

PERANCANGAN AKSESORIS UNTUK KOLEKSI MERONA DAN GRACE GIVING PADA BRAND YOUR HANDS

Diva Allya Sabina¹, Widia Nur Utami Bastaman² dan Sari Yuningsih³

¹Kriya Tekstil dan Fashion, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No.1 Terusan Buah Batu,
Kec. Dayeuhkolot, Bandung 40257, Jawa Barat, Indonesia
Divaallyas@student.telkomuniversity.ac.id, Widianur@telkomuniversity.ac.id,
SariYuningsih@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Dalam dunia mode yang terus berkembang, Aksesoris sebagai pelengkap busana seperti anting, kalung, gelang atau bros adalah benda-benda *fashion* yang lekat dengan wanita yang sadar pentingnya 'looking good' dalam tiap kesempatan. Seperti *brand* Your Hands yang berfokus pada pengembangan aksesoris *handmade* yang menonjolkan identitas *brand* melalui setiap produknya. Program *Project Design* ini bertujuan untuk merancang aksesoris untuk koleksi Merona dan Grace Giving pada *brand* Your Hands. Dalam proses perancangan koleksi, salah satu tantangan utama yang dihadapi adalah penggunaan material kain sebagai material dasar utama. Sebagai solusi atas tantangan yang dihadapi, proses perancangan aksesoris dimulai dengan eksplorasi modular melalui penerapan teknik *beading* menggunakan material seperti kristal, mutiara, dan *rhinestone*. Pemilihan material ini disesuaikan dengan karakter visual yang mencerminkan identitas *brand*, serta bertujuan untuk menghasilkan alternatif desain dan modul aksesoris. Proses perancangan dilaksanakan melalui beberapa tahapan utama yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi, setiap tahapan dirancang secara sistematis untuk memastikan efisiensi proses dan ketepatan hasil akhir. Keseluruhan rangkaian ini bertujuan untuk menciptakan inovasi produk aksesoris berupa kalung, anting, bros, dan *bralette* dengan variasi desain yang mencerminkan identitas *brand* Your Hands.

Kata kunci: Your Hands, Identitas *Brand*, Aksesoris, Eksplorasi Modular, Teknik *Beading*.

Abstract: In the ever-evolving world of fashion, accessories such as earrings, necklaces, bracelets or brooches are fashion items that are closely associated with women who realize the importance of 'looking good' in every occasion. Your Hands brand focuses on developing handmade accessories that highlight the brand's identity through each product. This Project Design program aims to design accessories for the Merona and Grace Giving collections at the Your Hands brand. In the process of designing the collection, one of the main challenges faced was the use of fabric as the main base material. As a solution to the challenges faced, the process of designing accessories began with modular exploration through the application of beading techniques using materials such as crystals, pearls, and rhinestones. The material selection was adjusted to the visual character that reflects the brand identity, and aims to produce alternative designs and accessories modules. The design process is carried out through several main stages, namely pre-production, production and post-production, each stage is systematically designed

to ensure process efficiency and accuracy of the final result. This whole series aims to create innovative accessories products in the form of necklaces, earrings, brooch, and bralettes with design variation that reflect the Your Hands brand identity.

Keywords: Your Hands, Brand Identity, Accessories, Modular Exploration, Beading Technique.

PENDAHULUAN

Dalam dunia mode yang terus berkembang, pelengkap busana menjadi bagian tak terpisahkan yang memberikan dimensi dan karakteristik unik pada setiap penampilan. Seiring dengan evolusi tren mode, peran pelengkap busana semakin diperkuat sebagai elemen yang tidak hanya melengkapi, tetapi juga menjadi poin fokus dalam menciptakan gaya dan identitas mode seseorang (Nurhijrah, 2023). Aksesoris seperti anting, kalung gelang atau bros adalah benda-benda *fashion* yang lekat dengan wanita yang sadar pentingnya *'looking good'* dalam tiap kesempatan. Bagi wanita modern dan *stylish*, pertimbangan dalam desain menjadi penting saat mengoleksi perhiasan (Simanjuntak, 2023).

