



Adaptasi Karakter “Maleficent: Mistress of Evil” Pada Busana Pesta Malam

Ragil Fahria Hernawan^{1*}, Mila Karmila²

Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

ragilfahria@upi.edu^{1*}, mkarmila@upi.edu²

INFO ARTIKEL

Kata Kunci: Film Maleficent, Busana Pesta Malam, Proses Desain, Karakter Tokoh, Pembuatan Busana

ABSTRAK

Maleficent adalah tokoh utama Protagonis, yang pada akhirnya diceritakan dengan menarik tentang alasan mengapa Maleficent berakhir sebagai tokoh Antagonis. Perubahan karakter tersebut dapat mengubah aspek-aspek pendukungnya, salah satunya adalah aspek visual termasuk kostum yang digunakan. Perubahan dari karakter Antagonis menjadi Protagonis yang dimasukkan dengan unsur busana pesta malam dan kostum yang digunakan oleh Maleficent dalam film "Maleficent: Mistress of Evil", diadaptasi menjadi busana pesta malam dengan model ball gown. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana karakter Maleficent dapat diinterpretasikan ke dalam desain busana, serta bagaimana elemen-elemen spesifik seperti aksesoris dan material dapat mempengaruhi hasil akhir busana. Metode yang digunakan adalah Three-stage design process, yang terdiri dari 3 tahap: Definisi & Riset Masalah, Eksplorasi Kreatif, dan Implementasi. Hasil dari pengembangan desain pada karakter adaptasi "Maleficent: Mistress of Evil" pada busana pesta malam yang diciptakan memenuhi unsur kostum Maleficent dan karakteristik gaun malam dengan model ball gown dengan menggunakan warna hitam dan korsase berwarna emas, serta aksesoris headpiece berbentuk tanduk Maleficent merupakan penggambaran karakter Maleficent yang memiliki sifat yang kuat, tegas, dan penyayang.

Keywords: *Maleficent movie, evening gown, design process, character, dress making*

ABSTRACT

Maleficent is the main Protagonist, which in the end is interestingly about the reason why Maleficent ends up as the Antagonist. The change in character can change the supporting aspects, one of which is the visual aspect including costumes used. The change from Antagonist to Protagonist character that is incorporated with the element of the evening gown and costume used by Maleficent in the movie “Maleficent: Mistress of Evil”, is adapted into an evening gown with a ball gown model. The purpose of this research is to know how Maleficent characters can be interpreted into fashion design, as well as how specific elements such as accessories and materials can affect the

final gown. The method used is Three-stage design process, which consists of 3 stages: Problem Definition & Research, Creative Exploration, and Implementation. The result of the design development on the adaptation character of “Maleficent: Mistress of Evil” on evening gown created gown fulfills the elements of Maleficent’s costume and characteristics of evening gown with ball gown model by using black color and gold corsage, as well as Maleficent horn-shaped headpiece accessories is the depiction of Maleficent’s character that has a strong, firm, and loving side.

PENDAHULUAN

Film “Maleficent: Mistress of Evil” adalah film fantasi yang disutradarai oleh Joachim Ronning dan skenario yang ditulis oleh Linda Woolverton dengan genre dongeng/laga yang diperankan oleh aktris Angelina Jolie sebagai Maleficent yang diadaptasi dari film *Sleeping Beauty*. Film ini dirilis pada tahun 2019, menceritakan kisah Maleficent dan putri angkatnya Aurora yang diperankan oleh Elle Fanning, yang mana mereka berseteru dan mempertanyakan arti keluarga saat keduanya memiliki pandangan yang berbeda, pernikahan yang diinginkan Aurora ditentang oleh Maleficent dikarenakan kebencian Maleficent pada cinta yang pernah membuatnya sakit hati.

