



MODIFIKASI KALASIRIS KAHMUNRAH PADA BUSANA KREASI NIGHT AT THE MUSEUM

Najwa Aisha Arielia^{1*}, Winwin Wiana²

Program Studi Pendidikan Tata Busana Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan
Universitas Pendidikan Indonesia
Jl. Dr. Setiabudi No.229, Isola, Kec. Sukasari, Kota Bandung, Kode Pos 40154
Jawa Barat, Indonesia
Email: najwaaisa@upi.edu

Abstrak

Busana kreasi merupakan busana yang dibuat sebagai hasil daya cipta atau inspirasi seseorang dari bahan-bahan yang tidak lazim digunakan. Pembuatan busana kreasi dapat terinspirasi dari berbagai hal, termasuk busana Kalasiris yang ada pada film fantasi. Penelitian ini bertujuan untuk merekayasa Kalasiris yang digunakan oleh tokoh Kahmunrah dalam Film *Night at the Museum: Battle of the Smithsonian*, menjadi busana kreasi yang sesuai dengan kesempatan pesta kostum. Metode yang digunakan dalam pembuatan busana kreasi adalah metode *Double Diamond*. Metode ini memiliki lima tahapan, yaitu: *discover*, *define*, *develop*, dan *deliver*. Tahap *discover* dimulai dengan penggalian sumber ide melalui pengamatan film dan pembuatan *moodboard*. Prioritas dan *target market* ditentukan melalui tahap *define*. Pada tahap ketiga atau *develop*, desain kemudian dibuat, dikembangkan, dan dimodifikasi sesuai dengan kesempatan pesta kostum fantasi. Busana kreasi diselesaikan setelah mendapat masukan dari ahli pada tahap *deliver*. Karya yang dihasilkan berupa produk busana kreasi yang telah dimodifikasi dari Kalasiris milik Kahmunrah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa busana prasejarah seperti Kalasiris dapat digunakan dalam kesempatan pesta kostum fantasi dengan cara memodifikasi beberapa bagian dan tetap mempertahankan ciri khasnya.

Kata Kunci: kalasiris, busana kreasi, *night*, *museum*.

Abstract

Fashion creations are clothes made as a result of someone's creativity or inspiration from materials that are not normally used. Fashion creations can be inspired by various things, such as Kalasiris from fantasy movies. This study aims to engineer the Kalasiris used by the character Kahmunrah in the film Night at the Museum: Battle of the Smithsonian into a fashion creation suitable for a fantasy costume party. The method used in making fashion creations is the Double Diamond method. This method has five stages: find, define, develop, and deliver. The discovery stage begins with exploring sources of ideas through watching films and making mood boards. Priorities and target markets are determined through a defined process. In the development process, designs will be created and modified according to fantasy costume party events. Fashion creations are completed after receiving input from experts in the delivery process. The results of this study are fashion creations product that have been modified from Kahmunrah's Kalasiris. The results showed that Kalasiris can be used for fantasy costume parties by modifying some parts of Kalasiris while maintaining its characteristics.

Keywords: kalasiris, fashion creations, *night*, *museum*.

PENDAHULUAN

Manusia cenderung membuat pakaian dengan material bulu-bulu dan kulit hewan sebagai alat pelindung tubuh sekitar 170.000 tahun yang lalu. Manusia mulai mengembangkan keterampilan membuat pakaian yang lebih nyaman untuk digunakan seiring berjalannya waktu (Rissman, 2015:12). Pakaian yang semula hanya berfungsi sebagai alat pelindung tubuh, berangsur-angsur bertransformasi juga dibuat untuk mempercantik penampilan. Pemilihan bahan dalam pembuatan busana menjadi lebih bervariasi.

Transformasi ini juga dialami oleh masyarakat Mesir kuno. Masyarakat Mesir kuno tidak hanya memandang aspek kenyamanan pada busana, tetapi juga sebagai sarana dalam mengekspresikan kebudayaan, strata sosial, dan kepribadian mereka melalui mode. Masyarakat Mesir kuno merupakan kelompok manusia pertama yang dikenal memiliki selera dalam gaya berbusana. Hal ini kemungkinan didorong oleh kebiasaan masyarakat Mesir kuno yang kerap kali menyanjung tubuh manusia. Masyarakat pada zaman tersebut ingin tampil mengagumkan dengan busana yang digunakan. Peradaban ini pula yang membawa





negara Mesir dikenal lebih jauh dalam dunia mode karena busana prasejarah nya yang dinilai memiliki detail artistik dan sangat memesona. Busana artistik masyarakat Mesir kuno inilah yang akrab disebut sebagai Kalasiris.

