

METAFORA RAVENCLAW COMMUNITY SEBAGAI ICON GLAMOR PADA EVENING GOWN

Najma Humaira Nisaurrahmah¹, Suciati²

Universitas Pendidikan Indonesia

najmahuniur@gmail.com

ABSTRACT

Ravenclaw Community became the inspiration in the creation of glamorous evening party dress. Ravenclaw Community is one of the dormitories or a group of people in the Harry Potter movie with its characteristics of intelligence, creativity, love of learning, and beauty or good looks. The emblem is an eagle with blue, bronze, and gold colors. Its characteristics, logo, and fashion style became the inspiration that aimed to metaphorize the Ravenclaw Community in a glamorous evening party outfit. Metaphor is a depiction or simile of a symbol of something. Where the symbol is realized in the form of an evening party dress that is likened to the Ravenclaw Community. The model of the outfit is mermaid on the skirt, bustier on the top, and added train gown. The decorative textiles used were gem sequins and gold-colored sequins. The method used was "FRANGIPANI, The Secret Steps of Art Fashion" which consists of ten stages in the fashion design process. The result of making this evening party dress is intended for women who like luxury style, and used on the occasion of an evening party.

Keywords: Ravenclaw Community, Metaphor, Evening Party Clothing, Glamorous Style

ABSTRAK

Ravenclaw Community menjadi inspirasi dalam penciptaan busana pesta malam begaya glamor. Ravenclaw Community adalah salah satu asrama ataupun sekelompok orang yang ada pada film Harry Potter dengan ciri khasnya yaitu memiliki nilai kecerdasan, kreativitas, kegembiraan belajar, dan kecantikan ataupun ketampanan. Lambangnya adalah seekor elang dengan warna biru, perunggu, dan emas. Karakteristik, logo, dan gaya berbusananya menjadi inspirasi yang bertujuan untuk memetaforakan Ravenclaw Community pada busana pesta malam bergaya glamor. Metafora merupakan penggambaran atau perumpamaan suatu symbol dari suatu hal. Dimana simbolnya itu diwujudkan dalam bentuk busana pesta malam yang diumpamakan dari Ravenclaw Community. Model dari busana tersebut adalah mermaid pada bagian rok, bustier pada bagian atas, dan ditambah train gown. Dekoratif tekstil yang digunakan adalah payet permata dan sequence berwarna emas. Metode yang digunakan adalah "FRANGIPANI, The Secret Steps of Art Fashion" yang terdiri atas sepuluh tahapan dalam proses perancangan desain fashion. Hasil dari pembuatan busana pesta malam ini ditujukan untuk wanita yang menyukai gaya kemewahan, dan digunakan pada kesempatan pesta malam hari.

Kata kunci: Komunitas Ravenclaw, Metafora, Busana Pesta Malam, Gaya Glamor

A. Pendahuluan

Zaman terus mengalami perubahan dalam berbagai aspek kehidupan, salah satunya adalah aspek fashion. Misalnya penggunaan busana pada kesempatan pesta malam dengan menggunakan jenis busana eksklusif yang berbeda dengan jenis busana lainnya, seperti terdapat penggunaan material bahan untuk pembuatan busana pesta adalah bahan yang berkualitas baik pada kain utama, bahan pelengkap, maupun material bahan untuk hiasan yang akan diaplikasikan pada busana pesta. Model busana pesta lebih bervariasi dan lebih

rumit, seperti model lengan dengan berbagai macam perkembangan lengan, berbagai macam variasi kerah, dan berbagai macam perkembangan rok (Purbaningsih, 2016). Detail hiasan pada busana pesta cenderung rumit seperti pengaplikasian hiasan dekoratif berupa draperi, godet, lipit. Bentuk busana pada busana pesta cenderung melekat pas dibadan, membalut tubuh. Proses pembuatan busana pesta dibutuhkan keahlian khusus, ketelitian dan kesungguhan untuk mewujudkan suatu busana pesta yang baik dan berkualitas tinggi (Febrianti & Suaswana, 2024).

