

## MODIFIKASI BENTUK FUSION BUSANA SVEN DAN ELSA FROZEN PADA BUSANA KREASI

Anisa Salsabila Ulhak<sup>1</sup>, Katiah<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Jurusan Tata Busana, Fakultas Pendidikan dan Teknologi Kejuruan, Universitas Pendidikan Indonesia

<sup>1</sup>anisa.salsabila.ulhak@upi.edu

<sup>2</sup>katy59@upi.edu

### Abstract

*Clothing is everything that is worn from head to toe. Modification of clothing can be done by changing the shape of an object from less attractive to attractive without losing the original function which is carried out by stylizing and simplifying it. In this modification, Fusion is carried out, namely unification. Frozen is a 2013 3D animated film produced by Walt Disney Animation Studios. The main character in this animated film is Elsa who is the queen of Arendelle and there is a character named Sven, Kristof's pet Deer. The clothing made combines the two characters, namely Elsa and Sven. This study aims to determine the process and results of modified clothing creations by presenting Frozen animated films. This study uses the Three Stage Design Process method which consists of three stages. The first stage is problem definition & research, the second stage is creative exploration and the third stage is implementation. The results of the research produced creative clothing in the form of a bustier dress, matched with a robe, combined with a belt, shoulder decoration, deer headband, cane and equipped with a back decoration. Furthermore, this creative clothing can be used as an innovation in modifying fantasy clothing to become creative clothing in the future.*

**Keywords:** Clothing, Mods, Frozen, Elsa, Sven

### Abstrak

Busana merupakan segala sesuatu yang dipakai mulai dari ujung kepala sampai ujung kaki. Modifikasi busana dapat dilakukan dengan cara mengubah bentuk sebuah benda dari yang kurang menarik menjadi menarik tanpa menghilangkan fungsi asli yang dilakukan dengan cara digayakan dan disederhanakan. Pada modifikasi ini dilakukan *Fusion* yaitu penyatuan. *Frozen* adalah sebuah film animasi 3D tahun 2013 produksi *Walt Disney Animation Studios*. Tokoh utama dalam film animasi ini adalah Elsa yang merupakan ratu dari Arendelle dan terdapat tokoh bernama Sven yaitu hewan Rusa peliharaan milik Kristof. Pada busana yang dibuat menggabungkan kedua tokoh yaitu Elsa dan Sven. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses dan hasil dari busana kreasi yang telah dimodifikasi dengan mempresentasikan film animasi *Frozen*. Penelitian ini menggunakan metode *Three Stage Design Process* yang terdiri dari tiga tahapan. Tahap pertama yaitu *problem definition & research*, tahap kedua yaitu *creative exploration* dan tahap ketiga yaitu *implementation*. Hasil dari penelitian menghasilkan busana kreasi berupa busana bustier, dipadankan dengan jubah, dipadukan dengan sabuk, hiasan bahu, bando rusa serta dilengkapi hiasan punggung. Selanjutnya busana kreasi ini dapat dijadikan inovasi dalam memodifikasi busana fantasi menjadi busana kreasi di masa mendatang.

**Kata Kunci:** Busana, Modifikasi, Frozen, Elsa, Sven

## PENDAHULUAN

Modifikasi merupakan upaya menambah, memadukan, atau mengubah sesuatu yang lain dalam meningkatkan mutu kegunaan, serta menciptakan kreasi baru tanpa menghilangkan ciri khasnya. Modifikasi ini dapat dilakukan pada busana dari warna, bentuk, motif, dan lain sebagainya. Menurut Kamus Bahasa Inggris Terjemahan Indonesia, arti kata *fusion* adalah campuran. Arti lainnya dari *fusion* adalah penyatuan, peleburan, perpaduan dan pencampuran. Pada busana kreasi ini akan menyatukan dan mencampurkan kedua tokoh dari film *Frozen*. Kemudian, busana tersebut akan di modifikasi dari segi bentuk dan warnanya, sehingga menghasilkan bentuk busana baru.

Busana sering kita gunakan sehari-hari, busana merupakan segala sesuatu yang dikenakan dari ujung rambut hingga ujung kaki. Menurut Wasia Rusbani (2001). Jenis busana dibagi menjadi bermacam-macam fungsi serta kegunaannya. Jenis busana, yaitu, sesuai kesempatan pemakai (pesta, kerja, santai dan lain-lain). Menurut Anne Ahira (1994:21), Busana dalam arti umum adalah bahan tekstil atau bahan lainnya yang sudah dijahit atau tidak dijahit yang dipakai atau disampirkan untuk menutup tubuh seseorang. Busana dalam arti sempit dapat diartikan sebagai bahan tekstil yang disampirkan atau dijahit terlebih dahulu dan dipakai untuk menutup tubuh seseorang yang langsung menutup kulit ataupun yang tidak langsung menutup kulit. Sedangkan busana dalam pengertian luas adalah segala sesuatu yang dipakai mulai dari kepala sampai ujung kaki yang memberikan kenyamanan dan menampilkan keindahan si pemakai.

