



## **Karakter Tokoh *Candyland* Sebagai Inspirasi Penciptaan Artwear**

### ***Candyland Character as an Inspiration for Artwear Creation***

**Naila Ummu Asyifa, Suharno\* & Mira Marlianti**

Program Studi Tata Rias dan Busana Fakultas Seni Rupa dan Desain

Institut Seni Budaya Indonesia Bandung, Indonesia

#### **Abstrak**

Penciptaan *artwear* ini terinspirasi dari karakter ikonik dalam permainan papan *Candyland*, yakni Princess Lolly, Gramma Nutt, dan Princess Frostine. Tujuannya adalah menghadirkan kebaruan bentuk *artwear* yang ekspresif dan inovatif melalui pendekatan desain yang eksperimental dan konseptual. Adapun metode penciptaan yang digunakan adalah eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Metode penciptaan yang digunakan untuk mewujudkan koleksi *artwear* ini adalah eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Hasil riset penciptaan ini adalah tiga *artwear* yang secara visual dan konseptual merepresentasikan interpretasi atas ketiga karakter tokoh dalam *Candyland* di atas. Ketiga *artwear* ini disajikan di studio TVRI Jawa Barat pada tanggal 30 April 2025 dengan tajuk Bandung Fashion Runway dan ditayangkan tanggal 3 Mei 2025.

**Kata kunci:** *Artwear; Candyland; Karakter*

#### **Abstract**

The creation of this *artwear* was inspired by the iconic characters in the board game *Candyland*, namely Princess Lolly, Gramma Nutt, and Princess Frostine. The goal is to present the novelty of an expressive and innovative form of *artwear* through an experimental and conceptual design approach. The creation methods used are exploration, design, and realization. The creation method used to realize this *artwear* collection is exploration, design, and realization. The results of this creation research are three artworks that visually and conceptually represent the interpretation of the three characters in *Candyland* above. These three *artwear* pieces were presented at the West Java TVRI studio on April 30, 2025, with the title Bandung Fashion Runway, and aired on May 3, 2025

**Keywords:** *Artwear; Candyland; Characters*

**How to Cite:** Asyifa, N.U., Suharno, & Marlianti, M. (2025), Karakter Tokoh *Candyland* sebagai Inspirasi Penciptaan *Artwear*, *Jurnal Pendidikan dan Penciptaan Seni*, 5(2): 257-269



## PENDAHULUAN

Sebagai bentuk ekspresi seni yang dikenakan, artwear atau wearable art berkembang sebagai medium yang melampaui fungsi dasar pakaian sehari-hari. Ia menghadirkan busana sebagai wahana komunikasi artistik dan kultural yang mampu memproduksi makna, simbol, dan pesan visual tertentu (Branstad, 2010). Dalam perkembangannya, artwear tidak hanya berfungsi sebagai objek estetis, tetapi juga sebagai media yang memfasilitasi artikulasi identitas, pengalaman personal, serta ekspresi emosional yang mendalam. Sholikhah (2016) menyatakan bahwa artwear merupakan ruang ideal untuk mempresentasikan sebuah ide secara utuh—mulai dari konsep, simbolisme, hingga narasi personal yang ingin diungkapkan oleh pencipta (hlm. 149). Hal ini sejalan dengan pandangan Soelistyowati dan Fika (2020), yang melihat wearable art sebagai bentuk integrasi seni dan mode yang menonjolkan kreativitas dan inovasi dalam penciptaan desain (hlm. 83–84).

Sumber inspirasi penciptaan artwear sangat beragam, bergantung pada konteks, pesan, serta orientasi kreatif sang perancang. Jember Fashion Carnival, misalnya, secara konsisten menghadirkan artwear dengan gagasan visual berbeda setiap tahun, menunjukkan bahwa proses kreatif dalam wearable art sangat terbuka terhadap berbagai bentuk stimulus visual maupun kultural. Dalam konteks penciptaan ini, pengkarya memilih board game *Candyland* sebagai sumber ide karena secara visual permainan tersebut menawarkan elemen warna, karakter, dan lanskap fantasi yang kaya untuk ditransformasikan ke dalam bentuk artwear. *Candyland* yang digunakan sebagai inspirasi merujuk pada jenis board game manual yang tidak melibatkan perangkat elektronik (Ansori & Abidin, 2021, hlm. 21).

*Candyland* sendiri merupakan permainan papan anak-anak yang sangat populer di Amerika Serikat. Sejak diperkenalkan pada tahun 1949, permainan ini menjadi ikon budaya pop yang dikenal dengan dunia fantasinya yang ceria, karakter penuh warna, dan gameplay sederhana yang menarik bagi anak-anak. Sejarah penciptaannya juga memiliki nilai humanis: sejak perayaan ulang tahun ke-50 pada tahun 1998, Hasbro Inc. mempromosikan narasi bahwa *Candyland* diciptakan oleh Eleanor Abbott, seorang pensiunan guru sekolah yang merancang permainan ini ketika sedang dalam masa pemulihan di Bangsal Polio di San Diego (Kawash, 2011, hlm. 186). Kisah tersebut memperkaya nilai kultural *Candyland* sekaligus mempertegas relevansinya sebagai sumber inspirasi artistik yang sarat makna.

