber ide dari luar bidang fashion (mekanisme permainan digital/analog), sekaligus memperkaya wacana bahwa patchwork dapat berfungsi sebagai medium bertutur (storytelling medium), bukan semata teknik penghematan bahan. Secara praktis, karya ini memberikan preseden dan referensi konkret bagi desainer, mahasiswa, maupun penyelenggara acara fashion mengenai bagaimana unsur permainan (gamification) dapat diintegrasikan ke dalam busana wearable art yang tetap fungsional untuk dikenakan.

DAFTAR PUSTAKA

Farahdilla, N. &. (2024). Eksplorasi Metode Patchwork untuk Memanfaatkan Limbah Kain Perca sebagai Material Tas Jinjing. . Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni dan Budaya, 6.

- Purwosiwi Pandansari¹, R. P. (2022). Pelatihan Kewirausahaan Bidang Fashion Pada Pelajar SMK Bhakti Nusantara: Seni Lukis Kain. *Jurnal Masyarakat Merdeka*, 2 dari 9.
- Mukti, P. U. (2020). MATA SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN MOTIF DALAM BUSANA MODERN. 2, 1–8.
- Ramadhan, A. F. (2024). Tren fast fashion pakaian masa new normal di Indonesia: Efektivitas konsep sustainable fashion terhadap lingkungan. *Journal of Waste and Sustainable Consumption*, 1(2), 77–89. <https://doi.org/10.61511/jwsc.v1i2.2024.1247>
- Suci Sumirat¹, R. E. S. (2024). PERANCANGAN JAKET MENGGUNAKAN MATERIAL LIMBAH BENANG DAN PAKAIAN BEKAS. 5, 11–22.
- Zayyan, N. H. (2024). MUTIARA HITAM SEBAGAI IDE PENCIPTAAN BUSANA PESTA BLACK PEARLS AS A PARTY CLOTHING IDEAS. 13(April).
- Pandansari, P., Purwanti, R., Budiyanto, A. E., & Kristanti, K. (2025). Penerapan Kain Etnik Bali Pada Busana Pria Dalam Media Belajar Jurnalistik Fashion. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 6(3), 2210-2218.
- Pandansari, P., & Sarwono, E. (2025). Buku (Media Pembelajaran) Desain Mode Tekstil (Busana Pesta Teknik Lukis). CV Eureka Media Aksara.
- Pandansari, P. (2021). LAGI MOOD (MEDIA PEMBELAJARAN GAME FASHION). Editor: Dewi Kusumaningsih.
- Xuan, L. I. U., & Mingming, X. U. (2025). Teaching Exploration of Innovative Expression of Intangible Cultural Heritage Patchwork Art in Innovative Fashion Design From the Perspective of Symbiosis Theory. *Costume and Culture Studies*, 3(2), 14-21.
- Adiningtyas, F. S., Utami, P. M., Suprihatin, S. E. Y., & Zuhnikhayati, E. (2025). Pembuatan jaket dengan teknik patchwork di industri Didik Warsito Gunungkidul. *BESIRU: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(4), 425-431.
- Huang, X., Jin, J., & Fan, C. (2026). Experimental Study on Patchwork of Coat Scraps under the Zero-Waste Concept: Taking the Work “Cangshan’s Touch of Ink: Wind, Flowers, Snow, and Shadows” as an Example. *Journal of Sociology and Education*, 2(7).