

PENCIPTAAN BUSANA EXOTIC DRAMATIC STYLE TERINSPIRASI RUMAH ADAT SUKU TENGGER**Ria Octaviana ¹, Imami Arum Tri Rahayu ²**

Universitas Negeri Surabaya

Fakultas Teknik, Program Studi S1 Pendidikan Tata Busana

octavianaria8@gmail.com**Abstract**

This study describes the creation of fashion with an Exotic Dramatic style inspired by the traditional houses of the Tengger tribe. The objectives of this study are (1) To describe the process of creating exotic dramatic style fashion inspired by the traditional houses of the Tengger tribe, (2) To describe the finished results of exotic dramatic style fashion inspired by the traditional houses of the Tengger tribe, and (3) To describe the process of presenting exotic dramatic style fashion inspired by the traditional houses of the Tengger tribe. This study uses the Practice-Ied-Research method with 4 stages of creation, namely the pre-design stage, design of the work, realization of the work, and presentation of the work. The results of the study show that the creation process begins with theme exploration and concept preparation in the form of a moodboard. The design stage produces decorative designs, fashion designs, technical drawings and product prototypes. At the realization stage, model measurements, pattern making, material cutting, sewing, beading processes are carried out until finishing. The results of the creation of fashion works are fashion with an exotic dramatic style, with 2 female fashion looks and 1 male fashion look that apply the source of ideas from the traditional houses of the Tengger tribe. The fashion pieces were presented offline at the 34th Annual "Bhumibrama" Fashion Show, held at the Surabaya State University rectorate field and broadcast online on the AFSUnesa YouTube channel. The creations were promoted under the brand name "Agnimaya."

Article History

Submitted: 13 Juni 2026

Accepted: 16 Juni 2026

Published: 17 Juni 2026

Key Words

Traditional House,
Tengger Tribe, Exotic
Dramatic style, Practice-
Ied Research, Fashion
Show.

Abstrak

Penelitian ini mendeskripsikan penciptaan busana dengan Exotic Dramatic style yang terinspirasi rumah adat suku Tengger. Tujuan dari penelitian ini adalah (1) Mendeskripsikan proses penciptaan busana exotic dramatic style dengan inspirasi rumah adat suku Tengger, (2) Mendeskripsikan hasil jadi busana exotic dramatic style dengan inspirasi rumah adat suku Tengger, dan (3) Mendeskripsikan proses penyajian busana exotic dramatic style dengan inspirasi rumah adat suku Tengger. Penelitian ini menggunakan metode Practice-Ied-Research dengan 4 tahapan penciptaan yaitu tahap pra-perancangan, perancangan karya, perwujudan karya, dan penyajian karya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses penciptaan diawali dengan eksplorasi tema dan penyusunan konsep berupa moodboard. Tahap perancangan menghasilkan desain hiasan, desain busana, technical drawing dan prototipe produk. Pada tahap perwujudan dilakukan pengukuran model, pembuatan pola, pemotongan bahan, penjahitan, proses beading hingga finishing. Hasil penciptaan karya busana berupa busana dengan style exotic dramatic. dengan 2 look busana female dan 1 look busana male yang menerapkan sumber ide rumah adat Suku Tengger. Hasil karya busana disajikan secara offline pada rangkaian acara 34th Annual Fashion Show "Bhumibrama" bertempat di lapangan rektorat Universitas Negeri Surabaya dan disiarkan online di kanal Youtube AFSUnesa. Hasil karya busana dipromosikan dengan nama brand "Agnimaya".

Sejarah Artikel

Submitted: 13 Juni 2026

Accepted: 16 Juni 2026

Published: 17 Juni 2026

Kata Kunci

Rumah adat, Suku
Tengger, Exotic Dramatic
style, Practice-Ied
Research, Fashion Show.

