

“SAMADHI PARAMA” ANALOGI ARSITEKTUR GOA GARBA DESA PEJENG KELOD SEBAGAI PEMANTIK RANCANGAN BUSANA *EDGY GOTHIC STYLE*

Putu Iga Widania¹, Ida Ayu Wimba Ruspawati, dan Ni Putu Darmara Pradnya Paramita.³

¹²³ Program Studi Desain Mode, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar, Jl.Nusa Indah,Denpasar, 80235, Indonesia

E-mail : igawidania36@gmail.com

Abstrak

Arsitektur Goa Garba merupakan situs peninggalan bersejarah pada abad ke 12 Masehi di daerah aliran Sungai (DAS) Pakerisan berfungsi sebagai tempat pemujaan dan pertapaan. Pembangunan ceruk-ceruk pertapaan pada masa itu lebih menekankan pada daerah tepian Sungai karena Sungai Pakerisan merupakan daerah sumber aliran Sungai utama yang harus dijaga kesuciannya. Visual bangunan yang tampak kokoh memiliki konsep Pembangunan Bali yaitu sake pat dan konsep bebaturan. Kata Goa Garba memiliki arti yaitu “Goa” berarti pintu dan “Garba” berarti Perut atau kandungan. Goa Garba memiliki berbagai relief disekitarnya seperti ukiran aksara kuno *Kadiri Kwadrat*, artefak kendi air dan patung kala, serta bekas pijakan tapak kaki milik Ki Patih Kebo Iwa. Area pertapaan Goa Garba juga terdapat *patirthaan* suci yang mengalir dari atas tebing menuju ke bawah. Fungsi *patirthaan* sebagai tempat pemandian pada jaman Kerajaan. Arsitektur Goa Garba menjadi inspirasi dalam penciptaan karya busana tugas akhir yang berjudul “Samadhi Parama”. Visual dan fungsi goa garba akan dianalogikan menjadi sebuah karya busana dengan *style edgy gothic*.

Kata Kunci : Arsitektur, Pertapaan, Analogi, Edgy Gothic.

“SAMADHI PARAMA”

An Architectural Analogy Of Garba Cave In Pejeng Kelod Village As A Sparker For Edgy Gothic Style Clothing Design

Abstract

Goa Garba architecture is a historical heritage site from the 12th century AD in the Pakerisan River Basin (DAS), functioning as a place of worship and meditation. The construction of hermitage niches at that time emphasized the riverbanks, as the Pakerisan River was a primary water source whose sanctity needed to be preserved. The structure appears solid, following Balinese architectural concepts such as *sake pat* and *bebaturan*. The name "Goa Garba" derives from "Goa," meaning door, and "Garba," meaning womb or core. The site features various reliefs, including ancient *Kadiri Kwadrat* script carvings, water jug artifacts, Kala statues, and the footprints of Ki Patih Kebo Iwa. Additionally, the hermitage area contains a sacred *patirthaan* (water source) that flows from the cliff top to the lower part, historically used for royal bathing rituals. The architecture of Goa Garba serves as the inspiration for the final project fashion collection titled "Samadhi Parama." The visual and spiritual essence of Goa Garba is interpreted into a fashion collection incorporating an edgy gothic style.

Keywords: Architecture, Hermitage, Analogy, Edgy Gothic.

Proses Review (1 – 15 Agustus 2025) Dinyatakan Lolos : (22 Agustus 2025)

PENDAHULUAN

Kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) dirancang untuk memberikan kebebasan kepada mahasiswa dalam mengembangkan potensinya melalui berbagai program pembelajaran, termasuk studi/proyek independen. Program ini mengacu pada Peraturan Pemerintah Nomor 04 Tahun 2014 tentang penyelenggaraan pendidikan tinggi dan pengelolaan perguruan tinggi. Dalam implementasinya, MBKM mendorong mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman di luar kampus, bekerja sama dengan mitra industri, serta mengembangkan keterampilan agar bermanfaat dalam dunia kerja. Salah satu bentuk realisasi dari program ini adalah studi/proyek independen yang memberikan ruang bagi mahasiswa untuk mengeksplorasi dan mengapresiasi bidang yang diminati, termasuk seni dan desain.

