

# KREASI BENTUK BUSANA MONSTER THE NIGHTBOOKS UNTUK KESEMPATAN KARNAVAL

Andini Putri<sup>1</sup>, Katiah<sup>2</sup>

Program Studi Pendidikan Tata Busana, Universitas Pendidikan Indonesia  
([andinsil345@gmail.com](mailto:andinsil345@gmail.com) dan [katy59@upi.edu](mailto:katy59@upi.edu))

## ABSTRACT

*The Nightbooks is a film that carries the fantasy horror genre made by Netflix. Directed by David Yarovesky, this kid-friendly horror film was released on September 2021, to welcome the arrival of Halloween celebrations in the United States. The Nightbooks revolves around Alex, a boy who is obsessed with horror stories and is framed by an eccentric-looking evil witch named Natacha. This study aims to produce fashion creations by representing Alex's horror book. The research was conducted through a qualitative descriptive method that describes ideas in the form of exploration, inspiration, and literature studies related to Alex's horror book and fashion design creations that are studied in more depth in terms of decorative design and fashion design elements. The result of research related to inspiration is a fashion design in the form of a wrinkled tube top, paired with a mini tutu skirt, equipped with a back decoration that adapts the monster contained on the cover of Alex's horror book.*

**Keywords:** Fashion creations, Monsters, the Nightbooks, Adaptation

## PENDAHULUAN

Wujud dari kreasi bentuk busana berkaitan erat dengan hasil dari aktifitas mengadaptasi bentuk dari sesuatu hal yang menjadi daya tarik seseorang. Adaptasi adalah praktik *transcoding* (mengubah kode atau 'bahasa' yang digunakan dalam media) serta asimilasi karya seni ke budaya, linguistik, semiotik, estetika atau norma-norma lainnya.

Aktifitas pengembangan adaptasi dari karya seni misalnya menjadikan objek monster yang terdapat pada cerita *The Nightbooks* yang diwujudkan menjadi kreasi busana karnaval dengan kreativitas

tertentu.

Kreasi busana karnaval dari hasil adaptasi bentuk monster terdapat pada cerita *The Nightbooks*. Fantasi adalah imajinasi atau khayalan mengenai sesuatu yang benar-benar tidak ada dan tidak terjadi berdasarkan pengalaman yang sudah ada atau pernah dialami.

*The Nightbooks* merupakan film bergenre horor fantasi yang berkisah tentang Alex, seorang anak laki-laki yang terobsesi pada cerita horor. Ia telah menulis banyak cerita horor dalam sebuah buku berjudul *Nightbooks*. Namun pada suatu hari, Alex memutuskan untuk berhenti

menulis cerita dan membuang *Nightbooks* miliknya. Dari sanalah, cerita petualangan Alex berawal. Lift apartemen yang seharusnya membawa dia ke tempat pembuangan sampah justru berhenti di sebuah lantai apartemen yang terasa asing baginya. Alex akhirnya masuk ke dalam sebuah kamar apartemen dengan pintu terbuka yang ternyata setelah memasuki apartemen, Alex bertemu dengan seorang wanita berpenampilan eksentrik bernama Natacha, seorang penyihir jahat yang telah menjebak Alex sehingga memasuki apartemen tersebut. Natacha menginginkan sesuatu dari Alex, agar setidaknya, ia menjadi cukup berharga di mata Natacha dan terbebas dari rencana pembunuhan wanita itu. Karena terdesak, Alex mengaku bahwa ia dapat menulis cerita horor. Hal itu membuat Natacha tertarik. Alex akhirnya harus menulis cerita horor untuk ia bacakan setiap malamnya kepada Natacha. Saat film berlanjut, dapat kita ketahui bahwa Alex bukan satu-satunya tawanan Natacha. Ada Yasmin dan seekor kucing bernama Lenore yang telah terjebak lebih dulu di sana. Selebihnya, film ini mengisahkan bagaimana Alex dan Yasmin, bersama dengan Lenore bekerja

sama untuk dapat keluar dari apartemen magis tersebut dengan berbagai cara. Monster adalah binatang, orang, atau tumbuhan yang bentuk atau rupanya sangat menyimpang dari yang biasa. Bentuk monster merupakan bentuk yang menjadi ide dasar di dalam pembuatan busana kreasi untuk kesempatan karnaval.