Pendahuluan

Industri fashion merupakan salah satu sektor yang terus berkembang dan mengalami perubahan dinamis. Perubahan ini didorong oleh berbagai faktor, seperti perkembangan

teknologi, perubahan preferensi konsumen, dan persaingan global (Mukhlisin, et al., 2025). Perkembangan yang pesat di dunia *fashion* didukung dari berbagai sisi, baik desainer lokal yang semakin potensial dan berdistribusi penuh dalam pengelolaan budaya Indonesia yang kemudian dikembangkan menjadi sebuah pakaian atau *trend fashion*, dan juga dapat dilihat dari tingkat perekonomian yang baik, yaitu perkembangan industri tekstil dan pakaian jadi di Indonesia yang tinggi dari tahun 2016 sampai 2018 (Wibowo, et al., 2021). Perkembangan tersebut menghasilkan inovasi-inovasi baru di bidang *fashion*.

Menciptakan sebuah inovasi di bidang *fashion* tidak luput dari sumber ide. Sumber ide sangat penting dalam desain *fashion* karena dapat memberikan inspirasi dan membantu desainer untuk menciptakan konsep atau gagasan baru dalam rancangan busana. Tanpa ide yang kuat dan kreatif, desainer mungkin kesulitan untuk menciptakan desain yang menarik dan inovatif. Oleh karena itu, memperoleh sumber ide yang tepat dapat membantu desainer untuk menghasilkan karya yang menarik dan memenuhi kebutuhan pelanggan (Rizkiya, et al., 2022).

Banyak sumber ide di sekitar yang mampu menunjang kreatifitas desainer dalam menciptakan serta menghasilkan sesuatu yang baru dan menarik (Haryawati, et al., 2019). Indonesia memiliki banyak keragaman budaya yang dapat dimanfaatkan desainer menjadi sumber ide dalam menciptakan karya. Salah satu keragaman budaya yang menarik penulis untuk menjadi sumber inspirasi penciptaan karya *fashion* adalah suku Tengger. Ketertarikan ini dilandasi dengan keprihatinan penulis terhadap kondisi budaya suku Tengger saat ini. Perubahan pola pikir generasi muda, yang kurang tertarik pada tradisi leluhur menjadi salah satu alasan penyebab hilangnya nilai-nilai lokal secara bertahap (Widyastuti, et al., 2025). Suku tengger saat ini menghadapi beberapa hambatan dan ancaman dalam mempertahankan kearifan lokalnya, salah satunya adalah di desa Ngadisari. Salah satu kearifan lokal tersebut yang kini terancam hilang adalah rumah adat Tengger.

Lelono & Taniardi (2019) mengungkapkan bahwa untuk menemukan rumah-rumah adat Tengger pada saat ini sulit didapatkan. Pada tahun 2003 masih banyak dijumpai rumah-rumah tradisional Tengger, berbahan kayu dengan bentuk rumah panggung beratap rumah kampung. Kesulitan disebabkan, untuk membangun rumah dari bahan kayu bahan maupun harganya tidak terjangkau dan kurang awet. Sementara itu, suku Tengger memilih menggunakan bahan dari batu dan bata karena perawatannya yang mudah. Rumah adat suku Tengger saat ini hanya tersisa satu yang dijadikan cagar budaya juga objek wisata.

Rumah adat Tengger menjadi fokus utama penulis sebagai sumber inspirasi dalam menciptakan karya. Penulis memanfaatkan *fashion* sebagai alat untuk mengembangkan potensi budaya lokal. *Fashion* sebagai alat komunikasi dapat dimanfaatkan untuk mengenalkan budaya lokal kepada masyarakat luas. Menurut Tyaswara et al., (2017) *fashion* dianggap sebagai salah satu alat komunikasi jenis komunikasi non-verbal dengan menggunakan *fashion* sebagai pesan yang ingin disampaikan kepada khalayak atau orang yang melihatnya. Pemanfaatan *fashion* untuk pengembangan kebudayaan lokal sudah banyak dibuktikan hasilnya. Menurut Putri, et al. (2024) dalam penelitiannya menyatakan bahwa adopsi aspek kebudayaan tradisional dalam *fashion* modern dapat mendorong revitalisasi industri tekstil, kesadaran budaya, dan nilai ekonomi kreatif lokal. Selain itu, menurut Dewi, et al., (2024), penciptaan busana modern dengan menggabungkan unsur budaya lokal bukan sekedar estetika, melainkan identitas nasional yang kuat dalam *fashion* modern.