Ravenclaw community adalah salah satu komunitas yang ada pada film Harry Potter dengan karakteristik khususnya yaitu memiliki kecerdasan, kreativitas, kegemaran belajar, intelektual, kreativitas, dan kecantikan atau ketampanan. Lambang asramanya adalah seekor elang dengan berwarna biru, perunggu dan emas. Ravenclaw berhubungan erat dengan udara. Dalam Ravenclaw Community terdapat berbagai macam kostum tetapi tidak ada evening gown khusus yang sangat mencirikan identitasnya itu sendiri, yang ada hanya kostum sekolah saja. Maka dari itu terciptalah evening gown yang dimetaforakan dari Ravenclaw Community. Memetaforakan adalah representasi dari seseorang, tempat, benda, atau gagasan melalui gambar visual yang menunjukkan asosiasi tertentu atau titik kesamaan (Fitria, 2017). Dari pengertian tersebut terdapat karakteristiknya yang cerdas diumpamakan dalam warna navy, misteri dan spesial diumpamakan dalam kain jacquard bermotif mawar., kemewahan dan kemenangan diumpamakan dalam dekoratif tekstil berwarna gold. Namun, pada logo elang hanya dimetaforakan pada modelnya saja dan hanya pada bagian train gown. Ravenclaw Community juga berhubungan erat dengan udar, luar angkasa dan *galaxy* yang dimetaforakan pada kombinasi warna komplementer antara navy dan gold ditambah payet gold yang menambah kesan berkilau.

Detail dari *evening gown* tersebut adalah terdapat model *bustier sweetheart* pada bagian *neckline*, *mermaid dress* pada bagian rok, ditambah *train gown* dengan model chapel, dan pada bagian lengan terdapat model Sabrina. Material yang digunakannya itu adalah kain *jacquard*, kain satin, dan kain *tulle*. Warna yang digunakan adalah navy dan gold. Kedua warna tersebut merupakan perpaduan warna *color complementery* karena warna tersebut saling bersebrangan dalam *color wheels*. *Glamour style* melekat pada *evening gown* tersebut, yang mana arti dari

kata glamor itu sendiri menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) adalah sesuatu yang gemerlap. Kegemerlapan melekat pada evening gown tersebut karena terdapat perpaduan warna *gold* dan *navy*, dekoratif tekstil seperti payet *squince gold*, ramboci bintang, ditambah model busana tersebut *mermaid dress* dan *train gown* sehingga menambah kesan *glamour* itu sendiri.

B. Metode Penelitian

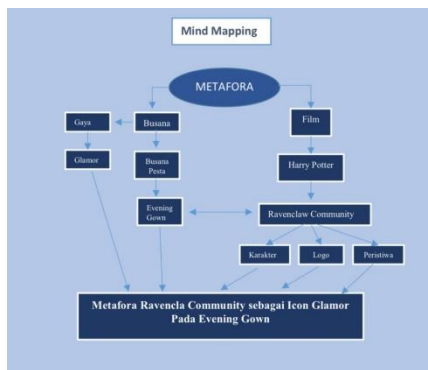
Metode yang digunakan dalam penulisan karya ilmiah ini yaitu delapan dari sepuluh tahapan metode FRANGIPANI, delapan tahapan tersebut adalah (1) *Finding The Brief Idea Based on Balinese Culture* menentukan ide pemantik berdasarkan budaya Bali, (2) *Researching and Sourcing of Art Fashion* (riset dan sumber dari seni fashion), (3) *Analizing Art Fashion Element Taken from the Richness of Balinese Culture* (analisa estetika elemen seni fashion berdasarkan kekayaan budaya Bali), (4) *Narrating of Art Fashion Idea by 2D or 3D Visualitation* (menarasikan ide seni fashion ke dalam visualisasi dua dimensi atau tiga dimensi), (5) *Giving a Soul- Taksu to Art Fashion Idea by Making Sample, Dummy, and Contruction* (memberikan jiwa-taksu pada ide seni fashion melalui contoh, sampel, dan kontruksi pola), (6) *Interpreting of Singularity Art Fashion will be Showed in the Final Collection* (menginterpretasikan keunikan seni fashion yang tertuang pada koleksi final), (7) *Affirmation Branding* (afirmasi merk), (8) *Navigating Art Fashion Produktion by Humanist Capitalism Method* (mengarahkan produk seni fashion melalui metode kapitalis humanis) (Diantari, Arimbawa, & Sudharsana. 2018).

1. *Finding The Brief Idea Based on Balinese Culture* menentukan ide pemantik berdasarkan budaya Bali

Sumber ide yang dijadikan inspirasi pada karya ilmiah ini adalah Ravenclaw

Community pada film Harry Potter. Produk yang dibuat adalah *evening gown* dengan *glamour style*. Tujuan dari pembuatan pembuatan Ravenclaw *Evening Gown* adalah memetaforakan karakteristik dan logo yang ada pada Ravenclaw Community seperti pada visualisasi model busana, warna, motif, dekoratif tekstil, dan *style* terhadap Ravenclaw *Evening Gown*. Berikut adalah *mind mapping* yang dijadikan sebagai gambaran dari ide pemantik:

Mind mapping merupakan rangkaian ide-ide bersifat imajinatif, terdapat konsep-konsep yang mana mempermudah mendapatkan inspirasi.



