

## PERANCANGAN PRODUK FESYEN *HEAD TO TOE* DENGAN INSPIRASI LUKISAN KARYA SENIMAN IABADIOU PIKO

Yoshara Eltyar Syahida<sup>1</sup>, Widia Nur Utami<sup>2</sup>, Rima Febriani<sup>3</sup>

Program Studi Kriya Tekstil dan Mode, FIK, Universitas Telkom, Bandung

Jl. Telekomunikasi No. 01, Terusan Buah Batu, Sukapura, Dayeuhkolot, Sukapura,  
Dayeuhkolot, Bandung, Jawa Barat 40257

yoshara.eltyars@gmail.com, widianur@telkomuniversity.ac.id,

morifebriani@telkomuniversity.ac.id

### ABSTRAK

Tren fesyen senantiasa berkembang dan berubah secara pesat, subsektor lain yang mempunyai potensi besar adalah subsektor seni rupa menurut *website* BeKraf (2017). Penggabungan antara fesyen dan seni rupa sudah ada sejak 1930-an antara Elsa Schiaparelli dengan seniman Salvador Dali. Perkembangan kedua subsektor terus berkembang dan memiliki potensi yang semakin besar. Dalam penelitian ini, peneliti akan mencoba menggali potensi untuk mengembangkan lebih jauh pengaplikasian karya seni pada Produk fesyen *head to toe* dengan bereksplorasi menggunakan teknik rekalar. Untuk menambah nilai kebaruan, penulis memilih lukisan abstrak karya seniman Iabadiou Piko sebagai acuan *visual*. Sejalan dengan itu, penulis juga menemukan peluang untuk dikembangkan menjadi sebuah *start-up* bisnis yaitu perancangan *brand* yang terinspirasi dari karya seni yang memiliki karakter yang unik. Metode penelitian yang penulis gunakan adalah metode kualitatif dengan metode pengumpulan data melalui literature, observasi dan wawancara kepada pakar dan ahli, lalu metode eksperimentatif dengan mengeksplorasi teknik rekalar.

**Kata Kunci:** Produk Fesyen, Lukisan Abstrak, Teknik Rekalar, Iabadiou Piko

## **ABSTRACT**

*Fashion trends are constantly evolving and changing rapidly, other sub-sectors that have great potential are the art sub-sector according to the BeKraf website (2017). The combination of fashion and art has existed since the 1930s between designer Elsa Schiaparelli and artist Salvador Dali. Development of the two subsectors continues to grow and has greater potential. In this study, researchers will try to explore the potential to further develop the application of artwork in head to toe fashion products by exploration using surface textile techniques. To add value, the author chose abstract paintings by artist Iabadiou Piko as a visual reference. With this development, the author also found an opportunity to be developed into a start-up business, design of the product inspired by artworks that have unique characters. The research method that I use is a qualitative method with data collection methods through literature, observation and interviews to experts, then experimental methods by exploring surface textile techniques.*

**Keywords: Fashion Product, Abstract Painting, Surface Textile, Iabadiou Piko**

## **PENDAHULUAN**

### **Kolaborasi Fesyen dan Seni Rupa**

Tren fesyen senantiasa berkembang dan berubah secara pesat. Menurut *website* BeKraf (2017) dalam hitungan bulan selalu muncul tren fesyen baru yang dipicu oleh semangat para desainer untuk produktif dalam mengembangkan desainnya. Selain fesyen, subsektor yang mempunyai potensi besar adalah subsektor seni rupa. Subsektor seni rupa mempunyai potensi yang besar karena sektor seni rupa Indonesia sedang menjadi perhatian dunia. Menurut Geczy Karaminas pada bukunya *Fashion and Art (2012)*, penggabungan antara fesyen dan seni rupa sudah ada sejak 1930-an, kolaborasi terjadi antara desainer Elsa Schiaparelli dengan seniman Salvador Dali. Penggabungan keduanya terus berkembang hingga sekarang ini dan mulai merambah ke Indonesia, yakni desainer Mel Ahyar yang berkolaborasi dengan seniman lukis Jeihan Sukmantoro pada 2016 dengan karyanya yang berjudul 'Kini Abadi'. Dari perkembangan keduanya, dapat dilihat adanya potensi yang besar dari penggabungan fesyen dan seni rupa.

Perkembangan keduanya sampai saat ini masih banyak sebatas membuat gambar di atas kain atau *dress* yang telah jadi, selain Elsa Schiaparelli dengan Salvador Dali, ada Andy Warhol dengan Yves Saint Laurent, Issey Miyake, Paco Rabanne dan Marc Jacobs dengan Stephen Sprouse. Lalu ada pengolahan pola seperti Hussein Chalayan, Rei Kawakubo, Mason Martin Margiela, dan Yohji Yamamoto. Kemudian ada Victor dan Rolf yang membuat *dress* dengan eksplorasi pola sekaligus teknik *digital print* seperti dilansir website we-heart. Dalam penelitian ini, peneliti akan mencoba menggali potensi untuk mengembangkan lebih jauh pengaplikasian karya seni sebagai inspirasi pada busana. Karya seni diambil sebagai inspirasi lalu diolah dengan menggunakan teknik rekalatar untuk membuat elemen dekoratif dan menggunakan *mix material* pada produk fesyen *head to toe*. Untuk menambah nilai kebaruan, penulis memilih lukisan abstrak karya seniman Iabadiou Piko sebagai acuan *visual* untuk mendukung eksplorasi dengan teknik, material dan *output* yang akan digunakan.

Karya Iabadio Piko dipilih karena pada saat pamor seni rupa abstrak di Indonesia mulai naik kembali, Iabadiou Piko muncul sebagai salah satu seniman muda dan mulai dikenal dengan lukisan abstraknya yang dapat mewakili kaum muda di Indonesia. Lukisan Iabadiou Piko yang dipilih mejadi acuan adalah lukisan yang berjudul Cahaya Hitam Meruang di Sekujur Tubuh Kuning yang Senyap Sunyi Biru di Antara Sepotong Jiwa yang Bisa Berlalu.



**Gambar 1. Lukisan Abstrak Iabadiou Piko**

(Sumber: <https://goo.gl/CPCGFt> diakses pada 5 Juli 2018 pukul 00.31)

Penulis akan membuat produk fesyen dari *head to toe* dengan mengembangkan variasi dari material serta teknik. Dengan adanya pengembangan ini, penulis menemukan peluang dari potensi yang ada untuk dijadikan sebuah *start-up* bisnis yaitu perancangan *brand* yang terinspirasi dari karya seni yang memiliki karakter yang unik untuk dikembangkan pada teknik rekalatar dan material yang beragam atau *mix material*.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif, dengan metode pengumpulan data sebagai berikut:

1. Literatur atau *review* yang dipakai adalah, buku, jurnal ilmiah, media internet, dan lainnya yang membahas tentang penggabungan antara fesyen dengan seni rupa, teknik rekalatar, konsep *moodboard* pada fesyen dan *start-up* bisnis.
2. Observasi yang berkaitan dengan karya yang diangkat menjadi inspirasi dilakukan dengan melakukan *survey*.
3. Wawancara kepada pakar dan ahli yang berkaitan dengan penggabungan fesyen dan seni rupa, teknik rekalatar, konsep *moodboard* pada fesyen dan *start-up* bisnis.
4. Metode eksperimentatif dilakukan dengan eksplorasi menggunakan variasi teknik rekalatar, dengan *mix material* pada media yang ada.

