

PERANCANGAN TEKSTIL DENGAN SUMBER IDE *GRIFFIN* UNTUK FESYEN KOMUNITAS *SOLO KICK'S UP*

Bagus Firman Pradana¹, Nanang Rizali²

Program Studi Kriya Tekstil, Fakultas Seni Rupa dan Desain
Universitas Sebelas Maret Surakarta

¹Email: bagusfirmanp22@gmail.com

²Email: nagriz@yahoo.co.id

ABSTRACT

This design developed Griffin as a basis for making textiles and functioned in the sneakerhead community fashion named Solo Kick's Up, this activity was an introduction to a nature and identity, depicting the digital world while offering unique and interesting visuals. The purpose of this design is to develop an illustration design motif with popular visual art processing with consideration of the fashion function for the Solo Kick's Up community.

The method used consists of; design methods, design concepts and visualizations. The design method goes through the stages of problem analysis, problem solving strategies, data collection, testing, and determining the initial design ideas. The design concept includes the rationale for designing textiles. Visualization is the stage of visualizing the concept of a design plan.

The results of this textile design are as follows: (1) Greek mythological creature Griffin as a source of textile design ideas in order to increase the value of textiles, The results of the design succeeded in making 7 textile designs. (2) The application of Griffin textile design as a community fashion produces outer fashion products that are memorable, attractive, unique and different from the others.

Keywords: *griffin, textile design, popular art, fashion, printed textiles, digital print.*

Latar Belakang

Salah satu negara yang memiliki banyak kisah dan sosok-sosok familiar yang dikenal adalah negara Yunani, sebagai negara yang terletak di semenanjung Balkan, di bagian timur laut tengah Mediterania. Wilayah ini dikenal dengan kisah sejarah dan mitologi yang penuh dengan elemen dramatis, heroik, dan romantis bersamaan dengan konsep sakral persembahan pada dewa-dewi. Hal tersebut mampu menggambarkan berbagai emosi di saat yang bersamaan, menjelaskan asal mula dunia serta menceritakan kehidupan dan petualangan berbagai dewa-dewi, pahlawan, dan makhluk-makhluk mitologi. (Hamilton. 2009: 5)

Raja hewan buas dan raja di udara dalam mitologi Yunani adalah *Griffin*. Makhluk ini

juga disebut juga Gryphon (bahasa Yunani: Gryphos, “singa-rajawali”) makhluk mitologis bertubuh singa tetapi bersayap dan berkepala rajawali. *Griffin* adalah simbol kekuatan besar dan hewan penjaga matahari dalam kisah mitologi Yunani, oleh sebab itu makhluk ini sangat sakral untuk dewa Apollo. (Colbert, 2006:79). Sekawanan *Griffin* juga menjaga timbunan emas pegunungan Rhipaia. Sosok *Griffin* adalah makhluk yang cukup populer ditengah masyarakat.

Seorang ahli ilmu perlambangan berkata, “*Griffin* amat populer, karena banyak memiliki sifat baik dan rupanya tidak memiliki sifat buruk. Sifat baiknya antara lain kewaspadaan, keberanian, dan kekuatan”. (Colbert, 2006:79)

Pada serial film Harry Potter, *Griffin* adalah inspirasi nama dari salah satu pendiri sekolah Hogwarts dan menjadi inspirasi asrama Gryffindor. Pemilihan *Griffin* sebagai sumber ide dilatarbelakangi populernya visual tersebut. Pabrik truk dan kendaraan berat “Scania” asal Swedia menggunakan *Griffin* sebagai logo perusahaan. Selain Scania juga terdapat produsen mobil asal Inggris yakni “Vauxhall Motors” yang menggunakan *Griffin* sebagai logo perusahaan mereka. *Griffin* juga ada dalam unsur rupa materai resmi Universitas Purdue, diadopsi selama seratus tahun oleh Universitas pada tahun 1969, Menggantikan yang tidak resmi yang telah digunakan selama 73 tahun. *Griffin* sebagai unsur rupa berbagai perusahaan dan instansi dibuat serbagai sumber ide perancangan tekstil.