Gambar 1: Mind Mapping

(2) *Researching and Sourcing of Art Fashion* (riset dan sumber dari seni fashion)

Terdapat dua riset pada proses pembuatan Ravenclaw *evening gown* dengan *glamour style* yaitu riset primer dan riset sekunder. Riset primer adalah pengumpulan data yang mencakup sumber ide utama yang digambarkan dalam bentuk *moodboard*.



Gambar 2: Moodboard

Riset sekunder adalah pengumpulan data sebagai pelengkap dari riset primer, model busana, *style*, siluet, tekstil, dan juga riset visual yang sesuai dengan konsep desain.

(3) *Analizing Art Fashion Element Taken from the Richness of Balinese Culture* (analisa estetika elemen seni *fashion* berdasarkan kekayaan budaya Bali)

Tahap ini lebih memperhatikan riset visual seperti menerjemahkan konsep desain dan *moodboard* ke dalam sketsa visual.

(4) *Narrating of Art Fashion Idea by 2D or 3D Visualitation* (menarasikan ide seni *fashion* ke dalam visualisasi dua dimensi atau tiga dimensi)

Pembuatan *prototype* atau sampel termasuk tahap lanjutan untuk menghasilkan wujud produksi desain sesuai dengan bentuk sketsa desain. Kontruksi dan *cutting* menjadi focus utama dalam menghasilkan bentuk proporsi yang tepat. Selanjutnya adalah tahapan produksi, proses produksi meliputi pemotongan bahan sesuai pola, jahit, pemasangan detail, dan *finishing*.

(5) *Giving a Soul- Taksu to Art Fashion Idea by Making Sample, Dummy, and Contruction* (memberikan jiwa-taksu pada ide seni *fashion* melalui contoh, sampel, dan kontruksi pola),

Hasil akhir dalam pembuatan busana harus sesuai dengan konsep awal busana. Produk tersebut harus seimbang antara sudut pandang estetika, konsep desain, dan berfungsi secara optimal. Tidak hanya itu, dalam pesan kontekstual harus tersampaikan sesuai konsep.

(6) *Interpreting of Singularity Art Fashion will be Showed in the Final Collection* (menginterpretasikan keunikan seni *fashion* yang tertuang pada koleksi *final*)

Tahap ini diawali dengan pembuatan *lookbook* atau foto editorial untuk keperluan promosi. *Lookbook* bertujuan agar produk desain yang diciptakan dapat terlihat lebih menarik secara visual. Foto editorial bertujuan untuk mempromosikan produk tidak hanya bentuk fisik tetapi juga menyampaikan konsep serta tujuan penciptaan.

(7) *Affirmation Branding* (afirmasi merk)

Tahap menentukan *positioning brand* atau merk yang tidak hanya mengacu pada filosofi *brand* saja tetapi memperhatikan persepsi pasar menangani produk tersebut. Branding sangat penting diterapkan karena berpengaruh pada image brand di konsumen. Target pasar Ravenclaw Community Evening Gown berada pada usia 18 - tahun dan digunakan pada kesempatan pesta yang diadakan malam hari.

(8) *Navigating Art Fashion Produktion by Humanist Capitalism Method* (mengarahkan produk seni *fashion* melalui metode kapitalis humanis)

Tahap penentuan harga jual dengan tidak hanya mempertimbangkan keuntungan saja tetapi faktor penting lainnya juga selama proses produksi yang selaras dan menjunjung asas dan hak asasi manusia.

C. Hasil dan Pembahasan

Desain Metafora



Gambar 3 Desain Metafora

1. Karakteristik dan kisah dimetaforakan pada kain *jacquart* motif mawar

a) Misteri

Warna biru ini memberikan kesan bahwa ada sebuah misteri yang tidak bisa dipecahkan. Jika seseorang menerima mawar biru, bisa jadi mereka menjadi sebuah subjek yang membuat banyak orang bingung. Ravenclaw memiliki banyak misteri dan teka-teki mulai dari kisah-kisah anggotanya dan misteri dibalik benda-benda ajaib.

b) Kemustahilan

Bunga ini menyimbolkan sesuatu yang sangat sulit dicapai. Bunga dapat digunakan untuk mewakili sebuah mimpi yang tidak mungkin jadi nyata. Salah satunya hal yang sulit dicapai adalah untuk masuk kedalam asrama tersebut kita harus memiliki kecerdasan yang cukup karena untuk membuka asrama tersebut kita harus memecahkan teka-teki rumit yang membutuhkan logika dan kepintaran.

