

BENTUK *PUZZLE* DALAM PENCIPTAAN BUSANA CASUAL KONTEMPORER

Rihhadatul 'Aisy, Desra Imelda, Nofi Rahmanita, Desi Tisnawati

Institut Seni Indonesia Padangpanjang, Kota Padang Panjang, Indonesia

Artikel info	ABSTRAK
Corresponding Author: Rihhadatul 'Aisy rihadatulaisy530@gmail.com m Institut Seni Indonesia Padang panjang	“Bentuk <i>puzzle</i> merupakan bentuk atau susunan potongan yang saling terhubung menjadi satu kesatuan pola. Bentuk dan motif <i>puzzle</i> ini diwujudkan dalam busana casual kontemporer yang diberi detail teknik bordir 2D dan 3D. Bentuk dan motif <i>puzzle</i> ini diposisikan pada baju, lengan, cape dan celana. Karya yang diciptakan berupa outer, celana <i>cutbray/bootcut</i> dan <i>wide leg</i>, dengan menggunakan siluet asimetris dan simetris pada setiap karya. Pengkarya menggunakan warna coklat, crem, biru, hitam, dan warna oren. Metode yang digunakan dengan cara eksplorasi diawali dengan pengajuan ide, selanjutnya perancangan yaitu merancang sketsa alternatif dan desain terpilih, dan perwujudan melalui proses mempersiapkan alat dan bahan, pembuatan pola, menjahit dan menghias busana dengan teknik bordir dan sulam payet. Hasil akhir dari karya ini yaitu busana <i>ready to wear</i> sebanyak 1 karya, <i>ready to wear deluxe</i> 1 karya, dan <i>haute couture</i> sebanyak 1 karya. Keywords: <i>Bentuk Puzzle, Busana Casual Kontemporer, Tenun Balai Panjang</i>
This article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)	

PENDAHULUAN

Puzzle merupakan permainan atau media yang dirancang untuk menantang kemampuan berfikir, konsentrasi, dan pemecah masalah seseorang. Menurut Al Athfaal (2019 : 25-34) *puzzle* adalah permainan yang terdiri dari potongan gambar atau huruf yang disusun menjadi sebuah permainan yang memiliki daya tarik serta dapat mengoptimalkan seluruh kemampuan dan kecerdasan. Bentuk dari *puzzle* umumnya berupa kepingan-kepingan asimetris membentuk satu kesatuan gambar atau bidang utuh, jika disusun setiap kepingan-kepingan memiliki lekukan dan tonjolan yang saling mengunci. Selain sebagai permainan, *puzzle* juga sering digunakan sebagai sarana edukasi dan pengembangan kognitif. Untuk potongan setiap kepingan *puzzle* memiliki ukuran dan bentuk yang berbeda namun tetap saling berhubungan. *Puzzle* dapat dibuat dari karton, kayu, plastik, kain, atau bahan kain lainnya. Pada media kain *puzzle* bisa diaplikasikan melalui teknik seperti bordir, dan patchwork, sehingga tidak hanya berfungsi sebagai permainan, tapi juga sebagai

elemen estetis atau dekoratif. Keunikan dari bentuk kepingan *puzzle* inilah yang membuat ketertarikan pengkarya dalam penciptaan karya busana *casual*.

Busana memiliki beberapa *style* salah satunya yaitu *casual style*. *Casual style* adalah gaya berpakaian yang menekankan pada kenyamanan, kesederhanaan, dan kepraktisan tanpa harus menghilangkan unsur-unsur estetikanya. Gaya ini biasanya digunakan dalam aktivitas sehari-hari yang tidak terikat oleh aturan formal yang 1 2 ketat, *casual style* juga mencerminkan kebebasan berekspresi, fungsi pakaian, serta gaya hidup *modern* yang dinamis. Menurut Barnard (2002: 86) *casual style* dapat dipahami sebagai bentuk komunikasi nonverbal yang bersifat santai, di mana pakaian digunakan untuk mengekspresikan identitas personal tanpa simbol status formal. Jenis busana *casual* terdiri dari beberapa macam yaitu *casual* sehari-hari, *smart casual*, *street casual* dan *casual* kontemporer.

