

ADAPTASI KARAKTERISTIK TOKOH “PITCH BLACK” FILM RISE OF THE GUARDIANS PADA BUSANA KREASI

Andina Jelita¹, Cucu Ruhidawati²

¹ Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Jawa Barat, Indonesia

*Email untuk Korespondensi: jelitaandina19@gmail.com¹, cucuruhidawati@gmail.com²

ABSTRAK

Kata kunci:

Busana
Busana kreasi
Adaptasi
Pitch Black
Rise of the guardians

Penerapan busana tidak hanya digunakan untuk kebutuhan sehari-hari, nyatanya seiring berjalannya waktu busana bisa menjadi wadah kreativitas seni berupa busana kreasi. Penelitian ini mengadaptasikan tokoh Pitch Black dalam film fantasi *rise of the guardians* sebagai sumber ide dalam pembuatan busana kreasi. *Rise of the guardians* adalah film fantasi karya William Joyce yang dirilis pada tahun 2012. Film ini mengambil latar waktu 300 tahun yang lalu, menceritakan tentang para Guardians yang mempunyai tugas untuk menjaga dan memberi harapan kepada anak-anak di seluruh dunia yang kemudian Pitch Black menghancurkan segalanya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah ADDIE yang terdiri dari lima tahapan: Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui proses dan hasil dalam pembuatan busana kreasi dengan sumber ide Pitch Black. Penelitian ini menghasilkan sebuah karya busana kreasi yang dapat dikatakan cukup baik sesuai dengan sumber ide. Pemanfaatan bahan-bahan yang tak lazim dalam pembuatan busana nyatanya bisa menciptakan suatu karya seni busana kreasi sehingga penciptaan busana kreasi ini dapat dijadikan cara untuk melatih kreativitas dan mengembangkan kemampuan diri sebagai seorang designer.

Keywords:

Clothing
Creations clothing
Adaptation
Pitch Black
Rise of the guardians

The application of clothing is not only used for daily needs, in fact over time clothing can become a forum for artistic creativity in the form of fashion creations. This research adapts the character Pitch Black in the fantasy film Rise of the Guardians as a source of ideas for making creative clothing. Rise of the guardians is a fantasy film by William Joyce which was released in 2012. This film is set 300 years ago, telling the story of the Guardians who have the task of protecting and giving hope to children throughout the world who then Pitch Black destroys everything. The method used in this research is ADDIE which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The aim of this research is to find out the process and results in making creative clothing using the Pitch Black idea source. This research produces a creative fashion work that can be said to be quite good according to the source of the idea. Using unusual materials in making clothes can actually create creative works of art so that creating creative clothes can be used as a way to train creativity and develop one's abilities as a designer.

*Ini adalah artikel akses terbuka di bawah lisensi [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).
This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.*

PENDAHULUAN

Busana merupakan kebutuhan primer yang sangat penting dari zaman dahulu kala. Berawal dari busana yang sangat sederhana terbuat dari kulit kayu atau hewani hingga saat ini dengan bantuan teknologi yang semakin canggih telah mampu membuat bermacam-macam model busana dari berbagai jenis macam tekstil. Pemilihan model busana, warna, tekstur, dan bahan busana dapat memengaruhi citra diri dan penampilan bagi pemakainya, sehingga setiap orang perlu adanya pemahaman dan pengetahuan tentang pemilihan busana dari segala aspek dan nilai-nilai tertentu (Lestari & Sugianto, 2020; Nadhira, 2021). Adapun definisi busana dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dipakai mulai dari ujung rambut sampai ujung kaki yang didalamnya termasuk pelengkap, tata rias, dan tata rambut. Hal ini yang dimaksudkan dalam busana berupa 1) semua benda

yang melekat pada badan seperti baju, sarung, kain panjang, rok, bebe, dan lain-lain; 2) semua benda yang melengkapi bagi pemakainya (*milineries*) seperti selendang, topi, sarung tangan, kaos kaki, sepatu, tas, ikat pinggang, dan 3) semua benda yang berfungsi menambah keindahan bagi si pemakai (*asesories*) seperti hiasan rambut, giwang, kalung, cincin, bros, dan lain-lain (Abu, 2023).

