

LAPORAN TUGAS AKHIR

**REPRESENTASI KUNTILANAK DALAM *FILM*
KUNTILANAK *UNIVERSE* PADA *ARTWEAR***



Pertanggungjawaban Tertulis
untuk Memenuhi Persyaratan Mencapai Derajat
Sarjana Terapan Seni (S. Tr.Sn)

Dede Yogi Darsita

212323005

**PROGRAM STUDI D4 TATA RIAS DAN BUSANA
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI BUDAYA INDONESIA (ISBI) BANDUNG
2026**

LEMBAR PENGESAHAN



LEMBAR PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir ini telah diujikan, dinyatakan lulus, sudah direvisi, dan telah mendapat persetujuan pembimbing dan penguji sesuai ketentuan yang berlaku di Program Studi D4 Tata Rias dan Busana FSRD ISBI Bandung.

Judul Tugas Akhir : Representasi Kuntulanak dalam *Film Kuntulanak Universe* pada *Artwear*
Nama Mahasiswa : Dede Yogi Darsita
NIM : 212323005
Tanggal diuji : Senin, 5 Januari 2026
Tanggal dinyatakan lulus : Senin, 5 Januari 2026
Tanggal selesai revisi : Senin, 5 Januari 2026

Bandung, 9 Januari 2026

Mengetahui,
Ketua Prodi D4 Tata Rias dan Busana
FSRD ISBI Bandung

Suharno, S.Sn., M.Sn.
NIP. 196906071995031001

Dekan FSRD ISBI Bandung
Prof. Dr. Husen Hendriyana, S.Sn., M.Ds.
NIP. 197203101338021003

Menyetujui,
Pembimbing I
Suharno, S.Sn., M.Sn.
NIP. 196906071995031001

Pembimbing II
Mira Marlanti, S.Sn., M.Ds.
NIP. 197903022003122001

Penguji I
Annisa Fitra, S.Pd., M.Ds.
NIP. 198411042019032007

Penguji II
M. Tavip, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19651027199303001

Penguji III
Naufal Arafah, M.Tr.T.
NIP. 199604272023211011

LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Seluruh isi Laporan Tugas Akhir dengan judul "Representasi Kuntilanak dalam *Film Kuntilanak Universe* dalam *Artwear*" ini adalah karya saya sendiri;
2. Pengutipan yang saya lakukan dalam penulisan Laporan Tugas Akhir ini sesuai dengan etika penulisan karya ilmiah yang berlaku dalam dunia akademik;
3. Jika dikemudian hari dalam Laporan Tugas Akhir tersebut di atas ditemukan pelanggaran etika kailmuan, saya siap menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Bandung, 2026

Yang menyatakan,



Dede Yogi Darsita
212523005

KATA PENGANTAR

Pengkarya panjatkan puji dan syukur ke hadirat Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul "Representasi Kuntilanak dalam *Film Kuntilanak Universe* pada *Artwear*" dengan baik. Shalawat serta salam pengkarya haturkan kepada Nabi Muhammad SAW. Laporan Tugas Akhir ini disusun guna memenuhi salah satu persyaratan dalam mencapai derajat Sarjana Terapan Seni (S. Tr. Sn) pada Program Studi D4 Tata Rias dan Busana, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung.

Laporan Tugas Akhir ini tidak akan dapat tercapai apabila tanpa ada dukungan dari banyak pihak yang membantu dan mendoakan. Oleh sebab itu, pengkarya ucapkan terimakasih kepada:

1. Kedua orangtua dan keluarga yang telah mendukung selama proses laporan tugas akhir ini secara moril dan material serta doa yang tiada henti-hentinya kepada pengkarya;
2. Dr. Retno Dwimarwati, S.Sen., M.Hum, selaku Rektor ISBI Bandung;
3. Drs. Husen Hendriyana, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain ISBI Bandung;
4. Suharno, S.Sn, M.Sn. selaku Ketua Program Studi D4 Tata Rias dan Busana, Fakultas Seni Rupa dan Desain ISBI Bandung, selaku dosen pembimbing dalam proses penulisan Laporan Tugas Akhir ini;
5. Mira Marlianti, S.Sn, M.Ds. selaku dosen pembimbing dalam proses pengkaryaan Laporan Tugas Akhir ini;

Perlu disampaikan bahwa penulisan Laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh sebab itu pengkarya mengharapkan kritik dan saran untuk perbaikan penulisan berikutnya.

Bandung, 2026
Pengkarya,

Dede Yogi Darsita
212323005

REPRESENTASI KUNTILANAK DALAM *FILM* KUNTILANAK *UNIVERSE* PADA *ARTWEAR*

Dede Yogi Darsita

Program Studi D4 Tata dan Busana FSRD ISBI Bandung Jl. Buah Batu 212
Bandung, 40265

Tlp. +6287828128182. Email dedeyogi400@gmail.com

Abstrak

Pada umumnya, Kuntilanak dikenal sebagai arwah gentayangan dari perempuan yang meninggal dalam keadaan mengandung atau melahirkan. Kuntilanak dalam *film-film* Indonesia dipresentasikan dalam bentuk perempuan yang meninggal tidak wajar kemudian menjelma menjadi sosok menakutkan yang menuntut dendam. Berbeda halnya dengan *film* Kuntilanak *Universe* produksi MVP pictures, Kuntilanak dicitrakan sebagai perempuan yang mempunyai dua versi yakni menakutkan namun pada sisi lain memiliki sifat manusiawi yang dapat dipanggil dengan sekar durma Jawa Kuno berjudul *lingsir wengi* untuk dijadikan alat pesugihan sekte Mangkujiwo. Berdasarkan hal ini, pengkarya terinspirasi dari *film* Kuntilanak *Universe* yakni *film* Kuntilanak (2006), Kuntilanak 3 (2008), Kuntilanak (2018), Kuntilanak 2 (2019), Kuntilanak 3 (2022), Mangkujiwo (2020) dan Mangkujiwo 2 (2023) untuk mencitrakan keberadaan Kuntilanak dalam *artwear* yang memiliki dua kepribadian tersebut, yakni menakutkan sekaligus manusiawi. Pengkaryaan ini penting karena belum ada desainer yang mengangkat fenomena Kuntilanak dalam *film-film* Kuntilanak *Universe* menjadi *artwear*. Oleh sebab itu, tujuan pengkaryaan ini adalah untuk menghadirkan kebaruan bentuk *artwear* yang terinspirasi dari *film* Kuntilanak *Universe*. Adapun metode penciptaan ini terdiri dari empat tahap, yaitu eksplorasi, eksperimentasi, perwujudan, dan evaluasi. Hasil penciptaan ini berupa tiga *looks artwear* yang disajikan dalam bentuk *fashion cinematic*.

Kata kunci: kuntilanak, *artwear*, *film kuntilanak universe*, *representasi*

REPRESENTATION OF KUNTILANAK IN THE KUNTILANAK UNIVERSE FILMS THROUGH ARTWEAR

Dede Yogi Darsita

Program Studi D4 Tata dan Busana FSRD ISBI Bandung Jl. Buah Batu 212
Bandung, 40265
Tlp. +6287828128182. Email dedeyogi400@gmail.com

Abstract

In general, Kuntilanak is known as the vengeful spirit of a woman who died during pregnancy or childbirth. In Indonesian horror films, Kuntilanak is typically portrayed as a terrifying female ghost seeking revenge after experiencing an unnatural death. However, the Kuntilanak Universe films produced by MVP Pictures offer a different representation. Here, Kuntilanak is depicted as a dual-natured female entity both frightening and humanized who can be summoned through the ancient Javanese chant Sekar Durma titled Lingsir Wengi, and used as a medium for the Mangkujiwo cult's wealth rituals. Inspired by the Kuntilanak Universe films Kuntilanak (2006), Kuntilanak 3 (2008), Kuntilanak (2018), Kuntilanak 2 (2019), Kuntilanak 3 (2022), Mangkujiwo (2020), and Mangkujiwo 2 (2023) the artist aimed to represent this duality through artwear design. This creative work is significant as no designer has previously explored the Kuntilanak phenomenon from the Kuntilanak Universe films as a concept for artwear. Therefore, the objective of this project is to present a novel form of artwear inspired by these films. The creative process follows four stages: exploration to understand the character and visuals from the films, experimentation with materials and techniques, realization of the designs into an artwear collection, and evaluation to ensure conceptual relevance. The final outcome is a series of three artwear looks presented through a fashion cinematic.

Keywords: *artwear, kuntilanak, film universe, representation*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	iii
KATA PENGANTAR	iv
Abstrak	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
DAFTAR ISTILAH	xvi
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Penciptaan.....	1
1.2. Rumusan Penciptaan	2
1.3. Orisinalitas	3
1.4. Tujuan dan Manfaat Penciptaan.....	6
1.4.1. Tujuan.....	6
1.4.2. Manfaat	6
1.5. Batasan Penciptaan.....	7
1.5.1. Batasan Sumber Penciptaan	7
1.5.2. Batasan Karya	10
1.5.3. Jumlah Karya.....	10
1.5.4. Target <i>Market</i>	10
BAB II.....	12
DESKRIPSI SUMBER PENCIPTAAN	12
2.1. Kuntilanak	12
2.1.1. Pengertian.....	12
2.1.2. Sejarah.....	13
2.1.2.1. Legenda Kuntilanak di Kalimantan Barat.....	13
2.1.2.2. Legenda Kuntilanak dalam Sejarah Pontianak	14

2.1.3. Jenis-Jenis Kuntilanak.....	14
2.1.3.1. Kuntilanak Merah.....	14
2.1.3.2. Kuntilanak Kuning.....	15
2.1.3.3. Ratu Kuntilanak	16
2.1.3.4. Kuntilanak Kembar	16
2.2. <i>Film Kuntilanak Universe</i>	17
2.2.1. Judul <i>Film</i> dalam <i>Kuntilanak Universe</i>	18
2.2.1.1. Kuntilanak (2006)	18
2.2.1.2. Kuntilanak 2 (2007)	20
2.2.1.3. Kuntikanak 3 (2008)	21
2.2.1.4. Kuntilanak (2018).....	22
2.2.1.5. Kuntilanak 2 (2019).....	23
2.2.1.6. Kuntilanak 3 (2022).....	24
2.2.1.7. Mangkujiwo (2020)	25
2.2.1.8. Mangkujiwo 2 (2023)	26
2.3. <i>Artwear</i>	28
2.3.1. Pengertian.....	28
2.3.2. Fungsi <i>Artwear</i>	29
2.3.2.1. Ekspresi Individual	29
2.3.2.2. Keunikan dan Nilai Eksklusivitas.....	29
2.3.2.3. Fungsi Sosial dan Budaya.....	29
2.3.2.4. Nilai Ekonomi.....	30
2.3.2.5. Objek Koleksi dan Investasi	30
2.3.3. Jenis <i>Artwear</i>	30
2.3.3.1. <i>Avant Garde</i>	30
2.3.3.2. <i>Weareable Art</i>	32
2.3.4. Representasi	33
BAB III	35
METODE PENCIPTAAN	35
3.1. Tahap Eksplorasi	35
3.2. Tahap Eksperimentasi	36
3.3. Tahap Perwujudan.....	39

3.4. Evaluasi	53
BAB IV	56
DESKRIPSI KARYA	56
4.1. Deskripsi Karya 1.....	56
4.1.1. <i>Master Design</i>	57
4.1.2. Foto Produk	58
4.1.3. Estimasi Harga Produk.....	58
4.2. Deskripsi Karya 2.....	60
4.2.1. <i>Master Design</i>	61
4.2.2. Foto Produk	62
4.2.3. Estimasi Harga Produk.....	62
4.3. Deskripsi Karya 3.....	64
4.3.1. <i>Master Design</i>	64
4.3.2. Foto Produk	66
4.3.3. Estimasi Harga Produk.....	66
BAB V.....	68
PENYAJIAN KARYA DAN MEDIA PROMOSI.....	68
5.1. Penyajian Karya	68
5.2. Media Promosi	73
5.2.1. Media Promosi Karya.....	73
5.2.1.1. Nama Brand/Merk.....	73
5.2.1.2. <i>Label, Hangtag</i> dan Kartu Nama	74
5.2.1.3. Pengemasan/Packaging	76
5.2.2. Media Promosi Penyajian Karya (Instagram)	77
BAB VI.....	79
KESIMPULAN	79
6.1. Kesimpulan	79
6.2. Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN 1	85
LAMPIRAN 2.....	86
LAMPIRAN 3.....	87

LAMPIRAN 4.....	88
LAMPIRAN 5.....	89
LAMPIRAN 6.....	90



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Ilustrasi Kuntilanak	12
Gambar 2.2. Ilustrasi Kuntilanak merah	15
Gambar 2.3. Ilustrasi Kuntilanak kuning	15
Gambar 2.4. Ilustrasi Ratu Kuntilanak.....	16
Gambar 2.5. Ilustrasi Kuntilanak kembar	17
Gambar 2.6. Poster film Kuntilanak tahun 2006	20
Gambar 2.7. Poster film Kuntilanak 2 tahun 2007	21
Gambar 2.8. Poster <i>film</i> Kuntilanak 3 tahun 2008	22
Gambar 2.9. Poster <i>film</i> Kuntilanak tahun 2018	23
Gambar 2.10. Poster <i>film</i> Kuntilanak tahun 2019	24
Gambar 2.11. Poster <i>film</i> Kuntilanak 3 tahun 2022	25
Gambar 2.12. Poster <i>film</i> Mangkujiwo tahun 2020	26
Gambar 2.13. Poster <i>film</i> Mangkujiwo 2023	27
Gambar 2.14. <i>Artwear</i> karya Grace Duval.....	29
Gambar 2.15. Desainer Harry Halim dengan koleksi The Impossible Love dalam acara Jakarta <i>Fashion Week</i> 2023.....	31
Gambar 2.16. Koleksi rancangan Rinaldy Yunardi yang terbuat dari plastik dan dari segi konsep memenuhi kriteria desain <i>avant garde</i>	31
Gambar 2.17. Koleksi berprinsip <i>avant garde</i> yang dipersembahkan oleh Tigah dalam rangkaian acara <i>Fashion Force</i>	32
Gambar 2.18. Iris Van Herpen 3D - Printed Flexible dresses <i>collection</i>	33
Gambar 3.1. Referensi penciptaan	36
Gambar 3.2. Hasil eksperimen dengan teknik <i>painting</i> dan <i>beading embroidery</i> yang terbuat dari aneka payet dan cat akrilik untuk menciptakan luka dan darah tiruan	37
Gambar 3.3. Hasil eksperimen <i>manipulation fabric</i> yang terbuat dari kain organza dan senar untuk menciptakan tekstur.....	38
Gambar 3.4. Hasil eksperimen <i>bodypiece</i> dengan teknik <i>sculpting</i> yang terbuat dari <i>dry clay</i> untuk menciptakan tulang rusuk tiruan	39
Gambar 3.5. <i>Moodboard</i> inspirasi digital	40
Gambar 3.6. Sketsa desain	41
Gambar 3.7. <i>Line collection</i>	42
Gambar 3.8. <i>Hanger design look 1</i>	48
Gambar 3.9. <i>Hanger design look 2</i>	49
Gambar 3.10. <i>Hanger design look 3</i>	50
Gambar 3.11. Proses pembuatan pola busana.....	51
Gambar 3.12. Proses pemotongan kain.....	52
Gambar 3.13. Proses Penjahitan.....	52
Gambar 3.14. Proses <i>embellishment</i>	52
Gambar 3.15. Proses pembuatan aksesoris.....	53
Gambar 3.16. Proses <i>finishing</i>	53

Gambar 3.17. Tangkapan layar hasil <i>polling</i> melalui Instagram	54
Gambar 3.18. Tangkapan layar hasil <i>polling</i> melalui X (Twitter).....	55
Gambar 4.1. <i>Master design look 1</i>	57
Gambar 4.2. Foto produk <i>look 1</i>	58
Gambar 4.3. <i>Master design look 2</i>	61
Gambar 4.4. Foto produk <i>look 2</i>	62
Gambar 4.5. <i>Master design look 3</i>	65
Gambar 4.6. Foto produk <i>look 3</i>	66
Gambar 5.1. Lembar kerja untuk <i>look 1</i>	69
Gambar 5.2. Lembar kerja untuk <i>look 2</i>	70
Gambar 5.3. Lembar kerja untuk <i>look 3</i>	70
Gambar 5.4. Proses <i>makeup & hair-do</i>	71
Gambar 5.5. Proses <i>photoshoot & videoshoot</i>	71
Gambar 5.6. <i>Preview</i> hasil <i>photoshoot</i>	72
Gambar 5.7. Tangkapan layar hasil <i>videoshoot</i>	72
Gambar 5.8. Logo Darsitopia.....	73
Gambar 5.9. <i>Mockup label</i> brand Darsitopia	74
Gambar 5.10. <i>Mockup hangtag</i> brand Darsitopia	74
Gambar 5.11. <i>Mockup</i> kartu nama brand Darsitopia	76
Gambar 5.12. <i>Mockup paper bag</i> brand Darsitopia.....	77
Gambar 5.13. <i>Mockup box</i> brand Darsitopia	77
Gambar 5.14. Tangkapan layar akun Instagram Darsitopia.....	78

DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1. Bagan metode penciptaan Hawkins yang diadaptasi oleh Soedarsono	35
---	----



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Orisinalitas karya	3
Tabel 1.2. Elemen visual dari film Kuntilanak Universe yang dijadikan inspirasi pengkaryaan.....	8
Tabel 3.1. Tabel hanger material.....	42
Tabel 4.1. Rincian harga outer (kebaya)	58
Tabel 4.2. Rincian harga korset.....	59
Tabel 4.3. Rincian harga rok	59
Tabel 4.4. Rincian harga aksesoris	59
Tabel 4.5. Rincian harga <i>outer</i> (kebaya).....	62
Tabel 4.6. Rincian harga gaun.....	63
Tabel 4.7. Rincian harga aksesoris (bodypiece)	63
Tabel 4.8. Rincian harga gaun.....	66
Tabel 4.9. Rincian harga aksesoris (<i>bodypiece</i>)	67
Tabel 5.1. Simbol cara perawatan produk pada hangtag	75



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1	85
LEMBAR KONTROL BIMBINGAN TUGAS AKHIR.....	85
LAMPIRAN 2.....	86
LEMBAR KONTROL BIMBINGAN TUGAS AKHIR.....	86
LAMPIRAN 3	87
LEMBAR BUKTI SUBMIT JURNAL	87
LAMPIRAN 4.....	88
DOKUMENTASI HASIL <i>PHOTOSHOOT</i>	88
LAMPIRAN 5.....	89
PROMOSI KARYA DI INSTAGRAM BRAND DARSITOPIA.....	89
LAMPIRAN 6.....	90
<i>CURRICULUM VITAE (CV)</i>	90



DAFTAR ISTILAH

<i>Artwear</i>	: Busana yang menggabungkan elemen seni dan fashion, biasanya bersifat konseptual dan ekspresif.
<i>Avant Garde</i>	: Gaya dalam seni dan fashion yang inovatif, eksperimental, dan tidak konvensional.
<i>Beading Embroidery</i>	: Teknik sulam yang menggunakan manik-manik untuk menciptakan pola atau hiasan pada kain.
<i>Beauty</i>	: Konsep estetika yang diterapkan dalam tata rias, gaya rambut, maupun keseluruhan tampilan model.
<i>Bodypiece</i>	: Aksesori atau bagian busana yang dirancang untuk dikenakan di tubuh dan sering kali menjadi pusat perhatian dalam tampilan.
<i>Boning</i>	: Teknik pemasangan tulang atau penopang dalam busana, biasanya terbuat dari plastik atau logam, yang digunakan untuk mempertahankan bentuk pakaian, terutama pada korset.
<i>Crafting</i>	: Proses pembuatan karya secara manual yang melibatkan keterampilan tangan dan perhatian pada detail.
<i>Editorial :</i>	: Gaya penyajian busana yang bersifat artistik dan naratif, biasanya digunakan untuk keperluan majalah atau kampanye visual.
<i>Film</i>	: Media audio-visual yang digunakan untuk menampilkan narasi atau karya visual
<i>Folklore</i>	: Cerita rakyat, mitos, dan tradisi lisan
Horor	: Genre yang menonjolkan elemen menyeramkan, mistis, atau menegangkan sebagai bagian dari narasi visual.
Kuntilanak	: Hantu perempuan yang meninggal tidak wajar.