Kalasiris merupakan busana paling khas yang dikenakan oleh masyarakat Mesir kuno selama Periode Kerajaan Lama, Tengah dan Baru. Dalam bentuknya yang paling awal, Kalasiris berupa gaun tabung yang sangat pas di tubuh, dijahit pada bagian samping, ditopang oleh kedua talinya yang menempel di belakang leher.

Keunikan Busana Kalasiris mendorong para produser dan sutradara untuk mengungkapnya dalam berbagai film, termasuk *genre* fantasi. Seperti yang dituturkan Darmawan et al. (2020:139) estetika film merupakan sebuah pengungkapan makna dalam serangkaian adegan yang bertujuan untuk menyampaikan pesan kepada penikmat atau penonton film, sehingga makna-makna yang muncul secara eksplisit dan implisit dianggap sebagai sebuah pesan artistik. Pesan artistik ini dapat pula disampaikan dengan penggunaan kostum dalam film fantasi. Saputra et al. (2018:188) menambahkan, bahwa pemilihan desain busana atau kostum yang digunakan perlu dipertimbangkan dengan matang karena kostum berfungsi dalam memperjelas karakter dalam sebuah film. Dalam sebuah film dengan karakter yang melekat pada kostum baik itu berupa warna dan tanda dari kostum seorang tokoh dalam film tersebut tentunya ada makna tersendiri yang melekat dalam kostum tersebut, dimana sebuah karya seni dapat dipandang sebagai sebuah fenomena tanda (Patriansyah dalam Saragih, 2021: 302).

Night at the Museum merupakan salah satu contoh film ber-*genre* fantasi komedi asal Amerika Serikat. Pada seri keduanya, *Night at the Museum: Battle of the Smithsonian*, Larry berhadapan dengan tokoh Kahmunrah yang bangkit kembali dan berusaha untuk menguasai dunia. Kahmunrah berperan sebagai kakak kandung dari Akhmenrah, pewaris takhta Kerajaan Mesir kuno. Kahmunrah digambarkan sebagai karakter yang angkuh, sombong, egois, haus akan kekuasaan, namun ceroboh. Pembuatan busana kreasi terinspirasi dari Kalasiris yang digunakan Kahmunrah dalam Film *Night at the Museum*. Pembuatan busana ini bertujuan untuk memodifikasi Kalasiris menjadi busana kreasi dengan tampilan yang baru dan berbeda, namun tanpa menghilangkan ciri khas utamanya agar sesuai dikenakan pada kesempatan pesta kostum fantasi.

Fantasi merupakan imajinasi atau khayalan mengenai sesuatu yang tidak nyata dan tidak terjadi berdasarkan pengalaman yang sudah ada atau pernah dialami (Oktaviani, 2019:126). Pratista (2017:47) mengungkapkan, bahwa film fantasi merujuk pada sebuah film yang berhubungan dengan unsur magis, mitos, negeri dongeng, imajinasi, halusinasi, serta alam mimpi. Film fantasi umumnya ditujukan untuk penonton usia anak-anak hingga remaja, tapi tidak menutup kemungkinan juga dapat memikat kalangan dewasa. Salah satu contoh film yang mengusung *genre* fantasi adalah *Night at the Museum*. *Night at the Museum* merupakan film produksi 20th Century Fox yang rilis pada 2006 lalu.

Night at the Museum memiliki total tiga seri dengan seri kedua berjudul *Night at the Museum: Battle of the Smithsonian* (2009) dan seri ketiga, *Night at the Museum: Secret of the Tomb* (2014). Film ini bercerita tentang Larry Daley, seorang pengangguran yang mendapat pekerjaan sebagai penjaga museum dengan *shift* malam hari. Ketenangan berubah menjadi malapetaka ketika Larry menemukan penghuni museum mulai hidup satu-persatu.



Gambar 1. Film *Night at the Museum: Battle of the Smithsonian* dan tokoh Kahmunrah (20th Century Fox, 2009)

Kata modifikasi (dalam Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, 2008:1035), memiliki makna “pengubahan atau perubahan terhadap sesuatu”. Modifikasi juga dapat dimaknai sebagai upaya untuk mengubah sesuatu yang telah ada menjadi bentuk baru, namun tanpa menghilangkan ciri khasnya. Modifikasi harus tetap mempertahankan ciri khas dan keaslian benda yang diubah, karena jika melakukan modifikasi tanpa meninggalkan ciri khas dan keasliannya, tidak lagi sebagai modifikasi, tetapi sudah melakukan perubahan (Mentari, 2017:5).