Karakter tokoh Maleficent dikenal sebagai peri kegelapan dengan karakter antagonis utama. Maleficent melambangkan kejahatan, namun pada awal film diceritakan secara jelas, dan unik bahwa Maleficent adalah tokoh utama protagonis yang pada akhirnya dikemas secara menarik mengenai alasan Maleficent berakhir sebagai tokoh Antagonis. Perubahan karakter Maleficent yang awalnya merupakan tokoh protagonis yang memiliki sifat yang positif sebagai peri baik penjaga hutan moors yang merupakan tempat tinggal para peri hutan yang berbatasan dengan alam manusia, namun akibat dari pengkhianatan yang diterima, karakter Maleficent berubah menjadi tokoh Antagonis (Wulandari, 2017). Perubahan karakter tersebut dapat mengubah aspek-aspek pendukung salah satunya aspek visual. Kurniasih, (2019) menyatakan *Mise-en-scene* merupakan penyuntingan dan kompleksitas yang di bangun oleh sebuah film agar menggapai tekstur dan resonansi yang diinginkannya dengan elemen berupa setting atau latar, pencahayaan, pemain dan pergerakannya, tata rias sekaligus kostum yang digunakan.

Kostum/busana yang digunakan oleh Maleficent dalam film “Maleficent: Mistress of Evil” yaitu berupa *Black Dress Floor Length Gowns*, ditambahkan aksesoris berwarna emas pada Garnitur, menggunakan potongan garis V-Neck dan backless pada bagian belakang gaun, dan ujung gaunnya berbentuk sayap burung Elang namun berubah menjadi sayap burung Rajawali ketika marah, Menggunakan aksesoris berupa cincin emas bundar dengan batu hitam di tengahnya. Kedua tanduk merupakan simbol dari sihir gelapnya. Menggunakan tudung yang menyatu dengan tanduk yang merupakan Headpiece. Desainer kostum Maleficent yaitu Ellen Mirojnick dalam *Disney.id* menyatakan bahwa bahan busana yang digunakan Maleficent menggunakan bahan yang

ringan seperti silk, chiffon, dan georgette dikarenakan banyak scene yang memperlihatkan adegan Maleficent menggunakan sayapnya untuk terbang.

Berdasarkan uraian diatas, Peneliti melakukan penelitian dengan judul Adaptasi Karakter “Maleficent: Mistress of Evil” Pada Busana Pesta Malam Model Ball Gown. Adaptasi diambil dari perubahan karakter tokoh Maleficent yang awalnya Protagonis, kemudian berubah menjadi Antagonis, lalu berubah Kembali menjadi protagonis di akhir cerita pada saat Maleficent mulai menerima kedamaian di antara bangsa peri dan bangsa manusia. Perubahan Karakter Antagonis ke Protagonis yang disatukan dengan unsur-unsur busana pesta malam serta busana yang digunakan Maleficent dalam film “Maleficent: Mistress of Evil”, diadaptasi ke dalam Busana Pesta Malam Model Ball Gown. Busana pesta malam merupakan busana yang digunakan pada kesempatan pesta di malam hari, menggunakan bahan yang eksklusif, dan garnitur yang glamour, penggunaan warna yang cenderung gelap seperti hitam, maroon, dan navy, serta model yang beragam salah satunya model ball gown yang merupakan gaun dengan rok yang mengembang bersiluet O dibantu dengan penggunaan petticoat dan panjang gaun minimal sampai ke mata kaki.

Penelitian sebelumnya mengungkapkan bagaimana perubahan karakter Maleficent dari antagonis menjadi protagonis di film “Maleficent: Mistress of Evil” mempengaruhi desain busana pesta malam. Kalmakurki (2018) menganalisis elemen-elemen desain kostum dalam film animasi Maleficent yang menyoroti bagaimana desain kostum digunakan untuk mencerminkan kepribadian yang dapat membangun dan menyampaikan identitas karakter. James (2020), berpendapat bahwa elemen seperti warna, material, dan aksesoris dapat memperkuat tampilan visual dan emosional Maleficent. Jenis material dan aksesoris yang dipilih dalam busana pesta malam Maleficent, seperti yang diungkapkan Anderson (2018), menunjukkan bahwa pemilihan material dan aksesoris dalam busana pesta malam penting untuk menggambarkan identitas dan sifat kompleks sebuah karakter, penelitian ini menegaskan bagaimana desain busana dan elemen visual berperan dalam mencerminkan dan menyampaikan perubahan karakter dalam film. Emily Carter (2021), menjelaskan metode Three-stage design process yang memungkinkan penciptaan kostum yang selaras dengan naratif dan estetika karakter.

