

Studi Visual *Escapism* Pada Mahasiswa Sebagai Inspirasi Perancangan *Artwear*

Marisi Napitupulu¹,
Ardita Ayulestari
Soemardi²,
Fairus Shinta³

^{1,2,3}Desain Komunikasi
Visual Peminatan Fashion,
Sekolah Tinggi Desain
Indonesia

Email:

¹marisi000527@gmail.com

²arditaayulestari@stdi.ac.id

³lottasidney@gmail.com

Abstrak

Escapism merupakan kecenderungan untuk mencari pengalih perhatian atau kebebasan dari kenyataan yang tidak menyenangkan melalui hiburan atau fantasi lainnya. Banyak orang mengalami *Escapism*, termasuk mahasiswa juga melakukan kegiatan *escapism* ketika merasa jenuh / bosan. Berkaitan dengan hal tersebut, diperlukan adanya rancangan *fashion* sebagai bentuk visual mengenai *escapism* pada kalangan mahasiswa. Tujuan dari rancangan busana ini adalah mendeskripsikan visual *Escapism* mahasiswa ke arah positif melalui rancangan *fashion* dan menghasilkan rancangan *fashion* berupa *artwear* sebagai upaya untuk mengarahkan *Escapism* mahasiswa ke arah yang positif. Metode yang digunakan yaitu metode kualitatif berupa studi literatur, wawancara, dan kuesioner. Metode perancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) riset *escapism* sebagai bahan penelitian; (2) riset *visual* berupa *artwear*; (3) *Moodboard* dan *Colour Scheme*; (4) Sketsa Motif yang melambangkan *escapism* bagi mahasiswa; (5) eksplorasi, teknik laser cut, layering, heating dan foil painting; (6) tahap produksi; dan (7) hasil akhir perancangan berupa pakaian *artwear* yang melambangkan *visual art escapism* bagi mahasiswa. Berdasarkan hal tersebut, didapatkan hasil perancangan berupa post production yang menghasilkan 2 (dua) rancangan *artwear* dengan menggunakan material pvc, foil, crinoline, tulle, spandex dan menggunakan teknik *heating*, *foil painting* dan *layering* yang menghasilkan 2 (dua) rancangan *artwear* berupa *creative video* dan *catalogue* melalui sosial media.

Kata Kunci: *Artwear*, *Escapism*, Fantasi, *Visual Escapism*.

Abstract

Escapism is the tendency to seek distraction or freedom from unpleasant reality through entertainment or other fantasies. Many people experience *escapism*, including students also do *escapism* activities when they feel bored. In this regard, a fashion design is needed as a visual form of *escapism* among students. The purpose of this fashion design is to describe the visual *escapism* of college students in a positive direction through fashion design and produce a fashion design in the form of *artwear* as an effort to direct student *escapism* in a positive direction. The method used is a qualitative method in the form of literature studies, interviews, and questionnaires. The design method used in this research is as follows: (1) *escapism* research as research material; (2) *visual* research in the form of *artwear*; (3) *Moodboard* and *Colour Scheme*; (4) *Motif Sketches* that symbolise *escapism* for students; (5) *exploration*, *laser cut*, *layering*, *heating* and *foil painting* techniques; (6) *production stage*; and (7) the final design result in the form of *artwear* clothing that symbolises *visual art escapism* for students. Based on this, the design results are obtained in the form of post-production which produces 2 (two) *artwear* designs using pvc, foil, crinoline, tulle, spandex materials and using *heating*, *foil painting* and *layering* techniques which produce 2 (two) *artwear* designs in the form of *creative videos* and *catalogues* through social media.

Keyword: *Artwear*, *Escapism*, *Fantasy*, *Visual Escapism*.

