



Aplikasi Bebegig Sukamantri dengan Punch Needle pada Hanbok Modern

Bebegig Sukamantri application with Punch Needle on Modern Hanbok

Nazla Aisy Ulhaq, Suharno* & Mira Marlianti

Program Studi Tata Rias dan Busana, Fakultas Seni Rupa dan Desain,
Institut Seni Budaya Indonesia Bandung, Indonesia

Abstrak

Penciptaan karya ini didasari oleh pengalaman empirik pengkarya ketika melihat realitas ,bahwa hanbok bukan hanya menjadi pakaian tradisional tetapi telah menjadi ikon busana modern Korea Selatan. Terkait dengan hal ini pengkarya membuat ready to wear deluxe inspirasi hanbok bergaya modern dengan memberi nuansa Indonesia yakni ornamen Bebegig yang dikonstruksi dengan teknik punch needle. Selain itu teknik crochet juga diaplikasikan pada karya ini untuk memberi kesan sentuhan tradisional. Bebegig dipilih karena merupakan artefak budaya Sunda yang belum pernah dibuat motif pada hanbok dengan teknik punch needle. Berangkat dari hal tersebut jelaslah tujuan pengkaryaan ini, yakni untuk memperkaya bentuk hanbok dengan nuansa Indonesia agar secara budaya hanbok lebih dikenal lagi di Indonesia dan sebaliknya Bebegig dikenal di Korea Selatan. Untuk mencapai tujuan tersebut, metode penciptaan yang digunakan adalah eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Adapun hasil proses kreatif pengkaryaan ini adalah sembilan look ready to wear deluxe yang disajikan di Indonesia Fashion Week 2024.

Kata kunci: Hanbok; Bebegig; Punch Needle.

Abstract

The creation of this work is based on the empirical experience of the creator when he saw the reality that hanbok is not only traditional clothing but has become an icon of modern South Korean fashion. In this regard, the creator created a ready-to-wear deluxe-inspired modern style hanbok by giving it an Indonesian feel, namely Bebegig ornaments constructed using the punch needle technique. Apart from that, crochet techniques are also applied to this work to give the impression of a traditional touch. Bebegig was chosen because it is a Sundanese cultural artifact that has never had motifs made on hanbok using the punch needle technique. Departing from this, it is clear that this work aims to enrich the form of hanbok with Indonesian nuances so that culturally hanbok is better known in Indonesia and vice versa, it is better known in South Korea. To achieve this goal, the creation methods used are exploration, design and realization. The results of this creative work process are nine ready-to-wear deluxe looks that will be presented at Indonesia Fashion Week 2024.

Keywords: Hanbok; Bebegig; Punch Needle.

How to Cite: Ulhaq, N.A., Suharno & Marlianti, M., (2024), Aplikasi Bebegig Sukamantri dengan Punch Needle pada Hanbok Modern, *Jurnal Pendidikan dan Penciptaan Seni*, 4(1): 45-59



PENDAHULUAN

Kabupaten Ciamis memiliki beberapa kesenian *helaran* (karnaval) yang unik, dan salah satunya adalah Bebegig Sukamantri. Bebegig Sukamantri berkembang pesat di Kecamatan Sukamantri, dan sangat terkenal dalam dunia karnaval karena mampu meraih prestasi nasional dan internasional. Pemerintah RI pada tahun 2018 juga menetapkan Bebegig Sukamantri sebagai warisan nasional tak benda, Penetapan ini menjadikan Bebegig menjadi asset budaya yang penting untuk dilestarikan sampai masa mendatang (Putra & Andra, 2023).

Berdasarkan pengamatan empirik pengkarya, Bebegig Sukamantri merupakan artefak Sunda yang belum pernah dibuat motif pada hanbok. Pada umumnya Bebegig diteliti terkait aspek keberadaannya sehingga menjadi warisan budaya sunda, bentuk topengnya, bentuk pertunjukannya, serta fungsi dan makna Bebegig sebagai ikon budaya astral sunda (Putra, 2022; Putra et al., 2023; Putra & Andra, 2023; Putra & Ismail, 2020; Putra & Karnita, 2020; Rostika et al., 2021).