Adaptasi karakter "Maleficent: Mistress of Evil" pada busana pesta malam ini membahas mengenai bagaimana perubahan karakter Maleficent diintegrasikan ke dalam desain busana pesta malam, yang biasanya lebih fokus pada estetika glamour dan elegan. Dalam hal ini juga, menunjukkan cara baru dalam menciptakan busana yang tidak hanya memiliki keindahan visual tetapi juga berfungsi sebagai media untuk menciptakan perubahan karakter yang dapat menginspirasi desain busana untuk karakter-karakter lain dalam media populer. Penelitian ini menunjukkan elemen-elemen desain seperti warna, material dan aksesoris dapat mengubah persepsi karakter dari yang awalnya dianggap jahat menjadi sosok yang lebih kompleks dan sesuai dengan transformasinya dalam film.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana karakter fiksi dari "Maleficent: Mistress of Evil" dapat diinterpretasikan ke dalam desain busana pesta malam secara efektif, serta bagaimana elemen-elemen spesifik seperti aksesoris dan

bahan dapat mempengaruhi hasil akhir dari pengadaptasian karakter "Maleficent: Mistress of Evil" pada sebuah busana pesta malam dengan model ball gown. Penelitian ini juga memberikan panduan praktis bagi para perancang busana dalam menciptakan beberapa gaun yang menggabungkan unsur dari karakter fiksi dengan desain busana pesta malam dengan tetap mempertahankan esensi dari karakter tersebut untuk berinovasi dalam menciptakan sebuah produk dalam pembuatan busana, dan sebagai inovasi baru dalam pembuatan busana pesta malam. Penelitian ini diharapkan dapat menambah sumber jurnal yang sudah ada. Peneliti akan melakukan penelitian dengan model pendekatan Three Stage Design Process for Textile Product Design Project oleh Labat, (2019). Peneliti memilih penelitian ini karena model penelitian ini merupakan salah satu metode yang diterapkan untuk penciptaan produk. Peneliti mengembangkan produk fesyen dengan mengambil sumber ide dari film "Maleficent: Mistress of Evil", peneliti mengadaptasi karakter tersebut menjadi sebuah busana pesta malam fantasi, yaitu busana pesta yang tercipta dari angan-angan yang ada dalam benak atau pikiran, yang meliputi desain, pemilihan bahan, pembuatan busana, dan proses fitting.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini akan menggunakan metode pendekatan Three Stage Design Process untuk Textile Product Design Project oleh (LaBat & Sokolowski, 1999). Dalam metode ini terdapat 3 tahapan yaitu Problem Definition & Research, Creative Exploration, dan Implementation. Pada penelitian ini dimulai dengan menentukan busana yang akan dibuat, yaitu Adaptasi Karakter “Maleficent: Mistress Of Evil” Pada Busana Pesta Malam. Problem Definition & Research adalah mengidentifikasi masalah awal. Creative Exploration berupa pengembangan ide kreatif dan implementation yaitu penerapan ide tersebut untuk menyelesaikan masalah yang didefinisikan di tahap awal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Mengadaptasi karakter Maleficent dari film “Maleficent: Mistress of Evil” pada busana pesta malam model ball gown dengan mengambil karakteristik busana Maleficent berupa dress hitam dengan garniture emas, kerah berbentuk sayap burung elang, dan tanduk sebagai headpiece, mencerminkan sisi gelap dan kuat karakter Antagonis Maleficent. Selain itu, penggunaan karakteristik busana pesta malam yang merupakan busana pesta eksklusif dengan desain mewah, menggunakan bahan seperti satin dan tile brokat, serta ditambahkan garniture berupa korsase untuk menambah gemerlap pada busana.

Penggabungan dua karakter Maleficent ke dalam desain busana, dengan menggunakan warna hitam dan emas, model ball gown, serta tambahan cape yang diadaptasi dari busana Maleficent. Desain ini menghadirkan kesan fantasi Glamour dengan menggunakan kain-kain seperti Satin Ninnarici, Brukat, Tile, dan Organza untuk menciptakan kesatuan dalam busana yang memiliki siluet O. Setelah melewati rangkaian

proses penciptaan, maka didapatkan hasil adaptasi karakter “Maleficent: Mistress of Evil” pada busana pesta malam model ball gown.