Kuntilanak Mangkujiwo	: Sebutan Kuntilanak yang dipelihara oleh sekte Mangkujiwo dalam <i>film Kuntilanak Universe</i> .
Kuntilanak <i>Universe</i>	: Jagat sinema Kuntilanak yang diproduksi oleh MVP <i>Pictures</i>
<i>Look</i>	: Satu set tampilan busana lengkap.
<i>Manifulation fabric</i>	: Teknik mengolah kain secara kreatif, seperti melipat, membentuk, atau menciptakan tekstur unik.
<i>Painting</i>	: Melukis, atau pengecatan. Namun, bisa juga merujuk pada karya seni lukis atau proses pemberian warna pada suatu objek.
<i>Red Carpet</i>	: Konteks penyajian busana mewah atau eksklusif yang biasa digunakan dalam acara bergengsi.
<i>Sculpting</i>	: Teknik membentuk volume atau struktur pada bahan.
Sinematik	: Gaya visual dalam pembuatan video yang menyerupai film layar lebar. Hal ini mencakup penggunaan teknik-teknik pengambilan gambar, pencahayaan, pengeditan, dan tata suara yang sering diterapkan dalam produksi film untuk menciptakan pengalaman visual yang mendalam dan emosional.
VIP	: Singkatan dari <i>Very Important Person</i> , biasanya merujuk pada kategori pelanggan eksklusif atau penerima layanan premium.

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penciptaan

Kuntilanak adalah salah satu sosok hantu yang populer dalam cerita rakyat Indonesia. Sosok ini sering digambarkan sebagai perempuan dengan rambut panjang yang terurai, mengenakan busana serba putih yang lusuh dan panjang. Menurut Suyono dalam Setiawan (2022:28), Kuntilanak digambarkan sebagai perempuan yang sangat cantik dengan rambut yang terurai ke bawah hingga menyentuh tanah, dan hal mistis ini nyatanya masih dipercaya oleh beberapa masyarakat tertentu dan misteri keberadaannya selalu dibicarakan.

Kuntilanak sendiri memiliki karakter dan busana yang berbeda-beda mengikuti aura bawaannya (Zidan dan Genta, 2019:60-61). Dalam budaya tradisional dan populer, busana Kuntilanak juga berperan penting dalam menciptakan kesan menyeramkan dan memelihara narasi mistis yang melekat pada Kuntilanak. Meski demikian, representasi busana tersebut juga mengalami perubahan seiring perkembangan media dan preferensi penonton modern.

Fenomena di atas tergambarkan pada *film* fiksi Kuntilanak Mangkujiwo (sebutan Kuntilanak dalam Kuntilanak *Universe*) produksi Multivision Plus Pictures (MVP Pictures). *Film* ini bergenre *film* horor, yakni *film* tentang ketakutan yang dirancang untuk menakut-nakuti penonton (Fajar & Lestari. 2021:18). Ada delapan *film* pada Kuntilanak *Universe* yang tujuh diantaranya menggambarkan citra dengan ragam busana yang konsisten berupa kebaya dan gaun, yakni seri Kuntilanak (2006), Kuntilanak 3 (2008), Kuntilanak (2018), Kuntilanak 2 (2019), Kuntilanak 3 (2022), Mangkujiwo (2020) dan Mangkujiwo 2 (2023). Sifat yang ditampilkan juga tidak hanya memiliki sifat pendendam dan penuh amarah, namun juga memiliki sifat manusiawi dan memiliki kasih sayang kepada anaknya. Oleh sebab itu, pengkarya membuat busana yang menggambarkan sisi Kuntilanak tersebut ke dalam tiga bentuk *artwear*.

Pengkarya memilih *artwear* sebagai representasi Kuntilanak selain karena untuk menghadirkan kebaruan konsep dan bentuk *artwear*, juga karena kategori busana ini dipandang mampu sebagai wadah ekspresi seni pengkarya. Hal ini

dikarenakan *artwear* adalah bentuk busana yang rancangannya lebih menonjolkan aspek estetika, namun tetap memperhatikan aspek ergonomisnya (Sukabul dalam Hasri, 2022:298). Jenis *artwear* yang dipilih adalah *avant garde*, yakni *artwear* yang eksentrik dari sisi bahan, desain maupun aksesori-nya, namun tetap memiliki suatu makna atau pesan yang akan disampaikan (S.S. Lie, L. Renaningtyas & E. Yessica, 2024:161).

Ide penciptaan ini kiranya dapat menghadirkan inovasi dalam *artwear*, karena hingga saat ini jarang ditemukan *artwear* yang ide pemantiknya dari sosok Kuntilanak yang ada pada *film Kuntilanak Universe*. Oleh sebab itu walaupun bertema Kuntilanak, *artwear* yang dihasilkan tetap anggun dan elegan sehingga karya dapat digunakan ke dalam acara khusus seperti *red carpet*. *Red carpet* adalah istilah karpet yang dibentangkan untuk dilalui khusus orang yang masuk dalam kategori VIP atau *very important person* (Suhendra, 2019:31). Dalam konteks ini yang dimaksud *red carpet* adalah *red carpet gala* atau perayaan tertentu.

Berdasarkan hal tersebut, maka tujuan penciptaan karya ini adalah untuk menawarkan kebaruan bentuk *artwear* yang inovatif. Harapannya, pengkaryaan ini bisa menjadi salah satu acuan dan sumber inspirasi bagi desainer lain yang akan menciptakan *artwear* dengan inspirasi dari sebuah *film* horor.

1.2. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang di atas fokus pengkaryaan ini adalah:

1. Bagaimana konsep penciptaan *artwear* yang terinspirasi dari Kuntilanak dalam *film Kuntilanak Universe* produksi MVP Pictures.
2. Bagaimana tahapan penciptaan *artwear* yang terinspirasi dari Kuntilanak dalam *film Kuntilanak Universe* produksi MVP Pictures.
3. Bagaimana penyajian dan media promosi *artwear* hasil interpretasi dari Kuntilanak dalam *film Kuntilanak Universe* produksi MVP Pictures.





1.3.Orisinalitas




Orisinalitas karya ini terletak pada kebaruan eksperimen visual Kuntulanak dalam *film* Kuntulanak *Universe* ke dalam *artwear* yang menunjukkan sisi kontradiktif antara hal yang menakutkan dan kecantikan.

Berikut adalah kostum klasik Kuntulanak yang cukup melekat di masyarakat Indonesia, beberapa tampilan Kuntulanak pada *film* Kuntulanak *Universe* dan busana Robert Wun *collection spring 2024 couture*.

Tabel 1.1. Orisinalitas karya

No	Designer/Sumber	Foto	Keterangan
1	Ilustrasi Kuntulanak Sumber: https://lifestyle.espos.id/penjelasan-om-hao-dan-uas-soal-fenomena-Kuntulanak-1044698 . (Diunduh pada tanggal 19 Juni 2024)		Kostum Kuntulanak yang cukup populer, bergaun seperti daster berwarna putih.
2	Penata Busana Chitra Subijakto Sumber: <i>Film</i> Kuntulanak 3 (2008), Netflix (Diakses pada tanggal 19 Juni 2024)		Kostum Kuntulanak Mangkujiwo diinterpretasikan mengenakan kebaya berbahan <i>lace</i> .
3	Penata Busana Agustino Hermawan Sumber: <i>Film</i> Kuntulanak (2018), Netflix (Diakses pada tanggal 19 Juni 2024)		Kostum Kuntulanak Mangkujiwo diinterpretasikan mengenakan pakaian adat Jawa.

No	Designer/Sumber	Foto	Keterangan
4	Penata Busana Agustino Hermawan Sumber: <i>Film Kuntilanak</i> (2019), Netflix (Diakses pada tanggal 19 Juni 2024)		Kuntilanak Mangkujiwo mengenakan kostum klasik Kuntilanak bergaun putih
5	Penata Busana Boy Ari Yandhi Sumber: <i>Film Mangkujiwo</i> (2022), Netflix (Diakses pada tanggal 19 Juni 2024)		Kuntilanak Mangkujiwo mengenakan kostum bergaun merah.
6	Penata Busana PradaniRatna Sumber: <i>Film Mangkujiwo 2</i> (2023), Netflix (Diakses pada tanggal 19 Juni 2024)		Kuntilanak Mangkujiwo mengenakan kostum merah.
7	Robert Wun <i>Collection Spring 2024 Couture</i> Sumber: https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2024-couture/robert-wun/slideshow/collection . (Diunduh pada tanggal 2 Desember 2024)		Gaun Adibusana karya Robert Wun yang memiliki konsep <i>bleeding love</i> .

No	Designer/Sumber	Foto	Keterangan
8	Robert Wun <i>Collection Spring 2024 Couture</i> Sumber: https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2024-couture/robert-wun/slideshow/collection . (Diunduh pada tanggal 2 Desember 2024)		Gaun Adibusana karya Ribert Wun yang terinspirasi dari <i>film-film</i> horor
9	Robert Wun <i>Collection Spring 2024 Couture</i> Sumber: https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2024-couture/robert-wun/slideshow/collection . (Diunduh pada tanggal 2 Desember 2024)		Gaun Adibusana karya Robert Wun yang terinspirasi dari <i>film-film</i> horor
10	Robert Wun <i>Collection Spring 2024 Couture</i> Sumber: https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2024-couture/robert-wun/slideshow/collection . (Diunduh pada tanggal 2 Desember 2024)		Gaun Adibusana karya Robert Wun dengan konsep <i>paint-stained</i>

Berdasarkan riset, ada beberapa desainer yang sudah menciptakan kostum dengan inspirasi Kuntilanak untuk kepentingan *film*, namun berbeda dengan konsep pengkaryaan ini, perbedaan itu terletak pada desain kontradiktif yang menggabungkan unsur *horror* dan *beauty* menjadi satu kesatuan. Adapun desainer yang membuat tema horor hampir serupa dengan konsep pengkarya yaitu Robert Wun, namun bukan tentang Kuntilanak melainkan terinspirasi dari genre horor (vogue.com).

1.4. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

1.4.1. Tujuan

Penciptaan karya *artwear* Kuntilanak memiliki tujuan utama yaitu menawarkan kebaruan bentuk *arwear* termasuk unsur-unsur fesyennya. Harapannya, karya ini dapat menjadi pelopor bahwa sosok hantu dapat menjadi sumber inspirasi busana khususnya *artwear*. Ada pun terkait rumusan masalah di atas, tujuan penciptaan ini adalah untuk:

- a) Menjelaskan konsep penciptaan *artwear* yang terinspirasi dari Kuntilanak dalam *film* Kuntilanak *Universe* produksi MVP Pictures.
- b) Menjelaskan tahapan penciptaan *artwear* yang terinspirasi dari Kuntilanak dalam *film* Kuntilanak *Universe* produksi MVP Pictures.
- c) Menjelaskan penyajian dan media promosi *artwear* hasil interpretasi dari Kuntilanak dalam *film* Kuntilanak *Universe* produksi MVP Pictures.

1.4.2. Manfaat

- a) Bagi pengkarya, penciptaan karya ini menjadi wadah pengembangan kemampuan dalam menciptakan *artwear* yang berbasis mistik budaya Indonesia sehingga memberikan kebaruan dalam hal tampilan fesyen pada tokoh hantu dalam *film* yang jarang dieksplor ke dalam *artwear*.
- b) Bagi Institusi, penciptaan karya ini diharapkan dapat menambah referensi akademik dan artistik dalam bidang seni dan desain busana, khususnya penciptaan *artwear* berbasis kajian budaya dan *film* Indonesia. Karya ini juga dapat menjadi contoh penerapan pendekatan interdisipliner antara *film*, *folklore*, dan fesyen, serta mendukung citra institusi sebagai lembaga pendidikan seni yang inovatif dan relevan dengan perkembangan industri kreatif.
- c) Bagi masyarakat, penciptaan karya *artwear* ini diharapkan dapat menambah wawasan dan apresiasi terhadap kekayaan *folklore* Indonesia, khususnya sosok Kuntilanak, yang direpresentasikan melalui pendekatan fesyen kontemporer. Karya ini juga diharapkan mampu membuka sudut pandang baru bahwa budaya horor lokal dapat diolah secara kreatif dan estetis tanpa menghilangkan nilai budaya yang melekat di dalamnya.

- d) Bagi Industri khususnya industri fesyen dan perfilman, karya ini diharapkan dapat menjadi referensi pengembangan desain *artwear* yang berbasis narasi *film* dan budaya lokal Indonesia. Penciptaan ini juga menunjukkan potensi kolaborasi antara fesyen, *film*, dan seni visual sebagai strategi inovatif dalam menghasilkan produk kreatif bernilai artistik dan komersial.
- e) Pengkaryaan ini diharapkan dapat menjadi *sample* atau sebagai acuan penciptaan *artwear* yang berbasis *film* horor Indonesia yang dapat diapresiasi oleh *fashion entusaist*.




1.5. Batasan Penciptaan

1.5.1. Batasan Sumber Penciptaan

Film Kuntilanak *Universe* produksi MVP Pictures memiliki delapan *film*, namun pengkarya hanya mengambil 7 *film* sebagai sumber inspirasi karena 7 *film* ini memiliki ragam bentuk Kuntilanak yang cukup berbeda dari pada *film* dengan tema sejenis yang hanya berpaku pada perempuan berambut panjang dan bergaun putih.

Adapun Kuntilanak yang dieksplorasi bersumber dari *film* Kuntilanak tahun 2006, Kuntilanak 3 tahun 2008, Kuntilanak tahun 2018, Kuntilanak 2 tahun 2019, Kuntilanak 3 tahun 2022, Mangkujiwo tahun 2020 dan Mangkujiwo tahun 2023. Elemen *visual* dari *film* Kuntilanak *Universe* yang dijadikan inspirasi dalam pengkaryaan ini dapat dilihat pada tabel 1.2.

Tabel 1.2. Elemen visual dari *film Kuntilanak Universe* yang dijadikan inspirasi pengkaryaan

No	Judul <i>Film</i> dan Tahun	Foto	Elemen Visual Yang diambil	Keterangan
1	Kuntilanak, 2006		Kepala wayang	Kepala wayang dari cermin Mangkujiwo sebagai unsur khas dari <i>film Kuntilanak universe</i> .
2	Kuntilanak 3, 2008		Kebaya	Kebaya pada Kuntilanak menunjukkan elemen budaya Jawa pada <i>film</i> .
3	Kuntilanak, 2018		Kembang goyang Sanggul	Kembang goyang dan sanggul yang digunakan menunjukkan elemen budaya Jawa pada <i>film</i>

No	Judul <i>Film</i> dan Tahun	Foto	Elemen Visual Yang diambil	Keterangan
4	Kuntilanak 2, 2019		Gaun putih memeluk anak	Memeluk anak pada salah satu scene dan gambar di gerabah, pengkarya mengambil sisi ini sebagai simbol kasih sayang.
5	Kuntilanak 3, 2022		Rambut panjang	Rambut panjang menunjukkan hal otentik atau ke-khas-an dari karakter Kuntilanak
6	Mangkujiwo, 2020		Luka darah	Luka dan darah pada Kuntilanak adalah interpretasi rasa sakit, luka dan trauma.
7	Mangkujiwo 2, 2023		Gaun merah	Gaun merah menyimbolkan amarah dan dendam

1.5.2. Batasan Karya

Karya yang dibuat berjumlah 3 (tiga) *looks* yang diwujudkan menjadi *artwear*. Setiap karya memiliki intensitas desain yang bervariasi: satu *look* untuk *introduction* dengan style kebaya putih panjang memeluk properti boneka bayi sebagai simbol kasih sayang, satu *look* untuk *signature* dengan style kebaya putih dengan aplikasi darah tiruan simbol trauma dan luka dan satu *look* untuk *statement* dengan gaun berwarna merah sebagai simbol kemarahan.

1.5.3. Jumlah Karya

Jumlah karya dalam pengkaryaan tugas Akhir ini dibatasi tiga karya *artwear* dengan visual yang terinspirasi dari visual dalam *film* *Kuntilanak Universe*.

1.5.4. Target Market

Target market dari penciptaan *artwear Kuntilanak* ditujukan pada segmen pasar khusus yang memiliki ketertarikan terhadap fesyen konseptual, seni, serta eksplorasi budaya dan visual horor dalam konteks estetika kontemporer. *Artwear* yang dihasilkan tidak dirancang untuk pasar massal, melainkan untuk kalangan tertentu yang mampu mengapresiasi busana sebagai medium ekspresi artistik dan simbolik.

Secara demografis, target market karya ini berada pada rentang usia dewasa muda hingga dewasa, yaitu sekitar 25–45 tahun, dengan latar belakang ekonomi menengah ke atas. Segmentasi ini mencakup individu yang memiliki daya beli terhadap karya fesyen eksklusif dan terbatas, serta terbiasa mengonsumsi produk mode dengan nilai artistik tinggi.

Dari segi psikografis, target market meliputi fashion enthusiast, kolektor *artwear*, pelaku industri kreatif, seniman, selebritas, public figure, serta individu yang memiliki ketertarikan pada konsep avant-garde, horor artistik, dan reinterpretasi budaya lokal dalam bentuk modern. Kelompok ini cenderung mencari

busana yang tidak hanya berfungsi sebagai pakaian, tetapi juga sebagai pernyataan identitas, gagasan, dan keberanian visual.