## STUDI LITERATUR

### Fesyen

Fesyen adalah cerminan diri untuk sebagian orang masyarakat tentang cita rasa terhadap seni, dapat berupa kesan atau mengekspresikan diri maupun identitas dalam lingkup pergaulan dan juga selalu mendukung terhadap segala hal yang berhubungan dengan estetika.. (Aristiani, 2016 : 4 ; Sandra Burke, 2011).



**Gambar 2. Fesyen**

(Sumber: <https://w.tt/2wSiA4s> diakses pada 3 April 2018 pukul 08:15)

## Produk Fesyen

Produk fesyen adalah sebuah produk yang mempunyai ciri-ciri khusus yang tepat dan memiliki *style* yang sedang tren dalam suatu periode waktu. Terkadang fesyen mengembangkan kebudayaan, perasaan, pemikiran dan gaya hidup orang-orang dalam suatu kurun waktu tertentu. (Putri, 2017 : 10 ; Hakiky, 2012).

Produk fesyen terbagi atas 2 jenis, yakni:

- **Produk Fesyen Busana**

Rancangan busana yaitu rancangan model busana berupa gambar dengan mempergunakan unsur garis, bentuk, siluet (*silhouette*), ukuran, tekstur yang dapat diwujudkan menjadi busana. Produk fesyen busana dapat berupa atasan, bawahan, luaran, hingga *dress*. (Apriliza, 2016 : 8-9 ; Riyanto, 2013 : 22)

- **Produk Fesyen Aksesoris**

Menurut buku *The A to Z of the Fesyen Industry* oleh Francesca Sterlacci dan Joanne Arbuckle bahwa aksesoris pada perkembangannya sama dengan sebelumnya yaitu aksesoris dilihat dari segi fungsional, fesyen itu sendiri dan status pemakainya menurut aksesoris yang digunakannya. Pada 1950-an dimulailah aksesoris yang dilihat sebagai kunci untuk menarik perhatian dan topi sebagai aksesoris yang paling menarik perhatian.

## Teknik Rekalatar

Dalam dunia desain menurut Shailaja D Naik pada bukunya yang berjudul *Surface Designing of Textile Fabrics* bahwa desain seringkali menjadi hal yang *simple* namun sebaliknya terkadang menjadi hal yang sangat rumit. Lalu menurut Jenny Udale pada buku *Textile and Fesyen Exploring Printed Textile, Knitwear, Embroidery, Menswear and Womenswear* pada 2014 bahwa tradisional *surface design* seperti *block printing*, *crochet* dapat memberi karakter pada kain, ke-individualitas-an, dan tentu saja menambah nilai pada kain berdasarkan waktu dan teknik yang digunakan pada saat membuatnya. Pada perkembangannya hanya *high end designer* yang menggunakan teknik *surface*, dan kelebihanannya adalah desain yang menggunakan teknik *surface* ini sulit di tiru karena mempunyai ciri khas tersendiri dalam pembuatannya. Mengolah permukaan kain merupakan hal yang sangat menarik dalam mendesain sebuah kain, terutama pada teknik rajut, *embroidery*, sablon, *flocking* dan *emblishment*.



**Gambar 3. Surface Textile Design**

Sumber: <http://www.patternprintsjournal.com/2015/11/prints-patterns-textures-details-from.html>  
(diakses pada 3 April 2018 pukul 08:15)

### **Seniman Iabadiou Piko**

Piko Sugianto lahir di Prabumulih pada 10 Juni 1984 Sumatera Selatan, Indonesia. Lulus diploma pada 2005 pada jurusan *Diploma of Art Photography Design (ADVY)* Yogyakarta – Indonesia. Karyanya menggambarkan memori keseharian dalam bentuk abstrak dan atmosfer yang puitis. Ia menggunakan media fotografi dan lukisan. Karakter karyanya bersifat abstrak, figuratif, intuitif, dan terinspirasi dari orang-orang yang ia temui setiap harinya, pengalaman yang ia alami sendiri, tempat yang pernah ia datangi. Dia membekukan kenangan, perasaan dan imajinasi sebagai diari visual.



**Gambar 4. Seniman Iabadiou Piko**

Sumber: <http://www.1335mabini.com/iabadiou-piko/>  
(diakses pada 5 Juli 2018 pukul 20.52)

## HASIL DAN ANALISIS

### Tahapan Review Hasil Observasi

- Observasi dan wawancara langsung dengan Iabadiou Piko pada saat pameran tunggalnya di D'Galeri, Jakarta (2017) menghasilkan data sebagai acuan *lifestyle target market*:
  - 60% wanita
  - Dengan gaya unik dan casual.
  - Dengan rentan usia 20-60 tahun.
  - Orang yang datang dari kalangan menengah hingga menengah keatas.
  - Interaksi dengan bahan perbincangan ranah seni.
- Wawancara dengan kurator pameran tunggal Iabadiou Piko, yakni Chabib Duta Hapsoro secara langsung di Galeri Selasar Soenaryo (2017) dapat disimpulkan bahwa Kurator merasa karakter lukisan Iabadiou Piko yang beraliran abstrak masih jarang dan mempunyai potensi yang besar.
- Wawancara dengan Iabadiou Piko via email (2017) mengenai seberapa jauh lukisannya dapat dijadikan inspirasi dalam pembuatan produk fesyen dapat disimpulkan bahwa karyanya tentang ruang yang universal, dan bisa muncul dari pikiran kita, masalah keseharian, konflik, budaya, lingkungan, suara, objek, garis. Karakter garis, warna dan tekstur sebagai ruang dan konflik. Seniman suka dengan ekspresi dan kebebasannya dalam berkarya yang langsung terhubung dengan karakter personalnya. Piko membebaskan karyanya diolah sedemikian rupa.
- Observasi melalui sosial media instagram dengan #Iabadioupiko (2017) untuk melihat lukisan mana yang paling disukai oleh apresiatornya menghasilkan kesimpulan lukisan berjudul Cahaya Hitam diposting oleh 8 orang berbeda dan merupakan yang paling banyak diposting.

### Analisa Karakter Lukisan Iabadiou Piko

Tahap eksplorasi awal dimulai dengan menganalisa lukisan yang telah dipilih untuk menjadi inspirasi, yakni lukisan Iabadiou Piko yang berjudul ‘Cahaya Hitam Meruang di Sekujur Tubuh Kuning yang Senyap Sunyi Biru di Antara Sepotong Jiwa yang Bisa Berlalu’. Lukisan dibuat dengan material *acrylic, oil, oil bar* dengan teknik menyapukan kuas dan *spray print aerosol* pada kanvas berukuran 200x200 cm yang dibuat pada tahun 2017.