c) Spesial

Pengeksperisian rasa terhadap orang spesial dengan menggunakan sekuntum mawar biru. Pernyataan tersebut dimetaforakan dari orang yang masuk dari bagian Ravenclaw Community adalah orang yang spesial dengan memiliki sifat cerdas, unik, selalu penasaran hal baru, dan rasional.

d) Cinta Pertama

Bunga mawar mengekspresikan rasa cinta yang baru saja muncul. Ketika pertama kali jatuh hati kepada pasangan, bunga ini bisa melambangkan perasaan itu. Warna biru muda sangat cocok mewakili perasaan cinta yang baru saja muncul kepada seseorang. Hal tersebut berkaitan dengan kisah cinta antara Helena dan Baron, dimana Bron menyatakan cinta pada Helena, tetapi

Helena menolaknya karena standarnya tinggi. Baron terbawa emosi sehingga tidak sengaja membunuh Helena. Lalu Baron bunuh diri sehingga Baron dan Helena bersama menjadi hantu.

e) Kekhawatiran

Khawatir pada keadaan seseorang merupakan salah satu wujud sebuah perhatian. Khawatir juga bisa mewakili perasaan takut akan suatu hal yang akan terjadi nanti. Intinya perasaan khawatir ini dapat di interpretasikan secara negative maupun positif, tergantung individu yang merasakan. Dibalik sifat baik Ravenclaw Community terdapat sifat buruk yang mengkhawatirkan yaitu sifat licik, memperhitungkan, sombong, menghakimi, dan terlalu kompetitif. Standar mereka tinggi sehingga Ravenclaw Community cenderung menjauhkan diri dari orang asing dan biasanya menghabiskan waktu dengan anggotanya sendiri.

Busana yang dipakai Rowena Ravenclaw Community terbuat dari kain *jacquart*

f) Logo dan Karakter Dimetaforakan pada warna *navy*

Warna navy berhubungan erat dengan udara, simbol kepercayaan, profesionalisme, kedalaman, kepercayaan, kesetiaan, ketulusan, kebijaksanaan, kepercayaan, stabilitas.

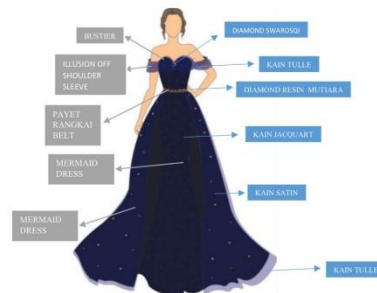
g) Logo dan Karakter Dimetaforakan pada Payet rangkai belt

Ravenclaw Community terdapat simbol elang berwarna emas yang muncul dibanyak tempat di seluruh Hogwarts termasuk pengetuk elang perunggu di ruang rekreasi. Makna dari simbol elang berwarna emas adalah simbol kekuatan, keabadian, prestasi, kesuksesan.

h) Logo dan Karakter Dimetaforakan pada *train gown*

Bentuk ekor elang pada logo Ravenclaw.

Analisis Desain Berdasarkan Model, Material, dan Warna



Gambar 4 Desain berdasarkan model, material, dan warna

No	Model	Bahan	Warna
1.	Garis leher: <i>Bustier</i>	Kain <i>jacquart</i> motif rose	<i>Navy</i>
2.	Lengan: <i>Illusion off shoulder sleeve</i>	Kain <i>tulle</i>	<i>Navy</i>
3.	Dekoratif Tekstil: Payet rangkai belt dan ramboci bintang	Diamond Swarosqi, Diamond resin, mutiara	<i>Gold</i>
4.	<i>Dress: Mermaid</i>	Kain <i>Jacquart</i> motif mawar	<i>Navy</i>
5.	<i>Train Gown</i>	Kain satin dan <i>tulle</i>	<i>Navy</i>

Teknik Jahitan

1. Bahan Utama (*Kain Jacquart*)

Jahitan lurus menggunakan mesin jahit, penyelesaian kampuh dengan stik mesin, penyelesaian kelim dengan tusuk flannel.

2. Kain Tulle

Jahitan lurus menggunakan mesin jahit, Penyelesain kelim dengan neci, dan penyelesaian kampuh dengan neci dikerut dibagian lengan.

Tahap Final Collection

Hasil akhir dari pembuatan *Evening Gown* dengan inspirasi *Ravenclaw Community* bergaya *glamour*



Gambar 5 Hasil Akhir

No	Aksesoris Milineris	Warna
1.	Heels	
2.	Tas	
3.	Kalung	

Promosi

Tahap ini diawali dengan pembuatan *lookbook* atau foto editorial untuk keperluan promosi. *Lookbook* bertujuan agar produk desain yang diciptakan dapat terlihat lebih menarik secara visual. Berikut merupakan ilustrasi logo dan penataan display pada *Ravenclaw Evening Gown*.