Your Hands merupakan *brand* lokal yang berasal dari Bandung yang berfokus pada *fashion* seperti aksesoris dan busana, dengan teknik *beading* sebagai elemen pendukung utama. *Brand* ini didirikan oleh Alissa Amelia pada tahun 2015. Pada tahun ini, Your Hands merilis dua koleksi, yaitu Merona dan *Grace Giving*, yang diluncurkan dalam rangka menyambut Hari Raya Idul Fitri dan merayakan perjalanan sembilan tahun berdirinya *brand* ini. Meskipun setiap koleksi mengusung konsep yang berbeda, keduanya menggunakan kain sebagai material dasar utama. Setiap karya yang dihasilkan dibuat secara *handmade*, dan pada setiap item berbeda dari segi bentuk, warna, hingga tekstur. Desainnya menonjolkan ciri khas tersendiri dengan pemilihan material yang berkualitas tinggi. Dalam proses perancangan, Your Hands memilih gaya eksperimental dengan permainan teknik yang diaplikasikan secara acak.

Koleksi Merona merupakan rangkaian produk yang akan diluncurkan menjelang Hari Raya Idul Fitri 2025. Koleksi ini mengangkat tema “Mengenal Kembali Diri Sendiri”, dengan penggunaan warna putih yang dipilih sebagai simbol dari permulaan baru. Bunga *gardenia* menjadi elemen utama dalam desain karena maknanya yang melambangkan ketahanan atau keabadian, dengan harapan dapat menjadi favorit bagi banyak orang dalam jangka panjang. Sementara itu, koleksi *Grace Giving* dirancang untuk merayakan tahun ke sembilan perjalanan Your Hands pada bulan Mei 2025. Koleksi ini hadir dengan nuansa warna yang berbeda dari sebelumnya, menampilkan warna-warna kontras yang dipadukan dengan ciri khas *brand* berupa bentuk bunga randa tapak.

Program *project design* pada *brand* Your Hands penulis mendapat kesempatan untuk bergabung dan menjadi penanggung jawab koleksi di *brand* Your Hands, dengan posisi sebagai *junior designer* yang turut berkontribusi dalam pengembangan koleksi Merona dan *Grace Giving*. Setiap proyek ini memiliki tiga tahapan utama yaitu, pra produksi, produksi dan pasca produksi. ketiga tahapan ini dilaksanakan secara sistematis untuk memastikan rangkaian kerja yang efisien dan menghasilkan karya akhir sesuai dengan konsep dan tujuan desain yang telah direncanakan. Hasil akhir dari proyek ini berupa produk aksesoris, meliputi kalung, anting, bros dan *bralette* yang menampilkan variasi bentuk dan gaya. Selain itu, memberikan alternatif desain serta modular aksesoris berdasarkan hasil eksplorasi material. Program ini juga menjadi wadah untuk menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh selama masa studi ke dalam lingkungan profesional, dengan terlibat secara langsung dalam proses perancangan aksesoris.

METODE PENELITIAN

Penyusunan laporan membutuhkan data serta informasi yang tepat dan relevan. Untuk itu, proses pengumpulan data dan informasi harus melalui tahapan penelitian yang mencakup

1. Studi kepustakaan

Mengumpulkan data atau informasi dari berbagai literatur, buku dan sumber tertulis lainnya untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan.

2. Observasi

Melakukan observasi secara langsung dengan melihat cara pembuatan, teknik dan material yang digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi yang bermanfaat.

3. Diskusi

Melakukan diskusi dengan tim desain terkait pembuatan koleksi. Pada tahapan seperti penyusunan konsep, eksplorasi, sketsa desain hingga pemotretan, penulis berdiskusi untuk bertukar ide dan pendapat.

4. Eksplorasi

Melakukan eksplorasi dengan berbagai jenis material kain dan *beads* untuk mendapatkan hasil yang optimal dan sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

HASIL DAN DISKUSI

Koleksi Merona dan *Grace Giving* mempertimbangkan aspek penting, terutama dalam pembuatan komposisi desain aksesoris yang selaras dengan tren namun tetap mengedepankan identitas *brand*. Your Hands menempatkan proses eksplorasi sebagai landasan awal dalam perancangan desain. Oleh karena itu, diperlukan pemahaman mendalam mengenai identitas dan elemen visual yang menjadi ciri khas *brand*. Pendekatan ini bertujuan untuk memastikan bahwa setiap desain tidak hanya relevan secara visual, tetapi juga memiliki kesimabungan dengan identitas *brand*, baik dari segi bentuk, warna, material maupun teknik *beading*. Elemen visual dari identitas *brand* Your Hands meliputi :