Berdasarkan fungsi dan kegunaannya, busana memiliki jenis yang berbeda pada setiap kesempatan, terutama pada busana kreasi. Busana kreasi adalah busana yang dibuat sebagai hasil daya cipta, gagasan, ide atau inspirasi seseorang yang dibuat dari bahan-bahan yang tidak lazim dipergunakan sebagai inspirasi dalam suatu rancangan busana, dengan kreativitas yang tinggi, kita dapat memanfaatkan bahan-bahan yang sudah

tidak terpakai serta tidak layak dipergunakan sebagai sumber ide dalam menggambar suatu busana kreasi yang indah dan menarik. Busana kreasi dapat terinspirasi dari berbagai hal khususnya terinspirasi dari sebuah film.

Dewasa ini film mengalami perkembangan dari segi resolusi, kaya dengan efek dan sangat mudah didapatkan sebagai media hiburan. Film adalah suatu bentuk komunikasi massa elektronik yang berupa media audio visual yang mampu menampilkan kata-kata, bunyi, citra, dan kombinasinya. Film juga merupakan salah satu bentuk komunikasi modern yang kedua muncul di dunia (Sobur, 2004, 126). Film berperan sebagai sebuah sarana baru yang digunakan untuk menyebarkan hiburan yang sudah menjadi kebiasaan terdahulu, serta menyajikan cerita, peristiwa, musik, drama, lawak, dan sajian teknis lainnya kepada masyarakat umum (McQuail, 1987, p.13).

Beberapa jenis film yang muncul, mempunyai daya tarik tersendiri untuk membuat khalayak mengkonsumsi bagian dari komunikasi massa tersebut. Secara garis besar, film dapat dibagi berdasarkan beberapa hal. Pertama, film dibedakan berdasarkan media yaitu layar lebar dan layar kaca. Yang kedua, film dibagi berdasarkan jenisnya, yaitu film non fiksi dan fiksi. Film non fiksi dibagi menjadi tiga, yaitu film dokumenter, dokumentasi dan film untuk tujuan ilmiah. Film fiksi sendiri dibagi lagi menjadi dua jenis, yaitu eksperimental dan genre (Kristanto JB, 2007, p.6). Dalam film terdapat sebuah genre. Genre film merupakan sebuah klasifikasi atau jenis dari film yang dibuat. Umumnya, genre film berfungsi untuk mempermudah memilah film-film yang dicari sesuai dengan spesifikasi seperti genre fantasi, romantis, komedi, aksi dan lain sebagainya.

Pada Genre fantasi biasanya sangat diminati oleh berbagai kalangan. Fantasi adalah imajinasi atau khayalan mengenai sesuatu yang benar-benar tidak ada tidak terjadi berdasarkan pengalaman yang sudah ada atau pernah dialami. Fantasi dalam film akan mengerucut pada penyebutan dengan label “film fantasi”. Film fantasi merujuk pada film

yang berhubungan dengan unsur magis, mitos, negeri dongeng, imajinasi, halusinasi, serta alam mimpi yang di dalamnya memuat pedang sakti, mantra gaib, naga, raksasa, kuda terbang, karpet terbang, dewa-dewi, penyihir, jin, serta peri adalah yang sering kali muncul dalam film fantasi (Pratista, 2017). Film fantasi merupakan salah satu genre film yang memberikan ruang yang luas bagi filmmaker untuk mengembangkan kreativitas dan film fantasi dapat menembus dimensi ruang dan waktu tidak terbatas.

Dalam dua dekade belakangan ini, film fantasi semakin menunjukkan eksistensinya dengan menduduki film-film box office terbaik di dunia. Film fantasi yang disuguhkan untuk kalangan semua umur, di antaranya adalah *Doraemon*, *The Jungle Book*, *Minions*, *Frozen*, *Tangled*, dan *Moana*. Studio Disney adalah salah satu yang mengembangkan film bergenre film animasi fantasi. Bahkan kini Disney melakukan produksi ulang atau remake untuk film-film sukses garapan sebelumnya menjadi film live-action, seperti *The Jungle Book*, *Cinderella*, *Maleficent*, *Pete's Dragon*, dan *Beauty and The Beast*. Film fantasi kartun termasuk ke dalam Film animasi, atau biasa disingkat animasi saja, merupakan film yang merupakan karya tangan (gambar) yang bergerak.