Kalasiris merupakan busana wanita Mesir zaman prasejarah dengan bentuk dasar kutang. Biasanya





memanjang ke bawah, antara pertengahan betis hingga mata kaki, dan berbentuk lurus tanpa garis pinggang (Riyanto & Zulbahri, 2009:17). Kalasiris menutupi tubuh kemudian diikat atau dijahit agar tetap diam pada tempatnya. Kalasiris umumnya terbuat dari linen, kain bertekstur halus yang terbuat dari serat tanaman rami. Masyarakat Mesir kuno hampir tidak pernah menggunakan kain lain sebagai bahan dalam pembuatan busana. Penggunaan linen memiliki banyak keuntungan bagi masyarakat Mesir kuno yang tinggal di iklim panas dan cerah. Kain linen ditunen dengan sangat halus sehingga busana yang dihasilkan cenderung bersifat ringan dan sejuk. Linen dengan karakteristik mudah untuk dicuci juga memberi keuntungan pada pemikiran masyarakat Mesir kuno yang menganggap kebersihan pada penampilan lebih penting daripada dekorasi.



Gambar 2. Masyarakat Mesir Kuno dengan Busana Kalasiris

Busana Kalasiris biasanya khas berwarna putih. Penggambaran Kalasiris yang ditemukan dalam hieroglif (gambar kehidupan Mesir yang ditemukan pada peninggalan Mesir kuno) mengungkapkan bahwa para wanita di zaman tersebut sering mewarnai Kalasiris mereka dengan warna-warna yang cerah seperti warna biru, merah, hijau, dan kuning.

Menurut Miswar et al (2022:371) warna merupakan sebuah refleksi individu cahaya yang dipengaruhi oleh pigmen yang ditemukan pada permukaan benda. Secara umum, warna didefinisikan sebagai unsur cahaya yang dipantulkan oleh sebuah benda dan selanjutnya diinterpretasikan oleh kerja otak mata berdasarkan cahaya yang mengenai benda (Dewi, 2018:14). Setiap warna mampu memberikan kesan dan identitas tertentu sesuai dengan kondisi sosial pengamatnya.

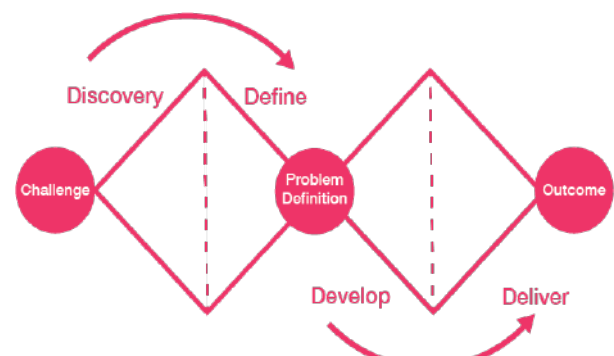
Kembaren et al (2020:123) berpendapat, bahwa warna merupakan unsur yang paling mudah untuk menimbulkan kesan pada perasaan, sehingga menjadi unsur yang paling akrab dikenal oleh manusia. Setiap

kebudayaan memiliki simbolisme terhadap masing-masing warna. Begitupun bagi masyarakat Mesir kuno. Menurut masyarakat Mesir pada saat itu, biru melambangkan Amun, sang Dewa Udara. Hijau dapat menggambarkan kehidupan dan masa muda, kuning biasa diasosiasikan sebagai emas. Warna merah melambangkan kekerasan dan tidak begitu sering digunakan. Hitam hanya digunakan pada wig, sedangkan putih merupakan warna suci yang dapat melambangkan kemurnian.

Busana kreasi adalah busana yang dibuat sebagai hasil daya cipta, gagasan, ide atau inspirasi seseorang dari bahan-bahan yang tidak lazim dipergunakan dalam suatu rancangan busana (Sianturi & Purba, 2014:106). Dengan kreativitas yang tinggi, bahan-bahan yang sudah tidak layak pakai dapat dimanfaatkan menjadi material pembuatan busana kreasi. Model busana kreasi biasanya menitikberatkan pada fungsi estetis atau fungsi keindahan daripada fungsi pakai. Berbagai garnitur atau hiasan dapat diterapkan pada busana kreasi, sehingga visual busana menjadi lebih indah dan menarik. Busana kreasi diklasifikasikan sebagai busana khusus karena hanya dapat dipakai pada saat-saat tertentu saja. Busana ini biasa digunakan pada kesempatan pesta di kalangan selebritis, peragaan busana, karnaval, acara pembukaan suatu perusahaan, sebagai media iklan, ataupun pada kesempatan pesta kostum.