Busana kreasi adalah busana yang dibuat sebagai hasil daya cipta, gagasan, idea atau inspirasi seseorang yang dibuat dari bahan-bahan yang tidak lazim dipergunakan sebagai inspirasi dalam suatu rancangan busana. Implementasi menggunakan kreativitas yang tinggi, dengan memanfaatkan bahan-bahan yang beragam sebagai sumber ide dalam menggambar suatu busana kreasi yang indah dan menarik.

Pengkarya tertarik mengangkat karena ingin memberikan informasi bahwa dalam film *The Nightbooks* terdapat banyak nilai tentang kehidupan yang anak-anak dapatkan setelah menonton film ini. Terlebih, mengetahui tentang apa perasaan yang sedang mereka rasakan, bagaimana pentingnya memahami diri sendiri, hingga nilai-nilai persahabatan. Aktivitas Alex di film tersebut juga menjadi ketertarikan

yaitu menulis cerita horor dalam bukunya. Memiliki hobi menulis cerita horor merupakan hal yang kurang lazim di lingkup pertemanannya sehingga ia mendapat pengkhianatan dan gangguan dari teman-temannya. Tetapi melalui cerita horrornya, ia dapat selamat dari rencana pembunuhan yang akan dilakukan Natacha karena ceritanya membuat Natacha tertarik dan tergerak untuk memanfaatkan dan mempertahankan Alex di dalam rumah itu. Buku tersebut bercover monster merah yang memiliki bentuk bercabang pada bagian kepala, memiliki gigi yang runcing dan mata yang banyak.

Berdasarkan uraian di atas, pengkarya tertarik untuk menciptakan busana kreasi yang menggambarkan monster dalam film *The Nightbooks* sebagai sumber ide penciptaan.

### **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan tahapan: eksplorasi, perancangan dan perwujudan

#### **1. Tahap Eksplorasi**

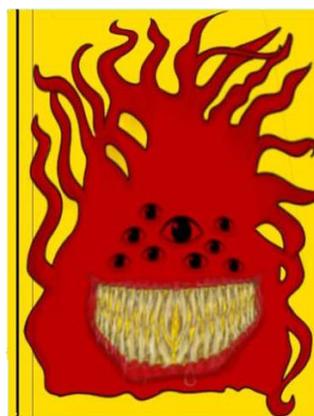
Eksplorasi adalah penjelajahan mencari tahu lebih mendalam akan sesuatu hal. Proses penciptaan dalam mewujudkan karya yang

meliputi proses, prinsip serta prosedur yang digunakan untuk menghadapi dan menyelesaikan masalah.

#### **2. Tahap Perancangan**

Perancangan merupakan tahapan penerapan ide atau gagasan yang dituangkan dalam bentuk desain alternatif, desain terpilih yang nantinya diwujudkan menjadi sebuah karya seni.

##### **a. Gambar acuan**



**Gambar 1.** Buku Cerita Horor  
(Sumber: Andini Putri, 2022)



**Gambar 2.** Alex dan Buku Cerita Horor  
(Sumber: *The Nightbooks*, 2020)

##### **b. Desain Alternatif**

Setelah melakukan pengamatan dengan melihat

bentuk buku horror milik Alex dalam film *The Nightbooks*, Kemudian pengkarya membuat beberapa desain alternatif. Desain- desain alternatif yang berhasil pengkarya ciptakan antara lain:



**Gambar 3.** Desain alternatif 1 (Sumber: Andini Putri, 2022)



**Gambar 4.** Desain alternatif 2 (Sumber: Andini Putri, 2022)

### c. Mind Mapping

Mind Mapping (pemetaan pikiran) adalah sebuah proses pemecahan masalah dengan menggunakan kata-kata, nama, gambar, maupun warna yang keseluruhannya mengacu kepada sebuah ide atau kata dalam bentuk diagram.