**Gambar 5. Lukisan Abstrak Iabadiou Piko**

(Sumber: <https://goo.gl/CPCGFt> diakses pada 5 Juli 2018 pukul 00.31)

Lukisan berjudul ‘Cahaya Hitam Meruang di Sekujur Tubuh Kuning yang Senyap Sunyi Biru di Antara Sepotong Jiwa yang Bisa Berlalu’ bercerita tentang suasana yang cerah dan penuh main-main memasuki ruang-ruang dalam kanvas dan di kepala apresiatornya. Di era yang semakin fotografis seperti sekarang, citra karya Iabadiou Piko bisa dianggap wahana visual alternatif yang lebih bebas dimaknai. “Karya pada pameran ‘Menumpuk di Atas Hampan’ adalah tentang ruang yang universal, ruang tidak hanya sebatas ruang kotak dan juga ruang yang bisa kita lihat dengan mata apa yang di depan dan disekeliling kita. Tapi ruang itu bisa muncul dari pikiran kita, masalah keseharian, konflik, budaya, lingkungan, suara, objek, garis, warna, tubuh, gerak, angin, sunyi, damai.” (Piko, 2017:1)

Analisa dilakukan dengan menggunakan unsur-unsur rupa yakni:

- Unsur Titik: Unsur titik tidak terlalu mendominasi, hanya beberapa titik sebagai pelengkap bentuk mata dan matahari.
- Unsur Garis: Unsur garis sangat dominan terlihat, utamanya garis lengkung dengan sifat panjang, pendek, berombak, tebal, kasar dan penuh penekanan.
- Unsur Bidang: bidang yang terlihat yakni kanvas berbentuk persegi.
- Unsur Bentuk: Ada beberapa bentuk dominan yang terlihat namun bentuknya tidak teratur, sifatnya bulat, oval, kotak dengan segitiga dan bentuk hati.
- Unsur Warna: Warna yang menjadi perhatian (*center of interest*) diantaranya adalah warna merah, kuning, biru, hitam dan merah muda/ pink.
- Unsur Ruang: Semua bentuk, warna, garis, diletakan ditengah kanvas (media berkarya) berbentuk persegi. Peletakan bentuk garis dan warna saling bertumpuk/ menumpuk, teknik yang digunakan adalah teknik sapuan kuas dan semprot cat aerosol.

### **Kesimpulan Analisa Lukisan**

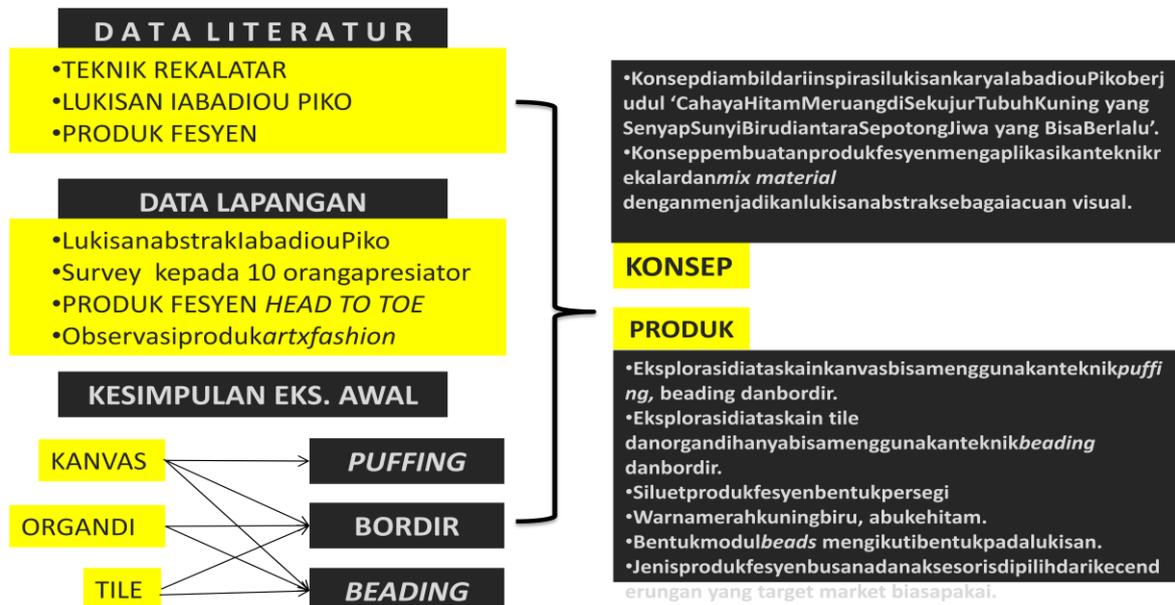
Dari analisa diatas penulis akan membuat eksplorasi dengan teknik rekalar di atas kain organdi untuk membuat lapisan dalam terlihat dari bagian luar, dan kanvas untuk membuat kesan/ tekstur yang sama dengan lukisan aslinya. Lalu penulis menggunakan beberapa teknik rekalar untuk dapat memperoleh tekstur yang beragam. Dasar dari eksplorasi awal sesuai dengan sudut pandang piko bahwa ‘Karya yang bisa dilihat dari ruang yang lebih universal, ruang tidak hanya sebatas ruang kotak dan juga ruang yang bisa dilihat dari depan dan sekeliling kita.’ (Piko, Iabadiou, 2017) Bahwa tidak ada batasan pasti pada pembuatan suatu karya, bisa digunakan berbagai cara dengan berbagai sudut pandang. Untuk melihat adanya efek saling bertumpuk maka diperlukan kain dengan bahan yang tembus pandang yakni organdi. Eksplorasi rekalar yang akan dilakukan adalah mengaplikasikan cat akrilik, cat *puff* di atas kain organdi dan membubuhkan *beads* diatasnya, lalu mengaplikasikan *flock* pada kain organdi dan yang terakhir membuat motif dari gambar inspirasi dengan teknik bordir.

