

## **BAB II**

### **DASAR PENCIPTAAN KARYA**

#### **A. Tema Penciptaan**

Pergelaran Busana 2015 kali ini mengangkat tema “*Archsense*” gabungan dari kata *archipelago* dan *sense* yang berarti cipta karya Nusantara. Tema ini mengacu pada *trend Forecasting 2015/2016 Re-Habitat* atau pemulian yang menandakan sebuah era baru yang lebih menenangkan, aman, stabil, dan cerah. Tema adalah pokok pikiran; dasar cerita (yang dipercakapkan, dipakai sebagai dasar mengarang, mengubah sajak, dan sebagainya), (Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa, 2008: 1429). Tema merupakan suatu gagasan pokok atau ide pikiran tentang suatu hal yang diuraikan atau sesuatu yang telah ditempatkan. Kata tema berasal dari bahasa Yunani *tithenai* yang berarti menempatkan atau meletakkan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia tema disebut sebagai pokok pikiran atau dasar cerita. Menurut Saad (1967:185) tema adalah persoalan pokok yang menjadi pikiran pengarang, di dalamnya terbayang pandangan hidup dan cita-cita pengarang.

Menurut Saad (1967), sebelum menyusun kegiatan pertunjukan, terlebih dahulu adalah penentuan tema. Penentuan tema ini penting karena apapun yang digelar nanti harus dengan latar belakang yang hendak dilaksanakan dan dicapai sehingga tetap dalam satu alur dan satu tujuan. Penentuan tema bisa didasarkan pada hari besar nasional misalnya tema perjuangan, kepahlawanan, kebudayaan dan lain-lain. Karena tema adalah ide dasar pokok pertunjukan,

maka setidaknya sebelum mengadakan pertunjukan, perlu adanya analisa latar belakang terjadinya peristiwa yang dapat diangkat menjadi tema dengan persyaratan sebagai berikut: (1) aktual, (2) singkat dan jelas.

Tema akan mempengaruhi konsep atau pemikiran yang mendasari penciptaan. Menurut Soedjadi, konsep adalah ide abstrak yang dapat digunakan untuk mengadakan klasifikasi atau penggolongan yang pada umumnya dinyatakan dengan suatu istilah atau rangkaian kata. Menurut Bahri konsep adalah satuan arti yang mewakili sejumlah objek yang mempunyai ciri sama, sedangkan menurut Mikke Susanto(2002) konsep adalah pokok pertama yang mendasari keseluruhan pemikiran hanya ada dalam pikiran atau kadang – kadang tertulis secara singkat. Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa konsep adalah pemikiran atau ide yang digunakan untuk mendasari suatu pemikiran yang diwujudkan dengan kata-kata yang mempunyai makna.

## **B. *Trend***

### **1. Pengertian *Trend***

*Trend* adalah sesuatu yang sedang diminati dan dibicarakan oleh sebagian besar masyarakat saat ini dan kejadiannya berdasarkan fakta, dalam hal ini adalah dalam dunia *fashion*. “Kecenderungan akan suatu gaya busana tertentu lazim disebut dengan *trend mode*” (Sri Widarwati, 2000). Sedangkan menurut Porrie Muliawan (2002:3) *trend mode* adalah tolak ukur

kecenderungan perkembangan mode yang sudah merupakan norma (keidahan yang sudah mutlak).

Dalam kehidupan *fashion* ditandai dengan perubahan-perubahan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu. Perubahan yang mendasar pada mode merupakan bagian yang penting dan menyatu dengan masyarakat. Kehidupan *fashion* juga dipengaruhi oleh keadaan dan kondisi ekonomi, sosial dan peran. Apapun disekitar kita bisa berpengaruh terhadap mode. Kecenderungan akan suatu gaya busana tertentu lazim disebut dengan *trend* mode.

## **2. Trend Forecasting BD+A 2015 RE-HABITAT**

*Trend 2015 Fashion Trend Forecasting* yaitu *Re + habitat* merupakan gambaran kecenderungan *trend* mode yang menghadirkan 4 tema besar yaitu *Alliance*, *Biomimetic*, *Adroit* dan *Veracious*. Keempat tema tersebut memberikan gambaran tema yang berbeda namun mempunyai kesatuan yang utuh sebagai *Trend forecasting 2015, Re + habitat*. Tema pertama yaitu *Alliance* terinspirasi dari tradisi yang mengungkapkan pentingnya elemen-elemen positif tradisi bagi kehidupan setiap individu yang bisa menambah kualitas hidup dengan nilai-nilai spiritual baru, memberikan paduan akan gaya hidup yang lebih sesuai dengan akar budayanya, mengembalikan kepada keadaan indah dan kehangatan setiap ritual kemasyarakatan dan kekeluargaan sebagai faktor kebahagiaan.

Tema kedua yaitu *Biomimetics* terinspirasi dari kerusakan lingkungan yang disebabkan oleh kegiatan pertambangan, penebangan, dan

sebagainya di daerah Banjarmasin yang semakin memburuk. Eksploitasi berlebihan tersebut telah menyebabkan ketidakseimbangan ekosistem yang bisa menjadi sumber bencana alam yang merugikan. Kekhawatiran ini mendorong munculnya ide dan konsep untuk menyelamatkan dunia dari kepunahan dengan membuat rekayasa biologi yang dirancang semirip mungkin atau bahkan melebihi aslinya.

Tema ketiga yaitu *Adroit* terinspirasi dari kota Jakarta yang mempunyai daya tarik yang sangat kuat bagi masyarakat Indonesia dari berbagai penjuru negeri. Menampilkan gaya *urban* yang minimalis dengan paduan warna yang baru dan detail simple. Segala sesuatu dikaitkan dengan fungsi dan diterapkan dalam bentuk-bentuk yang kreatif dan inovatif namun tidak berlebihan. Tema keempat yaitu *Veracious* terinspirasi dari unsur alam seperti keindahan bawah laut yang romantis namun terkadang mengandung sesuatu yang tak terduga, serta aksesoris primitif dan efek *tapestry* diterapkan dalam *style* yang dramatis. Kesan etnik yang kuat juga menjadi ciri yang kuat dan dikemas dalam gaya ‘ liar namun terkendali’.

Tema keempat yaitu *Veracious* yang merupakan tema dalam penciptaan busana ini. *Veracious* membawa unsur-unsur primitif. Namun tidak berarti kuno atau monoton tapi dibentuk dalam busana yang akan terlihat mewah serta elegan. Elemen-elemen primitif diangkat menjadi busana yang elegan dan mewah. Terinspirasi dari Kepulauan Raja Ampat, Papua. Warna yang diterapkan cenderung kalem, pastel, dan cerah. Biru laut akan mendominasi tren fashion dua tahun mendatang. Motif alam,

bebatuan, serta unsur-unsur bawah laut seperti koral akan menjadi detail dari tema *Veracious*. Busananya juga cenderung longgar. Ada pula modifikasi busana tradisional menjadi lebih modern seperti pakaian adat Irian Barat, sarung, ponco, serta kaftan. *Veracious* terbagi menjadi beberapa sub tema yaitu :

### 1) *Arcadian*

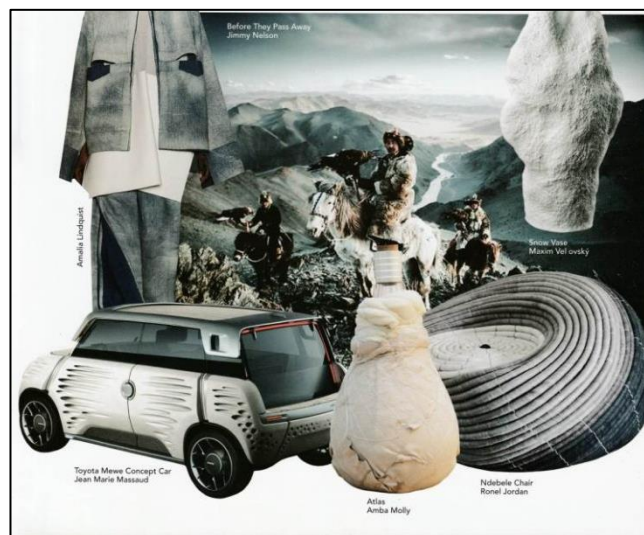
Daerah rural pegunungan seringkali merupakan area preservasi budaya tinggi dimasa lalu yang telah dilupakan oleh masyarakat modern. Meski jauh dari kemajuan teknologi, namun perubahan untuk membaca perubahan alam dan siklus alam yang dipelajari secara turun-temurun lewat syair, lagu, dan legenda merupakan navigasi yang paling ampuh untuk bertahan hidup. Anyaman, tenunan dengan teknik ikat, dan pewarnaan alam dengan motif-motif geometris yang terkadang juga simbiolis menjadi ciri khas sub tema ini.



**Gambar 1.** *Arcadian*

## 2) *Primeva*

Manifestasi hidup “*off the grid*” dengan kembali menggali kebutuhan dasar manusia pada jaman prehistorik sebagai sebuah solusi ekstrem bagi rasa frustrasi akan infrastruktur modern yang dianggap tidak bisa diandalkan. Bentuk-bentuk yang terlihat dibuat dengan sederhana dan seadanya, dari bahan-bahan yang cenderung mentah menjadi inspirasi pada sub tema ini. Keaslian material dan kualitas organik lebih dipentingkan dari bentuk akhir ataupun warna, seperti penggunaan bulu dan wool sebagai kebutuhannya, batu yang diasah secara kasar menjadi mata tombak dan kayu yang dipotong kekadarnya dan dibuat menjadi mebel seadanya. Proses *finishing* minimal dan lebih mengutamakan fungsi produk dari tampilannya.



**Gambar 2.** *Primeva*

## 3) *Prolific*

Terinspirasi dari asal mula sejarah peradaban manusia dengan teknologi rendah namun memiliki sistem kemasyarakatan yang jelas dan

mengenal perdagangan secara memulai petualangan dengan kapal-kapal untuk mencari bahan dagangan atau harta rampasan ke negara-negara asing. Proses tekstil sudah dimulai dengan pemintalan benang yang kemudian dirajut secara kasar, dibuat rumbai-rumbai, dan diberikan ornamen seperlunya dengan warna-warna cerah. Mebel merupakan perpaduan antara teknik sederhana dan seringkali bahan yang diproses dengan minimal namun faktor kenyamanan sudah difikirkan dengan memberikan lapisan *cushion* dan penutup yang hangat yang menjadikan kursi enak diduduki, memberikan tampilan unik antara material mentah dan material yang telah melewati proses *finishing* untuk kenyamanan pemakai.



**Gambar 3.** *Prolific*

## **C. Sumber Ide**

### **1. Pengertian Sumber Ide**

Sumber ide adalah segala sesuatu yang menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain ide baru (Sri Widarwati, 1996 : 58). Sedangkan menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982), sumber ide adalah sesuatu yang dapat merangsang lahirnya kreasi baru. Sumber ide dapat diperoleh dari alam sekitar, sumber sejarah dan penduduk asli, serta peristiwa-peristiwa penting yang terjadi di sekitar kita, baik itu peristiwa nasional maupun internasional, dan juga dapat diambil dari busana khas dari suatu daerah. Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa sumber ide adalah sesuatu yang dapat dijadikan Inspirasi untuk membuat desain baru yang inovatif.