Gambar 1. Hasil Adaptasi Karakter “Maleficent: Mistress of Evil” Pada Busana Pesta Malam Model *Ball Gown*

Berdasarkan proses adaptasi karakter “Maleficent: Mistress of Evil” pada busana pesta malam model ball gown dengan penggabungan karakter Antagonis dan Protagonis pada satu busana, maka didapatkan hasil yaitu karakter busana dengan ciri khas dari busana tokoh Maleficent. Busana yang diciptakan memenuhi unsur-unsur busana tokoh Maleficent dan karakteristik busana pesta malam model ball gown dengan menggunakan unsur warna hitam dan korsase berwarna emas, serta aksesoris headpiece berbentuk tanduk Maleficent. Penggabungan karakter Antagonis dan Protagonis tokoh Maleficent yang penggambaran karakter Antagonis memiliki karakter yang kuat, jahat, dan pendendam, serta penggambaran karakter Protagonis yang memiliki karakter kuat dan penyayang. Penggunaan warna hitam pada busana menggambarkan sisi Antagonis, dan penggunaan warna emas pada garnitur korsase dan model ball gown menggambarkan karakter Protagonis Maleficent.

Pembahasan

Problem Definition & Research

Problem definition and research adalah tahap untuk mendefinisikan masalah awal dalam penelitian/*Research*. pada tahap ini ditentukan terlebih dahulu busana yang akan dibuat yaitu Adaptasi Karakter “Maleficent: Mistress of Evil” Pada Busana Pesta Malam Model Ball Gown. Adaptasi memiliki arti yaitu proses, cara, perbuatan pada penyesuaian terhadap sesuatu. Dalam penelitian ini Penulis menggabungkan perubahan karakter Maleficent dalam film “Maleficent: Mistress of Evil” yang memerankan karakter Antagonis, dan Protagonis. Dua karakter tersebut diwujudkan ke dalam satu busana

dengan model Ball Gown untuk kesempatan pesta malam. Jones dalam Burhan (2006;17) menyatakan karakter/tokoh adalah bentuk pelukisan gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam suatu cerita. Dipertegas oleh Burhan bahwa tokoh cerita menempati posisi yang strategis sebagai pembawa dan penyampai pesan amanat dan moral atau sesuatu yang sengaja ingin disampaikan kepada audiens.

Unsur-unsur busana yang dikenakan Maleficent dalam film “Maleficent: Mistress of Evil” yaitu Black Dress dengan Garnitur emas pada busananya, dengan kerah dan ujung gaunnya berbentuk sayap burung Elang. Menggunakan cincin emas bundar dengan batu hitam di tengahnya. Kedua tanduk yang merupakan *Headpiece* adalah simbol dari sihir gelap Maleficent. Warna busana pada film Maleficent ini didominasi menggunakan warna hitam. Hal ini yang mengakibatkan Maleficent menciptakan sebuah karakter yang Jahat, kuat dan gelap sehingga tergambar karakter Antagonis, karakter Protagonis digambarkan secara eksplisit pada awal film yang pada akhirnya dikemas secara menarik mengenai alasan Maleficent berakhir sebagai tokoh Antagonis.

Busana Pesta Malam merupakan busana yang digunakan saat kesempatan pesta di malam hari, busana ini menggunakan bahan yang eksklusif dan garniture yang glamour. pada umumnya busana pesta malam merupakan gaun panjang dengan berbagai model yang berkesan mewah dan eksklusif. Busana pesta malam menonjolkan kegunaan dari estetika busana dan keserasian warnanya. model busana pesta beragam, seperti camisole, Draperi, godet, peplum, longtorso, strapless, dan ball gown. Ball Gown adalah busana yang digunakan untuk kesempatan pesta dan dibuat lebih istimewa dari busana lainnya, baik dalam hal bahan, desain, hiasan, maupun teknik jahitannya. model untuk ball gown biasanya lebih beragam, dalam ball gown biasanya menggunakan penunjang busana seperti Petticoat agar lebih indah dan menarik.