METODE PENCIPTAAN

Metode yang digunakan dalam penciptaan busana kreasi ialah metode *Double Diamond*. Ledbury (dalam Indarti, 2020:135) mengadopsi *Double Diamond* sebagai metode yang digunakan dalam mendesain dan mengembangkan produk busana berupa *high performance apparel*. Menurutnya, Metode *Double Diamond* merupakan sebuah pendekatan holistik dengan cara membagi proses desain dalam empat proses kreatif, yaitu proses menemukan (*discover*), mendefinisikan (*define*), mengembangkan (*develop*), dan menyampaikan (*deliver*).



Gambar 3. Metode *Double Diamond*





Tahap pertama atau *discover* merupakan tahap penggalian informasi. Penggalian informasi dan inspirasi ini didapatkan melalui pengamatan terhadap Film *Night at the Museum: Battle of the Smithsonian.*, khususnya pada tokoh Kahmunrah. Ide-ide tersebut kemudian disatukan dalam suatu *moodboard*. Tahap *define* dilakukan untuk mengidentifikasi prioritas dalam penciptaan busana. Kalasiris yang digunakan Kahmunrah harus dimodifikasi agar sesuai dengan *target market*, yaitu wanita yang akan mengunjungi pesta kostum fantasi. Tahap ketiga atau tahap *develop* merupakan pengembangan dari tahap sebelumnya. Desain dimodifikasi, dikembangkan, dan ditinjau kembali. Kemudian pada tahap *deliver*, setelah melalui proses pemilihan desain dan masukan oleh ahli, proses pembuatan busana diselesaikan. Evaluasi produk busana dilakukan sebagai akhir dari proses.

PROSES PERWUJUDAN KARYA

1. Discover (Menemukan)

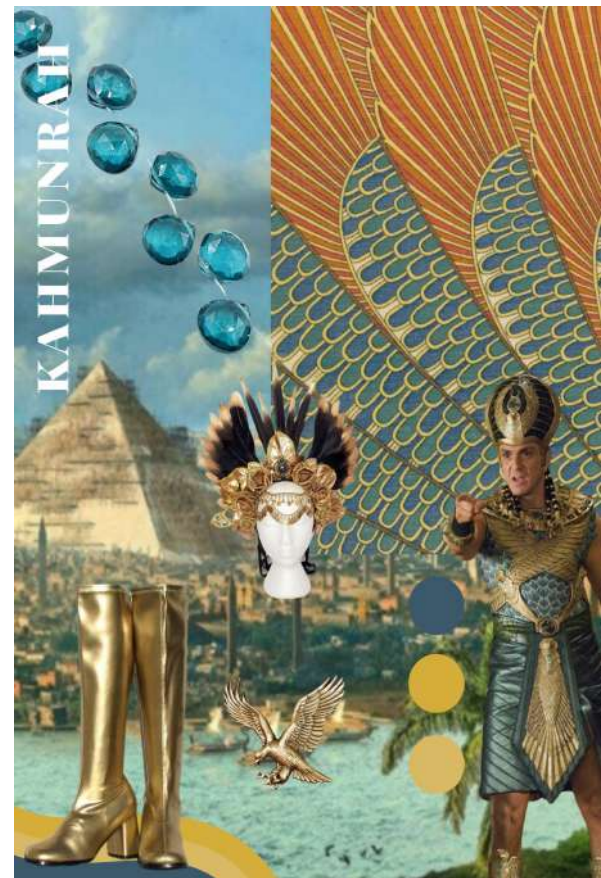
Tahap pertama yang dilakukan adalah menggali dan menentukan sumber ide melalui pengamatan terhadap Film *Night at the Museum: the Battle of Smithsonian*. Salah satu tokoh antagonis, Kahmunrah, ditentukan untuk menjadi acuan dalam pembuatan busana kreasi. Model Kalasiris yang digunakan Kahmunrah tidak berlengan, menggunakan kerah atau hiasan berbentuk setengah lingkaran (pektoral), dan bagian bawah (*schenti*) memiliki belahan pada bagian pinggirnya. Kalasiris berwarna hijau kebiruan, didominasi ornamen burung elang dengan nuansa emas.