Pada awal penemuannya, film animasi dibuat dari berlembar-lembar kertas gambar yang kemudian di-"putar" sehingga muncul sebuah efek gambar yang bergerak. Dengan bantuan komputer dan grafika komputer, pembuatan film animasi menjadi sangat mudah dan cepat. Bahkan akhir-akhir ini lebih banyak bermunculan film animasi 3 dimensi daripada film animasi 2 dimensi. Animasi adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan. Chong (2005) dalam bukunya "Digital Animation" mengatakan bahwa animasi adalah pembuatan ilusi gerakan yang dipertontonkan kepada penonton dengan menunjukkan gambar yang berurutan (sekuensial) dengan jarak waktu yang berdekatan. Dasar dari sebuah cerita terletak pada tokoh, sebuah cerita tidaklah cukup jika hanya berisikan tema dan konflik saja untuk menjalankan suatu cerita. Hal ini

dikarenakan fokus utama cerita ada pada tokoh, tokoh dibutuhkan untuk mengatur arah jalan atau alur cerita (Pratidana & Setyawan, 2017).

*Frozen* merupakan film musikal 3D Amerika 2013 yang diproduksi oleh *Walt Disney Animation Studios* dan dirilis oleh Walt Disney Pictures. Film fitur animasi ke-53, terinspirasi dari dongeng Hans Cristian Andersen yang berjudul "The Snow Queen". Film *Frozen I* mengisahkan tentang Putri Elsa. Di Arendelle, ia satu-satunya orang yang memiliki kekuatan sihir sejak lahir. Sihir itu memberi Elsa kekuatan untuk membuat es dan salju. Tidak ada seorangpun yang mengetahui tentang kekuatan spesial Elsa kecuali keluarga kecilnya saja, yaitu Raja, Ratu, dan adik Elsa yang bernama Anna. Saat Elsa beranjak dewasa kekuatan yang dimikinya semakin kuat. ketika ia menyentuh sesuatu ketika sedang emosi maka apapun yang ia sentuh akan membeku menjadi bongkahan es. Hal ini membuatnya sedih dan tidak ingin ada orang terluka karena dirinya karena hal tersebut Elsa melarikan diri dari kerajaan. Anna pun meminta Kristoff dan juga Sven si Rusa untuk mengantarkannya ke area pegunungan. Awalnya mereka berdua tidak mau, tapi akhirnya setuju juga dan membawa Anna dengan kereta es mereka. Sementara pada *Frozen II* di rilis pada November 2019, menceritakan kelanjutan kisah Putri Elsa dan sang adik, Anna. Pada *Frozen II*, kisah ini menceritakan tentang petualangan Elsa dan Anna di Hutan Ajaib.

Berdasarkan pemaparan yang telah di paparkan, menjadi analisis dasar penulis dalam mewujudkan busana kreasi pada film animasi fantasi yang dapat dijadikan acuan sebagai sumber referensi ide yang akan di kembangkan pada busana kreasi ini. Dengan cara memodifikasi bentuk dan warna pada busananya, Oleh karena itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai modifikasi *fusion* busana Sven dan Elsa pada film animasi *Frozen*.

## METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan *three stage design process* untuk *textile product design project* oleh (LaBat & Sokolowski, 1999). Dalam metode ini terdapat tiga tahap utama proses desain yaitu *problem definition and research*, *creative exploration* dan *implementation*. Pada tahap pertama adalah *Problem definition & research* yaitu pencarian sumber ide untuk menggabungkan bentuk busana yang dituangkan dalam bentuk *moodboard*. Pada tahap kedua yaitu pengembangan ide kreatif dalam bentuk desain, dan tahap ketiga yaitu *implementasi* yaitu menerapkan ide tersebut untuk menyelesaikan masalah atau memenuhi kebutuhan pengguna atau desainer ke dalam wujud nyata busana kreasi sesuai dengan sumber ide. Berdasarkan metode *Three Stage Design Process*, maka diuraikan langkah-langkah pembuatan produk fashion seperti dibawah ini.

### *Problem Definition and Research*

Bagian *problem definition and research* adalah mengidentifikasi masalah awal berupa menentukan tema, pencarian sumber ide untuk menggabungkan bentuk busana yang dituangkan dalam bentuk *moodboard*. Identifikasi pertama yaitu menentukan tema, tema yang telah di tentukan adalah Film *Frozen*. Karakter animasi yang dipilih yaitu tokoh Elsa pada film *Frozen I* dan pada film *Frozen II* serta tokoh Sven.



Gambar 1. Busana Elsa *Frozen I*  
Sumber: <https://w7.pngwing.com>, 2022



Gambar 2. Busana Elsa *Frozen II* Sumber:  
<https://Pinterest.com>, 2022.



Gambar 3. Tokoh Sven  
Sumber: <https://Pinterest.com>, 2022

Identifikasi kedua yaitu pencarian sumber ide. Sumber ide merupakan suatu hal yang dapat menimbulkan rangsangan terhadap terwujudnya suatu kreasi (Amalia, 2021). Sumber ide adalah suatu pemikiran, konsep, gambaran mental, yang terkadang bersifat imajiner tanpa ada hubungannya dengan realitas". Ide adalah modal utama bagi para desainer dalam mencari solusi untuk masalah desain yang dihadapinya. Ide dapat mengubah sesuatu yang sederhana menjadi sesuatu yang kompleks, sesuatu yang biasa menjadi luar biasa, yang bagus menjadi sangat indah (Wijaya, Priscilia 2004). Dapat di simpulkan, sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain ide baru.