Pada penciptaan karya ini pengkarya menciptakan busana *casual* kontemporer. Busana *casual* kontemporer adalah bentuk berpakaian sehari-hari yang mengutamakan aspek kenyamanan dan fungsi, sekaligus menjadi sarana ekspresi diri yang selaras dengan perkembangan trend mode dan gaya hidup modern. Gaya berpakaian ini bersifat nonformal, sehingga dapat digunakan dalam berbagai aktivitas santai. Busana *casual* kontemporer umumnya mencakup item seperti celana, hoodie, jaket, outer, sepatu sneakers, dan busana lain yang mendeskripsikan kebebasan berekspresi tanpa mengenyampingkan kenyamanan.

Busana *casual* kontemporer memiliki beberapa karakteristik seperti potongan busana yang tidak biasa, perpaduan material, warna beragam dari warna netral dan mencolok, dan adanya sentuhan budaya lokal seperti motif batik dan tenun. Menurut Kawamura Y (2005:4) busana kontemporer adalah busana yang lahir dari kesadaran budaya dan sosial, dirancang dengan pendekatan kreatif dan konseptual, serta mencerminkan perkembangan dan perubahan zaman. Pada pembuatan busana *casual* kontemporer ini pengkarya menerapkan cutting dan motif dengan bentuk kepingan *puzzle* yang melambangkan penyatuan, keterhubungan, dan pencarian makna dari 3 potongan-potongan kehidupan. Warna yang digunakan pada pembuatan busana *casual* kontemporer ini yaitu coklat, hitam, orange, crem, dan biru, dengan menambahkan teknik bordir berbentuk *puzzle*.



Gambar 1. Busana *Casual* dengan Konsep Potongan *Puzzle* (Sumber: Syafatul Khadijah diakses tanggal 23 Oktober 2025)

Syafatul Khadijah mewujudkan busana *modest wear* dengan *style casual*. Koleksi busana ini terinspirasi dari potongan *jigsaw puzzle*, dan menambahkan teknik aplikasi atau hias. Busana ini menampilkan celana panjang, rok dalam/kain lapis, dan *vest* panjang. Warna yang digunakan biru dan putih. Bahan kain yang digunakan adalah tenun lurik jawa, denim dan katun linen.

Pengkarya mewujudkan busana *casual* kontemporer dengan potongan berbentuk kepingan *puzzle* dan bentuk *puzzle* di visualkan pada permukaan busana dengan teknik bordir. Busana ini menampilkan *outer* dan *wide leg pant* dengan penambahan detail-detail tali yang unik. Bahan yang digunakan adalah katun toyobo, drill, dan tenun Balai Panjang. Persamaannya yaitu sama mengangkat ide bentuk dari kepingan *puzzle*.



Gambar 2. Busana *Casual* Kontemporer Terinspirasi dari *The Glory of Papua* (Sumber: <https://pin.it/2UdfoQesO>, diakses tanggal 16 Desember 2025)

Pada karya Hengki Kawilarang, yang ditampilkan pada ajang Indonesia Fashion Week (IFW), terinspirasi dari keindahan alam dan budaya suku-suku di Papua dengan menggunakan teknik *quilting*, *padding*, *layering*. Penggunaan tali-tali panjang dan *eyelet* (lubang logam) memberikan sentuhan gaya urban atau *streetwear*. Penambahan kalung besar berbentuk lingkaran (mirip piringan tradisional) dan hiasan kepala dengan detail bulu merupakan teknik *styling* untuk memperkuat identitas budaya tanpa terlihat kuno, yang memadukan antara etnik tradisional dan *modern avant-garde*.

Karya yang pengkarya wujudkan terinspirasi dari kepingan-kepingan *puzzle*. Busana *casual* kontemporer diwujudkan dengan potongan busana berbentuk kepingan *puzzle*. Warna yang digunakan adalah coklat, hitam, *crem*, *orange* dan biru. Dengan penambahan aksesoris kacamata, dan topi yang unik. Busana ini menampilkan *outer* dan *wide leg* dengan potongan kepingan *puzzle*, dan penambahan detail bordir 2D dan 3D berbentuk *puzzle*, juga adanya penambahan aksesoris tali yang menjuntai. Bahan kain yang digunakan adalah katun drill, katun toyobo dan tenun Balai Panjang. Persamaan dengan karya di atas adalah sama-sama menampilkan busana *casual* kontemporer.