Perancangan tekstil memasuki era baru di mana produk tekstil dapat divisualkan sesuai apa yang diinginkan dengan adanya teknologi digital dan teknologi mesin cetak. Menurut Goode dan Townsend, desain tekstil tidak lagi berkutat dengan garapan motif konvensional seperti era sebelumnya, namun sekarang berani menggabungkan praksis artistik lain seperti seni lukis, seni grafis, fotografi, bahkan sampai eksperimen visual lewat pengolahan digital. (Alimaruf. 2008: 84) Perancangan tekstil terdapat metode pemberian rupa dan warna, antara lain : pemberian rupa dan warna pada saat tekstil ditenun disebut desain struktur, sedangkan mengolah rupa dan warna setelah tekstil ditenun disebut desain permukaan. Perancangan tekstil harus memenuhi aspek-aspek desain yang antara lain adalah : aspek fungsi, aspek estetika, aspek bahan, aspek proses dan aspek mode. Aspek fungsi pada desain tekstil antara lain : tekstil interior, tekstil busana, dan tekstil untuk asesoris. Fungsi tekstil yang memiliki permintaan paling banyak adalah pada fungsinya sebagai busana/ fesyen.

Fesyen merupakan simbol non verbal yang ingin disampaikan oleh pemakainya (Featherstone, 1996: 26). Secara umum

fesyen dapat diklasifikasikan menurut sifatnya yang tidak tahan lama dan perubahan gaya yang berlangsung secara terus-menerus yang menurut beberapa orang didikte oleh desainer dan industri (Newman, 2001: 29) oleh sebab itu perancangan tekstil dengan sumber ide *Griffin* merupakan sebuah proses kreatif meningkatkan nilai produk tekstil dan upaya desainer untuk mendikte fesyen sebuah komunitas di tengah masyarakat. Perancangan ini diarahkan pada pasar konsumen komunitas sebagai sebuah bentuk strategi pemasaran. Strategi konsumen melalui komunitas lebih memiliki pengaruh signifikan dikarenakan desainer tidak perlu menggaet satu persatu konsumen untuk menikmati hasil karya desain tekstil nantinya.

Komunitas yang erat dengan tekstil, fesyen dan gaya hidup salah satunya adalah komunitas sneakerhead. Anggota-anggota komunitas adalah kumpulan individu-individu yang membeli dan mengoleksi sepatu sneakers, Gerakan ini dimulai sejak 1980-an dan telah membangun kredibilitas mereka di jalanan sebagai selera gaya dan identitas diri. (Evans,2015:11). Komunitas sneakerhead yang memiliki ketertarikan yang sama dengan sepatu sneakers dan fesyen adalah *Solo Kick's Up*. Komunitas ini memiliki value untuk menjaga nilai historis dari sepatu-sepatu sneakers, bagi mereka setiap sepatu sneakers memiliki nilai historis yang berharga yang membuat mereka tertarik dengan sepatu sneakers. Hal ini dinilai memiliki kesinambungan dengan kisah mitologi kumpulan *Griffin* yang menjaga matahari dan menjaga emas yang berharga di pegunungan Rhipaia. Komunitas *Solo Kick's up* yang memiliki minat di dunia sepatu sneakers dan fesyen, juga memiliki sesuatu yang dapat memperkuat identitas mereka sebagai komunitas.

Berdasarkan latar belakang inilah muncul ide membuat perancangan tekstil dengan sumber ide *Griffin* untuk digunakan sebagai produk fesyen komunitas sneakerhead bernama *Solo Kick's Up*. Perancangan ini

diharapkan dapat menjadi salah satu langkah untuk memberikan inovasi dan nilai tambah dari tekstil serta menjadi alternatif fesyen bagi anggota komunitas *sneakerhead*.