Dalam konteks penggunaan, artwear Kuntulanak ini ditujukan untuk kebutuhan khusus seperti penampilan red carpet, fashion editorial, pemotretan konseptual, fashion film atau fashion cinematic, serta acara seni dan budaya yang bersifat eksklusif. Karya ini juga memiliki potensi sebagai objek koleksi, mengingat setiap look dirancang dengan konsep naratif yang kuat, teknik handmade, serta jumlah produksi yang terbatas.

Dengan demikian, target market penciptaan ini bukan berorientasi pada tren fesyen musiman, melainkan pada nilai artistik, narasi budaya, dan eksklusivitas karya. Artwear Kuntulanak diposisikan sebagai karya fesyen konseptual yang menjembatani dunia seni, film horor, dan busana, sehingga mampu menarik minat pasar yang menghargai fesyen sebagai medium representasi budaya dan ekspresi personal.

BAB II

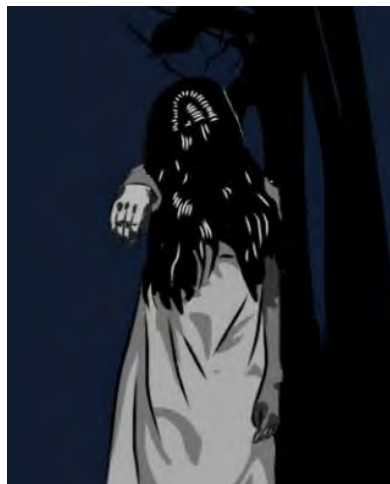
DESKRIPSI SUMBER PENCIPTAAN

2.1. Kuntilanak

2.1.1. Pengertian

Kuntilanak adalah salah satu sosok hantu yang populer dalam cerita rakyat Indonesia. Sosok ini sering digambarkan sebagai perempuan dengan rambut panjang yang terurai, mengenakan busana serba putih yang lusuh dan panjang. Menurut Zidan dan Genta (2019), dalam dimensi mereka (makhluk ghaib), akan tercipta juga sifat, karakter, dan gaun yang berbeda-beda mengikuti aura bawaannya serta ragam warna Kuntilanak sebenarnya menggambarkan kekuatan dan kemampuan dari Kuntilanak itu sendiri.

Menurut Suyono (2007) dalam Setiawan (2022:28), Kuntilanak digambarkan sebagai perempuan yang sangat cantik dengan rambut yang terurai ke bawah hingga menyentuh tanah, dan hal mistis ini nyatanya masih dipercaya oleh beberapa masyarakat tertentu dan misteri keberadaannya selalu dibicarakan.



Gambar 2.1. Ilustrasi Kuntilanak

(Sumber: <https://kumparan.com/putra-nugraha-1723492747135977833/kuntilanak-dan-feminisme-23kMBvtGaR3/full>)

2.1.2. Sejarah

Merujuk pada penjelasan sebelumnya, persoalan keberadaan hantu perempuan disebabkan karena kematian dan balas dendam. Ini yang memposisikan cerita legenda Kuntilanak sebagai legenda urban setempat, terutama karena cerita-cerita yang meliputi keberadaannya, serta perwujudannya (Rizky, A. D. D., & Ekawardhani, Y. A., 2014 : 4).

2.1.2.1. Legenda Kuntilanak di Kalimantan Barat

Menurut penjelasan portal portalpurba.blogspot.com dalam Rizky (2014), asal-usul makhluk mitologi Kuntilanak berasal dari sebuah kisah yang berkembang di wilayah pantai utara Kalimantan Barat. Diceritakan bahwa pada masa lampau, terjadi sebuah skandal yang melibatkan salah satu anggota perempuan dari keluarga kerajaan setempat. Peristiwa tersebut bermula dari kehamilan yang tidak diinginkan akibat tindakan yang dianggap keliru oleh sang putri. Kejadian ini dipandang sebagai aib besar bagi pihak kerajaan karena berpotensi mencoreng nama baik dan kehormatan keluarga bangsawan tersebut.

Demi menghindari rasa malu dan kemungkinan hukuman sosial, sang putri memutuskan untuk meninggalkan lingkungan istana dan mengasingkan diri ke wilayah Pontianak, tepatnya di sebuah pulau yang terletak di tengah sungai dengan air berwarna gelap. Masa pengasingan tersebut tidak membawa ketenangan, melainkan memperburuk kondisi fisik dan mental sang putri. Kesengsaraan hidup yang dialaminya menyebabkan perubahan signifikan pada penampilan dan perilakunya. Rasa kehilangan, kemarahan, dan kesedihan mendalam mempengaruhi ekspresinya, di mana ia sering berteriak, menangis, dan tertawa secara tak terkendali. Dalam kondisi tersebut, ia juga tidak lagi merawat dirinya, sehingga rambutnya menjadi kusut dan pakaiannya rusak.

Puncak penderitaannya berujung pada kematian tragis. Namun, kematiannya yang tidak wajar dipercaya menyebabkan arwahnya bangkit kembali. Setelah kebangkitannya, makhluk tersebut konon menetap di sebuah pohon tua yang memiliki lubang besar pada bagian batangnya—pohon yang berada tidak jauh dari tempat tinggalnya semasa hidup. Dikisahkan bahwa di dalam lubang pohon tersebut

ia melahirkan seorang anak, dan sejak saat itu keberadaannya kerap disaksikan oleh para nelayan yang melintasi pulau, digambarkan sebagai sosok perempuan menggendong bayi. Berdasarkan pengamatan masyarakat setempat, makhluk ini kemudian dijuluki “Kunti Anak” atau “perempuan yang menggendong anak”, yang dalam pengucapan sehari-hari mengalami pergeseran menjadi “Kuntilanak” atau dalam versi lain “Puntianak”. Nama tersebut kini dikenal sebagai salah satu hantu perempuan paling ikonik dalam *folklore* masyarakat Melayu.

2.1.2.2. Legenda Kuntilanak dalam Sejarah Pontianak

Dalam tradisi Melayu, hantu ini dikenal sebagai bagian dari budaya setempat dan bahkan dikaitkan dengan asal-usul berdirinya kota Pontianak. Nama "Pontianak" sendiri merupakan bentuk lokal dari sebutan hantu Kuntilanak. Dikisahkan dalam Deriza (2023), Syarif Abdurrahman, putra dari Al-Habib Husein pernah melakukan perjalanan mencari wilayah baru di luar kerajaan ayahnya. Ia kemudian tiba di sebuah pulau tak berpenghuni di Sungai Kapuas, yang kini disebut Batu Layang. Di tempat itu, ia memerintahkan para pengikutnya untuk menebang pohon demi membangun tempat tinggal. Namun, aktivitas ini diyakini telah mengusik para Kuntilanak yang mendiami pohon-pohon tersebut, sehingga mereka pun mulai mengganggu rombongan. Untuk mengusir gangguan tersebut, Syarif Abdurrahman memerintahkan pasukannya menembakkan meriam ke arah hutan. Di lokasi ini kemudian didirikan Keraton Kadiriyah (Koran Tempo, 21 Juli 2014).

2.1.3. Jenis-Jenis Kuntilanak

Dalam buku Kisah Tanah Jawa : Jagat Lelembut, Kuntilanak memiliki ragam jenis berdasarkan asal-usulnya. Mulai dari murni bangsa jin, hingga *qorin* beraura negatif orang meninggal tidak wajar yang lantas tertarik untuk menjelma menjadi sosok ini (Zidan & Genta, 2019:60).

2.1.3.1. Kuntilanak Merah

Kuntilanak merah berasal dari *qorin* merah manusia yang mengalami akhir hidup yang tidak wajar, seperti bunuh diri. Sifat dasar *qorin* merah yang meninggal

tidak wajar ini menyimpan kekecewaan, amarah, serta dendam. (Mada Zidan & Genta, 2019:67).



Gambar 2.2. Ilustrasi Kuntilanak merah

(Sumber: Zidan & Genta, 2019)

2.1.3.2. Kuntilanak Kuning

Tidak ada bahasan khusus mengenai Kuntilanak kuning, namun mengacu kepada klasifikasi spies Kuntilanak berdasarkan usia yang dikategorikan kedalam warna, Kuntilanak kuning berusia 500 hingga 700 tahun (Zidan & Genta, 2019:61).



Gambar 2.3. Ilustrasi Kuntilanak kuning

(Sumber: Zidan & Genta, 2019)

2.1.3.3. Ratu Kuntilanak

Ratu Kuntilanak memiliki tugas mengendalikan daerah sekitar koloninya, serta membawahi Kuntilanak lain yang bergaun putih, jingga, kuning, hijau, biru, ungu, *pink*, bahkan sampai merah (Zidan & Genta, 2019:69).



Gambar 2.4. Ilustrasi Ratu Kuntilanak

(Sumber: Zidan & Genta, 2019)

2.1.3.4. Kuntilanak Kembar

Tidak ada informasi spesifik mengenai Kuntilanak kembar pada Buku Kisah Tanah Jawa. Hanya berupa ilustrasi saja. Namun tim kisah tanah jawa pernah mengungkapkan mengenai Kuntilanak kembar di rumah Raditya Dika dalam konten *paranormal experience*, minggu (3/2/2019) yang dikutip dari laman celebrity.okezone.com.



Gambar 2.5. Ilustrasi Kuntilanak kembar

(Sumber: Zidan & Genta, 2019)

2.2. *Film Kuntilanak Universe*

Film Kuntilanak Universe merupakan semesta sinematik film horor Indonesia yang diproduksi oleh MVP Pictures dengan Rizal Mantovani sebagai salah satu sutradara kunci. Semesta ini secara konseptual mulai diperbincangkan sejak tahun 2019, ketika MVP Pictures secara resmi memperkenalkan gagasan *cinematic universe* berbasis genre horor, yang menjadikannya sebagai salah satu semesta film non-superhero pertama di Indonesia. Berbeda dengan pendekatan film horor pada umumnya yang berdiri sebagai karya tunggal, *Kuntilanak Universe* dirancang sebagai rangkaian narasi yang saling terhubung dalam satu dunia cerita yang berkesinambungan (Showpoiler).

Secara tematis, *Kuntilanak Universe* berfokus pada sosok Kuntilanak sebagai figur hantu legendaris dalam folklore Indonesia. Namun, representasi Kuntilanak dalam semesta ini tidak hanya ditampilkan sebagai entitas menyeramkan, melainkan dikembangkan melalui latar belakang mitologis, psikologis, dan relasi kekuasaan yang kompleks. Narasi utama dalam *Kuntilanak Universe* berporos pada keberadaan sekte Mangkujiwo, sebuah kelompok yang memanfaatkan kekuatan

supranatural Kuntilanak sebagai sarana dominasi dan praktik spiritual menyimpang.

Setiap film dalam *Kuntilanak Universe* tidak diposisikan semata-mata sebagai prekuels atau sekuel konvensional, melainkan sebagai bagian dari struktur naratif yang saling melengkapi. Terdapat tiga film utama yang menjadi poros cerita Mangkujiwo, sementara film-film lainnya berfungsi untuk memperluas konteks, asal-usul karakter, serta mitologi Kuntilanak dalam semesta tersebut. Pendekatan ini menciptakan keterkaitan antarfilm yang memperkuat kontinuitas cerita dan memperkaya pengalaman penonton.

Keunikan *Kuntilanak Universe* terletak pada konsep pengembangannya yang relatif organik dan tidak dirancang secara eksplisit sejak awal sebagai semesta sinematik. Meskipun istilah *cinematic universe* baru diperkenalkan secara resmi pada tahun 2019, proyek ini secara tidak langsung telah dimulai sejak film *Kuntilanak* pertama dirilis pada tahun 2006. Hal tersebut menunjukkan bahwa *Kuntilanak Universe* merupakan hasil dari proses kreatif jangka panjang yang kemudian dikonstruksi ulang sebagai satu kesatuan naratif yang utuh dan orisinal dalam lanskap perfilman horor Indonesia.

2.2.1. Judul *Film* dalam *Kuntilanak Universe*

Jagat sinema Kuntilanak atau *Kuntilanak universe* memiliki delapan *film* yang sudah dirilis. Berdasarkan artikel filmindonesia.or.id, berikut adalah daftar *film* beserta sinopsinya:

2.2.1.1. *Kuntilanak* (2006)

Film *Kuntilanak* (2006) menceritakan setelah tokoh utama mengalami kehilangan ibunya dan tekanan psikologis akibat perilaku ayah tirinya, Samantha atau Sam diperankan oleh Julie Estelle, memutuskan untuk tinggal di sebuah kamar kost yang terletak di daerah pinggiran kota. Kondisi mental Sam masih terganggu, ditandai dengan depresi dan mimpi buruk yang terus berulang. Keadaan ini turut memengaruhi hubungan interpersonalnya dengan sang kekasih, Agung diperankan oleh Evan Sanders, yang menjadi semakin renggang.

Tempat tinggal baru yang dipilih Sam berada di rumah tua yang tampak menyeramkan, tepat di seberang pohon beringin yang oleh masyarakat setempat diyakini sebagai tempat bersemayam makhluk halus Kuntilanak. Rumah tersebut menyimpan banyak misteri, salah satunya adalah keberadaan ruangan yang dikunci rapat oleh pemiliknya.

Pemilik kost, Yanti diperankan oleh Lita Soewardi, kemudian mengungkapkan sejarah bangunan tersebut. Dahulu, bangunan itu merupakan bagian dari kompleks milik keluarga Mangkoedjiwo yang dikenal sebagai pengusaha batik. Di lokasi itu pernah berdiri pabrik dan mess pekerja batik, namun semuanya musnah dalam kebakaran besar, menyisakan hanya rumah tempat kost tersebut. Rumah itu kini dimiliki oleh cicit Panembahan Sakti Mangkoedjiwo, yaitu Raden Ayu Sukma Mangkoedjiwo diperankan oleh Alice Iskak, yang menyewakannya sebagai tempat kost. Dalam suatu percakapan yang beralih ke topik mitologi Kuntilanak, Yanti menyanjikan sebuah tembang durmo, yang menurut kepercayaan, dapat memanggil makhluk tersebut. Aneh bagi Sam, tembang tersebut membuatnya merasa pusing, dan tanpa disadarinya, ia memiliki kemampuan untuk menyanjikan durmo tersebut dan memanggil Kuntilanak, yang kemudian menimbulkan bahaya bagi orang-orang di sekitarnya.

Agung, bersama rekannya Iwan (Ibnu Jamil), berupaya memahami fenomena Kuntilanak ini. Mereka menemukan bahwa makhluk tersebut biasanya bersemayam di pohon dan dapat dipanggil ke dunia manusia melalui media tertentu oleh orang yang memiliki "wangsit".

Saat mengunjungi rumah Iwan, Sam menemukan informasi mengenai sejarah batik Mangkoedjiwo. Berdasarkan kepercayaan lokal, keluarga Mangkoedjiwo dianggap sebagai penganut ajaran menyimpang atau aliran sesat. Dalam salah satu sketsa batik, Sam membaca tulisan "*sing kuat sing melihara*", yang berarti "yang kuatlah yang memelihara".

Dalam perkembangannya, Sam berusaha menghancurkan media yang digunakan sebagai perantara Kuntilanak di tempat kost tersebut. Namun, secara tidak sadar, ia mulai menguasai kekuatan makhluk tersebut dan menggunakannya untuk kepentingan pribadi.

Film ini merepresentasikan narasi urban mengenai praktik spiritual keluarga elite yang menggunakan kekuatan supranatural untuk mempertahankan kekayaan mereka. Sam menjadi individu pertama dari luar garis keturunan Mangkoedjiwo yang mampu berinteraksi langsung dengan entitas gaib peliharaan keluarga tersebut. Alur cerita menggabungkan elemen horor urban, sejarah keluarga aristokrat Jawa, dan kehidupan seorang perempuan modern di lingkungan perkotaan.



Gambar 2.6. Poster *film* Kuntilanak tahun 2006

(Sumber: <https://filmindonesia.or.id/film/lf-k010-06-445977>)

2.2.1.2. Kuntilanak 2 (2007)

Film Kuntilanak 2 (2007) melanjutkan kisah Samantha (Julie Estelle) yang telah berpindah tempat tinggal ke sebuah rumah kost yang dihuni oleh keluarga sederhana. Namun, keberadaannya diketahui oleh para anggota Sekte Mangkoedjiwo, yang berupaya merekrutnya menjadi bagian dari aliran sesat tersebut demi mempertahankan kendali atas makhluk gaib Kuntilanak. Samantha mengalami konflik batin yang kompleks, yakni antara mempertahankan jati dirinya atau menyerah pada dorongan sisi gelap dalam dirinya yang cenderung memanfaatkan kekuatan supranatural untuk menyakiti orang-orang yang dianggap sebagai ancaman.

Dalam situasi tersebut, satu-satunya faktor eksternal yang mampu mendorong Samantha untuk kembali pada jalan yang benar adalah kasih sayang dari Agung (Evan Sanders). Namun, Agung sendiri masih dibayangi oleh trauma psikologis akibat pengalaman masa lalunya yang mencakup penculikan oleh Kuntilanak. Oleh karena itu, Agung dihadapkan pada dua tugas krusial: memulihkan kondisi mentalnya sendiri dan membantu menyadarkan Samantha sebelum Sekte Mangkoedjiwo berhasil menemukan dan sepenuhnya memengaruhi kepribadian Samantha menuju arah yang destruktif.



Gambar 2.7. Poster film Kuntilanak 2 tahun 2007
(Sumber: <https://filmindonesia.or.id/film/lf-k011-07-929526>)

2.2.1.3. Kuntikanak 3 (2008)

Film Kuntilanak 3 (2008) mengisahkan Darwin (Mandala Abadi Shoji), Asti (Imelda Therine), Herman (Reza Pahlevi), dan Petra (Laura Antoinette) melakukan perjalanan menuju Desa Ujung Sedo untuk mencari dua rekan mereka yang dilaporkan hilang, yakni Stella (Laudya Cynthya Bella) dan tunangannya. Dalam perjalanannya, mereka bertemu dengan Samantha (Julie Estelle), yang tengah menjalankan misi pribadi bersifat misterius di lokasi yang sama. Misi tersebut berkaitan dengan pencarian sosok Mbah Putri, tokoh yang diyakini sebagai pencipta tembang durmo pemanggil Kuntilanak.

Atas permintaan ibunya, Mega (Ida Iasha), Samantha diarahkan untuk menemui seorang dukun tua di Desa Ujung Sedo yang diyakini memiliki kemampuan untuk mencabut wangsit yang menyebabkan keterkaitannya dengan makhluk gaib tersebut. Namun, dukun tua tersebut ternyata menyimpan niat jahat yang justru membahayakan keselamatan semua pihak yang terlibat.

Dalam menjalankan misinya, Samantha memperoleh bantuan dari seorang anak perempuan bernama Yenny (Cyndi Valerie) serta kelompok temannya. Meskipun demikian, upaya mereka dihadapkan pada tantangan besar, mengingat kekuatan supranatural yang dimiliki oleh dukun tua tersebut dan Kuntilanak berada jauh di luar kemampuan mereka.



