

Representasi Kuntilanak dalam Film Kuntilanak Universe pada Artwear

Kuntilanak's Representation in the Kuntilanak Universe Film on Artwear

Dede Yogi Darsita, Mira Marlianti & Suharno*

Program Studi Tata Rias dan Busana Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Budaya Indonesia Bandung, Indonesia

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

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, including 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 outcome is a series of three artwear looks presented through a fashion cinematic.

Keywords: Artwear; Kuntilanak; Kuntilanak Film Universe

How to Cite: Darsita, D.Y., Marlianti, M., & Suharno, (2025), Representasi Kuntilanak dalam Film Kuntilanak Universe pada Artwear, *Jurnal Pendidikan dan Penciptaan Seni*, 5(2): 244-256

PENDAHULUAN

Kuntilanak merupakan salah satu figur hantu paling populer dalam khazanah cerita rakyat Indonesia dan telah menjadi bagian penting dari imajinasi kolektif masyarakat Nusantara. Sosok ini umumnya digambarkan sebagai perempuan berwujud menyeramkan dengan rambut panjang terurai, mengenakan busana serba putih yang kusam, serta sering diasosiasikan dengan suara tawa atau tangisan melengking yang menimbulkan rasa takut. Menurut Suyono dalam Setiawan (2022), Kuntilanak kerap digambarkan sebagai perempuan yang sangat cantik dengan rambut yang terurai hingga menyentuh tanah. Gambaran ini menunjukkan ambivalensi antara kecantikan dan kengerian, yang kemudian menjadi ciri khas dari mitologi Kuntilanak. Meskipun perkembangan zaman telah mengubah cara masyarakat memandang fenomena mistis, kepercayaan terhadap eksistensi Kuntilanak nyatanya masih bertahan di sejumlah kelompok masyarakat tertentu, dan diskursus mengenai keberadaannya tetap menjadi bagian dari budaya lisan maupun populer.

Lebih lanjut, representasi Kuntilanak tidak bersifat tunggal. Zidan dan Genta (2019) menjelaskan bahwa karakteristik fisik, perilaku, dan busana Kuntilanak dapat bervariasi, bergantung pada konteks budaya, daerah, maupun narasi yang dibangun dalam karya kreatif. Dalam budaya tradisional maupun media populer, busana Kuntilanak memiliki peran signifikan dalam membentuk kesan menyeramkan sekaligus memperkuat nuansa mistik yang melekat pada figur tersebut. Seiring dengan perkembangan media massa, terutama film dan platform digital, representasi busana Kuntilanak pun mengalami transformasi. Perubahan ini tidak hanya disesuaikan dengan preferensi estetika penonton modern, tetapi juga dengan kebutuhan naratif dari karya kreatif yang mengadaptasi figur tersebut.

Fenomena representasi modern Kuntilanak dapat diamati dengan jelas dalam film *Kuntilanak Mangkujiwo*—sebutan Kuntilanak dalam *Kuntilanak Universe*—yang diproduksi oleh Multivision Plus Pictures (MVP Pictures). Film ini berada dalam genre horor, yang menurut Fajar dan Lestari (2021) merupakan genre yang dirancang untuk membangkitkan rasa takut, ketegangan, serta kejutan bagi penontonnya. Terdapat delapan film dalam *Kuntilanak Universe*, dengan tujuh di antaranya menampilkan citra busana Kuntilanak yang cenderung konsisten seperti kebaya dan gaun: *Kuntilanak* (2006), *Kuntilanak 3* (2008), *Kuntilanak* (2018), *Kuntilanak 2* (2019), *Kuntilanak 3* (2022), *Mangkujiwo* (2020), dan *Mangkujiwo 2* (2023). Konsistensi tersebut menunjukkan adanya upaya mempertahankan identitas visual Kuntilanak sambil tetap memberi ruang bagi interpretasi baru.