Gambar 3. Busana *Casual* dengan Teknik Bordir
(Sumber: <https://pin.it/3FA6iRhoo>, diakses tanggal 16 Desember 2025)

Karya Wening Angga yang ditampilkan dalam ajang IN2MOTIONFEST (Indonesia International Modest Fashion Festival) terinspirasi dari wastra Indonesia, khususnya penggunaan kain tradisional yang dipadukan dengan gaya busana *modern*, menggunakan teknik bordir manual (*handmade embroidery*), dan aksesoris *ruffle*. Bahan yang digunakan yaitu kombinasi kain lurik yang dipadukan dengan bahan kain polos berkualitas tinggi untuk menjaga struktur busana agar tetap terlihat tegas namun nyaman dipakai.

Perbedaan pada karya di atas adalah pengkarya membuat busana *casual* kontemporer dengan potongan busana berbentuk kepingan *puzzle*, dan juga menggunakan teknik bordir 2D dan 3D dengan potongan-potongan kain berbentuk *puzzle*, untuk warna yang digunakan yaitu hitam, coklat, *orange*, *crem*, biru dan menampilkan *outer wear* dan

siluet celana berpotongan *wide leg*, dan penambahan *cape*.

METODE

Landasan penciptaan adalah dasar pemikiran, konsep, dan pertimbangan yang dijadikan sebagai pijakan utama dalam proses menghasilkan sebuah karya. Landasan penciptaan ini mencakup alasan ide, konsep, tema, serta nilai estetika dan makna yang ingin disampaikan oleh pengkarya melalui karya yang diciptakan

Tahap perancangan diawali dengan penentuan konsep, penyusunan *moodboard*, pemilihan palet warna, pemilihan material, dan pembuatan sketsa alternatif. Dari beberapa alternatif desain dipilih tiga desain terbaik yang mewakili kategori *ready to wear*, *ready to wear deluxe*, dan *haute couture*. Selanjutnya dilakukan pembuatan pola, rancangan bahan, serta perencanaan teknik penyelesaian yang akan diterapkan pada masing-masing busana.

Tahap perwujudan merupakan proses merealisasikan rancangan menjadi karya busana melalui pembuatan pola, pemotongan bahan, proses menjahit, pemasangan detail, penerapan teknik sulam payet dan teknik lekapan kain, hingga tahap penyelesaian (*finishing*). Setelah seluruh busana selesai dibuat, karya dipresentasikan dalam bentuk peragaan busana (*fashion show*) sebagai media penyajian hasil penciptaan.

1. Ekplorasi

Dengan melakukan observasi dan studi pustaka. Observasi yang dilakukan dengan membeli permainan *puzzle* ke toko mainan secara langsung. Dari observasi yang telah dilakukan *puzzle* terdiri dari kepingan atau potongan yang terpisah sehingga jika disusun dengan bentuk tertentu akan saling mengunci (*interlocking*).

Studi pustaka dalam penelitian ini digunakan sebagai landasan teoritis untuk memahami konsep *fashion*, estetika, tekstil, serta teknik manipulasi kain yang menjadi dasar dalam perancangan karya. Studi pustaka yang dilakukan adalah dengan mencari ajuan dalam buku, jurnal dan artikel.

2. Perancangan

Perancangan yang dilakukan adalah dengan mencari sebuah *trend*, pembuatan *moodboard*, sketsa alternatif, desain terpilih, desain diwujudkan. *Trend* adalah pola perkembangan yang menunjukkan apa yang sedang banyak diminati pada masa tertentu, namun tidak bersifat permanen dan selalu mengalami perubahan. *Trend* yang diambil dari *fashion trend forecasting 2024* yaitu *Avant Garde Edgy*. *Avant Gade Edgy* menerapkan konsep seni yang tinggi, memiliki siluet yang unik. Gaya sub tema ini melihat dari bahan-bahan temuan baru yaitu menggunakan bahan vinil, kulit sintetis atau bahan yang tampak seperti logam atau plastik. Bahan-bahan yang digunakan dalam membuat busana *casual* kontemporer ini adalah katun linen, katun drill, katun toyobo dan tenun Balai Panjang.

