

THE MYSTERY OF PEREMPUAN TANAH JAHANAM
FILM PEREMPUAN TANAH JAHANAM SEBAGAI SUMBER IDE
PENCIPTAAN BUSANA MALAM DENGAN *STYLE LIGHT GOTHIC*

Corydalis Cava, Nyoman Dewi Pebryani, Dewa Ayu Putu Leliana Sari

Program Studi Penciptaan dan Pengkajian Seni, Institut Seni Indonesia
Denpasar

Corydalscava97@gmail.com

Karya tulis ini mengangkat tema film Indonesia yang bercerita tentang misteri yang terjadi di sebuah desa yang memiliki masa lalu yang rumit sehingga desa tersebut mendapat kutukan bayi yang terlahir tanpa kulit. Karya tulis ini dibuat dengan tujuan sebagai penghantar karya tugas akhir mahasiswa dalam menciptakan koleksi busana wujud interpretasi dari sebuah film Perempuan Tanah Jahanam. Dalam proses penyelesaian karya tulis dan koleksi busana, penulis melakukan riset data dengan cara mengumpulkan data melalui metode kepustakaan, dokumentasi, dan dilanjutkan dengan delapan tahap penciptaan berupa: Ide pemantik, riset dan sumber, desain pengembangan, tahap *Sample*, *Prototype*, *Dummy*, koleksi akhir, *Promotion*, *Sales*, *Branding*, produksi dan bisnis.

Penginterpretasian film Perempuan Tanah Jahanam ke dalam wujud koleksi busana *Ready to Wear*, *Ready to Wear Deluxe* dan *Haute Couture* melalui gaya ungkap metafora dalam arti pengandaian yang berdasar pada prinsip desain dan unsur seni. Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa, karya tugas akhir koleksi busana yang terinspirasi dari sebuah film Perempuan Tanah Jahanam diciptakan melalui berbagai tahapan hingga menghasilkan tiga jenis busana. Dengan ini penulis berharap adanya karya yang lebih inovatif dalam menciptakan busana melalui gaya ungkap metafora.

Penyelesaian dan proses meralisasikan desain ke dalam bentuk nyata tidak luput dari berbagai kesulitan seperti, perubahan dan penyesuaian desain awal dikarenakan teknik yang digunakan tidak mencapai tujuan dan hasil yang di inginkan. Proses *finishing* dari setiap desain diwujudkan dalam cara yang berbeda-beda, sesuai desain masing-masing yang sudah di tentukan.

Karya yang dibuat merupakan perwujudan dari sebuah ide dan kreasi penulis. Desain koleksi ini diperuntukan khusus untuk kalangan wanita menengah ke atas dengan usia 18 hingga awal 30 tahun. Pakaian yang dirancang adalah sebuah karya seni yang bisa digunakan dalam keadaan atau acara tertentu, seperti pesta dengan tema khusus dan acara khusus dunia *entertainment*. Desain yang dihasilkan dari koleksi ini diharapkan dapat membawa inspirasi baru ke dalam dunia *fashion* Indonesia, sekaligus diterima oleh masyarakat luas.

Kata Kunci: Film, Interpretasi, Koleksi Busana, Wayang, Horror, Mistis, Kutukan, Tulisan Aksara Kuno.

This paper takes the theme of an Indonesian film which tells the story of a mystery that occurs in a village that has a complicated past so that the village gets the curse of a baby born without skin. This paper was made with the aim of being an introduction to the final project work of students in creating a collection of clothing in the form of interpretation of a film titled Wanita Tanah Jahanam. The eight stages of creation are: lighter ideas, research and sources, design development, Sample stage, Prototype, Dummy, final collection, Promotion, Sales, Branding, production and business.

The interpretation of the film Perempuan Tanah Jahanam into the form of Ready to Wear, Ready to Wear Deluxe and Haute Couture clothing collections through metaphorical expression styles in the sense of presuppositions based on design principles and art elements. From the description above, it can be concluded that the final work of a fashion collection inspired by the film Perempuan Tanah Jahanam was created through various stages to produce three types of clothing. With this, the authors hope that there will be more innovative work in creating clothing through metaphorical styles of expression.

The finishing of project's design had been through some difficulties, such as the changes of the design in the beginning of the process, because the technic itself did not work well with the design, which leads into a not satisfying result of the creation. The finishing process had been translated as a different design that had linked with each others designs.