Menariknya, film-film tersebut tidak hanya menampilkan Kuntilanak sebagai makhluk pendendam atau penuh amarah sebagaimana umumnya digambarkan dalam cerita rakyat, tetapi juga menghadirkan sisi-sisi emosional dan manusiawi, termasuk kasih sayangnya kepada anaknya. Perkembangan ini menandai pergeseran naratif dari figur hantu semata menuju karakter kompleks dengan latar belakang psikologis dan motif yang lebih beragam. Berdasarkan pemaknaan tersebut, pengkarya kemudian merancang busana yang dapat merepresentasikan dualitas Kuntilanak—antara seram dan lembut, antara supranatural dan manusiawi—ke dalam tiga bentuk artwear sebagai interpretasi artistik terhadap perkembangan karakter Kuntilanak dalam budaya populer.

Pemilihan artwear sebagai medium representasi Kuntilanak oleh pengkarya bukan hanya bertujuan menghadirkan kebaruan konsep dan eksplorasi bentuk, tetapi juga karena kategori busana ini dipandang mampu menjadi wadah ekspresi artistik yang luas dan fleksibel. Artwear memungkinkan pengkarya untuk mengeksplorasi bentuk, tekstur, serta simbol visual tanpa terikat ketat pada kaidah busana konvensional. Hal ini sejalan dengan pandangan Sukabul dalam Hasri (2022) yang menyatakan bahwa artwear merupakan bentuk busana yang menonjolkan aspek estetika dan kreativitas, namun tetap mempertimbangkan unsur ergonomis sehingga dapat dikenakan tanpa menghilangkan nilai seni di dalamnya. Dengan demikian, artwear hadir pada posisi antara seni murni dan fashion, membuka ruang interpretasi yang lebih bebas bagi pengkarya.

Jenis artwear yang dipilih dalam penciptaan ini adalah **avant garde**, yaitu gaya yang ditandai oleh sifat eksentrik, eksperimental, dan inovatif baik dari sisi bahan, desain, maupun aksesoris. Menurut S. S. Lie, Renaningtyas, dan Yessica (2024), avant garde tidak hanya menonjolkan

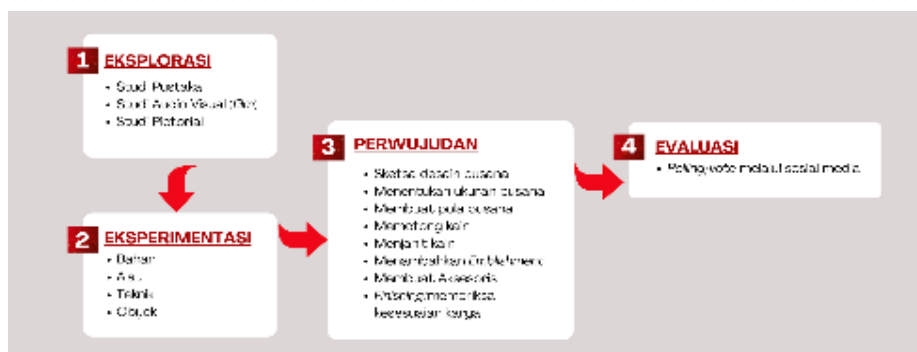
keunikannya, tetapi juga memuat pesan atau makna yang ingin disampaikan melalui bentuk visual yang tidak biasa. Karena itu, pendekatan avant garde dipandang tepat untuk merepresentasikan Kuntilanak yang secara kultural telah melekat sebagai sosok yang bersifat ambivalen—menyeramkan namun sekaligus anggun dalam beberapa representasi media.

Ide penciptaan artwear yang terinspirasi dari sosok Kuntilanak dalam *Kuntilanak Universe* ini juga dinilai memiliki potensi inovatif karena masih jarang ditemukan karya fashion-art yang menggunakan ikon horor Indonesia sebagai pemantik ide. Sebagian besar karya fashion dengan inspirasi karakter film biasanya mengarah pada genre fantasi, futuristik, atau mitologi pop global. Oleh karena itu, eksplorasi figur Kuntilanak sebagai sumber ide menghadirkan perspektif baru dalam ranah artwear Indonesia. Walaupun mengusung tema Kuntilanak, pengkarya tetap mempertahankan kesan anggun dan elegan agar karya dapat diaplikasikan pada acara khusus seperti red carpet. Istilah red carpet merujuk pada karpet khusus yang dilalui oleh VIP (very important person) atau tamu penting pada acara tertentu, seperti gala, pemutaran perdana film, dan perayaan penghargaan (Suhandra, 2019).