Tiga tokoh dalam *Candyland* yang menarik perhatian pengkarya untuk dijadikan inspirasi adalah Princess Lolly, Gramma Nutt, dan Princess Frostine. Princess Lolly digambarkan sebagai gadis muda yang cantik, ceria, dan anggun, dengan busana penuh ornamen lollypop yang menggambarkan identitasnya sebagai penghuni Lollypop Woods. Sementara itu, Princess Frostine merupakan sosok perempuan elegan dari negeri bersalju yang identik dengan es, kristal, dan aktivitas seluncur, sehingga menghadirkan nuansa dingin, lembut, serta warna-warna bernuansa biru dan putih. Adapun Gramma Nutt adalah karakter perempuan yang hangat, keibuan, dan penuh kebaikan hati, berasal dari Peanut Acres, sebuah wilayah bertema kacang yang memunculkan asosiasi visual terhadap warna-warna earthy, tekstur kacang, serta kesan rustic yang khas.

Ketiga karakter ini memiliki potensi interpretatif yang kaya dan beragam untuk dituangkan ke dalam bentuk artwear. Masing-masing menghadirkan kekayaan elemen desain—mulai dari bentuk, warna, tekstur, pola, hingga simbolisme—yang dapat dieksplorasi dan dimanipulasi secara kreatif. Oleh karena itu, transformasi ketiga karakter ini menjadi artwear tidak hanya memungkinkan eksplorasi artistik yang luas, tetapi juga membuka ruang untuk menghadirkan narasi visual yang kuat.

Berangkat dari hal tersebut, tujuan utama riset penciptaan ini adalah menghasilkan tiga karya artwear yang secara artistik merepresentasikan karakter Princess Lolly, Gramma Nutt, dan Princess Frostine dari permainan papan *Candyland*. Melalui proses eksplorasi mendalam terhadap karakteristik visual, simbolik, dan naratif masing-masing tokoh, diharapkan artwear yang diciptakan tidak hanya menarik secara estetis, namun juga mampu menghadirkan esensi, kepribadian, dan kisah dari setiap karakter secara utuh.

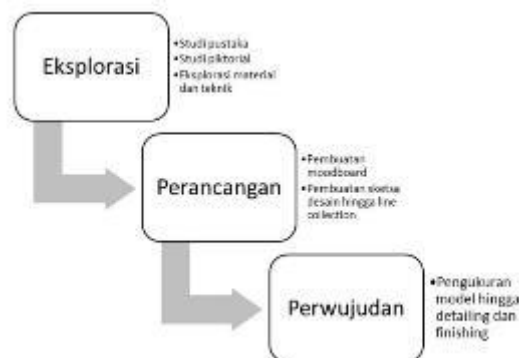
Urgensi penciptaan karya artwear ini setidaknya mencakup dua aspek. Pertama, sebagaimana dijelaskan oleh Park dan Kim (2018), artwear sebagai media seni memiliki

kemampuan untuk menyampaikan narasi dan membangkitkan emosi melalui representasi visual yang unik, sehingga ia berfungsi sebagai medium storytelling yang efektif. Kedua, transformasi karakter fiksi ke dalam bentuk artwear mendorong inovasi dalam praktik desain. Quinn (2003) menegaskan bahwa proses ini menantang batasan-batasan desain konvensional dan membuka peluang bagi pengembangan material, teknik konstruksi, serta pendekatan estetika yang lebih eksperimental dan visioner.

## METODE PENCIPTAAN

Menurut Rohendi (2011), secara umum metode dapat dipahami sebagai suatu cara untuk melakukan sesuatu secara sistematis dan tertata, yang mencerminkan keteraturan dalam berpikir, bertindak, serta penggunaan teknik dan susunan kerja pada bidang tertentu. Dengan merujuk pada pemahaman tersebut, metode penciptaan seni dapat dimaknai sebagai seperangkat prosedur yang terstruktur untuk mewujudkan karya seni melalui tahapan-tahapan yang dirancang secara sadar. Artinya, penciptaan seni bukan hanya aktivitas intuitif atau spontan, tetapi juga melibatkan kerangka kerja metodologis yang memandu seniman dalam mengembangkan ide, memilih teknik, serta menyelesaikan karya secara konsisten. Pemikiran ini sejalan dengan pendapat Sumartono (2012), yang menegaskan bahwa metode penciptaan seni berfungsi untuk menjaga arah gagasan kreatif agar tetap terkontrol dan terukur sejak tahap konseptual hingga tahap finalisasi karya.

Metode penciptaan yang digunakan dalam riset ini mengadaptasi model penciptaan seni yang dikemukakan oleh Gustami (2007). Model tersebut terdiri dari tiga tahapan utama, yaitu eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Tahap eksplorasi adalah proses penggalan ide, pengumpulan data referensial, serta pemetaan unsur visual dan konseptual yang relevan. Tahap perancangan mencakup penyusunan alternatif desain, pembuatan sketsa, pemilihan material, dan penetapan teknik yang akan digunakan. Sementara itu, tahap perwujudan merupakan proses realisasi desain menjadi karya seni yang konkret melalui pengolahan material, penerapan teknik, serta penyempurnaan estetika. Struktur metodologis ini dianggap efektif karena memberikan alur kerja yang jelas dan sistematis, sebagaimana juga ditegaskan oleh Kartika (2016) bahwa tahapan eksplorasi–perancangan–perwujudan membantu seniman dalam mencapai koherensi antara konsep dan hasil karya.