The design that has been made was a form of the idea from the creator. This design is made to be marketed for woman customers, middle to upper class background with range of age from 18 until 30. The outfit of the design was created for special events only. For example is an entertainment shows. This collection was created with an expectation to bring a new inspiration for the society of fashion in Indonesia.

Keywords: Film, Interpretation, Clothing Collection, Puppet, Horror, Mystical, Curse, Ancient script.

PENDAHULUAN

Tugas akhir merupakan mata kuliah wajib yang harus diambil oleh mahasiswa sebagai syarat utama dalam menyelesaikan studi di Institut Seni Indonesia Denpasar. Mata kuliah ini merupakan evaluasi tahap akhir bagi mahasiswa dalam mengaplikasikan ilmu yang didapat selama kurun waktu studi di ISI Denpasar. Evaluasi tersebut berupa proses pengkajian ataupun penciptaan seni yang disesuaikan dengan jurusan atau program studi masing-masing. Program Studi Desain Mode ISI Denpasar melalui matakuliah tugas akhir semester genap tahun ajaran 2019/2020 memberikan peluang bagi mahasiswa untuk menyusun tugas akhir dalam bentuk penciptaan seni berupa karya desain busana.

Tema besar tugas akhir Program Studi Desain Mode ISI Denpasar adalah *Diversity of Indonesia* yaitu mengangkat tema keanekaragaman budaya Nusantara. Pemilihan tema besar ini mengacu pada visi dan misi Program Studi Desain Mode yang salah satunya adalah mengangkat kearifan lokal dalam menciptakan sebuah karya / produk bertaraf global. Melalui tema ini mahasiswa dapat mengeksplorasi keanekaragaman budaya Nusantara yang nantinya diwujudkan dalam bentuk karya fesyen atau mode. Film *Perempuan Tanah Jahanam* menjadi dasar inspirasi penulis dalam menyusun tugas akhir ini. *Perempuan Tanah Jahanam* merupakan salah satu film yang bergenre super natural horror dan sychologi horror yang diciptakan oleh Joko Anwar. Joko Anwar mendapat ide *Perempuan Tanah Jahanam* setelah kontemplasi

tentang fungsi anggota keluarga serta sejumlah mimpi buruknya.

Dalam Film *Perempuan Tanah Jahanam* menjelaskan tentang menggali misteri yang ada di sebuah desa, yang mana desa tersebut masih mempercayai adanya kutukan. Kutukan masa lalu tersebut menjadi misteri bagi warga karena lahirnya bayi yang baru terlahir di dunia menyebabkan tidak normal. Bayi yang baru lahir tersebut harus di kuliti dan kulit dari bayi itu akan dijadikan wayang. Mode adalah kata yang digunakan untuk terjemahan kata *fashion* (bahasa Inggris). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, mode merupakan bentuk nomina yang bermakna ragam cara atau bentuk terbaru pada suatu waktu tertentu baik untuk tata busana, potongan rambut, corak hiasan, dan sebagainya.

Mode dikenal juga dengan kata fesyen (belum terdaftar resmi sebagai bahasa Indonesia). Fesyen erat kaitannya dengan gaya hidup. Fesyen yang dipilih seseorang bisa menunjukkan bagaimana seseorang tersebut memilih gaya hidup yang dilakukan. Seseorang yang sangat *fashionable* mengkonstruksi gaya hidupnya sedemikian rupa dengan gaya hidup moderen dan selalu mengikuti tren. Hal tersebut menunjukkan dalam dunia moderen, gaya hidup membantu menentukan sikap, nilai-nilai, serta status sosial.

Fashion atau busana adalah segala sesuatu yang dikenakan pada tubuh, baik dengan maksud melindungi tubuh maupun memperindah penampilan tubuh. Busana pada umumnya suatu ekspresi atau ungkapan pribadi yang tidak selalu sama untuk setiap orang.

Tren mode yang menjadi ide pemantik Film Perempuan Tanah Jahanam telah melatar belakangi penulis untuk mengangkat trend “Svarga” dengan style “Light Gothic”. sebagai acuan ide dalam mengekspresikan identitas tertentu di masyarakat. Ide tersebut dikembangkan untuk dituangkan dalam konsep karya desain busana.