1. Bentuk bunga sebagai sumber inspirasi utama.

2. Penggunaan bahan manik seperti manik kristal, mutiara dan *rhinestone*.
3. Pemilihan warna dengan tingkat saturasi yang rendah, seperti warna putih dan krem.
4. Mengusung gaya yang eksperimental melalui teknik *beading* yang bervariasi.
5. Kata kunci desain: *feminine, expressive* dan *attractive*

Bagan Alur Kerja

Pada jangka waktu program *project design*, Your Hands meluncurkan dua koleksi istimewa sebagai bagian dari perayaan momen penting. Koleksi pertama yang diberi nama Merona dihadirkan secara khusus dan akan di launching pada bulan Februari mendekati Hari Raya Idul Fitri 2025. Sementara itu, koleksi kedua yang berjudul *Grace Giving* diluncurkan memperingati sembilan tahun perjalanan Your Hands pada tanggal 17 Mei 2025. Proyek ini dilaksanakan melalui serangkaian tahapan utama yang mencakup tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi. Rangkaian proses ini dirancang bertujuan untuk mendukung tercapainya hasil akhir yang optimal dan mencapai hasil perancangan yang efektif dan efisien.



Gambar 1 Bagan Alur Kerja
sumber: dokumentasi penulis

1) Project 1: Merona

Pada koleksi ini produk yang dibuat terdapat produk *regular* seperti bros, anting, kalung dan produk non *regular* yaitu *bralette*. Pada *brand* Your Hands, aksesoris dikategorikan menjadi produk *regular* dan non-*regular*. Produk *regular* adalah aksesoris yang menggunakan teknik dan detail *beading* sederhana sehingga proses pembuatannya tidak memerlukan banyak waktu. Sementara itu, produk non-*regular* dibuat dengan detail yang lebih rumit dan pengerjaan yang lebih kompleks.

a. Moodboard Merona



Gambar 2 Moodboard Koleksi Merona
sumber: dokumentasi penulis

Merona mengangkat konsep perjalanan seseorang dalam memahami, menerima dan mencintai dirinya kembali. Warna putih dipilih sebagai simbol dan permulaan baru, ketenangan, dan kebersihan jiwa layaknya lembaran kosong yang siap diisi kembali dengan makna yang lebih jujur dan utuh. Elemen utama yang diangkat adalah bentuk bunga yang dipilih untuk mendominasi tampilan desain secara keseluruhan yang dihasi dengan *rhinestone*.

b. Pemilihan Material Merona

Pada tahap ini, dilakukan proses seleksi terhadap berbagai jenis kain dengan

tujuan untuk mengidentifikasi material yang memiliki karakteristik sesuai dengan konsep yang telah ditentukan. Pemilihan ini menjadi langkah awal untuk melihat potensi eksplorasi lebih lanjut dalam pengembangan desain. Kain yang dipilih meliputi kain satin, kain kulit sintetis dan kain flannel. Tiga kain tersebut dipilih karena memiliki karakteristik yang berbeda, hal ini akan mempengaruhi hasil akhir dari modular bunga yang akan dibuat.

c. Eksplorasi Modul Terpilih Merona

Pada *brand Your Hands* manik yang digunakan adalah manik plastik dan kaca dikarenakan manik mudah didapatkan, ringan dan memiliki *finishing glossy*. Sedangkan teknik *beading* yang diaplikasikan adalah teknik yang kerap kali digunakan teknik cukup mudah dan memiliki kekuatan mengunci manik dengan baik.

Tabel 1 Eksplorasi Modul Merona

Jenis Material	Eksplorasi	Analisa
Merona		
Kain Satin		Eksplorasi ini menampilkan komposisi <i>beads</i> yang padat dengan penggunaan manik mutiara dan <i>rhinestone</i> . Variasi teknik yang digunakan menghasilkan tampilan desain yang eksperimental mencirikan elemen dan identitas <i>brand</i> .
		Eksplorasi ini menampilkan desain penuh menggunakan manik mutiara yang sesuai dengan identitas <i>brand</i> . Hal ini dapat berpotensi menurunkan HPP produk karena hanya menggunakan satu jenis manik.
Kain Kulit Sintetis		Eksplorasi ini memiliki komposisi desain yang efisien dari segi biaya produksi karena minim penggunaan <i>rhinestone</i> dan tampilan yang tidak terlalu penuh. Pengaplikasian <i>beads</i> tergolong mudah serta tetap selaras dengan identitas <i>brand</i> .