### d. Moodboard

*Moodboard* menurut Afif Bestari (2016:3) *moodboard* merupakan suatu benda datar yang dapat dibentuk sesuai dengan keinginan dan terdapat berbagai jenis gambar yang bisa menjadi sumber ide dalam menciptakan desain busana.



### 3. Tahap perwujudan

Setelah beberapa desain alternatif berhasil diciptakan kemudian proses pemilihan desain. Desain terpilih kemudian disempurnakan dengan membuat gambar kerja. Tahap perwujudan merupakan tahap terakhir yang dilakukan untuk membuat atau mewujudkan desain-desain yang telah dipilih menjadi karya seni.

#### HASIL DAN PEMBAHASAN

Monster dalam film yang berjudul *The Nightbooks* yang dijadikan ide diterapkan secara berurutan mulai dari bentuk rambut, bentuk mata, bentuk gigi dan warnanya.

Pengkarya menambahkan penegasan bentuk dari ide serta menyesuaikan warna agar menambah estetika pada karya yang diciptakan. Karya yang diciptakan berupa busana yang terdiri dari *tube top* dengan lipatan dan rok model tutu. Karya ini ditujukan kepada wanita dewasa yang dapat digunakan pada saat acara pesta busana kostum atau karnaval.

Karya seni yang

diciptakan merupakan hasil ide pikiran dari pengamatan dan diterapkan pada karya. Oleh karena itu pengkarya melakukan kajian terhadap sumber penciptaan dengan cara studi pustaka sebagai referensi dalam penciptaan karya nantinya.

#### a. *The Nightbooks*

'*Nightbooks*' merupakan film yang mengusung genre horor fantasi yang berkisah tentang Alex, seorang anak laki-laki yang terobsesi pada cerita horor. Ia telah menulis banyak cerita horor dalam sebuah buku berjudul *Nightbooks*. Namun pada suatu hari, Alex memutuskan untuk berhenti menulis cerita dan membuang *Nightbooks* miliknya. Alex akhirnya masuk ke dalam sebuah kamar apartemen dengan pintu terbuka yang ternyata setelah memasuki apartemen, Alex bertemu dengan seorang wanita berpenampilan eksentrik bernama Natacha, seorang penyihir jahat yang telah menjebak Alex sehingga memasuki apartemen tersebut. Natacha menginginkan sesuatu dari Alex, agar setidaknya, ia menjadi cukup berharga di mata Natacha dan terbebas dari

rencana pembunuhan wanita itu. Karena terdesak, Alex mengaku bahwa ia dapat menulis cerita horor. Hal itu membuat Natacha tertarik. Alex akhirnya harus menulis cerita horor untuk ia bacakan setiap malamnya kepada Natacha.

#### **b. Busana Kreasi**

Menurut Riyanto, Busana kreasi adalah busana yang dibuat sebagai hasil daya cipta, khayalan atau angan-angan, gagasan, ide atau inspirasi seseorang serta dibuat dari bahan-bahan yang tidak lazim untuk dipergunakan dalam pembuatan busana. Artinya dengan kreativitas yang tinggi, kita dapat memanfaatkan bahan-bahan yang sudah tidak terpakai serta tidak layak dipergunakan sebagai bahan pembuatan busana dan bahan tersebut ada di sekeliling kita kemudian diwujudkan menjadi busana yang indah dan menarik (Arifah A Riyanto, 2002: 106-116). Pengkarya menciptakan *tube top*, rok tutu, hiasan kepala, dan hiasan punggung sebagai komponen utama yang menggambarkan monster pada buku *nightbooks*.