Dengan mempertimbangkan konteks tersebut, tujuan penciptaan karya ini adalah menawarkan kebaruan bentuk artwear yang tidak hanya inovatif tetapi juga memiliki nilai artistik dan naratif yang kuat. Diharapkan bahwa karya ini dapat menjadi referensi maupun inspirasi bagi desainer lain untuk menjajaki potensi estetika dalam film horor Indonesia sebagai sumber kreativitas desain, sekaligus memperluas cakrawala eksplorasi visual dalam dunia artwear nasional.

METODE PENCIPTAAN

Metode memiliki peran yang sangat penting dalam proses penciptaan karya, karena melalui penerapan metode yang tepat, setiap tahapan penciptaan menjadi lebih terarah, sistematis, dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Dalam pengkaryaan ini digunakan metode yang dianggap paling relevan dengan kebutuhan proses penciptaan, yaitu tahap eksplorasi, eksperimentasi, perwujudan, dan evaluasi (lihat Gambar 1). Metode ini merupakan adaptasi yang dikembangkan oleh Soedarsono dari metode penciptaan yang diperkenalkan oleh Hawkins (Setiawan, 2018).



Gambar 1. Bagan metode penciptaan Hawkins yang diadaptasi oleh Soedarsono

1. Tahap eksplorasi

Tahap eksplorasi merupakan tahap awal dalam proses penciptaan karya. Pada tahap ini, pengkarya mengumpulkan berbagai sumber inspirasi visual serta menetapkan tema sebagai dasar pengembangan karya (Setiawan, 2018). Hawkins dalam Nisaa (2023) menjelaskan bahwa proses eksplorasi melibatkan aktivitas berpikir, berimajinasi, merasakan, dan merespons terhadap rangsangan visual maupun konseptual.

Dalam konteks penciptaan karya ini, pengkarya melakukan pengumpulan data visual berupa tangkapan layar dari film-film *Kuntilanak Universe* serta menonton kembali delapan film tersebut untuk memperkuat pemahaman mengenai representasi visual dan tematik. Selain itu, pengkarya juga menelaah buku dan jurnal yang membahas figur Kuntilanak sebagai bagian dari studi pustaka untuk memperkaya landasan konseptual dan artistik.



Gambar 2. Sebagian koleksi buku tentang Kuntilanak yang menjadi referensi penciptaan

2. Tahap Eksperimentasi

Tahap eksperimentasi merupakan metode yang berfokus pada pengujian berbagai medium yang akan digunakan, mulai dari material, teknik, alat, hingga pengorganisasian elemen visual dalam karya (Setiawan, 2018). Arikunto dalam Misfanny (2020) menjelaskan bahwa eksperimen adalah suatu bentuk kegiatan penelitian yang dilakukan secara sengaja untuk menimbulkan atau memunculkan variabel tertentu yang ingin diteliti. Dalam konteks penciptaan karya seni, eksperimen dimaksudkan untuk menghasilkan karya berdasarkan media dan pendekatan teknis yang telah ditetapkan.

Pada tahap ini, pengkarya melakukan serangkaian eksperimen terhadap material, teknik, tekstur, serta elemen visual untuk menemukan konsep yang paling sesuai dengan kebutuhan karya. Eksperimen dilakukan dengan memanfaatkan material tekstil maupun non-tekstil melalui berbagai teknik, termasuk *beading embroidery*, yaitu teknik merangkai manik-manik di atas kain (Sumardani & Tresna, 2021). Selain itu, pengkarya juga menerapkan teknik *sculpting*, *painting*, dan *fabric manipulation* untuk mengeksplorasi kemungkinan bentuk serta karakter visual yang diinginkan.

Berikut merupakan dokumentasi hasil eksperimen material dengan beragam teknik yang diterapkan.