PENDAHULUAN

Era sekarang dalam menghadapi dunia yang serba digital, banyak orang mengalami bentuk pelarian / *Escapism*, termasuk mahasiswa yang tumbuh pada masa kemajuan teknologi yang pesat dan rekonstruksi sosial. Akibatnya, mereka cenderung mencari cara-cara yang berbeda untuk mendapatkan kenyamanan dan meredakan tekanan kehidupan sehari-hari dan perkuliahan (Musekiwa, 2023). Menurut artikel Khasanah yang dimuat pada halaman situs Kumparan.com, (2023) "Scrolling media sosial, menonton tayangan, hingga berkencan melalui aplikasi online menjadi sangat hangat di kalangan mahasiswa". Ini adalah salah satu tipu daya yang sering dilakukan siswa untuk menghibur diri atau melawan kebosanan. Kehidupan masyarakat urban telah dipengaruhi oleh gaya hidup kontemporer dan teknologi saat ini. Ini terutama berlaku untuk generasi muda yang tinggal di kota-kota besar (Rismawati, 2020).

Prijana (2015) mengatakan mahasiswa menyukai internet sebagai alat pencarian informasi. Pada kasus ini, teknologi informasi terutama media sosial, sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa dan menjadi salah satu pilihan pelarian mereka. Hal ini disebabkan oleh kebiasaan yang muncul setelah pandemi COVID-19 pada awal tahun 2020 yang menimbulkan banyak masalah bagi sektor akademis. Menurut UNESCO (2020), pandemic COVID-19 telah berdampak pada sistem pendidikan di seluruh dunia termasuk di Indonesia. Saat itu mahasiswa harus mengadopsi pendekatan pembelajaran baru dan menggunakan pembelajaran jarak jauh. Pendekatan ini membantu meningkatkan pengetahuan mahasiswa di masing-masing universitas yang ada di Indonesia.

Menurut *APA Dictionary of Psychology*, "*Escapism*" merupakan kecenderungan untuk melarikan diri dari dunia nyata untuk mendapatkan kesenangan atau perlindungan dalam dunia fantasi. Menurut jurnal Bikfokes (2021) menemukan bahwa angka stres rata-rata 55,1% pada mahasiswa Indonesia saat belajar jarak jauh, sedangkan 40% pada mahasiswa di luar Indonesia. Dampak dari penyebab stres adalah banyak siswa lari dari masalah dan mencari ketenangan atau dapat disebut dengan *escape*. Mereka tidak sadar dengan apa yang mereka lakukan.

Hal-hal yang menyebabkan masalah psikologis pada mahasiswa yang cenderung masuk ke dalam kategori *Escapism*, seperti banyaknya tugas kuliah, lingkungan belajar, jenuh dan kurangnya pemahaman tentang materi universitas (Kartika, 2020). Penelitian yang dilakukan Stenseng (2009), ditemukan dua efek *Escapism*, yaitu penekanan diri (negatif) dan pengembangan diri (positif). Menurut Barnard (2007), *fashion* merupakan sebutan yang hampir sama dengan kata latin yaitu "*factio*". *Factio* dalam bahasa latin artinya adalah "melakukan". *Fashion* atau busana sangat erat kaitannya dengan aktivitas seseorang. Bentuk, jenis, prosedur, dan tindakan seseorang sangat terkait dengan mode atau busana. *Fashion* dapat dianggap sebagai alat informasi dan komunikasi yang dapat menyampaikan pesan. Oleh karena itu, melalui estetika *visual* yang menarik melalui busana seni yang bebas dan ekspresif, *fashion* dapat berfungsi sebagai media yang dapat menyebarkan informasi atau pesan tertentu.

Artwear adalah busana yang dapat berkomunikasi melalui seni dan juga dapat mengekspresikan perasaan dengan menyampaikan emosi. *Artwear* berada pada ruang eksplorasi ataupun eksperimen seni yang dirancang dengan mengutamakan aspek estetika tanpa melupakan fungsi utamanya. Dibutuhkan media *fashion* yang mengangkat tema *Escapism* mahasiswa sebagai inspirasi karena hingga saat ini belum ada rancangan *fashion* yang mengangkat tema ini sebagai inspirasi untuk mahasiswa. Pembelajaran tentang *Escapism* ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada mahasiswa tentang cara mengidentifikasi diri melalui kesenangan yang diperlukan membagi waktu, beradaptasi dengan situasi dan kondisi baru.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Moleong (2017) menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian, seperti perilaku, persepsi, motivasi,