Dalam pandangan pengkarya, Bebegig sendiri memiliki potensi untuk dikembangkan menjadi sebuah motif yang dapat diaplikasikan pada batik, *ready to wear deluxe* maupun *artwear*. Hal ini dikarenakan secara visual Bebegig memang artefak budaya yang menarik untuk dieksplorasi pada konteks tertentu.

Sehubungan dengan hal ini pengkarya membuat *ready to wear deluxe* dengan mengaplikasikan ornamen Bebegig menggunakan teknik *punch needle*. *Punch needle* merupakan suatu benda yang digunakan untuk mempermudah kerajinan tangan seperti menyulam benang wol, benang sutra, atau pita pada pola di atas kain (Oktaviana & Irdamurni, 2023).

Hanbok adalah sebutan yang digunakan untuk pakaian tradisionan Korea yang telah berusia 2000 tahun. Pakaian ini dapat dikatakan sebagai perwujudan dari ideologi dan persepsi keindahan/estetis Korea (Yoo, 2006). Menurut Naiborhu yang dikutip oleh (Anindia, 2022) awalnya hanbok yang merupakan pakaian khas Korea Selatan ini menentukan status sosial mereka yang memakainya. Meski demikian seiring berjalannya waktu, hanbok bisa dipakai oleh siapa saja termasuk oleh orang-orang yang memiliki ketertarikan dengan budaya Korea Selatan.

Penerapan modern hanbok *style* pada pengkaryaan ini didasarkan pada realitas, bahwa hanbok bukan hanya menjadi pakaian tradisional tetapi telah menjadi ikon busana modern Korea Selatan. Terkait dengan hal ini *ready to wear deluxe* yang dibuat memiliki nuansa Indonesia dan korea sekaligus Bebegig dapat lebih dikenal oleh masyarakat global. *Ready to wear deluxe* dipilih karena memberi ruang keleluasaan pengkarya untuk mengeksplorasi Bebegig dan hanbok menjadi satu kesatuan yang secara holistik.

Ready to wear deluxe merupakan kategori *ready to wear* namun dengan kategori khusus. *Ready to wear* menurut Sorger dan Udale yang dikutip oleh (Daeti et al., 2019), adalah busana siap pakai (*ready-to-wear*) yang diproduksi dengan jumlah yang banyak dan sesuai dengan ukuran standar yang digunakan oleh masyarakat banyak. Adapun *ready to wear deluxe* adalah rancangan desainer yang diproduksi dengan kualitas terbatas (Irma Hadisurya, 2013). Hal ini dikarenakan *ready to wear deluxe* dibuat dengan teknik khusus yang mengaplikasikan berbagai teknik karena untuk mewujudkan karya yang ekspresif, eksklusif, dan berkelas.

Berdasarkan penjelasan di atas, jelaslah bahwa tujuan pengkaryaan ini adalah untuk memperkaya bentuk hanbok dengan nuansa Indonesia dan motif Bebegig agar secara budaya hanbok lebih dikenal lagi di Indonesia juga sebaliknya Bebegig juga dikenal di Korea Selatan.

Oleh sebab itu diharapkan dapat menjadi sumber inspirasi untuk mempertahankan kekayaan budaya Indonesia, sembari memperluas apresiasi terhadap keindahan tradisional Korea melalui adaptasi yang kreatif. Hal ini cukup mendasar karena sebagaimana dijelaskan oleh Lestari (Dewi & Wulansari, 2023), fashion bukan hanya tentang pakaian tetapi juga peran dan makna pakaian dalam tindakan sosial.

METODE PENCIPTAAN

Sebelum karya seni tercipta terdapat proses penciptaan yang dalam diskursus keilmuan seni proses tersebut mengacu pada metode penciptaan seni (Ni Wayan et al., 2022; Syaadati et al., 2023). Metode penciptaan ini pada dasarnya adalah sebuah langkah kerja yang harus dilakukan oleh desainer untuk menciptakan yang dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah. Metode ini

penting karena merupakan cara untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2018).