Fungsi busana umumnya sebagai pelindung tubuh dari pengaruh luar yang dapat berdampak negatif bagi tubuh seperti hawa dingin, panasnya matahari, hujan, tusukan benda tajam, dan berbagai gangguan lainnya. Hal ini dapat dikatakan bahwa dalam berbusana perlu disesuaikan dengan cuaca dan material yang digunakan sangat beragam karena biasanya bersumber pada kondisi alam sekitar. Meskipun busana digunakan untuk kebutuhan sehari-hari, seiring berjalannya waktu busana dapat digunakan sebagai wadah ekspresi seni dan keindahan (Mukti, 2020). Salah satu bentuk penerapan busana dalam karya seni yaitu berupa busana kreasi. Definisi busana kreasi itu sendiri merupakan busana yang dihasilkan dari daya cipta, gagasan, ide atau inspirasi seseorang serta dibuat dari bahan-bahan yang tidak lazim untuk digunakan dalam pembuatan busana. Melalui kreativitas yang tinggi, seorang *fashion designer* dapat memanfaatkan bahan-bahan yang sudah tidak digunakan atau tidak layak pakai dalam pembuatan busana seperti memanfaatkan limbah kaleng minuman, kerang, sisik ikan, kantong plastik, gelas plastic minuman, dan sebagainya (Sianturi & Purba, 2014). Perlu diketahui pula bahwa busana kreasi ini lebih menitikberatkan pada segi estetika atau keindahan dibandingkan dengan fungsi kegunaannya serta biasanya digunakan pada saat acara-acara tertentu saja seperti peragaan busana, karnaval, pameran, dan kostum panggung.

Seorang *fashion designer* dalam perancangan busana kreasi dituntut untuk berpikir kreatif terutama dalam menemukan suatu sumber ide atau inspirasi yang menarik sehingga dapat menciptakan suatu busana kreasi yang indah. Salah satu sumber ide yang menarik untuk digunakan dalam pembuatan busana kreasi yaitu film fantasi. Pratista pada tahun 2017, dalam Oktaviani pada tahun 2019, menjelaskan bahwa fantasi dalam film merujuk pada sifat film, yaitu bagaimana pembuat film berimajinasi menciptakan dunia baru di luar nalar manusia dan bukan bagaimana tokoh berfantasi dalam cerita (Oktaviani, 2019). Artinya, dalam pembuatan film fantasi berdasarkan imajinasi atau khayalan terhadap sesuatu yang tidak nyata atau tidak terjadi. Biasanya film fantasi menampilkan beberapa hal yang merujuk pada unsur magis, mitos, dongeng, imajinasi, dewa dewi, penyihir, naga, peri, dan sebagainya.

Rise of the guardians adalah salah satu film fantasi karya William Joyce yang dirilis pada tahun 2012. Film ini mengambil latar waktu 300 tahun yang lalu setelah serial bukunya, menceritakan tentang para Guardians yang mempunyai tugas untuk menjaga dan memberi harapan kepada anak-anak di seluruh dunia. Tokoh utama dalam cerita ini yaitu Jack Frost sesosok arwah yang telah meninggal secara tragis pada 300 tahun lalu karena mencoba menyelamatkan adik perempuannya yang hampir jatuh ke danau es, meskipun ia berhasil menyelamatkan adiknya namun ia gagal menyelamatkan dirinya sendiri dan berakhir tewas tenggelam di dalam danau. Arwah Jack Frost kemudian terbangun dengan kondisi amnesia dan memiliki kekuatan magis musim dingin yang mana ia menggunakan kekuatannya untuk membuat anak-anak senang. Tak hanya Jack Frost, tokoh protagonis lainnya yang turut membantu dalam film ini yakni Santa Clause, Easter Bunny, Sandman, dan Tooth Fairy yang semuanya bersama-sama bertugas untuk menjaga harapan dan kebahagiaan anak-anak di seluruh dunia. Selain itu, tokoh antagonis utama dalam film ini yaitu Pitch Black yang memiliki kekuatan untuk mengganggu kebahagiaan anak-anak melalui mimpi buruk yang selalu ia kirimkan setiap malamnya. Tokoh Jack Frost, Santa Clause, Easter Bunny, Sandman, Tooth Fairy, dan Pitch Black merupakan makhluk-makhluk mitologi berdasarkan cerita rakyat sehingga dalam filmnya pun diceritakan tokoh-tokoh tersebut tidak bisa dilihat sembarangan oleh manusia serta sering dianggap hanya sebagai mitos belaka. Adapun tokoh yang difokuskan dalam penelitian ini untuk dijadikan sumber ide ialah tokoh sang antagonis yakni Pitch Black.