		<p>Eksplorasi ini menampilkan komposisi desain yang simetris, namun proporsi antara kain dan <i>beads</i> kurang seimbang akibat penggunaan <i>beads</i> berukuran terlalu kecil. Meski demikian, eksplorasi ini tergolong ekonomis karena modul berukuran kecil sehingga tidak memerlukan biaya produksi yang tinggi.</p>
--	---	--

sumber: dokumentasi penulis

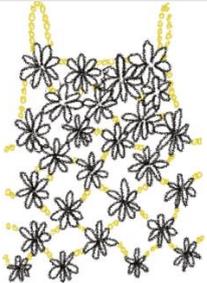
Kesimpulan: Penggunaan manik-manik dengan warna putih dipilih karena lebih selaras dengan warna kain. Sehingga bentuk bunga tampak menyatu dan tidak mencolok.

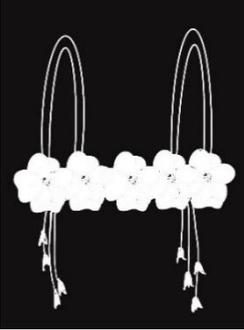
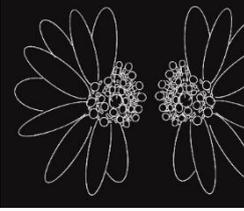
Pada kain satin *beading* yang diaplikasikan berjumlah lebih banyak dibandingkan kain kulit dikarenakan ketebalan kain kulit yang sulit untuk dijahit.

d. Sketsa Desain Merona

Tahap selanjutnya berfokus pada pembuatan desain aksesoris, yang dibuat berdasarkan hasil eksplorasi material dan teknik yang telah diseleksi sebelumnya. Tahapan ini bertujuan untuk mengoptimalkan waktu dan penggunaan material, serta meminimalkan resiko kesalahan dalam proses pembuatan.

Tabel 2 Sketsa Desain Merona

No	Eksplorasi	Desain	Ukuran
Merona			
1			<p>Desain ini memiliki ukuran <i>fit to L</i>, dengan tambahan lubang pada bagian belakang dan tali yang memungkinkan penyesuaian ukuran menjadi lebih kecil.</p>

2			<p>Desain ini memiliki ukuran <i>fit to XL</i>, dengan tambahan lubang pada bagian belakang dan tali yang memungkinkan penyesuaian ukuran menjadi lebih kecil.</p>
3			<p>Desain ini dikategorikan sebagai ukuran sedang, disusun secara berlapis untuk memberikan kesan volume yang lebih besar dan tampilan modul bunga yang lebih tebal serta menonjol</p>
4			<p>Desain ini merupakan pengembangan dari produk yang telah ada sebelumnya, dengan panjang kalung 50 cm.</p>
5			<p>Ukuran bros ini adalah 5,5 cm, tidak terlalu besar maupun kecil.</p>
6			<p>Anting ini memiliki ukuran 6 cm, yang tergolong cukup besar dan disesuaikan dengan proporsi kain yang digunakan.</p>