METODE PENCIPTAAN

3.1 Ide Pemantik (*Design Brief*)

Ide pemantik merupakan inspirasi awal dalam proses pembuatan konsep sebuah karya. Suasana dalam adegan-adegan Film *Perempuan Tanah Jahanam* menjadi Inspirasi utama dalam pembuatan koleksi busana ini. Suasana mistis yang tergambar jelas dalam film ini yang terdapat di Film *Perempuan Tanah Jahanam* dan Wayang Jawa yang menjadi detail utama. Film ini menayangkan bagaimana cerita kutukan dimasa lalu dan memecahkan kutukan bisa berakhir sehingga warga desa bisa tenang kembali normal.

Keunikan suasana mistis pada setiap adegan yang ditayangkan dalam film Perempuan Tanah Jahanam membuat penulis menjadikan film *Perempuan Tanah Jahanam* ini sebagai ide pemantik karya tugas akhir. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan ide-ide utama yang akan dijadikan konsep produk fesyen dengan judul “*The Mystery of Perempuan Tanah Jahanam*” Dalam Bahasa Indonesia arti judul tersebut adalah Misteri dari film *Perempuan Tanah Jahanam*.

3.1.1 Design Development

Design development dalam Bahasa Indonesia diartikan sebagai desain pengembangan. Desain pengembangan adalah sebuah proses lanjutan dari langkah



Gambar 2.10 *Concept List & Keyword*
Sumber: Corydalis Cava, 2020



Gambar 2.11 *Storyboard*
Sumber: Corydalis Cava, 2020



Gambar 2.12 *Mood Board sebagai ide pembuatan desain*
Sumber: Corydalis Cava, 2020

Desain Busana RTW, RTWD dan Haute Couture



Gambar 3. 1 : (a). pilihan *ready to wear* pertama, (b) pilihan *ready to wear* kedua (c) pilihan *ready to wear* ketiga

Design alternative busana Ready to Wear
Sumber : Corydalis Cava, 2020



Gambar 3.2 (a) pilihan *ready to wear deluxe* pertama, (b) pilihan *ready to wear deluxe* kedua, (c) pilihan *ready to wear deluxe* ketiga

Design alternative busana Ready To Wear Deluxe
Sumber : Corydalis Cava, 2020



Gambar 3.3 (a) pilihan haute couture pertama, (b) pilihan haute couture kedua, (c) pilihan haute couture ketiga *Design alternative busana Haute Couture*

Sumber :Corydalis Cava, 2020

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Perwujudan Ide Film *Perempuan Tanah Jahanam* Busana *Ready to Wear, Ready to Wear Deluxe* dan *Houte Couture*

Pada dasarnya bentuk koleksi busana *Perempuan Tanah Jahanam* mengacu pada cerita horror yang masih menceritakan nilai budaya Jawa. Dengan imajinasi penulis, desain dikembangkan menjadi bentuk-bentuk yang memiliki makna sebagaimana teori metafora yang digunakan penulis dalam pembuatan karya Tugas Akhir. Berikut merupakan deskripsi mengenai Desain Terpilih:

4.1.1 Wujud dan Deskripsi Koleksi *Busana Perempuan Tanah Jahanam*

a. *Ready to Wear*



Gambar 4.1 (a), (b), (c), (d) Wujud Busana *Ready to Wear*

Sumber: Corydalis Cava, 2021

b. *Ready to Wear Deluxe*



Gambar 4.3 Wujud Busana *Ready to Wear Deluxe*

Sumber: Corydalis Cava, 2021

c. *Houte Couture*



Gambar 4.5 Wujud Busana *Houte Couture*

Sumber: Corydalis Cava, 2021

Analisis Desain dengan Gaya

Ungkap Metafora :

1. Wayang

Wayang merupakan seni pertunjukan yang biasa dilakukan sarana untuk penghibur. Wayang berasal dari kata “Ma Hyang” yang artinya menuju kepada roh spiritual, dewa atau Tuhan. Potongan dari cerita film *Perempuan Tanah Jahanam* yang menggambarkan sebuah perayaan atas kematiannya Dini desa Harjosari merayakan pertunjukan wayang. Disini penulis terinspirasi dari potongan film yang dituangkan berupa detail bordir maupun lukis. Motif wayang yang dipilih yaitu Gunungan. Filosofi dari Gunungan sendiri memiliki tanda mulai dan berakhirnya cerita dan disini penulis menerapkan detail motif wayang yaitu ingin menceritakan mulai dan akhir dari film *Perempuan Tanah Jahanam* yang akan dituangkan pada koleksi busana.