Pitch Black merupakan sesosok makhluk dalam mitologi yang lebih dikenal dengan nama Boogeyman. Widdowson dalam McGuinness pada tahun 2019, menjelaskan asal usul makhluk mitologi Boogeyman dalam artikenya yang berjudul "The Boogeyman: Preliminary Observations on Frightening Figure" bahwa istilah *bogey* merujuk pada sosok supernatural dan biasanya mengerikan yang tampaknya diciptakan untuk melakukan pengancaman dalam masyarakat (McGuinness, 2019). Boogeyman juga mempunyai kekuatan dan karakteristik tertentu yang mencerminkan ketakutan kita baik secara publik maupun pribadi. Pada dasarnya makhluk mitologi ini adalah sosok yang ditakuti karena kemampuannya dalam menghasut terror pada manusia. Menurut Kirana (2019) pada abad ke-19 di negara Inggris, Skotlandia, Wales, dan sekitarnya nama Boogeyman sendiri berasal dari kata *bogge* atau *bugge* yang sering dimaknai sebagai teror sehingga Boogeyman sendiri merujuk kepada sosok yang menyebarkan terror. Penggambaran makhluk ini dikatakan memiliki penampilan yang mengerikan dengan kuku atau cakar panjang yang digunakan untuk menggores kaca pada jendela di malam hari. Biasanya ia hanya mengganggu anak-anak yang dianggap tidak patuh pada orang tua mereka dengan cara memberikan hukuman pada anak-anak tersebut. Boogeyman ini memiliki berbagai macam hukuman, beberapa hanya akan memberi anak-anak pengingat yang menakutkan seperti menggores kaca jendela mereka di malam hari, muncul sebagai bayangan yang mengintai di kamar mereka, mengejar mereka pergi dari rumah di tengah

malam, dan memberikan teror mimpi buruk (Fadhilah, 2023). Berdasarkan hal tersebut, kaitannya dengan tokoh Pitch Black dalam film *rise of the guardians* adalah tokoh ini termasuk sosok makhluk mitologi Boogeyman yang menghasut anak-anak agar tidak patuh kepada orang tua mereka sehingga ia bisa menghukum mereka dengan cara memberikan teror mimpi buruk setiap malam, hal ini membuat anak-anak merasakan takut dan tidak bahagia.

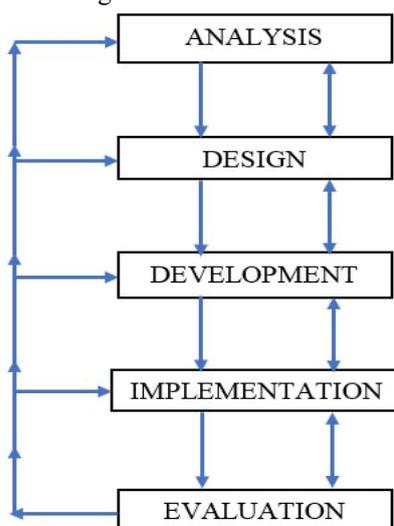
Berdasarkan uraian di atas, peneliti menggunakan konsep adaptasi karakteristik tokoh Pitch Black dalam pembuatan busana kreasi. Adapun menurut Peterson et al (2019) adaptasi merupakan penyesuaian, yaitu menyesuaikan bentuk dan fungsi atau kode atau sebuah tanda pada referensi awalnya walaupun pada akhirnya terdapat beberapa perbedaan karena pada konteks ruang dan waktu yang berbeda (Nabila & Astuti, 2022; Rizkiya et al., 2022). Pengertian sederhananya lagi, adaptasi dalam buku kamus mode Indonesia (2020) adalah sebuah desain yang mengikuti ciri-ciri atau bagian yang khas dari desain lain, tetapi tidak sepenuhnya tiruan. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), karakteristik adalah tanda, ciri, atau fitur yang bisa digunakan sebagai identifikasi (Indonesia, 2018). Jadi, adaptasi karakteristik tokoh Pitch Black pada busana kreasi disini dapat diartikan sebagai proses perancangan busana kreasi yang disesuaikan dengan sumber ide Pitch Black sehingga dapat divisualisasikan menjadi sebuah busana kreasi yang memiliki unsur seni.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan menginterpretasikan elemen-elemen visual dan tematik dari karakter tersebut, serta menerjemahkannya menjadi desain busana yang unik dan inovatif. Dengan memahami dan memanfaatkan karakteristik estetika dan simbolis dari "Pitch Black," penelitian ini berupaya menciptakan karya busana yang tidak hanya menonjol dalam segi desain, tetapi juga mampu mencerminkan kepribadian dan cerita dari tokoh tersebut.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick dan Carry (1996), istilah ADDIE merupakan singkatan yang mengacu pada proses-proses utama pengembangan yang terdiri dari lima tahapan pengembangan model yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Adapun model ini dikembangkan oleh Dick dan Carry untuk merancang sistem pembelajaran. Langkah-langkah pengembangan dalam model ADDIE ini dinilai lebih rasional dan lebih lengkap (Mulyatiningsih, 2016; Rayanto, 2020).