Gambar 2.8. Poster film Kuntilanak 3 tahun 2008
(Sumber: <https://filmindonesia.or.id/film/lf-k011-08-157368>)

2.2.1.4. Kuntilanak (2018)

Film Kuntilanak (2018) mengisahkan sekelompok anak yang memutuskan untuk mengeksplorasi sebuah rumah tua yang telah lama ditinggalkan. Tindakan ini dilatarbelakangi oleh motivasi untuk memenangkan sebuah sayembara dalam format reality show, yang bertujuan membuktikan keberadaan makhluk supranatural bernama Kuntilanak yang diyakini kerap menculik anak-anak. Namun, ekspedisi mereka berubah menjadi situasi yang mengancam keselamatan jiwa ketika sosok Kuntilanak berhasil menembus batas dimensi dan memasuki dunia

manusia melalui sebuah cermin kuno. Sejak saat itu, makhluk tersebut mulai memburu mereka sebagai target baru.



Gambar 2.9. Poster *film* Kuntilanak tahun 2018

(Sumber: <https://filmindonesia.or.id/film/lf-k010-18-673968>)

2.2.1.5. Kuntilanak 2 (2019)

Film Kuntilanak 2 (2019), tokoh utama Dinda (Sandrinna Skornicki), yang sebelumnya berhasil melepaskan diri dari ancaman makhluk gaib Kuntilanak, memutuskan untuk mencari sosok yang diyakininya sebagai ibu kandung, yaitu Karmila (Karina Suwandi), meskipun tanpa memperoleh persetujuan dari wali pengasuhnya, Tante Donna (Nena Rosier). Dalam pencariannya, Dinda ditemani oleh saudara-saudaranya, serta dua orang dewasa, Julia (Susan Sameh) dan Edwin (Maxime Bouttier). Namun, perjalanan tersebut justru membawa mereka ke sebuah rumah misterius yang terletak di tengah hutan. Di tempat tersebut, mereka mengalami berbagai peristiwa yang tidak wajar. Dinda kembali dihadapkan pada sosok Kuntilanak, namun kali ini entitas tersebut memiliki kekuatan yang berbeda dan tidak dapat dilawan dengan cara-cara sebelumnya seperti penggunaan paku atau pembacaan mantra.



Gambar 2.10. Poster *film* Kuntilanak tahun 2019
(Sumber: <https://filmindonesia.or.id/film/lf-k011-19-744333>)

2.2.1.6. Kuntilanak 3 (2022)

Film Kuntilanak 3 (2022) berfokus pada tokoh Dinda (Nicole Rossi), seorang anak dengan kemampuan supranatural yang membuatnya dianggap aneh oleh lingkungan sekitarnya. Setelah secara tidak sengaja melukai dua anak kampung, Panji (Adlu Fahrezy) dan Ambar (Ciara Brosnan), Dinda diliputi rasa bersalah dan meminta kepada wali pengasuhnya, Tante Donna (Nena Rosier), agar ia didaftarkan ke Sekolah Mata Hati lembaga pendidikan khusus bagi anak-anak dengan keistimewaan spiritual untuk belajar mengendalikan kekuatannya.

Di sekolah tersebut, Dinda mulai beradaptasi dan menjalin hubungan sosial dengan teman-teman sebayanya, seperti Denis (Farras Fatik) dan Uchi (Clarice Cutie). Namun, di kediaman mereka, saudara-saudara Dinda mulai mencurigai adanya kejanggalan pada institusi tersebut, terutama setelah menemukan bahwa banyak siswa sebelumnya dilaporkan menghilang secara misterius. Dua di antara mereka, Miko (Ali Fikry) dan Kresna (Andryan Bima), memutuskan untuk menyusul Dinda dan membawanya kembali pulang.

Kehadiran Dinda menarik perhatian kepala sekolah, Baskara (Wafda Saifan), yang merasakan bahwa ia memiliki aura luar biasa kuat. Hal ini kemudian dilaporkannya kepada Eyang Sukma (Sara Wijayanto), pendiri sekolah yang tinggal

di lokasi tersembunyi dan tidak dapat diakses oleh murid-murid. Eyang Sukma sendiri tengah dihantui oleh kehadiran makhluk Kuntilanak dan merasa keberadaan Dinda mengganggu keseimbangan spiritual tempat tersebut.

Dinda kemudian diketahui sebagai cenayang istimewa keturunan keluarga Mangkujiwo garis keturunan yang memiliki sejarah panjang dalam berhubungan dengan dunia supranatural. Sebagai pewaris kekuatan untuk mengalahkan Kuntilanak, Dinda menyimpan energi dari makhluk-makhluk gaib yang telah ia tundukkan. Di sekolah itu, ia harus menghadapi tantangan baru yang mempertaruhkan kemampuannya sekaligus eksistensinya sebagai bagian dari alam supranatural yang kompleks.



Gambar 2.11. Poster *film* Kuntilanak 3 tahun 2022

(Sumber: <https://filmindonesia.or.id/film/lf-k011-22-405596>)

2.2.1.7. Mangkujiwo (2020)

Film Mangkujiwo (2020) merupakan bagian awal dari semesta Kuntilanak yang mengisahkan asal-usul lahirnya sekte Mangkujiwo serta keterkaitannya dengan entitas supranatural Kuntilanak. Cerita berpusat pada tokoh Cokrokusumo (Roy Marten), seorang bangsawan Jawa yang terlibat konflik kekuasaan dan politik dengan Tjokroembarjo. Dalam usahanya merebut pengaruh di lingkaran istana, Cokrokusumo memanipulasi dan menghancurkan hidup seorang perempuan muda

bernama Kanti (Asmara Abigail), yang pada akhirnya menjadi korban dari ambisi dan intrik kekuasaan.

Kanti mengalami pengkhianatan, kekerasan, dan kehilangan yang sangat mendalam hingga membentuk dendam spiritual yang kuat. Dalam proses pencarian keadilan dan balas dendam, ia menjadi medium dari kekuatan gaib, yaitu Kuntilanak, yang kemudian berkembang menjadi simbol kekuatan kegelapan dalam sekte Mangkujiwo.

Film ini merekonstruksi narasi lahirnya kepercayaan sesat berbasis kekuatan mistik dan memperlihatkan bagaimana trauma, kekuasaan, dan praktik okultisme berpadu dalam menciptakan warisan spiritual yang kelim. Mangkujiwo tidak hanya menjadi kisah horor semata, tetapi juga menawarkan kajian budaya tentang konflik struktural, gender, dan kekuasaan dalam bingkai kepercayaan tradisional Jawa.



Gambar 2.12. Poster *film* Mangkujiwo tahun 2020

(Sumber: <https://filmindonesia.or.id/film/lf-m010-20-709832>)

2.2.1.8. Mangkujiwo 2 (2023)

Film Mangkujiwo 2 (2023) melanjutkan narasi setelah kematian Cokrokusumo, dengan tokoh utama Uma (Yasamin Jasem) yang berusaha memulihkan diri dari trauma psikologis sekaligus mencari kebenaran mengenai keterkaitan entitas Kuntilanak dengan dirinya. Dalam proses pencarian tersebut,

Uma dihadapkan pada berbagai konflik batin dan pengalaman supranatural yang menguji ketahanan mentalnya.

Di sisi lain, tokoh-tokoh sentral sekte Mangkujiwo yakni Brotoseno (Sujiwo Tejo), Nyi Kenanga (Djenar Maesa Ayu), dan Karmila (Karina Suwandi) melanjutkan ambisi mereka untuk menghidupkan kembali kejayaan sekte melalui berbagai tindakan yang bersifat destruktif dan amoral. Upaya mereka menggambarkan kebangkitan kekuatan gelap yang ditandai dengan pengorbanan dan pertumpahan darah sebagai bagian dari ritual dan simbol supremasi spiritual.

Film ini memperkuat dimensi mitologis dan psikologis dalam semesta Mangkujiwo, serta merefleksikan dinamika kekuasaan dan warisan budaya yang berakar pada sistem kepercayaan mistik dalam tradisi Jawa.



Gambar 2.13. Poster *film* Mangkujiwo 2023

(Sumber: <https://filmindonesia.or.id/film/lf-m011-23-401081>)

Penciptaan *artwear* Kuntlanak didasarkan pada kesamaan narasi antara *folklore* dan film *Kuntlanak Universe*, bahwa Kuntlanak digambarkan sebagai sosok perempuan yang meninggal tidak wajar, penuh luka batin, dan menjadi simbol dendam serta kesedihan. Dalam *folklore* ia tampil sebagai arwah gentayangan yang tragis, sementara dalam *film*, karakternya diperluas dengan sisi manusiawi seperti kasih sayang dan trauma. Kesamaan visual seperti rambut

panjang, gaun putih, dan nuansa mistis menjadi elemen penting yang diangkat ke dalam desain *artwear*, ditambah dengan elemen budaya Jawa seperti batik dan kebaya sebagai penunjuk latar budaya dalam *film Kuntilanak Universe*. *Artwear* ini mengekspresikan dualitas Kuntilanak menyeramkan namun anggun melalui pendekatan *avant-garde*, menjadikannya bentuk baru dari representasi budaya yang memadukan horor dan keindahan dalam satu karya busana.

2.3. *Artwear*

2.3.1. Pengertian

Artwear adalah busana yang dapat berkomunikasi melalui seni dan juga dapat mengekspresikan perasaan dengan menyampaikan emosi (Napitulu *et al.*, 2024), sedangkan menurut Sukabul dalam Hasri (2022) *artwear* adalah bentuk busana yang rancangannya lebih menonjolkan aspek estetika, namun tetap memperhatikan aspek ergonomisnya.

Berdasarkan pembahasan yang telah disampaikan di atas dapat disimpulkan bahwa, *Artwear* merupakan sebuah konsep yang mengintegrasikan unsur seni dengan pakaian sebagai sarana ekspresi diri, yang mencerminkan ide, simbolisme, dan emosi pribadi. *Artwear* bukanlah pakaian tradisional, melainkan sebuah karya seni yang diciptakan oleh seniman untuk tubuh manusia, di mana tubuh berfungsi sebagai media ekspresi warna, bentuk, dan gambar. Perkembangan seni ini di Indonesia semakin pesat seiring dengan kemajuan tren mode yang mendukung, menghasilkan berbagai karya artistik yang menunjukkan kreativitas dan imajinasi dalam dunia *fashion*, dalam perkembangannya *artwear* sering kali diproduksi dalam jumlah terbatas atau bahkan sebagai karya seni tunggal yang unik. Berikut adalah contoh *artwear*:



Gambar 2.14. *Artwear* karya Grace Duval
(Sumber: Jack Field, 2025)

2.3.2. Fungsi *Artwear*

2.3.2.1. Ekspresi Individual

Artwear merupakan medium yang digunakan individu untuk menyampaikan identitas diri, emosi, serta pemikiran melalui pendekatan visual dalam bentuk busana yang memiliki nilai artistik. Pemilihan elemen *visual* seperti motif, warna, dan material yang digunakan dalam *artwear* sering kali merefleksikan kepribadian dan karakter pemakainya.

2.3.2.2. Keunikan dan Nilai Eksklusivitas

Berbeda dengan busana *ready-to-wear* yang umumnya diproduksi secara massal, *artwear* cenderung diciptakan dalam jumlah terbatas bahkan dalam bentuk karya tunggal. Hal ini memberikan nilai eksklusivitas tinggi terhadap *artwear*, yang menjadi daya tarik tersendiri bagi segmen pasar tertentu yang mengutamakan keunikan.

2.3.2.3. Fungsi Sosial dan Budaya

Artwear juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk menyampaikan narasi sosial, budaya, maupun historis. Karya *artwear* sering kali dirancang untuk merefleksikan dan mengangkat isu-isu aktual dalam masyarakat, seperti

keberagaman budaya, kesetaraan gender, serta kesadaran lingkungan, menjadikannya sebagai media komunikasi visual yang kritis dan reflektif.

2.3.2.4. Nilai Ekonomi

Nilai ekonomi *artwear* terletak pada sifatnya yang unik dan tidak masif. Keistimewaan dalam desain dan keterbatasan jumlah produksi menjadikan *artwear* sebagai objek bernilai tinggi di pasar mode dan seni. Produk *artwear* kerap menjadi incaran kolektor maupun penikmat *fashion* karena eksklusivitasnya, sehingga memiliki potensi harga jual yang lebih tinggi dibanding busana komersial biasa.

2.3.2.5. Objek Koleksi dan Investasi

Dalam konteks koleksi dan investasi, *artwear* memiliki potensi nilai yang dapat meningkat seiring waktu, khususnya apabila karya tersebut berasal dari desainer dengan reputasi tinggi. *Artwear* dipandang tidak hanya sebagai produk mode, tetapi juga sebagai karya seni yang memiliki nilai simbolik dan finansial, sehingga menjadi aset bernilai bagi kolektor seni dan *fashion*.

Secara keseluruhan, *artwear* tidak hanya berfungsi sebagai pakaian, tetapi juga sebagai representasi dari bentuk seni kontemporer yang memadukan nilai estetika, ekonomi, sosial, dan budaya. Dalam perkembangan industri mode modern, *artwear* tampil sebagai manifestasi dari sinergi antara seni rupa dan busana yang semakin mendapatkan tempat dan apresiasi di kalangan masyarakat global.

2.3.3. Jenis Artwear

2.3.3.1. Avant Garde

Dikutip dari laman Jakartafashionweek.co.id, kata *avant garde* sendiri berasal dari Bahasa Prancis yang kemudian diserap ke dalam Bahasa Inggris pada awal abad ke-20. Kata ini secara bahasa memiliki arti; sesuatu yang bersifat eksperimental, baru, atau sebuah ide yang dikenalkan.

Berdasarkan definisinya, arah desain *avant garde* sudah dapat diperkirakan. Dalam perkembangan terbaru di dunia mode, istilah ini merujuk pada *wearable art*, yakni karya seni yang dapat dikenakan sebagai busana, meskipun memiliki desain

yang tidak lazim. Desain yang tergolong *avant garde* umumnya menampilkan kesan unik dan tidak konvensional (Jakarta *Fashion Week*, 2022).

Busana *avant garde* dapat dilihat dari segi bahan sampai desain ataupun aksesoris yang eksentrik. Namun dengan unsur eksentrik tersebut, biasanya diiringi dengan suatu makna ataupun menyampaikan suatu pesan yang diterjemahkan ke dalam rancangan baju yang juga dapat menjadi suatu gebrakan. (S.S. Lie, L. Renaningtyas & E.Yessica, 2024:161).

Berikut adalah contoh busana *avant garde*.



Gambar 2.15. Desainer Harry Halim dengan koleksi *The Impossible Love* dalam acara Jakarta *Fashion Week* 2023

(Sumber: <https://www.jakartafashionweek.co.id/news-flash/hadirnya-percikan-desain-avant-garde-dalam-lanskap-mode-indonesia>, 2022)



Gambar 2.16. Koleksi rancangan Rinaldy Yunardi yang terbuat dari plastik dan dari segi konsep memenuhi kriteria desain *avant garde*

(Sumber: <https://www.jakartafashionweek.co.id/news-flash/hadirnya-percikan-desain-avant-garde-dalam-lanskap-mode-indonesia>, 2022)



Gambar 2.17. Koleksi berprinsip *avant garde* yang dipersembahkan oleh Tigah dalam rangkaian acara *Fashion Force*

(Sumber: <https://www.jakartafashionweek.co.id/news-flash/hadirnya-percikan-desain-avant-garde-dalam-lanskap-mode-indonesia>, 2022)

2.3.3.2. *Weareable Art*

Dilansir sheradiofm.com, pengertian *wearable art* adalah hasil karya yang diciptakan dan akan diterima oleh masyarakat sebagai desain yang memiliki kualitas, unik, artistik dan pastinya dapat dipamerkan dan dijual untuk menarik minat pembeli.

Wearable Art yang juga disebutkan sebagai *Art to Wear* dibuat dengan konsep satu desain satu karya. Setiap karya dibuat dengan tangan (*handmade*) dan bisa berwujud pakaian, aksesoris, termasuk *body jewellery* (Sheradiofm, 2018).

Dilansir dari website whiteboardjournal.com karya seniman kini tak hanya bisa dinikmati di dinding galeri, tetapi juga sebagai aksesoris para penggiatnya, praktik seperti ini kemudian biasa disebut dengan *wearable art* (Febrina Anindita, 2017).

Berdasarkan pemaparan di atas, *wearable art* dapat disimpulkan sebagai karya seni yang dirancang untuk dikenakan, mengutamakan kualitas artistik, keunikan, serta nilai estetika. Karya ini diwujudkan dalam bentuk pakaian, aksesoris, atau perhiasan tubuh, umumnya dibuat secara *handmade* dengan konsep satu desain untuk satu karya, sehingga menjadikan setiap produk memiliki nilai eksklusivitas dan dapat dipamerkan maupun dipasarkan.

Berikut adalah contoh *Wearable Art*.



Gambar 2.18. Iris Van Herpen 3D - Printed Flexible dresses *collection*

(Sumber : <https://www.sheradiofm.com/news/2018/4-5700-Memahami-Wearable-Art>, 2018)



Gambar 2.19. Gaun Putih karya Tex Saverio di *film* The Hunger Games Catching Fire

(Sumber: <https://www.sheradiofm.com/news/2018/4-5700-Memahami-Wearable-Art>, 2018)

2.3.4. Representasi

Menurut Ilallah dan Rosyidi (2019) representasi merupakan suatu bentuk kata, gambar, urutan, cerita, yang mewakili ide, perasaan, fakta, dan lain-lain, sedangkan menurut Rosfiantika, Mahameruaji dan Permana (2017), representasi merupakan aplikasi atau penggambaran makna yang abstrak menjadi tindakan yang riil.

Berdasarkan pernyataan di atas, dalam konteks penciptaan *artwear* Kuntilanak, representasi merupakan cara pengkarya untuk menggambarkan makna yang abstrak dari visual Kuntilanak Mangkujiwo. Artinya, pengkarya bukan mengkritisi dan membuat alternatif visual Kuntilanak sesuai kepentingan *film* tersebut, namun menempatkan objek visual Kuntilanak dalam *film* Kuntilanak *Universe* sebagai objek tafsir visual untuk direpresentasikan sesuai konteks penciptaan *artwear*.



BAB III

METODE PENCIPTAAN

Metode menjadi hal penting dalam penciptaan, karena melalui metode yang tepat penciptaan menjadi lebih jelas dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Oleh karena itu, dalam pengkaryaan ini ditentukan metode yang relevan dengan proses penciptaan karya ini, yakni eksplorasi, eksperimentasi, perwujudan dan evaluasi (gambar 3.1). Metode ini merupakan adaptasi oleh Soedarsono dari metode Hawkins (Setiawan, 2018:93).