Gambar 2. Kostum/Busana Maleficent Dalam Film “Maleficent: Mistress of Evil”

Creative Exploration

Tahap *Creative Exploration* melakukan *research* mengenai sumber ide dalam pembuatan moodboard, membuat desain, pemilihan warna, dan pemilihan bahan. Desain busana tidak jauh dari sumber ide yang sudah dipilih, yaitu “Maleficent: Mistress of Evil” dan penggabungan dua karakter tokoh Maleficent dalam satu busana. Peneliti

menggunakan warna hitam dan emas yang diadopsi dari unsur busana Maleficent dengan penggunaan model kamisol dan ball gown. Selain itu, pada bagian bahu ditambahkan cape/jubah yang diadopsi dari model busana Maleficent. Busana ini diciptakan untuk busana pesta malam, maka Peneliti menambah garnitur agar busana terkesan lebih gemerlap. Garnitur yang digunakan yaitu bunga buatan/korsase yang diadopsi dari unsur yang ada dalam film “Maleficent: Mistress of Evil” yang berlatar Bangsa Peri. Pemilihan bahan menggunakan bahan tile brokat dan Satin diamond sebagai bahan utama pada pembuatan busana ini, serta menggunakan tile polos yang menjadi sayap/jubahnya. Adi (2021) menyatakan bahwa menciptakan karakter harus bisa mengimajinasikan, bagaimanakah gambaran tokoh yang ingin ditampilkan, serta harus bisa benar-benar memahami bagaimanakah karakter yang akan dibuat.



Gambar 3. Moodboard

Look and style pada busana ini yaitu Fantasi Glamour, karena memberikan kesan kilau dan gemerlap dari sentuhan payet dan manik serta aksesoris berupa headpiece berbentuk tanduk. Model ball gown pada busana ini memiliki Siluet O yang memenuhi prinsip desain harmoni, proporsi, *balance*, irama, aksen, dan *unity*. Penggunaan kain Satin Ninnarici, Brukat, Tile, dan Organza memberikan kesan kesatuan dan keserasian yang disesuaikan pada unsur-unsur busana Maleficent. Rok gaun dan cape diberikan lipitan agar busana menimbulkan kesan gerak gemulai yang membawa pandangan yang berpindah pada pancaran gerak dari pantulan cahaya pada kain yang digunakan. Desain busana menggunakan garnitur berupa korsase warna emas dengan teknik dekorasi trims yaitu peletakan garnitur diatas busana maka garnitur korsase akan menjadi *center of interest* pada busana. Perbedaan ukuran pada korsase busana menciptakan susunan yang menarik, dipadukan dengan ukuran dan bentuk yang proporsional. Korsase diletakan

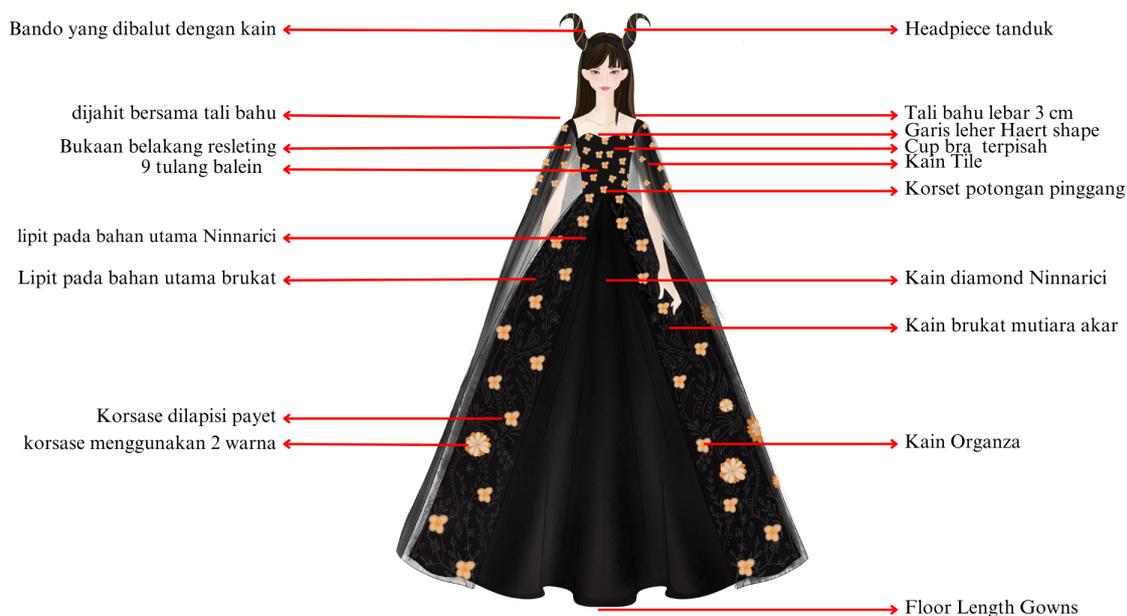
secara serak beraturan di atas busana dengan 3 ukuran yang berbeda, disusun mulai dari terkecil diletakan pada bagian atas busana, hingga terbesar diletakan pada bagian bawah busana. Keseimbangan pada peletakan korsase dapat memberikan kesan yang rapi. Perpaduan unsur-unsur busana pada busana Maleficent dan karakteristik busana pesta malam menunjang terciptanya kesatuan yang utuh pada setiap perpaduan unsur dan karakteristik busananya.