Sehubungan hal di atas pada prinsipnya metode adalah langkah-langkah kerja untuk mencapai tujuan tertentu. Langkah kerja tersebut harus sistemik dan terukur agar hasil yang dituju sesuai dengan harapan. Terkait dengan hal ini pengkarya memilih metode penciptaan seni sebagaimana dijelaskan (Gustami, 2007), yakni eksplorasi, perancangan, dan perwujudan (gambar 1)



Gambar 1. Bagan metode penciptaan (Nazla, 2024, diadopsi dari Gustami, 2007:239)

1. Eksplorasi

Ekplorasi adalah proses penggalian ide gagasan dan teknik terhadap objek penciptaan. Pada tahap ini pengkarya mengikuti eksplorasi yang dilakukan oleh (Hasri & Suharno, 2022) yakni melakukan penjelajahan terhadap gagasan karya maupun kemungkinan visualnya yang melibatkan aspek material dan teknik. Dari proses ini ditemukan konsep karya meliputi gagasan isi, gagasan bentuk, dan penyajian. Proses penjelajahan ini dilakukan melalui proses studi Pustaka, syudi pictorial, dan studi lapangan.

Gagasan isi adalah proses penciptaan seni bisa diawali dengan menentukan isi terlebih dahulu. Isi adalah pesan, nilai-nilai, solusi, atau temuan tertentu yang dituangkan ke dalam karya. Nilai-nilai ini bersumber dari kualitas problematik yang ditentukan pengkarya (Suharno et al., 2021).

Ide gagasan isi di atas kemudian dituangkan dalam bentuk *moodboard* inspirasi (gambar 2) *Moodboard* ini berisi komposisi gambar yang dibuat sebagai referensi untuk menentukan ide dari desain yang akan dibuat.

Gagasan bentuk adalah ide tentang bentuk karya yang divisualkan dalam *moodboard style* (gambar 3). *Moodboard* ini digunakan pengkarya sebagai acuan untuk mewujudkan bentuk karya.



Gambar 2. Moodboard Inspirasi (Sumber: Nazla Aisy Ulhaq, 2024)



Gambar 3. Moodboard Style
(Sumber: Nazla Aisy Ulhaq, 2024)

Penyajian karya fesyen merupakan hal yang penting dalam membangun makna karya yang dibuat. Hal ini dikarenakan penyajian adalah tempat untuk desainer harus mampu mengemas sesuai konteks penciptaan karya berdasarkan hal tersebut, pengkarya telah menyajikan karya ini dalam bentuk fashion show di Indonesia Fashion Week 2024. IFW dipilih karena merupakan sebuah event nasional yang dapat meningkatkan eksistensi pengkarya dalam skala nasional.

Selain menyusun konsep, pada tahap ini pengkarya melakukan eksplorasi material dan teknik. Setelah melalui proses pemilahan yang cermat dan seleksi yang ketat, pengkarya akhirnya memutuskan untuk menggunakan tiga jenis material utama: *jacquard*, *organza*, dan mikado. Adapun material pendukungnya adalah kain blacu, benang *milk cotton*, dan lem lilin untuk teknik *punch needle* Bebegig.



a.

b.

Gambar 4. Eksplorasi material (a) eskplorasi benang punch needle, (b) eksplorasi material kain.
(Sumber: Nazla Aisy Ulhaq, 2024)

Adapun eksplorasi teknik yang dilakukan adalah teknik *punch needle*, sebuah metode yang merujuk pada pengembangan ornamen Bebegig agar mendapatkan sentuhan modern yang baru (gambar 5). Dalam proses eksplorasi ini, teknik *punch needle* dieksplorasi melalui serangkaian aplikasi pada *ready to wear deluxe* dengan gaya hanbok.



a.

b.