Unsur-unsur yang terdapat pada rumah adat tengger baik visual maupun filosofis menginspirasi penulis untuk menciptakan busana *exotic dramatic style*. Berdasarkan karakter visual tersebut, gaya *exotic dramatic style* dipilih sebagai konsep penciptaan

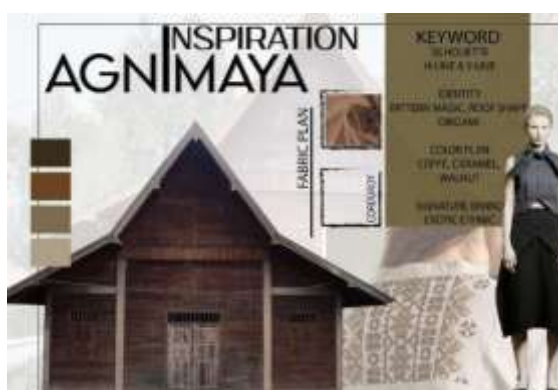
busana karena memiliki kesesuaian dengan karakteristik rumah adat Tengger. *Exotic dramatic style* merupakan gaya yang menonjolkan kesan unik, kuat, artistik, dan atraktif melalui penggunaan bentuk yang tegas, siluet dramatis, detail yang menonjol, serta pengolahan unsur etnik atau budaya ke dalam tampilan modern. Menurut Moray et al., (2022) *style tersebut* memiliki sentuhan yang sangat berbeda dari *style* busana biasanya, seperti: budaya, unik, etnik, dan original. Pembuatan karya ini diharapkan dapat memberikan inovasi dan gagasan baru untuk mengangkat ide dari kebudayaan lokal di Indonesia. Hal tersebut sebagai wujud menjaga kelestarian budaya lokal Indonesia dan mempromosikannya dalam bentuk produk *fashion*.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian penciptaan karya ini adalah *Practice-Ied Research*, yaitu menciptakan dan merefleksikan karya baru melalui riset praktik yang dilakukan. Penelitian ini mengacu pada teori penciptaan karya oleh Hendriyana (2022) yang meliputi empat tahap penciptaan yaitu sebagai berikut:

1. Tahap Eksplorasi/ Pra Perancangan

Tahap pertama adalah tahap pra-perancangan. Pada tahap ini penulis melakukan riset terhadap isu-isu yang relevan yang ada di masyarakat melalui studi pustaka. Hasil dari riset tersebut memberikan gambaran tujuan dan konsep dasar penelitian yang akan dilakukan. Hasil dari riset tersebut kemudian diperoleh sumber inspirasi rumah adat suku Tengger yang kemudian dieksplorasi dan dituangkan menjadi suatu konsep penciptaan karya yang disajikan secara visual dalam bentuk *moodboard*.



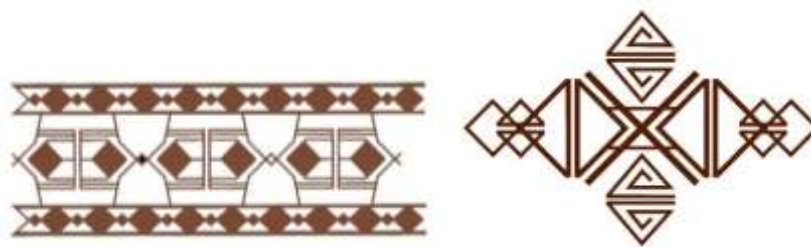
Gambar 1 *Moodboard*
(Dokumentasi Pribadi)

Bentuk rumah adat Tengger ini menghasilkan desain dengan bentuk-bentuk geometris dan bervolume. Visual rumah adat Tengger berbahan kayu yang bertekstur diterjemahkan menjadi tekstur bahan suede. Susunan papan kayu yang ditumpuk memanjang diterjemahkan menjadi tekstur bahan corduroy. Warna-warna yang diambil merupakan macam-macam turunan warna coklat yang diambil dari detail warna kayu yang berbeda di setiap bagian rumah. Bentuk rumah adat Tengger dituangkan ke desain menjadi bentuk-bentuk busana yang kaku, menyudut dan bervolume.