Tabel 1. Tabel Eksplorasi Awal

No	Eksplorasi	Teknik	Hasil Eksplorasi
1.		<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Flocking</i></li> <li>• <i>Beading</i></li> <li>• <i>Patch work</i></li> <li>• Jahit Acak (mesin)</li> </ul> <p>*di atas kain organdi</p>	<p>Hasil eksplorasi menunjukkan bahwa hasil <i>flocking</i> yang dihasilkan belum sempurna hingga bisa ditutupi dengan menambahkan <i>beads</i> di atasnya. Untuk <i>patchwork</i> yang dijahit acak masih belum menemukan karakter yang tepat.</p>
2.		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cat (cat puff)</li> <li>• <i>Patchwork</i> (tali kawat)</li> <li>• Jahit Acak (mesin)</li> </ul> <p>*di atas kain organdi</p>	<p>Hasil eksplorasi menunjukkan kain organdi tidak berubah bentuk saat diaplikasikan cat di atas, jahit acak dan <i>patchwork</i> tali kawat dengan hanya dijahit kecil-kecil.</p>
3.		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cat (cat puff)</li> <li>• Benang jahit</li> </ul> <p>*di atas kain organdi</p>	<p>Hasil eksplorasi menunjukkan bahwa cat puff tidak menyerap berlebihan di atas kanvas, dan menambah tekstur baru saat ditambah dengan jahitan benang di atasnya.</p>
4.		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cat (cat puff)</li> <li>• Benang jahit</li> <li>• Tali kulit 1 mm</li> </ul> <p>*di atas kain organdi</p>	<p>Hasil eksplorasi menunjukkan bahwa cat puff tidak menyerap berlebihan di atas kanvas, dan menambah tekstur baru saat ditambah dengan jahitan benang di atasnya, dan masih bisa ditambah tali kulit (tidak terlalu banyak).</p>
5.		<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Flocking</i></li> <li>• Bordir</li> <li>• <i>Beading</i></li> </ul> <p>*di atas kain organdi</p>	<p>Hasil eksplorasi menunjukkan bahwa <i>flocking</i> yang ditimpa dengan bordir akan sedikit terkelupas, namun bisa ditambahkan dengan <i>beads</i>.</p>

Sumber: Dokumentasi Pribadi

## Skema Perancangan



Bagan 1. Skema Perancangan  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018

## Analisa Skema Perancangan

### • Konsep

Dari skema perancangan diatas, diperoleh analisa perancangan konsep dengan inspirasi lukisan abstrak karya Iabadiou Piko berjudul 'Cahaya Hitam Meruang di Sekujur Tubuh Kuning yang Senyap Sunyi Biru di Antara Sepotong Jiwa yang Bisa Berlalu'. Konsep pembuatan produk fesyen mengaplikasikan teknik-teknik yang bisa mengejar visual dari lukisan yang dipilih seperti menempel, menumpuk, memainkan *opacity*. Teknik pengaplikasian konsep meliputi teknik dan material yang digunakan yakni *mix* teknik dan *mix material*.

### • Produk

Eksplorasi di atas kain organdi sangat bisa menggunakan teknik bordir dengan sedikit aplikasi *beads* bulat atau *beads* gepeng yang menyebar. Untuk material kain kanvas sangat mungkin bisa menggunakan bordir, cat *puff* yang dikuas, dan *beads* yang jumlahnya lebih banyak dari penggunaan pada kain organdi.

- Siluet produk fesyen diambil juga bentuk dasar kotak atau persegi panjang mengikuti bentuk kanvas pada lukisan.
- Warna dan bentuk modul pada produk fesyen diambil dari inspirasi lukisan yang dipilih agar memiliki kesan yang hampir serupa dengan lukisan terpilih.

- Karya Lukisan Iabadiou Piko akan diaplikasikan sebagai inspirasi pada produk fesyen *head to toe* yang terdiri dari topi, anting, *dress*, tas, ikat pinggang/ torso, dan alas kaki. Pemilihan produk *head to toe* dipilih karena adanya potensi meraup dunia bisnis jika adanya opsi jenis produk yang lebih lengkap dari kepala hingga kaki.

### **Konsep *Moodboard***

Pembuatan konsep *moodboard* dibuat dengan inspirasi lukisan karya seniman Iabadiou Piko dengan judul lukisan ‘Cahaya Hitam Meruang di Sekujur Tubuh yang Senyap Sunyi Biru di Antara Sepotong Jiwa yang bisa berlalu’ pada pameran Menumpuk Di atas Hampan yang digelar di D’GallerieJakarta, dalam proses pengkaryannya Piko selalu menyerahkankaryanya pada persepsi masing-masing orang. “Karya pada pameran menumpuk di atas hampan adalah tentang ruang yang universal, ruang tidak hanya sebatas ruang kotak dan juga ruang yang bisa kita lihat dengan mata, apa yang ada didepan dan disekeliling kita.” (Piko, Iabadiou, 2017)

Adanya garis acak yang dominan bisa dengan kemudian ditonjolkan dan tentu saja warna-warna lukisan yang terang dan gelap. Visual pada *moodboard* terdiri dari beberapa tekstur yakni tekstur cat yang mengembang/ *puffy paint*, tekstur bordir, dan tekstur yang akan dibuat dari teknik *sequin* untuk mendapatkan visual yang berbeda dari lukisan yang sebenarnya. Secara garis besar *moodboard* menciptakan kesan yang bebas, unik, menyenangkan dan acak (*free, quirky, playful, and random*).



**Gambar 6. *Moodboard***  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)

### ***Target Market***

#### **▪ Segi Geografis**

Konsumen yang dituju adalah masyarakat dari kota besar dengan potensi dari ranah seni rupa yang tinggi yakni Jakarta, Bandung dan Yogyakarta. Ketiga kota besar itu pun dinilai merupakan kota maju dan merupakan kota besar dengan penghasilan yang lebih dari cukup, minimal pendapatan kota tersebut adalah di atas 3,6 juta. Jakarta, Bandung, dan Yogyakarta dan mudah beradaptasi dengan tren dan inovasi tren yang ada dengan ditambahkan unsur seni rupa didalamnya terhadap 3 kota yang bisa dibilang melek atau dekat dengan dunia seni rupa dan memiliki kesadaran tinggi terhadap produk-produk lokal, maka dapat dilihat akan adanya potensi yang besar terhadap ketiga kota tersebut.

#### **▪ Segi Demografis**

Target market yang dituju adalah wanita usia 23 - 30 tahun yang secara ekonomi tidak lagi bergantung pada orang tua serta dalam masa bekerja, bisa beradaptasi baik dengan tren atau *lifestyle* yang berkembang di tempat tinggal dan bergaul. Karir yang dijalani oleh target market ini adalah seorang yang bekerja di dunia kreatif dan merupakan wanita dari kelas sosial yang menengah keatas yang mempunyai penghasilan cukup, berdaya beli tinggi terhadap karya seni atau pun merchandise dari karya seni yang berharga tinggi.

#### **▪ Segi Psikografis**

*Lifestyle* pada konsumen ini adalah seorang yang mempunyai ketertarikan yang tinggi terhadap fesyen dan seni rupa dengan banyak warna atau *colorful minded*. Psikologis market ini adalah orang-orang yang mengekspresikan dirinya langsung kepada apa yang dipakainya terlebih terhadap motif dan warna *fashion item* yang digunakannya. *Muse* atau inspirasi seseorang terhadap perancangan ini adalah Rd. Rahmawati Endang (Atjil Aynna) seorang *quirky fashion blogger, content creator* dan *colorful mind*, memiliki ketertarikan dengan segala hal yang berwarna, seorang yang ekstrovert, gembira, *easy going* dan mempunyai banyak teman, unik namun terkadang aneh.