Gambar 3. Hasil eksperimen embellishment dengan teknik painting dan beading embroidery yang terbuat dari aneka payet dan cat akrilik untuk menciptakan darah tiruan.



Gambar 4. Hasil eksperimen manipulation fabric dengan teknik boning yang terbuat dari kain organza dan selang pipih untuk menciptakan tekstur



Gambar 5. Hasil eksperimen bodypiece dengan teknik sculpting yang terbuat dari dry clay untuk menciptakan tulang rusuk tiruan

3. Tahap Perwujudan

Tahap perwujudan merupakan tahapan realisasi dalam proses penciptaan karya, di mana konsep dan desain yang telah dirumuskan sebelumnya mulai diterjemahkan ke dalam bentuk nyata (Pradana, 2025). Sejalan dengan pendapat tersebut, Setiawan (2018) menjelaskan bahwa perwujudan adalah aktivitas menentukan bentuk akhir karya berdasarkan hasil eksperimentasi, sekaligus memperkuat konsep melalui landasan teoretis dan data empiris yang diperoleh dari observasi.

Dalam pengkaryaan ini, proses perwujudan dilakukan melalui dua tahap, yaitu tahap desain dan tahap produksi atau *real clothing*. Pada tahap desain, pengkarya menyusun *moodboard* inspirasi, membuat sketsa desain, serta menentukan desain terpilih untuk dijadikan *line collection*.

Penyusunan *moodboard* menjadi langkah penting dalam proses desain karena berfungsi sebagai alat visual untuk menganalisis tren, mengorganisasi referensi, serta memetakan arah estetika karya. Suciati dalam Tanaya (2022) menyatakan bahwa *moodboard* merupakan media berupa papan atau format visual lain yang berisi kumpulan gambar referensi dari berbagai sumber yang digunakan desainer untuk membantu memunculkan dan mengembangkan ide. Dalam konteks penciptaan ini, pengkarya menyusun *moodboard* digital sebagai dasar inspirasi (lihat Gambar 6).



Gambar 6. *Moodboard* inspirasi digital

Berdasarkan moodboard yang telah disusun, pengkarya kemudian membuat sketsa desain. Sketsa memiliki peranan penting dalam proses perancangan busana karena merupakan bentuk visualisasi awal dari ide, di mana unsur-unsur desain diterapkan secara tepat untuk menghasilkan rancangan busana yang estetis dan menarik (Wahyuningsih dalam Ainur Rosyidah, 2020). Pada tahap ini, pengkarya menghasilkan 12 sketsa desain (lihat Gambar 7), kemudian memilih tiga sketsa terbaik untuk dikembangkan lebih lanjut sebagai line collection (lihat Gambar 8).





Gambar 7. Sketsa desain



Gambar 8. Tiga desain terpilih yang menjadi *line collection*

Setelah tahap desain selesai, proses dilanjutkan pada tahap realisasi desain menjadi *real clothing*, yaitu busana aktual yang dapat dikenakan pada tubuh (Barthes dalam Rahmawati, 2017). Pada tahap ini, pengkarya mentransformasikan desain terpilih menjadi produk busana yang utuh dan fungsional.

Tahapan perwujudan dimulai dengan menentukan ukuran busana kemudian membuat pola (lihat Gambar 9), yang merupakan jiplakan bentuk badan sebagai dasar konstruksi busana (Hidayah, 2019). Selanjutnya, kain dipotong mengikuti pola yang telah dibuat (lihat Gambar 10), kemudian proses penjahitan dilakukan untuk menyatukan bagian-bagian busana (lihat Gambar 11).

Setelah struktur utama busana terbentuk, pengkarya menambahkan berbagai *embellishment* atau ornamen untuk menghias permukaan kain dengan beragam teknik (lihat Gambar 12), sebagaimana dijelaskan oleh Nursyifa dan Nurlita (2021). Selain itu, pengkarya juga membuat aksesoris pendukung untuk melengkapi keseluruhan tampilan busana (lihat Gambar 13), sebagaimana fungsi aksesoris yang diuraikan oleh Saputri (2020). Tahap akhir adalah proses *finishing* (lihat Gambar 14), yang memastikan busana siap digunakan secara estetik maupun fungsional.