sumber: dokumentasi penulis

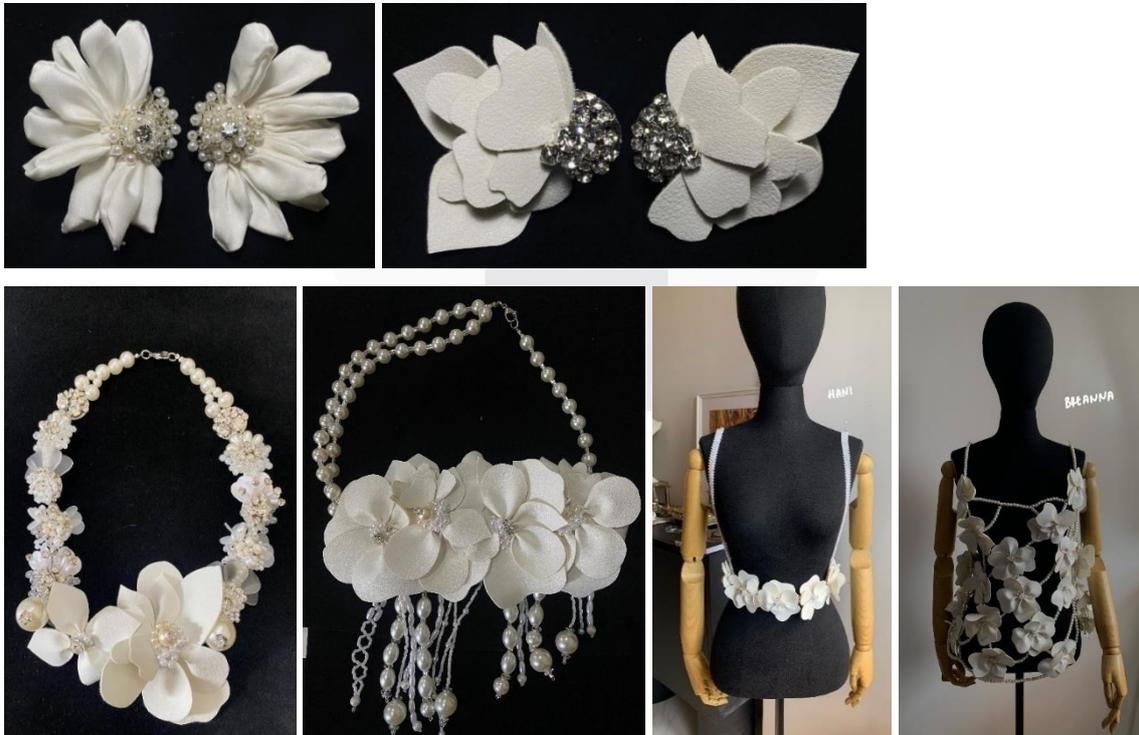
Kesimpulan: Enam sketsa tersebut telah disetujui oleh desainer karena sesuai dengan

konsep koleksi dan identitas *brand*. Lima sketsa memiliki komposisi desain simetris, sementara satu desain kalung asimstris untuk memberi variasi visual. Biaya produksi cukup tinggi akibat penggunaan *rhinestone*. Untuk efisiensi, desain *bralette* menggunakan mutiara standar, bukan mutiara kulaitas Jepang seperti yang biasa digunakan pada *brand* Your Hands.

e. Pemberian Nama dan Deskripsi Merona

Pada tahap ini, diperlukan penentuan nama produk serta penyusunan deskripsi yang relevan. Penamaan produk didasarkan pada karekteristik utama yang paling menonjol dari setiap desain, kemudian disesuaikan dengan nama yang memiliki makna selaras. Sedangkan deskripsi produk. dibuat semenarik mungkin yang mencirikan komposisi material dan visual yang digunakan.

f. Hasil Akhir Merona



Gambar 3 Visualisasi Produk Akhir
sumber: dokumentasi penulis

2) Project 2: *Grace Giving*

Pada koleksi *Grace Giving* Bunga yang dipilih untuk koleksi ini adalah bunga *dandelion* yang memiliki makna simbolis ketahanan, dan harapan. Pada koleksi ini, produk yang dikeluarkan adalah produk reguler seperti bros, anting, kalung dan sirkam.

a. *Moodboard Grace Giving*



Gambar 4 *Moodboard* koleksi *Grace Giving*
sumber: Your Hands, 2025

Grace Giving merupakan judul dari konsep koleksi yang memperingati sembilan tahun perjalanan Your Hands pada tanggal 17 Mei 2025. Koleksi ini memilih visual yang segar melalui eksplorasi warna yang berani dan kontras. *Grace Giving* yang terinspirasi dari kehangatan senja dan kilau lembut cahaya, koleksi ini dikeluarkan sebagai perpaduan antara kelembutan dan kekuatan.

b. Pemilihan Warna dan Ukuran *Grace Giving*

Memilih warna pola bunga yang akan digunakan dan menentukan ukuran pada pola. Pemilihan ini bertujuan untuk meminimalkan pemborosan material akibat penggunaan pola yang berlebihan. Warna pola yang dipilih yaitu warna *dark magenta* dan ukuran pola dasar yang semula 2,5 cm diperbesar menjadi beberapa variasi, yaitu 4 cm, 6 cm, 8 cm, dan ukuran terbesar 10 cm.

c. Eksplorasi Modul Terpilih *Grace Giving*

Pemilihan modul ini dilakukan dengan mempertimbangkan penerapan teknik yang tidak terlalu rumit sehingga tetap memungkinkan untuk diproduksi, selain itu kesesuaian antara warna dan jenis manis-manik yang digunakan dengan konsep desain. eksplorasi tersebut kemudian dikembangkan lebih lanjut menjadi rancangan desain aksesoris, dengan penambahan modul tambahan untuk memperkaya bentuk, fungsi dari karya yang dihasilkan.