2. Horror

Dalam perfilman horror *identic* dengan tema

kematian, dan supranatural. Di dalam film Perempuan Tanah Jahanam yang menggambarkan dengan konsep yang dipilih oleh penulis yaitu ketika warga yg terlahir keadaan tidak normal kulitnya akan dikuliti untuk bahan wayang. Penulis terinspirasi dari potongan film yang akan dikembangkan melalui look busana dengan detail *manipulation fabric* teknik bakar memberikan kesan horror pada busana yang dibuat.

3. Darah

Adegan pembunuhan banyak di ceritakan dari film Perempuan Tanah Jahanam ini,, adegan dimana bayi yang terlahir tidak normal terpaksa di bunuh harapan dari desa tersebut jika bayi yang terlahir dengan keadaan normal maka artinya desa tersebut sudah kembali normal terlepas dari kutukan. Dalam desain yang akan dituangkan dengan keyword darah yaitu penulis menggunakan warna merah yang menggambarkan kematian yang terjadi di film Perempuan Tanah Jahanam.

4. Mistis

Mistis yang mempunyai arti rahasia, tersembunyi, gelap dan terselubung. Potongan yang menceritakan sebuah misteri yang terjadi di desa Harjosari yaitu ketika Maya hendak datang ke desa untuk mencari tau dengan harapan mendapat peninggalan

berharga dari orang tuanya. Hal inilah yang membuat penulis mengambil *style Light Gothic* dengan trend svarga, dengan memadukan warna gelap hitam dan merah marun, Serta terdapat ornamentasi ringan berupa detail wayang, aksara kuno dan kesan terbakar pada kain sehingga busana malam yang dibuat terlihat *simple* namun tidak menghilangkan kesan mistis yang akan dituangkan ke dalam busana yang dibuat.

5. Kutukan

Film Perempuan Tanah Jahanam bercerita tentang kutukan yang terjadi di desa Harjosari, yang biasa kita ketahui bahwa kutukan identic dengan ilmu hitam. Dalam potongan film ini yang memperlihatkan kutukan yaitu ketika Nyi Misni memiliki perjanjian dengan roh jahat, kutukan masa lalu dari percintaan terlarang dari hubungan Nyai Shinta dan Ki Saptadi, hubungan terlarang itu disaksikan oleh Nyi Misni, Nyi Misni murka karena telah mengandung anak dari Ki Saptadi. Kemudian Nyi Misni melakukan ritual ilmu hitam untuk menghapus ingatan Saptadi terhadap Nyai Shinta. Potongan kisah ini lah yang membuat penulis terinspirasi dari warna hitam pada busana yang dibuat.

6. Tulisan aksara kuno

Ketika Maya memutuskan untuk ke desa Maya

menemukan secarik kertas yang muncul dari luka sayatan golok, kertas yang ditemuinya merupakan jimat pelindung dari makhluk halus yang ditulis dalam Bahasa aksara jawa kuno. Dari sinilah penulis memberikan detail aksara jawa pada tiap busana yang dibuat.

4.1.2 Perbedaan Koleksi Busana “Perempuan Tanah Jahanam” *Ready to Wear*, *Ready to Wear Deluxe*, dan *Houte Couture*

a. *Ready to Wear*

Pada dasarnya busana *Ready to Wear* merupakan busana siap pakai yang dapat digunakan dalam aktivitas sehari-hari. Maka dalam penciptaan busananya perlu mempertimbangkan berbagai faktor seperti kenyamanan dan bentuk desain. Dalam hal ini busana koleksi busana *Ready to Wear Perempuan Tanah Jahanam* diciptakan dengan mempertimbangkan faktor tersebut. Dengan bahan yang menggunakan bahan katun. Selain nyaman, bahan tersebut mudah di dapat dan mempunyai harga yang cukup terjangkau. Selain itu, bentuk busana juga sederhana, tidak memerlukan banyak potongan dan pengaplikasian detail. Sehingga tidak terlalu banyak menghabiskan waktu dalam proses pengerjaannya dan dapat diproduksi dengan kapasitas yang banyak dengan waktu yang singkat.