Gambar 4. Desain Busana



Gambar 5. Adaptasi Unsur Busana “Maleficent: Mistress of Evil” Dan Karakteristik Busana Pesta Malam Ke Dalam Desain Adaptasi Karakter “Maleficent: Mistress Of Evil”



Gambar 6. Detail Desain Busana

Implementation

Tahap implementation terbagi menjadi beberapa proses, yaitu pengambilan ukuran, pembuatan pola, perancangan bahan, memotong bahan, proses draping, menjahit, *finishing*, pembuatan garnitur, hingga penerapan garnitur. Pembuatan pola kamisol, menggunakan pola dasar yang dikembangkan menjadi pola kamisol dengan model bra terpisah. Bagian bawah busana menggunakan teknik draping, yaitu pembentukan pola langsung pada *dress foam*.



Gambar 7. Proses Pembuatan Busana

Proses penghiasan busana Peneliti menggunakan hiasan bunga buatan/korsase, pembuatan hiasan ini dilakukan secara manual menggunakan jahitan tangan. Korsase dihias menggunakan berbagai macam payet, yaitu payet pasir, payet bambu, payet

kepingan, payet mutiara, dan payet *swarovski* cangkang. Payet akan menambah kesan gemerlap pada busana, dengan warna emas yang diadaptasi dari garnitur busana Maleficent pada film “Maleficent: Mistress Of Evil”. Hiasan dipasangkan dengan teknik serak dengan 3 ukuran yang berbeda, peletakan ukuran hiasan mulai dari atas ke bawah dengan ukuran dari yang kecil, sedang, hingga besar.



Gambar 8. Proses Pemasangan Garnitur

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan yang ada, dapat disimpulkan bahwa desain busana yang dihasilkan berhasil menggabungkan karakteristik busana pesta malam dan dua sisi karakter maleficent yaitu sisi kuat, tegas, dan penyayang. Sejalan dengan pendapat Kurniasih (2019), yang mengungkapkan bahwa Maleficent menunjukkan mentalitas yang kuat dan sifat penyayang, desain busana pesta malam ini juga mencerminkan perubahan karakter Maleficent yang menjadi antagonis dengan sifat jahat dan pendendam. Adaptasi karakter dalam busana pesta malam ini memperlihatkan bagaimana elemen fesyen dapat mengintegrasikan karakter fiksi secara efektif, menawarkan cara baru untuk menginterpretasikan dan mendesain busana berdasarkan karakter tersebut. Penelitian ini menggarisbawahi bahwa desain busana dapat memasukan aspek antagonis dan protagonis Maleficent dengan dipadukan dalam karakteristik busana pesta malam, menciptakan busana yang merefleksikan kedua sisi karakter tersebut. Dengan demikian, elemen elemen seperti aksesoris dan bahan memiliki peran penting dalam mempengaruhi hasil akhir desain busana pesta malam, menunjukkan bagaimana aspek visual dapat menyampaikan kompleksitas karakter dalam fesyen.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, I. g. (2018). Pengembangan Busana Pesta Malam Dengan Sumber Ide Dari Mitologi Kerajaan Yunani. *Jurnal Bosaparis: Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, Vol.9 No.3. doi:<https://doi.org/10.23887/jjpkk.v9i3.22152>
- Aini, E. Q. (2017). Kajian Tata Rias dan Kostum Tokoh Maleficent. Repository Universitas Jember. Diambil kembali dari <http://repository.unej.ac.id/handle/123456789/79204>
- Anderson, J. (2018). Material Culture in Film Costumes: The Case of Maleficent. *Fashion Theory: The Journal of Dress, Body & Culture*. Diambil kembali dari <https://journals.tandfonline.com/toc/rftt20/current>