Pembahasan

1. Konsep Perancangan

Berdasarkan gagasan dasar perancangan titik tolak konsep diarahkan pada pendekatan desain, dan pendekatan komunitas *sneakerhead Solo Kick's Up* sebagai pangsa pasar perancangan desain tekstil.

a. Pendekatan Desain

Pendekatan desain pada proses perancangan memanfaatkan unsur rupa *Griffin* sebagai unsur utama desain tekstil. Sosok *Griffin* yang kuat dan unik serta kisah yang heroik menjadi fokus utama. Kumpulan *Griffin* sebagai motif memberikan kesan kuat, simbol kekeluargaan serta kesatuan (unity). *Griffin* yang menjaga harta berharga berupa kotak emas dan ditambah beberapa ilustrasi sepatu merepresentasikan anggota *Solo Kick's Up* dalam menjaga nilai historis dari sepatu sneakers yang mereka koleksi. Selain itu, warna yang digunakan pada perancangan ini adalah warna yang menjadi favorit anggota komunitas, antara lain : warna gelap, dewasa, elegan dan kontras. Penggunaan warna-warna lain yang dipilih menggambarkan sifat *Griffin* yang berani, kuat, dan arogan.

b. Pendekatan Pangsa Pasar

Anggota komunitas *sneakerhead Solo Kick's Up* adalah pangsa pasar pada perancangan desain tekstil. Hasil dari perancangan ini ditujukan eksklusif sebagai fesyen yang belum dimiliki anggota komunitas. Para anggota komunitas

berjumlah 15 orang, terdiri dari 12 laki-laki dan 3 Perempuan. Para anggota komunitas berlatar belakang menyukai seni, musik, fesyen dan kolektor sepatu. Mereka termasuk golongan masyarakat menengah keatas. Oleh karena itu, sangat potensial untuk menerima gagasan baru dan memiliki cita rasa tinggi serta senantiasa mengikuti perkembangan mode, khususnya fesyen. Usia anggota adalah 23 – 30 tahun dan sudah bekerja maupun memiliki usaha yang berhubungan dengan sepatu sneakers dan fesyen, mereka dianggap memiliki selera tinggi terhadap desain tekstil dan selektif terhadap mutu dan kualitas bahan.

Berdasarkan studi yang telah dilakukan terdapat beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam proses perancangan tekstil, adapun penjelasannya sebagai berikut:

- **Aspek Teknik**

Proses perancangan tekstil khususnya tekstil permukaan ini menggunakan teknik cetak sablon dan cetal digital. Pertimbangan memilih teknik cetak dengan teknologi ini memungkinkan mencetak motif dengan waktu yang relatif singkat dan warna yang tak terbatas.

- **Aspek Bahan**

Agar tercapai visual yang diinginkan dan dapat mendukung penciptaan tekstil yang bermutu, maka dibutuhkan bahan yang tepat, Bahan untuk outer karena difungsikan untuk fesyen luaran bahan idealnya yang tebal seperti kanvas katun, twill katun, fleece katun, namun untuk cetak digital memakai polyester diadora merupakan pilihan yang baik. (Faqihhuda, wawancara. 2019. September 30) untuk itu dipilihlah kain kanvas katun untuk teknik cetak sablon, dan kain polyester diadora untuk teknik cetak digital.

- Aspek Estetis

Aspek estetika diperlukan untuk desain tekstil yang baik, dalam perancangan desain yang dibuat mencakup beberapa hal, yaitu :

- 1) Bentuk

Bentuk dalam perancangan ini menekankan pada segi estetis motif dengan mengolah bentuk dari Griffin sebagai sumber ide. Proses penciptaan bentuk dimulai dengan menggambar motif dengan cara manual drawing, menggunakan pensil dan kertas. Kemudian diolah di komputer untuk diaplikasikan dibagian-bagian tertentu outer antara lain : Bagian belakang outer, bagian tangan, bagian dada kanan, bagian dada kiri, bagian pinggang, bagian kerah, bagian plisir, bagian kantong luar maupun bagian kantong dalam.