Program Studi D4 Desain Mode Institut Seni Indonesia Denpasar telah menerapkan studi independen dengan melibatkan mitra industri dalam pembimbingan mahasiswa dalam proses penciptaan karya. Salah satu mitra yang berkolaborasi dalam proyek ini adalah Boboby *Make Up* Studio, sebuah perusahaan yang bergerak di bidang tata rias pengantin Bali. Boboby tidak hanya mengkhususkan diri dalam tata rias, tetapi juga mengadopsi prinsip-prinsip fashion dalam menata busana pengantin, baik untuk sesi *prewedding* maupun resepsi. Pemilihan Boboby sebagai mitra didasarkan pada minat penulis dalam bidang tata rias serta keinginannya untuk mendalami dunia rias pengantin secara langsung.

Dalam studi independen ini, penulis mengusung tema *Diversity of Indonesia* sebagai panduan dalam penciptaan karya busana. Tema ini bertujuan untuk menonjolkan keberagaman budaya Indonesia agar semakin dikenal oleh masyarakat luas. Sebagai bagian dari eksplorasi desain, penulis memilih arsitektur situs purbakala Goa Garba di Tampaksiring, Bali, sebagai sumber inspirasi utama. Goa Garba merupakan peninggalan sejarah yang memiliki keterkaitan erat dengan nilai-nilai spiritual dan pengujian kesaktian pada masa kerajaan Bali Kuno. Situs ini terkenal dengan ceruk dan dinding bertiang satu yang digunakan sebagai tempat pertapaan, serta berbagai artefak bersejarah seperti telapak kaki Kebo Iwa,

aksara kuno *Kadiri Kwadrat*, artefak caratan atau kendi air, dan patung Kala. Legenda setempat menyebutkan bahwa Goa Garba menjadi tempat meditasi Maha Patih Kebo Iwa sebelum diangkat sebagai patih Kerajaan Bedahulu. Gapura kuno yang dibangun oleh Ki Patih Kebo Iwa adalah salah satu daya tarik dari situs Goa Garba.

Penciptaan karya busana ini diberi judul “*Samadhi Parama*”, yang berasal dari bahasa Sanskerta, di mana “*Samadhi*” berarti bertapa atau bermeditasi, sementara “*Parama*” berarti unggul. Dengan demikian, *Samadhi Parama* dapat dimaknai sebagai proses meditasi atau pertapaan yang bertujuan untuk mencapai keunggulan diri. Konsep ini diadaptasi ke dalam busana dengan gaya *edgy gothic*, yang dikenal dengan dominasi warna gelap, kesan dramatis, dan nuansa misterius. Gaya ini dipilih karena memiliki keterkaitan dengan atmosfer mistis Goa Garba, yang dikenal sebagai tempat pertapaan dan pengujian spiritual.

Karya busana “*Samadhi Parama*” dikembangkan dalam tiga kategori, yaitu *ready to wear*, *ready to wear deluxe*, dan *semi couture*. Dalam proses desain, unsur arsitektur Goa Garba diterjemahkan ke dalam bentuk siluet, tekstur, dan warna yang mencerminkan karakter situs tersebut. Dengan eksplorasi ini, penciptaan busana tidak hanya menjadi media ekspresi seni, tetapi juga bentuk pelestarian budaya melalui pendekatan desain mode. Melalui proyek ini, diharapkan mahasiswa dapat mengembangkan kreativitas dan pemahaman yang lebih dalam mengenai hubungan antara sejarah, budaya, dan desain mode, sekaligus memperkaya khazanah *fashion* Indonesia dengan pendekatan yang lebih konseptual dan berbasis riset.

METODE PENCIPTAAN

Metode penelitian merupakan suatu Langkah tertentu yang digunakan untuk memperoleh data yang relevan dalam suatu penelitian (Ramdan, M. 2021:1). Dalam penciptaan karya busana berjudul “*Samadhi Parama*” yang mengadaptasi arsitektur Goa Garba sebagai inspirasi desain *edgy gothic style*, digunakan metode penciptaan yang mengacu pada metodologi Tjok Istri Ratna C.S., *FRANGIPANI: The Secret Steps of Art Fashion*.