tindakan, dll., secara keseluruhan dan secara spesifik dengan menggunakan berbagai metode alamiah dalam konteks alami. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut: (1) studi literatur, Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan informasi atau sumber yang sesuai dengan topik penelitian. Dengan cara mengkaji artikel-artikel dari buku, jurnal penelitian dan situs website yang berkaitan langsung dengan, *Escapism*, *fashion* dan *artwear*. (2) Wawancara, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara terstruktur yang merupakan metode penelitian yang dilakukan dengan menggunakan pertanyaan yang telah dipersiapkan terkait topik penelitian. Narasumber yang akan diwawancarai adalah Ibu Dra. Dewi Kumala Dewi, M.Psi, psikolog. Metode ini dilakukan untuk mencari informasi lebih terkait *Escapism* yang menjadi titik fokus dalam penelitian ini. (3) Kuesioner, teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner pada 140 mahasiswa dari 25 Universitas. Teknik ini merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi pertanyaan tertulis mengenai *Escapism* kepada responden dan memilih jawaban yang sudah disediakan, peneliti juga membuka jenis pertanyaan uraian, dimana responden dapat memberi jawaban berupa pendapat atau penjelasan terkait *Escapism*.

Teknik analisis data menggunakan Kualitatif-Interpretatif. Teori Sugiono menyatakan bahwa metode penelitian ini berfokus pada aspek subjektif dunia sosial dan berusaha memahami kerangka berpikir objek penelitian. Setelah data dikumpulkan, masalah yang diteliti akan dipahami sehingga dapat dibuat kesimpulan dan penyelesaian masalah untuk tujuan siswa yang diterapkan pada pekerjaan yang dibuat. Teknik analisis data yang digunakan ini bertujuan untuk menggugah rasa mahasiswa sebagai objek penelitian dan diperlukan *feedback* dari mahasiswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Perancangan yang diangkat pada rancangan *fashion* untuk karya tugas akhir ini adalah *escapism* pada mahasiswa sebagai inspirasi busana *artwear* sebagai penyadartahuan *Escapism* bagi mahasiswa. Konsep rancangan ini diangkat karena adanya ketidaksadaran mahasiswa terhadap *Escapism* dan tindakan yang mereka lakukan. Perancangan busana *artwear* ini mengacu pada tindakan positif dan negatif dari *Escapism* yang dilakukan mahasiswa melalui data observasi yang dilakukan.

Moodboard dalam rancangan ini mengangkat keyword perancangan yaitu, *Escapism*, Fantasi, *Abstract*, gelombang, dan *Artwear*. Dengan *colour scheme* yaitu hitam-putih dan warna-warna hologram gradasi merah muda, ungu, dan biru. Warna yang ditampilkan dalam *moodboard* disesuaikan dengan hasil kuesioner dan hasil dari eksplorasi dari material *pvc hologram* merah muda-biru, dimana hasil dari proses pemanasan material menggunakan teknik *heating* menghasilkan warna baru seperti kuning, hijau dan jingga. Visual yang ditampilkan dalam *moodboard* disesuaikan dengan kata kunci dan dari hasil analisis data *Escapism* yaitu: *Layering*, memberikan visual tumpukan emosi dari pelarian yang dilakukan hingga bertumpuk-tumpuk, Dipadukan dengan visual dengan guratan vertikal yang memberi sugesti stabilitas yang diharapkan, *visual* "gelombang" berupa cekungan diagonal yang memberi sugesti ketidakstabilan atau sedang bergerak, visual dengan guratan abstrak yang memberi sugesti kebebasan, *visual* garis melengkung memberi sugesti gerakan dan kegembiraan, *visual* guratan *horizontal* memberi sugesti ketenangan dan kenyamanan, dan tekstur berupa unsur visual titik, garis, bidang, ruang, dan intensitas warna yang dihasilkan.