- 2) Warna

Unsur warna tidak dapat dipisahkan dari bentuk yang akan menentukan keberhasilan sebuah desain. Pemilihan warna yang digunakan pada perancangan terinspirasi dari warna pada sosok Griffin, serta warna-warna favorit pangsa pasar yang dituju, warna yang ada pada motif antara lain ; Mustard , Dark Grey, Milky brown, Dark Golden Road, Putih, Hitam, Merah Marun, Biru Dongker, Hijau Olive. Warna tersebut juga terkesan dewasa, dan warna-warna tersebut adalah warna favorit para anggota komunitas sneakerhead *Solo Kick's Up*. (Baskara, wawancara. 2019: Juli 26)

- Aspek Fungsi

Perancangan ini difungsikan sebagai tekstil produk outer untuk fesyen komunitas sneakerhead bernama *Solo Kick's Up*. Pertimbangan karena outer menjadi produk yang dapat dipakai di bagian luar suatu gaya berpakaian setiap

orang. (Faqihhuda, wawancara. 2019: September 30)

- Aspek Mode

Perancangan ini cenderung pada penggayaan popular art, desain tekstil diaplikasikan pada kain dan difungsikan untuk outer. Pertimbangan pemilihan outer adalah dapat dipakai pada siang dan malam hari. Terlebih akan lebih fungsional selain menjadi produk fesyen, berguna sebagai penghangat tubuh pada musim hujan.

2. Uraian Deskripsi

Desain tekstil dalam bentuk rupa dan warna mengilustrasikan Griffin yang sedang melindungi harta berharga berupa emas dan sepatu sneakers, para Griffin ini melindungi harta berharganya dari serangan Arimaspos. Para Arimaspos menunggangi kuda dan berusaha mengambil emas namun usaha mereka selalu digagalkan oleh para Griffin, yang selalu berhasil menyerang balik para Arimaspos. Cerita tersebut adalah esensi dari motif yang dirancang. Relevan dengan komunitas *Solo Kick's Up* yang mempunyai value untuk selalu menjaga nilai historis sepatu sneakers langka yang mereka koleksi serta mereka menjaga dari orang-orang yang mengkoleksi sepatu sneakers dengan hanya melihat tren dan harga, tidak melihat sedalam apa makna sepatu yang dikoleksi. Visualisasi desain difungsikan sebagai tekstil untuk fesyen outer anggota komunitas *Solo Kick' Up*.

1. Desain



Desain 1

Gambar 1. Desain Motif Tekstil karya 1
oleh : Bagus, 2019



Gambar 2. Rancangan Outer karya 1
Oleh : Bagus, 2019



Gambar 3. Dokumentasi Foto Produk Outer Karya 1 Oleh :
Bagus, 2019

Judul : Colony
Master Desain : 70cm x 60 cm
Sistem : Runstop
Teknik : Cetak Digital

Pewarnaan : Sublimasi
Bahan : Diadora Polyester

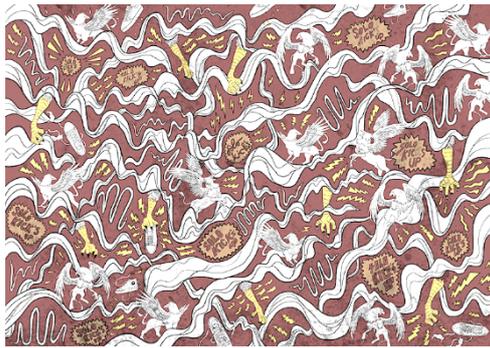
Deskripsi karya

Karya pertama berjudul “Colony” (dalam bahasa Indonesia disebut koloni / kekuasaan). Karya menggambarkan tentang sekawanan Griffin yang bermacam-macam pose dan mereka berkumpul di daerah kekuasaannya dan bersiaga. Sekawanan Griffin diibaratkan sebagai sekumpulan anggota komunitas sneakerhead *Solo Kick's Up*, mereka sekumpulan yang terkesan kuat, gagah dan kompak.

“Colony” mencitrakan sekawanan Griffin yang sedang bersiaga di wilayah kekuasaannya. Daerah yang dikuasai oleh mereka berbentuk kuil, dengan tiang penyangga dan kobaran api di atas tiang penyangga kuil. Beberapa Griffin berada di darat, beberapa lainnya berada di udara dengan jarak cukup jauh sehingga terlihat kecil. Di darat, permukaan tanah tersusun dari batu batako yang disusun rapih, di sekitarnya dikelilingi api yang mewakili semangat komunitas *Solo Kick's Up* yang tak pernah padam.