### **2. Penggolongan Sumber Ide**

Ada beberapa macam sumber ide yang dapat dikelompokkan menjadi tiga (Chodiyah dan Wisri A. Mamdy, 1982: 172), yaitu:

- a. Sumber ide dari pakaian penduduk dunia atau pakaian daerah-daerah di Indonesia.
- b. Sumber ide dari benda-benda alam, seperti bentuk dan warna dari tumbuh-tumbuhan, binatang, gelombang laut, bentuk awan, dan bentuk-bentuk benda geometris.
- c. Sumber ide dari peristiwa-peristiwa nasional, maupun internasional, misalnya pakaian olahraga dari peristiwa Asean Games, ide dari pakaian upacara 17 Agustus.



Berdasarkan pendapat diatas yang dimaksud dengan sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat merangsang dan menimbulkan lahirnya suatu ide seseorang untuk menciptakan krali dan desain baru yang didukung oleh pengetahuan yang lain, seperti sejarah busana, pengetahuan tekstil, teknologi busana, dan teknologi menjahit. Dari beberapa sumber ide yang dipaparkan diatas dapat diambil salah satu ataupun lebih. Misalnya dalam pembuatan desain busana mengambil sumber ide dari benda-benda alam berupa flora dan fauna seperti bentuk dan warna –warna tumbuhan, binatang. Selain flora dan fauna benda-benda alam seperti :gelombang laut, dan bentuk benda geometris. Adapun pembuatan desain busana dengan sumber ide dari alam, binatang, upacara pada suatu daerah, bangunan-bangunan bersejarah, dan lain sebagainya. Dalam pembuatan desain busana penulis mengambil sumber ide *eksotisme golden sunrise* Sikunir Dieng.

### **3. Sumber Ide Eksotisme Golden Sunrise Sikunir**

Desa Sembungan yang terletak di sebelah selatan dari dataran tinggi dieng yang merupakan desa tertinggi di pulau jawa yang berada pada ketinggian sekitar 2200 meter diatas permukaan laut, dan terdapat pula bukit sikunir yang berada di sebelah timur desa Sembungan dan terletak pada ketinggian sekitar 2270 meter diatas permukaan laut.

Asal usul nama sikunir diberikan oleh masyarakat setempat yaitu dari kata kunyit atau kunir, karena ketika mereka melihat matahari yang

terbit dari bukit sikunir tersebut berwarna kuning oranye seperti kunyit atau kunir.

Di bukit sikunir inilah para wisatawan biasanya untuk menikmati munculnya sang surya dengan keindahan *sunrise* di bukit sikunir selain di gunung prau. Jarak tempuh menuju bukit sikunir yaitu 8km dari dataran tinggi dieng, dan ada dua pilihan untuk menuju bukit tersebut, pilihan pertama adalah dengan *trecking* atau perjalanan dari Dieng yang dimulai pada pukul 2 dini hari dengan persiapan fisik dan perlengkapan lain yang harus benar-benar lengkap. Pilihan yang ke dua yaitu dengan menggunakan jasa ojek atau persewaan motor dan setelah sampai di terminal dilanjutkan pendakian dengan jarak 800 meter dengan durasi sekitar 30 menit.

Dengan perjalanan yang gelap gulita tanpa ada satupun lampu jalan yang menerangi dan medan yang berkelok-kelok, berlubang serta naik turun dan tanah becek ditengah jalan sangatlah berbahaya bila seseorang yang tidak hafal betul dengan medan, disarankan untuk menggunakan jasa *Guide* lokal yang akan mendampingi dan menemani dalam perjalanan menuju puncak bukit sikunir.



**Gambar 4.** Golden Sunrise Sikunir

(Sumber:<http://indotouring.com>)

#### **4. Pengembangan Sumber Ide**

Menurut Dharsono Sony Kartika (2004), “perubahan wujud dibedakan menjadi empat yaitu: stilisasi, distorsi, transformasi dan deformasi”.

##### **a. Stilasi**

Stilisasi merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan obyek atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayakan setiap kontur pada obyek atau benda tersebut.

##### **b. Distorsi**

Distorsi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara mengangkat wujud-wujud tertentu pada benda atau obyek yang digambar.

##### **c. Transformasi**

Transformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara memindahkan (trans = pindah)

wujud atau figur dari obyek lain ke obyek yang digambar". Sehingga dapat dijelaskan bahwa transformasi merupakan perubahan bentuk tanpa meninggalkan ciri khasnya sehingga karakter asli masih dapat dikendalikan.

#### d. Deformasi

Deformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk obyek dengan cara menggambarkan obyek tersebut dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili, atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakik.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, sumber ide adalah segala sesuatu yang terdapat di alam, pakaian penduduk dunia, peristiwa penting Nasional ataupun Internasional, dan dari pakaian kerja yang dapat diambil ciri-cirinya yang digunakan untuk menciptakan suatu desain busana baru.

Berdasarkan penjelasan diatas, penulis menerapkan teori Disformasi untuk mengembangkan sumber ide pada penerapan busana pesta malam ini yaitu kelokan–kelokan jalan yang di wujudkan dalam draperi, naik turunnya saat mendati yang diwujudkan dalam *cape*, serta rest area yang di penuh anyaman bambu diwujudkan dalam anyaman obi.

## **D. Desain Busana**

“Desain adalah suatu rancangan atau gambaran objek atau benda yang dibuat berdasarkan susunan dari bentuk, garis, warna, dan tekstur ” (Sri Widarwati, 1993:2). “Desain adalah suatu rancang gambar yang nantinya akan dilaksanakan dengan tujuan tertentu, yang berupa susunan garis, bentuk, warna, dan tekstur”(Widjingingsih,1982:1). Kemudian menurut Arifah A.Riyanto(2003) Desain adalah rancangan sesuatu yang dapat diwujudkan pada benda nyata atau perilaku manusia yang dapat dirasakan, dilihat, didengar, dan diraba. Menurut Chodiyah dan Wisri A.Mamdy (1982:1) Desain adalah suatu susunan dari garis, warna, bentuk, serta tekstur. Sedangkan menurut Afif Ghurub Bestari (2001:4) Desain dapat diartikan sebagai rancangan yang merupakan susunan dari garis, bentuk, ukuran, warna, tekstur, dan *value* dari suatu benda yang dibuat berdasarkan prinsip-prinsip desain.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan desain adalah rancangan yang disusun dari warna, bentuk, ukuran, tekstur, dan garis dari suatu benda yang akan dibuat menjadi suatu rancangan atau gambaan dari benda tersebut untuk dapat menciptakan suatu busana.

### **1. Prinsip Penyusunan *Moodboard***

Menurut Sandra Burke(), *Moodboard* adalah papan inspirasi yang merupakan sarana yang berbentuk sebuah papan atau bidang datar lainnya dengan berbagai bentuk (persegi, bulat, lonjong, segitiga dan lain sebagainya) yang didalamnya berisi kumpulan gambar, warna dan jenis benda yang dapat menggambarkan ide sebuah karya yang ingin diwujudkan.

*Moodboard* memberikan peranan penting bagi disainer dalam proses pembuatan karya. Tujuan pembuatan *moodboard* adalah untuk menentukan gambaran yang jelas, mengumpulkan sumber inspirasi, tujuan, arahan, dan panduan dalam penciptaan sebuah disain, sehingga tidak menyimpang dari tema dan *trend* yang telah ditentukan.

Unsur-unsur yang terdapat pada *moodboard* meliputi unsur warna, bentuk, ragam hias, tekstur, dan siluet. *Moodboard* berperan sebagai media petunjuk untuk menciptakan sebuah karya.

a. Fungsi *Moodboard*

- 1) Memberikan gambaran mengenai tujuan dan manfaat yang akan diperoleh dari karya yang akan dibuat,
- 2) Merumuskan berbagai macam ide yang semula bersifat abstrak menjadi sebuah disain karya konkret.
- 3) Sebagai media referensi.
- 4) Sebagai media perencanaan pada kegiatan industri khususnya industri busana dan kriya tekstil, seperti butik, industri garmen, atau industri kriya tekstil.(Suciati, dalam *moodboard* :3)

b. Manfaat *Moodboard*

- 1) Membantu mengarahkan proses disain dari awal hingga terciptanya karya.
- 2) Membantu mengembangkan kemampuan kognitif atau pengetahuan, karena dengan membuat *moodboard* dapat mengembangkan kemampuan imajinasi.

- 3) Melatih kemampuan afektif atau emosional dalam proses pembuatan disain busana melalui *moodboard* sebagai media.
- 4) Melatih keterampilan psikomotorik penyusun dalam menyusun potongan-potongan gambar, membuat disain dan menciptakan karya (Suciati, dalam *moodboard* : 4).

## **2. Unsur dan Prinsip Disain**

Dalam pembuatan disain busana juga harus memperhatikan unsur-unsur dan prinsip disain, suatu kombinasi atau kesatuan yang selaras, sehingga disain busana yang diciptakan akan lebih mudah dipahami dan dianalisis oleh semua kalangan.

### **a. Pengertian Unsur Disain**

“Unsur disain adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyusun suatu rancangan” (Sri Widarwati, 1993 : 7). Pendapat lain ada yang mengatakan bahwa unsur disain atau elemen “disain yaitu segala sesuatu yang disusun untuk mendapatkan disain”, (Prapti Karomah dan Sicilia S, 1986: 35). Pendapat lain ada juga yang mengatakan bahwa unsur disain adalah pengetahuan yang diperlukan untuk membuat atau menciptakan suatu disain busana yang unsur-unsur disain meliputi :

#### **1) Garis**

“Garis adalah penghubung dua buah titik” (Arifah A. Riyanto, 2003 : 28). “Garis adalah unsur yang dapat dipergunakan untuk mewujudkan emosi, dan dengan garis pula dapat

menggambarkan sifat sesuatu”, (Widjiningsih, 1982 : 3). “Garis merupakan unsur tertua yang digunakan manusia untuk mengungkapkan emosi atau perasaan” (Chodiyah dan Wisri A. Mamdy, 1982:8). Berdasarkan pengertian di atas, Garis adalah kumpulan dari titik yang mempunyai arah dan tujuan untuk mengungkapkan emosi dan ekspresi.

Menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982) dalam desain busana unsur garis mempunyai fungsi sebagai berikut :

- a) Membatasi bentuk strukturnya (siluet).
- b) Membagi bentuk strukturnya dalam bagian-bagian yang merupakan hiasan dan menentukan mode.
- c) Menentukan periode dari suatu busana (siluet).
- d) Memberi arahan pergerakan.

Dalam desain busana, garis mempunyai fungsi membatasi bentuk struktur atau siluet. Garis pada pakaian dapat terjadi karena model yang dibuat seperti garis hias, contoh garis *empire*, *princess*, garis yoke dan garis pada torso.

Garis dapat dibedakan berdasarkan : arah, cara membuat dan bentuk. Berdasarkan arahnya garis dapat dikelompokkan menjadi :

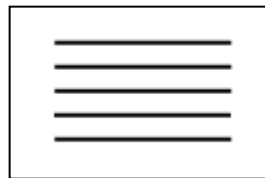


## a) Garis Vertikal

**Gambar 5.** Garis Vertikal

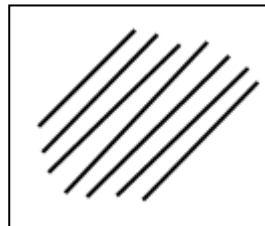
Garis arah vertikal adalah garis memanjang. Garis ini mempunyai sifat kokoh, tinggi, kuat dan berwibawa. Garis arah vertikal juga mempunyai pengaruh terhadap sipemakai, yaitu dapat memberi kesan tinggi, langsing dan seimbang.