Gambar 1. Moodboard

1. Eksplorasi Teknik Awal

Eksplorasi teknik awal penelitian ini berangkat dari bentuk awal dengan menggunakan teknik *heating*, *layering*, dan *foil painting*.

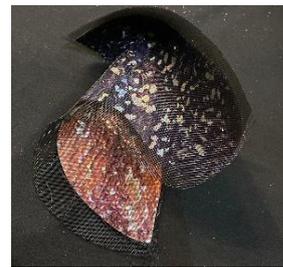
Tabel 2. Eksplorasi Bentuk Awal

	<p>Teknik : <i>Heating</i> Material : PVC Size : 15 x 15 cm Makna : Tekstur berupa unsur visual titik, kualitas garis, keluasan bidang ruang, dan intensitas warna yang dihasilkan.</p>
	<p>Teknik : Laser Cut Material : Acrylic Size : 15 x 15cm Makna : Visual gelombang berupa cekungan diagonal yang memberi sugesti ketidakstabilan atau sedang bergerak.</p>
	<p>Teknik : Foil Painting Material : Spandek Size : 15 x 15 cm Makna : Visual dengan guratan kuas vertikal yang memberi sugesti stabilitas.</p>

2. Eksplorasi Lanjutan

Eksplorasi teknik awal penelitian ini dilanjutkan menjadi bentuk modul menggunakan teknik *heating*, *layering*, dan *foil painting*. Modul disusun sesuai bentuk visualisasi dari *Escapism* yang bertumpuk dan berulang-ulang/pengulangan.

Tabel 3. Eksplorasi Lanjutan

	<p>Teknik : <i>Heating, Layering, Foil Painting</i> Material: <i>PVC, Crinoline</i> Size : 20 x 20 cm Makna : Perspektif yang membalik memberi kesan keluasan yang tak terbatas, tidak terhalang, kebebasan mutlak.</p>
	<p>Teknik: <i>Heating dan Foil</i> Material: <i>PVC</i> Size : 20 x 20 cm Makna : Visual dengan guratan abstrak yang memberi sugesti kebebasan dengan membentuk lengkungan.</p>
	<p>Teknik : <i>Heating, Layering, Foil</i> Material : <i>PVC, Crinoline</i> Size : 20 x 20 cm Makna : Visual dengan guratan abstrak yang memberi sugesti kebebasan dengan membentuk jengkungan pada <i>crinoline</i></p>
	<p>Teknik : <i>Heating, Layering, Foil</i> Material : <i>PVC, Crinoline</i> Size : 20 x 20 cm Makna : Perspektif yang membalik memberi kesan keluasan yang tak terbatas, tidak terhalang, kebebasan mutlak.</p>

3. Hasil Produk Akhir Rancangan

Hasil produk akhir perancangan busana berupa pakaian *artwear* yang melambangkan visual *art escapism* bagi mahasiswa. Hasil produk rancangan penelitian ini diberi judul "*Escapeedom*" yang diambil dari kata "*Escapism*" dan "*Mode*". Hasil perancangan berupa *post production* yang menghasilkan 2 (dua) rancangan *artwear* dengan menggunakan material *PVC, Foil, Crinoline, Tulle, Spandex* dan menggunakan teknik *heating, foil painting* dan *layering* yang menghasilkan 2 (dua) rancangan *artwear* berupa creative video dan catalogue melalui sosial media.

Post Production, Tahapan ini merupakan proses terakhir dan pendukung dalam pembuatan karya. Berupa video performance *art/fashion* film dan *lookbook/catalogue* yang akan dipublikasikan melalui platform media sosial seperti Instagram dengan penggunaan *barcode*, yang menampilkan foto produk dari busana *artwear* dengan studi *visual escapism* pada mahasiswa. Media sosial yang digunakan dalam mengunggah hasil rancangan dalam penelitian ini adalah platform Instagram dengan *username @escapeedom_*.