Pada karya ini, pertimbangan dinamika dan tata letak objek cukup diperhatikan sehingga visual membentuk kesan rapat di bawah dan renggang di bagian atas. Pandangan pemirsa dan penikmat karya alhasil langsung terfokus pada objek-objek di bagian bawah, yaitu sekawanan Griffin juga api semangat yang berkobar. Penambahan elemen bentuk dunia yang hanya berbentuk line art bertujuan mengisi visual bagian tengah agar tidak terlalu kosong.

Karya desain tekstil difungsikan sebagai produk outer dengan beberapa variasi jahit dan bahan. Tentunya, bahan utama outer adalah karya desain tekstil “Colony” dengan variasi bahan suede coklat di bagian kerah dan bahan ero di bagian dalam. Outer dipasang 2 kantong di bagian dada dan 2 kantong di bagian kanan dan kiri pinggang. Bagian tangan, kantong dada dan pinggang belakang diberi kancing sebagai variasi tambahan.



Desain 2

Gambar 4. Desain Motif Tekstil Karya 2
oleh : Bagus, 2019



Gambar 5. Rancangan Outer Karya 2
oleh : Bagus, 2019



Gambar 6. Dokumentasi Foto Produk Outer Karya 2 oleh :
Bagus, 2019

Judul : Kekacauan
Master Desain : 70cm x 60 cm
Sistem : Motif Pola
Teknik : Cetak Digital

Pewarnaan : Sublimasi
Bahan : Diadora Polyester



Deksripsi karya

Karya kedua berjudul Kekacauan (dalam bahasa Inggris disebut “Chaos”). Karya ini menggambarkan tentang sekawanan Griffin yang bermacam-macam pose dan mereka terbang kesana kemari dalam mode pertarungan untuk melawan makhluk jahat. Sekawanan Griffin di ibaratkan sebagai sekumpulan anggota komunitas sneakerhead *Solo Kick's Up*, mereka sekumpulan yang terkesan berani, kuat dan gagah.

“Kekacauan” mencitrakan sekawanan Griffin yang sedang terbang di tengah awan yang penuh dengan sambaran petir. Awan yang ada di motif terkesan kacau terkena kepakan sayap Griffin yang terbang dengan cepat mengibaratkan komunitas *Solo Kick's Up* yang bergerak cepat. Terdapat cakar Griffin sedang memegang sepatu, tali sepatu dan tulisan “*Solo Kick's Up*” sebagai tanda pengenalan, juga identitas yang menandakan desain hanya khusus untuk komunitas tersebut.

Pada karya ini, dinamika dan tata letak objek dibuat pola penuh, dengan mempertimbangkan aspek fungsi yaitu untuk outer. Desain diatur ke dalam pola potongan outer. karya ini ingin mengarahkan permirsa penikmat karya melihat identitas kuat anggota kelompok pecinta sepatu yaitu komunitas *Solo Kick's Up* saat memakai karya desain tekstil yang sudah diproses menjadi outer. oleh sebab itu, lettering (seni huruf indah) yang bertulis *Solo Kick's Up* ditempatkan di beberapa titik agar lebih menarik dan mudah dibaca.

Karya desain tekstil difungsikan sebagai produk outer dengan beberapa variasi jahit dan bahan. Tentunya, bahan utama outer adalah

karya desain tekstil “Kekacauan” dengan variasi bahan canvas putih di bagian kerah dan bahan ero di bagian dalam. Outer dipasangi 2 kantong di bagian kanan dan kiri pinggang. Bagian pinggang, outer diberi tali untuk mengatur kerapatan lingkaran pinggul saat dipakai.



Desain 3

Gambar 7. Desain Motif Tekstil Karya 4



Gambar 8. Rancangan Outer Karya 4 (Bagus, 2019)



Gambar 9. Rancangan Outer Karya 4 (Bagus, 2019)

Judul	:	Perkasa
Master Desain	:	70 cm x 56 cm
Sistem	:	Motif Panel Pola
Teknik	:	Cetak Sablon
Pewarnaan:		Discharge
Bahan	:	Canvas Cotton

Deksripsi karya

Karya ini berjudul “Perkasa” (dalam bahasa Inggris disebut “Mighty”). Karya desain tekstil menggambarkan sosok Griffin menghadap ke belakang sehingga yang terlihat hanya sayapnya yang besar dan kuat. Tangan Griffin meraih beberapa sepatu untuk dapat dikoleksi. Griffin pada karya ini diibaratkan anggota komunitas sneakerhead *Solo Kick's Up*, mereka sekumpulan yang terkesan kuat, gagah dan perkasa.