Untuk memperkuat ide penciptaan, maka digunakan

beberapa landasan pemikiran yang dijadikan sebagai penguat dalam menciptakan karya seni yaitu:

#### **a) Bentuk**

Bentuk (*form*) adalah totalitas dari pada karya seni. Bentuk merupakan organisasi atau satu kesatuan atau komposisi dari unsur-unsur pendukung karya. Visual *form* yaitu bentuk fisik dari sebuah karya seni atau satu kesatuan dari unsur-unsur pendukung karya seni tersebut (Dharsono, 2017). Karya yang dibuat berupa *tube top* dengan teknik lipatan dilengkapi manik-manik emas, rok tutu, hiasan punggung berbentuk lonjong abstrak yang meruncing dan menggunakan motif dari gigi runcing monster, hiasan kepala dengan motif mata dan aksesoris sebagai hiasan tambahan yang mempercantik.

#### **b) Fungsi**

Menurut Dharsono, keberadaan karya seni secara teoritis mempunyai tiga macam fungsi yaitu:

- a) fungsi personal merupakan semacam jalan keluar dari pada ekspresi personal seniman, b) fungsi sosial merupakan kecenderungan atau usaha untuk

mempengaruhi tingkah laku terhadap kelompok manusia, c) fungsi fisik yaitu secara fisik dapat digunakan untuk kebutuhan praktis sehari-hari (Dharsono: 2017).

Berdasarkan penjelasan di atas karya ini memiliki tiga fungsi utama yaitu fungsi personal, fungsi sosial, dan fungsi fisik. Fungsi personal yaitu menciptakan karya seni sebagai media ekspresi bagi pengkarya. Fungsi sosial yaitu karya nantinya dapat memenuhi kebutuhan sosial yaitu dapat digunakan oleh masyarakat pada saat acara resmi dan tidak resmi. Sedangkan fungsi fisik yaitu karya tersebut nantinya bisa digunakan untuk menunjang penampilan dalam acara karnaval atau pesta kostum.

### **c) Warna**

Warna merupakan kesan yang ditimbulkan cahaya pada mata. Dalam seni rupa, warna merupakan unsur penyusun yang sangat penting, baik di bidang seni murni maupun seni terapan (Dharsono, 2004). Pengkarya menggunakan warna yang terpaku pada warna asli monster pada warna cover buku horor, warna asli

dari cover tersebut hanya digunakan pada hiasan punggung dan hiasan kepala yang menjadi komponen utama pada karya busana kreasi seperti warna merah, kuning, putih, dan hitam. Warna-warna yang ada memiliki makna seperti yang diungkapkan oleh Sadjiman dalam bukunya bahwa;

Warna kuning mempunyai karakter terang, gembira, ramah, supel, riang, cerah, dan hangat. Warna kuning melambangkan kecerahan, kehidupan, kemenangan, kegembiraan, kemeriahan, kecermelangan, peringatan dan humor. Warna merah merupakan simbol umum dari sifat nafsu primitive, marah, berani, perselisihan, bahaya, perang, seks, kekejaman, bahaya, dan kesadisan. Dibanding warna lain, merah adalah warna paling kuat dan enerjik. warna ini bersifat menaklukkan, ekspansif, dan dominan (berkuasa). Putih mempunyai watak positif, merangsang, cerah, tegas, mengalah. Warna ini melambangkan cahaya, kesucian, kemurnian, kekanak-kanakan, kejujuran, ketulusan, kedamaian, ketenteraman, kebenaran, kesopanan, keadaan tak

bersalah, kehalusan. Warna hitam memiliki karakter menekan, tegas, mendalam, dan depresi. Hitam melambangkan kesedihan, malapetaka, kesuraman, kemurungan, kegelapan, bahkan kematian, teror, kejahatan, keburukan ilmu sihir, kedurjanaan, kesalahan, kekejaman, kebusukan, rahasia, ketakutan, seksualitas, ketidak bahagiaan, penyesalan yang mendalam, amarah, duka cita. (Sadjiman: 2009).