2. Tahap Perancangan

Hasil dari penyusunan konsep penciptaan yaitu munculnya gagasan-gagasan visual yang dituangkan menjadi suatu rancangan busana, baik desain struktur busana maupun desain hiasan busana. Siluet rumah adat Tengger ditransformasikan

menjadi desain hiasan dengan bentuk-bentuk geometris. Desain tersebut diwujudkan dengan bordir pada bahan busana.



Gambar 2 Desain Hiasan Bordir
(Dokumentasi Pribadi)

Hasil rancangan desain hiasan di atas kemudian diaplikasikan pada rancangan desain busana dengan memperhatikan prinsip desain untuk meletakkan posisi hiasan. Selain itu warna bahan dan warna hiasan juga dikombinasikan dengan seimbang agar menghasilkan desain yang harmonis.



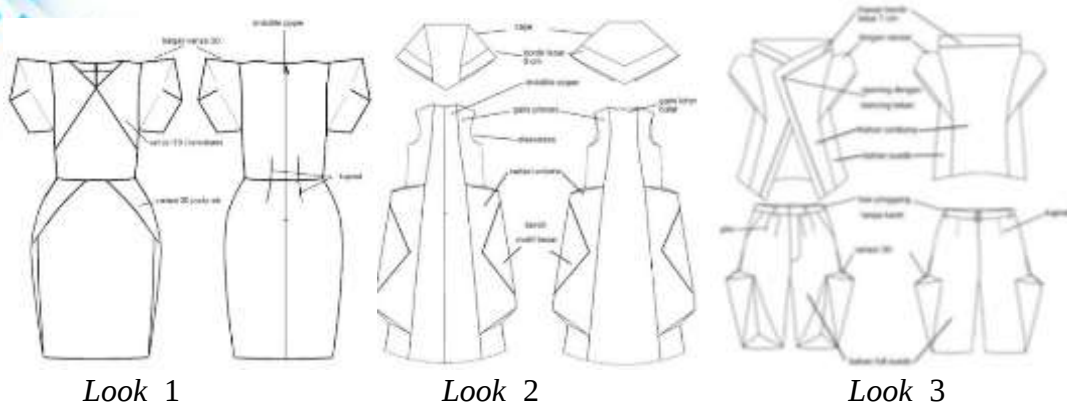
Desain Look 1

Desain Look 2

Desain Look 3

Gambar 3 Desain Busana Terpilih
(Dokumentasi Pribadi)

Hasil rancangan desain busana kemudian diterjemahkan menjadi *technical drawing*. *Technical drawing* merupakan gambar kerja yang digunakan sebagai panduan dalam mewujudkan busana.



Gambar 4 *Technical Drawing* 1 Desain Busana Terpilih
(Dokumentasi Pribadi)

Setelah menerjemahkan desain menjadi *technical drawing*, selanjutnya dilakukan pembuatan prototipe untuk melihat gambaran hasil desain jika diwujudkan. Evaluasi dilakukan terhadap hasil prototipe untuk melihat kesesuaian dengan desain. Adapun hasil evaluasi yang diperoleh yaitu terdapat beberapa bagian yang bentuk dan ukurannya kurang sesuai. Hasil dari evaluasi tersebut selanjutnya digunakan untuk mewujudkan karya sehingga sesuai dengan desain.