Gambar 4. Kalasiris yang Digunakan Kahmunrah
(20th Century Fox, 2009)

Warna hijau biasanya dapat diasosiasikan sebagai tumbuhan, harmoni, lingkungan, kesuksesan, dan uang. Hijau juga dapat berarti negatif, seperti perasaan tamak, iri, tidak berpengalaman, dan muak. Warna hijau kebiruan menurut masyarakat Mesir kuno dapat

melambangkan Dewa Amun, kehidupan, dan masa muda. Dewa Amun atau Amon, merupakan Dewa paling berkuasa dan dianggap sebagai Dewa tertinggi bagi masyarakat Mesir kuno. Makna tersebut sejalan dengan karakter Kahmunrah yang diceritakan sangat haus akan kekuasaan. Berdasarkan analisis di atas, *colorplan* yang digunakan pada busana kreasi yaitu warna hijau kebiruan dengan sentuhan abu-abu, lebih tepatnya ialah warna *Indian Teal*, *Misted Yellow*, dan *Gold* yang tercantum pada *Pantone Colour System*. Burung elang, ornamen sayap, piramid, batu-batu permata, dan motif yang berkaitan juga menjadi inspirasi dalam pembuatan *moodboard*.



Gambar 5. Moodboard

2. Define (Mendefinisikan)

Tahap *define* bertujuan untuk mengidentifikasi dan menentukan prioritas dalam penciptaan busana. Prioritas dari pembuatan busana kreasi harus sesuai dengan *target market*. Hal ini dapat dilakukan dengan cara mengidentifikasi produk apa yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan masyarakat (Faizah, 2018:6). *Target market* dalam pembuatan produk busana kreasi yaitu wanita yang akan mengunjungi pesta kostum fantasi. Kalasiris yang digunakan oleh tokoh Kahmunrah pada film juga perlu dimodifikasi tanpa menghilangkan ciri khas utamanya.

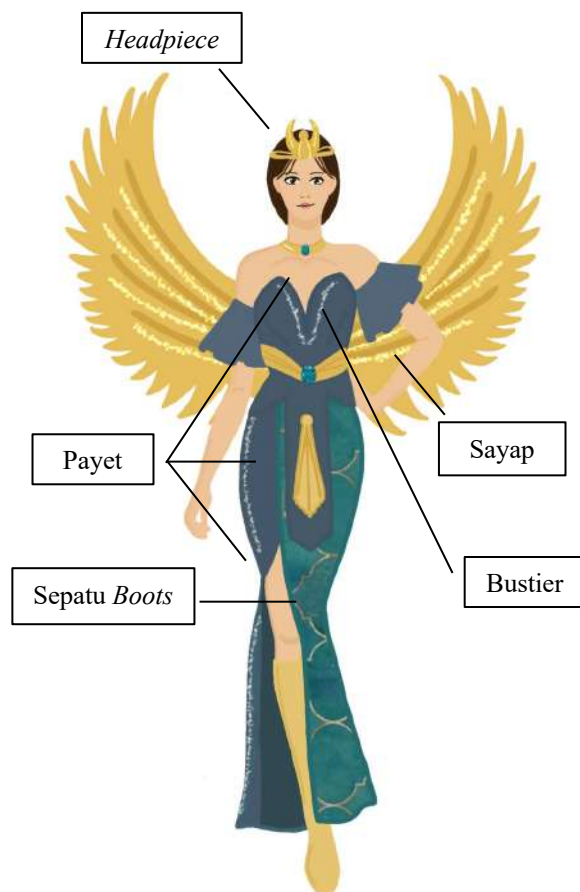




3. Develop (Mengembangkan)

Tahap *develop* merupakan langkah selanjutnya dari tahap *define*. Berdasarkan *moodboard* dan analisis yang telah selesai dilakukan, desain busana kreasi kemudian dibuat dan dikembangkan. Pembuatan desain harus dilengkapi dengan aksesoris dan milineris. Unsur-unsur dan prinsip desain, seperti kesatuan, keseimbangan, proporsi, irama, kontras, harmoni, dan penekanan juga perlu diperhatikan.