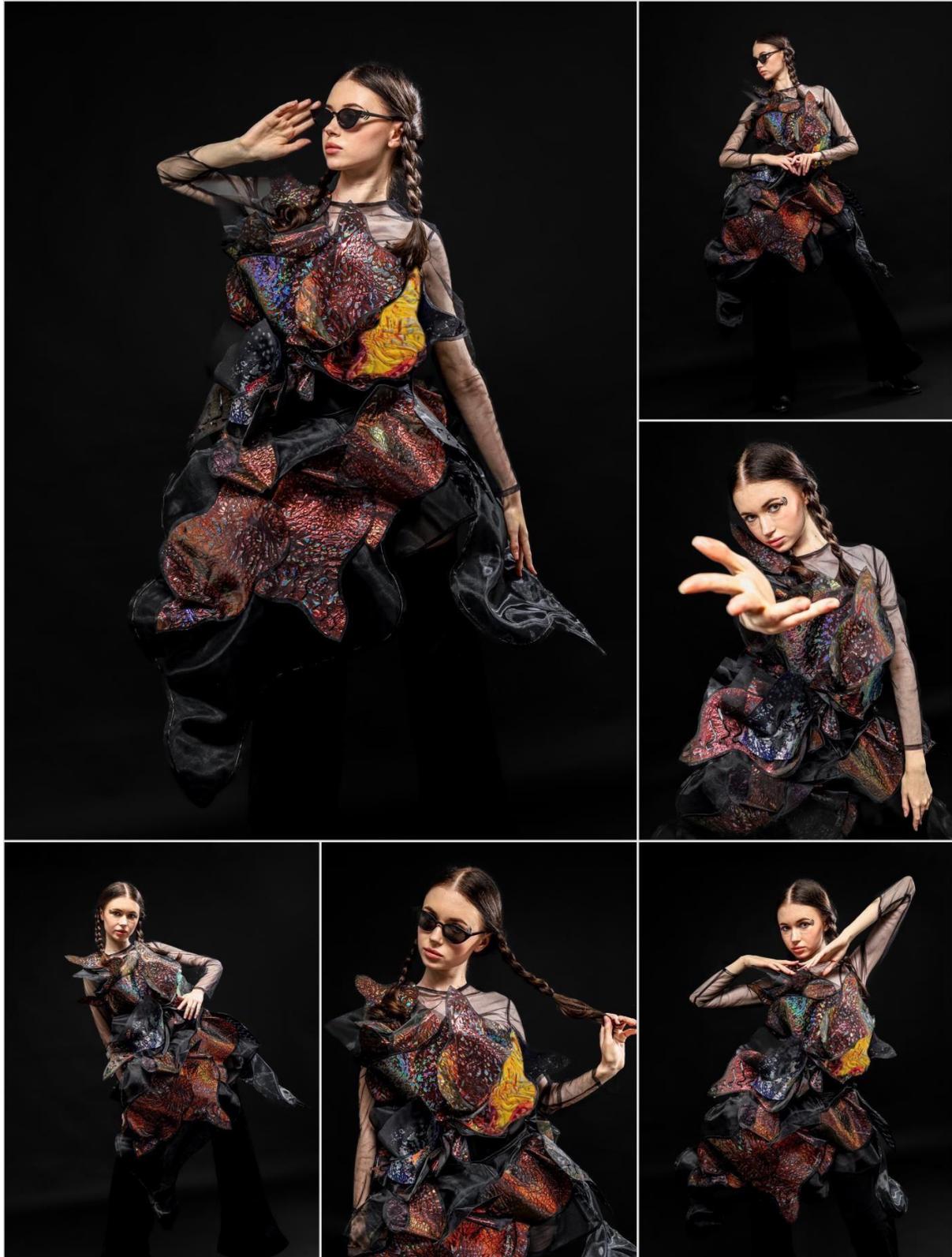
Catalogue Escapeedom



Gambar 2. Catalogue Escapism

4. Hasil Akhir Rancangan *Artwear*

Rancangan 1



Gambar 4. Rancangan *Artwear* 1

5. Hasil Akhir Rancangan *Artwear*

Rancangan 2



Gambar 5. Rancangan *Artwear* 2

KESIMPULAN

Setelah melakukan keseluruhan proses dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa studi *visual Escapism* dari kegiatan mahasiswa dengan karakter, teknik eksplorasi dari bentuk/visual dari *Escapism* ini dapat memberi informasi pada dewasa awal khususnya kalangan mahasiswa melalui rancangan *fashion*, rancangan ini menghasilkan eksplorasi motif serta bentuk atau visual dari kegiatan *Escapism* yang dilakukan mahasiswa melalui rancangan *fashion* berupa *artwear*. Penyebaran hasil rancangan *artwear* berupa *creative video* dan *catalogue* melalui sosial media. Sehingga, informasi mengenai *Escapism* mahasiswa ini diharapkan dapat membuat mahasiswa sadar akan pelarian/*Escapism* yang mereka lakukan dapat berdampak positif dan juga negatif di kehidupan nyata.

Saran untuk peneliti, pada penelitian ini penulis menyadari kurangnya kelengkapan pengumpulan data serta masih kurangnya *research* yang dilakukan terkait isu *Escapism*. Maka diharapkan agar menggali lebih dalam lagi terkait data dan *research* mengenai penelitian ini, baik melalui metode wawancara, kuesioner, dan studi literatur agar penelitian ini dapat lebih baik lagi. Saran untuk peneliti selanjutnya yang mengangkat tema tentang perancangan busana *artwear* untuk *escapism* bagi mahasiswa diharapkan rancangan selanjutnya dapat menyampaikan maksud dan tujuan perancangan yang lebih detail untuk meningkatkan informasi mengenai tindakan *Escapism* yang mereka lakukan dapat berdampak negatif atau positif di kehidupan nyata.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. *Pandemi Covid-19*. Jurnal PsyArXiv Psychological Sciences, Hlm 8.