## b) Garis Horizontal

**Gambar 6.** Garis Horizontal

Garis arah horizontal mempunyai sifat tenang, pasif dan stabil. Garis arah horizontal juga mempunyai pengaruh terhadap sipemakai, yaitu memberi kesan menggemukkan, melebarkan dan membesarkan. Garis horizontal cocok dipakai untuk orang dengan bentuk tubuh kurus tinggi. Apabila dipakai akan kelihatan lebih gemuk dan berisi.

## c) Garis Diagonal



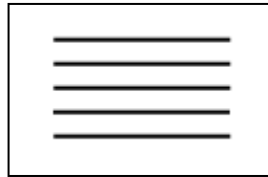
**Gambar 7.** Garis Diagonal

Garis diagonal adalah garis miring ke kiri atau ke kanan, mempunyai sifat bergerak, dinamis dan bervariasi sesuai derajat kemiringannya. Apabila derajat kemiringannya ke arah vertikal, maka akan memberi kesan meninggikan, demikian sebaliknya. Garis diagonal mempunyai pengaruh yang lembut, lincah dan gembira pada sipemakai. Garis diagonal dapat dipakai oleh orang kurus dan gemuk karena dapat memberi kesan meninggikan atau menggemukkan tergantung dari derajat kemiringannya.

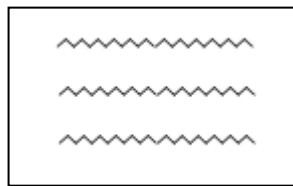
Selain berdasarkan arah, garis dapat dibedakan juga berdasarkan cara membuatnya. Garis berdasarkan cara membuatnya dikelompokkan menjadi dua, yaitu : garis formal dan garis informal. Garis formal adalah garis yang dibuat secara resmi menggunakan alat gambar dan alat ukur. Garis formal memberi kesan tidak mencerminkan kepribadian sipembuat. Garis informal adalah garis yang dibuat berdasarkan keinginan sipembuat tanpa alatukur. Garis informal memberi kesan individual sesuai kepribadian sipembuat. Garis juga dapat dibedakan berdasarkan bentuk. Garis berdasarkan bentuk

dikelompokkan menjadi: Garis lurus, garis *zigzag*, garis bergerigi, garis berombak, garis lengkung, garis lingkaran dan garis bersengkeliit.

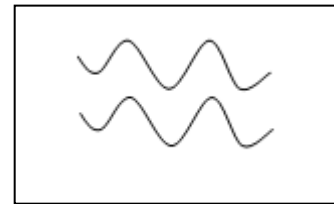
Gambar Garis Lurus

Gambar Garis *Zigzag*

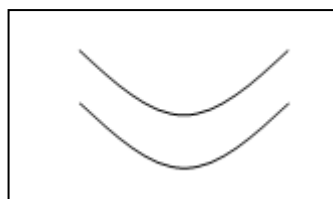
Gambar Garis Bergerigi



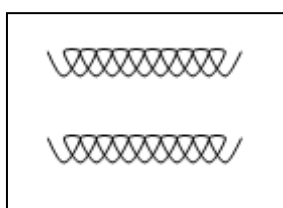
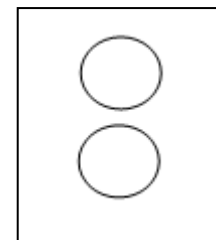
Gambar Garis Berombak



Gambar Garis Lengkung



Gambar Garis



Gambar Garis Bersengkeliit

**Gambar 8.** Macam-macam Garis

Dari penjelasan tentang garis diatas jika diterapkan pada busana misalnya pada macam-macam garis leher yaitu garis leher bulat, garis leher V (segitiga), garis leher persegi, garis leher U, garis leher bentuk hati, garis leher *bateau*, garis leher *off shoulder*, garis leher Sabrina, garis leher *décolleté*, garis leher kamisol, garis leher *streples*, garis leher cow. Dari macam-macam garis leher tersebut mempunyai fungsi yang berbeda-beda juga sesuai dengan jenis garis yang digunakan, misalnya garis leher U dapat berfungsi untuk memanjangkan leher jadi cocok digunakan pada jenis leher yang pendek. Contoh untuk orang bertubuh pendek gemuk pantas menggunakan pakaian dengan motif garis vertikal.

## 2) Arah

Menurut Atisah Sipahelut dan Petrussumadi (1991) Arah adalah wujud benda yang dapat dirasakan adanya suatu arah tertentu dan mampu menggerakkan rasa. Setiap garis mempunyai arah, yaitu mendatar (horizontal), tegak lurus (vertikal), dan miring ke kiri dan ke kanan (diagonal). Masing-masing arah memberi kesan yang berbeda-beda. Menurut Widjiningsih (1982) arah dibagi menjadi tiga macam, yaitu :

- a) Arah mendatar (horizontal), memberi kesan tenang, tentram, pasif.

- b) Arah tegak lurus (vertikal), memberi kesan agung, stabil, kokoh, berwibawa.
- c) Arah miring kekiri dan kekanan (diagonal), memberi kesan lincah, gembira, dan melukiskan gerakan perpindahan yang dinamis.

Kemudian menurut Sri Widarwati (1993) arah dibagi menjadi : Arah garis tegak lurus memberi kesan keluhuran, melangsingkan.

- a) Arah garis lurus mendatar (horizontal) memberi kesan perasaan tenang,melebarkan dan memendekkan obyek.
- b) Arah garis lurus miring memberikan kesan lebih dinamis dan lincah.
- c) Arah garis miring mengarah horizontal memberi kesan menggemukkan.
- d) Arah garis miring mengarah vertikal memberi kesan melangsingkan.

Berdasarkan pengertian di atas, Arah adalah perwujudan dari suatu benda yang dapat dirasakan adanya arah tertentu dan bisa menimbulkan rasa ataupun kesan yang berbeda-beda. Misalnya garis yang semula terlihat kaku menjadi lebih bervariasi karena adanya arah. Arah dalam busana sangat penting, karena arah tersebut dapat memberi kesan yang dapat merubah bentuk tubuh sipemakai.

Arah disain busana dapat terlihat dari unsur garis desain busana tersebut, misalnya motif garis, hiasan payet yang dibentuk sesuai garis disain, garis hias busana, dan sebagainya. Penerapan unsur arah pada busana misalnya orang bertubuh gemuk atau memiliki kelebihan berat badan sebaiknya menggunakan busana yang mempunyai motif garis vertikal sehingga akan memberi kesan melangsingkan. Atau bisa menggunakan hiasan busana yang mempunyai arah vertikal seperti garis *princess*.

### **3) Bentuk**

Menurut Widjiningih (1982:4) bentuk adalah suatu bidang yang terjadi apabila kita menarik suatu garis itu menghubungi sendiri permulaannya, dan apabila bidang itu tersusun dalam suatu ruang maka terjadilah bentuk dimensional. Menurut Sri Widarwati (1993:3) unsur bentuk ada dua macam yaitu dua dimensi dan tiga dimensi. Bentuk dua dimensi adalah bidang datar yang dibatasi oleh garis, sedangkan bentuk tiga dimensi adalah ruang bervolume dibatasi oleh permukaan. Jadi, yang dimaksud dengan bentuk adalah susunan dari garis yang membentuk suatu ruangan atau bidang.

Menurut sifatnya, bentuk juga dibagi menjadi dua yaitu bentuk geometri dan bentuk – bentuk dalam busana. Bentuk geometris misalnya segitiga, kerucut, silinder, dan bentuk bebas seperti bentuk daun, bunga, pohon, dan lain-lain. Sedangkan bentuk

dalam busana dapat berupa bentuk kerah, bentuk lengan, bentuk rok, bentuk saku, bentuk pelengkap busana dan motif.

Menurut Arifah A. Riyanto, (2003) bentuk dibedakan menjadi lima yaitu :

- 1) Bentuk segi empat dan segi panjang
- 2) Bentuk segitiga dan kerucut
- 3) Bentuk lingkaran dan setengah lingkaran
- 4) Bentuk mempunyai isi dan ruang
- 5) Bentuk sebagai hiasan.

#### **4) Ukuran**

”Ukuran merupakan panjang, lebar, luas, besar sesuatu” (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1992 : 1098). Dalam desain ukuran sangat mempengaruhi besar kecilnya suatu benda. Dalam penggunaan ukuran sebaiknya menggunakan ukuran yang tepat, apabila menginginkan ukuran yang berbeda hendaknya disesuaikan dengan membandingkan dengan ukuran yang sebenarnya agar menghasilkan suatu ukuran yang seimbang. Pada desain busana ukuran tidak hanya terdapat dalam tubuh namun juga digunakan pada bagian-bagian dari busana. Misalnya orang yang memiliki badan besar jangan menggunakan kancing yang kecil pada pakaiannya, hal ini dilakukan supaya ukuran antara tubuh dengan kancing yang digunakan seimbang.

Selain itu ukuran digunakan juga untuk menentukan panjang rok. Menurut Chodijah dan Wisri A Mamdi (1982) panjang rok terdapat 5 jenis, sedangkan Arifah A Riyanto (2003) panjang rok terdapat 6 jenis. Dari kedua pendapat di atas, panjang rok terdapat terdapat 6 jenis, yaitu :

- a) Mikromini yaitu rok yang panjangnya sampai batas paha dan lebih pendek dari rok mini.
- b) Mini yaitu rok yang panjangnya 10 –15 cm di atas lutut.
- c) Kini (*knee*) yaitu rok yang panjangnya sampai lutut.
- d) Midi yaitu rok yang panjangnya 10 –15 cm di bawah lutut.
- e) Maksi yaitu rok yang panjangnya di atas pergelangan mata kaki.
- f) *Longdress* yaitu gaun yang panjangnya sampai ke lantai.

Dalam pengambilan ukuran ini, ukuran yang diambil harus tepat karena kesalahan pada saat mengukur akan mempengaruhi suatu disain yang diciptakan. Besar kecilnya ukuran pada sebuah busana harus diperhatikan keseimbangannya karena ukuran yang berbeda pada suatu disain dapat menimbulkan perhatian dan menghidupkan suatu disain, tetapi dapat pula menimbulkan ketidakserasian apabila ukurannya tidak sesuai.

Ukuran digunakan untuk menentukan panjang pendeknya suatu garis dan bentuk, seperti panjang lengan, panjang rok, besar kecilnya blus dan lain-lain. Ukuran dalam sebuah desain busana harus diperhatikan karena akan mempengaruhi hasil akhir busana



yang dibuat. Agar memperoleh suatu kesatuan ukuran harmonis baik kesatuan desain maupun si pemakai, maka diperlukan ukuran yang seimbang dan sesuai. Misalnya orang yang mempunyai bentuk tubuh pendek gemuk jika ingin memberi efek tinggi dan kurus maka menggunakan rok yang panjangnya sedikit diatas lutut dan blus yang sesuai dengan ukuran badan atau pas badan tetapi tidak ketat.

##### **5) Nilai Gelap Terang**

Nilai gelap terang adalah suatu sifat warna yang menunjukkan apakah warna itu mengandung hitam atau putih (Chodiyah Wisri A Mamdy, 1982:16). Menurut Atisah Sipahelut dan Petrussumadi (1991) Nilai gelap terang ditimbulkan oleh cahaya. Cahaya yang mengenai permukaan benda akan terlihat terang dan cahaya yang tidak mengenai benda akan terlihat gelap. Sedangkan menurut Widjiningsih (1982) Nilai gelap terang mempunyai bermacam-macam tingkatan jumlah gelap terang pada suatu desain.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa nilai gelap terang merupakan tingkatan warna yang menunjukkan kearah putih (terang) atau kearah hitam (gelap) yang disebabkan oleh cahaya yang mengenai suatu benda.