**Gambar 1.** Bagan Tahapan *FRANGIPANI*

Sumber: Sudharsana,2024

Metode *FRANGIPANI* merupakan pendekatan yang telah diterapkan dalam hampir seluruh proses penciptaan oleh Institut Seni Indonesia Denpasar. Metode ini terdiri dari 10 tahapan utama dalam proses desain mode yaitu:

1. *Fiding The Brief Idea Based on Culture Identity fo Bali* (menemukan ide pemantik berdasarkan identitas budaya Bali).
2. *Researching and Sourcing of Art Fashion* (riset dan sumber seni).
3. *Analizing Art Fashion*
Element Taken From the Richness of Balinase (Analisis estetika elemen seni *fashion* berdasarkan kekayaan budaya Bali).
4. *Narating Of Art Fashion Idea By 2D or 3D* Visualitation (Narasi ide seni mode ke dalam visualisasi dua dimensi atau tiga dimensi).
5. *Giving a Soul – Taksu Of Art Fashion Idea By Making Sample, Dummy, and Construction* (Berikan jiwa – taksu ke dalam seni mode melalui contoh sample dan konstruksi pola).
6. *Interpreting of Singularity Art Fashion Will be Showed in The Final Collection* (Interpretasi keunikan seni mode yang tertuang pada koleksi final).
7. *Promotion and Making a Unique Art Fashion* (Promosi dan pembuatan seni fesyen yang unik).
8. *Affirmation Branding* (Afirmasi merek).
9. *Navigating Art Fashion Production by Humanist Capitalism Method* (Arahkan produksi art fashion melalui metode kapitalis humanis).
10. *Introducing the Art Fashion Business* (Memperkenalkan bisnis seni mode).

PROSES PERWUJUADAN

1. *Fiding The Brief Idea Based on Culture Identiti of Bali*

Menemukan ide pemantik berdasarkan identitas budaya Bali. Tahapan ini merupakan upaya dalam memunculkan budaya Bali dalam suatu karya sebagai identitas dalam akumulasi pengalaman bawah sadar (*uncoscius*) yang disertai dengan adanya penginstalan di genetik, pembendaharaan, pengetahuan, wawasan dalam ruang persepsi persobal. (Cora, 2016:207). Pemilihan konsep atau ide pemantik Goa Garba karena merupakan peninggalan kebudayaan pada masa Bali kuno selain karena warisan budaya Bali, pemilihan ide pemantik ini dikarenakan memiliki keunikan tersendiri dengan berbagai ceritra dan relief didalamnya.

**Gambar 2.** Goa Garba

Sumber: Widania, 2025

2. *Researching and Sourcing of Art Fashion*
Riset dan sumber seni. Tahapan kedua mahasiswa diwajibkan untuk melakukan riset pada sumber seni *fashion* agar memperoleh sumber data dari ide pemantik pilihan sekaligus sebagai bentuk penggalian terhadap keunikan serta keunggulan ide pemantik. Setelah menentukan sebuah ide pemantik, dibutuhkan penelitian lebih dalam mengenai informasi yang berkaitan dengan ide tersebut. Sumber yang valid diperlukan agar informasi yang diperoleh sesuai dengan fakta serta kepercayaan masyarakat setempat. Informasi tersebut kemudian dirangkum dalam cabang inti dan cabang-cabang lainnya melalui tahapan mind mapping. Setelah informasi dirangkum ke dalam mind mapping, proses ini memudahkan dalam menentukan *10 Concept List*, di antaranya:

Table 1.
Concept list & Keyword

Concept List	
Pertapaan	Keyword
Sawa Gunung	Pertapaan
Mistik	Geometris
Tukad Pakerisan	Berpori dan bertekstur
Geometris	
Relief	
Kebo Iwa	
Telaga Waja	
Berpori dan bertekstur	
Tapak kaki	

Sumber: Widania, 2024

Dari 10 *Concept List* tersebut, penulis menentukan 6 *Keywords* yang akan divisualisasikan dengan gaya ungkap Analogi. analogi merupakan “mekanisme sentral dalam menerjemahkan analisa-analisa ke dalam sintesa.” (Geoffrey Broadbent : 1973) Berikut adalah 5 *Keyword Explanation* beserta interpretasinya menggunakan gaya ungkap Analogi:

a. Pertapaan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indopnesia (KBBI) Pertapaan merupakan segala sesuatu mengenai bertapa atau tempat orang bertapa goa merupakan tempat yang sering dijadikan sebagai tempat pertapaan pada jaman dulu. pada umumnya karakteristik goa pertapaan memiliki suasana yang sepi, dan teduh karena fungsinya sebagai tempat untuk bermeditasi. Kata kunci pertapaan diimplementasikan dengan penggunaan topi dan aksesoris penutup wajah.

b. Geometris

Geometris merupakan suatu pentuk yang memiliki prinsip ukur. Bentuk geometris diantaranya segitiga, segi empat, kerucut, lingkaran, silinder. Penggunaan bentuk geometris pada busana terinspirasi dari bentuk permukaan ceruk yang terletak pada dinding berbahan batu padas dan akan direalisasikan dengan mengaplikasikan teknik menambah (mozaik) dan teknik merakit mutiara membentuk garis geometris atau (*beading*.)