- Abhijit. (2021). *How Movies Can Be Used as a Form of Escapism*. Diambil tanggal 1 Juni 2023
- Andriani, A, E., dan Sulistyorini, S. (2022). *Penggunaan Media Sosial di Kalangan Mahasiswa Selama Pandemi Covid-19*. Jurnal Pendidikan.
- Arhipova, A. (2023). *Psychology of Shapes*. (diakses tanggal 5 Agustus 2023).
- Askeyi, G. (2021). *Surface Theory*. *Journal of Physics A: Mathematical and Theoretical*. (diakses 19 Juni 2023)
- Bahari, N. (2008). *Kritik Seni Wacana Apresiasi dan Kreasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Barhurst, K, G. (2016). *Visual Studies*. University of Illinois at Chicago.
- Barnard, M. (2007). *Fashion Theory: A Reideir*. Routledge. Diambil tanggal 10 Juni 2023
- Barseili, M, I, Fitriani, L. (2020). *Stress Akademik Akibat Covid-19*. JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia).
- Beintoin, A. (2012). "Fashion as Art/Art as Fashion: Is Fashion, Art?". *The Ohio State University: Department of Consumer Sciences Honours Thesis*, hlm. 8-9.
- Bluma, M. (2018). *In Our Feelings: Escapism Through Music*. (diakses pada 10 Juni 2023). *Indonesian Journal of Educational Research and Technology*, Volume 1 Issue 1, November 2023 Hal x-xx
- Cerelia, Jessica. dkk. (2021). *Learning Loss Akibat Pembelajaran Jarak Jauh Selama Pandemi Covid-19 di Indonesia*. SEMINAR NASIONAL STATISTIKA X. Bandung: Departemen Statistika FMIPA Universitas Padjadjaran.
- Cherry, K. (2022). *Colour Psychology: Does It Affect How You Feel?* (diakses pada 20 Juli 2023).
- Cranei, J. (2022). *Using Sleep to Escape*. (diakses pada 30 Mei 2023).
- Farah, B, Nasution, R, D. (2020). *Analisis Perubahan Orientasi Pola Hidup Mahasiswa Pasca*

Berakhirnya Masa Pandemi Covid-19. Hlm 23-26.