Gambar 1. Metode penciptaan yang diadaptasi dari Gustami (2007)

### 1. Eksplorasi

Tahap eksplorasi merupakan langkah awal dalam proses kreatif penciptaan karya seni. Putra (2021) menjelaskan bahwa eksplorasi adalah tahap fundamental yang memfasilitasi pengumpulan data, pengenalan objek kajian, serta penentuan arah konseptual karya. Pada riset penciptaan ini, eksplorasi dilakukan melalui studi pustaka, studi piktorial, serta interpretasi visual dan naratif terhadap tiga tokoh dalam permainan Candyland, yaitu *Princess Lolly*, *Gramma Nutt*, dan *Princess Frostine*. Proses ini mencakup analisis mendalam terhadap representasi visual masing-masing karakter—meliputi ilustrasi, warna, atribut, hingga gaya penggambaran—serta pemahaman terhadap kepribadian dan dunia yang mereka huni dalam konteks permainan. Sebagaimana ditegaskan oleh Rogers (2010), sumber visual primer dalam penelitian berbasis karakter dapat diambil langsung dari media permainan itu sendiri, yang dalam hal ini adalah permainan papan Candyland.

Eksplorasi berikutnya mencakup analisis elemen desain yang melekat pada setiap karakter. Pada *Princess Lolly*, elemen desain yang dominan adalah warna cerah seperti biru, merah muda, dan kuning, bentuk-bentuk permen lolipop, serta tekstur mengilap menyerupai permukaan permen. Eksplorasi pada *Gramma Nutt* berfokus pada warna-warna bumi seperti coklat, kuning, dan hijau, serta tekstur kulit kacang dan bentuk kacang sebagai elemen visual utama. Sementara itu, *Princess Frostine* dieksplorasi melalui penggunaan warna-warna dingin seperti biru dan putih, tekstur salju, serta bentuk kristal yang memunculkan kesan elegan dan anggun.

Tahap selanjutnya adalah pengembangan pemaknaan konseptual, yaitu proses penafsiran nilai dan esensi karakter secara lebih mendalam. Hasil eksplorasi menunjukkan bahwa *Princess Lolly* merepresentasikan keceriaan dan dunia fantasi, *Gramma Nutt* mengekspresikan kehangatan dan sifat keibuan, sedangkan *Princess Frostine* menghadirkan keindahan dan keanggunan. Ketiga interpretasi tersebut menjadi landasan konseptual dalam pengembangan desain artwear yang merefleksikan karakter masing-masing tokoh secara visual maupun simbolik.

Eksplorasi juga dilakukan terhadap material dan teknik, yang bertujuan untuk menemukan medium paling tepat dalam mewujudkan karakteristik visual tiap tokoh. Pada *Princess Lolly*, material yang dieksplorasi mencakup kain berwarna cerah dan mengilap, aplikasi payet dan manik, serta elemen dekoratif berbentuk permen. Untuk *Gramma Nutt*, eksplorasi difokuskan pada material dengan tekstur menyerupai kulit kacang dan warna bumi yang hangat. Pada *Princess Frostine*, pencarian material meliputi kain transparan, aplikasi kristal, dan rhinestone untuk menghadirkan efek berkilau dan elegan.

Pada tahap eksplorasi material tersebut, pengkarya juga mengembangkan elemen struktural eksperimental, seperti penggunaan *plastisin clay* dan *jumping clay* (lihat Gambar 2). *Plastisin clay* merupakan lilin plastisin bertekstur lunak yang tidak mudah mengeras, sedangkan *jumping clay* adalah jenis clay non-toksik yang kering dalam 24 jam pada suhu ruang dan tidak dapat diolah kembali (Wahyuni, 2013, hlm. 28). Clay yang ringan, fleksibel, dan mudah dibentuk ini digunakan untuk menciptakan motif kacang-kacangan yang diperlukan dalam karakter *Gramma Nutt*. Eksperimen material ini penting untuk menghasilkan bentuk yang tepat dan mendukung karakteristik visual artwear yang ingin dicapai.



Gambar 2. Eksplorasi material clay: (a) *plastisin clay*, (b) *jumping clay*.

## 2. Perancangan

Tahap perancangan merupakan proses penting dalam penciptaan karya seni karena berfungsi untuk menyatukan berbagai elemen visual dan konseptual ke dalam bentuk yang terstruktur. Rosidi (2019) menjelaskan bahwa perancangan adalah kegiatan yang melibatkan penggabungan berbagai elemen menjadi satu kesatuan yang berfungsi, berdasarkan gagasan atau ide tertentu, guna menciptakan produk, jasa, metode, atau sistem yang mampu memenuhi kebutuhan atau tujuan yang telah ditetapkan. Dalam konteks penciptaan artwear ini, tahap perancangan menjadi jembatan antara eksplorasi ide dan realisasi karya, sehingga seluruh temuan eksploratif dapat diterjemahkan ke dalam bentuk visual yang lebih konkret.