## 6) Warna

“Warna merupakan unsur disain yang paling menonjol dan dapat mengungkapkan suasana perasaan atau watak benda yang dirancang” (Ernawati 2008 :205). Menurut Atisah Sipahelut dan Petrus Sumadi (1991) Warna adalah unsur rupa yang paling mudah ditangkap. “Warna adalah hal pertama kali yang ditangkap oleh mata dan merupakan sumber kehidupan keduniawian yang memberikan rasa keindahan” (Codyah dan Moh. Alim Zaman,2001) kehadiran unsur warna menjadikan benda dapat dilihat, dan melalui unsur warna orang dapat mengungkapkan suasana perasaan atau watak benda yang dirancangnya. Berdasarkan pendapat diatas yang dimaksud dengan warna adalah unsur rupa yang pertama kali dan mudah ditangkap oleh mata serta merupakan sumber keduniawian yang memberikan rasa keindahan.

Pada sebuah disain, warna memiliki daya tarik tersendiri. Dalam bidang mode, warna busana wanita sama pentingnya dengan pemilihan garis-garis dan tekstur bahan. Menurut Widjiningsih (1982) warna membuat sesuatu kelihatan indah dan menarik. Sedangkan menurut Arifah A.Riyanto (2003) pemilihan warna dan motif yang tepat pada suatu disain busana menentukan keindahan dan keharmonisan. Jadi dapat disimpulkan bahwa dalam pembuatan disain busana, pemilihan warna yang tepat dapat memperlihatkan keindahan dan keharmonisan disain. Warna terdiri

dari : (a) warna primer, (b) warna sekunder, (c) warna penghubung, (d) warna asli, (e) warna panas, dan (f) warna dingin.

## **7) Tekstur**

Tekstur ialah permukaan bahan tekstil. Cara menenun benang untuk bahan tekstil serta sifat benang tenunnya yang menentukan permukaan bahan tekstil tersebut. Setiap macam atau sifat benang tenun serta cara atau trik menenunnya memberikan permukaan yang menarik (Sri Adiati Kamil,1986:66).

“Tekstur Adalah sifat permukaan suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan, sifat-sifat permukaan tersebut antara lain : (1) kaku, (2) lembut, (3) kasar, (4) halus, (5) tebal, (6) tipis, (7) tembus terang, dan (8) transparan” (Sri Widarwati 1993:14). Oleh karena itu kita dapat merasakan bahwa tekstur itu halus dan kasar dengan diraba, tekstur itu berkilau dan kusam dengan cara dilihat.

Dalam suatu disain busana, tekstur tidak dapat dilupakan karena merupakan salah satu penentu disain itu baik atau tidaknya bila diwujudkan dalam bentuk busana. Menurut Arofah A. Riyanto, (2003) tekstur terdiri dari : (1) tekstur kaku, (2) tektur kasar dan halus, (3) tekstur lemas, (4) tekstur tembus pandang, dan (5) tekstur mengkilap dan kusam.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa tekstur adalah sifat permukaan yang dapat dilihat dan dirasakan,

sifat-sifat permukaannya antara lain lembut, kasar, halus, tenal, tebal, tipis, dan transparan.

#### **b. Prinsip Disain**

Menurut Sri Widarwati (1993 :15) Prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur- unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu “Prinsip-prinsip desain merupakan suatu cara penggunaan dan pengkombinasian unsur-unsur desain menurut prosedur tertentu. Prinsip-prinsip desain adalah cara untuk menggunakan, mengkombinasikan, dan menyusun unsur-unsur desain dengan prosedur tertentu sehingga dapat memberikan efek-efek tertentu” Widjiningsih (1982: 11). Adapun prinsip-prinsip disain yaitu : (1) Harmoni, (2) Perbandingan, (3) Keseimbangan, (4) Irama, dan (5) Pusat Perhatian.

### **3. Teknik Penyajian Gambar**

Teknik penyajian gambar adalah kegiatan untuk menyajikan karyanya untuk orang lain. Dalam menciptakan disain busana teknik dalam penyajian gambar itu ada lima macam meliputi :

#### **a. Disain Sketsa ( *Design Sketching* )**

“Disain sketsa (*Design Sketching*) adalah menggambarkan sketsa untuk mengembangkan ide-ide dan menerapkannya pada kertas secepat mungkin (Sri Widarwati, 1996:74). Sedangkan menurut Arifah A. Riyanto (2003) disain sketsa adalah

menggambarkan sketsa disain busana untuk mengembangkan ide-ide yang ada dalam pikiran dituangkan langsung pada kertas kerja dengan jelas termasuk detail bagian busana yang dimaksud. Design Sketching adalah disain sketsa busana yang disertai dengan penyajian gambar (Porrie Muliawarman, 1992). Ide-ide tersebut dituangkan hanya bagian yang menarik dari disain tersebut, dan tidak perlu digambar utuh. Dari bagian-bagian yang tertuang dibuat disain baru yang disertai dengan menggambar orangnya, dan penyelesaiannya hanya menggunakan pensil 2B.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa design *sketching* atau disain sketsa adalah disain yang dibuat oleh disainer untuk menuangkan, mengembangkan imajinasinya atau ide-ide pada sebuah kertas secara langsung dan spontan.

#### **b. Disain Produksi (*Production Sketching*)**

Disain produksi atau *Production Sketching* adalah suatu sketsa yang akan digunakan untuk tujuan produksi suatu busana, atau sketsa yang akan dibuat untuk diberikan pada pembuat pola pada suatu perusahaan busana (Sri Widarwati, 1996:75).

*Production sketching* adalah gambar yang jelas, akurat, tepat dalam proporsi dan detailnya serta memuat segala informasi yang diperlukan untuk mengkonstruksi busana tertentu termasuk catatan-catatan teknis dan ukuran yang diperlukan. *Production*

*Sketching* adalah suatu sketsa disain yang digambar lengkap keterangannya (Arifah A.Riyanto,2003 :132).

Dari beberapa penjelasan diatas yang dimaksud dengan *production sketching* adalah disain yang dibuat oleh desainer secara jelas, akurat, tepat dalam proporsi dan detailnya serta membuat segala informasi yang diperlukan untuk mengkonstruksi busana tertentu serta diberikan kepada pembuat pola pada industri busana dengan tujuan untuk memproduksi busana.

**c. Disain Presentasi (*Presentation Drawing*)**

“Disain Presentasi atau *Presentation Drawing* adalah suatu sajian atau gambar koleksi yang ditunjukkan kepada pelanggan”(Sri Widarwati, 2000:75). Sedangkan menurut Porrie Muliawan (1993) *Presentation Drawing* adalah penyajian gambar disain busana yang ditujukan untuk pembuatan busana secara perseorangan. “*Presentation Drawing* adalah rancangan disain busana yang digambar lengkap bagian muka dan belakang pada suatu pose tubuh tertentu atau hanya gambar busana saja dengan diberi warna dan corak yang diinginkan” (Arifah A.Riyanto, 2003:144).

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa *Presentation Drawing* adalah suatu disain busana yang digambar secara lengkap dengan warna atau corak pada kain pada suatu pose tubuh tertentu yang dapat dilihat dari bagian muka dan belakang yang ditunjukkan kepada para pelanggannya.

#### **d. Disain Ilustrasi (*Fashion Illustration*)**

“*Fashion illustration* adalah suatu sajian gambar fashion untuk tujuan promosi suatu disain” (Sri Widarwati, 2000:76). Seorang *fashion illustrator* bertugas membuat suatu ilustrasi untuk suatu promosi sesuatu desain dan biasanya bekerja untuk majalah, koran, buku, dan lain sebagainya. Untuk disain ilustrasi menggunakan proporsi tubuh sembilan kali atau sepuluh kali tinggi badan dan kaki dibuat lebih panjang. Sedangkan menurut Goet Poespo (2000) disain ilustrasi adalah gaya artistik menggambar. “*Fashion Illustration* adalah cara menggambar disain busana dengan mempergunakan proporsi tubuh lebih panjang pada kaki” (Arifah A.Riyanto, 2003:146).

Sehingga dari beberapa penjelasan diatas yang dimaksud dengan *fashion illustration* adalah sajian gambar busana dari imajinasi seorang perancang atau penggambar yang artistik dipergunakan untuk display promosi dan proporsinya dibuat sebaik mungkin supaya dapat merangsang untuk membelinya.

#### **e. Disain Tiga Dimensi (*Three Dimension Drawing*)**

“Disain tiga dimensi merupakan suatu sajian gambar yang menggunakan bahan sebrnarnya” (Sri Widarwati,1996:77). Menurut Goet Poespo(2002) disain tiga dimensi adalah penggambaran suatu busana secara rata, seolah-olah terletak disebuah permukaan yang datar, atau dalam tiga dimensi

sebagaimana busana tersebut tampak bila dipakai. Gambar ini umumnya digunakan untuk mempromosikan tubuh dengan menghadap kedepan, luwes, dan menarik. “Disain tiga dimensi merupakan disain yang ditujukan untuk mempromosikan bahan tekstil” (Porrie Muliawan, 1993:23).

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan gambar tiga dimensi adalah gambar yang menampilkan ciptaan busana yang penggambarannya secara rata seolah-olah terletak diatas sebuah permukaan yang datar dan untuk mempromosikan bahan tekstil yang sebenarnya.

Lima macam teknik penyajian gambar yang telah dijelaskan diatas penyusun menggunakan tiga teknik penyajian dalam laporan ini yaitu *disain sketching*, *production sketching*, dan *presentation drawing*.

## **E. Busana Pesta**

### **1. Pengertian Busana Pesta**

“Busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta, dimana pesta tersebut dibagi menurut waktunya yakni pesta pagi, pesta siang dan pesta malam” (Prapti Karomah & Sicilia Sawitri, 1998: 10). Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta baik pagi hari, siang hari dan malam hari. Sedangkan menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982) busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta, biasanya



menggunakan bahan yang berkualitas tinggi dengan hiasan dan perlengkapan yang bagus dan lengkap sehingga istimewa. Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta baik pesta pagi, pesta siang, pesta sore maupun pesta malam hari, dimana busana yang dikenakan lebih istimewa dibandingkan dengan busana sehari-hari, baik dari segi bahan, teknik jahit, disain maupun hiasannya.

#### **a. Karakteristik Busana Pesta**

Menurut Chodiyah (1982), bahan yang biasa digunakan untuk busana pesta yaitu bahan yang berkualitas tinggi dengan perhiasan lengkap sehingga kelihatan istimewa.

#### **b. Penggolongan Busana Pesta Berdasarkan Pemakaian**

##### **1) Busana Pesta Pagi**

Busana pesta pagi adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pagi hari. Busana pesta pagi menggunakan warna lembut seperti biru, hijau, ungu, dan warna muda lainnya.

Menurut Prapti Karomah (1990) motif bahan untuk busana pesta pagi hari adalah bunga, polos, atau geometris, memakai bentuk leher berkerah atau tidak berkerah, lengan pendek,  $\frac{3}{4}$  atau panjang. Sedangkan untuk pelengkap busananya digunakan yang lebih sederhana tidak mencolok.

## 2) Busana Pesta Sore

“Busana pesta sore adalah busana yang dikenakan untuk kesempatan pesta baik yang bersifat resmi atau tidak resmi pada waktu sore hari”(Enny Zuhni Khayati, 1998:3). Bahan untuk busana pesta sore lebih baik dari busana pesta pagi atau siang,mode lebih bervariasi,warna cenderung gelap.