- Arianti, N. L. (2018). Pengembangan Busana Pesta Malam Dengan Sumber Ide Busana Ratu Elizabeth Kerajaan Inggris. *Jurnal Bosaparis: Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, Vol.9 No.3. doi:<https://doi.org/10.23887/jipkk.v9i3.22147>
- Bahri, D. S. (2019). Pengaruh Panjang Petticoat Terhadap Kualitas Produk Ball Gown Anak. *E-journal UNESA*, Vol.09 No.02. doi:<https://doi.org/10.26740/jotb.v8n2.p%25p>
- Chua, C. (2019, - -). *Perancang Busana Ellen Mirojnick Menjelaskan Kostum Dari Disney's Maleficent: Mistress Of Evil Untuk Kita*. Diambil kembali dari Disney.id: <https://www.disney.id/article-costume-designer-ellen-mirojnick-interview-maleficent>
- Diani, A. (2015). Representasi Feminisme Dalam Film Maleficent (Analisis Semiotika John Fiske Mengenai Feminisme Dalam Film Maleficent Yang Diperankan Oleh Angelina Jolie). Universitas Telkom, Bandung. Diambil kembali dari <https://repositori.telkomuniversity.ac.id/pustaka/104773/representasi-feminisme-dalam-film-maleficent-analisis-semiotika-john-fiske-mengenai-feminisme-dalam-film-maleficent-yang-diperankan-oleh-angelina-jolie-.html>
- Florescia, A. (2021). Penerapan Teknik Pleated Pada Busana Pesta Evening Gown. *TEKNOBUGA*, Vol.09 No.1. doi:<https://doi.org/10.15294/teknobuga.v9i1.24927>
- Indarti. (2020). Metode Proses Desain Dalam Penciptaan Produk Fashion Dan Tekstil. *BAJU: Journal of Fashion and Textile Design Unesa*, 128-137. doi:<https://doi.org/10.26740/baju.v1n2.p128-137>
- James, S. (2020). Visual Symbolism in Costume design: Analyzing Maleficent's Transformation. *Journal of Visual Culture*. Diambil kembali dari <https://journals.sagepub.com/home/vcu>
- Kalmakurki, M. (2018). Snow White and the Seven Dwarfs, Cinderella and Sleeping Beauty: The Components of Costume Design in Disney's Early Hand-Drawn Animated Feature Films. *Animation*, 13(1), 7-19. <https://doi.org/10.1177/1746847718754758>
- Kurniasih, S. L. (2019). *Analisis Perubahan Karakter Tokoh Utama Melalui Mise-en-scene Dalam Film "Maleficent"*. Yogyakarta: Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia.
- Nuraliyah, D. (2012). Corsages Pada Art Fashion. *Fesyen Perspektif*. Diambil kembali dari <https://ejournal.upi.edu/index.php/fesyen/article/view/9847>
- Woolverton, L. (Penulis), & Ronning, J. (Sutradara). (2019). *Maleficent: Mistress Of Evil* [Gambar Hidup]. Diambil kembali dari <https://www.disneyplus.com/movies/maleficent-mistress-of-evil/5qvckLRRlhll>
- Wulandari, T. (2017). Maleficent's Personality Changes In Robert Stromberg's Maleficent. *UNIMUS : English Language and Literature International Conferences*, Vol.1. Diambil kembali dari <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/ELLIC/article/view/2619>



© 2023 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)