Pada tahap ini, pengkarya melakukan proses visualisasi ide melalui penyusunan *image clothing*, yaitu sketsa awal desain hingga penentuan *line collection* untuk ketiga karakter—Princess Lolly, Gramma Nutt, dan Princess Frostine. Visualisasi ini menjadi landasan awal dalam

melihat kemungkinan bentuk, proporsi, elemen dekoratif, dan karakteristik desain yang akan dikembangkan. Proses perancangan dimulai dengan pembuatan moodboard inspirasi (lihat Gambar 3), yang berfungsi sebagai acuan visual utama dalam merumuskan arah desain.

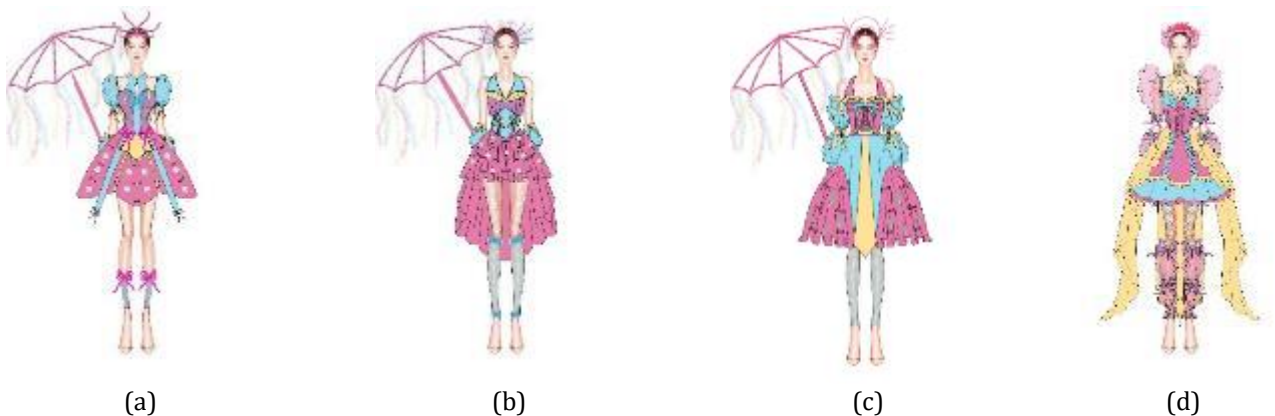
Sebagaimana dijelaskan oleh Jannata et al. (2023), moodboard merupakan media berupa papan yang berisi kumpulan ide dalam bentuk potongan gambar, teks, warna, tekstur, material, maupun objek visual yang relevan dengan tema penciptaan. Dalam penelitian ini, moodboard mencakup unsur-unsur visual dari permainan Candyland, palet warna karakter, inspirasi bentuk, tekstur material kain, aksesoris, serta gaya (style) yang menjadi ciri khas masing-masing tokoh. Moodboard ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu untuk mengarahkan estetika desain, tetapi juga sebagai perangkat konseptual yang menjaga konsistensi visual dalam keseluruhan proses perancangan.



Gambar 3. Moodboard inspirasi

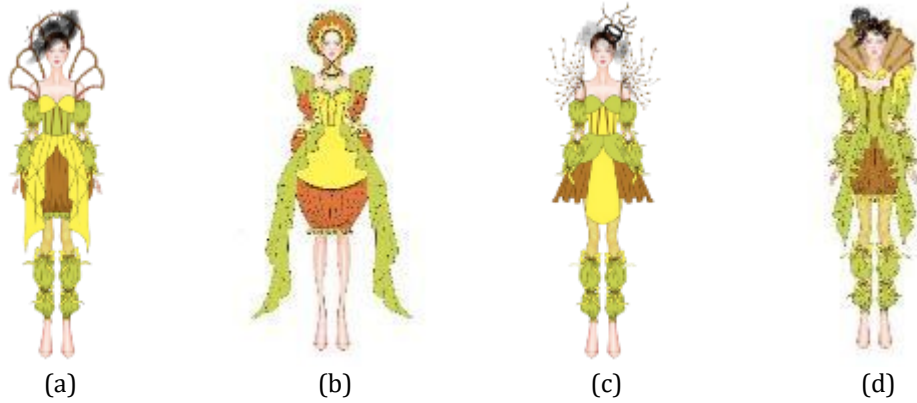
Berdasarkan moodboard yang telah disusun, tahap selanjutnya adalah pembuatan sketsa desain untuk setiap tokoh, yaitu sketsa desain *Princess Lolly* (Gambar 4), *Gramma Nutt* (Gambar 5), dan *Princess Frostine* (Gambar 6). Setiap sketsa dirancang untuk menangkap esensi visual dan konseptual dari masing-masing karakter Candyland sehingga dapat diterjemahkan secara tepat ke dalam bentuk artwear.

Pada tahap ini, pengkarya melakukan eksplorasi beragam kemungkinan bentuk melalui pengembangan siluet, proporsi, dan detail desain yang mencerminkan karakteristik unik tiap tokoh. Seivewright (2017) menjelaskan bahwa pembuatan sketsa dalam proses desain mode merupakan langkah penting dalam memvisualisasikan ide, mengeksplorasi bentuk, serta menguji berbagai alternatif desain sebelum masuk pada tahap perwujudan. Dengan demikian, sketsa berfungsi sebagai media perumusan estetika serta alat untuk memetakan arah pengembangan desain secara lebih terstruktur.