### *Lifestyle Board*

*Lifestyle* yang dituju pada produk perancangan ini adalah konsumen yang memiliki gaya yang unik atau sering disebut quirky, dan berani memakai warna yang mencolok dan bahkan menabrakan warna mencolok dengan warna mencolok lainnya, dan sangat menyukai fotografi khususnya terhadap dirinya sendiri pada setiap kesempatan dengan background yang juga berwarna, biasa disebut foto ootd (*outfit of the day*).



**Gambar 7. Lifestyle Board**  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017

*Lifestyle* yang dituju adalah orang-orang yang menyukai karya seni atau mempunyai ketertarikan tersendiri pada karya seni khususnya lukisan, lukisan yang diminati pun lukisan dengan karya yang abstrak dan berwarna-warni seperti lukisan karya seniman Iabadiou Piko. Selain itu mereka memiliki minat pada musik musik disco, funk, soul dan hiphop, yaitu genre yang didominasi oleh nada nada yang riang, gembira, bebas, membuat berjingkrak, pastinya menyukai datang ke festival musik sesuai genrenya. Menyukai bermain di taman hiburan, sangat menyukai *ice cream*, mempunyai ketertarikan terhadap alam khususnya laut atau bahkan hanya berenang dikolam renang biasa namun dengan *property* yang lucu seperti pelampung donat atau karakter flamingo. Seorang yang *ekstrovert*, memiliki banyak teman dan selalu ingin dilihat atau diakui oleh orang-orang sekitarnya, orang yang *easy going* dan selalu merepresentasikan moodnya terhadap pakaian yang dipakainya dan selalu menggunakan *statement item*.

## Analisa *Brand* Pemanding

**Tabel 2. Analisa *Brand* Pemanding**

<b>Nama Brand</b>	<b>Material</b>	<b>JenisProduk</b>	<b>Teknik</b>	<b>Harga</b>
Mel Ahyar X Jeihan Sukmantoro	Tule, Organdi	<i>Oversized Dress</i>	Melukis, <i>Surfacetextile design</i>	-
Cotton Ink X Abenk Alter	Katun, Rayon	<i>Reversible outer Regular pants Headband Slip on shoes</i>	<i>Digital Printing</i>	Rp 100.000- hingga Rp479.000,-
Cotton Ink X Mel Ahyar	<i>Scuba</i> , katun	<i>Blouse Oouter Pants Scarf.</i>	70% <i>digital printing</i> 30% bordir & <i>patchwork</i>	Rp 580.000,- hingga Rp. 999.000,
Chic and Darlings	Mix material	Tas, Pakaian, <i>Scarf</i> , <i>Notebook</i> Mangkuk, Gelas Sarung bantal, Sarung kursi, <i>Hampers</i> , Keset, Alat dapur selimut bayi.	<i>Digital Printing</i> , Lukis.	Rp. 115.000,- Hingga Rp. 400.000,-

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018

Kesimpulan dari analisa *brand* pemanding di atas adalah:

- Kebanyakan *brand* hanya membuat 1 jenis item.
- Kebanyakan menggunakan teknik *digital print*.
- Menggunakan bahan tule, organdi, katun ,rayon dan scuba.
- Harga jual rata-rata Rp 100.000 – Rp 900.000

## Eksplorasi Lanjutan

Tabel 3. Tabel Eksplorasi Lanjutan

No	Eksplorasi	Teknik	Hasil Eksplorasi
1.		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cat (cat puff)</li> <li>• Dikuaskan</li> <li>• Bordir</li> <li>• <i>Beading</i></li> </ul> <p>*di atas kain kanvas</p>	Hasil eksplorasi menunjukkan bahwa cat puff yang kuaskan menempel baik dipermukaan kanvas, dan mengembang baik saat dipanaskan. Dan menempelkan bordir, <i>beading</i> di atasnya tidak merubah bentuk cat
2.		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cat (cat puff)</li> <li>• Dikuaskan</li> <li>• Bordir</li> <li>• <i>Beading</i></li> </ul> <p>*di atas kain kanvas</p>	Hasil eksplorasi menunjukkan bahwa cat puff yang kuaskan menempel baik dipermukaan kanvas, dan mengembang baik saat dipanaskan. Dan menempelkan bordir, <i>beading</i> di atasnya tidak merubah bentuk cat
3.		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bordir</li> <li>• <i>Beading</i></li> </ul> <p>*di atas kain organdi</p>	Hasil eksplorasi menunjukkan bordir di atas organdi dengan dengan mengaplikasikan <i>beads</i> yang minim tidak merubah bentuk kain.
4.		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bordir</li> <li>• <i>Beading</i></li> </ul> <p>*di atas kain organdi</p>	Hasil eksplorasi menunjukkan bordir di atas organdi dengan dengan mengaplikasikan <i>beads</i> yang minim tidak merubah bentuk kain.
5.		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bordir</li> <li>• <i>Beading</i></li> </ul> <p>*di atas kain organdi</p>	Hasil eksplorasi menunjukkan bordir di atas organdi dengan dengan mengaplikasikan <i>beads</i> yang minim tidak merubah bentuk kain.

Sumber: Dokumentasi Pribadi

## Sketsa Produk



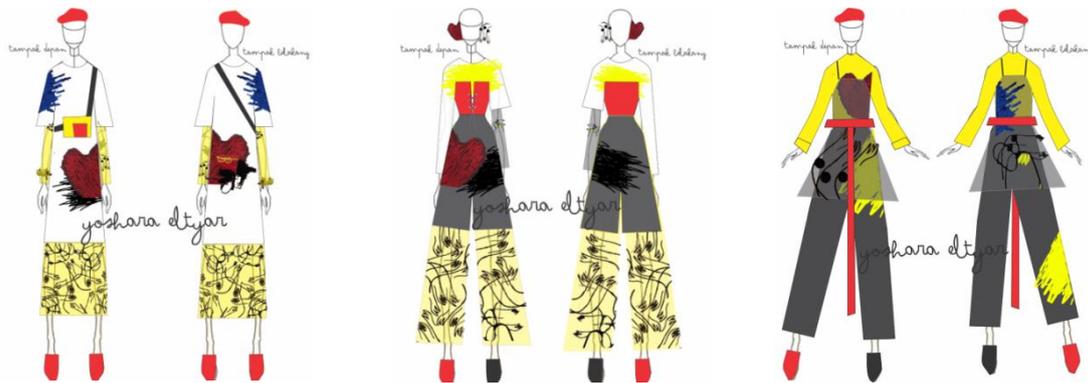
**Gambar 8. 8 Look Sketsa**  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018

Setelah melakukan beberapa teknik eksplorasi dengan berbagai macam teknik, maka beberapa pertimbangan teknik untuk diaplikasikan kepada rancangan konsep adalah dengan menggunakan teknik bordir, *puffing*, dan *beading*. Pertimbangan teknik bordir dipilih karena dapat menciptakan garis coretan yang lebih tertata. Teknik *puffing* dipilih karena dapat menghasilkan bentuk akhir yang hampir sesuai dengan lukisan. Lalu teknik *beading* dipilih karena dapat menambah bentuk dan tekstur lain pada kain yang sudah dibordir atau *puffing*. Selain itu, teknik bordir dan *puffing* dirasa sangat cocok diaplikasikan karena menciptakan kesan yang samadengan lukisan. Dari ketiga teknik yang dipilih lalu dibuatlah sketsa dengan memasukan gambar eksplorasi didalamnya, seperti gambar di atas.