Moodboard adalah panduan visual yang membantu mengarahkan proses kreatif agar konsep yang dihasilkan tetap konsisten dan sesuai dengan suasana yang diinginkan. *Moodboard* merupakan kolase visual yang digunakan untuk menyampaikan suasana, konsep, atau inspirasi desain dalam sebuah proyek. *Moodboard* berfungsi untuk

[illegible]



Gambar 6. Desain diwujudkan *ready to wear deluxe*
(Digambar oleh: Rihhadatul Aisy, 2025)



Gambar 7. Desain diwujudkan *haute couture*
(Digambar oleh: Rihhadatul Aisy, 2025)

3. Perwujudan

Proses perwujudan desain yang sudah dipilih dari beberapa desain yang dibuat. Proses perwujudan karya *ready to wear*, *ready to wear deluxe*, dan *haute couture* berisi tentang beberapa tahap persiapan aspek sebuah karya. Seperti alat, bahan, teknik, proses pembuatan karya.

Alat yang digunakan adalah handphone, skala, penggaris pola, pita ukur, mesin jahit, mesin obras, gunting kain, gunting benang, pendedel, manekin, setrika, jarum jahit tangan, jarum jahit mesin, jarum payet, dan jarum pentul. Untuk bahan yang digunakan yaitu benang jahit, benang obras, benang bordir, katun toyobo, katun drill, tenun Balai Panjang, kain furing hero, kain interlining (pengeras), resleting, payet, kancing, kertas

karbon, kertas hvs, kertas pola, lem kertas, karet pinggang, dan kapur pensil.

Teknik jahit busana yang digunakan dalam pembuatan karya ini adalah kampuh balik, kampuh sarung, jahit rompok, teknik *pressing*, teknik bordir, dan sulam payet.



Gambar 8. Pecah Pola *ready to wear*
(Digambar Oleh: Rihhadatul Aisy,
2026)



Gambar 9. Pecah Pola *ready to wear deluxe*
(Digambar Oleh: Rihhadatul Aisy, 2026)



Gambar 10. Pecah Pola *haute couture*
(Digambar Oleh: Rihhadatul Aisy, 2026)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penciptaan karya yang berjudul “Bentuk *Puzzle* dalam Penciptaan Busana *Casual* Kontemporer” dapat disimpulkan bahwa bentuk *puzzle* dapat dijadikan sebagai sumber ide penciptaan busana yang menarik dan inovatif. Karakteristik *puzzle* yang terdiri atas bagian-bagian yang saling melengkapi mampu diterapkan ke dalam busana melalui pengolahan bentuk, garis, warna, dan detail dekoratif yang menghasilkan tampilan unik. Dijahit dengan teknik butik yang memperlihatkan kesan busana tampak rapi, dipadukan dengan teknik bordir 2D dan 3D mendukung visualisasi bentuk *puzzle* pada busana. Teknik bordir 2D memberikan detail motif yang jelas pada permukaan kain, sedangkan teknik bordir 3D memberikan efek timbul yang memberikan dimensi, tekstur, dan daya tarik visual yang lebih kuat. Busana ini terdiri dari outer, celana berpotonga lebar (*wide-leg pants*), celana panjang model *flare pants*, tunik, dan *hooded cape*.

Karya ini diwujudkan dalam 3 tingkatan busana yaitu *ready to wear*, *ready to wear deluxe*, dan *haute couture*. Busana yang diwujudkan berupa outer yang memberikan kesan casual kontemporer pada karya busana. Karya yang diwujudkan ditampilkan dalam sebuah acara *fashion show*, yang berlokasi di Gedung Pertunjukan Hoerijah Adam Institut Seni Indonesia Padangpanjang pada hari senin 1 Juni 2026 pukul 13.30 WIB.