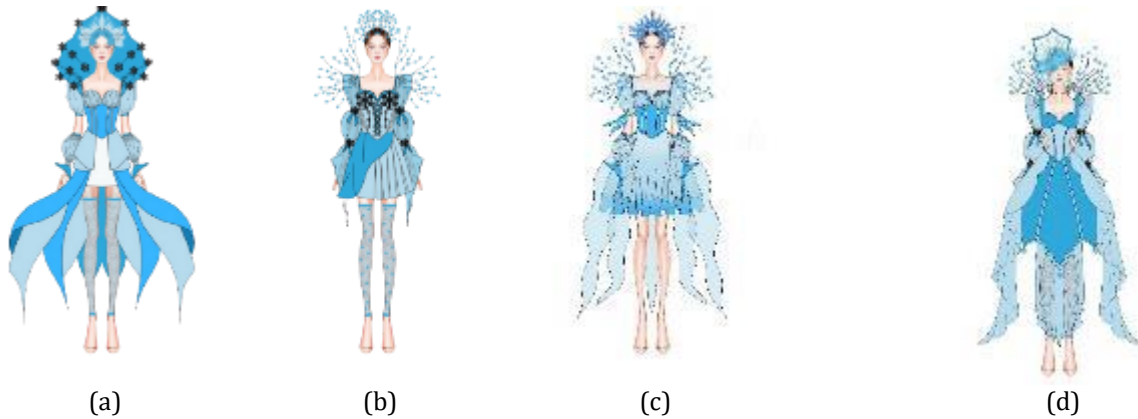


Gambar 5. Sketsa desain Princess Lolly





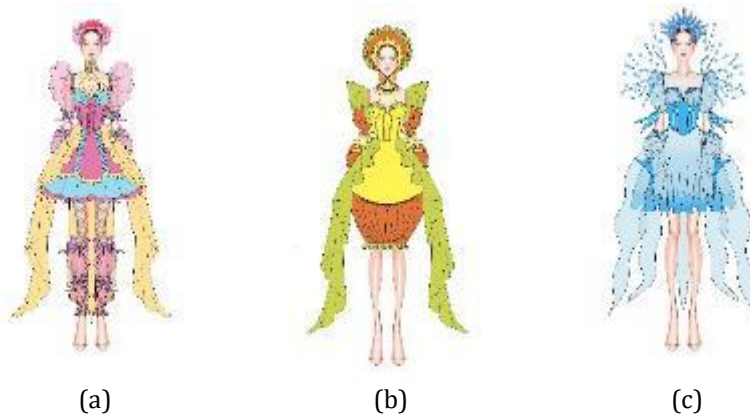
Gambar 6. Sketsa desain Gramma Nutt



Gambar 7. Sketsa desain Princess Frostine

Setelah seluruh sketsa selesai dibuat, proses dilanjutkan pada tahap penentuan desain terpilih (Gambar 8). Dari berbagai alternatif sketsa yang dikembangkan sebelumnya, dipilih satu desain yang dinilai paling mampu mewakili karakter visual dan konsep naratif dari masing-masing tokoh *Candyland*.

Setiap sketsa sebelumnya telah dirancang untuk menangkap esensi visual dan konseptual tiap karakter melalui eksplorasi beragam siluet, proporsi, dan detail desain. Tahap eksplorasi ini, sebagaimana dijelaskan oleh Seivewright (2017), merupakan langkah penting dalam proses desain mode karena memungkinkan perancang menilai potensi estetika, kesesuaian tema, serta kelayakan produksi dari berbagai opsi desain. Oleh karena itu, pemilihan desain terpilih menjadi proses kurasi ide yang memastikan desain akhir memiliki kekuatan visual serta konsistensi konsep.



Gambar 8. Sketsa desain terpilih atau master desain: (a) Princess Lolly, (b) Gramma Nutt, (C) Princess Frostine.

### 3. Perwujudan

Perwujudan karya merupakan tahap realisasi ide atau desain *artwear* menjadi sebuah karya fisik yang utuh. Pada tahap ini, keterampilan teknis dalam konstruksi busana serta kemampuan mengaplikasikan elemen seni pada tekstil menjadi sangat menentukan kualitas hasil akhir. Proses perwujudan mencakup beberapa langkah, yaitu pengukuran model, pembuatan pola, pemotongan bahan, penjahitan, pembuatan aksesoris, *fitting*, dan *finishing*.

Pada tahap pengukuran model, pengkarya tidak melakukan pengukuran langsung pada tubuh model, melainkan menggunakan ukuran standar model, yaitu ukuran L. Setelah ukuran ditetapkan, langkah berikutnya adalah pembuatan pola pada material yang telah dipilih sesuai ukuran tersebut. Usai pola selesai dibuat, proses dilanjutkan ke tahap pemotongan bahan (Gambar 9), kemudian masuk ke tahap penjahitan menggunakan kombinasi teknik mesin dan jahit manual untuk memastikan detail artistik maupun konstruktif dapat diwujudkan secara optimal.