Busana kreasi didesain bernuansa *Indian Teal* dan *Misted Yellow* menggunakan bahan utama dari kain satin, kain tile polos, dan kain *taffeta bridal*. Kain satin dipilih untuk memberi kesan mewah dari tokoh Kahmunrah yang berperan sebagai salah satu anggota kerajaan. Sedangkan, kain *taffeta bridal* yang memiliki karakteristik kaku dan mengkilap dipilih untuk digunakan sebagai hiasan pada bagian pinggang. *Headpiece*, sepatu *boots*, dan hiasan punggung yang didominasi warna emas dibuat sebagai pelengkap busana kreasi.

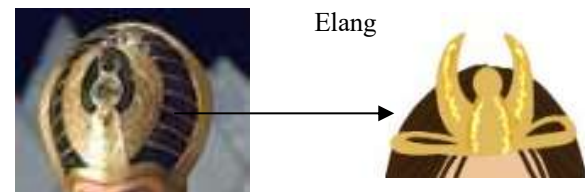


Gambar 6. Desain Busana Kreasi



Gambar 7. Hasil Modifikasi Kalasiris Kahmunrah

Kalasiris dimodifikasi dengan mengubah model busana menjadi *dress* pas badan sehingga memberi *look* feminim yang sesuai dengan *target market*, yaitu wanita. Bagian atas didesain berbentuk bustier dengan lengan menyambung pada bagian bawah bahu. Hiasan payet berwarna *silver* digunakan pada bagian bustier dan *schenti* bagian samping.



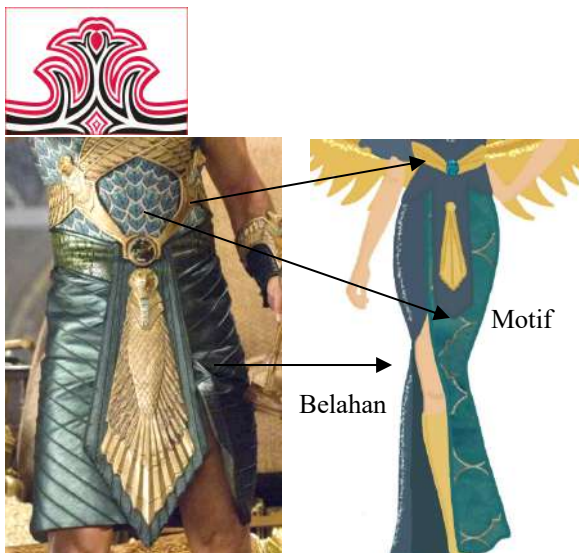
Gambar 8. Hasil Modifikasi *Headpiece*

Headpiece berbentuk elang dimodifikasi menjadi bentuk mahkota. Warna yang digunakan berubah menjadi emas secara keseluruhan dengan penambahan permata-permata sebagai aksen.



Gambar 9. Hasil Modifikasi Pektoral dan Ornamen Sayap

Bagian pektoral yang ada pada leher dimodifikasi menjadi kalung dengan hiasan permata. Ornamen sayap yang ada pada bagian muka dikembangkan menjadi hiasan punggung berupa sayap. Sayap didesain berwarna emas dengan taburan *glitter*.



Gambar 10. Hasil Modifikasi Hiasan Pinggang dan Schenti

Hiasan pada pinggang Kalasiris dimodifikasi menjadi bentuk baru dengan menambahkan batu *Persian Turquoise* sebagai hiasannya. Bagian lidah dibuat lebih ramping dan sederhana. *Schenti* Kahmunrah yang semula pendek diubah menjadi lebih panjang hingga mata kaki. Belahan (*slit*) *schenti* dipertahankan, namun dipindahkan posisinya dari kiri ke bagian kanan busana. Motif menyerupai bulu-bulu Elang yang ada pada bagian atas Kalasiris dimodifikasi menjadi kain *printing* dan diubah peletakannya menjadi pada bagian *schenti*.

4. Deliver (Menyampaikan)

Deliver menjadi tahap terakhir dalam metode *Double Diamond*. Menurut Indarti (2020:135) pada tahap ini masukan dikumpulkan, desain dipilih dan disetujui, produk kemudian diselesaikan, serta diakhiri dengan evaluasi dari pembuatan busana. Berdasarkan masukan dari ahli, bagian motif pada *schenti* yang semula didesain menggunakan kain *printing* lebih baik diubah menjadi kain satin dengan hiasan payet emas. Hiasan punggung juga perlu diberi *finishing* menggunakan lem tembak *glitter* agar tampak lebih rapi.