Gambar 5. Eksplorasi teknik (a) proses menjiplak gambar Bebegig, (b) proses punch needle.
(Sumber: Nazla Aisy Ulhaq, 2024)

2. Perancangan

Tahap perancangan yaitu memvisualisasikan hasil dari penjelajahan atau analisa data ke dalam berbagai alternatif desain (sketsa), untuk kemudian ditentukan rancangan/sketsa terpilih untuk dijadikan acuan dalam pembuatan rancangan final atau gambar teknik, dan rancangan final ini dijadikan acuan dalam proses perwujudan karya (Prihatin, 2022). Meminjam pandangan (Barthes, 1983) sketsa desain adalah *image clothing* dan busana yang sudah jadi adalah *real clothing*. Pada tahap ini yang dilakukan pengkarya adalah mentransformasikan konsep ke dalam desain karya, mulai dari sketsa desain (gambar 6.) hingga *line collection* (gambar 7).

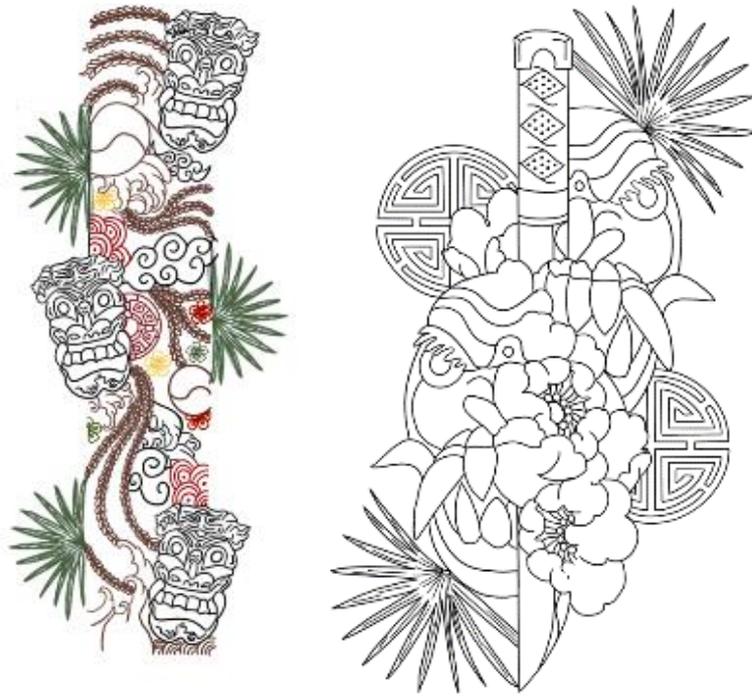


Gambar 6. Sketsa desain
(Sumber: Nazla Aisy Ulhaq, 2024)



Gambar 7. Line collection
(Sumber: Nazla Aisy Ulhaq, 2024)

Pada tahap transformasi digunakan pendekatan transformasi dari Kartika yang dikutip oleh (Agnes et al., 2023), yakni penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara memindahkan wujud atau figur dari objek lain ke objek yang digambar. Dalam penciptaan karya tugas akhir ini pengkarya memindahkan dari objek yang diamati menjadi sebuah desain dengan mencampur ide dari imajinasi pengkarya, yang nantinya akan diterapkan pada *punch needle*.



Gambar 8. Sketsa desain *punch needle* Bebegig.
(Sumber: Nazla Alsy Ulhaq, 2024)



Gambar 9. Master desain *punch needle* Bebegig.
(Sumber: Nazla Alsy Ulhaq, 2024)

3. Perwujudan

Tahap perwujudan merupakan tahapan akhir dalam proses perancangan berdasarkan prototipe termasuk penyelesaian akhir (Afriansyah et al., 2020; Paramita et al., 2018). Pada tahap ini dilakukan proses mentransformasikan *line collection* ke busana yang riil. Tahap ini meliputi perwujudan teknik (gambar 10), perwujudan busana (gambar 11), pembuatan aksesoris (gambar 12), detailing, fitting (gambar 13), dan finishing (gambar 14).