Proses perolehan sumber ide dapat muncul melalui *Mind Mapping*. *Mind Mapping* (pemetaan pikiran) adalah diagram

yang menggambarkan secara visual tentang ide, konsep, informasi, atau hal-hal lain. Setiap ide, konsep, atau informasi tersebut berada dalam sebuah kotak peta pikiran yang saling terhubung secara terorganisir dengan garis. Pada umumnya, dalam proses pembuatan *mind mapping* dimulai dengan satu konsep utama yang kemudian dihubungkan dengan sub-konsep yang terkait. Sifat *mind map* yang menempatkan fokus di tengah struktur dan memancarkan konsep-konsep terkait ke sekitarnya bisa kita sebut sifat radian atau penjangkauan ide secara lebih luas. Mind Mapping mengubah daftar informasi yang monoton menjadi diagram berwarna, lebih berkesan dan tertata rapi yang sejalan dengan pikiran kita. Dengan Mind Mapping, kita bisa mengembangkan sebuah ide baru atau menyusun informasi dengan melihat bagan-bagan informasi yang saling berkesinambungan. Mind Mapping juga memiliki sifat fleksibel dan dapat dikembangkan yang mendukung cara berpikir seseorang.



Gambar 4. *Mind Mapping* Busana Kreasi  
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2022

*Mind Mapping* pada tahap ini desain yang dibuat menyesuaikan keinginan designer ataupun target market. Penciptaan karya ini dimulai dengan menentukan jenis busana yang akan dibuat, yaitu modifikasi bentuk busana Sven dan Elsa pada film *Frozen* I dan II pada busana kreasi. Sumber ide yang diperoleh melalui Mind Mapping ini dituangkan dalam *Moodboard*.

*Moodboard* adalah komposisi gambar yang dibuat sebagai referensi untuk menentukan ide dari desain yang akan dibuat. Dalam dunia fashion istilah *Moodboard* dapat diartikan sebagai suatu alat yang digunakan oleh designer untuk mendapatkan ide yang akan dipakai sebagai referensi desain. Tujuan dari pembuatan *Moodboard* yaitu menentukan tujuan, arah serta tujuan dalam proses kreativitas sehingga karya yang dibuat tidak menyimpang dari tema yang telah ditentukan. *Moodboard* merupakan suatu jenis panduan yang sangat penting untuk dimiliki oleh desainer di zaman yang sudah serba digital seperti saat ini.



Gambar 5. *Moodboard* Busana Kreasi  
<sup>1</sup>Sumber : <https://Pinterest.com>, 2022  
<sup>2</sup>Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

Pada tahap ini peneliti menganalisa busana Elsa yang memunculkan beberapa warna. Warna merupakan salah satu dari dua elemen desain yang membuat otak merespon melalui alam bawah sadar. Karena kesadaran dan emosi penonton dapat dipengaruhi oleh

warna, maka dari itu pemilihan skema warna untuk tokoh harus dipertimbangkan dengan matang. warna yang akan di gunakan dalam pembuatan busana kreasi yaitu warna baby blue yang terinspirasi dari busana Elsa pada *Frozen I* dan warna biru navy yang terinspirasi dari busana Elsa pada *Frozen II*, serta warna abu, coklat pada busana Sven, dan warna emas pada motif busananya. Warna emas yang digunakan terinspirasi dari warna logo kerajaan Arendelle, busana yang dikenakan tokoh Elsa akan dituangkan dalam satu busana dengan model gaun *A-line* dengan panjang selutut untuk dijadikan busana kreasi.

Busana Elsa ini menggambarkan sosok ratu es dan memiliki ciri khas dan keunikan tersendiri pada busana nya. Oleh sebab itu, penulis tertarik untuk mewujudkan busana kreasi dengan inspirasi dari film animasi *Frozen*.

### ***Creative Exploration***

Pada tahap kedua ini yaitu *creative exploration* peneliti mengembangkan ide kreatif berupa desain busana kreasi dari hasil analisis sumber ide yang dituangkan ke dalam *Moodboard*. Menurut Dudy Wiyancoko, pengertian desain adalah segala hal yang berkaitan dengan pembuatan konsep, analisis data, *project planning*, *drawing/rendering*, *cost calculation*, *prototyping*, *frame testing*, dan *test riding*. Desain merupakan pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda melalui pemikiran, pertimbangan, perhitungan, cita, rasa seni serta kegemaran orang banyak yang dituangkan di atas kertas berwujud gambar. Sedangkan Desain Busana adalah ide tau gagasan seseorang yang dituangkan melalui gambar, dalam bentuk gambar busana, dengan penerapan unsur-unsur yang tepat sehingga tercipta suatu busana yang menarik. Unsur-unsur yang dimaksud adalah garis, bentuk, ukuran, warna, nilai gelap terang dan tekstur.