Gambar 6 Logo Branding



Gambar 7 Penataan Display

D. Kesimpulan

Pemetaforaan *Ravenclaw Community* pada *evening gown*. Seperti misteri, kemustahilan, sesuatu yang spesial, cinta pertama, kekhawatiran, dan busan Rowena Ravenclaw yang divisualisasikan dalam material kain *jacquart* bermotif bunga mawar dengan warna *navy*. *Ravenclaw Community* berkaitan erat dengan udara yang divisualisasikan dalam pemilihan warna *navy*. Logo dari *Ravenclaw Community* yang terbuat dari emas dan perwujudan lambangnya dalam bentuk elang yang dimetaforakan pada payet rangkai pinggang dan juga terdapat ramboci bintang yang diserak. Terdapat ekor elang pada logo yang akan dimetaforakan dalam model *train gown*. Pada bagian *train gown* berwarna *gold* dan dengan bergaya *glamour* yang jika diperhatikan busan tersebut memiliki kesan gemerlap, mewah karena terdapat *complementary combination color* dengan warna *navy* dan *gold*. Terdapat pula penambahan dekoratif tekstil seperti payet rangkai, payet ramboci serak, dan ditambah aksesoris berwarna *gold*.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode penciptaan FRANGIPANI, yang mana terdapat delapan dari sepuluh tahapan yang digunakan seperti (1) *Finding The Brief Idea Based on Balinese Culture* menentukan ide pemantik berdasarkan budaya Bali, (2) *Researching and Sourcing of Art Fashion* (riset dan sumber dari seni fashion), (3) *Analizing Art Fashion Element Taken from the Richness of Balinese Culture* (analisa estetika elemen seni fashion berdasarkan kekayaan budaya

Bali), (4) *Narrating of Art Fashion Idea by 2D or 3D Visualitation* (menarasikan ide seni *fashion* ke dalam visualisasi dua dimensi atau tiga dimensi), (5) *Giving a Soul- Taksu to Art Fashion Idea by Making Sample, Dummy, and Contruction* (memberikan jiwa-taksu pada ide seni *fashion* melalui contoh, sampel, dan kontruksi pola), (6) *Interpreting of Singularity Art Fashion will be Showed in the Final Collection* (menginterpretasikan keunikan seni *fashion* yang tertuang pada koleksi *final*), (7) *Affirmation Branding* (afirmasi merk), (8) *Navigating Art Fashion Produktion by Humanist Capitalism Method* (mengarahkan produk seni *fashion* melalui metode kapitalis humanis). Hasil dari metode penciptaan FRANGIPANI adalah wujud akhir dari penciptaan busana yang berasal dari karakter, logo, dan peristiwa Ravenclaw Community yang dimetaforakan pada *evening gown*. Pemilihan model pada *evening gown* seperti model *bustier* pada bagian atas, model lengan *off shoulder*, model *mermaid dress* pada bagian bawah, dan *train gown* bermodel *chapel*. Terdapat pula promosi yang dilakukan guna meningkatkan dan menambah daya tarik suatu produk tersebut. Promosi yang dilakukan adalah pembuatan *lookbook* seperti logo *brand* dan penataan *display*.

E. Daftar Pustaka

- AAS, Ratu Paranaswari, Sri Sukmadewi Ida Ayu Kade, and Anom Mayun K. Tenaya Anak Agung Ngurah. "Geter Bobok: Metafora Tradisi Ter-Teran Dalam Busana Edgy." *Bhumidevi: Journal of Fashion Design* 1, no. 02 (2021): 12-21.
- Diantari, Ni Kadek Yuni, I. Made Gede Arimbawa, and Tjok Istri Ratna Cora Sudharsana. "Representasi Gangsing Pada Busana Wanita Retro Playful." *Prabangkara: Jurnal Seni Rupa dan Desain* 22, no. 2 (2018): 88-98.
- Fitria, Ayuni. "Metafora pada novel Harry Potter and The Sorcerer's Stone dan strategi penerjemahannya." PhD diss., Universitas Gadjah Mada, 2017.
- Glamor. "KBBI DARING," 2016. Diakses tanggal 10 Desember 2016. <http://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/glamor>
- Suwasana, Edi, and Vayza Indah Febrianti. "Proses Pembuatan Busana Pesta Dengan Lukis Kain The Process Of Making Party Clothes With Fabric Painting." *Garina* 16, no. 1 (2024): 91-104.