b. *Ready to Wear Deluxe*

Busana *Ready to Wear Deluxe* tak jauh berbeda dengan

busana *ready to Wear*, hanya saja busana *Deluxe* memiliki kualitas yang lebih tinggi dibanding dengan busana *Ready to Wear*. Dalam segi bahan, busana *Deluxe Perempuan Tanah Jahanam* menggunakan kain yang lebih bagus dibanding busana *Ready to Wear*. Terdapat detail tali pada bagian dada baju dan juga terdapat detail bordir dengan ukuran sedikit lebih besar dari *Ready to Wear*. Busana ini diproduksi tidak terlalu banyak untuk menjaga kualitas dari busana itu sendiri.

c. *Houte Couture*

Koleksi busana *Houte Couture* tentu sangat berbeda dengan kedua busana sebelumnya. Busana ini memerlukan waktu lebih banyak saat proses pengerjaannya karena memiliki desain busana yang lebih rumit. Banyak menggunakan aplikasi detail seperti lukisan wayang yang ada pada bagian ekor rok . Pada lukisan wayang ini diaplikasikan pada kain dengan cara tehknik melukis.. Pada bentuk bawah dress terdapat detail manipulation fabric dengan tehknik di bakar memerlukan ketelitian dan kesabaran dalam proses pengerjaannya. Busana ini juga memerlukan bahan yang lebih banyak dari kedua busana sebelumnya. Bentuk desain seperti gaun malam membuat busana ini hanya desain bisa dipakai dalam acara tertentu. Karena proses pembuatan yang rumit dan memerlukan bahan yang lebih banyak membuat harga jualnya lebih tinggi.

4.2 Promosi, Pemasaran, Branding, dan penjualan koleksi

Tahap promosi, pemasaran, branding dan penjualan dilakukan dengan dua cara yaitu berinteraksi secara langsung dengan customer dan melalui media online dengan memanfaatkan social media. Social media merupakan media yang sangat tepat untuk mempromosikan sebuah produk, karena mayoritas masyarakat sekarang menggunakan media social. Selain itu, social media dapat menekan biaya percetakan iklan.

4.2.1 Promosi

Langkah yang dilakukan pada tahap inidengancara mengadakan pagelaran *fashion show*, dan pameran. Pagelaran ini diabadikan dalam media social sehingga dapat dimanfaatkan kembali sebagai media promosi.



Gambar 4.7 Brosur dan Tiket Pagelaran *Fashion Show*

Sumber: Corydalis Cava, 2020

Sebelum menyelenggarakan pagelaran *fashion show* pastinya perlu adanya media iklan sebagai alat sebar informasi seperti brosur agar pagelaran tersebut dapat diketahui oleh banyak pengunjung yang nantinya diharap dapat menjadi customer. Untuk menikmati pagelaran *fashion show*, penonton dapat membeli tiket dengan cara datang langsung (*on the spot*) atau membeli tiket

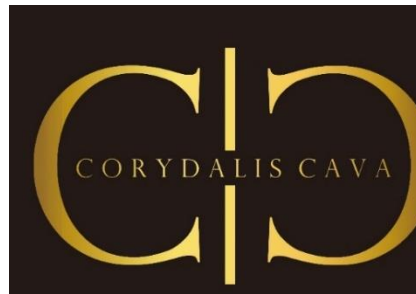
secara *online* melalui admin yang diberi tanggung jawab sebagai *ticketing*. Guna menjaga kualitas karya, karena karya merupakan sebuah ide murni dan dilindungi hak cipta sehingga diharap agar penonton lebih bijak dan dapat menghargai suatu karya.

4.2.2 Pemasaran

Memproduksi sebuah produk komersial tentunya bertujuan untuk dijual kepada konsumen agar mendapat keuntungan. Melalui strategi pemasaran sebuah perusahaan dapat memperkenalkan produknya sehingga dapat menjual produk sebanyak-banyaknya. Dalam hal ini koleksi busana “Perempuan Tanah Jahanam” dapat dipasarkan melalui pemasangan iklan di media sosial hingga pemasaran secara langsung pada konsumen saat ada acara seperti pameran maupun bazar.