Gambar 5 *Fitting* Prototipe
(Dokumentasi Pribadi)

3. Tahap Perwujudan Karya

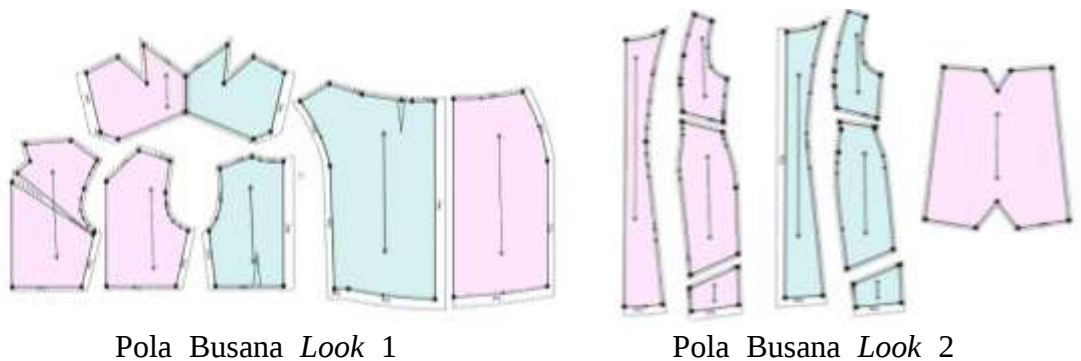
a. Pengukuran Model



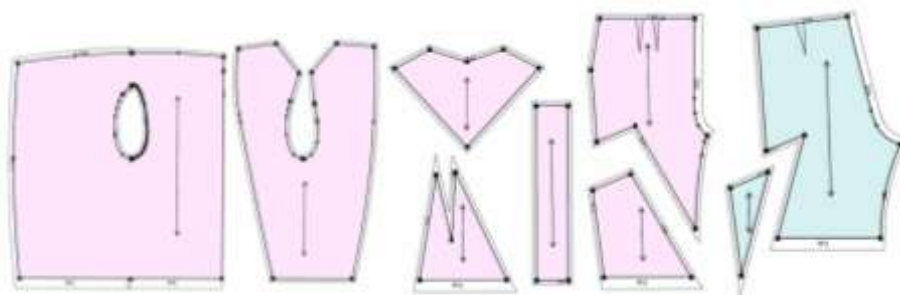
Gambar 6 Pengukuran Model
(Dokumentasi Pribadi)

b. Pembuatan Pola

Hasil dari pengukuran model selanjutnya digunakan dalam pembuatan pola. Rekayasa pola konstruksi digunakan dalam mewujudkan desain yang memiliki bentuk-bentuk geometris yang kaku. Pembuatan konstruksi pola dilakukan secara digital menggunakan aplikasi *Richpeace DGS*. Berikut adalah hasil pola busana yang dibuat:



Gambar 7 Pola Konstruksi Desain Look 1 & 2
(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 8 Pola Konstruksi Desain Look 3
(Dokumentasi Pribadi)

c. Penataan Pola dan Pemotongan Bahan

Hasil konstruksi pola kemudian digunakan sebagai panduan dalam memotong bahan. Bahan corduroy dan suede merupakan bahan yang kilau kainnya searah sehingga pola harus ditata menyesuaikan arah serat bahan. Pola ditata sedemikian rupa agar dapat menghemat bahan dan tidak menghasilkan banyak limbah kain. Selanjutnya pemotongan bahan dilakukan dengan memperhatikan tanda-tanda pola.

d. Proses Bordir

Setelah proses pemotongan, bahan dibordir sesuai dengan desain menggunakan mesin *highspeed*. Proses bordir dilakukan sebelum bahan pengeras staple diaplikasikan.

e. Proses Menjahit

Menjahit potongan bahan dilakukan secara sistematis menggunakan teknik jahit halus sehingga dihasilkan busana yang rapi di bagian luar dan dalam.