Gambar 10. Proses pembuatan teknik *punch needle* (a) proses menjiplak gambar Bebegig, (b) proses *punch needle*.
(Sumber: Nazla Aisy Ulhaq, 2024)

Perwujudan teknik merupakan proses awal dalam pembuatan karya karena teknik ini membutuhkan waktu yang cukup lama. Pada tahap ini dilakukan proses perwujudan desain *punch needle* Bebegig menjadi *punch needle* Bebegig sesungguhnya sebagai teknik utama pada pengkaryaan ini.



Gambar 11. Proses pembuatan busana (a) pemindahan pola, (b) proses menjahit.
(Sumber: Nazla Aisy Ulhaq, 2024)

Tahap perwujudan busana merupakan tahap metransformasikan master desain ke dalam karya busana yang sesungguhnya. Mulai dari pengukuran model, pembuatan pola, pemotongan kain, hingga tahap menjahit. Pengukuran model adalah proses awal dalam pembuatan karya sebagai data pembuatan pola dasar baik pada pola kontruksi maupun pola *drapping*. Adapun pola busana adalah suatu bentuk yang dibuat berdasarkan ukuran badan seseorang atau paspop yang akan digunakan sebagai pedoman untuk membuat pakaian (NISA et al., 2015). Adapun pola busana dalam karya ini berdasarkan pada ukuran model yang sudah diberikan oleh pihak IFW.

Penjahitan adalah proses pembuatan busana dengan menggabungkan beberapa komponen potongan kain menjadi sebuah produk busana sesuai dengan desain produksi dan pola yang sudah ditetapkan. Pada pengkaryaan ini penjahitan dilakukan secara manual dan dengan mesin.



Gambar 12. Proses pembuatan aksesoris (a) pemasangan bubuai, (b) pemotongan lem lilin, (Sumber: Nazla Aisy Ulhaq, 2024)

Selanjutnya, tahap pembuatan aksesoris dilakukan untuk melengkapi keseluruhan tampilan busana. Proses pembuatan aksesoris pada pengkaryaan ini guna untuk mempercantik *look* di bagian kepala, pembuatan aksesoris dilakukan dengan cara *handmade*. Adapun material yang dipakai adalah bando, tusuk kepala, topi, kain tile, daun waregu, kembang bubuai, kerincing, dan sebagainya. Alat pendukung antara lain lem tembak dan tang.



Gambar 13. *Detailing* untuk setiap baju. (Sumber: Nazla Aisy Ulhaq, 2024)

Setelah busana, ornamen, dan juga aksesoris sudah selesai, langkah selanjutnya adalah melakukan *detailing*. *Detailing* merupakan tahap di mana elemen-elemen kecil, seperti hiasan tambahan atau aplikasi, ditambahkan untuk memperkaya estetika karya. Guna memperkaya *look*, pada proses ini dilakukan pula penambahan payet, pita yang dikerjakan menggunakan teknik *handmade*. *Detailing* dilakukan juga pada aksesoris dan milineris, tahap ini penting dilakukan agar memberi kesan mewah pada tampilan keseluruhan busana.



Gambar 14. *Fitting* dengan model IFW
(Sumber: Nazla Aisy Ulhaq, 2024)

Tahap *fitting* sangat penting dilakukan karena untuk memastikan ukuran dan potongan yang sesuai. *Fitting* merupakan pemasangan busana kepada model. Tujuan *fitting* untuk mengecek kembali mulai dari busana sampai aksesoris juga kesesuaian ukuran dan kenyamanan model saat memakai busana sehingga saat *show* model dapat memberikan penampilan yang *maximal*.

Terakhir tahap *finishing* dilakukan untuk memberikan sentuhan akhir pada karya, termasuk proses seperti penyelesaian jahitan, pembersihan, dan penyelesaian akhir lainnya yang diperlukan untuk membuat karya tampak profesional dan siap dipresentasikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses penciptaan ini menghasilkan koleksi Uahan Bebegig dengan nama brand Umkim Craftbar berjumlah sembilan busana *ready to wear deluxe* yang terbagi menjadi tiga kategori, yakni: *Introduction* (look 1-3), *Signature* (4-6), dan *Statement* (7-9).