### Polling Survey Pemilihan 3 Sketsa

Dari 8 sketsa yang telah dibuat lalu dilakukan *polling* dengan survey kepada orang-orang yang dapat menjadi bahan pertimbangan untuk melakukan justifikasi (apresiator) seperti kepada senimannya sendiri, kepada seniman lain, kepada kurator dan ahli seni dan orang yang mengenal dengan baik lukisan abstrak karya seniman Iabadiou Piko. Dibawah ini adalah gambar justifikasi seniman melalui *direct message instagram* dan survey dari para apresiator karya Iabadiou Piko.

Iabadiou Piko menyatakan bahwa sketsanya sudah cukup tapi ia memberi masukan bahwa bisa saja untuk 1 koleksi saya membuat satu pakaian yang full berwarna hitam. Koleksi yang Iabadiou Piko pilih adalah koleksi nomor 1,3 dan 6 seperti dibawah ini.



**Gambar 9. Look 1, 3 dan 6**  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018

Namun saya secara objektif mempertimbangkan hasil survey responden yang juga sebagai apresiator karya piko yang berdasarkan survey adalah 100% wanita, 33% berusia 22-25 dan sisanya berusia 18-21 tahun, 26-29 tahun, dan diatas 30 tahun (masing-masing 22%). Responden 33,3% tinggal di Jakarta dan 22,2% tinggal di Bandung. 30% responden bekerja sebagai enterpreuner dan sisanya bekerja di industri kreatif.

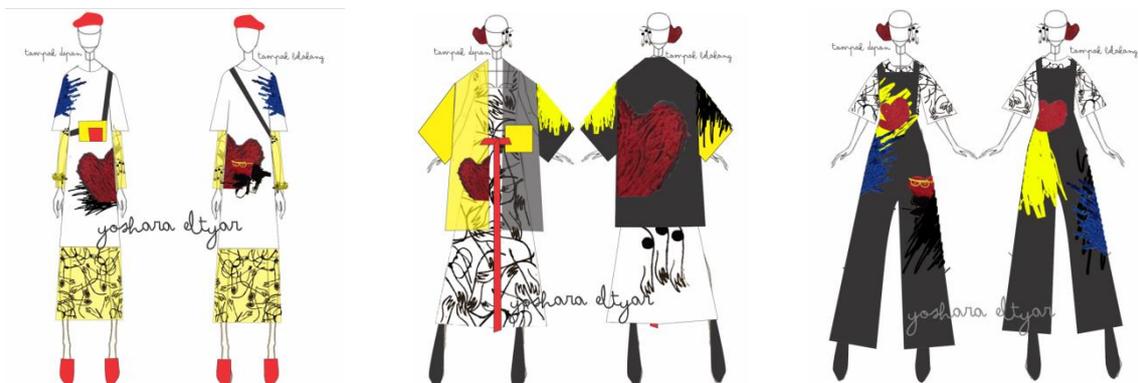


**Gambar 10. Survey apresiator karya**  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018

Detail dari survey:

- 50 % dari responden memiliki penghasilan lebih dari Rp 3.600.000.
- 50 % responden pernah membeli pakaian dengan inspirasi karya diatasnya.
- 70 % responden mengaku pernah melihat karya Iabadiou Piko yang terpilih.
- 50 % responden menyatakan bahwa 8 look sketsa yang telah dibuat sudah cukup mempunyai kesan yang serupa dengan lukisan yang terpilih.
- Dan hasil *polling* terbanyak memilih look 1 (50%), look 4 (70%) dan look 7 (50%) sebagai desain yang paling mempunyai kesan dekat dengan kesan dari lukisan.

Kesimpulan dari justifikasi seniman Iabadiou Piko dan apresiatornya adalah saya memilih look 1, 4 dan 7 sesuai dengan pilihan apresiator, karena secara tidak langsung apresiator yang telah saya mintai waktunya untuk melakukan survey adalah *target market* yang saya cari, karena dari yang saya lihat respon senimannya sendiri membebaskan saya untuk memilih sketsa mana yang menjadi pilihan, namun saya tetap merevisi desain saya sesuai dengan apa yang seniman minta. Dari segi bisnis, look 1,4 dan 7 merupakan desain yang paling memungkinkan untuk dibuat ulang, karena waktu produksi yang bisa lumayan cepat, dari segi ekonomi paling berpotensi menghasilkan keuntungan lebih besar. Berikut sketsa terpilih yakni look 1, 4 dan 7.



Gambar 11. Look 1, 4 dan 7  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018