Bagan 3.1. Bagan metode penciptaan Hawkins yang diadaptasi oleh Soedarsono

3.1. Tahap Eksplorasi

Tahap eksplorasi adalah tahap awal dari proses penciptaan karya. Dalam tahap ini yang dilakukan adalah mengumpulkan sumber inspirasi visual dan tema (Setiawan, 2018:93). Menurut Hawkins dalam Nisaa (2023), di dalam proses eksplorasi terdapat proses berpikir, imajinasi, merasakan dan merespon. Pada tahap ini, pengkarya mengumpulkan data berupa gambar dari tangkapan layar *film-film* Kuntilanak *Universe* dan menonton kembali delapan *film* Kuntilanak *Universe* sebagai referensi visual dan tema. Selain itu juga menelaah buku dan jurnal tentang Kuntilanak sebagai pendukung studi pustaka.



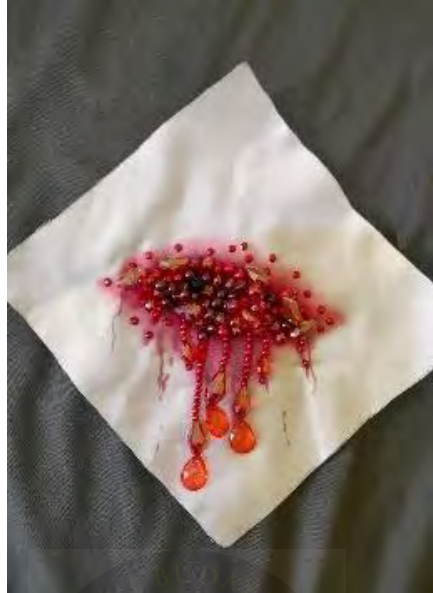
Gambar 19.1. Referensi penciptaan

3.2. Tahap Eksperimentasi

Eksperimentasi merupakan metode yang lebih menekankan pada eksperimentasi medium (material, teknik dan alat) yang akan digunakan, serta peorganisasian elemen visual (Setiawan, 2018:93). Arikunto dalam Misfanny (2020) menjelaskan bahwa eksperimen merupakan satu bentuk kegiatan penelitian yang dilakukan oleh peneliti untuk menimbulkan dengan sengaja variabel yang diteliti. Dalam hal ini, eksperimen dimaksudkan untuk membuat hasil karya seni berdasarkan media yang ditentukan. Pada tahap ini pengkarya melakukan eksperimen terhadap material, teknik, tekstur dan elemen visual untuk menemukan konsep yang paling sesuai. Eksperimen ini dilakukan dengan mengolah material tekstil maupun non-tekstil dengan teknik seperti *beading embroidery*, *sculpting*, *hand painting* dan *manipulation fabric*.

Beading embroidery merupakan merangkai manik-manik di atas kain (Sumardani dan Tresna, 2021:129). Dalam konteks ini, pengkarya merangkai manik-manik dengan beragam bentuk seperti mutiara dan kristal, dilakukan dengan cara menabur atau merangkai dengan pola acak sehingga menyerupai bentuk luka dan darah. Sedangkan untuk bagian dasarnya, pengkarya menggunakan teknik *hand painting* menggunakan cat akrilik berwarna merah dan hitam. Menurut Daniati (2015), *hand Painting* merupakan karya seni lukis yang menggunakan bahan pokok

cat yang dituangkan diatas kain. Berikut adalah dokumentasi eksperimen *beading embroidery* dan *hand painting*.



Gambar 20.2. Hasil eksperimen dengan teknik *painting* dan *beading embroidery* yang terbuat dari aneka payet dan cat akrilik untuk menciptakan luka dan darah tiruan

Manipulation Fabric atau manipulasi kain merupakan teknik merekayasa bahan tekstil dengan memanfaatkan teknik menghias kain hingga terbentuk tekstil baru (Haq & Afizah, 2022). Dalam konteks ini pengkarya memanipulasi kain organza dengan mengisi tulang berbahan senar. Kain organza dipotong miring/serong, kemudian kain dijahit untuk membuat lubang yang akan diisi oleh senar sehingga akan menghasilkan kain organza bertekstur dan menciptakan efek spiral. Berikut adalah dokumentasi eksperimen manipulasi kain.



Gambar 21.3. Hasil eksperimen *manipulation fabric* yang terbuat dari kain organza dan senar untuk menciptakan tekstur

Teknik *sculpting* terbagi menjadi dua cara, yaitu 3D *sculpting digital* dan *sculpting* tradisional. 3D *sculpting* menurut Heginbotham (2022) dalam Zakaria (2023), merupakan pahatan digital ketika seorang seniman memahat objek 3D di komputer dengan bahan yang mirip dengan tanah liat digital, sedangkan menurut Pavla Karon (2016) dalam laman web cgcookie.com, *sculpting* tradisional adalah proses membentuk suatu material untuk menciptakan objek tiga dimensi. Dalam konteks ini, pengkarya bereksperimen dengan menggunakan teknik *sculpting* tradisional, yakni membentuk dan menghaluskan *dry clay* (salah satu jenis tanah liat) secara manual menjadi tulang rusuk tiruan yang akan digunakan sebagai aksesoris *bodypiece*. Berikut adalah dokumentasi hasil eksperimen *sculpting* berbahan *dry clay*.



Gambar 22.4. Hasil eksperimen *bodypiece* dengan teknik *sculpting* yang terbuat dari *dry clay* untuk menciptakan tulang rusuk tiruan

3.3. Tahap Perwujudan

Tahap perwujudan merupakan tahap realisasi dalam menciptakan sebuah karya berdasarkan konsep dan desain yang telah dibuat (Pradana, 2025:1). Sejalan dengan pendapat ini, Setiawan (2018:94) berpendapat bahwa perwujudan merupakan aktivitas menentukan bentuk ciptaan sesuai dengan hasil eksperimentasi yang telah dilakukan sebelumnya, serta penguatan konsep lewat landasan teori dan data empirik hasil observasi.

Pada tahap ini, pengkarya membuat dua tahap perwujudan yakni, tahap desain dan tahap mewujudkan desain menjadi *real clothing*. Pada tahap desain, pengkarya membuat *moodboard* inspirasi, sketsa desain, serta menentukan desain terpilih untuk dijadikan *line collection*, dilengkapi dengan *hanger material* dan *hanger design*.

Pembuatan *moodboard* inspirasi sangat penting dalam proses desain karena merupakan alat atau media papan yang merupakan analisis tren visual berupa guntingan-guntingan gambar dari berbagai referensi yang digunakan oleh desainer untuk membantu mendapatkan ide baru (Suciati dalam Tanaya, 2022). Dalam konteks ini, pengkarya membuat *moodboard* digital (gambar 3.5).



Gambar 23.5. *Moodboard* inspirasi digital

Berdasarkan *moodboard* di atas, pengkarya membuat sketsa desain. Sketsa ini penting karena merupakan bentuk penggambaran ide, dengan penerapan unsur-unsur yang tepat sehingga tercipta suatu busana yang menarik hati orang (Wahyuningsih dalam Ainur Rosyidah 2020). Pengkarya membuat 12 sketsa desain (gambar 3.6), kemudian ditentukan tiga desain terpilih berdasarkan pertimbangan beberapa aspek yaitu unsur kesesuaian material, bentuk/gaya dan warna yang selanjutnya dijadikan *line collection* (gambar 3.7), dari *line collection* kemudian dibuat *hanger material* (tabel 3.1) dan *hanger design look 1* (gambar 3.8), *hanger design look 2* (gambar 3.9) dan *hanger design look 3* (gambar 3.10) sebagai acuan lembar kerja (pra-produksi).



Look 1



Look 2



Look 3



Look 4



Look 5



Look 6



Look 7



Look 8



Look 9



Look 10



Look 11



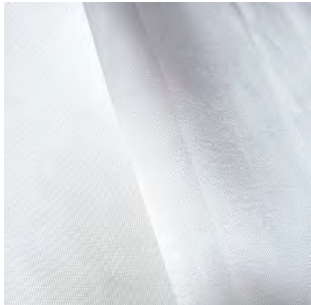
Look 12

Gambar 24.6. Sketsa desain



Gambar 25.7. Line collection

Tabel 3.1. Tabel *hanger material*

<i>Material</i>	<i>Keterangan</i>	<i>Karya</i>
Kain Mikado 	<ul style="list-style-type: none"> ● Kaku ● Tebal ● Tidak menerawang ● Berkualitas premium ● Memiliki tekstur bergaris 	<ul style="list-style-type: none"> ● <i>Look 1</i> ● <i>Look 2</i> ● <i>Look 3</i>

<i>Material</i>	Keterangan	Karya
Kain <i>Lace</i> /brokat 	<ul style="list-style-type: none"> • Transparan • Memiliki motif • Terbuat dari benang yang membentuk pola jaring 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Look 1</i> • <i>Look 2</i> • <i>Look 3</i>
Organza 	<ul style="list-style-type: none"> • Transparan • Sedikit kaku • Mengkilap • Memberi kesan mewah 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Look 1</i> • <i>Look 3</i>
Batik 	<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki pola motif simetris 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Look 1</i> • <i>Look 3</i>

<i>Material</i>	<i>Keterangan</i>	<i>Karya</i>
-----------------	-------------------	--------------

Senar

- Fleksibel
- Ringan

- *Look 3*
- *Look 1*



Resin

- Rapuh
- Padat

- *Look 2*
- *Look 3*



Dry Clay

- Mudah dibentuk
- Proses pengeringan tanpa oven

- *Look 2*



<i>Material</i>	<i>Keterangan</i>	<i>Karya</i>
Mutiara Imitasi 	<ul style="list-style-type: none"> ● Cenderung bulat sempurna ● Lubang bor lebih besar 	<ul style="list-style-type: none"> ● <i>Look 2</i> ● <i>Look 3</i>
Kristal Ceko 	<ul style="list-style-type: none"> ● Efek pelangi ganda bila terkena cahaya 	<ul style="list-style-type: none"> ● <i>Look 2</i> ● <i>Look 3</i>
Cat Akrilik 	<ul style="list-style-type: none"> ● Cepat kering ● Tahan air jika kering 	<ul style="list-style-type: none"> ● <i>Look 2</i> ● <i>Look 3</i>
Dakron 	<ul style="list-style-type: none"> ● Halus ● Ringan ● Mudah mengembang 	<ul style="list-style-type: none"> ● <i>Look 2</i> ● <i>Look 3</i>

<i>Material</i>	<i>Keterangan</i>	<i>Karya</i>
-----------------	-------------------	--------------

Kayu

- Mudah dibentuk
- Awet alami

• *Look 2*



Tulang Balein

- Kuat
- Tegak

• *Look 2*
• *Look 3*



Boneka Bayi

• *Look 1*



<i>Material</i>	<i>Keterangan</i>	<i>Karya</i>
-----------------	-------------------	--------------

Tali Satin

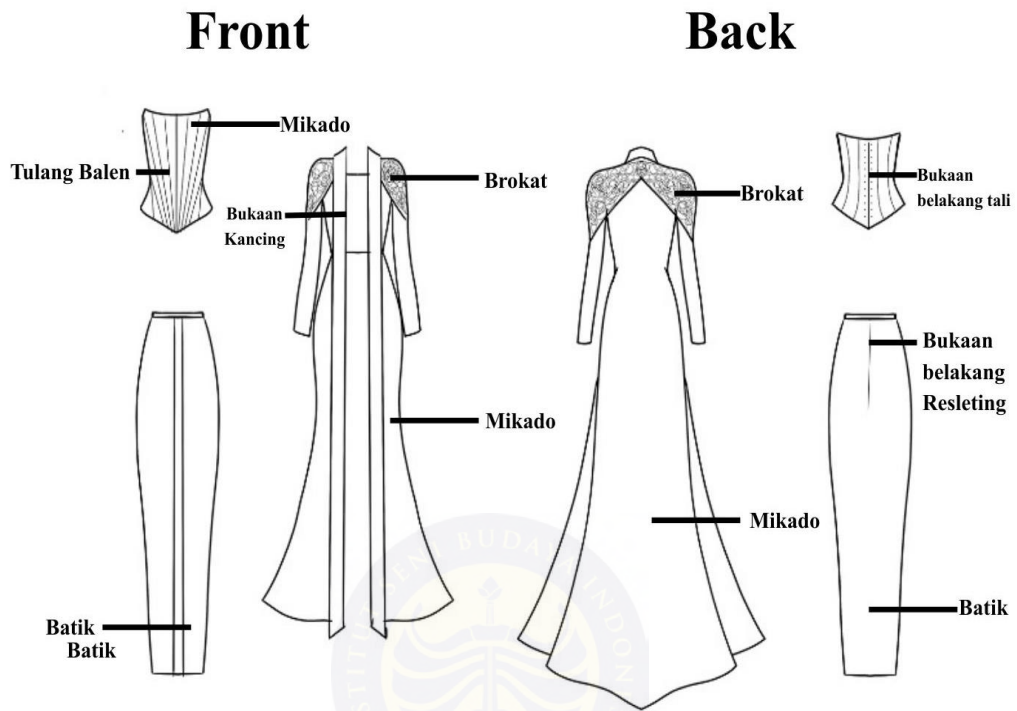
- *Look 1*
- *Look 3*



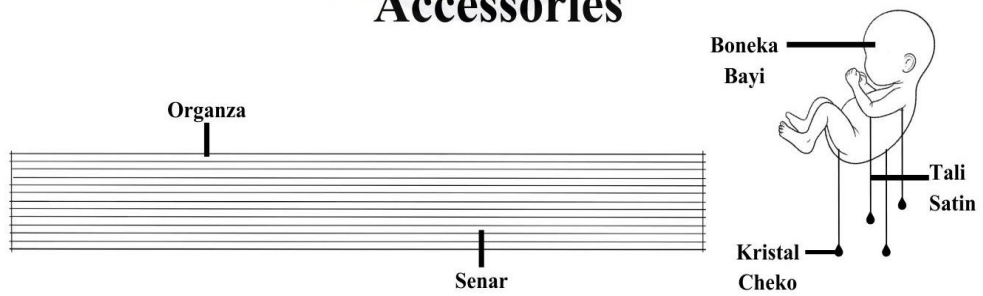
Pylox

- *Look 1*
- *Look 2*
- *Look 3*





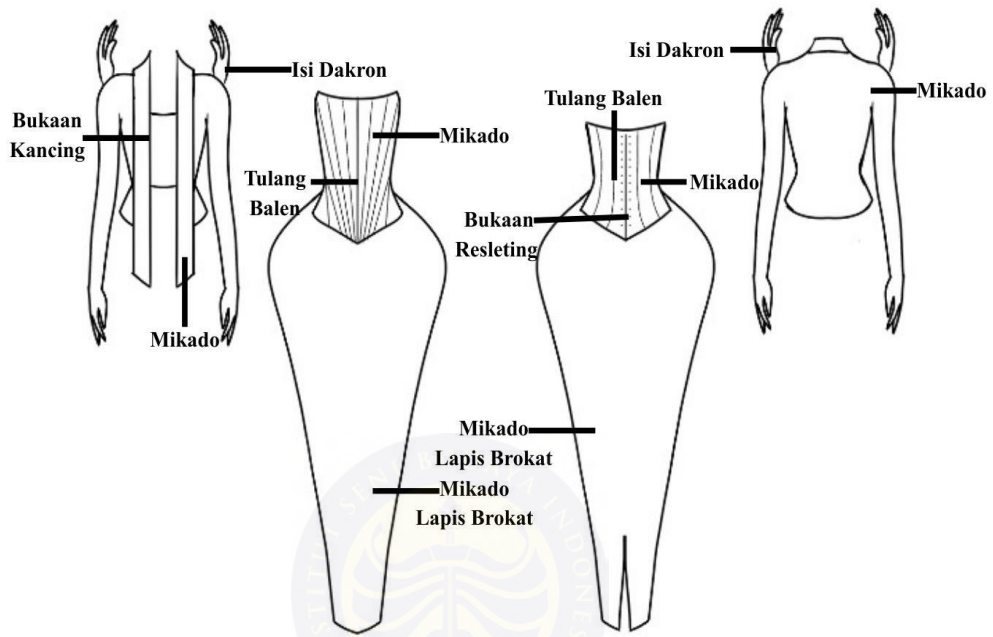
Accessories



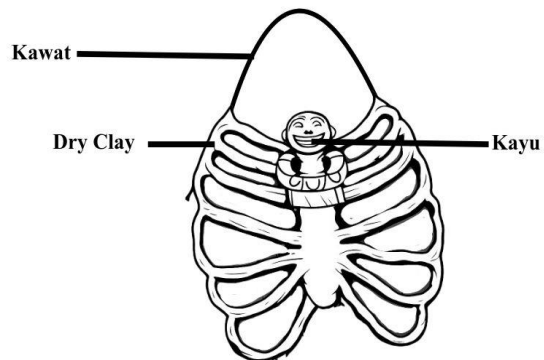
Gambar 26.8. Hanger design look 1

Front

Back



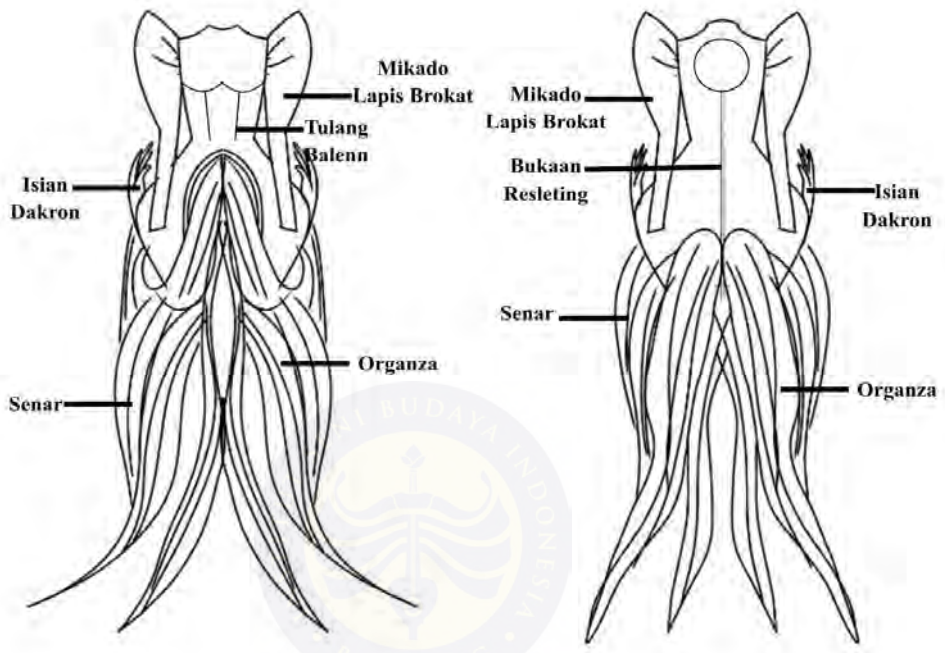
Accessories



Gambar 27.9. Hanger design look 2

Front

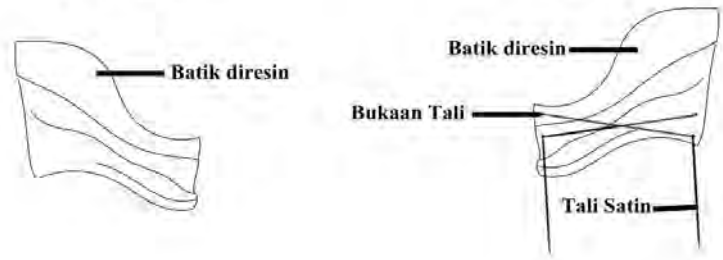
Back



Accessories

Front

Back



Gambar 28.10. Hanger design look 3

Setelah tahap desain selesai dilanjutkan tahap realisasi desain menjadi *real clothing*, yakni busana aktual yang dikenakan pada tubuh (Barthes dalam Rahmawati, 2017:2).