- Fauziyyah, R, Awinda, R, C, Beisral. (2021). *Dampak Pembelajaran Jarak Jauh Terhadap Tingkat Stres dan Kecemasan Mahasiswa Selama Pandemi COVID-19.* Bikinis, hlm 113120.
- Fernandes, B., Biswas, U, N., dkk. (2020). "The impact of COVID-19 Lockdown on Internet Use and Escapism in Adolescents". *Journal of Revista de Psicología Clínica coin Niños y Adolescentes*, hlm 60-63.
- Fernando, Aldoi. (2012). *Design Entrepreneur School Di Yogyakarta.* Yogyakarta: Skripsi S-1, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Firdaus, R, A, Deiwi, D, S, Ei. (2021). *Identifikasi Diri Dengan Kecenderungan Kecanduan Internet Pada Remaja Di Masa Pandemi Covid-19.* Psiphon, hlm 67-72.
- Friedman, B. (2019). *Binge Drinking for Escape our Enjoyment: Different Kinds of Risk.* (diakses pada 5 Agustus 2023).
- Hakim, Arfial Arsad. (1984). *Nirmana Dwimatra (Desain Dasar Dwimatra).* Yogyakarta: ANDI.
- Hasan, M.M. (2022). *How has the Fashion Industry Change Over Time?* (diakses pada tanggal 24 Mei 2023).
- Hastall, M.R. (2020). "Escapism". *Journal Technical University of Dortmund, Germany*, hlm 1- 4.
- Hussain, S. (2014). *LITERARY OR NOT – THE REALITY OF ESCAPIST FICTION.* (diakses pada tanggal 24 Mei 2023).
- Igorevna, Oi, Oi. (2015). "Escapism: Current studies and research prospects in contemporary psychology". *Austrian Journal of Humanities and Social Sciences, Association for Advanced Studies and Higher Education GmbH*, hlm 103-105.
- Irawan, B, Tamara, P. (2013). *"Dasar-Dasar Desain".* Griya Kreasi (Penebar Swadaya Grup).
- Jacob, M. (2021). *What Is Chiffon Fabric? Learn About the Characteristics of This Luxury Fabric and How Chiffon Is Made.* MasterClass.
- Jewell, B. (2018). *Art and escapism: the positive mental impacts of creativity.* Mancunioin.
- Kartika, Rira. (2020). "ANALISIS FAKTOR MUNCULNYA GEJALA STRES PADA MAHASISWA AKIBAT PEMBELAJARAN JARAK JAUH DI MASA PANDEMI COVID-19." *PsyArXiv. December 23.* DOI: [10.31234/osf.io/nqeisb](https://doi.org/10.31234/osf.io/nqeisb)
- Khan, T. (2022). "Principles & Elements of Design in Fashion". *Journal of Indian Institute of Fashion Technology.*
- Khasanah, I, N. (2023). *Eksistensi Multikulturalisme Pada Mahasiswa Pengguna Dating Apps di Yogyakarta.* Kumparan. (diakses pada 23 Mei 2023).
- Kloppers, M. (2014). *Forms of Escapism.* (diakses pada 23 Mei 2023).
- Kolisi, I. (2021). *Escapism and return - Social Media Escapism: Exploratory Study of the use of Digital Media.* Jurnal Балканистичен Форум, hlm 196-211.
- Krishnakumar, M. (2009). *Fashion Designing Vs Costume Designing.*
- Kusrianto, Adi. (2009). *Pengantar Desain Komunikasi Visual.* Yogyakarta: ANDI.
- Lucius, Christophera R. (2017). "Coloring Your Information: How Designers Use Theory of Color in Creative Ways to Present Infographics". *IOP Conference Series Materials Science and Engineering*, 277(1):012044
- Marroquín, B., Hoeksema, S.N. (2013). "Escaping The Future: Affective Forecasting In Escapist Fantasy And Attempted Suicide". *Journal of Social and Clinical Psychology*, hlm 488.
- Maryam, S. (2017). *Strategi Coping: Teori Dan Sumber Dayanya.* Jurnal Konseling Andi Matappa, hlm 202.