#### d) **Estetika**

Monroe Beardsley dalam Dharsono (2004), menjelaskan ada tiga ciri yang menjadi sifat-sifat yang membuat baik (indah) dari benda- benda estetis diantaranya:

Kesatuan (*unity*), ini berarti bahwa benda estetis tersusun secara baik atau sempurna bentuknya; (b) Kerumitan (*complexity*), benda estetis atau karya seni yang diciptakan tidak sederhana, maupun unsur-unsur yang saling berlawanan ataupun mengandung perbedaan perbedaan yang halus; c) Kesungguhan (*intensity*), suatu benda-benda yang estetis (baik) harus mempunyai suatu

kualitas tertentu yang menonjol yang menggambarkan suatu kesungguhan pada pengkarya dalam proses penciptaan karya.

*Unity* (kesatuan) hal ini dapat dilihat dari unsur-unsur rupa yang menjadi kesatuan dalam sebuah karya seni tersebut. Unsur-unsur tersebut menjadi sebuah struktur yang terbangun dan tersusun dengan baik dan benar dalam sebuah karya seni berdasarkan prinsip (irama, gradasi, kontras, dan lain-lain), juga sesuai dengan azas penyusunan (keseimbangan, harmoni, proporsi, dan lain-lain) Karya seni yang dilahirkan menghasilkan suasana dan kesan nilai estetis yang terdapat pada bentuk yang merpresentasikan buku horror milik ALEX. *Complexity*

*Intensity* (kesungguhan) dapat dilihat dari kualitas tertentu yang menonjol dalam karya. Misalnya keindahan, lembut, kasar, halus, dan lain sebagainya. Kualitas karya terlihat perbedaannya dengan karya yang dibuat-asal-asalan. Karya yang pencipta ciptakan disertai pertimbangan- pertimbangan dalam mewujudkan karya.

Karya diciptakan mengandung tiga unsur seperti penjelasan di

(kerum

atas. Kesatuan, kerumitan dan kesungguhan yang diterapkan dalam karya ini yaitu, bagaimana pengkarya menyusun, melihat, mempertimbangkan serta berproses dalam mewujudkan karya. Pengkarya mempertimbangkan nilai keseimbangan bentuk, susunan dan keseriusan terhadap perwujudan karya, karya yang diciptakan memiliki bentuk estetis dari penerapan motif pada busana kreasi.

### 1. Tahap Eksplorasi

Tahap ini dilakukan studi lapangan menemukan berbagai persoalan yang ada di lingkungan masyarakat tentang objek yang dijadikan sebagai ide penciptaan karya. Eksplorasi tersebut bertujuan untuk mempermudah pengkarya dalam menuangkan ide saat melakukan perancangan karya.

### 2. Tahap Perancangan

Pada tahap ini pengkarya diharuskan untuk membuat sketsa alternatif. Dari hasil

rancangan sketsa alternatif tersebut dipilih beberapa yang terbaik diantaranya menjadi desain terpilih, kemudian dibuatlah gambar kerja.

### 3. Tahap Perwujudan

Pada tahap perwujudan, pengkarya memulai dengan menyeleksi beberapa desain terpilih yang kemudian dilanjutkan ketahap pembuatan gambar kerja yang dilengkapi dengan proyeksi, perfektif, ukuran dan detail.