Koleksi *introduction* dibuat untuk memperkenalkan konsep dasar dan estetika desain. Koleksi *Signature* diciptakan untuk menonjolkan ciri khas dan keunikan desain utama, dan koleksi *Statement* dirancang untuk membuat pernyataan kuat dan memberikan dampak visual yang signifikan.

1. Koleksi *Introduction*

Secara harfiah *introduction* adalah perbuatan memperkenalkan atau melancarkan untuk pertama kali (Kbbi, 2016), namun dalam konteks koleksi desain *introduction* adalah koleksi yang pada umumnya ditampilkan di awal penyajian karya yakni sebelum ditampilkan koleksi *signature* dan *stetment*. Koleksi ini terdiri dari 3 *look*, yakni *look 1*, *look 2*, dan *look 3* (gambar 15). Ketiga koleksi ini didesain berbeda, namun memiliki benang merah yang sama, yakni nuansa busana yang dominan berwarna pink.



a. b. c.
Gambar 15. Koleksi *introduction* (a) look 1, (b) look 2 (c) look 3.
(Sumber: Nazla Aisy Ulhaq, 2024)

Kesamaan *look introduction* adalah bahan dan *tone* warna yang digunakan. Koleksi ini berbahan *organza* berwarna pink dengan dominan warna pink. Adapun perbedaannya adalah motif topeng *Bebegig*, desain *look* model celana, rok dan aksesoris kepala yang dipakai memiliki perbedaan.

2. Koleksi *Signature*

Koleksi ini terdiri dari 3 *look*, yakni *look 4*, *look 5*, dan *look 6* (gambar 16). Ketiga koleksi ini didesain berbeda, namun memiliki benang merah yang sama, yakni memiliki aksen hijau *sage*, yakni dari bahan *mikado* berwarna hijau *sage*. Adapun perbedaannya adalah motif topeng *Bebegig*, desain *look* celana dan rok serta aksesorid kepala yang dipakai berbeda.



a. b. c.
Gambar 16. Koleksi *Signature* (a) look 4, (b) look 5 (c) look 6.
(Sumber: Nazla Aisy Ulhaq, 2024)

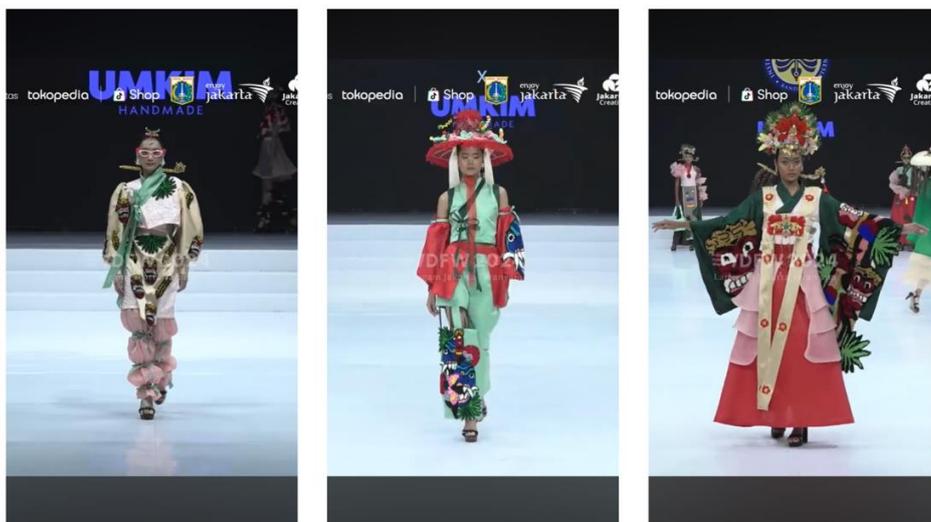
3. Koleksi *Statement*

Koleksi ini terdiri dari 3 *look*, yakni *look* 7, *look* 8, dan *look* 9 (gambar 17). Ketiga koleksi ini didesain berbeda, namun memiliki benang merah yang sama, yakni warna hijau tua dari bahan *organza*. Adapun perbedaannya adalah motif topeng Bebegig, desain *look* celana dan rok serta aksesoris kepala yang berbeda.