- Maxentia, R, Rahmanddani, A, (2021). *Hubungan Antara Escapism Dengan Kecenderungan Kecanduan Game Online*. Jurnal Empati, hlm 334-338.
- Melissa, L, (2008). *Artwear*. British Library Cataloguing-in-Publication Data, hlm 8-12. Moileioing, L, J. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. Musekiwa, Tatenda. (2023). *EXPLORING GEN Z'S LOVE AFFAIR WITH ESCAPISM: TRENDS AND INSIGHTS*. Diambil tanggal 24 Mei 2023.
- Palupi, T, N. (2020). *Tingkat stres pada siswa-siswi sekolah dasar dalam menjalankan proses belajar di rumah selama pandemi covid-19*, hlm 21-25.
- Pamugari, D. (2022). *Trein healing yang berujung Escaping*. Artikel CXO Media.
- Prabajati, D, H, Iskandar, D, A. (2022). *Fenomena Eskapisme dalam Pembentukan Ruang Sosial Perkotaan Escapism and Their Production of Urban Social Space*. E-Journal Undip, hlm 8796.
- Prijana. (2015). *Internet Dan Gaya Fashion Mahasiswa*. Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan, hlm 283-296.
- Rangkuti, R, P, Nasution, I, K, Yurliani, R. (2021). *Kecenderungan Kecanduan Game Online pada Remaja Selama Masa Pandemi COVID-19*. Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia, hlm 175- 178.
- Reiyeis, R. (2020). *What is Artwear?* (diakses pada tanggal 24 Mei 2023). *Indonesian Journal of Educational Research and Technology*, Volume 1 Issue 1, November 2023 Hal x-xx
- Risanti, S. (2022). *Apa itu Haute Couture? Sejarah, Tujuan, dan Klasifikasinya*. (diakses pada tanggal 24 Mei 2023).
- Rismawati, K. (2022). *Gaya Hidup Kaum Urban Semakin Kekinian*. Journal of OiSF, hlm 7-9.
- Romadhona, N, Fitriyana, S, Dkk. (2021). *Level of Depression, Anxiety, and Streiss of College Students in Indonesia during the Pandemic COVID-19*. Jurnal Global Medical and Health Communication, hlm 226-231.
- Sachari, Agus., dan Sunarya, Yan Yan. (2001). *Desain dan Dunia Kesenirupaan Indonesia Dalam Wacana Transformasi Budaya*. Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- Sopocic, B, Musil, B. (2020). *Escapism: suppression of self or its expansion?*. Studia Historica Slovenica, hlm 279-292.
- Steinseing F. A. (2009). *Dualistic Approach to Leisure Activity Engagement – On The Dynamics of Passion, Escapism, and Life Satisfaction*. University of Oslo, hlm 21-27.
- Steinseing, F, Falch-Madsein, J, dan Hygen, B. W. (2021). *Are there two types of escapism?* Journal Article of APA PsycArticles.
- Susantoi, Mikke. (2011). *Diksi Rupa Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Edisi Revisi. Yogyakarta: DictionAry Lab, Yogyakarta & Jagad Art Space, Bali.
- Troixeill, M, D, Stonei, Ei. (1981). *Fashion Merchandising*. University of Wisconsin, Madison. Greig Division, McGraw-Hill
- Tupaz, M, R. (2022) *Reading is a form of escapism*. (diakses pada tanggal 24 Mei 2023).
- UNESCO. (2020). *COVID-19 Responses – hybrid learning*. (diakses pada tanggal 24 Mei 2023).
- Yusoiff, N, Oisman, N, A, A, Oithman, K, S, Zin, H, M. (2009). *A study on laser cutting of textiles*. (diakses pada tanggal 24 Mei 2023).
- Zainuddin, M, Asiah, D, H, S, S, Santoisoi, M, B, Rifa'l, A, A. (2020). *Perubahan Perilaku Masyarakat Jawa Barat dalam Melaksanakan Adaptasi Kebiasaan Baru di Masa Pandemi Covid-19*. Social Work Journal, hlm 1-12.