4.2.3 Branding

Dalam mempromosikan produknya, para *designer* dapat membuat *logo brand*, *kartu nama*, *hangtag*, *paper bag*, serta melakukan promosi melalui *social media*. Tidak sedikit perancang busana yang menggunakan namanya sendiri dalam membuat *namabrand*. Begitu pula dengan *brand* yang penulis rancang. Penulis menggunakan nama sendiri sebagai *brand* karena nama merupakan tanda pengenal, orang-orang dapat mengenal nama tersebut atas prestasi yang dihasilkan.



Gambar 4.8 *Branding*

Sumber: Corydalis Cava, 2020

CC berasal dari nama singkatan, yang mana diambil dari nama awalan depan dan akhiran depan dari Corydalis Cava.

Saya mengambil ide CC dikarenakan agar orang mudah mengingat nama dari Corydalis Cava, dengan tambahan aksesoris warna gold pada logo membuat logo tersebut terlihat elegant.

4.2.4 Penjualan

Dalam menunjang penjualan produk agar produk tetap terjaga kualitasnya tentu perlu dikemas dengan baik sehingga dapat memiliki nilai jual yang tinggi. Selain *paperbag*, brand Corydalis Cava juga menggunakan *box* untuk mengemas busana tertentu untuk memastikan produk aman atau tidak terjadi kerusakan pada saat berada di tangan konsumen.

Untuk memastikan bahwa produk *original* dan merupakan produksi brand Corydalis Cava diciptakanlah sebuah label, *price tag*, kartu nama hingga *instruction* (cara merawat sebuah produk).



Gambar 4.9 *Marketing*

Sumber: Corydalis Cava, 2020

4.3.1 Bisnis

Dalam menjalankan bisnis, brand Corydalis Cava menggunakan metode *Business Model Canvas* (BMC) seperti yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya. Bisnis model kanvas terdiri dari 9 blok bagian atau aktivitas bisnis guna membangun strategi menghadapi persaingan pasar dan mencapai kesuksesan. Berikut merupakan langkah yang dilakukan oleh brand Corydalis Cava:

- a. *Customer segmentation*
Target pasar yang diinginkan yaitu wanita atau pria dari mulai anak-anak sampai dengan usia 40 tahun-an dari kalangan sosial menengah ke atas yang paham terhadap mode.
- b. *Customer Relationship*
Brand Corydalis Cava memberikan diskon 20% kepada pembeli dalam persetujuan. Mencari informasi pembeli melalui pertemuan pribadi atau melalui sosial media dan mempromosikan produk melalui jasa *endorsement* terhadap *influencer*.
- c. *Value Proposition*
Produk yang ditawarkan berupa pakaian *Ready to Wear*, *Ready*

to Wear Deluxe dan *Houte Couture* yang memiliki desain *simpleelegant* yang dapat di padukan dengan wastra Indonesia. Untuk menjaga kualitas, busana dapat diproduksi secara terbatas.

d. *Key Activity*

Langkah yang dilakukan perusahaan guna menghasilkan *value preposition* yaitu dengan melalui tahap *research and sourcing, design development* guna menciptakan desain busana, hingga *marketing and promotion. Brand Corydalis Cava* juga menerima sistem *custome order*.

e. *Key Partner*

Pihak yang dapat di ajak untuk bekerjasama dalam menjalankan bisnis yaitu penyuplai bahan, penjahit, karyawan bagian *finishing*, dan jasa pengiriman seperti : j&t, jne, pos, gojek ataupun grab.

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan uraian dan pembahasan mengenai proses penciptaan koleksi busana sebagai wujud penginterpretasian sebuah film, dengan mengambil film *Perempuan Tanah Jahanam* sebagai ide pemantik menarik kesimpulan sebagai berikut:

5.1.1 Proses penciptaan desain busana yang terinspirasi dari film *Perempuan Tanah Jahanam* diwujudkan dengan melalui berbagai tahapan. Mulai dari pengumpulan data, riset dan sumber, penerapan ide dalam desain busana, proses pembuatan karya berdasarkan ide pemantik

yang diungkapkan melalui gaya ungkap metafora dengan mempertimbangkan prinsip desain dan elemen seni yang kemudian diterapkan pada busana malam dengan *style Light Gothic* sehingga menghasilkan koleksi busana dengan tiga jenis yang berbeda yaitu: *Ready to Wear, Ready to Wear Deluxe* dan *Houte Couture*.