“Perkasa” mencitrakan sosok Griffin yang ingin meraih sepatu-sepatu di atas kepalanya, namun perbedaannya Griffin menghadap ke belakang karena ingin memperlihatkan sayap kuat yang dapat membawa badan singa terbang tanpa merasa keberatan. Bentuk sayap Griffin yang besar menandakan kuatnya sayapnya, hal ini mengartikan juga impian komunitas *Solo Kick's Up* yang kuat, dapat terbang tinggi

mencapai tujuan yang mereka cita-citakan. Impian komunitas adalah bermanfaat seluas-luasnya, terutama di dunia sepatu sneakers dan pecinta sepatu sneakers. Terdapat lettering "*Solo Kick's Up*" sebagai tanda pengenalan, juga identitas yang menandakan desain ini hanya khusus untuk komunitas tersebut.

Karya ini difungsikan sebagai produk outer dengan beberapa variasi jahit dan bahan. Tentunya, bahan utama outer adalah karya desain tekstil "Perkasa" dengan variasi jahit dan penempatan desain sedemikian rupa. Outer dipasang 2 kantong di bagian kanan dan kiri perut. Bagian tangan ditambah lettering *Solo Kick's Up* dengan tujuan memperkuat identitas komunitas.

Kesimpulan

Hasil perancangan tekstil berdasarkan yang telah dipaparkan dalam bab-bab sebelumnya, yaitu:

Perancangan tekstil dengan sumber ide makhluk mitologi Yunani bernama Griffin diolah melalui proses kreatif dengan pendekatan keilmuan desain tekstil. Tujuan perancangan adalah menciptakan desain tekstil baru untuk difungsikan sebagai fesyen komunitas *Solo Kick's Up*. Metode yang dipakai dalam perancangan adalah metode desain. Metode ini melewati 3 tahap, yaitu Metode Perancangan, Konsep Perancangan dan Visualisasi. Metode Perancangan melalui tahap analisis permasalahan mengenai pengolahan sumber ide Griffin menjadi motif dan warna, yang diaplikasikan pada tekstil dan difungsikan ke produk fesyen. Strategi Pemecahan Masalah dengan merancang tekstil dengan teknik tekstil cetak. Uji coba melalui uji coba visual motif dan eksplorasi produk fesyen dan Gagasan Awal perancangan adalah penggarapan proyek perancangan tekstil dengan sumber ide Griffin menjadi desain tekstil untuk fesyen outer komunitas *Solo Kick's Up*.

Konsep perancangan memanfaatkan unsur rupa Griffin sebagai unsur utama desain tekstil. Sosok Griffin yang kuat dan unik serta kisah yang heroik menjadi fokus utama. Kumpulan Griffin dalam motif memberikan kesan kuat, simbol kekeluargaan serta kesatuan (unity). Kumpulan ini menjaga harta berharga berupa kotak-kotak emas merepresentasikan anggota-anggota *Solo Kick's Up* dalam menjaga nilai historis dari sepatu sneakers yang mereka koleksi. Penggunaan warna gelap pada sebagian besar permukaan dalam perancangan menggambarkan sifat Griffin yang berani, kuat, dan arogan. Selain itu warna-warna gelap ditujukan untuk pemakai produk desain tekstil yaitu anggota komunitas sneakerhead *Solo Kick's Up*.