Desain adalah seni terapan, arsitektur, dan berbagai pencapaian kreatif lainnya yang melibatkan penataan garis, bentuk, ukuran, warna, dan nilai suatu objek berdasarkan prinsip-prinsip tertentu. Desain busana merupakan susunan dari garis, bentuk, warna

dan tekstur dari suatu benda yang akan dibuat menjadi suatu rancangan atau gambaran dari benda tersebut untuk menciptakan suatu busana (Pandansari, 2012). Tujuan utama dari sebuah desain adalah untuk membantu manusia mendesain suatu objek agar berguna bagi manusia dan Sebagai sarana untuk mendeskripsikan objek-objek tertentu kepada khalayak sebelum objek-objek tersebut terwujud dalam kenyataan. Seiring dengan perkembangan jaman, mode busana yang adapun semakin berkembang sesuai dengan perkembangan mode yang beraneka ragam, baik warna, model, bahan dan teknik pembuatan. Para perancang busana selalu menampilkan mode serta trend warna terbaru yang simple dan menarik konsumen



Gambar 6. Desain Busana Kreasi  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

Dari hasil tahapan *problem definition and research*, maka diperoleh konsep pada proses pembuatan busana kreasi untuk bagian bahu, sabuk, dan hiasan punggung menggunakan bahan dari busa hati. Busa hati atau (*Eva Foam*) yang terbuat dari campuran copolymers diproduksi di bawah tekanan dengan *polimerisasi Ethylene dan Vinyl Acetate* atau dikenal *Polyethylene Vinyl Acetate* ( PEVA ) menggunakan katalis radikal bebas dan memiliki bahan kimia silang tingkat tinggi, hasilnya produksi setengah kaku dengan struktur sel yang seragam halus yang cocok digunakan untuk berbagai macam aplikasi. Beberapa jenis yang berbeda dari sponge eva dibuat, dimana digunakan jumlah yang berbeda dari *Vinyl Acetate* antara 5 sampai 50 persen. Busa hati dapat dibuat sejumlah bentuk, ukuran, dan cetakan. Lembaran *sponge eva* memiliki ciri khusus elastisitasnya, keawetan, ringan, licin dan tahan air, mudah dicuci.

Material busa hati (*Eva foam*) dalam penerapannya biasanya digunakan sebagai bahan baku dalam pembuatan sandal, Busa hati memiliki sifat yang baik secara kimia, secara luas digunakan dalam pembuatan sepatu, tas lapisan, mainan. Busa hati mudah di jumpai keberadaannya jika dibandingkan dengan material lain yang biasanya digunakan dalam pembuatan kostum oleh karena itu dalam penerapannya material busa hati dapat meningkatkan nilai tambah nya dalam bentuk kostum. Oleh karena itu, Karna bahannya sangat mudah di temukan maka penulis menggunakan busa hati pada pembuatan hiasan bahu, hiasan punggung dan sabuk.

### **Implementation**

Tahap implementasi adalah tahap ketiga sekaligus tahap terakhir setelah tahap *problem definition & research* dan tahap *creative exploration*. Pada tahap terakhir ini dilakukan penerapan ide untuk menyelesaikan masalah atau memenuhi kebutuhan pengguna atau desainer kedalam wujud nyata pada busana kreasi sesuai dengan ide yang telah ditentukan. Dalam proses pembuatan busana kreasi Sven dan Elsa *Frozen* ini dibutuhkan alat dan bahan, antara lain gunting, jarum, benang, *glue gun*,

*gliter, cutter*, tang pemotong, kawat, lem lilin, lem putih, cat semprot, bando, busa hati, kain sequin, kain organza, kain crepe, sepatu tali, sarung tangan, baterai, lampu LED, *double tape*.

Proses perwujudan busana kreasi yang dituangkan kedalam modifikasi busana yang pada awalnya busana berbentuk siluet *L-line* pada *Frozen I* kemudian, menjadi busana bersiluet *A-line* menghasilkan busana atas dengan busana bustier disambungkan dengan rok menggunakan bahan kain sequin berwarna baby blue yang mempresentasikan warna ciri khas dari tokoh Elsa pada film *Frozen I*, pada bagian jubah digunakan warna biru navy yang merupakan busana yang pernah dikenakan oleh Elsa pada film *Frozen II* dan kain yang digunakan yaitu menggunakan kain crepe agar jubah dapat melangsi kebawah. Untuk bagian sarung tangan mengenakan warna abu-abu berbahan *spandex* yang sangat cocok dipadukan dengan busana ini karena pada tokoh Elsa ciri khasnya mengenakan sarung tangan.