Gambar 17. Koleksi *Signature* (a) look 7, (b) look 8, (c) look 9.
(Sumber: Nazla Aisy Ulhaq, 2024)

Seluruh koleksi ini disajikan di ajang fashion show eksklusif di Indonesia, yakni Indonesia Fashion Week (IFW) 2024, pada tanggal 29 Maret 2024 di Jakarta Convention Center (JCC), Jakarta Pusat (gambar 18). Ajang ini menjadi platform penting bagi pengkarya karena merupakan even fesyen berkelas nasional yang memungkinkan brand dan koleksi pengkarya dikenal masyarakat luas.





Gambar 18. Dokumentasi saat penyajian karya.
(Sumber: Youtube IFW, 2024. Diunduh tanggal 24 April 2024)

SIMPULAN

Motif Bebegig Sukamantri dengan teknik *punch needle* tidak hanya memiliki nilai estetis yang memikat, tetapi juga memiliki akar yang kuat dalam sejarah kesenian Sunda. Oleh karenanya proses penciptaan karya ini melibatkan eksplorasi sejarah melalui wawancara dan pengamatan, serta pembuatan *punch needle* yang memerlukan keterampilan dan ketelitian. Tantangan dalam memodifikasi karya tradisional juga menggambarkan pentingnya riset mendalam untuk memahami dan menjaga integritas budaya asli.

Tantangan lain ketika mengolah objek kebudayaan adalah harus mampu menempatkan objek tersebut sesuai pada konteksnya. Artinya, modifikasi dua kebudayaan dalam satu karya harus berdasarkan asas pemahaman mendalam terhadap kedua kebudayaan tersebut, yang dalam hal ini adalah Bebegig sebagai artefak kebudayaan Sunda dan hanbok sebagai artefak kebudayaan Korea.

Sehubungan dengan hal di atas, disarankan kepada desainer yang akan menyatukan dua artefak kebudayaan atau lebih dari sumber kebudayaan yang berbeda harus punya ketajaman intuisi dan kecerdasan dalam memetakan esensi dan mengolahkannya menjadi karya baru yang dapat diterima semua pihak.

DAFTAR PUSTAKA

Afriansyah, M. A., Darwoto, D., & Dartono, F. A. (2020). Desain Motif Batik Kontemporer Gaya Doodle. *Ornamen*, 17(1), 27-41.