c. Mistis

Mistik adalah suatu hal yang gaib, tidak dapat terlihat dan terjangkau oleh mata manusia. Ceruk pertapaan Goa Garba merupakan tempat untuk melakoni kegiatan

spiritual yang mempertemukan alam gaib dengan alam nyata sehingga dapat memancarkan aura mistis. Kata mistis identik dengan warna hitam, penggunaan *keyword* mistis direalisasikan dengan menggunakan warna hitam pada busana.

d. Tapak Kaki

tapak kaki adalah bagian tubuh yang terletak di bagian paling dasar dan berfungsi menopang berat badan tubuh, terutama saat berdiri. Tapak kaki juga bisa diartikan sebagai bekas jejak atau bekas telapak yang ditinggalkan. Siluet telapak kaki terdapat pada susunan anak tangga yang terbuat dari batu kali menurut masyarakat setempat, tapak kaki tersebut milik Maha Patih Kebo Iwa saat menghentakkan kakinya pada salah satu batu yang bergoyang. Penggunaan kata kunci tapak kaki akan divisualisasikan dengan motif tapak kaki yang telah distilasi menggunakan teknik bordir.

e. Berpori dan bertekstur

Sesuai dengan pengamatan langsung pada batuan, berpori dan bertekstur merupakan karakteristik dari bangunan ceruk yang terbuat dari batu padas. Umumnya batu padas memiliki tekstur yang halus akan tetapi dengan ditemukannya ceruk di daerah yang tropis di pinggir sungai menyebabkan terjadinya tahap pelapukan yang menyebabkan adanya perbedaan antara tekstur luar dan dalam batu padas. Penggunaan kata berpori dan bertekstur akan diimplementasikan dengan menggunakan bahan kain linen, *jacquard emboz* dan penggunaan teknik *fabric manipulation* mengurangi.

3. *Analizing Art Fashion Element Taken From The Richness of Balinese Culture*

(Analisis estetika elemen seni fashion berdasarkan kekayaan budaya Bali). Tahapan ketiga mahasiswa melakukan analisis terhadap hasil riset yang diperoleh mengenai informasi elemen seni dan desain dari konsep kemudian akan dituangkan kedalam *moodboard* mengenai elemen yang dipopulerkan *moodboard* adalah penataan dari implementasi setiap *keyword* terpilih sebagai penentu tujuan atau arah dalam menciptakan busana. (Bestari, 2016: 124). Berikut merupakan *moodboard* dan *storyboard* yang akan digunakan dalam

merancang karya busana yang berjudul “*Samadhi Parama*”.



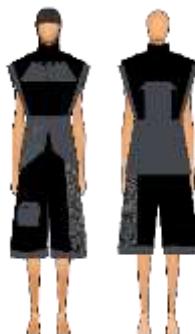
Gambar 3. Moodboard
Sumber: Widania,2024



Gambar 4. Storyboard
Sumber: Widania,2024

4. *Narrating of Art Fashion Idea By 2D or 3D Visualisation*

Narasi ide seni mode ke dalam visualisasi dua dimensi atau tiga dimensi. Tahapan ini menyediakan ruang pikir yang lebih luas dari ide pematik terpilih berupa gagasan desain dan melalui riset mendalam sehingga beberapa alternatif desain terwujud. Prinsip ini akan mengeluarkan desain dalam bentuk 2 dimensi dan 3 dimensi berdasarkan budaya Bali. Penulis akan membuat 3 desain alternatif busana *ready to wear*, 3 desain busana *ready to wear deluxe*, dan 3 desain alternatif busana *semi couture*



Gambar 5. Desain terpilih *ready to wear*
Sumber: Widania,2024



Gambar 6. Desain terpilih *Ready to Wear Deluxe*
Sumber: Widania,2024



Gambar 7. Desain terpilih *Semi Couture*
Sumber: Widania,2024

5. *Giving a Soul – Taksu to Art Fashion Idea by Making Sample, Dummy, and Construction*

Tahapan dalam merealisasikan sebuah busana dalam dunia mode dengan memperhatikan jiwa (taksu), konstruksi pola, serta faktor biaya dan segmen pasar:

- Membuat gambar kerja, gambar kerja berisi penjelasan lebih mendalam mengenai karya busana agar lebih jelas dan mudah dalam proses perwujudan.
- Memebuat pola kecil dengan ukuran sekala 1:4 dan pola besar dengan ukuran sebenarnya.
- Melakukan proses menjahit ringkas.