Persiapan alat dan bahan mulai dilakukan setelah desain selesai. Busana kreasi menggunakan ukuran standar M (*medium*). Sepatu *boots* yang digunakan sebagai pelengkap busana merupakan model *knee high boots*. *Boots* yang awalnya berwarna hitam dicat menggunakan cat semprot berwarna emas. Hiasan punggung berupa sayap dan *headpiece* berbahan dasar busa ati. Sama seperti *boots*, hiasan punggung diberi warna menggunakan cat semprot dan diberi taburan *glitter* emas. *Headpiece* dilapisi oleh pita emas, menggunakan figur elang sebagai ornamen, dan hiasan berupa permata berbagai warna.



Gambar 11. Pembuatan *Headpiece*, *Boots*, dan Hiasan Punggung

Evaluasi merupakan sebuah proses pemberian atau penentuan nilai kepada suatu objek berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Evaluasi merupakan ciri didalam kritik seni. Penilaian pada tahapan ini sangat menentukan kualitas karya, dan juga sebagai pembandingan dengan karya lainnya (Chia & Fitriyona, 2022:601). Setelah melalui serangkaian proses, terciptalah busana kreasi yang terinspirasi dari Kalasiris Kahmunrah. Hasil akhir busana kreasi sudah sesuai dengan desain yang sebelumnya telah dibuat. *Target market* yang ditujukan untuk wanita yang akan mengunjungi pesta kostum fantasi juga sudah terpenuhi.





Gambar 12. Pembuatan Busana Kreasi

WUJUD KARYA



Gambar 13. Hasil Produk Busana Kreasi Karakter Kahmunrah

Spesifikasi/Keterangan

Lingkar badan	: 90 cm
Lingkar pinggang	: 72 cm
Lingkar pinggul	: 96 cm
Lingkar lengan	: 34 cm
Panjang lengan	: 20 cm
Panjang <i>dress</i>	: 145 cm
Lebar hiasan pinggang	: 10 cm
Panjang hiasan lidah (<i>indian teal</i>)	: 45 cm
Panjang hiasan lidah (<i>misted yellow</i>)	: 30 cm
Diameter lingkaran hiasan lidah (<i>misted yellow</i>)	: 4 cm

Karya busana yang dihasilkan ialah busana kreasi dengan ukuran standar M (*Medium*) yang telah dimodifikasi dari Kalasiris yang digunakan oleh tokoh Kahmunrah pada *Film Night at the Museum: Battle of the Smithsonian*. Model, warna, bahan, dan garnitur yang dipilih dalam busana kreasi merupakan visualisasi dari sosok Kahmunrah yang diceritakan berasal dari kalangan bangsawan Mesir.

Busana didominasi oleh warna *Indian Teal*, *Misted Yellow*, dan *Gold* berdasarkan *palette* warna dari Sistem *Pantone*. Warna-warna yang tegas memberikan kesan kuat dan mewah, sesuai dengan Kahmunrah yang merupakan tokoh antagonis. Produk busana kreasi berupa *dress* pas badan yang panjangnya hingga mata kaki. Kain Satin berwarna *Indian Teal* digunakan sebagai bahan utamanya. Sedangkan kain *tafetta bridal* berwarna *Misted Yellow* dan Kain Tile polos digunakan sebagai bahan dasar garnitur. Lengan model *Circular Cap* menyambung pada bagian bawah bahu, dijahit menggunakan karet. Bagian bawah berbentuk siluet-I dan memiliki belahan (*slit*) pada bagian kanannya.





Gambar 14. Hasil Produk Busana Kreasi Kahmunrah

Bustier dan bagian bawah busana diberi penambahan payet sebagai aksesoris. Payet yang digunakan adalah payet pasir berwarna emas dan *silver*. Payet pada bustier disusun mengikuti bentuk bustier, sedangkan pada bagian bawah disusun menyerupai bentuk bulu-bulu Elang yang sudah didesain sebelumnya. *Headpiece* dan hiasan punggung berupa sayap berbahan dasar busa ati berwarna emas dengan taburan *glitter*. Sepatu menggunakan jenis *knee high boots* yang juga berwarna emas.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Pembuatan produk busana kreasi dapat terinspirasi dari busana yang digunakan suatu tokoh pada film fantasi. Film yang menjadi sumber ide peneliti merupakan Film *Night at the Museum* yang diproduksi oleh *20th Century Fox*. Tokoh Kahmunrah merupakan tokoh antagonis yang ada pada seri kedua, *Night at the Museum: Battle of the Smithsonian*.