f. Proses *Beading*

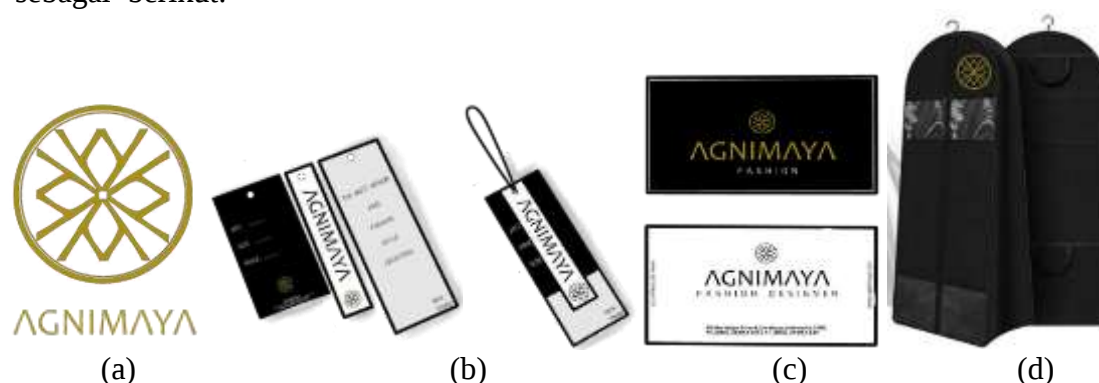
Manik-manik batu imitasi dan kayu digunakan sebagai hiasan pelengkap yang diaplikasikan di atas bordiran.

g. Proses *Finishing*

Proses *finishing* mencakup pemasangan kancing, menjahit som bagian kelim, membersihkan sisa-sisa benang (*trimming*), dan *pressing* akhir busana.

4. Tahap Penyajian

Hasil karya busana dipamerkan pada acara *fashion show* dengan tujuan terjalannya komunikasi, apresiasi dan pemaknaan karya berdasarkan tujuan penciptaan itu sendiri. Nama *brand* pada karya busana ini adalah "Agnimaya". "Agni" dalam bahasa sansekerta berarti api, dan "Maya" dalam konteks ini berarti bayangan api, atau sesuatu yang memancarkan kehangatan dan semangat seperti api. Adapun desain *branding* produk untuk keperluan pemasaran karya ini yaitu sebagai berikut:



Gambar 9 a) Logo Brand, (b) Desain Hangtag, (c) Kartu Nama, (d) Packaging Produk
(Dokumentasi Pribadi)

Hasil dan Pembahasan Hasil Perwujudan Karya



Gambar 10 Karya Look 1
(Dokumentasi Pribadi)

Karya *look 1* berupa busana *one piece* yaitu *dress* selutut yang dominan menggunakan bahan suede dan sedikit bahan corduroy. Tekstur bahan suede yang sedikit berbulu dan bahan corduroy yang bergaris merupakan perwujudan visual dari tekstur rumah adat yang berbahan kayu. Warna-warna yang diterapkan juga diadaptasi dari warna kayu yaitu turunan dari warna coklat, atau biasa disebut *Earth Tone* yang merupakan salah satu dari karakteristik *exotic dramatic style*. Visual rumah adat yang memiliki dimensi dituangkan pada busana ini dengan penerapan detail busana yang berdimensi hasil dari rekayasa pola konstruksi. Detail pada busana ini yaitu bentuk garis leher V, *opening invisible zipper* pada belakang *dress*, dan terdapat potongan pada garis pinggang. Terdapat ragam hias geometris pada busana ini berasal dari hasil stilasi bentuk siluet rumah adat Tengger, yang diterapkan menggunakan teknik bordir. Harga jual produk ini dihitung dari total HPP (Harga Pokok Produksi) ditambah margin 80% sehingga diperoleh harga jual Rp 936.500.