#### A. Desain Terpilih 1



**Gambar 5.** Desain Busana Kreasi (Desain: Andini Putri)

## B. Karya



**Gambar 6.** Karya.  
(Sumber: Andini Putri, 2022)

## C. Deskripsi Karya

No	Aspek	Keterangan
a.	Judul	<i>Monster's Nightbooks</i>
b.	Bahan	Kain katun ( <i>tube top</i> ), kain tile (rok tutu), kanvas (hiasan punggung), busa hati (hiasan punggung dan kepala)
c.	Tahun	2022

Terdapat bentuk lipatan pada *tube top*. Bentuk dan motif pada bagian punggung Bnetuk lonjong melambai dan gerigi segitiga terdapat hiasan punggung melambangkan rambut dan gigi yang bentuknya menyimpang dari monster. Bentuk mata terdapat pada hiasan kepala melambangkan mata

monster. Karya ini menggambarkan Monster dalam film *The Nightbooks*. Oleh karena itu, pengkarya memberikan judul *Monster's Nightbooks*.

Karya ini berfungsi sebagai media untuk meluahkan perasaan dan pikiran pengkarya dalam menciptakan ide-ide kreatif dan meningkatkan rasa kepuasan. Fungsi fisik dari karya ini, karya dapat digunakan untuk menunjang penampilan dan fungsi sosialnya dapat digunakan pada saat acara resmi dan tidak resmi seperti acara karnaval atau pesta kostum.

Warna yang ada pada karya ini di bagian baju dan rok merupakan hitam yang menggambarkan kegelapan dari cerita horor itu sendiri. Warna pada bagian hiasan punggung berwarna merah menggambarkan warna tubuh monster, Warna gerigi segitiga berwarna kuning menggambarkan gigi monster. Warna hitam dan putih terpadat pada bagian hiasan mata menggambarkan bola mata monster.

## Simpulan

'*Nightbooks*' merupakan film yang mengusung genre horor fantasi yang berkisah tentang Alex, seorang anak laki-laki yang terobsesi pada cerita horor. Ia telah menulis banyak cerita horor dalam sebuah buku berjudul *Nightbooks*. Monster pada buku tersebut menjadi ide pada busana kreasi.

Visualisasi monster pada busana kreasi untuk karnava yang diterapkan pengkarya yaitu dengan menerapkan warna gelap pada busana utama dan menerapkan bentuk kepala, gigi dan mata pada hiasan punggung dan kepala. Pengkarya juga menambahkan aksesoris kalung dan gelang sebagai motif pendukung pada busana kreasi untuk karnaval.

Perwujudan monster pada busana kreasi secara garis besarnya melalui beberapa tahapan yaitu di mulai dari pembuatan desain, mind mapping dan moodboard. Tahap berikutnya, desain yang sudah dipilih, dibuat dengan diawali membuat busana utama berupa *tube top* dan *tutu skirt* berwarna hitam. Setelah

itu, pembuatan hiasan punggung yang membentuk abstrak runcing berwarna merah dengan tambahan ornamen segitiga runcing berwarna emas, hiasan kepala dengan ornamen bentuk mata dengan jumlah yang banyak, dan aksesoris kalung dan gelang berwarna hitam. Tahapan terakhir yaitu finishing dengan membuat strap bahu untuk hiasan punggung.

Busana kreasi untuk karnaval yang bersumber ide dari bentuk monster merupakan produk busana yang memiliki karakter tokoh monster dalam cerita *The Nightbooks*.

## Referensi

- Sachari, Agus. (2002). *Estetika: Makna, Simbol, dan Daya*. Bandung: ITB
- Riyanto, Arifah A. (2002). *Teori Busana*. Bandung: YAPEMBO.
- Ardianto, Deny Tri. (2014). *Dari Novel ke Film : Kajian Teori Adaptasi sebagai Pendekatan dalam Penciptaan Film*
- Firdaus, Arif. (2021). *Review Film: 'Nightbooks'*. <https://cineverse.id/review-film-nightbooks/>
- Yarovesky, David. (Produser)

& Raimi, Sam. (Sutradara).  
(2021). *The Nightbooks*  
[Netflix]. Amerika  
Serikat: Ghost  
House Picture