Pembuatan busana kreasi terinspirasi dari Kalasiris atau busana prasejarah masyarakat Mesir yang digunakan oleh Kahmunrah. Pembuatan busana kreasi

menggunakan Metode *Double Diamond* dan bertujuan untuk memodifikasi Kalasiris menjadi busana kreasi yang sesuai pada kesempatan pesta kostum. Metode *Double Diamond* memiliki empat tahapan, yaitu: *discover*, *define*, *develop*, dan *deliver*. Hasil akhir menunjukkan bahwa busana prasejarah seperti Kalasiris dapat digunakan dalam kesempatan pesta kostum fantasi dengan cara memodifikasi beberapa bagian dan tetap mempertahankan ciri khasnya.

2. Saran

Berdasarkan proses perwujudan karya yang telah dilaksanakan, maka saran-saran yang diajukan penulis dalam membuat busana kreasi adalah sebagai berikut:

Dalam memodifikasi sebuah busana, sebaiknya ciri khas utama dari busana asli yang menjadi acuan tidak dihilangkan. Produk busana yang dihasilkan juga harus ditinjau kembali agar sesuai dengan desain yang sebelumnya telah dirancang. Selain itu, diperlukan keterampilan dan ketelitian ekstra ketika menggunakan bahan-bahan yang tidak lazim dalam pembuatan busana kreasi.

DAFTAR RUJUKAN

- Chia, P., & Fitriyona, N. (2022). Analisis Karya Seni Lukis Yasrul Sami. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 11(2), 598-605
<https://doi.org/10.24114/gr.v11i2.39582>
- Darmawan, H., Pramayoza, D., & Yusril, Y. (2020). Makna Budaya Minangkabau Dalam Film Salisiah Adai. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 9(1), 138-144.
<https://doi.org/10.24114/gr.v9i1.18359>
- Dewi, S. N. (2018). *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Melalui Penggunaan Metode Discovery Pada Anak Usia 4-5 Tahun di Taman Kanak-Kanak Kartika Fajar Baru Lampung Selatan*. Disertasi tidak diterbitkan. Bandar Lampung: UIN Raden Intan Lampung.
- Faizah, N. K. (2018). *Strategi Pemasaran Produk Pakaian dengan Sistem Online dan Offline di Toko Bibishop Grosir Nganjuk (Studi Komparasi)*. Skripsi tidak diterbitkan. Kediri. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Indarti, I. (2020). Metode Proses Desain dalam Penciptaan Produk Fashion dan Tekstil. *BAJU: Journal of Fashion & Textile Design Unesa*, 1(2), 128-137.
<https://doi.org/10.26740/baju.v1n2.p128-137>
- Kembaren, Y. A., Kartono, G., & Mesra, M. (2020). Analisis Karya Poster Berdasarkan Unity, Layout, Tipografi, dan Warna. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 9(1), 121-126.





<https://doi.org/10.24114/gr.v9i1.18187>

- Mentari, A. (2017). The Change of Bridal Hair Accessories of Great Aceh Brides. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 2(4), 1-9.
- Miswar, M., Rian, R., Muler, Y., & Rajudin, R. (2022). Studi Warna dan Gaya Pada Karya Yazid. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 11(2), 370-378.
<https://doi.org/10.24114/gr.v11i2.38384>
- Oktaviani, D. D. (2019). Konsep Fantasi dalam Film. *Rekam: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi*, 15(2), 125-136.
<https://doi.org/10.24821/rekam.v15i2.3356>
- Pratista, H. (2017). *Buku Memahami Film Edisi 2*. Yogyakarta: Montase Press.
- Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. (2008). *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Rissman, R. (2015). *History of Fashion*. Mankato: ABDO.
- Riyanto, A. A., & Zulbahri, L. (2009). *Modul Dasar Busana*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Saputra, H., Loravianti, S. R., & Ediwar, E. (2018). Titik Merah: Karya Seni yang Terinspirasi dari Sebuah Film the Flu yang Divisualkan ke dalam Wujud Karya Tari. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 7(2), 187-191.
<https://doi.org/10.24114/gr.v7i2.11057>
- Seragih, Y. G., & Azis, A. C. K. (2021). Tinjauan Hasil Gambar Ilustrasi Kartun dengan Objek Binatang. *Ekspresi Seni: Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Karya Seni*, 23(2), 302-318.
- Sianturi, D. E., & Purba, R. (2014). Hubungan Pengetahuan Desain Busana dengan Hasil Menggambar Busana Kreasi Pada Siswa SMK Negeri 8 Medan. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 16(2).
<https://doi.org/10.24114/jptk.v16i2.4634>