Gambar 9. Proses pembuatan pola busana



Gambar 10. Proses pemotongan kain sesuai pola



Gambar 11. Proses penjahitan kain



Gambar 12. Proses embellishment



Gambar 13. Proses pembuatan aksesoris



Gambar 14. Melakukan finishing

3. Evaluasi

Evaluasi merupakan tahap pemberian umpan balik dari audiens untuk memperoleh kualitas ciptaan yang lebih baik (Setiawan, 2018). Latif (2019) menambahkan bahwa evaluasi secara umum dapat dipahami sebagai proses sistematis untuk menentukan nilai suatu objek berdasarkan kriteria tertentu melalui kegiatan penilaian. Dalam konteks pengkaryaan ini, evaluasi dilakukan melalui metode *polling*, yang bukan ditujukan untuk menilai kualitas teknis karya, melainkan untuk melihat relevansi tema yang diangkat dengan realitas dan persepsi masyarakat.

Produk yang dievaluasi adalah busana *artwear* bertema Kuntilanak yang terinspirasi dari film *Kuntilanak Universe*, yang memadukan sisi manusiawi dan sisi menyeramkan dari karakter tersebut. Target pasar karya ini adalah selebriti berusia 21–35 tahun yang menghadiri acara *red carpet* atau *gala premiere* film horor yang mereka bintang.

Proses polling dilakukan setelah karya menyelesaikan tahap *finishing*, melalui media sosial (Instagram dan X) selama tiga hari untuk mendapatkan umpan balik dari warganet. Polling tersebut mencakup tiga pertanyaan utama, yaitu:

1. Apakah desain busana ini mampu menangkap esensi karakter Kuntilanak secara visual?
2. Apakah busana ini relevan dengan konteks *red carpet* atau *gala premiere* film horor yang dibintangi aktor?
3. Apakah busana ini tampil mencolok secara artistik namun tetap memiliki nilai *wearable* dan *presentable*?

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil akhir dari koleksi artwear ini terdiri atas tiga tampilan yang diberi judul “Kunti”. Masing-masing tampilan memiliki intensitas desain yang berbeda untuk merepresentasikan spektrum karakter Kuntilanak dalam film Kuntilanak Universe, mulai dari sisi manusiawi hingga sisi menyeramkan. Representasi tersebut dibangun melalui penggunaan simbol serta elemen fashion yang secara sengaja menghadirkan kontradiksi antara keindahan dan kengerian.

Tampilan pertama (Gambar 15) berfungsi sebagai introduction. Look ini menggunakan kebaya putih sederhana yang dipadukan dengan properti bayi tiruan sebagai simbol kasih sayang dan kemurnian. Warna putih dipilih untuk merepresentasikan ketulusan dan peran keibuan, sehingga menciptakan narasi pembuka yang emosional dan lembut. Look ini dibuat dari bahan mikado, lace, dan batik, dengan siluet kebaya yang menghadirkan unsur budaya Jawa sebagai rujukan pada latar budaya dalam film. Properti bayi tiruan digunakan sebagai elemen pelengkap untuk mempertegas simbol sifat keibuan dan sisi manusiawi karakter tersebut.



Gambar 15. Look pertama “Introduction”

Tampilan kedua (Gambar 2) berfungsi sebagai *signature look*. Look ini masih menggunakan kebaya putih, namun ditambahkan aplikasi darah tiruan pada kain sebagai representasi trauma dan luka batin yang dialami tokoh Kuntilanak pasca kematiannya. Peningkatan intensitas visual ini mencerminkan konflik batin serta tekanan sosial yang membentuk karakter tersebut.