6. *Interpreting of Singularity Art Fashion Will be Showed in the Final Collection*

Interpretasi keunikan seni mode yang tertuang pada koleksi final. Interpretasi tentang keunikan budaya Bali terhadap seni mode terlihat pada tahapan koleksi final (Cora, 2016: 209). Berikut adalah desain final yang telah dikerjakan oleh penulis:



Gambar 8. Koleksi final busana RTW
Sumber: Widania,2024



Gambar 9. Koleksi final busana RTWD
Sumber: Widania,2024



Gambar 10. Koleksi final busana semi couture
Sumber: Widania,2024

7. Promoting and Making a Unique Art Fashion

Tahap promosi dan pembuatan seni *fashion* yang unik dilakukan dengan strategi pemasaran melalui ajang *fashion show* untuk menarik perhatian pelanggan. Perencanaan *fashion show* mencakup pembuatan *mood board* dan *site plan* guna menentukan konsep visual serta tata letak acara, seperti panggung, kursi, dan area operator. Lokasi dipilih di Garuda Wisnu Kencana karena memiliki visual megah dengan tebing tinggi dan area luas yang

mendukung pelaksanaan acara. Selanjutnya, promosi *event* dirancang untuk meningkatkan kesadaran masyarakat dan menarik perhatian pelaku *fashion*. Agar acara berjalan lancar, disusun *rundown* yang terstruktur guna menghindari miskomunikasi antar *crew*. Selain itu, sketsa tata ruang dan model panggung dibuat untuk memastikan estetika dan fungsionalitas sesuai konsep. Semua tahapan ini menjadi bagian penting dalam merealisasikan *fashion show* "Samadhi Parama" sebagai ajang eksposur bagi karya seni mode.

8. Affirmation Branding

Tahap afirmasi merek memperkuat *branding* setelah koleksi final terwujud. Produsen menciptakan identitas merek "Samadhi Parama" agar lebih dikenal pasar. Prosesnya mencakup penentuan target market, perancangan logo, kemasan, kartu nama, dan label tag untuk memperluas jangkauan produk.



i C a K a

Gambar 11. Logo I caka
Sumber: Widania,2024

menurut budaya Bali, kata Caka merupakan "tahun" dimana kata caka diucapkan pada hari raya tahun baru Bali. pemilihan logo bernama "I caka" menggambarkan bahwa brand fashion ini akan menampilkan produk model baru dan limited, mengamati kebutuhan pasar dan *trend* baru mendatang Pemilihan warna hitam pada logo melambangkan brand fashion yang mewah dan elegan dapat menarik perhatian dan berani tampil beda Bentuk logo yang digunakan adalah perpaduan antara huruf C dan K pada kata "caka" di tumpang tindihkan dan mewakili kata tulisan I Caka dalam logo tersebut.

9. Navigating Art Fashion Production by Humanist Capitalism Method

Produksi *art fashion* menggunakan metode kapitalis humanis, yang menekankan peran sumber daya manusia dalam proses produksi, baik untuk retail maupun skala besar.

10. Introducing the Art Fashion Business

Tahap memperkenalkan bisnis seni mode menekankan distribusi produk secara berkelanjutan di pasar global. Keberhasilan produk bergantung pada kelangsungan produksi dan loyalitas pelanggan. Untuk memaksimalkan keberhasilan industri, diperlukan strategi harga yang tepat guna menarik konsumen dan meningkatkan keuntungan. Selanjutnya, disusun *Business Model Canvas* (BMC) yang mencakup sembilan blok utama terkait pelanggan, penawaran, infrastruktur, dan keberlanjutan finansial.



Gambar 12. *The Business Model Canvas*
Sumber: Widania,2025

WUJUD KARYA

Proses perwujudan karya dengan judul "*Samadhi Parama*" memiliki estetika tersendiri yang tertuang didalamnya. Elemen estetika tersebut adalah:

Elemen Desain:

1. Titik
Efek dari bercak kain *linen* yang tersusun atas titik berwarna hitam dan abu-abu. Dan penggunaan kain dengan teknik manipulasi.
2. Garis
Potongan busana yang membedakan antar warna.
3. Bidang
Bentuk mozaik, dan rakitan mutiara yang diaplikasikan pada busana.
4. Warna
Kombinasi warna abu-abu dan hitam.
5. Ruang

Bentuk bahan yang kokoh menimbulkan kesan ruang.