### Perencanaan Peluang Bisnis dengan Menggunakan *Business Model Canvas*

The Business Model Canvas		Designed for: Perancangan produk fesyen head to toe dengan inspirasi busikan karya seniman Iabadiou Piko	Designed by: yoskara	On: <input type="text"/>	Iteration: <input type="text"/>
<b>Key Partners</b> Who are our Key Partners? Who are the suppliers? Which Key Resources are we acquiring from partners? Which Key Activities do partners perform? -SEMIKORAN INSPIRASI -GURU/TKA -PPI GALLERY -E-COMMERCE -DESAINER GALLERY -PATTERN MAKER -VENDOR JAHIT -VENDOR BORDIR -VENDOR CAT -VENDOR LASER CUTTING -VENDOR BEADS -VENDOR PACKAGING, LABEL, KARTU UCAPAN, KARTU NAMA.	<b>Key Activities</b> PRODUKSI -PEMBUATAN SURFACE DI KAIN -PENGALIHAN -FINISHING -QC, PACKAGING -MARKETING -WEBSITE, E-COMMERCE -MEMBUAT NEWSLETTER -EVALUATION -CUSTOMER FEEDBACK -CINA & SURVEY LINK <b>Key Resources</b> -LITERATUR (BUKU, JURNAL) -DESIGNER -ESPIONASE -MESIN JAHIT -GUNTING -HEAT GUN -GLUE GUN -CLIPPER -SUMBER DANA PRIBADI	<b>Value Propositions</b> What value do we deliver to the customer? Which set of our customer's problems are we helping to solve? Which bundles of products and services are we offering to each Customer Segment? Which customer needs are we satisfying? -LIMITED DESIGN -SURFACE TEXTILE EXPLORATION -SPECIAL EDITION -SPECIAL MERCHANDISE -DISCOUNT TIKET GALERI BERBAYAR.	<b>Customer Relationships</b> What type of relationship does each of our Customer Segments expect us to establish and maintain with them? Which ones have we established? How are they integrated with the rest of our business model? The costs are they? -PERSONAL ASSISTANCE KOMUNIKASI VIA : EMAIL, LINE, WA DAN DM INSTAGRAM UNTUK PERTANYAAN AMAL/ BASIC. -SELF SERVICE PEMESANAN DAN PEMBAYARAN DI WEBSITE.	<b>Customer Segments</b> To whom are we creating value? Who are our most important customers? <b>GEOGRAFIS</b> -JKT, RDE, PLY -BOUTE YANG SEDIKID BERINGGAH (AGENCY EVENT) -PENGHASILAN CIKUP -YOUNG MOKING GENERATION -MILU, PENDAPATKAN 3,5 JT (LUKA-LUKA MILU, PENDAPATKAN) -SEKELANG YANG MENGGALUTI THEE -SEKELANG YANG KONSULTIF <b>DEMOGRAFIS</b> -WANITA -22-30 TH -SEKELANG MENICARI JADI DIBU B. BERUDA BERLAMPANG DENGAN PERBESARAN THEM, -REJAS SOSIAL MEMERANGI KEATAS -MEMILIKI IDAYA BELI THINGE TERHADAP KARYA SENI/ PRODUK DENGAN INSPIRASI KARYA SENI BERCLAUNDESE. <b>PSIKOGRAFIS</b> -SEKELANG YANG TERTARIK DENGAN KARYA SENI -SEKELANG YANG TERTARIK DENGAN MEDIA, HARANE (COLLECTOR, AMBROSES). -ESPIONASE -TIDAK LAGI BERGANTUNG DENGAN ORANG ULAINYA	
<b>Cost Structure</b> What are the most important costs inherent in our business model? Which Key Resources are most expensive? Which Key Activities are most expensive? -LOOK 1 -LOOK 2 -LOOK 3	<b>Revenue Streams</b> How do we generate revenue? -ASSET SALES -USAGE FEE				

Gambar 12. Business Madel Canvas  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018

## Deskripsi poin tabel *Business Model Canvas* di atas:

### 1. *Customer Segment* (Segmentasi Pelanggan)

- **Segi Geografis**

Seorang wanita yang tinggal di kota Jakarta, Bandung dan Yogyakarta, berpenghasilan cukup (dengan rata-rata minimal pendapatan Rp. 3500.000) atau seseorang dari kelas sosial menengah ke atas, seorang *young working generation*, orang yang selalu mengikuti tren dan konsumtif.

- **Segi Demografis**

Seorang wanita berusia 22 – 30 tahun yang sedang mencari jati diri dan mudah beradaptasi dengan perkembangan tren. Dari kelas sosial menengah ke atas yang memiliki daya beli yang tinggi terhadap karya seni atau produk dengan inspirasi karya seni dan *merchandise* karya seni.

- **Segi Psikografis**

Seorang wanita yang tertarik dengan karya seni dan warna-warni atau seorang *colorful minded*, ekspresif, tidak lagi bergantung dengan orang tuanya. Dengan memilih Atjil Ainna sebagai *muse*, iamerupakan seorang *fashion blogger*, dengan sifat ekstrovert, periang, menyukai hal yang unik dan aneh lalu menyukai musik *disco, funk, soul dan hiphop*.

### 2. *Value Proposition* (Proporsi Nilai)

Dari proporsi nilai yang akan ditawarkan diantaranya adalah *limited design* dengan membubuhkan eksplorasi *surface textile* seperti menggunakan teknik bordir, sablon, cat *puffing*, dan *flocking*. Penulis berencana membuat *brand* dengan melakukan kolaborasi dengan seniman-seniman atau pekerja seni lainnya sehingga menghasilkan koleksi *special edition* dari tiap senimannya, dibuat secara terbatas/*limited design* maksudnya adalah untuk 1 koleksi hanya dilakukan *repeat produksi* 2-3 kali untuk mengurangi ongkos produksi dan menjaga kualitas serta kepuasan terhadap pelanggan dan memberikan *special gift* semacam *artwork greeting card* hingga potongan harga untuk masuk ke dalam galeri seni berbayar.

### 3. *Channels* (Saluran Proses Komunikasi)

Untuk *channels*, proses komunikasi kepada pelanggan untuk mendapatkan produk dengan melalui media *online* (instagram eltyar+ & website eltyarpluss.wixsite.com/plus) dan melakukan penjualan di *gallery store* seperti

Cinderamata Selasar milik galeri Selasar Soenaryo. Untuk proses distribusi, menggunakan jasa ekspedisi seperti: JNT, JNE dll.

#### 4. *Costumer Relationship (Hubungan Pelanggan)*

Untuk hubungan dengan pelanggan, ada satu *personal assistance* khusus yang berkomunikasi via *direct message instagram, line, whatsapp* atau *e-mail*. Untuk pemesanan kami menggunakan *self service* dengan pemesanan dan pembayaran melalui *website*.

#### 5. *Revenue Streams (Arus pendapatan)*

- *Asset Sales*: Penjualan produk dengan range harga jual  
Rp 150.000,- hingga Rp 600.000 ,-
- *Usage Fee*: Penyewaan produk untuk *photoshoot, iklan, dll.*  
Rp 70.000,- hingga Rp. 300.000  
Untuk peminjaman, biaya laundry tanggung jawab penyewa.

\*Detail terlampir di lampiran halaman 97

#### 6. *Key Resource (Sumber Daya Utama)*

Sumber daya utama *brand* ini melalui eksplorasi material dan teknik, observasi ke lapangan. Inventaris utamanya ialah mesin jahit, gunting, *heat gun, glue gun, cutter*. Dana yang digunakan berasal dari dana pribadi dengan Sumber daya manusia yakni *designer, telemarketer, dan financial*.

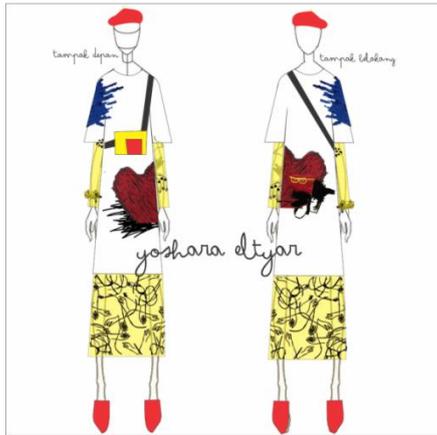
#### 7. *Key Activities (Aktifitas Kunci)*

Aktifitas utama yang kami kerjakan adalah produksi, *finishing*, dan evaluasi produksi atau *quality control* produksi, *packaging*, lalu pengiriman barang kepada *costumer* melalui ekspedisi.

#### 8. *Key Partnership (Kemitraan Kunci)*

Kemitraan utama yang bekerja sama dengan kami adalah seniman inspirasi yakni Iabadiou Piko, Muse *target market* yaitu Atjil Ainna, *Public Relation* dari galeri yang akan kami ajak bekerja sama, *telemarketer, desainer grafis, pattern maker, vendor jahit, bordir, cat, laser cutting, beads, packaging, dan marketing*.