Perancangan tekstil dimulai dari pengumpulan referensi bentuk Griffin dari buku dan sumber internet. Selanjutnya, pembuatan sketsa unsur-unsur desain tekstil dengan teknik hand writing, sketsa-sketsa yang sudah dibuat kemudian diolah dengan perangkat lunak pengolah gambar pada komputer serta diberi warna, proses ini disebut digitalisasi. Proses digitalisasi menghasilkan motif yang siap cetak ke kain. Teknik yang dipakai untuk mencetak motif pada kain adalah teknik cetak digital dan cetak saring, cetak digital dengan proses sublimasi di kain poliester diadora, dan cetak saring dengan proses sablon di kain kanvas katun. Teknik cetak digital memakai tinta acid sehingga tidak sembarangan kain dapat di proses dengan teknik cetak digital, dipilih proses sublimasi dan kain poliester diadora bertujuan supaya motif yang dicetak dapat memunculkan warna sesuai motif pada tekstil cetak. Proses cetak saring memakai tinta rubber discharge di atas permukaan kain kanvas katun, pemilihan tinta dan bahan pada proses ini bertujuan supaya motif yang dicetak dapat menyatu ke kain dan tidak menyebabkan tekstur pada kain.

Desain tekstil yang telah dicetak diterapkan untuk produk fesyen berupa outer

untuk komunitas sneakerhead Solo Kick's Up. Produk fesyen outer menjadi pilihan penerapan desain tekstil karena mempertimbangkan aspek fungsi dan aspek mode, outer dapat dipakai oleh anggota komunitas sneakerhead baik pada acara resmi maupun acara santai. Pertimbangan lainnya, outer merupakan busana luaran, diharapkan dapat dipakai di siang yang panas sebagai pelindung kulit maupun malam hari sebagai penghangat tubuh.

DAFTAR PUSTAKA

- Barnard, Malcolm. (1996). Fashion Sebagai Komunikasi: Cara Mengkomunikasikan Identitas Sosial, Seksual, dan Gender. Terjemahan oleh Idi Subandy. Bandung: Jalasutra
- Colbert, David. (2006). Dunia ajaib Harry Potter: mitos-mitos, legenda-legenda, dan fakta-fakta menakjubkan di balik karya masterpiece ini. Terjemahan oleh Poppy Damayanti. Jakarta: Gramedia
- Evans, Jelany (2015). It's More Than Just Buying Sneakers: Insight Into The Culture Of Sneakerheads. Scottsdale: The Book Patch
- Featherstone, Mike. (2008). Posmodernisme dan budaya konsumen. Terjemahan oleh Misbah Zulfa Elizabeth. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Hamilton, Edith. (2009). Mitologi Yunani. Terjemahan oleh A. Rachmatullah
Jakarta : Logung Pustaka
- Jusuf, Herman. dkk. (2010). Kamus Mode Indonesia. Jakarta : Gramedia
- Rizali, Nanang. (2006). Tinjauan Desain Tekstil. Surakarta : UNS Press
- _____. (2006). Metode Perancangan Tekstil. Surakarta : UNS Press
- Thio, Alex. (1987). Sociology (An Introduction). New York: Westview.
- Sumber lain :**
- Alimarauf, Rahasto. 2018. Visual Street Photography Sebagai Motif Pada Pakaian Kasual Remaja Wanita. Surakarta: Jurnal UNS Vol 15, Nomor 01, Januari 2018: 81-92.
- Kusumastuti, Ambar. 2014. Peran Komunitas Dalam Interaksi Sosial Remaja Di Komunitas Angklung Yogyakarta. Jogja
- Trisnawati, Tri Yulia. 2011. Fashion sebagai Bentuk Ekspresi Diri dalam Komunikasi. Semarang: Jurnal THE MESSENGER Volume III, Nomor 01, Edisi Juli 2011: 36-47.
- Jerusalem, Mohammad Adam. 2009. Perancangan Industri Kreatif Bidang Fashion dengan Pendekatan Benchmarking pada Queensland's Creative Industry. Yogyakarta: Jurnal Prosiding Seminar Nasional Program Studi Teknik Busana 2009: 1-11.
- Tyaswara, Baruna; Taufik, Reza Rizkina; Suhadi, Mahardiansyah; Danyati, Ratna. 2017. Pemaknaan Terhadap Fashion Style Remaja Di Bandung. Bandung: Jurnal Komunikasi, Volume VIII Nomor 3, September 2017: 293-297