Pada tahap mewujudkan desain pengkarya men-transformasikan desain terpilih menjadi produk *real clothing*. Tahap ini dimulai dari menentukan ukuran busana, membuat pola busana (gambar 3.11) atau jiplakan bentuk badan (Hidayah, 2019), memotong kain sesuai pola (gambar 3.12), menjahit kain (gambar 3.13), menambahkan aneka ragam *embellishment* atau ornamen untuk menghias permukaan kain dengan berbagai macam teknik (gambar 3.14), seperti yang dijelaskan oleh Sarah Rizki Nursyifa dan Asru Andarini Nurlita (2021:103), membuat aksesoris (gambar 3.15) sebagai pelengkap busana (Tantri Ayunda Saputri (2020), dan melakukan *finishing* (gambar 3.16).



Gambar 29.11. Proses pembuatan pola busana



Gambar 30.12. Proses pemotongan kain



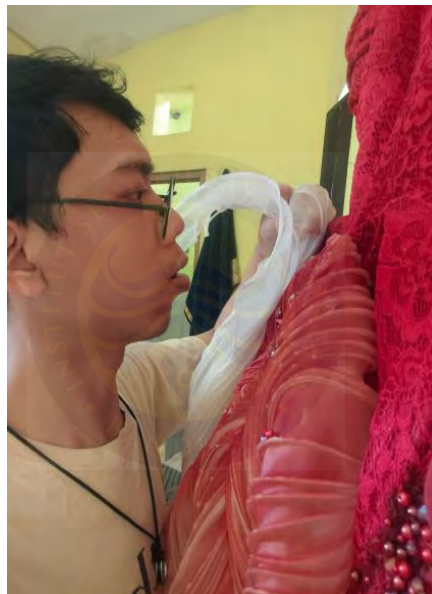
Gambar 31.13. Proses Penjahitan



Gambar 32.14. Proses *embellishment*



Gambar 33.15. Proses pembuatan aksesoris



Gambar 34.16. Proses *finishing*

3.4. Evaluasi

Evaluasi merupakan tahap umpan balik dari audiens guna mendapatkan kualitas ciptaan (Setiawan, 2018:94), sedangkan menurut Latif (2019) pengertian evaluasi secara umum dapat diartikan sebagai proses sistematis untuk menentukan nilai sesuatu berdasarkan kriteria tertentu melalui penilaian. Dalam konteks ini evaluasi dilakukan melalui polling yang dalam hal ini bukan untuk menilai kualitas karya namun lebih pada relevansi tema yang diangkat dengan realitas kehidupan masyarakat.

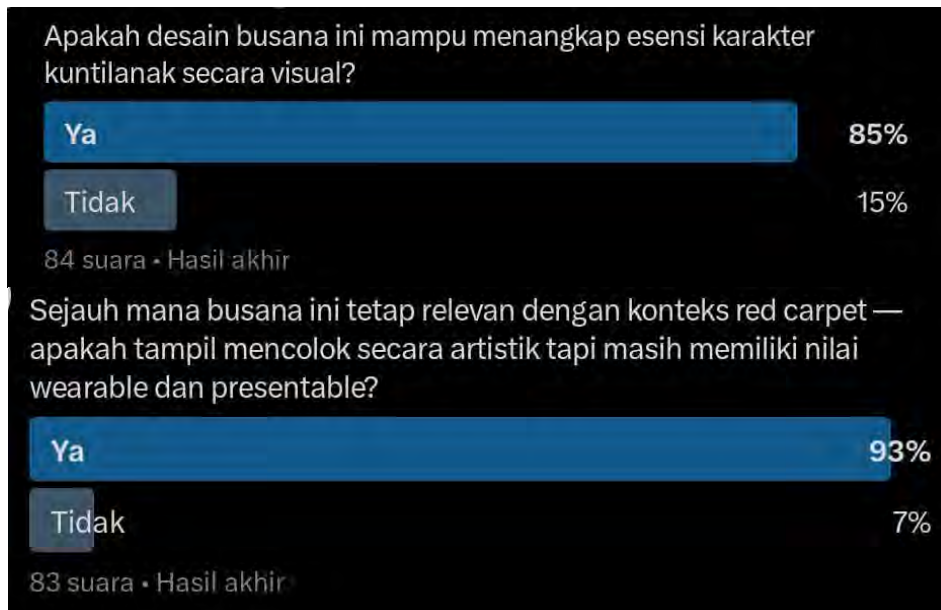
Produk yang dievaluasi adalah busana *artwear* dengan tema Kuntulanak dalam *film* Kuntulanak *Universe* yang menggabungkan sisi manusiawi dan menyeramkan dari tokoh tersebut, dengan target market selebriti usia 21-35 tahun untuk kepentingan acara *red carpet* atau *gala premiere film* horor yang dibintanginya.

Polling ini dilakukan setelah karya selesai *finishing*, melalui *platform social media* (Instagram dan X) selama tiga hari untuk mendapat umpan balik dari warganet yang mencakup pertanyaan: (1) Apakah desain busana ini mampu menangkap esensi karakter Kuntulanak secara visual?; (2) Apakah busana ini relevan dengan konteks *red carpet* atau *gala premiere film* horor yang dibintangi aktor?’ dan (3) Apakah tampil mencolok secara artistik tapi masih memiliki nilai *wearable* dan *presentable*?

Berikut gambar tangkapan layar hasil *polling*.



Gambar 35.17. Tangkapan layar hasil *polling* melalui Instagram



Gambar 36.18. Tangkapan layar hasil *polling* melalui X (Twitter)



BAB IV

DESKRIPSI KARYA

Deskripsi karya dalam tugas akhir ini memuat penjabaran secara rinci dan mendalam mengenai koleksi *artwear*. *Artwear* ini terdiri dari tiga tampilan, berjudul “Kunti” dengan intensitas desain yang berbeda menggambarkan sisi manusiawi hingga sisi seram Kuntilanak dalam *film* Kuntilanak *Universe* melalui simbol dan elemen *fashion*. Elemen *fashion* pada busana memberikan kesan kontradiksi antara keindahan dan kesan menyeramkan.

Penjabaran dalam deskripsi karya ini mencakup desain utama (*master design*), dokumentasi foto produk, serta estimasi harga masing-masing produk.

4.1. Deskripsi Karya 1

Busana ini merupakan karya *artwear* yang mengangkat konsep dari Kuntilanak *Universe* dengan pendekatan yang berbeda dari representasi konvensional. Terinspirasi dari sisi sifat Kuntilanak yang merepresentasikan kasih sayang seorang ibu, desain ini menampilkan siluet kebaya putih panjang sebagai simbol kesucian dan ketulusan, dipadukan dengan kain batik bermotif rereng.

Sebagai penguat narasi, properti berupa boneka bayi digunakan untuk merepresentasikan ikatan emosional antara sosok Kuntilanak dengan anaknya, sekaligus menegaskan makna kasih sayang yang menjadi tema utama karya ini. Pemilihan warna putih pada kebaya mencerminkan sifat maternal.

Sebagai bagian dari rangkaian koleksi, busana ini berfungsi sebagai *introduction piece* yang memperkenalkan eksplorasi sisi emosional dari figur Kuntilanak, dengan pendekatan estetika *wearable art* yang memadukan nilai budaya, simbolisme emosional, dan ekspresi artistik dalam satu kesatuan karya busana.

4.1.1. *Master Design*

Berikut adalah *master design* dari look 1:



Gambar 37.1. *Master design look 1*

4.1.2. Foto Produk

Berikut adalah foto produk *look 1*:



Gambar 38.2. Foto produk *look 1*

4.1.3. Estimasi Harga Produk

Satu set *look 1* terdiri dari empat item, diantaranya *outer* (kebaya), korset, rok dan aksesoris berupa properti bayi. Berikut adalah rincian harga per item karya 1:

Tabel 4.1. Rincian harga *outer* (kebaya)

MATERIAL	JENIS	KEBUTUHAN	HARGA SATUAN	TOTAL
BAHAN UTAMA	Kain Mikado	5m	Rp. 50.000	Rp. 250.000
	Lace/Brocade	1m	Rp. 20.000	Rp. 20.000
	Organza	1m	Rp. 20.000	Rp. 20.000
LINING	-	-	-	-
INTERLINING	-	-	-	-
BAHAN PENDUKUNG	Selang Pipih	1 gulung	Rp. 40.000	Rp. 40.000
	Zipper	1 pcs	Rp. 12.000	Rp. 12.000
BIAYA PRODUKSI	Benang	1	Rp. 3.000	Rp. 3.000
	Pola dan Menjahit	1 item	Rp. 200.000	Rp. 200.000
	Boning	1 item	Rp. 50.000	Rp. 50.000
IDENTITAS	Main Label		Rp. 1.000	Rp. 1.000
	Hangtag		Rp. 1.500	Rp. 1.500
PACKAGING	Box		Rp. 20.000	Rp. 20.000
TOTAL HARGA				Rp. 617.500
EST HPJ	HPP+50%HPP			Rp. 926.250

Tabel 5.2. Rincian harga korset

MATERIAL	JENIS	KEBUTUHAN	HARGA SATUAN	TOTAL
BAHAN UTAMA	Batik	1 potong/2m	Rp. 40.000	Rp. 40.000
LINING	Arrow	1m	Rp. 18.000	Rp. 18.000
INTERLINING	-	-	-	-
BAHAN PENDUKUNG	Tulang balen	3m	Rp. 3.000	Rp. 9.000
	Mata Itik	1 pack	Rp. 8.000	Rp. 8.000
	Benang	1	Rp. 3.000	Rp. 3.000
	Tali satin	1	Rp. 5.000	Rp. 5.000
	Pengait Bra	1 pasang	Rp. 5.000	Rp. 5.000
BIAYA PRODUKSI	Pola dan Menjahit	1 item	Rp. 150.000	Rp. 150.000
IDENTITAS	Main Label		Rp. 1.000	Rp. 1.000
	Hangtag		Rp. 1.500	Rp. 1.500
PACKAGING	Paper bag		Rp. 10.000	Rp. 10.000
TOTAL HARGA				Rp. 250.500
EST HPJ	HPP+50%HPP			Rp. 375.750

Tabel 6.3. Rincian harga rok

MATERIAL	JENIS	KEBUTUHAN	HARGA SATUAN	TOTAL
BAHAN UTAMA	Batik	1 potong/2m	Rp. 40.000	Rp. 40.000
LINING	-	-	-	-
INTERLINING	-	-	-	-
BAHAN PENDUKUNG	Benang	1	Rp. 3.000	Rp. 3.000
	Zipper	1	Rp. 12.000	Rp. 12.000
BIAYA PRODUKSI	Pola dan Menjahit	1 item	Rp. 100.000	Rp. 100.000
IDENTITAS	Main Label		Rp. 1.000	Rp. 1.000
	Hangtag		Rp. 1.500	Rp. 1.500
PACKAGING	Paper bag		Rp. 10.000	Rp. 20.000
TOTAL HARGA				Rp. 177.500
EST HPJ	HPP+50%HPP			Rp. 266.250

Tabel 7.4. Rincian harga aksesoris

MATERIAL	JENIS	KEBUTUHAN	HARGA SATUAN	TOTAL
BAHAN UTAMA	Boneka bayi		Rp. 110.000	Rp. 110.000
LINING	-	-	-	-
INTERLINING	-	-	-	-
BAHAN PENDUKUNG	Benang	1pcs	Rp. 10.000	Rp. 10.000
	Spray paint	1pcs	Rp. 45.000	Rp. 45.000
	Kristal ceko	1pcs	Rp. 25.000	Rp. 25.000
BIAYA PRODUKSI	Crafting	1 item	Rp. 50.000	Rp. 50.000
IDENTITAS	Main Label		Rp. 1.000	Rp. 1.000
	Hangtag		Rp. 1.500	Rp. 1.500
PACKAGING	Box		Rp. 20.000	Rp. 20.000

TOTAL HARGA		Rp. 262.500
EST HPJ	HPP+50%HPP	Rp. 393.750

Berdasarkan perhitungan di atas, total harga produk satu set *look 1* adalah Rp. 1.962.000 dengan rincian per item:

<i>Inner</i> (Kebaya)	: Rp. 926.250
Korset	: Rp. 375.750
Rok	: Rp. 266.250
Aksesori	: Rp. 393.750

4.2. Deskripsi Karya 2

Busana ini merupakan karya *artwear* yang mengangkat inspirasi dari Kuntilanak *Universe*, berfokus pada representasi trauma dan luka emosional. Desain menampilkan siluet kebaya klasik yang dipadukan dengan rok berbahan lace, menciptakan kesan kontras antara kelembutan dan kerapuhan.

Sebagai elemen simbolik, diterapkan *embellishment* berbentuk darah tiruan yang mengalir. Elemen ini merepresentasikan pengalaman traumatis dan luka batin yang membentuk karakter Kuntilanak.

Sebagai *signature piece* dalam koleksi, busana ini berfungsi untuk menegaskan tema utama eksplorasi, yaitu pergulatan batin antara kasih sayang, kehilangan, dan penderitaan, yang diinterpretasikan melalui bahasa visual busana kontemporer berbasis budaya lokal.

4.2.1. *Master Design*

Berikut adalah *master design* dari *look 2*:



Gambar 39.3. *Master design look 2*

4.2.2. Foto Produk

Berikut adalah foto produk *look 2*:



Gambar 40.4. Foto produk *look 2*

4.2.3. Estimasi Harga Produk

Satu set *look 2* terdiri dari 3 item, diantaranya *outer* (kebaya), gaun dan aksesoris berupa *bodypiece*. Berikut adalah rincian harga per item karya 2:

Tabel 8.5. Rincian harga *outer* (kebaya)

MATERIAL	JENIS	KEBUTUHAN	HARGA SATUAN	TOTAL
BAHAN UTAMA	Kain Mikado	2m	Rp. 50.000	Rp. 250.000
LINING	-	-	-	-
INTERLINING	-	-	-	-
BAHAN PENDUKUNG	Benang	1	Rp. 3.000	Rp. 3.000
	Payet mutiara	4 ronce	Rp. 5.000	Rp. 20.000
	Kristal ceko	4 ronce	Rp. 25.000	Rp. 100.000
	Cat akrilik	1pcs	Rp. 12.000	Rp. 12.000
	<i>Spray paint</i>	1pcs	Rp. 45.000	Rp. 45.000
BIAYA PRODUKSI	Pola dan Menjahit	1 item	Rp. 150.000	Rp. 150.000
	<i>Beading</i>	1 item	Rp. 100.000	Rp. 100.000

IDENTITAS	<i>Main Label</i>	Rp. 1.000	Rp. 1.000
	<i>Hangtag</i>	Rp. 1.500	Rp. 1.500
PACKAGING	<i>Box</i>	Rp. 20.000	Rp. 20.000
TOTAL HARGA			Rp. 702.500
EST HPJ	HPP+50%HPP		Rp. 1.053.750

Tabel 9.6. Rincian harga gaun

MATERIAL	JENIS	KEBUTUHAN	HARGA SATUAN	TOTAL
BAHAN UTAMA	Kain Mikado	3m	Rp. 50.000	Rp. 150.000
	Lace/Brocade	3m	Rp. 20.000	Rp. 60.000
LINING	Arrow	3m	Rp. 18.000	Rp. 54.000
INTERLINING	-	-	-	-
BAHAN PENDUKUNG	Tulang balen	5m	Rp. 3.000	Rp. 15.000
	Zipper	1 pcs	Rp. 12.000	Rp. 12.000
	Benang	1	Rp. 3.000	Rp. 3.000
	Pengait Bra	1 pasang	Rp. 5.000	Rp. 5.000
BIAYA PRODUKSI	Pola dan Menjahit	1 item	Rp. 400.000	Rp. 400.000
IDENTITAS	<i>Main Label</i>		Rp. 1.000	Rp. 1.000
	<i>Hangtag</i>		Rp. 1.500	Rp. 1.500
PACKAGING	<i>Paper bag</i>		Rp. 10.000	Rp. 20.000
TOTAL HARGA				Rp. 721.500
EST HPJ	HPP+50%HPP			Rp. 1.082.250

Tabel 10.7. Rincian harga aksesoris (bodypiece)

MATERIAL	JENIS	KEBUTUHAN	HARGA SATUAN	TOTAL
BAHAN UTAMA	Dry clay	1pcs	Rp. 100.000	Rp. 100.000
LINING	-	-	-	-
INTERLINING	-	-	-	-
BAHAN PENDUKUNG	<i>Spray paint</i>	1pcs	Rp. 45.000	Rp. 45.000
	Kayu	1pcs	Rp. 50.000	Rp. 50.000
	Kawat	1 gulung	Rp. 20.000	Rp. 20.000
BIAYA PRODUKSI	<i>Crafting</i>	2 item	Rp. 200.000	Rp. 200.000
IDENTITAS	<i>Main Label</i>		Rp. 1.000	Rp. 1.000
	<i>Hangtag</i>		Rp. 1.500	Rp. 1.500
PACKAGING	<i>Paper bag</i>		Rp. 10.000	Rp. 20.000
TOTAL HARGA				Rp. 437.500
EST HPJ	HPP+50%HPP			Rp. 656.250

Berdasarkan perhitungan di atas, total harga produk satu set *look 2* adalah Rp. 2.791.500, dengan rincian per item sebagai berikut:

Outer (kebaya) : Rp. 1.053.000
Gaun : Rp. 1.082.250
Aksesori (bodypiece) : Rp. 656.250

4.3. Deskripsi Karya 3

Karya ketiga merupakan *statement* dari koleksi Kunti. *Look* ini hadir dalam bentuk gaun merah menyala dengan siluet dramatis sebagai simbol kemarahan, dendam, dan letupan emosi yang selama ini terpendam. *Look* ini terbuat dari kain mikado, *lace* dan organza. Gaun ini menggunakan teknik *boning* untuk bawahannya guna menciptakan tekstur serta batik yang dicelupkan resin pada bagian dada sebagai *bodypiece*. Untuk menambah kesan mistik dan mewah di tambah aksentangan tiruan yang ditaburi payet di bagian pinggang.