Gambar 11 Karya Look 2
(Dokumentasi Pribadi)

Karya look 2 berupa *dress* dengan panjang selutut yang dilengkapi *cape*. Komposisi bahan suede dan corduroy pada busana ini cukup seimbang. Menggunakan garis leher bulat dan potongan garis *princess*. Bagian sisi *dress* terdapat detail bentuk yang bervolume disertai bordir lengkap dengan hiasan manik-manik. *Opening* pada bagian belakang *dress* menggunakan *invisible zipper*. Bagian *cape* memberikan siluet seperti bentuk atap rumah adat, dilengkapi bordir dan manik-manik pada tepiannya. Perpaduan bentuk, warna dan hiasan memberikan kesan etnik dan dramatik sesuai dengan karakteristik *exotic dramatic style*. Harga jual produk ini dihitung dari total HPP ditambah margin 80% sehingga diperoleh harga jual Rp 1.144.800



Gambar 12 Karya Look 3
(Dokumentasi Pribadi)

Karya look 3 adalah busana pria berupa atasan dan celana pendek dengan panjang selutut. Bentuk busana atasan yang unik dengan garis leher yang ditinggikan, dominan menggunakan bahan corduroy. *Opening* atasan menggunakan kancing tekan pada bagian muka. Bagian celana memiliki bentuk seperti celana pada umumnya, namun pada bagian samping bawah ditambahkan detail bentuk yang bervolume. Penerapan bentuk-bentuk yang bervolume dan ragam hias geometris dari visual rumah adat Tengger yang etnik, dan penggunaan warna-warna tanah sesuai dengan karakteristik *exotic dramatic style*. Harga jual produk ini dihitung dari total HPP (Harga Pokok Produksi) dengan margin 80% sehingga diperoleh harga jual Rp 1.178.000.

Hasil Penyajian Karya

Hasil karya busana ditampilkan pada acara *grand jury* dengan tujuan untuk evaluasi akhir sebelum karya dipamerkan pada acara *fashion show*. Adapun 3 praktisi yang dihadirkan sebagai juri yaitu Elizabeth Njo May Fen, Indah Chrysanti Angge, dan Ulfa Mumtaza. Selanjutnya untuk keperluan dokumentasi, dilakukan pemotretan koleksi busana yang bertempat di rumah adat Tengger desa Ngadisari, kecamatan Sukapura, Probolinggo.



(a)



(b)

Gambar 13 (a) Kegiatan *Grand jury*, (b) Pemotretan Karya di rumah adat Tengger (Dokumentasi Pribadi)

Puncak kegiatan pameran karya ini yaitu *Annual Fashion Show* "Bumibrama" yang dilaksanakan di lapangan rektorat Universitas Negeri Surabaya. Sebelum acara dimulai, beberapa karya ditampilkan pada *pers conference* untuk mengenalkan sedikit tentang karya. Kemudian memasuki acara utama yaitu *Annual Fashion Show* Bhumibrama dengan konsep *theatrical fashion show*, yaitu *fashion show* yang diiringi pertunjukan teatrikal. Acara ini juga disiarkan secara langsung di kanal Youtube AFSUnesa, serta diliput berbagai media massa.



(a)



(b)

Gambar 14 (a) Kegiatan *Pers Conference*, (b) Acara puncak *Annual fashion show* (Dokumentasi Pribadi)

Kesimpulan

Proses penciptaan busana *exotic dramatic style* ini melalui 4 tahapan penciptaan karya yaitu tahap pra-perancangan, tahap perancangan, tahap perwujudan dan tahap penyajian. Hasil yang diperoleh yaitu berupa busana kostum dengan 2 *look* busana wanita dan 1 *look* busana pria. Karakter *exotic dramatic style* pada busana ini diwujudkan dengan mengombinasikan warna dan tekstur bahan yang sesuai, mengaplikasikan bentuk-bentuk yang tidak biasa pada busana, mengaplikasikan ragam hias geometris dengan bordir, serta penggunaan manik-manik dari batu dan kayu. Perpaduan tersebut menghasilkan busana yang etnik, dramatik, dan sesuai dengan sumber inspirasi yaitu rumah adat suku tengger. Penyajian karya ini melalui rangkaian acara *fashion show* "Bhumibrama" dan dipromosikan melalui media sosial yang bertujuan untuk mengangkat budaya lokal dan nama desainer.