Tahapan pengembangan pada *analysis* yaitu peneliti melakukan identifikasi sesuai dengan kebutuhan yaitu mengumpulkan informasi dan menganalisis sumber ide tokoh Pitch Black yang meliputi karakteristik, bentuk, dan warna. Tahap kedua adalah *design*, peneliti merancang konsep dan konten dalam perencanaan pembuatan busana kreasi dengan membuat *moodboard* sesuai dengan sumber ide tokoh Pitch Black yang telah dianalisis. Tahap ketiga yaitu *development*, peneliti mengembangkan desain model yang sesuai dengan acuan *moodboard* yang telah dibuat. Tahap keempat adalah *implementation*, peneliti melakukan uji coba dengan merealisasikan desain model menjadi busana kreasi yang sesuai dengan adaptasi sumber ide tokoh Pitch Black. Tahap kelima yakni *evaluation*, peneliti melakukan evaluasi dari setiap proses tahapan awal sampai akhir terhadap produk yang telah dihasilkan melalui pendapat para ahli dalam bidang busana untuk mengetahui apabila produk yang dibuat sudah sesuai dengan sumber ide atau tidak.



Gambar 1. Model Penelitian Pengembangan ADDIE

Sumber: google

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses dalam pembuatan busana kreasi dengan metode penelitian pengembangan model ADDIE melalui lima tahapan untuk mendapatkan data hingga kesimpulan. Tahapan-tahapan tersebut diaplikasikan sebagai berikut:

Analysis

Tahapan pertama yang dilakukan dalam model ADDIE ini adalah *analysis* dengan mengumpulkan informasi dan inspirasi melalui pengamatan terhadap salah satu tokoh dalam film fantasi *rise of the guardians* yakni tokoh Pitch Black. Pitch Black dijadikan acuan dalam pembuatan busana kreasi meliputi karakteristik, bentuk, dan warna. Pitch Black adalah tokoh antagonis yang mengerikan berupa sesosok makhluk mitologi Boogeyman yang sering mengganggu anak-anak melalui mimpi di malam hari. Berdasarkan bentuknya Pitch Black memiliki rambut pendek lurus yang dinaikkan ke atas dahi; memiliki tubuh yang tinggi dan ramping; kulitnya berwarna abu-abu serta selalu memakai busana berwarna hitam dikarenakan karakteristik dirinya yang selalu diselimuti kegelapan. Namun, ketika malam hari tiba Pitch Black berubah bentuk menjadi sosok aslinya yakni Boogeyman untuk menjalankan aksinya untuk mengganggu mimpi buruk anak-anak. Sosok Pitch Black dalam wujud Boogeyman lebih menyeramkan, bentuknya seperti monster dengan cakar yang sangat panjang di semua jari tangannya dan seluruh badannya berwarna hitam.



Gambar 2. Sumber Ide Pitch Black I
Sumber: pinterest



Gambar 3. Sumber Ide Pitch Black II
Sumber: pinterest



Gambar 4. Mind Mapping Busana Kreasi

Sumber: Andina Jelita, 2023

Warna merupakan gambaran luapan emosi seseorang yang erat kaitannya dengan suasana hati dan warna juga dapat dimaknai sebagai aura yang menjelaskan karakteristik suatu subjek ataupun objek (Asmarita, 2023). Peneliti menggunakan situs *color picker* untuk mengidentifikasi warna pada tokoh Pitch Black.