Tabel 3 Eksplorasi Modul *Grace Giving*

Jenis Material	Eksplorasi	Analisa
Grace Giving		
Kain Suede		Eksplorasi ini menggunakan manik yang berukuran kecil yang diaplikasikan dengan teknik jahit langsung terhadap kain. Proses ini perlu memakan waktu pengerjaan yang cukup lama karena modul berukuran kecil.
		Pada eksplorasi ini berpotensi dapat menurunkan biaya produksi karena hanya memanfaatkan kain suede yang disusun. Namun, identitas <i>brand</i> tidak terlihat karena tidak ada pengaplikasian <i>beads</i> pada modul.
Beads		Eksplorasi ini menggunakan <i>rhinestone</i> sebagai material utama, dimana penggunaan <i>rhinestone</i> dengan jumlah besar dapat meningkatkan biaya produksi.
		Pada eksplorasi ini, <i>rhinestone</i> menjadi material utama yang digunakan dengan penerapan teknik yang beragam. Kombinasi teknik dan jenis manik tersebut mencerminkan elemen visual dan identitas <i>brand</i> .

sumber: dokumentasi penulis

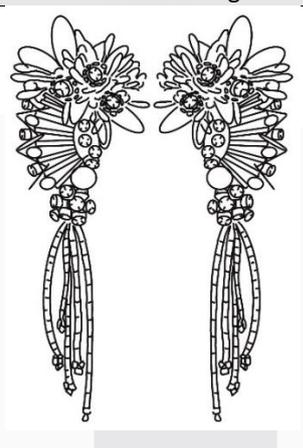
Kesimpulan : Eksplorasi dengan material dasar manik-manik dinilai lebih efisien karena dapat mengurangi penggunaan saringan aksesoris dan eksplorasi menggunakan kain

satin *beading* yang diaplikasikan berjumlah lebih banyak dibandingkan kain kulit dikarenakan ketebalan kain kulit yang sulit untuk dijahit.

d. Sketsa Desain *Grace Giving*

Pada tahap ini, ide yang telah dikembangkan diwujudkan dalam bentuk desain yang lebih konkret dengan memanfaatkan aplikasi digital. Penerapan desain secara digital bertujuan untuk mempermudah proses visualisasi serta memungkinkan penyempurnaan desain secara lebih efisien khususnya apabila diperlukan koreksi.

Tabel 3 Sketsa Desain *Grace Giving*

No	Eksplorasi	Sketsa	Ukuran
Grace Giving			
1			Anting ini tergolong dalam kategori anting berukuran panjang, dengan panjang mencapai 11 cm.

sumber: dokumentasi penulis

Kesimpulan : Pada koleksi ini, diperlukan desain yang menampilkan kesan glamor dan kaya elemen, dengan menggabungkan beberapa hasil eksplorasi kedalam satu komposisi desain. Mengingat warna yang digunakan memiliki karakter yang mencolok, kesalahan dalam penempatan warna dapat mengakibatkan hasil desain akan terlihat kurang menarik dan memberikan kesan gelap.

e. *Mix and Match Grace Giving*

Penulis melakukan proses *mix and match* antara busana dan aksesoris yang akan digunakan dalam sesi pemotretan. Kegiatan ini dilakukan untuk menentukan busana yang paling sesuai dengan aksesoris, sekaligus mempercepat proses pergantian tampilan selama pemotretan berlangsung.

f. Hasil Akhir *Grace Giving*



Gambar 6 Visualisasi Produk Akhir *Grace Giving*
sumber: dokumentasi penulis

KESIMPULAN

Koleksi Merona dan *Grace Giving* dikembangkan dengan pendekatan eksploratif berbasis material kain sebagai elemen utama. Merona mengangkat tema elegan dan kesucian melalui bentuk modular yang terinspirasi bunga kacaping, menggunakan kain kulit sintetis bernuansa lembut. Sementara itu, *Grace Giving* menampilkan karakter eksperimental dengan kombinasi warna kontras kuning dan *dark magenta*, mengaplikasikan teknik *laser cut* pada kain suede untuk menciptakan pola bunga yang khas. Seluruh desain menggabungkan manik-manik, kristal, mutiara, dan *rhinestone* sebagai aksen visual yang memperkuat identitas *brand*. Eksplorasi modul menghasilkan struktur fleksibel yang memungkinkan pengembangan desain baru melalui penyesuaian

warna dan elemen manik, tanpa mengubah bentuk dasar. Koleksi ini tidak hanya menyesuaikan dengan tren, tetapi juga tetap menjaga nilai estetika dan efisiensi produksi yang telah disepakati.