## 3) Busana Pesta Malam

“Busana pesta malam adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta malam hari dari waktu mulai matahari terbenam sampai waktu berangkat tidur baik bersifat resmi atau tidak resmi” (Enny Zuhni Khayati, 1998: 3). Model dan perhiasan busana pesta malam lebih mewah dari pada busana pesta pagi maupun pesta sore hari. Menurut Prapti Karomah (1990) busana pesta malam biasanya memilih bahan yang berkualitas lebih halus, lembut jika dibandingkan dengan busana pesta pagi maupun sore hari, bahan yang digunakan seperti *chiffon*, *organsa*, *taffeta*, *satin*, *beledu* dan bahan-bahan yang berkilau, dipilih warna-warna yang agak tua seperti hitam, biru tua, coklat tua, merah dan sebagainya. Pelengkap busana untuk pesta malam sesuai dengan model, bahan, warna dan tidak berlebihan, menggunakan sepatu bertumit tinggi dari kulit halus atau dari kain, dan perhiasan yang digunakan lebih mewah dari pada busana pesta pagi maupun pesta sore hari.

### c. Penggolongan Busana Pesta Berdasarkan Sifat

#### 1) Busana Pesta Malam Resmi

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998), busana pesta malam resmi adalah busana yang dikenakan pada saat resmi, busana masih sederhana, biasanya berlengan tertutup sehingga kelihatan rapi dan sopan tetapi tetap terlihat mewah. Bahan yang digunakan adalah bahan berkilau, *broucade*, *lame*, *satın*, *beledu*, dan sutera asli.

Jadi busana pesta malam resmi adalah busana pesta yang dipakai pada waktu pesta malam hari di mana acaranya bersifat resmi, dengan busana yang rapi dan sopan. Untuk bahannya digunakan bahan yang berkilau.

#### 2) Busana Pesta Malam Gala

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) busana pesta malam gala adalah busana pesta yang dipakai pada malam hari untuk kesempatan pesta, dengan ciri - ciri model terbuka, *glamour*, mewah . misal : *backlees* (punngung terbuka), *busty look* (dada terbuka), *décolleté look* (leher terbuka) dan lain – lain.

### d. Siluet Busana Pesta

Menurut Sri Widarwati (1993), siluet busana pesta adalah struktur pada disain busana yang mutlak harus dibuat dalam suatu disain. Siluet ialah garis sisi luar atau garis sisi bayangan luar dari sebuah busana atau pakaian. Menurut Sicilia Sawitri (2000) penggolongan siluet didasarkan

pada berbagai aspek yaitu : (1) Bentuk dasar, (2) Pengaruh tekstur, (3) kesan usia, (4) Berbagai macam huruf, dan (5) Bentuk yang ada di dalam.

#### e. **Karakteristik Busana Pesta**

Busana pesta pada umumnya lebih rumit dan lebih mewah baik dari segi disain, bahan, maupun hiasannya serta lebih sempurna dan lebih rapi bila dibandingkan dengan pakaian sehari-hari. Siluet pada busana mempengaruhi perkembangan mode busana.

##### 1) **Bahan Busana Pesta**

Bahan busana pesta berupa bahan *textile*, bahan *tekstile* adalah bahan yang berasal dari serat meliputi benang, tenunan, maupun bukan tenunan. Bahan *textile* yang dimaksud meliputi tenunan, rajutan, kain dan renda. Bahan-bahan tersebut sangat berperan dalam penampilan dan mutu suatu busana. Kain termasuk bahan *tekstile*, karena di peroleh dari proses penenunan.

Menurut Sri Widarwati (2000) bahan yang digunakan untuk busana pesta antara lain beledu, kain renda, lame, sutera dan sebagainya. Bahan busana pesta yang digunakan pada umumnya mulai dari bahan yang lembut sampai bahan yang mencolok atau berkilau.

Ada beberapa cara dalam memilih bahan busana pesta menurut Enny Zuhni Khayati (1998) yaitu :

- (a) Memilih bahan sesuai dengan disain
- (b) Memilih bahan sesuai dengan kondisi si pemakai

(c) Memilih bahan sesuai dengan kesempatan

(d) Memilih bahan sesuai dengan keuangan.

Bahan mempunyai beraneka macam jenis, berikut adalah bahan yang penulis gunakan dalam pembuatan busana pesta malam ini:

(a) Batik Lurik

Batik lurik merupakan jenis kain tenun tradisional. Seperti halnya batik tulis atau batik cap, batik lurik memiliki motif dan corak yang berbeda-beda. Motif pada batik lurik cenderung sederhana dan tidak banyak yaitu kotak-kotak atau garis. Pada kesempatan ini penulis menggunakan kain batik lurik dengan motif bunga dan batik hujan wiris.

(b) Satin

Kain Satin merupakan kain yang memiliki ciri khas permukaan yang mengkilap dan licin, tetapi pada bagian belakang atau dalam permukaan satin tidak licin dan tidak mengkilap. Kain Satin ditenun dengan serat buatan seperti poliester, asetat, nilon, dan rayon.

(c) Erro

Erro adalah jenis furing paling nyaman dan enak dipakai, tapi harganya lebih mahal dibanding kain furing lainnya.

## 2) Warna Busana Pesta

Warna yang digunakan dalam pembuatan busana pesta biasana kelihatan mewah dan gemerlap, untuk busana pesta malam biasanya menggunakan warna yang mencolok. Warna-warna lembut seperti ungu, biru muda, putih serta warna-warna gelap, seperti merah atau biru gelap (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, 1998). Sedangkan menurut Sri Widarwati, dkk (2003) pemilihan warna busana pesta berbeda, harus disesuaikan dengan kesempatan pestanya. Pada umumnya warna yang digunakan untuk busana pesta malam adalah yang mengandung unsur hitam, merah, perak atau warna yang mengkilap.

## 3) Tekstur Bahan Busana Pesta

Menurut Arifah A. Riyanto (2003) Tekstur terdiri dari bermacam-macam yaitu tekstur kaku, tekstur kasar, tekstur halus, tekstur lemas, tekstur tembus terang, tekstur mengkilap, dan kusam. Sedangkan menurut Enny Zuhni Khayati (1998) tekstur bahan untuk busana pesta biasanya lembut, licin, mengkilap/kusam, tidak kaku dan tidak tebal juga memberikan kesan nyaman pada waktu dikenakan.

## **2. Pola Busana**

Pola adalah bentuk benda. Dalam bidang busana pola merupakan jiplakan bentuk badan seseorang yang biasanya dibuat dari kertas. Pola busana sangat penting pengaruhnya untuk membuat pola dasar. Radias saleh Aisyah Jafar (1991). Sedangkan Menurut Widjiningsih (1994) pola busana

terdiri dari beberapa bagian, yaitu pola badan (blus), lengan, kerah, rok, kulot dan celana yang masih dapat diubah sesuai model yang dikehendaki. Sebelum membuat pola, terlebih dahulu dilakukan pengambilan ukuran terhadap tubuh model. Dalam membuat pola, harus melalui beberapa tahapan, yaitu:

#### **a. Macam-macam Sistem Pembuatan Pola**

Menurut Widjiningsih, dkk (1994:3) Metode pembuatan pola busana dapat dibuat dengan dua cara yaitu : *drapping* dan konstruksi

##### 1) *Drapping*

“*Drapping* adalah cara membuat pola atau busana dengan meletakkan kertas tela sedemikian rupa di atas badan seseorang yang akan dibuatkan busananya mulai dari tengah muka menuju ke sisi dengan bantuan jarum pentul” (Widjiningsih, 1994 :3).

##### 2) Pola Konstruksi

“Konstruksi pola adalah pola yang dibuat berdasarkan ukuran yang dari bagian - bagian yang diperhitungkan secara matematis dan gambar pada kertas sehingga tergambar bentuk badan muka dan belakang, rok dan lain - lain” (Widjiningsih, 1994:3). Dengan konstruksi pola ini dapat dibuat bermacam macam busana. Menurut Porrie Muliawan (1997:7) untuk memperoleh konstruksi pola yang baik harus menguasai hal - hal sebagai berikut:

(a) Cara mengambil macam - macam jenis ukuran harus tepat dan cermat.

(b) Cara menggambar bentuk tertentu seperti garis leher, garis lubang lengan harus lancar dan tidak ada keganjilan.

(c) Perhitungan pecahan dari ukuran yang ada dalam konstruksi harus dikuasai.

Pola konstruksi memiliki kebaikan dan keburukan. Kebaikan konstruksi pola antara lain: Bentuk pola lebih sesuai dengan bentuk badan, besar kecilnya lipit kup lebih sesuai dengan besar kecilnya bentuk buah dada seseorang, perbandingan bagian-bagian model lebih sesuai dengan besar kecilnya bentuk badan si pemakai. Sedangkan keburukan pola konstruksi adalah Pola konstruksi tidak mudah digambar, waktu yang diperlukan lebih lama dari memakai pola jadi, Membutuhkan latihan yang lama, harus mengetahui kelebihan dari konstruksi yang dipilih. Terdapat beberapa jenis Pola konstruksi yaitu *So-en, Meyneke, Charman, Cuppens Guers, Frans Wenner coupe, Derssmaking, ho Twan Nio, Njo Hong Hwie, Muhawa, Edi Budiharjo.*

#### **b. Pengambilan Ukuran**

Sebelum proses pembuatan suatu pola konstruksi diperlukan suatu ukuran yang jenis ukurannya diambil sesuai keperluan. Ukuran - ukuran yang diperlukan serta pengambilan ukuran pada setiap sistem atau metode pola konstruksi busana memerlukan ketelitian. Sehingga sebelum pengambilan ukuran dilakukan sebaiknya mengikatkan penterban pada bagian-bagian yang akan diambil ukuran untuk ukuran lingkaran. Selain itu juga untuk membatasi, diantaranya bagian pinggang sebagai batas



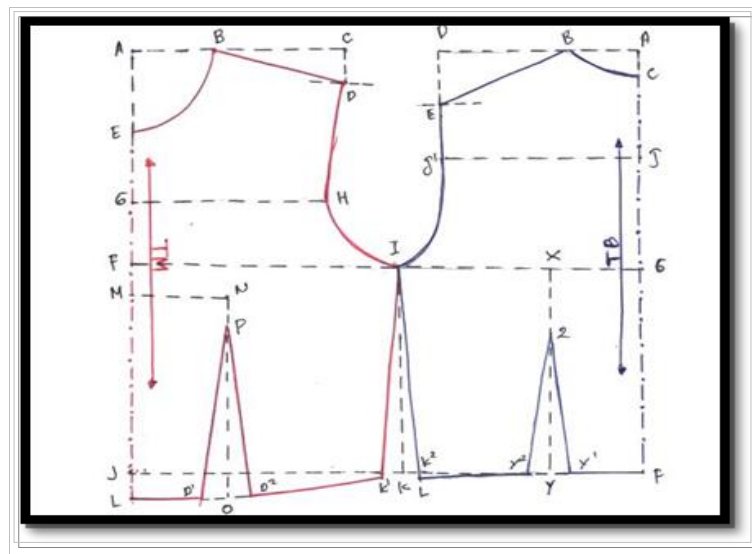
badan bagian atas dan bagian bawah. Ukuran yang dipergunakan dalam pembuatan busana pesta malam mini antara lain yaitu :

- (1) Lingkar Badan: Diukur sekeliling badan melalui ketiak dan dada, diatas buah dada.
- (2) Panjang punggung: Diukur dari tulang tengkuk sampai kebatas pinggang.
- (3) Lingkar leher : Diukur sekeliling leher.
- (4) Lingkar lengan: Diukur sekeliling lengan teratas, tepat dibawah ketiak.
- (5) Lebar Dada : Diukur pada jarak kedua puncak payudara.
- (6) Lingkar Pinggang: Diukur sekeliling pinggang, pas dahulu, kemudian ditambah 1 cm, atau diselakan.
- (7) Lingkar Panggul : Diukur sekeliling badan bawah yang terbesar, ditambah 2 cm sebelah atas puncak pantat dengan sentimeter datar.
- (8) Tinggi Panggul : Diukur dari bawah ban petar pinggang sampai dibawah ban sentimeter di panggul.
- (9) Panjang Muka : Diukur dari lekuk ditengah muka ke bawah sampai di bawah ban petar pinggang.
- (10) Tinggi Dada (T.D.): Diukur dari bawah ban petar pinggang tegak lurus ke atas sampai di puncak buah dada tegak lurus ke atas sampai di puncak buah dada.
- (11) Panjang Sisi (P.S.) : Diukur dari batas ketiak ke bawah sampai pinggang

- (12) Panjang bahu : Diukur dari bahu tertinggi sampai bahu terendah.
- (13) Panjang lengan : Diukur dari bahu terendah sampai panjang lengan yang dikehendaki dengan posisi lengan sedikit ditekuk.
- (14) Lingkar pergelangan tangan: Diukur melingkar pada pergelangan tangan.
- (15) Panjang Rok: Diukur dari batas pinggang sampai batas yang diinginkan.