Gambar 9. Proses pemotongan material kain

Setelah proses penjahitan selesai, tahap berikutnya adalah aplikasi payet pada busana (Gambar 10). Tahap ini membutuhkan ketelitian serta keterampilan teknis yang tinggi karena detail *embellishment* menjadi elemen penting dalam mencapai kualitas visual yang sesuai dengan visi desain. McCarthy (2011) menyatakan bahwa proses dekoratif seperti *beading* memerlukan presisi serta pemahaman terhadap struktur kain agar menghasilkan tampilan yang estetik sekaligus kokoh secara konstruktif.

Pada penelitian ini, teknik *embellishment* yang digunakan meliputi aplikasi payet, manik-manik, dan resin. Teknik ini diterapkan untuk memperkaya detail visual serta memperkuat karakter busana. Kuswunarti dkk. (2022) menjelaskan bahwa *embellishment* berfungsi menambah nilai guna, nilai estetika, serta menghadirkan kesan mewah pada suatu karya busana. Dengan demikian, penerapan teknik ini tidak hanya memperindah tampilan karya, tetapi juga menjadi bagian yang esensial dalam menguatkan identitas desain *artwear* yang diwujudkan.



Gambar 10. Proses payet pada bustier

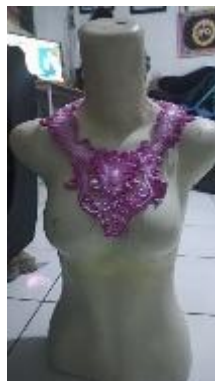
Selama proses penjahitan pengkarya juga membuat aksesoris berupa *headpiece* (gambar 11), *shoulder piece* (gambar 12), kalung (gambar 13), dan Obi (gambar 14).



Gambar 11. Proses pembuatan *headpiece*



Gambar 12. Proses pembuatan *shoulder piece*



Gambar 13. Proses pembuatan aksesoris kalung



Gambar 14. Proses pembuatan aksesoris obi



Setelah proses penjahitan dan tahap aplikasi selesai dilanjutkan tahap *finishing*. Pada tahap ini pengkarya merapihkan jahitan, serta menambahkan detail akhir (gambar 15).



Gambar 15. Detailing Busana

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Melalui penerapan metode eksplorasi, perancangan, dan perwujudan, tiga karya *artwear* yang merepresentasikan karakter Princess Lolly, Gramma Nutt, dan Princess Frostine dari papan permainan *Candyland* berhasil diwujudkan. Setiap karya memiliki karakteristik visual dan konseptual yang unik sebagai bentuk interpretasi artistik terhadap nilai, sifat, dan identitas visual masing-masing tokoh. Seluruh karya tersebut kemudian dipresentasikan dalam ajang Bandung Fashion Runway 2025 di TVRI Jawa Barat sebagai bagian dari proses publikasi dan apresiasi karya.

Karya pertama dari koleksi ini berjudul “Lollypop Dream”, yang merupakan interpretasi visual dari karakter Princess Lolly (Gambar 16). Karya *artwear* ini diwujudkan dalam bentuk busana asimetris yang didominasi warna-warna cerah seperti merah muda, biru, kuning, dan hijau limau, menyerupai keceriaan warna-warni permen lolipop. Material utama yang digunakan adalah kain organza yang memberikan kesan ringan dan transparan, serta kain satin dan kulit sintetis metalik untuk menghadirkan kilau menyerupai permukaan gula-gula.

Detail *embellishment* berupa bentuk-bentuk lolipop tiga dimensi dibuat menggunakan teknik ukir lem tembak dan resin, kemudian diaplikasikan pada berbagai bagian aksesoris dan permukaan busana. Siluet busana yang mengembang dan bergelombang menegaskan kesan dinamis, ceria, dan penuh fantasi—sejalan dengan dunia manis yang direpresentasikan oleh Princess Lolly. Sebagai elemen kejutan, bagian dalam busana dilengkapi korset yang dihias dengan teknik *beading* menyerupai butiran gula, memperkaya tekstur sekaligus memperkuat karakteristik estetika karya.



Gambar 16. Look Princess Lolly "Lollypop Dream"

Koleksi *look* ke-2 adalah "*Nutty Wisdom*" yang merupakan interpretasi dari Gramma Nutt (gambar 17). Koleksi ini menggunakan warna- warna bumi seperti kuning keemasan, coklat tanah, dan hijau zaitun semakin menegaskan keterkaitan dengan alam serta memberikan keharmonisan visual pada keseluruhan busana. Bagian atasan menggabungkan material satin dan organza yang ringan namun kaya warna, menghadirkan kesan hangat dan cerah yang mencerminkan kepribadian *Gramma Nutt* yang ramah. Lengan busana dirancang dengan teknik *layering* menggunakan organza transparan. Tujuannya untuk menciptakan efek visual berlapis yang dinamis namun tetap selaras dengan konsep karakter. Aksesoris pada bahu menggunakan bahan berkilau seperti *foil fabric*, menambahkan sentuhan dramatis tanpa menghilangkan kesan alami. Pada bagian rok menggunakan material tekstil dengan tekstur yang menyerupai kulit kacang, memberikan efek visual dan tekstil yang kuat. Kain bertekstur ini dipilih untuk merepresentasikan cangkang kacang yang menjadi simbol utama karakter Gramma Nutt, sekaligus menambahkan dimensi organik dan alami pada tampilan busana. Tekstur kasar namun terstruktur ini menjadi pusat perhatian yang menguatkan narasi visual tentang dunia kacang yang menjadi latar karakter.