- Agnes, Y., Turnip, A., Dayana, I., Satria, H., & Mungkin, M. (2023). *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Elektro (JITEK) Study Development of Chitosan and NanoDot (CNDs) as Chemosensors for Contact Oil Damage Detection Rising Electricity Costs at Home Against Leakage Currents and Current Theft*. 2(2), 85–88. <https://doi.org/10.31289/jitek.v2i2.2894>
- Anindia, A. (2022). Diplomasi Budaya Korea Selatan Melalui Korean Cultural Center dalam Program Hanbok Experience. *Moestopo Journal of International Relations*, 2(1), 63–76.
- Barthes, R. (1983). Terjemahan Matthew Ward dan Richard Howard. *The Fashion System*. New York: Hill and Wang.
- Daeli, Y. S., Aryani, D. I., & Janty, I. (2019). Perancangan Busana Ready to Wear Deluxe Dengan Inspirasi The Culture of Animal Spirit Dari Suku Indian. *Serat Rupa Journal of Design*, 3(2), 77–92.
- Dewi, N. M. A. K., & Wulansari, V. (2023). STYLE FASHION READY TO WEAR DELUXE TERINSPIRASI DARI GAMBAR PENDERITA DEPRESI. *Jurnal Fashionista*, 1(1), 29–39.
- Gustami, S. P. (2007). *Butir-butir mutiara estetika timur: ide dasar penciptaan seni kriya Indonesia*. Prasista.
- Hasri, T. R. A. T., & Suharno, S. (2022). PENCIPTAAN ART WEAR INSPIRASI KOMODO APLIKASI TENUN NUSA TENGGARA TIMUR DI JEMBER FASHION CARNAVAL KE-19" VIRTUE FANTASY" 2021. *ATRAT: Jurnal Seni Rupa*, 10(3), 297–306.
- Irma Hadisurya, N. (2013). *Kamus Mode Indonesia*. Gramedia Pustaka Utama.
- Kbbi, K. (2016). Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). *Kementerian Pendidikan Dan Budaya*.
- Ni Wayan, A., Ni Made, R., Wayan, I., I Gusti Putu, S., & I Nyoman, S. (2022). RAGAM METODE PENCIPTAAN SENI. PENERBIT CV. EUREKA MEDIA AKSARA.
- NISA, G., Setyowati, E., & Musdalifah, M. (2015). Efektivitas penggunaan pola kombinasi dalam pembuatan busana pesta siswa tata busana smk syafi'i akrom pekalongan. *TEKNOBUGA: Jurnal Teknologi Busana Dan Boga*, 2(1).
- Oktaviana, P., & Irdamurni, I. (2023). Efektivitas Alat Punch Needle dalam Meningkatkan Keterampilan Vokasional Menyulam pada Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 1010–1014.
- Paramita, N. P. D. P., Sudharsana, T. I. R. C., & Ruspawati, I. A. W. (2018). Transformasi Bunga Tunjung Dalam Busana Wanita Romantik Dramatik. *Prabangkara: Jurnal Seni Rupa Dan Desain*, 22(2), 112–126.
- Prihatin, P. (2022). Motif Itik Sekawan Melayu Riau sebagai Inspirasi Penciptaan Ukiran Kriya Kayu. *Gondang*, 6(1), 106–117.
- Putra, E. S. (2022). Contemporary Bebegig Sukamantri Costume Design. *INTERNATIONAL CONFERENCE ON GREEN TECHNOLOGY AND DESIGN (ICGTD), 2022*.
- Putra, E. S., & Andra, D. (2023). Pelatihan Desain Kostum Bebegig Sukamantri Kontemporer. *REKA KARYA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 122–128.
- Putra, E. S., & Ismail, D. (2020). Fungsi dan Makna Bebegig Sukamantri Sebagai Ikon Budaya Astral Sunda. *Patanjala: Journal of Historical and Cultural Research*, 12(1), 37–52.
- Putra, E. S., & Karnita, R. (2020). Bebegig Sukamantri: Astral Sunda Heritage in Indonesia. *Conservation Science in Cultural Heritage*, 20, 181–196.
- Putra, E. S., Waskito, M. A., & RRZ, B. A. (2023). Workshop Produksi Cinderamata Bebegig Sukamantri Ciamis. *REKA KARYA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 39–46.
- Rostika, I., Alif, M. Z., & Cahyana, A. (2021). TRANSFORMASI BENTUK TOPENG BEBEGIG SUKAMANTRI DI KABUPATEN CIAMIS. *ATRAT: Jurnal Seni Rupa*, 8(2).
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & R&D*. Alfabeta.
- Suharno, S., Fitra, A., & Ganefiani, S. (2021). Semiotika Busana: Model Konstruksi Tanda dalam Penciptaan Busana. *Panggung*, 31(4).
- Syaadati, A., Ponimin, P., & Sidyawati, L. (2023). Lukisan Damar Kurung Khas Gresik Jawa Timur sebagai Inspirasi dalam Berkarya Seni Batik Lukis. *JOLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 3(10), 1539–1558.
- Yoo, C. (2006). Long term analysis of wet and dry years in Seoul, Korea. *Journal of Hydrology*, 318(1), 24–36. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.jhydrol.2005.06.002>