Gambar 5. Identifikasi Warna Pitch Black

Sumber: color picker

Penggunaan situs *color picker* memudahkan peneliti dalam mengidentifikasi warna sehingga peneliti dapat menentukan warna apa saja yang cocok untuk membuat busana kreasi. Berdasarkan situs *color picker* didapatkan kode warna yang sesuai dengan Pitch Black yakni warna hitam, abu muda, dan abu tua. Oleh karenanya, peneliti menggunakan skema monokromatik dengan mengambil satu warna yakni warna hitam yang sesuai dengan sumber ide Pitch Black.

Design

Tahap selanjutnya ialah tahap perancangan konsep desain terhadap produk busana kreasi melalui pembuatan moodboard sebagai acuan sehingga tidak menyimpang dari sumber ide.

berbeda ketika karakteristik tokoh Pitch Black yang terkesan maskulin diubah dan diaplikasikan pada desain wanita yang feminim. Adapun desain *milineries* dan *asesories* pada bagian tangan mempresentasikan cakar panjang Pitch Black ketika berubah dalam wujud aslinya sebagai Boogeyman. Penambahan *asesories* pada *headpiece*, kalung, dan pita pada kaki digunakan sebagai hiasan untuk menambah keindahan. Selain itu, desain busana kreasi tidak lepas dari hiasan punggung, peneliti menggunakan ornamen *snowflakes* di sekeliling hiasan punggung busana kreasi yang diambil berdasarkan latar film *rise of the guardians* yakni saat musim dingin. Sekeliling hiasan punggung ditambahkan lampu-lampu kecil yang berfungsi sebagai elemen dekoratif.

Implementation

Tahap berikutnya adalah *implementation*, yaitu uji coba produk sebagai langkah untuk menerapkan produk yang sedang kita buat. Pada tahap ini dilakukan proses realisasi desain busana kreasi ke dalam bentuk nyata dengan menyiapkan bahan-bahan yang diperlukan. Peneliti menggunakan kain berbahan satin dan tulle glitter yang sama-sama berwarna hitam. Kain satin memiliki ketebalan yang pas tidak terlalu tipis maupun tidak terlalu tebal dan mudah dibentuk (Fitinline, 2019). Selanjutnya, proses menjahit busana kreasi sesuai dengan desain, peneliti memanfaatkan kawat dengan ketebalan 3 mm untuk membentuk bagian dada dan rok dibuat dari bahan tulle glitter untuk memberikan kesan berkilau. *Milineries* sarung tangan terbuat dari bahan spandex yang memiliki sifat elastisitas tinggi sehingga tidak membatasi ruang gerak bagi pemakainya (Fitinline, 2020). dan untuk *asesories* tangan menggunakan *artificial fingers gloves* yang terbuat dari plastik. Adapun penambahan payet *sequin* pada *headpiece* dan *heels* berfungsi sebagai keindahan dan menambah kilauan. Sedangkan hiasan punggung dikreasikan dengan menggunakan kawat ketebalan 2 mm untuk mengurangi beban dan memudahkan dalam pengerjaannya. Ornamen *snowflakes* dan lampu LED kecil disusun dan ditempelkan satu persatu pada bagian hiasan punggung.



Gambar 8. Implementasi Produk Busana Kreasi
Sumber: Andina Jelita, 2023

Evaluation

Berdasarkan proses yang telah dipaparkan di atas, terbentuklah satu busana kreasi yang diadaptasikan dari tokoh Pitch Black. Menurut Inayah (2017) tahapan *evaluation* bertujuan untuk melihat apakah produk yang telah dibuat berhasil, sesuai dengan sumber ide atau tidak. Pada tahap ini peneliti melakukan *display* busana kreasi untuk memudahkan dalam proses uji pendapat ahli bidang busana untuk mengetahui apabila produk yang dibuat sudah selaras dengan sumber ide atau tidak.



Gambar 9. Display Busana Kreasi
Sumber: Andina Jelita, 2023

Tabel 1. Pendapat Ahli Busana

No	Nama Ahli	Pendapat
1.	Dr. Winwin Wiana, S.Pd., M.Ds. (Dosen Tata Busana UPI)	Pada bagian dada dan rok sebaiknya ditambahkan glitter atau tulle glitter, sedangkan untuk bagian headpiece dan heels sebaiknya ditambahkan manik-manik sequin berwarna silver agar memberi kesan berkilau. Adapun pada bagian hiasan punggung sebaiknya ditambahkan lampu-lampu LED kecil di sekelilingnya agar menambahkan kesan ramai.
2.	Dra. Katiah, M.Pd (Dosen Tata Busana UPI)	Produk busana kreasi dengan sumber ide tokoh Pitch Black ini jika dilengkapi dengan hiasan punggung sepertinya sudah sesuai dengan desain busana kreasi dan sumber ide.