### c. Pemilihan Sistem Pembuatan Pola

Dalam pembuatan busana pesta ini sistem pembuatan pola yang digunakan adalah pola konstruksi dengan sistem so en.



**Gambar 9.** Pola Dasar Sistem *So En*

(Sumber Widjiningsih 1994)

#### **Keterangan Pola Depan**

Buat garis tegak lurus AJ

$AB = 1/6$  lingkar leher +  $1/2$  cm

$$AE = AB + 1 \text{ cm}$$

Hubungkan titik BE = kerung leher muka

BD = lebar bahu

$$CD = \text{turun } 3 \frac{1}{2} \text{ cm}$$

$$AF = \frac{1}{2} \text{ panjang punggung} + 1 \frac{1}{2} \text{ cm}$$

$$EG = GF \text{ (G tengah-tengah EF)}$$

Dari G dan F tarik garis mendatar ke kanan

$$GH = \frac{1}{2} \text{ lebar dada}$$

$$FJ = \frac{1}{4} \text{ lingkar badan} + 1 \text{ cm}$$

Hubungkan titik DHJ = kerung lengan muka

$$FJ = IK \frac{1}{2} \text{ panjang punggung}$$

$$JL = \text{turun } 3 \text{ cm}$$

$$JM = \text{Tinggi puncak}$$

$$NM = \frac{1}{2} \text{ jarak payudara}$$

$$LD^1 + D^2K^1 = \frac{1}{4} \text{ l. pinggang} + 1$$

$$OD^1 = OD^2 2 \text{ cm}$$

### **Keterangan Pola Belakang**

JK perpanjang sampai F =  $\frac{1}{2}$  lingkar badan

Dari F tarik garis tegak lurus keatas

$$FC = \text{panjang punggung}$$

$$CA = 2 \text{ cm}$$

$$AB = \frac{1}{6} \text{ lingkar leher} + \frac{1}{2} \text{ cm}$$

Hubungkan BC = kerung leher belakang

BE = lebar bahu

DE = 5 cm

CG = GF  $\frac{1}{2}$  panjang punggung

CJ = turun 8 cm

JJ<sup>1</sup> =  $\frac{1}{2}$  lebar punggung

GI =  $\frac{1}{4}$  lingkar badan – 1 cm

Hubungkan EJI = kerung lengan belakang

GX = FY = 8 cm

XZ = 5 cm

FY<sup>1</sup> + Y<sup>2</sup>K<sup>2</sup> =  $\frac{1}{4}$  l. pinggang – 1 cm

K<sup>2</sup>L = turun  $\frac{1}{2}$  cm

YY<sup>1</sup> = YY<sup>2</sup> 1  $\frac{1}{2}$  cm

### 3. Teknologi Busana

”Teknologi adalah kemampuan yang berlandaskan pengetahuan ilmu eksata yang berdasar proses teknik” (Pusat Pengembangan dan Pembinaan bahasa, 1997:1024). ”Teknologi busana adalah cara atau teknik pembuatan busana agar hasilnya menarik dan nyaman dipakai” (Nanie Asri Yuliati, 1993). Busana yang berkualitas tinggi biasanya penyelesaiannya menggunakan tangan seperti pengeliman, penyelesaian kampuh, penyelesaian lapisan, sehingga memakan waktu yang relatif lama dan membutuhkan ketelatenan. Sehingga dapat dikatakan juga bahwa teknologi busana adalah proses teknik pembuatan busana yang berlandaskan ilmu pengetahuan. Teknologi pembuatan busana terdiri dari :

### a) Teknologi penyambungan atau kampuh

”Kampuh adalah kelebihan jahitan atau tambahan untuk menghubungkan dua bagian dari busana yang dijahit” (Nanie Asri Yuliati, 1993). Kampuh ada dua macam yaitu kampuh buka dan kampuh tutup.

#### (1)Kampuh Buka

Kampuh buka adalah kelebihan jahitan yang dihubungkan antara dua bagian yang dijahit secara terbuka. Agar kelebihan jahitannya terlihat rapi, maka kampuh buka dapat dirapikan dengan beberapa cara antara lain kampuh buka yang diselesaikan dengan dijahit tepi tirusnya, dirompok, digunting zig-zag, tusuk balut, tusuk feston (Nanie Asri Yuliati, 1993 : 4 ).

Macam-macam penyelesaian kampuh buka :

- (a) Kampuh buka diselesaikan dengan obras.
- (b) Kampuh buka diselesaikan dengan setik mesin.
- (c) Kampuh buka diselesaikan dengan rompok.
- (d) Kampuh buka diselesaikan dengan zig - zag.
- (e) Kampuh buka diselesaikan dengan tusuk balut.
- (f) Kampuh buka diselesaikan dengan tusuk feston.

Teknik yang digunakan dalam pembuatan busana pesta malam pada kesempatan ini adalah kampuh buka diselesaikan dengan teknik rompok, diterapkan pada bagian kampuh blus kampuh bolero, lengan, dan rok pada bahan utama maupun kampuh *Furing*.

## (2)Kampuh Tutup

Kampuh tutup adalah kelebihan jahitan dari dua bagian yang tidak dibuka melainkan dijadikan satu antara lain.

### (a)Kampuh Balik

Kampuh yang dipakai untuk menyelesaikan pakaian anak, lenan rumah tangga dan untuk menyelesaikan pakaian dewasa wanita yang berbahan tembus terang. Ada dua macam kampuh balik yaitu kampuh balik biasa dan kampuh balik semu.

### (b)Kampuh Pipih

Kampuh pipih merupakan kampuh yang mempunyai bekas jahitan pada satu sisi sebanyak dua setikan dan sisi sebelahnya satu setikan, kampuh ini biasanya digunakan dua sisi untuk bagian luar maupun bagian dalam yang mana dua duaya bersih.

### (c) Kampuh Perancis

Kampuh perancis adalah kampuh yang pada bagian baik tidak terdapat setikan dan pada bagian buruk terdapat 1 setikan. Biasa digunakan untuk menghubungkan 2 bagian kain dengan satu kali setikan.

### (d)Kampuh sarung

Kampuh sarung adalah kampuh yang pada bagian baik terdapat 1 setikan jahitan dan bagian buruk 2 setikan jahitan. Biasanya digunakan untuk menyambung bahan berkotak dan menjahit busana yang dipakai bolak-balik.

### **b) Teknik *Interfacing***

*Interfacing* adalah bahan yang digunakan untuk memberikan bentuk pada busana agar busana rapi (Sicilia Sawitri dkk, 1997). Sedangkan menurut Goet poespo (2005) *interfacing* adalah bahan yang dipasangkan diantara pakaian untuk memberikan kekuatan pada bagian suatu busana.

Sehingga dapat dijelaskan bahwa *interfacing* adalah bahan yang dipasangkan diantara pakaian agar busana tampak rapi dan kuat. Bahan yang digunakan untuk *interfacing* harus sesuai dengan bahan luarnya, terutama tentang tebal tipisnya bahan pokok, warna bahan pokok, kesesuaian pemeliharaan bahan pokok dan ketepatan menempelkan bahan pelapis sesuai tujuan. Pemilihan dan penempatan *interfacing* pada busana sangat menentukan penampilan busana secara keseluruhan.

*Interfacing* ada dua macam yaitu *interfacing* dengan perekat dan tanpa perekat. Pembuatan busana pesta malam penyusun menggunakan *Interfacing* dengan perekat.

### **c) *Facing***

Menurut Sicilia Sawitri (1997) *facing* adalah lapisan yang tampak dari luar, misalnya lapisan lapel krah, lapisan belahan pada tengah muka. Sedang menurut Goet Poespo (2005) *facing* merupakan sepotong bahan, baik yang berbentuk pas maupun serong yang digunakan untuk penyelesaian suatu pinggiran.

Sehingga dari beberapa pendapat *facing* adalah lapisan yang tampak dari luar berupa sepotong bahan dengan bentuk serong atau pas yang digunakan suatu pinggiran.

Menurut Sicilia Sawitri (1997), bahan yang dapat digunakan untuk *facing* adalah sebagai berikut:

- (1) Sewarna dengan bahan pokok
- (2) Berbeda warnanya dengan bahan busana, perlu diingat kombinasi warna harus sesuai dengan busananya.

#### **d) *Interlining***

*Interlining* adalah pakaian yang menempel pada pakaian yang dilapis Sicilia Sawitri(1997), dipasang jika diperlukan terutama pada musim dingin di negara-negara Eropa, sedangkan menurut Goet Poespo (2005) *interlinning* adalah bahan pelapis antara., bila tidak dipergunakan dapat dilapis, dapat juga dipasang diantara *lining* dengan busana yang dilapisi.

Sehingga dapat dijelaskan bahwa *interlinning* adalah bahan yang menempel letaknya diantara bahan yang dilapis dan *lining*. Bahan *interlining* yaitu bahan-bahan yang berbulu karena perlu mendapatkan panas, misalnya furs.

#### **e) Teknologi Pelapisan (*lining*)**

*Linning* adalah kain pelapis busana dan penutup jahitan sehingga busana tampak rapi, baik dari luar maupun bagian dari dalam Sicilia Sawitri, (1997). "*Linning* disebut juga dengan *furing*, ini ukurannya



digunting sama dengan ukuran busananya. Penggunaan *Linning* juga berfungsi untuk menjaga agar bahan utama dari pakaian tidak cepat rusak terutama untuk pakaian dari bahan yang berkualitas tinggi dan harganya mahal” (Nanie Asri Yuliati, 1993 : 76). ”Pemilihan *linning* harus disesuaikan dengan bahan pokok, bentuk busana, warna busana serta memiliki karakter hampir sama dengan bahan pokoknya. Contoh kain furing yaitu *abute, asahi, erro, voul*” (Prapti Karomah, 1990 : 30).

Sehingga dari beberapa pengertian dapat dijelaskan bahwa *linning* adalah kain pelapis busana yang berfungsi untuk menjaga agar bahan utama tidak cepat rusak yang pemilihannya sesuai dengan karakter bahan pokoknya.