4.3.1. Master Design

Berikut adalah *master* desain dari karya 3:



Gambar 41.5. *Master design look 3*

4.3.2. Foto Produk



Gambar 42.6. Foto produk *look 3*

4.3.3. Estimasi Harga Produk

Satu set *look 3* terdiri dari 2 item, diantaranya gaun dan aksesoris berupa *bodypiece*. Berikut adalah rincian harga per item karya 3:

Tabel 11.8. Rincian harga gaun

MATERIAL	JENIS	KEBUTUHAN	HARGA SATUAN	TOTAL
BAHAN UTAMA	Kain Mikado	3m	Rp. 50.000	Rp. 150.000
	Lace/Brocade	3m	Rp. 20.000	Rp. 60.000
	Organza	15m	Rp. 20.000	Rp. 300.000
LINING	Arrow	3m	Rp. 18.000	Rp. 54.000
INTERLINING	-	-	-	-
BAHAN PENDUKUNG	Tulang balen	3m	Rp. 3.000	Rp. 9.000
	Selang Pipih	8 gulung	Rp. 40.000	Rp. 320.000
	Zipper	1 pcs	Rp. 20.000	Rp. 20.000
	Benang	1	Rp. 3.000	Rp. 3.000
	Pengait Bra	1 pasang	Rp. 5.000	Rp. 5.000
	Cat akrilik	2pcs	Rp. 12.000	Rp. 24.000
	Payet mutiara	4pcs	Rp. 5.000	Rp. 20.000
	Kristal ceko	4pcs	Rp. 25.000	Rp. 100.000
	Spray paint	1pcs	Rp. 45.000	Rp. 45.000

BIAYA PRODUKSI	Pola dan Menjahit	1 item	Rp. 500.000	Rp. 500.000
	<i>Boning</i>	8 item	Rp. 50.000	Rp. 400.000
	<i>Crafting</i>	1 item	Rp. 50.000	Rp. 50.000
IDENTITAS	<i>Main Label</i>		Rp. 1.000	Rp. 1.000
	<i>Hangtag</i>		Rp. 1.500	Rp. 1.500
PACKAGING	<i>Box</i>		Rp. 20.000	Rp. 20.000
TOTAL HARGA				Rp. 1.722.500
EST HPJ	HPP+50%HPP			Rp. 2.583.750

Tabel 12.9. Rincian harga aksesoris (*bodypiece*)

MATERIAL	JENIS	KEBUTUHAN	HARGA SATUAN	TOTAL
BAHAN UTAMA	Batik	50cm	Rp. 40.000	Rp. 20.000
LINING	-	-	-	-
INTERLINING	-	-	-	-
BAHAN PENDUKUNG	Resin	1 set (150ml)	Rp.80.000	Rp. 80.000
BIAYA PRODUKSI	<i>Crafting</i>	1 item	Rp. 100.000	Rp. 100.000
IDENTITAS	<i>Main Label</i>		Rp. 1.000	Rp. 1.000
	<i>Hangtag</i>		Rp. 1.500	Rp. 1.500
PACKAGING	<i>Box</i>		Rp. 20.000	Rp. 20.000
TOTAL HARGA				Rp. 222.500
EST HPJ	HPP+50%HPP			Rp. 333.750

Berdasarkan perhitungan di atas, total harga produk satu set *look 3* adalah Rp. 2.917.500, dengan rincian per item sebagai berikut:

Gaun : Rp. 2.583.750

Aksesoris (*bodypiece*) : Rp. 333.750

BAB V

PENYAJIAN KARYA DAN MEDIA PROMOSI

5.1. Penyajian Karya

Penyajian karya busana *artwear* yang terinspirasi dari *Kuntilanak Universe* diwujudkan dalam bentuk video *fashion cinematik* sebagai media utama untuk memperkuat atmosfer horornya. Video *fashion cinematik* dipilih karena konsep busana mengandung unsur yang mungkin dapat memicu kengerian sehingga *audience* dapat memilih untuk menyaksikannya atau tidak.

Kegiatan pembuatan video *fashion cinematik* meliputi beberapa tahapan yaitu:

a. Penentuan Konsep Penyajian

Tahap awal penyajian karya dimulai dengan penentuan konsep penyajian yang selaras dengan karakter *artwear* yang bersifat *avant-garde* dan naratif. Penyajian tidak dilakukan melalui peragaan busana konvensional, melainkan melalui pendekatan *fashion cinematik*, yang dipilih karena mampu menyampaikan atmosfer horor, emosi, serta dualitas karakter Kuntilanak secara lebih mendalam melalui visual bergerak. Konsep ini memungkinkan karya tidak hanya dilihat sebagai busana, tetapi juga sebagai medium cerita visual.

b. Penataan *Look* dan *Styling*

Pada tahap ini dilakukan penataan keseluruhan tampilan yang meliputi busana, aksesoris, tata rias, dan penataan rambut. Setiap *look* disesuaikan dengan narasi masing-masing karya, yaitu sisi manusiawi Kuntilanak, trauma dan luka batin, serta puncak kemarahan. *Styling* dilakukan untuk memperkuat karakter visual Kuntilanak Mangkujiwo yang diinterpretasikan secara artistik, tanpa menghilangkan identitas *artwear* sebagai busana eksklusif.

c. Proses Pemotretan dan Pengambilan Video

Tahap selanjutnya adalah proses pemotretan dan pengambilan video yang dilakukan di studio. Pemotretan bertujuan untuk menghasilkan dokumentasi visual berupa foto produk, sedangkan pengambilan video difokuskan pada pembuatan *fashion cinematik*. Unsur sinematik seperti pencahayaan dramatis,

sudut pengambilan gambar, ekspresi model, serta gerak busana dimanfaatkan untuk menegaskan nuansa mistis dan emosional yang menjadi inti konsep karya.

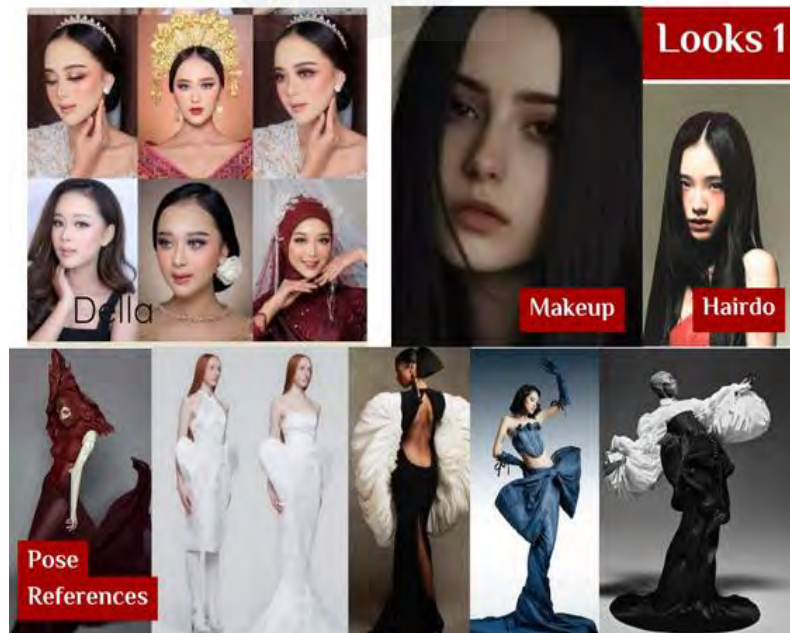
d. Proses Pascaproduksi

Hasil pemotretan dan video kemudian melalui tahap pascaproduksi yang meliputi seleksi foto, penyuntingan warna, pengaturan kontras, serta pengeditan video. Tahap ini bertujuan untuk menyempurnakan visual agar sesuai dengan konsep artistik yang diinginkan, sekaligus menjaga konsistensi estetika antar look. Pascaproduksi menjadi bagian penting dalam memperkuat atmosfer horor dan kesan sinematik dari karya.

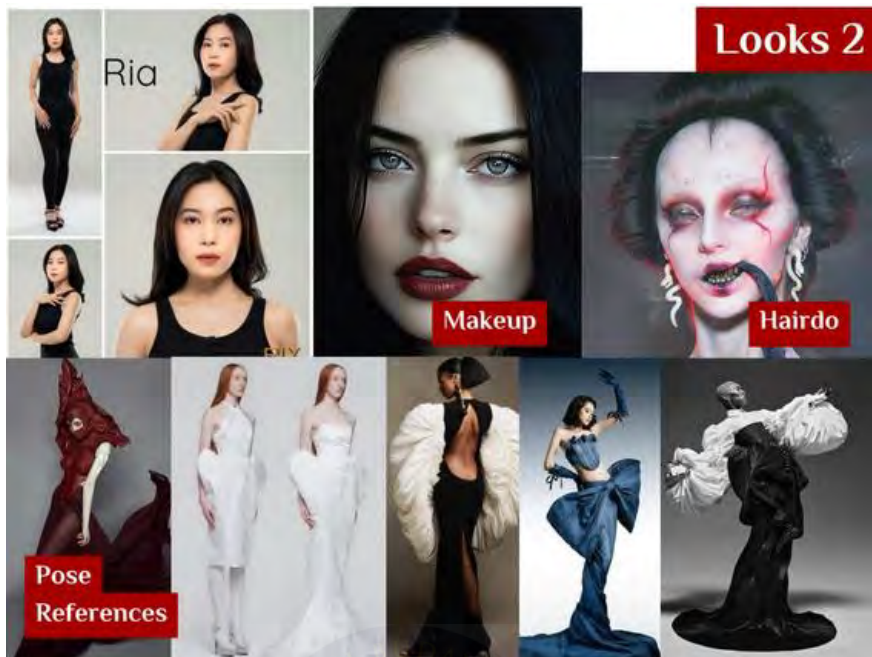
e. Penyajian Melalui Media Digital

Tahap akhir penyajian karya dilakukan melalui media digital, khususnya platform Instagram sebagai media promosi dan publikasi. Karya disajikan dalam bentuk unggahan foto, video *fashion cinematic*, serta narasi visual yang mendukung konsep *artwear* Kuntilanak. Media digital dipilih karena mampu menjangkau audiens yang lebih luas, sekaligus relevan dengan perkembangan media promosi di industri fesyen kontemporer.

Berikut adalah beberapa dokumentasi pada saat penyajian karya.



Gambar 43.1. Lembar kerja untuk look 1



Gambar 44.2. Lembar kerja untuk look 2



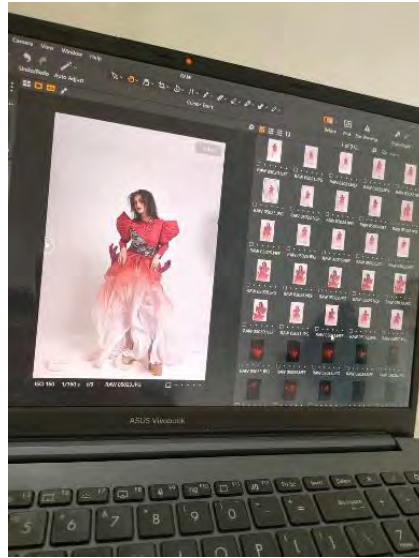
Gambar 45.3. Lembar kerja untuk look 3



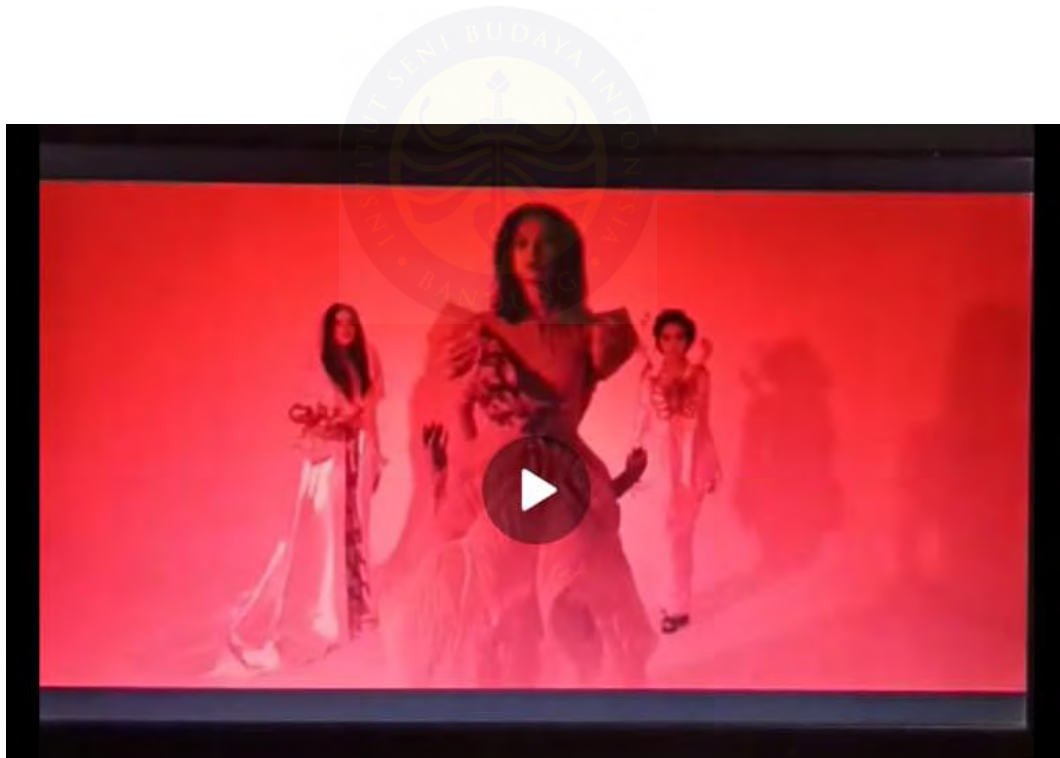
Gambar 46.4. Proses *makeup & hair-do*



Gambar 47.5. Proses *photoshoot & videoshoot*



Gambar 48.6. Preview hasil photoshoot



Gambar 49.7. Tangkapan layer hasil videoshoot

Konsep video tugas akhir ini mengusung konsep *horror & beauty* dengan gaya editorial. Video karya tugas akhir ini diambil di Studio Paradox. Studio dipilih agar dapat memainkan *lighting* untuk kebutuhan dramatis.

Musik pengiring yang dipilih adalah remix dari *original motion pictures* Mangkujiwo karya Stevesmith. Musik tersebut merupakan musik *soundtrack* dari *film* Mangkujiwo (salah satu dari *film* Kuntilanak *Universe*).

5.2. Media Promosi

5.2.1. Media Promosi Karya

Media promosi (*branding tools*) merupakan bagian dari strategi pemasaran yang bertujuan untuk membangun dan memperkuat citra sebuah *brand*. Dalam proses pengkaryaan ini, upaya promosi yang dilakukan oleh perancang mencakup pembuatan identitas merk berupa nama *brand*, label, *hangtag*, kartu nama, desain kemasan (*packaging*), serta pemanfaatan media sosial Instagram sebagai sarana promosi digital.

5.2.1.1. Nama Brand/Merk

Nama brand dari karya ini adalah Darsitopia, yang diambil dari nama belakang pengkarya, yaitu Darsita. Darsitopia merupakan *brand* yang menghadirkan busana *womenswear* dengan kategori produk *ready to wear*, *artwear* dan *ready to wear deluxe*. Ciri khas dari brand Darsitopia terletak pada potongan busana yang asimetris dan detail yang unik. Bentuk *logogram brand* ini berupa *logotype* dengan penulisan kata Darsitopia menggunakan font San-Serif, yang dipilih untuk menonjolkan kesan mewah. Warna hitam dan putih digunakan sebagai warna utama karena bersifat netral dan mampu menyatu secara harmonis dengan berbagai jenis produk. Berikut adalah *logogram* dan *logotype* dari *brand* Darsitopia.



Gambar 50.8. Logo Darsitopia

5.2.1.2. Label, Hangtag dan Kartu Nama

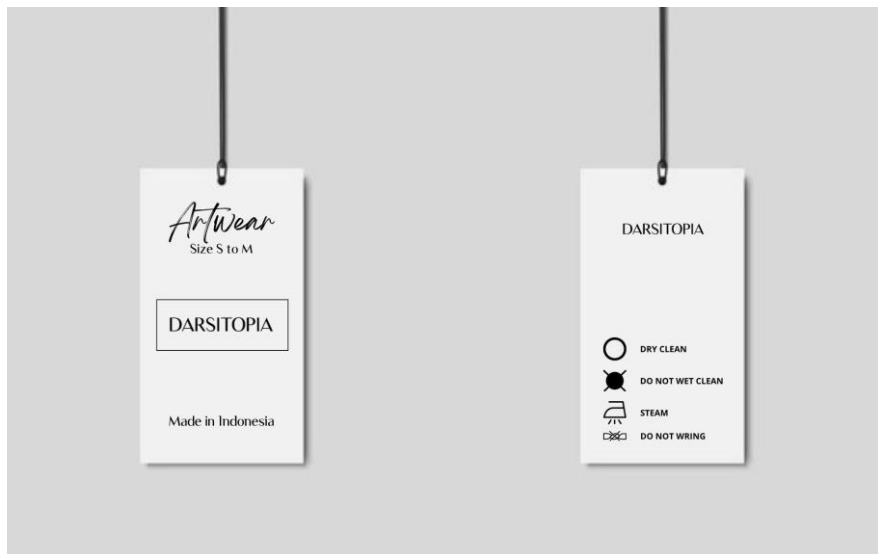
Label merupakan media yang memuat informasi mengenai produk, seperti nama brand, ukuran, dan keterangan lainnya. *Label* dari brand Darsitopia dibuat dalam bentuk sablon di atas pita satin yang menampilkan logo brand, dan dijahit langsung pada produk. Berikut adalah *label* dari brand Darsitopia.



Gambar 51.9. *Mockup label* brand Darsitopia

Hangtag merupakan media informasi yang memuat detail mengenai produk, seperti logo, ukuran, negara asal produksi, serta petunjuk perawatan. *Hangtag* dari brand Darsitopia dibuat menggunakan kertas jenis *concord* berwarna putih. Pada bagian depan *hangtag* tertera logo brand, sedangkan bagian belakang memuat informasi lengkap mengenai produk dan cara perawatannya.

Berikut adalah *hangtag* brand “Darsitopia” dan tabel *care product*.



Gambar 52.10. *Mockup hangtag* brand Darsitopia

Tabel 13.1. Simbol cara perawatan produk pada *hangtag*

Simbol	Keterangan
 Dry Clean Only	Produk hanya boleh dicuci dengan metode cuci kering.
 Do not wet clean	Produk tidak boleh dicuci menggunakan air
 Steam	Produk hanya bisa disetrika menggunakan uap panas.
 Do not wring	Produk tidak boleh diperas

Kartu nama merupakan media yang berisi informasi penting mengenai pemilik brand, nama perusahaan, nomor handphone, akun Instagram *brand*, email, serta alamat website. Kartu nama yang dirancang oleh pengkarya untuk *brand* Darsitopia

dibuat menggunakan bahan *art paper* sesuai dengan ukuran standar ISO 7810 yakni, 8,56 cm x 5,4 cm (85,60 mm x 53,98 mm). Berikut adalah kartu nama dari brand “Darsitopia”.