SARAN

Berdasarkan temuan dari analisis kelemahan pada proyek Merona dan *Grace Giving*, terutama pada produksi aksesoris *handmade* yang menggunakan kain sebagai material utama serta teknik beading yang kompleks, diperlukan sejumlah perbaikan untuk meningkatkan efisiensi kerja dan menjaga konsistensi produk terhadap identitas *brand*. Adapun saran yang diajukan adalah sebagai berikut:

1. Untuk koleksi Merona, aksesoris yang menggunakan kain satin, disarankan menggunakan teknik *laser cut* dalam proses pemotongan. Metode ini dapat mengurangi waktu produksi yang sebelumnya terbuang dalam proses peletakan pola dan pemotongan manual. Sementara itu, untuk kain kulit sintetis, disarankan agar disiapkan stok kain yang telah dipotong sesuai pola, sehingga proses produksi dapat langsung dilanjutkan ke tahap penjahitan
2. Teknik *beading* yang kompleks sebaiknya disederhanakan dengan tetap mempertahankan karakter visual melalui variasi dalam satu teknik dasar. Alternatif lain adalah dengan membagi proses produksi tanpa mengurangi kualitas. Langkah ini diharapkan dapat meningkatkan efisiensi waktu serta menjaga konsistensi hasil akhir dari setiap produk

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, E. Z., & Siagian, M. C. A. (2020). Pengaplikasian Teknik Beading Dengan Inspirasi Mahkota Suntiung Pada Busana Ready-to-wear Deluxe. *eProceedings of Art & Design*, 7(2).
- Brown, C. (2013). *Embroidered & Embellished: 85 Stitches Using Thread, Floss, Ribbon, Beads & More*. C&T Publishing Inc.

Dumanna, D., Bastaman, W. N. U., & Arumsari, A. (2024). PERANCANGAN BUSANA READY TO WEAR UNTUK WANITA SEBAGAI PENGEMBANGAN PRODUK BRAND YOUR HANDS. *eProceedings of Art & Design*, 11(1).

Indradjaja, A., Sulistyanto, B., & Nasruddin, N. (2017). *Eksotisme manik-manik menembus zaman*. Pusat Penelitian Arkeologi Nasional.

Lau, J. (2012). *Basics Fashion Design 09: Designing Accessories: Exploring the design and construction of bags, shoes, hats and jewellery* (Vol. 9). A&C Black.

Nurhijrah. (2024). Dalam *PELENGKAP BUSANA BERSIFAT AKSESORIS* (hal. 1-2). Makassar: TAHTA MEDIA GROUP

Ristanti, M., & Siagian, M. C. A. (2023). PENGAPLIKASIAN TEKNIK BEADING DENGAN INSPIRASI BUNGA PATRAKOMALA PADA BUSANA. *eProceedings of Art & Design*, 10(3).

Salma, D., Puspitasari, C., & Viniani, P. (2023). PENGOLAHAN TEKNIK 3D PRINTING DENGAN FILAMEN POLYLACTIC ACID SEBAGAI MATERIAL ALTERNATIF PADA PRODUK FESYEN. *eProceedings of Art & Design*, 10(3).

Simanjuntak, E. (2023, November 06). *Gaya Lebih 'Hidup' Dengan Aksesori*. Diambil kembali dari CNN Indonesia: <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20231106131701-277-1020525/gaya-lebih-hidup-dengan-aksesori>

Udale, J. (2014). *Textiles and fashion: exploring printed textiles, knitwear, embroidery, menswear and womenswear*. A&C Black.

YourHands. (2024). *Your Hands Brand Profile 2024*.

Ziyat, M. (2021). Analysis Fourspeed Metalwerks sebagai Usaha Asesoris.