Menurut Nanie Asri Yuliati (1993) ”teknik pemasangan *linning* ada dua cara yaitu” : teknik lepas dan teknik lekat (Nanie Asri Yuliati, 1993).

- (1) Teknik lepas yaitu teknik pemasangan antara bagian bahan utama dengan *linning* dijahit sendiri - sendiri, namun pada bagian tertentu dijahit menjadi satu untuk menyatukan kedua bagian tersebut. Misalnya pada rok yang berfuring lepas disatukan pada bagian ban pinggang.
- (2) Teknik lekat yaitu teknik pemasangan antara bahan utama dengan *linning* dijahit menjadi satu, biasanya digunakan untuk menjahit bahan - bahan transparan. Teknik yang digunakan dalam pembuatan busana pesta malam adalah teknik lekat pada lining bolero,

sedangkan pada gaun bagian atas dan bagian rok menggunakan teknik lepas.

#### **f) Teknologi *Pressing***

Pengepresan merupakan suatu cara yang dilakukan dengan menggunakan setrika pada suhu tertentu yang ditempel pada bagian yang akan dipres untuk menjadikan kampuh-kampuh terlihat lebih pipih dan rapi. Pengepresan dilakukan setiap kali selesai menjahit dengan menggunakan setrika dengan suhu disesuaikan dengan bahan busananya. Ada tiga tingkatan dalam proses penyetricaan atau pengepresan yaitu sebelum pemotongan, selama penjahitan yang disebut *under pressing*. "Untuk mendapatkan hasil jahitan yang rapi, maka setelah dijahit harus dipres dengan cara diseterika".

Menurut Sicilia Sawitri, (1997) langkah-langkah pengepresan busana adalah sebagai berikut :

- (1) Sebelum pengepresan perhatikan dulu jenis kainnya apakah tahan panas atau tidak.
- (2) Pada saat pengepresan sebaiknya dilapisi dengan kain katun atau kertas agar tidak mengkilap.
- (3) Pada saat pengepresan bagian-bagian yang menggelembung masukkan bantalan kayu di bawahnya agar bagian tersebut menjadi licin menurut bentuknya.

Dalam pengepresan pada tiap-tiap bagian busana berbeda. Menurut Goet Poespo (2005) ada beberapa cara dalam mengepres suatu bagian busana, yaitu:

- (1) Lipit pantas. Cara pengepresan lipit pantas, menyetrikan dari bagian yang terlebar ke ujung kup.
- (2) Jahitan kampuh. Cara pengepresan kampuh dengan cara menyetrikan kampuh sepanjang garis jahitan, kemudian kampuh dibuka dengan ujung setrika lalu disetrik.
- (3) Bagian serong. Bagian serong disetrika pada lajunya.
- (4) Lengan baju. Cara pengepresan pada lengan baju dengan menyetrikan kampuh jahit ke arah lengan baju dengan menggunakan ujung setrika.
- (5) Keliman. Cara pengepresan keliman dengan cara menyetrikan pada bagian buruk kain ke atas dan ke bawah.
- (6) Lipit. Cara pengepresan lipit dengan cara menyetrikan kuat-kuat dengan menggunakan kain pembantu.
- (7) Kerutan. Cara pengepresan kerutan dengan cara menyetrikan pada kerutan dengan ujung setrika tanpa membentuk keriputan-keriputan.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan teknologi pengepresan adalah suatu cara untuk merapikan bahan busana sebelum dijahit dan memipihkan kampuh setelah proses menjahit untuk hasil yang maksimal.

#### 4. Hiasan Busana

”Hiasan busana adalah segala sesuatu yang dihiaskan pada busana agar busana tersebut tampak indah. Penempatan dan pemilihan *garniture* yang tepat akan menunjang dan meningkatkan mutu serta keharmonisan penampilan busana secara keseluruhan”(Enny Zuhni Khayati, 1998:1). ”Disain hiasan busana adalah bagian-bagian dalam bentuk struktur yang tujuannya untuk mempertinggi keindahan disain strukturnya” (Sri Widarwati, 1993:2-5).

Menurut Widjningsih (1994) ”untuk menciptakan disain hiasan yang baik haruslah memenuhi syarat sebagai berikut” :

- a) Penggunaan hiasan secara terbatas (tidak berlebihan).
- b) Letak hiasan harus disesuaikan dengan bentuk strukturnya.
- c) Latar belakang dapat memberikan efek kesederhanaan dan keluhuran terhadap disain tersebut.
- d) Pola hiasan harus disesuaikan dengan bendanya.
- e) Hiasan harus sesuai dengan bahan disain strukturnya dan sesuai dengan pemeliharanya.

Membuat suatu disain hiasan busana harus disesuaikan dengan jenis dan kesempatan busana itu dipakai. Hiasan busana sebaiknya dibuat tidak berlebihan karena akan menimbulkan kesan ramai sehingga mengurangi nilai keindahan dari busana tersebut.

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) untuk dapat meningkatkan keharmonisan dalam berbusana ada beberapa cara dalam memilih disain hiasan busana, yaitu:

- a) Disain hiasan busana dipilih sesuai dengan karakteristik busana pokoknya.
- b) Disain hiasan busana disesuaikan dengan usia pemakai.
- c) Disain hiasan busana disesuaikan dengan suasana dan kesempatan.
- d) Disain hiasan busana dengan bentuk tubuh.
- e) Disain hiasan disesuaikan dengan keuangan keluarga.

Hiasan busana yang digunakan dalam pembuatan busana pesta malam ini adalah hiasan dari kain dan juga manik-manik / payet. Hiasan manik-manik merupakan butiran atau lempengan yang bagian tengahnya memiliki lubang kecil yang berguna untuk merekatkan bahan atau kain yang akan dihiasi.

Jenis manik - manik antara lain:

- a) Monte / mutiara yaitu jenis manik - manik yang bentuknya bulat, ukurannya sangat bervariasi.
- b) Pasiran yaitu jenis manik-manik yang bentuknya bulat kecil - kecil (lebih lembut daripada monte), agak pipih dan tengahnya juga berlubang.
- c) Payet atau *ketep* yaitu jenis manik-manik yang bentuknya lempengan pipih bulat yang tengahnya berlubang.
- d) Hallon yaitu jenis manik-manik yang bentuknya panjang menyerupai lidi sehingga sering juga disebut batang lidi.

- e) Parel atau padi-padian, manik-manik jenis ini berbentuk seperti biji padi atau oval tengahnya memiliki lubang.
- f) Batu manikam, manik jenis ini bentuknya menyerupai bebatuan, terbuat dari kaca atau plastik transparan atau dari batu-batu asli.

Dari berbagai macam bahan disain hiasan tersebut, akan lebih indah apabila perpaduan antara jenis hiasan dan bidang hiasannya seimbang. Pembuatan disain hiasan akan mempengaruhi jenis dan bahan yang digunakan. Mendapatkan hiasan yang bagus, harus mempertimbangkan asas dan prinsip disain, sesungguhnya merupakan pengembangan bentuk-bentuk yang sudah ada kemudian pada bagian permukaannya diberi ukiran atau ornamen yang bercorak etnis, tetapi kadang juga dibuat polos.

## **F. PERGELARAN BUSANA**

### **1. Pengertian Pergelaran Busana**

Pergelaran busana adalah salah satu cara untuk memperagakan, memperkenalkan dan memamerkan busana pada masyarakat yang oleh prawan atau peragawati dengan tujuan tertentu Sri Widarwati, (1993). Menurut Arifah A Riyanto (2003) pergelaran busana adalah kegiatan yang dilakukan oleh para disainer atau pengusaha untuk mempromosikan atau menunjukkan hasil produksinya kepada masyarakat. Sehingga dapat dijelaskan bahwa gelar busana adalah suatu kegiatan yang memperkenalkan dan mempromosikan rancangan atau kreasi terbaru dari perancang yang diperagakan oleh prawan atau prawan dengan tujuan tertentu.

## **2. Tujuan Pergelaran Busana**

Tujuan Penyelenggaraan pergelaran busana adalah sebagai berikut:

- a. Mempromosikan hasil karya busana dari seorang disainer untuk diperagakan oleh seorang peragawati.
- b. Mengembangkan dan menyebarluaskan ilmu pengetahuan dan teknologi serta seni untuk meningkatkan taraf kehidupan masyarakat dan memperkaya kebudayaan nasional.
- c. Sebagai sarana hiburan dalam acara selingan suatu pesta atau pertemuan.
- d. Sebagai sarana promosi hasil karya disainer ataupun produk tertentu dari industri atau perusahaan.

## **3. Tempat Penyelenggaraan**

Penyelenggaraan pergelaran dapat dilaksanakan baik diluar gedung (*out door*) maupun didalam gedung (*in door*). Tempat penyelenggaraan memegang peranan penting, menurut Sri Ardiati Kamil (1986) dalam menentukan tempat pergelaran harus memperhatikan siapa yang akan di undang. Apakah kedudukan sosial para undangan, juga jenis busana yang akan diperagakan. Selain itu dalam memilih tempat pergelaran harus memperhatikan daya tampung / kapasitas pengunjung serta lahan parkir.

## **4. Jenis Penyelenggaraan Pergelaran Busana**

Menurut Sri Ardiati Kamil (1986) penyelenggaraan pergelaran busana terdiri dari 2 macam program yaitu :

a. Program Non Sponsor

Gelar busana dengan Program Non Sponsor adalah penyelenggaraan. Gelar Busana yang dilakukan oleh pihak penyelenggara tanpa kerja sama dengan pihak lain. Kelebihannya adalah pihak penyelenggara tidak terikat oleh pihak manapun sehingga penyelenggara dapat menentukan segala sesuatunya dengan bebas.

b. Program Sponsor

Gelar Busana dengan Program Sponsor adalah penyelenggaraan gelar busana yang dilakukan oleh pihak penyelenggara bekerjasama dengan pihak sponsor, baik sponsor tunggal maupun sponsor bersama.

- 1) Sponsor tunggal yaitu sponsor dan pihak disainer bekerjasama dengan satu sponsor saja.
- 2) Sponsor bersama yaitu pihak disainer bekerja sama dengan lebih dari satu sponsor.

## **5. Sarana Pendukung**

a. Koreografer

Koreografer adalah orang yang menata koreografi untuk mengatur jalannya acara, misalnya saja mengatur orang supaya tertib. Terutama dalam sebuah acara atau pertunjukan.

b. Tata Panggung

“Tempat pentas peragaan disebut juga panggung tambahan biasanya dibuat sendiri atau dikerjakan oleh panitia penyelenggara. Panggung tambahan ini merupakan panggung panjang yang ditambahkan



sebagai tempat para peragawati memperagakan busana”(Harpini Kadarsan, dkk, 1979:148).

- c. Waktu bagi model untuk masuk ke area pertunjukan dari ruang ganti hingga pergantian tempat.
- d. Tinggi, ukuran dan bentuk yang berkaitan dengan ruang dan visibilitas penonton. Panggung merupakan suatu ruang yang secara mendasar merupakan sarana penentu dalam mencapai tujuan dari sebuah pertunjukan.

Panggung merupakan area *background* dimana model atau peragawati keluar dan masuk. *Catwalk* bervariasi berdasarkan tinggi dan ukurannya, untuk menentukannya perlu mempertimbangkan :

- a) Pemilihan tempat untuk masuk ke area *background* dari ruang ganti (*dressing area*).
- b) Berjalan di *catwalk* sesuai rute.
- c) Tinggi, ukuran dan bentuk sangat berhubungan dengan jarak penglihatan dan pendengaran penonton.