KESIMPULAN

Salah satu bentuk penerapan busana dalam karya seni yaitu berupa busana kreasi. Penciptaan karya seni busana kreasi bisa berasal dari sumber ide apa saja, salah satunya inspirasi dari tokoh antagonis dalam suatu film fantasi. Pembuatan busana kreasi ini menggunakan metode penelitian pengembangan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan pengembangan yakni *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Pada tahapan *analysis* didapatkan data informasi mengenai sumber ide tokoh Pitch Black yang meliputi karakteristik, bentuk, dan warna. Selanjutnya dilakukan perancangan konsep *design* melalui moodboard yang telah dibuat berisikan sumber ide dan konten secara jelas yang berkaitan dengan Pitch Black. Moodboard yang telah dibuat, dikembangkan (*development*) menjadi satu desain busana kreasi dengan menggunakan konsep adaptasi pada tokoh Pitch Black dan direalisasikan menjadi produk busana kreasi pada tahap *implementation*. Hasil akhir dilakukan display busana kreasi dan uji pendapat kepada ahli busana sebagai bahan evaluasi untuk mengetahui produk busana kreasi sudah sesuai atau selaras dengan sumber ide atau tidak. Secara keseluruhan, produk busana kreasi dengan sumber ide Pitch Black ini sudah cukup baik memenuhi tujuan dan harapan awal penelitian meskipun peneliti menyadari masih banyak kekurangan dalam proses pembuatan busana kreasi ini.

REFERENSI

- Abu, A. (2023). *BAHAN AJAR DASAR BUSANA*. Penerbit P4I.
- Fadhilah. (2023). *Makhluk Mitologi Suka Mengintai Anak-Anak Nakal*.
- Fitinline. (2019). *Jenis Kain Satin dan Pemanfaatannya Pada Produk Pakaian Hingga Aksesoris Wanita*.
- Fitinline. (2020). *Ciri Khas Bahan Kain Spandek, Kelebihan dan Kekurangan Serta Pemanfaatannya Dalam Industri Sandang* .
- Indonesia, T. R. K. B. B. (2018). *Kamus besar bahasa Indonesia*.
- Lestari, E. S., & Sugianto, H. (2020). Studi Analisis Desain Kostum Tari Malateh Sato'or Di Sanggar Seni Kikana Rahman Art Production Sampang Madura. *Racana: Jurnal Pendidikan Seni Dan Budaya*, 1(1), 26–33.
- McGuiness, K. (2019). *The Cinematic Boogeyman: The Folkloric Roots of the Slasher Villain*.
- Mukti, P. U. (2020). Mata Sebagai Sumber Ide Penciptaan Motif dalam Busana Modern. *IKONIK: Jurnal Seni Dan Desain*, 2(1), 1–8.
- Mulyatiningsih, E. (2016). Pengembangan model pembelajaran. *Diakses Dari Http://Staff. Uny. Ac. Id/Sites/Default/Files/Pengabdian/Dra-Endang-Mulyatiningsih-Mpd/7cpengembangan-Model-Pembelajaran. Pdf. Pada September*.
- Nabila, N., & Astuti, A. (2022). Adaptasi Bunga Anggrek Bulan dengan Teknik Crochet sebagai Garniture pada Busana Pesta. *TEKNOBUGA: Jurnal Teknologi Busana Dan Boga*, 10(2), 106–114.
- Nadhira, H. (2021). Desain Busana Kerja Untuk Karyawati Bank Syari'ah Di Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 6(3), 1–13.
- Oktaviani, D. D. (2019). Konsep fantasi dalam film. *Rekam: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi*, 15(2), 125–136.
- Rayanto, Y. H. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Rizkiya, A. L., Yulistiana, Y., & Indarti, I. (2022). Bunga Lavatera sebagai Sumber Ide Penciptaan Busana Pesta. *BAJU: Journal of Fashion and Textile Design Unesa*, 3(2), 48–56.
- Sianturi, D. E., & Purba, R. (2014). Hubungan Pengetahuan Desain Busana Dengan Hasil Menggambar Busana Kreasi Pada Siswa SMK Negeri 8 Medan. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 16(02), 106–112.