Untuk bagian juntaian kain sabuk bagian depan dan bagian lengan gelombang menggunakan bahan organza berwarna navy dan pada bagian pinggang ditambahkan ikat pinggang sabuk yang terbuat dari busa hati berwarna abu dan coklat. Pada bagian hiasan kepala menggunakan bando rusa berwarna emas. Pada bagian punggung dibuat dari kerangka kawat dan busa hati yang dibentuk lingkaran, di beri lem perekat agar kuat dan kokoh dan diwarnai dengan menggunakan cat semprot emas kemudian ditambahkan hiasan snow flake serta lampu LED berwarna biru yang mempresentasikan kekuatan es yang di miliki oleh Elsa. Terakhir pada bagian hiasan punggungnya dilapisi *double tape* kemudian ditaburi gliter.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Dari semua rangkaian metode *three stage design process*, maka hasilkan busana kreasi yang terinspirasi dari film animasi *Frozen* yang dapat dilihat dari visualnya memiliki kesan anggun dan

gagah yang dihasilkan dari penyatuan kedua tokoh dari film *Frozen*. Jadilah busana kreasi yang dapat divisualisasikan seperti gambar dibawah ini.

### Hasil Pembuatan Busana Kreasi



Gambar 7. Hasil Jadi Busana Kreasi  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

Dalam proses pembuatan modifikasi Sven dan Elsa dengan inspirasi film animasi *Frozen* dengan menganalisis karakteristik busana kreasi untuk dijadikan acuan memodifikasi busana, pada busana Elsa di film *Frozen I* ini di modifikasi menjadi pendek selutut dan memiliki lengan gelombang namun tidak menghilangkan warna dari ciri khas Elsa itu sendiri . Kemudian mendesain busana sesuai dengan *moodboard* yang telah dibuat. Selanjutnya penentuan ukuran dari ukuran standar wanita, pembuatan pola dan rancangan bahan dan harga. Lalu memotong bahan, menjahit bustier kemudian menyambungkan bustier dengan rok dan langkah terakhir memasang lengan dengan model gelombang.



Gambar 8. Motif Kerajaan Arendelle  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022



Gambar 9. Hasil Jadi Busana Kreasi  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

Langkah selanjutnya yaitu membuat bordiran dengan mesin elektrik bordir. pada penerapan motifnya digunakan motif kerajaan Arendelle yang di modifikasi seperti pada desain Gambar 9.



Gambar 10. Hasil Penempelan Bordir  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

Setelah itu dilakukan pemasangan motif bordir kerajaan Arendelle yang telah di modifikasi pada bagian bustier dengan menggunakan jahit tangan.



Gambar 11. Sarung Tangan dan Juntaian Sabuk  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

Langkah selanjutnya yaitu pembuatan jubah berwarna navy dan dan juntaian sabuk dari kain organza kemudian diberi lem dan di taburi glitter membentuk snow flake dan membuat sarung tangan berwarna abu-abu.

### Hasil Pembuatan Sabuk

Proses selanjutnya yaitu pembuatan sabuk. Pada pembuatan sabuk dari busa hati dengan ukuran ketebalan 3 mm, hal pertama yang dilakukan adalah membuat pola, menggantung pola, dan menyemprotkan cat semprot, kemudian motif di tempel menggunakan lem lilin dan dihiasi jaring berbahan plastik. dan untuk talinya dengan menggunakan pita satin.



Gambar 12. Hasil Jadi Sabuk  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

### Hasil Pembuatan Hiasan Bahu dan hiasan punggung

Hiasan bahu dan hiasan punggung pada bahu. Pada pembuatan hiasan bahu dilakukan dengan membuat pola, menggantung pola dan membentuk pola menggunakan kawat . setelah itu, menempelkannya dengan lem tembak dan menyemprotkan cat semprot pada bahu berwarna abu, lalu membuat detail motifnya, mewarnai detail motifnya dan menempelkan motif bahunya menggunakan lem lilin.

Pada pembuatan hiasan punggung ini menggunakan busa ati berukuran 3 mm dengan 2 layer busa ati. pada pembuatannya, pada mulanya yaitu membuat pola, menggantung pola, membentuk pola lingkaran, dan agar lingkarannya bisa kuat dan kokoh menggunakan kawat lalu menempelkannya menggunakan lem lilin. dan untuk hasil akhir di beri cat semprot. Untuk bagian *snow flakenya* dibuat dengan

mencetaknya menggunakan pola kemudian memotong bagian motifnya menggunakan *cutter*, setelah itu cat bagian *snowflake* dan tempel menggunakan lem lilin, setelah itu motif snow flake untuk *finishing* nya ditaburi glitter berwarna *baby blue*, dan untuk tahap akhirnya menggunakan lampu *LED* berwarna biru. Hiasan punggung pada busana kreasi ini melambangkan kekuatan es yang dimiliki oleh Elsa yang dapat membekukan segala hal.



Gambar 13. Proses pembuatan Hiasan Bahu dan Punggung.  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022.



Gambar 14. Hasil Jadi Hiasan Bahu dan Punggung.  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022.