*Catwalk* dibuat dalam berbagai bentuk, tetapi bentuk yang paling umum digunakan yaitu T, I, X, H, Y, U atau Z.

#### e. *Lighting*

Pengertian dari *lighting* atau tata cahaya yaitu unsur atau tata artistik yang paling penting didalam pertunjukan busana. Seorang penata cahaya perlu mempelajari pengetahuan dasar dan penguasaan tata

cahaya. Didalam pencahayaan dalam pementasan dapat dibagi menjadi lima yaitu:

- a) *Front light* adalah cahaya dari depan panggung sehingga penonton dapat melihat wajah model dengan jelas.
- b) *Over head* adalah cahaya dari atas kepala yang mengenai area panggung.
- c) *Back light* adalah cahaya dari belakang model agar model tidak terlihat menempel pada background. *Side light* adalah cahaya dari samping kiri dan kanan.
- d) *Cyclorama* adalah cahaya dari atas dan lantai panggung yang memberikan efek suasana.

Pencahayaan memiliki beberapa karakteristik antara lain:

- a) *Standart Reflector*: lampu yang dipasangi *standart reflector* akan membuat cahaya yang jatuh menjadi sangat keras dan terarah.
- b) *Softbox* : menghasilkan cahaya yang lembut dan halus.
- c) *Silver Umberella*: memiliki karakteristik yang cukup keras, tapi penyeberannya cukup lebar dan merata.
- d) *White Umberella* : cahaya dengan *white umberella* hasilnya agak lebih lembut dibandingkan *silver umberella*.
- e) *Transparent Umberella* : memiliki karakteristik yang mirip dengan *softbox*, yaitu cahaya yang halus.
- f) *Snoot* : cahaya yang dihasilkan karakteristiknya sangata keras dan arah jatuhnya cahaya sangat sempit atau terarah.

- g) *Honeycomb* : cahaya akan disaring dan menyebabkan lebih halus jatunya pada objek. Arah jatunya cukup sempit dan terarah.
- h) *Beauty Dish* : cahaya yang dihasilkan *beauty dish* cukup halus dan merata. Arahnya tetap terkonsentrasi tapi penyebarannya luas.
- i) *Ringflash* : cahaya yang dihasilkan cukup keras dan penyebarannya merata dan menghasilkan gambar yang tidak ada bayangannya, karena penyebaran cahaya persis dari tengah-tengah.
- j) *Standart Flash dengan Fiter* : cahaya yang jatuh akan berubah warna sesuai dengan filter yang digunakan. Biasanya filter digunakan untuk *background* atau *Rim Lighting*.

#### **f. Tata Suara**

Tata suara disini mengenai efek dari suara yang dihasilkan sudah memenuhi syarat atau belum. Didalam suatu pertunjukan dan pergelaran tanpa musik pertunjukan tidak sempurna dan terkesan tidak hidup.

Pemberian musik bertujuan untuk:

- a) Memperkuat jiwa atau seni yang ada didalam suatu busana.
- b) Suasana didalam suatu pertunjukan.
- c) Memberikan pertolongan pada model dalam mengatur langkahnya sesuai dengan tempo lagu serta memeriahkan acara pergelaran.

## **6. Proses Penyelenggaraan Busana**

### **a) Tahap Persiapan**

Berbagai kegiatan yang perlu dilakukan dalam mempersiapkan pertunjukan busana yaitu:

#### **(1) Pembentukan Panitia**

Suatu pertunjukan busana harus memiliki kepanitiaan yang dapat menjalankan acara tersebut. Tanpa kepanitiaan suatu acara tidak dapat terlaksana.

#### **(2) Menentukan Tema Pertunjukan**

Penyelenggaraan pertunjukan busana harus memiliki tema. Tema yang diambil disesuaikan dengan trend, jenis busana, dan sesuatu yang ingin ditonjolkan.

#### **(3) Menentukan Waktu dan Tempat**

Dalam menentukan waktu dan tempat sebaiknya ditentukan pada hari libur dimana peluang seseorang untuk menghadiri acara tersebut lebih banyak dari hari biasa. Sedangkan dalam pemilihan tempat pertunjukan sebaiknya ditentukan sebuah tempat yang strategis dan kapasitas ruangnya mencukupi dan disesuaikan dengan tamu yang akan hadir.

#### **(4) Perencanaan Anggaran**

Setiap pertunjukan busana mempunyai daftar barang yang harus di beli / sewa untuk memudahkan jalannya pertunjukan sehingga perlu dibuat daftar perencanaan anggaran. Perencanaan

anggaran dibuat agar dapat meminimalisir biaya yang harus dikeluarkan sertamenanggulangi kerugian.

#### **b) Tahap Pelaksanaan**

Pada tahap pelaksanaan pertunjukan busana banyak hal yang perlu dilaksanakan dengan persiapan yang matang yaitu:

##### *(1) Stage*

Tempat pertunjukan dapat dilaksanakan didalam ruangan (*indor*) maupun diluar ruangan (*out door*). Kebutuhan tempat dapat disesuaikan dengan bentuk pertunjukan. Apabila pertunjukan direncanakan untuk menampung penonton yang banyak atau secara masala (konser), pertunjukan dapat dilakukan diluar ruangan. Sedangkan jika memang penonton dibatasi dengan tiket atau undangan, maka pertunjukan sebaiknya dilaksanakan di dalam ruangan.

##### *(2) Lighting*

Pencahayaan (*lighting*) berfungsi sebagai penerangan untuk menyorot prawan atau prawan yang berjalan di atas *catwalk* pada pertunjukan busana.

Menurut Adi model (2009) pembuatan *lighting* yang baik akan dapat membuat obyek utama tampak menonjol dari obyek-obyek lain disekelilingnya.

#### **c) Tata Panggung**

Menurut Adi model (2009) menyatakan bahwa dalam pertunjukan, panggung dibedakan menjadi 3 yaitu:

### (1) Panggung Arena

Panggung arena merupakan bentuk panggung yang paling sederhana dibandingkan dengan bentuk panggung yang lain. Panggung ini dapat dibuat di dalam maupun diluar ruangan / gedung asal dapat dipergunakan secara memadai. Kursi-kursi penonton diatur sedemikian rupa sehingga tempat panggung berada ditengah dan diantara deretan kursi terdapat lorong untuk masuk atau keluar para pemain atau peragawati sesuai dengan kebutuhan pertunjukan tersebut. Papan penyangga (peninggi) ditempatkan dibelakang masing-masing deretan kursi, sehingga kursi deretan belakang dapat melihat dengan baik tanpa terhalang penonton dimukanya. Sebagai pengganti layar pada akhir pertunjukan dapat digunakan dengan cara mematikan lampu (*black out*).

### (2) Panggung Terbuka

Panggung terbuka sebetulnya lahir dan dibuat didaerah atau tempat terbuka. Berbagai variasi dapat dipergunakan untuk memproduksi pertunjukan ditempat terbuka. Pentas dapat dibuat diberanda rumah, teras disebuah gedung dengan penonton berada di halaman, atau dapat diadakan disebuah tempat yang landai dimana penonton berada dibagian bawah tempat tersebut.

### (3) Panggung tertutup (*proscenium*)

Panggung tertutup adalah tempat pertunjukan yang hanya dapat dilihat dari arah depan dan diberi dinding atau bingkai. Bingkai

yang dipasang di dinding atau korden inilah yang memisahkan arah prajawani atau prajawati dengan penonton yang menonton pertunjukan dari satu arah. Dengan pergantian ini maka pergantian tata panggung dapat dilakukan tanpa sepengetahuan penonton. Panggung *proscenium* sudah lama digunakan dalam dunia pertunjukan dan pertunjukan. Jarak yang sengaja diciptakan untuk memisahkan prajawani atau prajawati ini dengan penonton ini dapat digunakan untuk penyajian cerita seperti apa adanya. Pemisahan ini membantu efek *artistic* yang diinginkan terutama dalam gaya *realisme*. Tata panggung ditentukan oleh adanya jarak pandang satu arah dari penonton.

### (3) Tata Suara

Musik sangat berpengaruh di dalam suatu pertunjukan maupun pertunjukan. Tanpa musik pertunjukan tidaklah sempurna dan terkesan tidak hidup. Tujuan dari pemberian musik di dalam suatu pertunjukan busana atau pertunjukan adalah sebagai berikut:

- (a) Untuk memperkuat jiwa atau seni yang ada di dalam suatu busana
- (b) Menghidupkan suasana di dalam suatu pertunjukan
- (c) Memberikan pertolongan pada model di dalam mengatur langkahnya sesuai dengan tempo lagu.
- (d) Memeriahkan acara pertunjukan

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa musik merupakan suatu peranan penting di dalam sebuah pertunjukan maupun sebuah pertunjukan busana.

#### (4) Tahap Evaluasi

Setelah berlangsungnya acara pergelaran tersebut maka perlu diadakan evaluasi. Evaluasi kegiatan adalah suatu usaha untuk mengukur dan memberikan nilai secara obyektif atas pencapaian hasil-hasil yang diperoleh dari pelaksanaan kegiatan yang direncanakan sebelumnya. Evaluasi selalu berupaya untuk mempertanyakan epektifitas dan efisiensi dari suatu rencana. Disamping itu evaluasi juga mengukur hasil-hasil pelaksanaan secara obyektif dengan ukuran yang dapat diterima oleh seluruh pihak yang terlibat. Tujuan evaluasi dari suatu kegiatan adalah untuk mengetahui dengan pasti apakah pencapaian hasil, kemajuan dan kendala yang dijumpai dalam pelaksanaan kegiatan dapat dinilai dan dipelajari untuk perbaikan pelaksanaan kegiatan di masa yang akan datang.

Evaluasi merupakan cara untuk membuktikan keberhasilan atau kegagalan dari rencana pelaksanaan kegiatan. Oleh karena itu, pengertian evaluasi sering digunakan untuk menunjukkan tahapan siklus pengelolaan kegiatan yang mencakup:

##### (a) Evaluasi pada Tahap Perencanaan (*Ex-ante*)

Pada tahap perenanaan, evaluasi sering digunakan untuk memilih dan menentukan skala prioritas dari berbagai alternatif dan kemungkinan cara mencapai tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya.



(b) Evaluasi pada tahap pelaksanaan (*On Going*)

Pada tahap pelaksanaan, evaluasi digunakan untuk menentukan tingkat kemajuan pelaksanaan kegiatan dibandingkan dengan rencana yang telah dirumuskan sebelumnya.

(c) Evaluasi pada Tahap Pasca Pelaksanaan (*ex post*)

Evaluasi ini di arahkan untuk melihat apakah pencapaian kegiatan mampu menangani masalah pembangunan yang ingin dipecahkan. Evaluasi ini dilakukan setelah kegiatan berakhir untuk menilai efisiensi, efektifitas maupun manfaat dari kegiatan tersebut.

(5) Pembuatan Laporan Pertanggung Jawaban

Laporan pertanggung jawaban adalah suatu dokumen tertulis yang disusun dengan tujuan memberikan laporan tentang pelaksanaan kegiatan dari suatu unit organisasi kepada unit organisasi yang lebih tinggi atau sederajat. Laporan pertanggungjawaban berguna sebagai bahan evaluasi terhadap seluruh proses pelaksanaan kegiatan dan hasil-hasil yang dapat dicapai dari kegiatan tersebut, yang selanjutnya dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagi perbaikan-perbaikan dan peningkatan kualitas pelaksanaan kegiatan pada masa yang akan datang. Laporan pertanggungjawaban pada dasarnya mencakup laporan pelaksanaan kegiatan dan penggunaan dana.