5.1.2 Proses Pembuat Busana Pesta Malam dengan *style Light Gothic* dengan sumber ide dari Film *Perempuan Tanah Jahanam* , Pembuatan busana malam dengan sumber ide Film *Perempuan Tanah Jahanam* ini melalui beberapa tahap persiapan yang meliputi pembuatan desain kerja busana, desain kerja hiasan busana, pengambilan ukuran, pembuatan pola, perancangan bahan dan harga. Tahap kedua yaitu pelaksanaan yang meliputi peletakan pola pada bahan, pemotongan bahan, pemberian tanda jahitan, penjelujuran, evaluasi proses pengepasan.

5.1.3 Menciptakan sebuah brand merupakan langkah yang tepat untuk memperkenalkan sebuah produk tidak terkecuali koleksi busana *Perempuan Tanah Jahanam*. Sehingga setelah dikenal, sebuah brand akan lebih mudah dipasarkan.

5.1 Saran

Dalam pembuatan busana malam *style Light Gothic* dengan sumber ide Film *Perempuan Tanah Jahanam* dalam pagelaran busana dan penyelenggaraan pagelaran busana *The Mystery of Perempuan Tanah Jahanam* mengalami beberapa kesulitan, saran-saran untuk lebih baik yaitu :

5.2.1 Bagi penulis

- a. Hendaknya dalam menciptakan sebuah desain busana perlu diperhatikan bagaimana prosesnya, yaitu dalam mengamati sumber ide, cara menentukan ciri khusus yang diambil sebagai sumber ide dan cara menentukan desain.
- b. Mahasiswa hendaknya juga meningkatkan pemahaman dan pengetahuan tentang teknologi busana yang dibuat rapid an nyaman dipakai.
- b. Mendapat referensi mengenai desain hiasan busana
- c. Mengetahui film-film Indonesia yang terkait dengan budaya.
- d. Memberikan respon terhadap hasil karya cipta busana Program Studi Desain Mode Universitas Institut Seni Indonesia Denpasar

5.2.2 Bagi Program Studi

- a. Dapat menjalin kerja sama yang baik dengan pihak industri.
- b. Dapat menjalin kerja sama dengan berbagai instansi (dalam dunia usaha) dan juga sebagai media promosi bagi program studi Fashion Desain

5.2.3 Bagi Universitas

Dapat menjalin kerja sama yang baik dengan berbagai instansi, dalam dunia usaha terutama pihak industri, guna mensosialisasikan kepada masyarakat akan keberadaan Program Studi Desain Mode Universitas Institut Seni Indonesia Denpasar.

5.2.4 Bagi Masyarakat

- a. Mendapat referensi trend 2021

DAFTAR PUSTAKA

- CNN. (2019, Oktober 4).
m.cnnindonesia.com. Retrieved from Synopsis Perempuan Tanah Jahanam Misteri Masa Lalu Keluarga:
<https://m.cnnindonesia.com/hiburan/20191014105526-220-439230/synopsis-perempuan-tanah-jahanam-misteri-masa-lalu-keluarga>
- Djelantik, A. (2008). *Estetika Sebuah Pengantar*. Jakarta: Masyarakat Seni.
- Sari, S. M. (2005). Implementasi Pengalaman Ruang dalam Desain Interior. *VOL.3 No.2*, 165-176.
- Setyohadi, B. (2010).
journal.unnes.ac.id. Retrieved from Pengaruh Warna Terhadap Kamar Tidur Anak:
<https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jtsp/article/view/7002>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Wikipedia. (2020, Oktober 4).
id.m.wikipedia.org. Retrieved from Perempuan Tanah Jahanam:
https://id.m.wikipedia.org/wiki/Perempuan_Tanah_Jahanam
- Winansih, E. (2010). *Estetika Simbolis Sensori pada Ruang Publik di Alun-Alun*. Malang: Universitas Merdeka Malang.
- Ebdi Sanyoto, Sadjiman. 2009. *Nirmana: elemen-elemen seni dan desain*. Yogyakarta. Jalasutra.
- Kartika, Sony Dharsono dan GP Nanang. 2004. *Pengantar Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains.

Pembimbing I



Nyoman Dewi Pebryani, ST.,MA.,Ph
NIP.198502082009122004

Pembimbing II



Dewa Ayu Putu Leliana Sari, S.Pd.,M.Sn
NIP.198911032015042001