### Hasil Pembuatan Hiasan Bando

Bando ini terinspirasi dari tokoh Sven yang memiliki tanduk. Pada pembuatan hiasan bando digunakan bando berbahan plastik, ranting dari plastik, lem lilin, *double tape* dan cat semprot berwarna emas. Pertama-tama siapkan bando kemudian ranting di rekatkan ke bando menggunakan *double tape* sehingga ranting dapat berdiri kokoh, kemudian bagian luarnya diberi lem tembak untuk memberikan tekstur pada bando dan terakhir di warnai menggunakan cat semprot.

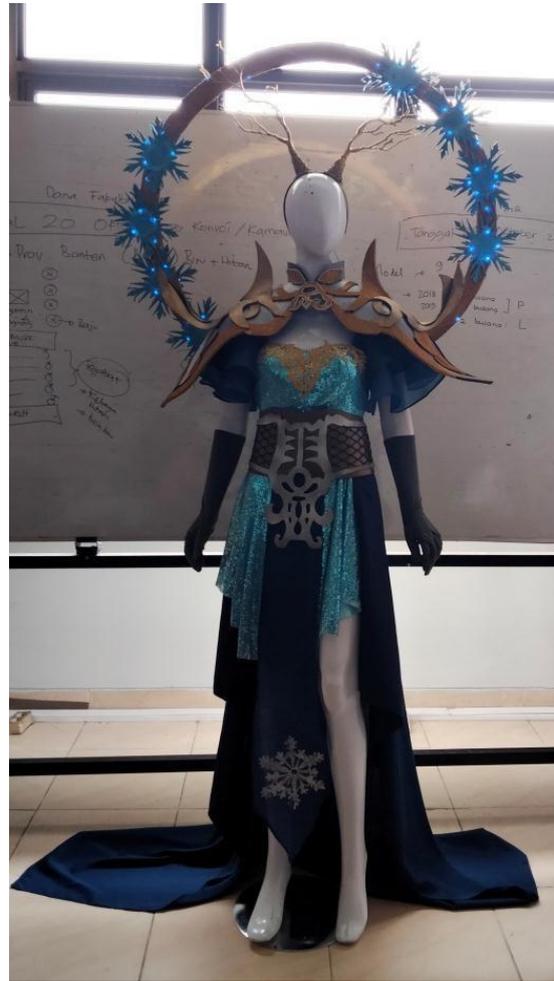


Gambar 15. Hasil Jadi Hiasan Bando Rusa.  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022.

### Hasil Setengah Jadi Busana Kreasi



Gambar 16. Hasil Jadi Busana Kreasi Tampak Samping  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022



Gambar 17. Hasil Jadi Busana Kreasi Tampak Depan  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

Setelah melalui beberapa tahapan dalam pembuatan busana kreasi dari tahap awal hingga akhir. Jadilah modifikasi busana yang terinspirasi dari tokoh Sven dan Elsa dari film *Frozen*, dan jadilah hasil pada pembuatan busana kreasi ini.

### Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, menyesuaikan dari tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui proses dan hasil dari busana kreasi yang telah dimodifikasi dengan mempresentasikan film animasi *Frozen*. Penelitian ini dilakukan dengan cara memodifikasi dan melakukan *Fusion* (penyatuan) busana dari kedua tokoh yaitu tokoh Sven dan Elsa. Dalam

memodifikasi busana ini menghasilkan kebaruan pada busana Elsa pada Frozen I dan II sehingga menghasilkan busana kreasi yang berbeda, menarik, elegan, unik dan memberikan kesan gagah. Hasil yang diperoleh dari memodifikasi dari tokoh Sven dan Elsa ini diperoleh busana kreasi baru yang berbeda dari sebelumnya tanpa menghilangkan ciri khas dari film animasi Frozen. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan inovasi dalam memodifikasi busana fantasi menjadi busana kreasi di masa mendatang.

Penelitian ini menghasilkan produk busana kreasi untuk wanita berdasarkan inspirasi tokoh Sven dan Elsa dari film Frozen I dan Frozen II. Dalam pembuatannya dilakukan pemilihan warna busana, pemilihan bahan kain yang digunakan dalam pembuatan busana kreasi dan bahan dalam membuat hiasan busana kreasi. Metode penelitian yang dilakukan menggunakan Metode Three Stage Design Process oleh (LaBat & Sokolowski, 1999) yang terdiri dari tiga tahapan. Berdasarkan Hasil Penelitian yang telah dilakukan ditemukan bahwa pada tahap pertama yaitu problem definition & research dihasilkan perubahan bentuk busana pada busana Elsa di Film Frozen I yang berbentuk siluet L-Line. Siluet L-line merupakan busana yang bagian bawahnya panjang atau memiliki ekor. Siluet L ini di modifikasi menjadi pendek Selutut dan memiliki lengan pendek bergelombang. Namun, tidak menghilangkan warna dari ciri khas tokoh Elsa, sedangkan pada tokoh Sven pada bagian bulunya dan postur tubuhnya dimodifikasi menjadi hiasan bahu yang mempersentasikan karakter Sven yang gagah dan kuat. Sementara itu, untuk motif dari hiasan bahu, sabuk, dan bordir bustier bagian depan diambil dari motif kerajaan Arendelle.