Gambar 53.11. *Mockup* kartu nama brand Darsitopia

5.2.1.3. Pengemasan/Packaging

Pengemasan yang digunakan oleh pengkarya berupa *paper bag* dengan logo brand Darsitopia yang tertera pada bagian depan. Sementara itu, untuk produk dengan kategori produk *artwear*, pengkarya memilih menggunakan kemasan berbentuk *box*. Berikut adalah *paper bag* dan *box* yang digunakan sebagai kemasan produk dari brand Darsitopia.



Gambar 54.12. *Mockup paper bag* brand Darsitopia

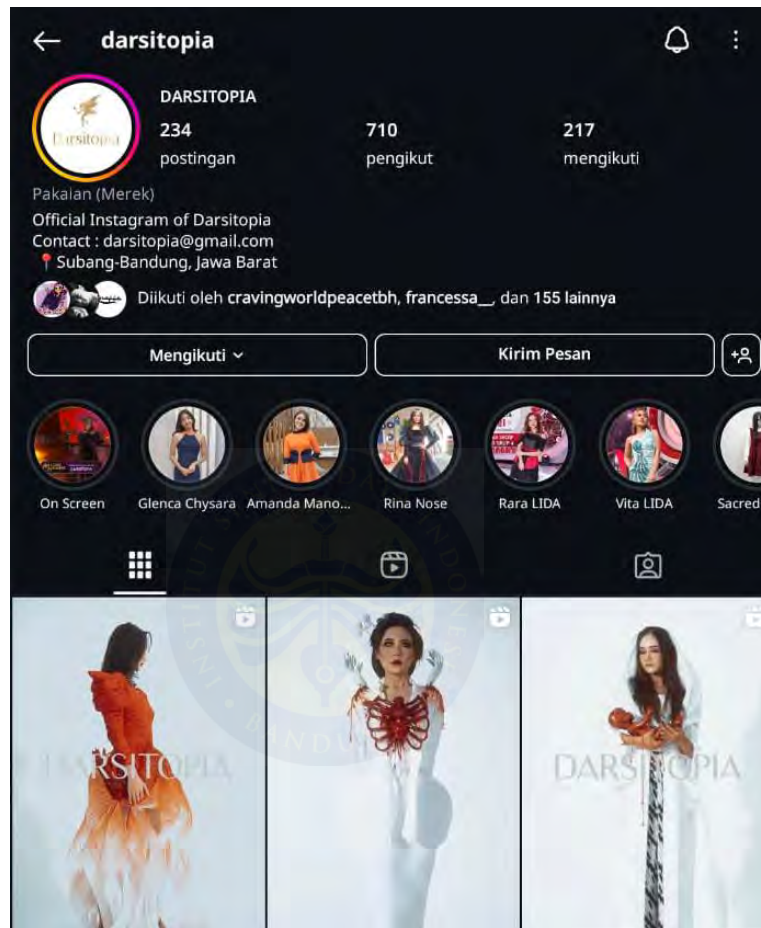


Gambar 55.13. *Mockup box* brand Darsitopia

5.2.2. Media Promosi Penyajian Karya (Instagram)

Instagram merupakan salah satu platform yang efektif dan cepat dalam mempromosikan produk maupun jasa, sehingga banyak dimanfaatkan oleh pelaku

usaha untuk menarik perhatian konsumen. Melihat peluang tersebut, pengkarya memanfaatkan akun Instagram pribadi sebagai media promosi dengan membagikan *sneak peek* dan Instagram usaha dengan membagikan video katalog *artwear look 1* hingga *look 3*.



Gambar 56.14. Tangkapan layer akun Instagram Darsitopia

BAB VI

KESIMPULAN

6.1. Kesimpulan

Kesimpulan dari penciptaan busana *artwear* bertema *Kuntilanak* adalah bahwa karya ini tidak hanya berfungsi sebagai produk *fashion*, tetapi juga sebagai media ekspresi artistik yang mengangkat unsur budaya lokal dalam nuansa kontemporer.

Melalui pendekatan konseptual dan eksplorasi visual, sosok kuntilanak yang identik dengan citra mistis diubah menjadi simbol kekuatan, keanggunan, dan misteri dalam bentuk busana yang unik. Pemilihan siluet, potongan asimetris, serta detail-detail khas digunakan untuk merepresentasikan karakter dan atmosfer dari *Kuntilanak Universe*. Karya ini sekaligus menjadi bentuk interpretasi kreatif terhadap mitologi Indonesia, yang dihadirkan secara modern melalui media *fashion* sinematik, sehingga mampu menjangkau audiens yang lebih luas dan relevan dengan perkembangan industri mode masa kini.

6.2. Saran

Dalam proses penciptaan karya *artwear* yang mengandung elemen visual seperti darah atau unsur lain yang berpotensi memicu respons traumatis pada sebagian individu, disarankan agar pengkarya lebih cermat dalam memilih media penyajian. Pertimbangan ini penting tidak hanya untuk menjaga kenyamanan psikologis audiens, tetapi juga untuk mengantisipasi potensi penyensoran yang dapat mengurangi esensi artistik dari karya tersebut. Salah satu contoh media yang memiliki kebijakan penyensoran ketat terhadap unsur-unsur tersebut adalah media televisi.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Setiawan. A. (2018). *Metodologi Desain*. Sleman: Arttex
- Zidan. M., & Genta. B. D. (2019). *Kisah Tanah Jawa*. Jakarta: Gagas Media

Filmografi

- Punjabi, R., & Lubis, A. K. 2020. *Mangkujiwo*. Indonesia: Multi Vision Plus Pictures.
- Punjabi, R., & Lubis, A. K. 2023. *Mangkujiwo*. Indonesia: Multi Vision Plus Pictures.
- Punjabi, R., & Mantovani, R. 2006. *Kuntilanak*. Indonesia: Multi Vision Plus Pictures.
- Punjabi, R., & Mantovani, R. 2007. *Kuntilanak 2*. Indonesia: Multi Vision Plus Pictures.
- Punjabi, R., & Mantovani, R. 2008. *Kuntilanak 2*. Indonesia: Multi Vision Plus Pictures.
- Punjabi, R., & Mantovani, R. 2018. *Kuntilanak*. Indonesia: Multi Vision Plus Pictures.
- Punjabi, R., & Mantovani, R. 2019. *Kuntilanak 2*. Indonesia: Multi Vision Plus Pictures.
- Punjabi, R., & Mantovani, R. 2022. *Kuntilanak 3*. Indonesia: Multi Vision Plus Pictures.

Jurnal

- Deriza, R. Y., Anugrah, S., & Pratama, W. A. (2023). Kritik Historis Pada Kisah-Kisah Hantu Berlatar Masa Penjajahan di Indonesia. *Historia Vitae*. 3(1). 25-38.
- Fajar, R. P. A. L., & Triana, L. (2021). Pengaruh Film Horor Terhadap Kepribadian dan Emosional Anak. *Jurnal Kajian Gender & Anak*. 5(01):17-26.
- Hasri, T. R. A. T., & Suharno. (2022). Penciptaan Art Wear Inspirasi Komodo Aplikasi Tenun Nusa Tenggara Timur di Jember *Fashion Carnival Ke-19 "Virtue Fantasy" 2021*. *Jurnal ATRAT*. 10(03):298-306.

- Hidayah, N., & Yasnidawati. (2019). Penyesuaian Pola Dasar Busana Sistem Indonesia untuk Wanita Indonesia dengan Bentuk Badan Gemuk. *Gorga Jurnal Seni Rupa*. 08(01):223-230.
- Latif, I. (2019). Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran. *Adaara: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*. 9(2):920-935.
- Lie, S.S., Renaningtyas, L., & Yessica, E. (2024). Perancangan Busana Avant Garde dengan Inspirasi Bunga Titan Arum. *Journal of Fashion & Textile Design Unesa*. 5(2), 160-172.
- Misfanny, R. C., Soeprayogi, H., & Mangatas. (2020). Eksperimen Kreatif Desain Motif Hias Geometris Pada Papan Berpaku (Geoboard). *Gorga: Jurnal Seni Rupa*. 09(01):146-151.
- Napitupulu, M., Ayulestari., A., Soemardi., & Shinta, F. (2024). Studi Visual Escapism pada Mahasiswa sebagai Inspirasi Perancangan Artwear. *Practice of Fashion Textile and Education Journal*. 4(2):11-21.
- Nisaa, I. & Angge. I. C. (2023). Eksplorasi Manipulasi Kain Sebagai Karya Seni Rupa. *Sakala Jurnal Seni Rupa Murni*. 4(2):89-100.
- Nursyifa, S. R. & Nurlita. A. A. (2021). Penerapan Embellishment pada Inovasi Busana Etnik Nusa Tenggara Timur dengan Inspirasi Burung Garuda. *Jurnal Teknologi Busana dan Boga*. 9(2):103-111.
- Pradana, T. W. & Angge. I. C. (2025). Wajah Barong sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Logam. *Sakala Jurnal Seni Rupa Murni*. 5(1):1-9.
- Rahmawati, I. (2017), Semiotik Teks Roland Barthes dalam Kehidupan Kontemporer Umat Beragama Mengenai Fenomena Padu Padan Kebaya. *Tamaddun: Jurnal Kebudayaan dan Sastra Islam*. 17(2):1-14.
- Rizky, A. D. D., & Ekawardhani, Y. A. (2014). Visualisasi Karakter Kuntulanak Berdasarkan Cerita Legenda Urban Mengenai Tragedi Sakit Hati Perempuan. *Visualita: Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*. 5(02):1-17.
- Rosyidah, A., & Kharnolis. E. M. (2020). Hasil Jadi Busana Pesta Malam Dengan Tema Messier Menggunakan Teknik Printing. *Journal of Fashion & Textile Design Unesa*. 1(1):28-37.
- Saputri, T. A. (2020). Perancangan Aksesoris Fesyen Berbahan Resin Dengan Inspirasi Motif Marble. *ARS: Jurnal Seni Rupa*. 23(3):155-158).
- Setiawan, E., & Halim, C. (2022). Perkembangan Film Horror di Indonesia Tahun 1990-2010. *Jurnal Sejarah Kebudayaan*. 27(01):22-34.

- Suhandra, I. R. (2019). Studi Komparatif Makna Konotasi Warna dalam Budaya Masyarakat Barat dan Masyarakat Suku Sasak Lombok Indonesia. *Cordova Jurnal*. 9(1):17-38).
- Sumardani, S., & Tresna., P. (2021). Penerapan Beading Embroidery dengan Kombinasi Cabochon Technique sebagai Hiasan pada Evening Gown. *Jurnal Teknologi Busana dan Boga*. 9(2):128-140).
- Tanaya, L. M., Mayuni, P. A., & Angendari, M. D. (2022). Pengembangan Media Moodboard Pada Mata Pelajaran Desain Busana Untuk Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Seririt. *Jurnal Bosaparis: Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*. 13(01):11-19.
- Ilallah, A. S., & Rosyidi. (2023). Representasi Makna Tasamuh Dalam Film Mencari Hilal (Analisis Semiotika Roland Barthes). *Jurnal Dunia Pendidikan*. 4(1): 492-518.
- Rosfiantika, E., Mahameruaji, J. N., & Permana. R. S. M. (2017). Representasi Yogyakarta Dalam Film Ada Apa Dengan Cinta 2. *ProTVF*. 1(1): 47-60.
- Daniati, S. (2015). Penerapan Teknik hand Painting dengan Menggunakan Cat Poster terhadap Kulit Telur Pada Hasil Jadi wall Hanging. *Jurnal Tata Busana*. 04(03): 24-28)
- Afizah, I., & Haq, A. (2022). Proses Pembuatan Fabric Manipulation Dengan Teknik Tucking Menggunakan Kain Denim Pada Croptop. *Garina : Jurnal Ipteks Tata Boga, Tata Rias, dan Tata Busana*. 14(02): 46-59.
- Zakaria, M. R. (2023). Hubungan Antara Pemodelan 3D Sculpting Teknik Tradisional Dengan Teknik Digital. *Gestalt: Jurnal Desain Komunikasi Visual*. 5(2): 1-14.

Webtografi

- Assegaf, J. S. (2020, 6 Februari). *Penjelasan Om Hao dan UAS Soal Fenomena Kuntilanak*. Diakses pada 19 Juni 2024, dari <https://lifestyle.espos.id/penjelasan-om-hao-dan-uas-soal-fenomena-kuntilanak-1044698>
- Febrina Anindita (2017, 21 Desember). *Weareable Art*. Diakses pada 26 April 2025, <https://www.whiteboardjournal.com/focus/ideas/wearable-art/>

- Film Indonesia (2006). *Kuntilanak*. Diakses pada 26 April 2025, dari <https://filmindonesia.or.id/film/lf-k010-06-445977>
- Film Indonesia (2007). *Kuntilanak 2*. Diakses pada 26 April 2025, dari <https://filmindonesia.or.id/film/lf-k011-07-929526>
- Film Indonesia (2008). *Kuntilanak 3*. Diakses pada 26 April 2025, dari <https://filmindonesia.or.id/film/lf-k011-08-157368>
- Film Indonesia (2018). *Kuntilanak*. Diakses pada 26 April 2025, dari <https://filmindonesia.or.id/film/lf-k010-18-673968>
- Film Indonesia (2019). *Kuntilanak 2*. Diakses pada 26 April 2025, dari <https://filmindonesia.or.id/film/lf-k011-19-744333>
- Film Indonesia (2020). *Mangkujiwo*. Diakses pada 26 April 2025, dari <https://filmindonesia.or.id/film/lf-m010-20-709832>
- Film Indonesia (2022). *Kuntilanak 3*. Diakses pada 26 April 2025, dari <https://filmindonesia.or.id/film/lf-k011-22-405596>
- Hana Futari. (2019, 6 Februari). *Merinding, Rumah Raditya Dika Dihuni Kuntilanak Kembar*. Diakses pada 23 April 2025, dari <https://read/2019/02/06/33/2014356/merinding-rumah-raditya-dika-dihuni-kuntilanak-kembar>
- Isaac-goizé, T. (2024, 27 Januari). *Robert Wun Spring 2024 Couture*. Diakses pada 2 Desember 2024, dari <https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2024-couture/robert-wun/slideshow/collection>
- Jakarta Fashion Week (2022, 31 Desember). *Percikan Avant Garde dalam Lanskap Mode Indonesia*. Diakses pada 26 April 2025, dari <https://www.jakartafashionweek.co.id/news-flash/hadirnya-percikan-desain-avant-garde-dalam-lanskap-mode-indonesia>
- Pavla Karon (2016, 30 Juni). *Digital vs. Traditional Sculpting*. Diakses pada 27 Mei 2025, <https://cgcookie.com/posts/digital-vs-traditional-sculpting>
- Rengganis, S. M. (t.t). *Yuk, Kenal Lebih Dekat dengan Kuntilanak Cinematic Universe!*, Diakses pada 1 April 2025, dari <https://showpoiler.com/kuntilanak-cinematic-universe/>
- She Radio Fm (2018, 19 September). *Memahami Weareable Art*. Diakses pada 26 April 2025, <https://www.sheradiofm.com/news/2018/4-5700-Memahami-Wearable-Art>

Tina Isaac-Goizé (2024, 26 Januari). *Robert Wun Spring 2024 Couture*. Diakses pada 13 Mei 2025, <https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2024-couture/robert-wun>



LAMPIRAN 1
LEMBAR KONTROL BIMBINGAN TUGAS AKHIR

LAMPIRAN 1
LEMBAR KONTROL BIMBINGAN TUGAS AKHIR

Nama : Dede Yogi Darsita

NIM : 212323005

Representasi Kuntilanak dalam *Film Kuntilanak Universe* pada *Artwear*

No	Tanggal	Uraian Bimbingan	Tanda Tangan
1	12 September 2025	Pembuatan abstrak	
2	26 September 2025	Revisi abstrak	
3	10 Oktober 2025	Revisi bab 1	
4	24 Oktober 2025	Revisi bab 2	
5	7 November 2025	Asistensi konsep penyajian	
6	21 November 2025	Revisi bab 3	
7	5 Desember 2025	Revisi bab 4-daftar pustaka	
8	19 Desember 2025	Bimbingan Laporan	

Bandung, 9 Januari 2026
Pembimbing 1



Suharno, S.Sn., M.Sn.
NIP. 196906071995031001


LAMPIRAN 2
LEMBAR KONTROL BIMBINGAN TUGAS AKHIR

LAMPIRAN 2
LEMBAR KONTROL BIMBINGAN TUGAS AKHIR

Nama : Dede Yogi Darsita

NIM : 212323005

Representasi Kuntilanak dalam *Film Kuntilanak Universe* pada *Artwear*

No	Tanggal	Uraian Bimbingan	Tanda Tangan
1	9 September 2025	Membuat alternative desain	
2	25 September 2025	Revisi desain	
3	14 Oktober 2025	Revisi desain	
4	6 November 2025	Pemilihan <i>master</i> desain	
5	25 November 2025	Asistensi karya	
6	11 Desember 2025	Final <i>look</i> karya	

Bandung, 9 Januari 2026
Pembimbing 2



Mira Marlianti, S.Sn, M.Ds.
NIP. 197903022003122001

LAMPIRAN 3
LEMBAR BUKTI SUBMIT JURNAL



Date: May 13, 2025

LETTER OF ACCEPTANCE
Paper Number #877

Dear, Dede Yogi Darsita, Mira Marlianti & Suharno,

This is to inform you that the manuscript entitled: "**Representasi Kuntilanak dalam Film Kuntilanak Universe pada Artwear**", sent on 2025-05-10, is **ACCEPTED**.

We ensure a high standard of articles published in the Jurnal Pendidikan dan Penciptaan Seni. The manuscript that is being sent to you has been submitted after a first selection process based on the agreement of the Associate Editors. Generally, the standard of manuscripts forwarded to me after the vetting **is good**.

This paper is well organized and follows the manuscript guidelines of the journal to a large extent. The introduction section is good and shows the importance of the study. The literature review is adequate. The outcomes of the study are consistent with the findings. The approach used is praiseworthy. In my opinion, it should be published with **no revision again**

Based on the review results, this manuscript is **ACCEPTED**, and **PUBLISHED** in **Volume 6, No. 2, November 2025, scheduled for November 2025**.

Thank you very much for your contribution. Congratulations on a wonderful job.

Warmest Regards,
Editor In Chief



E-ISSN: 2776-9861
Agung Suharyanto, S.Sn, M.Si.

Editorial Office:
Mahesa Research Center
Komplek Griya Nafisa 2 Blok A No. 10 Jalan Benteng Hilir
Bandar Khalipah, Deli Serdang, Sumatera Utara, Indonesia
Cp: +628126493527, Email: jurnaljipsi@gmail.com
Email: suharyantoagung@gmail.com

Jurnal Pendidikan dan Penciptaan Seni
has been indexing on:



LAMPIRAN 4
DOKUMENTASI HASIL *PHOTOSHOOT*



LAMPIRAN 5

PROMOSI KARYA DI INSTAGRAM BRAND DARSITOPIA