Look ini menggunakan bahan dasar mikado dan *lace*, dipadukan dengan efek darah tiruan yang dibuat melalui teknik *painting* menggunakan cat akrilik serta tambahan payet untuk menciptakan kesan luka dan tetesan darah. Elemen *bodypiece* berbentuk struktur tulang yang dibuat dari material *dry clay* turut ditambahkan untuk memperkuat nuansa horor. Selain itu, penyisipan ornamen wayang—yang merepresentasikan cermin ikonik Kuntilanak—menambah dimensi simbolik sekaligus menghadirkan elemen visual yang mendukung tema fantasi mistis secara lebih eksploratif dan artistik.



Gambar 16. Look kedua “Signature”

Tampilan ketiga (Gambar 17) merupakan *statement look* dari koleksi **Kunti**. Look ini diwujudkan dalam bentuk gaun merah menyala dengan siluet dramatis yang melambangkan kemarahan, dendam, serta ledakan emosi yang selama ini terpendam dalam karakter Kuntilanak.

Gaun ini menggunakan material mikado, *lace*, dan organza. Pada bagian bawah gaun diterapkan teknik *boning* untuk menciptakan struktur dan tekstur yang kuat. Sementara itu, bagian dada menampilkan *bodypiece* dari batik yang dicelupkan ke dalam resin, memberikan kesan artistik sekaligus simbolik. Untuk memperkuat nuansa mistik dan mewah, ditambahkan aksesoris tangan tiruan yang dihias dengan taburan payet di bagian pinggang, menghadirkan sentuhan dramatis yang konsisten dengan tema horor-fantasi koleksi.



Gambar 17. Look ketiga “Statement”



Gambar 18. Koleksi busana *artwear* "Kunti"

Hasil evaluasi melalui polling warganet menunjukkan respons yang sangat positif terhadap koleksi *artwear* bertema Kuntulanak. Pada platform Instagram, dari 84 responden, sebanyak **98%** menyatakan bahwa koleksi busana ini mampu menangkap esensi karakter Kuntulanak, sementara **2%** menyatakan sebaliknya. Selain itu, dari 80 responden, **99%** menilai bahwa busana ini relevan untuk digunakan dalam acara *red carpet*, sedangkan **1%** menyatakan tidak relevan.

Sementara itu, hasil polling pada platform X (Twitter) menunjukkan pola respons yang juga dominan positif. Dari 84 responden, **85%** menilai bahwa busana tersebut mampu merepresentasikan esensi karakter Kuntulanak, sedangkan **15%** menilai tidak. Selain itu, dari 83 responden, **93%** menyatakan bahwa busana ini relevan digunakan dalam acara *red carpet*, sementara **7%** memberikan jawaban tidak.

SIMPULAN

Proses penciptaan koleksi *artwear* bertema *Kuntulanak Universe* berhasil diwujudkan melalui penerapan metode eksplorasi, eksperimentasi, perwujudan, dan evaluasi secara sistematis dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Eksplorasi terhadap visual film, literatur, serta ikonografi Kuntulanak memberikan landasan konseptual yang kuat. Tahap eksperimentasi melalui material tekstil, teknik *beading*, *painting*, *sculpting*, dan manipulasi kain menghasilkan variasi tekstur dan elemen visual yang mendukung narasi horor-fantasi.

Perwujudan karya dalam tiga tampilan yang merepresentasikan transformasi karakter—dari sisi manusiawi, transisi traumatis, hingga manifestasi emosional paling ekstrem—menunjukkan keberhasilan pengkarya dalam mengintegrasikan simbol, warna, siluet, serta elemen budaya untuk membangun cerita visual yang kohesif. Ketiga look tersebut tidak hanya menampilkan estetika yang kuat tetapi juga memperkaya interpretasi karakter Kuntulanak dalam pendekatan fashion kontemporer.

Hasil evaluasi melalui polling di Instagram dan X menunjukkan bahwa mayoritas warganet menilai koleksi ini mampu menangkap esensi karakter Kuntulanak sekaligus relevan untuk konteks *red carpet* atau *gala premiere*. Tingginya tingkat penerimaan publik (85–99% respons positif) menunjukkan bahwa karya ini berhasil menerjemahkan tema mistis ke dalam bentuk busana yang artistik, komunikatif, dan tetap memiliki nilai *wearability*.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa koleksi *artwear* "Kunti" tidak hanya berhasil secara visual dan konseptual, tetapi juga memperoleh validasi publik sebagai karya yang efektif dalam menggabungkan estetika horor, unsur budaya, dan kreativitas desain busana kontemporer.