6. Bentuk
Siluet kantong menyerupai ceruk pertapaan.
7. Tekstur
Kain *jacquard emboz* yang memiliki kesan timbul.

Prinsip Desain:

1. Kesatuan (*Unity*)
terdapat pada pemilihan warna-warna dengan tone senada dengan efek gelap terang seperti hitam dan abu-abu.
2. Keseimbangan (*Balance*)
Keseimbangan terdapat pada peletakan siluet dan elemen busana secara merata.
3. Irama (*Rhythm*)
Prinsip ini terdapat pada bagian teknik mozaik dengan bentuk yang sama.
4. Proporsi (*Proportion*)
Prinsip ini terdapat pada penyesuaian ukuran busana seperti kantong *cargo* besar dan aksesoris topi
5. Pusat Perhatian (*Center of Interest*)
Pusat perhatian pada busana *ready to wear* pada bagian kantong belakang, busana *ready to wear deluxe* terdapat pada rakitan Mutiara, *semi couture* terdapat pada bagian atas yaitu topi.

SIMPULAN

Arsitektur Goa Garba, peninggalan era Bali Kuno abad ke-12 Masehi, merupakan bagian dari ceruk-ceruk pertapaan di Daerah Aliran Sungai (DAS) Pakerisan. Fungsinya sebagai pusat aktivitas spiritual dan perlindungan kesucian sungai menjadikannya inspirasi dalam perancangan busana tugas akhir. Keunikan situs ini, seperti relief aksara "*Kadiri Kwadrat*", siluet tapak kaki Kebo Iwa, dan berbagai arca, menjadi elemen utama dalam konsep desain.

Koleksi busana "*Samadhi Parama*" diwujudkan menggunakan metodologi FRANGIPANI oleh Tjok Istri Ratna C.S., yang terdiri dari sepuluh tahap perancangan fashion. Koleksi ini terbagi menjadi tiga tingkatan: *Ready to Wear*, *Ready to Wear Deluxe*, dan *Semi Couture*, dengan mengusung *style edgy gothic*.

Proses penciptaan dilakukan melalui kolaborasi dengan mitra DUDI Bobo Make Up Studio, dimulai dari penyusunan konsep, eksplorasi bahan, hingga perwujudan desain. Setelah produksi selesai, karya ini dipromosikan melalui *fashion show* dan pameran desiminasi.

DAFTAR RUJUKAN

- Bestari, A. G., & Ishartiwi, I. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Mood Board Terhadap Pengetahuan Desain Busana pada Mahasiswa Pendidikan Teknik Busana. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(2), 121-137.
- Ni Putu, D. P. P., Made, T. M., Ni Kadek, Y. D., & Tjok Istri, R. C. S. (2022). BUKU AJAR PENCIPTAAN BUSANA WANITA,
- Permana, P. W., Suwitra, I. M., & Sudibya, D. G. (2024). Peranan Desa Adat Sawagunung dalam Pengelolaan Objek Wisata Goa Garba. *Jurnal Konstruksi Hukum*, 5(1), 123-128.
- Purwadi, M. (2008). KAMUS SANSEKERTA INDONESIA.
- Raka, A. A. G., & Sumada, I. (2021). KEBO IWA DI BALI.
- Ramdhani, M. (2021). *Metode penelitian*. Cipta Media Nusantara.
- Siregar, O. M., Sos, S., & Si, M. (2020). *Penerapan Bisnis Model Canvas Sentral UMKM*. Puspantara.
- Sudharsana, T.I.R.C. (2016). Wacana Fesyen Global dan Pakaian di Kosmopolitan Kuta. Disertasi. Universitas Udayana. Bali.
- Sari, D. A. (2021). Tinjauan tentang Tingkatan dalam Industri Fashion. *Denpasar: Desain Mode ISI Denpasar*.

UCAPAN TERIMAKASIH

Puji Syukur serta Terimakasih kehadirat Tuhan Yang Maha Esa karena berkat Anugrah-Nya penulis dapat menyelesaikan Laporan Skripsi TA yang Berjudul “*Samadhi Parama*” Metafora Arsitektur Goa Garba Desa Pejeng Kelod Tampaksiring Sebagai Pemantik Penciptaan Karya Busana Di Boboby *Makeup* Studio dengan tepat waktu. Terimakasih bagi seluruh pihak yang telah memberikan bantuan dalam penggeraan jurnal ini, penulis memohon maaf apabila terjadi kesalahan secara sengaja maupun tidak sengaja dalam penulisan pada artikel.