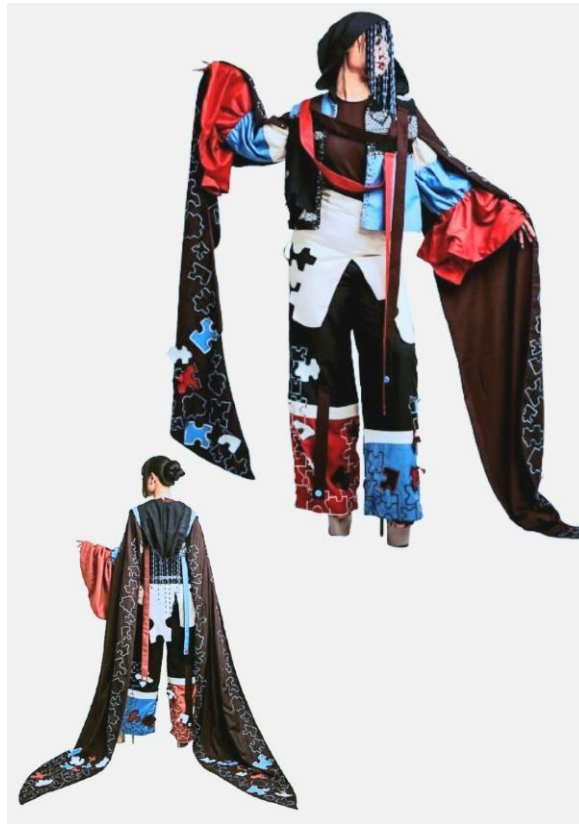
Gambar 11. *Ready to wear*
(Digambar Oleh: Rihhadatul Aisy, 2026)

Karya *ready to Wear* yang berjudul “*Nexus Interlectus*” karya ini merupakan busana *casual* kontemporer yang mengangkat tema *jigsaw puzzle*, berupa potongan yang asimetris dan longgar. Lengan sebelah kanan berpotongan pendek yang disambung dengan manset, sedangkan lengan kiri menggunakan potongan lonceng atau *bell sleever*. Dilengkapi dengan outer dengan detail tali panjang yang menjuntai ke bawah. Celana yang berpotongan lebar (*wide-leg pants*), sambungan antar warna pada celana tidak menggunakan garis lurus melainkan potongan melengkung khas kepingan *puzzle* yang saling mengunci di area ujung kaki celana. Motif kepingan *puzzle* terdapat di beberapa bagian pakaian seperti ujung lengan, belakang outer, dan ujung celana. Bentuk potongan kain sengaja dibuat saling mengunci menyerupai *puzzle*, memberikan kesan yang estetik dan serat makna filosofis tentang menyatukan identitas yang berbeda. Garis vertikal pada bagian atasan dan celana yang memberikan kesan tinggi dan ramping. Tekstur yang ditampilkan merupakan tekstur visual melalui motif kain tenun Balai Panjang dan detail ornamen *puzzle*. Detail ornamen *puzzle* menggunakan teknik bordir 2D dan 3D dengan adanya penambahan teknik payet. Bahan kain yang digunakan katun toyobo, dan katun drill. Karya ini menggunakan perpaduan warna biru, oren, krem, coklat, dan hitam dengan memiliki 3 potongan baju yaitu *inner*, *outer*, celana *wide leg pants*



Gambar 12. *Ready to wear delux*
(Digambar Oleh: Rihhadatul Aisy, 2026)

Karya *ready to Wear Deluxe* yang berjudul “*Visio Intus*” merupakan busana *casual* kontemporer yang terinspirasi dari bentuk *jigsaw puzzle*. Bentuk *puzzle* diwujudkan melalui pengolahan bidang-bidang kain yang saling bertaut pada bagian atasan dan bawahan. Karya ini menampilkan potongan *A-line* longgar dengan bagian tunik asimetris yang dipadukan dengan celana panjang model *flare pants*. Potongan asimetris pada bagian bawah tunik memberikan kesan modern, sedangkan penggunaan detail tali yang menjuntai menambah nilai estetika sekaligus memperkuat karakter kontemporer. Lengan kanan dengan potongan lonceng 3 tingkat, sedangkan lengan kiri dengan potongan lonceng 2 tingkat. Pemilihan warna oren, biru, coklat, crem, dan hitam memberikan kesan berani, lembut dan tegas. Selain itu, penerapan ornamen *puzzle* pada bagian lengan, badan dan celana dengan teknik bordir 2D dan 3D menjadi pusat perhatian yang memperjelas tema penciptaan. Penambahan teknik payet dan teknik bordir 2D dan 3D yang lumayan banyak memberikan perbedaan dengan tingkat busana *Ready to Wear*. Karya ini memiliki 3 potongan baju yaitu *outer*, *inner*, dan celana *cutbray* dengan teknik yang lumayan rumit, juga dengan pemakaian furing di setiap busana. Penggunaan bahan kain dalam karya ini adalah tenun Balai Panjang, katun toyobo, dan katun drill.