Gambar 17. *Look* Gramma Nutt "*Nutty Wisdom*"

Koleksi *look* ke-3 adalah "*Frosty Elegance*" yang merupakan interpretasi dari Princess Frostine (gambar 18). Koleksi ini menggunakan warna dingin yaitu warna putih dan biru, yang merepresentasikan keindahan dan kemegahan dunia es. Pada bagian bustier dirancang menggunakan kulit sintetis berkilau yang menyerupai permukaan es, memberikan kesan dingin sekaligus elegan. Di bagian rok menggunakan kain satin dengan gradasi warna biru, dipadukan dengan tulle bermotif salju yang menampilkan efek visual layaknya salju yang berjatuhan. Keanggunan busana ini diperkuat melalui penambahan aksesoris berupa *headpiece* dan *shoulder piece* yang menyerupai ranting pohon, dihias dengan ornamen berbentuk kristal salju untuk menciptakan nuansa musim dingin yang dramatis dan artistik.



Gambar 18. Princess Frostine “Frosty Elegance”

Proses eksplorasi karakter tokoh *Candyland* menjadi landasan yang kuat dalam penciptaan ketiga karya *artwear* di atas. Setiap elemen desain—mulai dari pemilihan warna dan material hingga aplikasi detail dan pembentukan siluet—dibangun dari interpretasi mendalam terhadap karakteristik visual dan konseptual dari Princess Lolly, Gramma Nutt, dan Princess Frostine. Pendekatan ini sejalan dengan pandangan bahwa *artwear* dapat berfungsi sebagai narasi visual yang menyampaikan ide serta emosi melalui representasi simbolik (Brennan, 2014).

Karya “Lollypop Dream” (look 1) berhasil mentransformasikan keindahan dunia permen Princess Lolly ke dalam bentuk *artwear* yang ceria dan fantastis. Pemilihan warna-warna terang, material yang ringan, serta aplikasi bentuk-bentuk permen secara eksplisit merujuk pada identitas visual karakter. Karya ini menunjukkan bagaimana elemen-elemen literal dari sumber inspirasi dapat diolah melalui pendekatan artistik untuk menghasilkan *artwear* yang imajinatif dan menarik (Entwistle, 2015).

Sementara itu, “Nutty Wisdom” (look 2) menawarkan interpretasi yang lebih subtil terhadap karakter Gramma Nutt. Penggunaan warna-warna bumi dan tekstur material alami menciptakan kesan hangat dan keibuan, yang merupakan inti dari karakter tersebut. Aplikasi detail ukiran kayu yang memiliki kesan *handcrafted* turut memperkuat citra tradisional seorang nenek. Karya ini memperlihatkan bagaimana karakteristik non-visual seperti kepribadian dan peran dapat diterjemahkan ke dalam keputusan desain *artwear* (Kaiser, 2012).

Karya ketiga, “Frosty Elegance” (look 3), menghadirkan interpretasi yang anggun dan mewah dari dunia es Princess Frostine. Penggunaan palet warna dingin, material berkilauan, dan teknik *draping* yang elegan menciptakan nuansa feminin dan glamor. Aplikasi kristal yang menyerupai formasi es memperkuat identitas visual karakter dan memberikan daya tarik estetis yang kuat. Karya ini menunjukkan bagaimana elemen visual yang mencolok dari sumber inspirasi dapat dieksplorasi secara kreatif untuk menghasilkan *artwear* yang memukau (Loschek, 2009).

Penggunaan metode penciptaan yang mengadaptasi model Gustami memberikan struktur yang sistematis dalam proses kreatif. Tahap eksplorasi menghasilkan pemahaman konseptual dan visual yang mendalam terhadap karakter; tahap perancangan memungkinkan penyusunan visualisasi ide secara terarah; dan tahap perwujudan menghadirkan realisasi fisik dari konsep desain. Pendekatan ini menegaskan pentingnya riset serta analisis sebagai fondasi dari proses penciptaan karya seni yang bermakna (Smith, 2019).

Secara keseluruhan, ketiga karya *artwear* ini membuktikan bahwa karakter dari budaya populer, khususnya permainan anak-anak, memiliki potensi besar sebagai sumber inspirasi dalam penciptaan karya seni busana. Melalui interpretasi artistik dan pemanfaatan beragam teknik aplikasi tekstil, esensi dan narasi karakter-karakter *Candyland* dapat ditransformasikan menjadi karya *artwear* yang ekspresif, inovatif, dan kaya makna.

## SIMPULAN

Penelitian penciptaan karya ini berhasil mengeksplorasi karakter tokoh-tokoh ikonik dari permainan *Candyland* (Princess Lolly, Gramma Nutt, dan Princess Frostine) sebagai sumber

inspirasi untuk penciptaan tiga karya artwear yang unik dan ekspresif. Melalui tahapan eksplorasi, perancangan, dan perwujudan yang diadaptasi dari model Gustami, karakteristik visual dan konseptual dari setiap tokoh berhasil diinterpretasikan dan diwujudkan dalam bentuk busana artwear yang memiliki narasi visual yang kuat.