Penulis berharap untuk penelitian selanjutnya sebaiknya pembuatan karya busana serupa tidak hanya memperhatikan aspek estetis dengan bentuk-bentuk yang unik, tetapi juga memperhatikan aspek fungsionalis. Diharapkan ide dari penciptaan karya ini dapat dieksplorasi lebih dalam lagi kedepannya, sehingga menghasilkan karya-karya lain yang lebih baik. Penulis menyarankan untuk penelitian selanjutnya agar pemasaran produk dapat memanfaatkan lebih banyak *platform*, tidak hanya terbatas pada media sosial Instagram.

Referensi

- Dewi, N.M.A.K., & Wulansari, V. (2023). "Style Fashion Ready to wear Terinspirasi dari Gambar Penderita Depresi". Jurnal Fashionista. Vol.1
- Haryawati, I. L.A., Sudirtha, I. G. & Angendari, M.D. (2019). "Pembuatan Busana Fantasi dengan Sumber Ide Dramatari Calonarang". Jurnal Bosaparis: Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Vol. 10, Nomor 3, November 2019 167.
- Hendriyana, H. (2022). Metodologi Penelitian Penciptaan *Karya Practice-Ied Research And Practice-Based Research* Seni Rupa, Kriya dan Desain – Edisi Revisi. Yogyakarta: Andi.
- Lelono, T.M. H. & Taniardi, P.N. (2019). Mengenal Permukiman dan Rumah Tengger Berdasarkan Sistem Kepercayaan. Yogyakarta: Balai Arkeologi Daerah Istimewa Yogyakarta.
- Moray, M.M., Sukmadewi, I.A. K.S., & Mayun, A.N. A. (2022). "Analogi Arsitektur Benteng Moraya dalam Penciptaan Busana Bergaya *Exotic Dramatic*". BHUMIDEVI: *Journal of Fashion Design* II(1), 56–65.
- Mukhlisin, F., Ryan, M., Widani, N. A., Sanjaya, & Vicky, F. (2025). "Peran *Dynamic Capability* dan Sumber Daya Manusia dalam Menghadapi Perubahan Pasar di Dunia *Fashion* : Studi Pada *Candy Lady Store*". JIEMBI: Jurnal Ilmu Ekonomi, Manajemen dan Bisnis. Vol. 3 No. 1 Januari 2025. E-ISSN: 2988-5647.
- Putri, A.S. H., Herrizona, F. P. & Kurniawan, N.K.P. (2024). "Pengaruh Tren Mode Berkain pada Generasi Z terhadap Upaya Revitalisasi dan Aktualisasi Identitas Budaya dalam Perspektif Etika". Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 10(14), 243-252p-ISSN: 2622-8327 e-ISSN: 2089
- Rizkiya, A.L., Yulistiana & Indarti. (2022). "Bunga Lavatera Sebagai Sumber Ide Penciptaan Busana Pesta". *Journal of Fashion & Textile Design Unesa*. ISSN 2747-2574.
- Tyaswara, B., Rizkina Taufik, R., Suhadi, M. & Danyati, R. (2017). "Pemaknaan Terhadap Fashion Style Remaja di Bandung". Jurnal Komunikasi, 3 (September), 2579–3292.
- Wibowo, A.F., Wulandari, J. & Nugeraha, P. (2021). "Pengalaman Pelanggan, *Reference Group*, Persepsi Harga dalam Keputusan Pembelian Produk Etnik *Fashion*". *Jurnal Perspektif Bisnis*, volume 4, Nomor 1, Mei 2021, (38-50).
- Widyastuty, A.A.S.A., Prasetya, K.A., Rohmadiani, L.D., & Shofwan, M. (2025). Nilai-Nilai Kearifan Lokal dalam Pola Tata Ruang Masyarakat Desa Ngadisari, Kecamatan Sukapura, Kabupaten Probolinggo. Jurnal Ilmiah Daring Kearifan Lokal. ISSN: 2086-3764.