Penelitian yang dihasilkan pada tahap kedua pada metode Creative exploration yaitu menentukan tema, pencarian Sumber ide untuk menggabungkan bentuk busana yang dituangkan dalam bentuk moodboard. Pada metode ini terdapat moodboard yang menjadi panduan dalam mendesain dari keseluruhan tema yang dibuat. Pada penelitian ini dilakukan pemilihan warna yaitu warna

navy, baby blue, coklat, abu dan emas serta pemilihan bahan yang digunakan yaitu kain sequin, kain organza dan kain crepe. Hasil yang dihasilkan pada tahap ke tiga yaitu tahap implementasi yaitu proses perwujudan pembuatan busana.



Gambar 16. Hasil Jadi Busana Kreasi Tampak Samping  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

Hasil dari penelitian ini menghasilkan sebuah busana kreasi yang dimodifikasi sehingga menghasilkan bentuk yang berbeda dari bentuk asli dari film Frozen. Pada busana kreasi ini menampilkan tampilan yang berbeda namun tidak menghilangkan ciri khas dari karakter Elsa dan Sven. Busana kreasi ini dapat dijadikan referensi dalam membuat busana kreasi dari tokoh film dan dapat dijadikan sebagai material dalam perancangan produk busana.

## SIMPULAN DAN SARAN

Penciptaan karya ini menunjukkan proses modifikasi busana Sven dan Elsa terinspirasi dari film *Frozen I* dan film *Frozen II*.

Proses yang dilalui dari tahap *fusion* yaitu proses penyatuan bentuk busana dari kedua tokoh pada film *Frozen* dan memodifikasi busana Sven dan Elsa yaitu pemilihan warna yang tetap menggunakan warna dari busana tokoh Elsa, tetap menggunakan sarung tangan dan jubah, dan untuk bagian yang di modifikasi yaitu berupa busana Elsa yang semula mengenakan *dress* panjang kemudian dimodifikasi menjadi pendek, pada lengan Elsa yang semula mengenakan lengan panjang kemudian mengenakan lengan pendek dan memodifikasi bagian bahu yang mempresentasikan tubuh Sven yang besar dan kekar dan kuat. Oleh karena itu, dapat disimpulkan hasil *fusion* (penyatuan) dan modifikasi pada busana Elsa dan Sven ini memunculkan visual busana yang gagah namun tidak menghilangkan kesan anggun pada busana ini dan busana kreasi ini untuk sudah cukup memenuhi kriteria dari busana kreasi.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Fuad, Ahmad. (2018) Perancangan Kostum Karakter Malthael Camui Dengan Penggunaan Busa Hati (Eva Foam) Untuk Meningkatkan Nilai Tambah Material. *Jurnal Inosains*. 12 (1), 26-28.
- Fanny. (2022). Pentingnya Moodboard Untuk Seorang Desainer. <https://www.fesyendesign.com/pentingnya-moodboard-untuk-seorang-desainer/>.
- Fatminingrum, S., & Yulistiana, Y. (2022). Penerapan Bordir Motif Bukang Marege dan Epauettes pada Gaun Pengantin. *BAJU: Journal of Fashion & Textile Design Unesa*, 3(1), 11-19.
- Indarti, I. (2020). Metode Proses Desain dalam Penciptaan Produk Fashion dan Tekstil. *BAJU: Journal of Fashion & Textile Design Unesa*, 1(2), 128-137.
- Mentari, Sari. (2019). Frozen: Film Feminis, Bukan Cerita Tentang Putri Yang Ingin Diselamatkan Pangeran. <https://www.konde.co/2019/11/gun-film-feminis-bukan-cerita.html/>.
- Mahimma Romadona, Aileena Solicitor Costa Rica El Chidtian, dan Roziana Febrianita. (2020). Kajian Nilai Bela Negara Pada Desain Kostum Dan Atribut Superhero Panca Satria. *Serat Rupa Jurnal Of Design*. 4 (1), 01-15.
- Matiur, R., & Prasanna. (2022). Don't we need more scientific literature on the impact of science television documentaries, science and science-fiction films in India?. *Journal of Scientific Temper*. 10 (3), 162-176.
- Oktaviani, D. D. (2019). Konsep Fantasi Dalam Film. *Rekam: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi*, 15(2), 125-136.
- Rizqi. Permata, V., & Maeliah, M. (2020). Eksplorasi Bordir Motif Bunga sebagai Decorative Trims pada Busana Pesta. *Jurnal Da Moda Vol. 2 No 1 – Oktober 2020*.
- Tyas, Intan. (2022). Mind Mapping: Pengertian Dan Fungsinya. <https://www.kompas.com/skola/read/2022/04/12/153000369/mind-mapping-pengertian-dan-fungsinya?page=all>.