Karya "Lollypop Dream" merepresentasikan keceriaan dan dunia permen Princess Lolly melalui warna-warna cerah dan aplikasi bentuk lolipop. "Nutty Wisdom" mentransmisikan kehangatan dan keibuan Gramma Nutt melalui warna-warna bumi, dan tekstur alami. Sementara "Frosty Elegance" menangkap keanggunan dan kemewahan Princess Frostine melalui warna-warna dingin, material berkilauan, dan aplikasi kristal.

Penciptaan karya ini membuktikan bahwa tokoh-tokoh dari budaya populer dapat dijadikan sumber ide yang kaya dan menarik dalam perancangan artwear. Melalui proses interpretasi artistik serta penerapan beragam teknik tekstil, esensi karakter berhasil diubah menjadi bentuk seni yang dapat dikenakan. Penelitian ini juga menegaskan pentingnya penerapan metode penciptaan yang sistematis untuk menghasilkan karya yang memiliki konsep kuat dan makna mendalam. Potensi pengembangan lebih lanjut terbuka luas, baik dengan mengeksplorasi karakter lain dari *Candyland* maupun dari permainan papanlain, serta dengan mengembangkan teknik aplikasi material yang lebih inovatif dalam dunia artwear. Diharapkan, hasil studi ini dapat berkontribusi terhadap kemajuan artwear sebagai medium ekspresi seni yang dinamis dan relevan dalam wacana budaya masa kini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ansori, M. W., & Abidin, M. R. (2021). Perancangan *Board Game* "Sigma Hotel" sebagai Media Edukasi. *Prosiding Serenade*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Branstad, A. M. (2010). *Art to Wear*. Lark Books.
- Brennan, B. (2014). The Communicative Power of Wearable Art. *Fashion, Style & Popular Culture*, 1(2), 205-224.
- Entwistle, J. (2015). *The Fashioned Body: Fashion, Dress and Modern Social Theory* (2nd ed.). Polity Press.
- Gustami, S. P. (2007). *Butir-butir Mutiara Estetika*. Timur. Yogyakarta: Prasista.
- Jannata, Nabila, dkk. (2023). Pengembangan Desain Busana Modifikasi Adat Gayo melalui Media Pembelajaran *Moodboard*. *Busana dan Budaya*. 3 (1), 296-305.
- Kaiser, S. B. (2012). *Fashion and Cultural Studies*. Berg Publishers.
- Kartika, D. S. (2016). *Kreativitas dan metode penciptaan seni*. Bandung: Pustaka Seni Nusantara.
- Kawash, S. (2011). Polio comes home: Pleasure and Paralysis in Candy Land. *American Journal of Play*, 3(2), 187-206.
- Kuswinarti, K., Rohmah, S., & Lumbantoruan, M. Y. P. (2022). Penerapan *Embellishments* dari Limbah Kain dengan Teknik *Laser Cutting* pada Pembuatan *Evening Gown*. *Texere*, 20(2), 93-107.
- Loschek, I. (2009). *When Clothes Become Fashion: Design and Innovation Systems*. Berg Publishers.
- McCarthy, P. (2011). *Pattern Cutting for Clothing Design*. Laurence King Publishing.
- Park, H., & Kim, Y. J. (2018). The Role of Aesthetic and Symbolic Attributes in Wearable Art Consumption. *Fashion and Textiles*, 5(1), 1-15.
- Putra, I Made Dwi Andika. (2021). Eksplorasi Gamelan Angklung dan Selonding sebagai Media Ungkap dalam Penciptaan Karya Musik "Kapetengan". *Jurnal Seni Musik*, 9 (1), 3-15.
- Quinn, B. (2003). *Textile Designers at The Cutting Edge*. Laurence King Publishing.
- Rogers, M. (2010). *Candy Land: The Enduring Magic of a Classic Game*. Chronicle Books.
- Rohendi, R. (2011). *Metodologi penciptaan seni rupa*. Bandung: Penerbit Seni Nusantara.
- Rohidi, Tjejep Rohendi. (2011). *Metologi Penelitian Seni*. Semarang: Cipta Prima Nusantara.
- Rosidi, M. I. (2019). Perancangan JIG FIT-UP Fabrikasi Vertical Ladder Kapal Tongkang. *Jurnal Teknik Industri Putera Batam*, 8(5), 115.
- Seivewright, S. (2017). *Basic Pattern Cutting for Women's Wear*. Bloomsbury Publishing.
- Sholikhah, H. (2016). Gothic Lolita dalam Penciptaan Artwear. *Corak: Jurnal Seni Kriya*, 4(2), 149-158.
- Smith, J. (2019). The Significance of Research in The Art and Design Process. *Journal of Creative Practices*, 7(1), 45-58.
- Soelistyowati, D., & Fika, N. (2020). *Kreativitas Desain Busana Wearable Art*. Yogyakarta: Deepublish.
- Stewart, M. (2015). Visual Storytelling in Fashion Design: The use of Moodboards and Storyboards. *International Journal of Fashion Design, Garment Technology and Merchandising*, 4(2), 15-28.
- Sumartono, S. (2012). *Metode penciptaan seni kontemporer*. Surakarta: UNS Press.

Wahyuni, (2013). *Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Melalui Penggunaan Media Clay Materi Berkarya Relief Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Karangsentul Purbalingga*. (Skripsi tidak dipublikaikan). Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.