Karya ini membuktikan bahwa eksplorasi karakter fiksi dapat dikembangkan menjadi produk fashion yang memiliki daya tarik artistik sekaligus relevansi komersial dan pertunjukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainur Rosyidah, S. (2020). *Pengembangan kreativitas desain busana melalui teknik sketsa*. Jurnal Desain Fashion, 3(1), 45–55.
- Fajar, M., & Lestari, R. (2021). *Kajian genre dalam film horor Indonesia*. Penerbit Nusantara.
- Hasri, N. (2022). *Eksplorasi artwear dalam perkembangan desain busana kontemporer*. Jurnal Desain dan Mode, 14(2), 290–305.
- Hawkins, A. (1964). *Creating through dance*. Princeton, NJ: Princeton Book Company. (*Referensi asli Hawkins yang biasa digunakan dalam literatur seni*.)
- Hidayah, N. (2019). *Dasar-dasar pembuatan pola busana*. Jakarta: Citra Mode Press.
- Instagram. (2025). *Polling hasil evaluasi koleksi artwear tema Kuntilanak* [Platform media sosial]. Meta Platforms.
- Latif, A. (2019). *Dasar-dasar evaluasi dalam penelitian sosial*. Jakarta: Pustaka Ilmiah Mandiri.
- Lie, S. S., Renaningtyas, L., & Yessica, E. (2024). *Avant garde sebagai ekspresi artistik dalam fashion kontemporer*. Jurnal Kreativa, 9(1), 155–170.
- Misfanny, R. (2020). *Penerapan metode eksperimen dalam penelitian seni rupa*. Jurnal Seni dan Desain, 8(2), 112–121.
- Multivision Plus Pictures. (2006–2023). *Kuntilanak Universe* [Film-film horor]. MVP Pictures.
- Nisaa, F. (2023). *Proses kreatif dalam penciptaan karya seni pertunjukan*. Jurnal Seni dan Kreasi, 12(1), 45–56.
- Nursyifa, S. R., & Nurlita, A. A. (2021). *Eksplorasi teknik embellishment dalam desain busana kontemporer*. Jurnal Desain dan Kriya, 10(2), 101–110.
- Pradana, A. (2025). *Teknik perwujudan dalam proses penciptaan karya seni*. Jurnal Seni dan Kreativitas, 14(1), 1–10.
- Rahmawati, L. (2017). *Makna busana dalam perspektif semiotika Barthes*. Jurnal Ilmu Budaya, 5(1), 1–8.
- Saputri, T. A. (2020). *Peran aksesori dalam penyelesaian tampilan busana*. Jurnal Fashion dan Teknologi, 4(2), 55–63.
- Setiawan, A. (2022). *Representasi hantu perempuan dalam budaya populer Indonesia*. Pustaka Budaya.
- Setiawan, I. (2018). *Metodologi penciptaan karya seni: Teori dan aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Seni Nusantara.
- Soedarsono. (Tanpa tahun). *Metode penciptaan seni pertunjukan*. Jakarta: Direktorat Kesenian.
- Suhandra, A. (2019). *Etiket dan komunikasi dalam acara resmi*. Bandung: Media Nusantara.
- Sumardani, W., & Tresna, P. W. (2021). *Teknik bordir manik dalam pengembangan desain busana kontemporer*. Jurnal Mode dan Kreativitas, 5(3), 125–133.
- Tanaya, R. (2022). *Visual trend analysis dalam perancangan busana*. Jurnal Mode dan Desain, 6(2), 87–98.
- X. (2025). *Polling hasil evaluasi koleksi artwear tema Kuntilanak* [Platform media sosial]. X Corp.
- Zidan, A., & Genta, R. (2019). *Figur hantu dalam folklor dan media populer Indonesia*. Jakarta: Rumah Riset Budaya.