### 9. Cost Structure (Struktur Biaya/ Harga Jual)



**Gambar 13. Look 1**

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018

<i>Dress</i>	: Rp. 599.500,-
<i>FannyPack</i>	: Rp. 147.000,-
<i>Berret Hat</i>	: Rp. 160.000,-
<i>Sandal</i>	: Rp. 568.500,-



**Gambar 14. Look 2**

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018

<i>Dress</i>	: Rp. 554.000,-
<i>Outer</i>	: Rp. 357.000
<i>Belt</i>	: Rp. 90.000,-
<i>Earring</i>	: Rp. 80.000,-
<i>Boots</i>	: Rp. 618.500,-



**Gambar 15. Look 3**

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018

<i>Jumpsuit</i>	: Rp. 490.000,-
<i>Top</i>	: Rp.364.000,-
<i>Earring</i>	: Rp. 80.000,-
<i>Boots</i>	: Rp. 618.500,-

Dari harga jual yang telah diketahui, penulis akan membagikan hasilnya kedalam tabungan perusahaan sebesar 30%, untuk pengurangan produksi atau *growth* sebesar 40% dan *profit* untuk gaji karyawan sebanyak 30%.

### Hasil Visualisasi Produk



**Gambar 16 Look 1 dan 4**  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018



**Gambar 17 Look 7**  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018

## SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan tentang Perancangan Produk Fesyen *Head to Toe* dengan Inspirasi Lukisan Karya Seniman Iabadiou Piko dapat disimpulkan sebagai berikut:

- Lukisan karya seniman Iabadio Piko dipilih karena potensi lukisan abstrak yang bisa menggambarkan visual kaum muda Indonesia yang memiliki unsur warna-warna cerah dan dominasi garis yang berkesan bebas. Karya Iabadio Piko juga dipilih karena pada saat pamor seni rupa abstrak di Indonesia mulai naik kembali, Iabadiou Piko muncul sebagai salah satu seniman muda yang produktif.
- Teknik rekalar dan *mix material* dipilih karena melihat masih belum banyak kolaborasi antara fesyen dengan seni rupa yang menggunakan teknik rekalar membuat penulis merasa menggunakan teknik rekalar akan menjadi salah satu potensi perancangan produk fesyen.
- Produk fesyen *head to toe* dipilih karena potensi untuk menjual beberapa jenis produk dalam 1 koleksi dirasa akan berpotensi lebih besar untuk konsumen memilih produk yang diinginkan.
- Produk fesyen dengan mengambil inspirasi lukisan karya seniman lukisan abstrak yang menggunakan teknik *surface textile design*, *mix material* dan produk akhir *head to toe* masih terbilang jarang. Seniman pun berpendapat bahwa visual dari produk yang telah dihasilkan sudah mendekati visual lukisan yang menjadi inspirasi atau acuan perancangan, hal yang sama dinyatakan oleh apresiator karya seniman Iabadiou Piko, 4 dari 4 responden memberi nilai 8/10 untuk kesamaan kesan atau visual yang dihasilkan. Untuk daya beli, 2/4 apresiator menyatakan nilai 7/10 untuk minat beli produk dan 2/4 sisanya menyatakan 9 dan 10 poin untuk minat beli produk.

## SARAN

- Dari segi eksplorasi bisa lebih eksploratif atau memperbanyak kemungkinan-kemungkinan menggunakan lebih banyak material dan teknik rekalar .
- Untuk menunjang *spirit lifestyle brand* nya sendiri, dirasa perlu melakukan eksplorasi pada produk akhir yang lebih bervariasi.
- Dari segi peluang bisnisnya sendiri, justifikasi karya pada *potensial buyer*, bisa bertatap muka langsung untuk melihat seberapa besar minat beli dari *potensial buyer* dengan melakukan tes *handfeel*.

## REFERENSI

- Alex Russel (2011): *The Fundamental of Printed Textile Design*.
- Alexander, Osterwalder & Yves Pigneur (2010): *New Venture Management. Business Model*, 47.
- Apriliza, Rahmadina Putri (2016 ): Perancangan Produk Fesyen *Ready to Wear* Dengan Konsep Hitam.
- Deana MCDonagh dan Ian Storer (2015): *Mood Boards as a Design Catalyst and Resource*.
- Elfvik, Emilia (2015): *Cut and Paste*
- Louis Brown A (2000): *Flocked transfer and article of manufacturing including the flocked transfer*.
- Godlewsky Tanja (2008): *Mood Board*. In: Erlhoff M., Marshal
- Hery Soehersono (2002): Motif Etnik Geometris
- J. Hear , Sherry (2004) *Wearable Art Through Free-Motion Stitching*
- Joyce A, Paquin RL (2016): *The triple layered business model canvas: A tool to design more sustainable business models, Journal of Cleaner Production*.
- Karaminas , Geczy (2012), *Fesyen and Art*
- Markle, Jamie, (2012): *Art Journey - Abstract Painting: A Celebration of Contemporary Art*.
- Prihadi, Bambang, (2006), Diktat Mata Kuliah Sejarah Seni Rupa Barat II, FBS Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rhonda Abrams & Alice LaPlante (2008) *Passion to Profits*.
- R. M. JANOWIAK I T. (eds) *Design Dictionary. Board of International Research in Design. Birkhäuser Basel*
- Sterlacci, Francesca & Arbuckle , Joanne (2009): *The A to Z of the Fesyen Industry*
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. (2009): *Nirmana: Elemen-elemen Seni dan Desain (edisi ke-2)*.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2005. *Dasar-dasar Tata Rupa & Desain*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.
- Steve Garner dan Deana McDonagh-Philp (2002) *Problem Interpretation and Resolution*
- Udale, Jenny, (2014) *Textile and Fesyen Exploring Printed Textile, Knitwear, Embroidery, Menswear and Womenswear*
- Visual Stimuli: The Use of 'Mood Boards' in Design Education*
- Subsektor Fesyen dan Seni Rupa, diperoleh melalui situs internet [www.bekraf.go.id/subsektor](http://www.bekraf.go.id/subsektor) diunduh pada tanggal 8 Sept 2017 pukul 12:34.
- Sejarah Seni Lukis Abstrak, diperoleh melalui situs internet [https://id.wikipedia.org/wiki/Seni\\_lukis](https://id.wikipedia.org/wiki/Seni_lukis), diunduh pada tanggal 29 Nov 2017 pukul 09:01.
- Biodata Seniman Iabadiou Piko diperoleh melalui situs internet <http://www.iabadioupiko.com/index.php> diunduh pada tanggal 30/11/17 2017 pukul 06:25.
- Sejarah lukisan Abstrak diperoleh melalui situs internet [Salihara.org](http://Salihara.org) diunduh pada tanggal 3 Mei 2018 pukul 09:56.