Gambar 13. Haute couture
(Digambar Oleh: Rihhadatul Aisy, 2026)

Karya *Haute Couture* yang berjudul “*The Enigma Voyager*” merupakan busana casual kontemporer yang terinspirasi dari *jigsaw puzzle*. *Puzzle* diwujudkan melalui penerapan motif dan potongan berbentuk *puzzle* yang terdapat pada *cape*, atasan, dan celana. Karya ini menampilkan potongan longgar yang dipadukan dengan *cape* panjang berkerudung (*hooded cape*). Atasan berbentuk *crop outer* yang dipadukan dengan celana panjang berpotongan lurus yang memberikan keseimbangan. Penerapan bentuk *puzzle* pada celana dan bagian belakang atasan menjadi daya tarik utama. Penggunaan detail tali pada bagian depan, belakang atasan dan celana memberikan kesan dinamis pada busana, juga pemakaian *furing* disetiap potongan busana. Karya ini terdiri dari 4 potongan busana yaitu *inner*, *outer*, *hooded cape*, dan celana *wide-leg pants*, dengan teknik potongan yang rumit juga penggunaan teknik jahit butik yang rapi dan bersih. Kombinasi warna coklat, hitam, crem, biru dan oren menciptakan tampilan yang seimbang. Garis vertikal yang terbentuk dari detail tali hiasan pada busana dan garis lurus pada potongan celana yang memberikan kesan tinggi dan ramping. Tekstur ornamen *puzzle* diwujudkan melalui teknik bordir 2D dan 3D yang terdapat pada beberapa bagian busana, dengan penambahan teknik payet yang banyak disetiap busana memberikan kesan mewah. Penggunaan bahan pada busana ini adalah tenun Balai Panjang, katun toyobo, dan katun drill.

SIMPULAN

Karya Berdasarkan penciptaan karya yang berjudul “Bentuk *Puzzle* dalam Penciptaan Busana *Casual* Kontemporer” dapat disimpulkan bahwa Karya ini diwujudkan dalam 3 tingkatan busana yaitu *ready to wear*, *ready to wear deluxe*, dan *haute couture*. Busana yang diwujudkan berupa *outer* yang memberikan kesan *casual* kontemporer pada karya busana. Karya yang diwujudkan ditampilkan dalam sebuah acara *fashion show*, yang berlokasi di Gedung Pertunjukan Hoerijah Adam Institut Seni Indonesia Padangpanjang pada hari senin 1 Juni 2026 pukul 13.30 WI

SARAN

Semoga dalam laporan ini dapat digunakan sebagai pedoman untuk membuat karya seni yang terinspirasi dari motif *puzzle*. Penciptaan ini juga sebagai salah satu pertanggungjawaban bagi pengkarya, serta untuk menginspirasi para pecinta *fashion* dan para *desainer* dalam menciptakan busana yang mengkombinasikan kain wastra sebagai salah satu bentuk cinta, dan melestarikan budaya yang sudah ada. Laporan karya ini juga diharapkan menjadi referensi bagi mahasiswa, perancang, maupun pelaku industri *fashion* dalam mengembangkan desain busana *casual* kontemporer.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Athfaal. (2019). "Mengembangkan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun melalui Alat Permainan Edukatif *Puzzle*". Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 22, Nomor 1, 25–34.
- Atkinson. (2012). "*Creation of Ready to Wear Deluxe dengan Manipulating Fabrik Slashing Inspired By Golden Sunrise of Bromo*". Jurnal A Fashion Student's Handbook, Vol 2, Nomor 3, 100
- Arifah A. Riyanto. (2003). *Teori Busana*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. 185
- Barnard, M. (2002). *Fashion as Communication*. Routledge. 27
- Gillow & Sentance. (1999). *World Textiles: A Visual Guide to Traditional Techniques*. Khadijah, S. (2025). "*Puzzle in Modest Wear*". Jurnal Penelitian Busana Dan Desain, Vol 5, 12.