

BAB II

DASAR PENCIPTAAN KARYA

A. Tema Penciptaan

Langkah awal yang harus dilakukan dalam membuat busana adalah menentukan keseluruhan tema. Tema yang diambil akan mempengaruhi bentuk, siluet, warna, hingga konsep busana yang akan diciptakan.

Tema yang diangkat kali ini adalah *Movitsme*. *Movitsme* merupakan singkatan dari “*Move to It’s Me*” yang bermakna pergerakan menuju perubahan positif untuk menemukan jati diri. *Movitsme* adalah tindakan akuisisi diri untuk menemukan sebuah karakter yang kuat dan terarah sebagai kaum muda Indonesia. Generasi milineal adalah generasi yang mahir dalam kemajuan teknologi. Pada masa ini, kaum milenial sangat haus akan pengetahuan sehingga mereka melakukan pencarian, pengembangan, dan akuisisi diri demi mendapatkan pengetahuan atau mewujudkan sesuatu yang ada dalam benak mereka. Setelah melakukan pencarian dan pengembangan itulah maka generasi milineal ini akhirnya menciptakan suatu hal dimana hal itu adalah bentuk dari pengungkapan jati dirinya.

Dalam perwujudan karya busana ini tema dari *trend fashion* 2018/2019 yang dijadikan sebagai acuan adalah tema *Neuetradition* dengan subtema *Constructivist*. Tema *Neuetradition* merupakan bentuk penggambaran dari seseorang yang bertindak sebagai pemimpin baru yang berani, perintis, dan kaum milenial yang tidak memiliki rasa takut untuk melakukan pembangunan jati dirinya. Ia memiliki pandangan bahwa semua hal baru

harus dipikirkan lebih matang untuk kemudian di desain ulang. Dia mendekonstrusi tiang tradisi, mengembangkan/mengevolusi ethnic dan tradisi menjadi sesuatu yang baru dan fungsional. Mereka memanfaatkan ulang suatu hal yang lama menjadi sesuatu yang baru tanpa menghilangkan citarasa dari benda lama tersebut.

Pada sub tema Constructivist yang menjadi konsep dasar penciptaan busana adalah gaya busana yang cenderung klasik, asimetris, namun dapat memberikan kesan 0 ”tidak terduga” . *Constructivist* merupakan bentuk rekonstruksi ulang sesuatu yang lama menjadi sesuatu yang modern dengan menggunakan hal-hal klasik.

Dalam perwujudan karya busana ini unsur *Neuetradition* yang dapat teramat adalah gaya busana yang diciptakan yang cenderung bergaya klasik dan konservatif dengan sentuhan yang modern. Sedangkan unsur dari *Constructivist* diwujudkan dalam penggunaan elemen-elemen klasik pada busana serta pemilihan warna yang sesuai dengan subtema *constructivist*.

Warna dalam subtema ini terdiri dari beberapa warna yang cenderung konservatif dan tidak terlalu mencolok. Penulis memilih warna putih, perak, dan hitam sebagai warna yang digunakan dalam pembuatan busana ini. warna putih dipilih sebagai pelambangan dari sumber ide *Aci Tabuh Rah Penganggon* yang merupakan acara adat yang bersifat sakral. Sementara warna silver melambangkan kesejahteraan yang diharapkan oleh pelaku tradisi tersebut.

B. Trend

1. Pengertian trend

Trend selalu berputar setiap waktu. Perkembangan *trend* atau mode ini dipengaruhi berbagai hal, termasuk selera masyarakat dan ide-ide para desainer yang bisa menjadi panutan bagi masyarakat. Siklus *trend* busana mengalami perputaran seperti lingkaran. Ungkapan tersebut bermakna bahwa *trend* busana pada masa lampau akan muncul kembali sebagai *trend* baru baik cepat maupun lambat. Meskipun *trend* busana lama muncul kembali, akan selalu ada perbedaan yang membedakan antara *trend* busana lama dengan *trend* busana baru. Perkembangan *trend* tidak hanya terjadi pada bidang busana saja, tetapi juga termasuk *hair do*, *make up*, aksesoris, arsitektur, dan sebagianya. Umumnya mode berasal dari daerah barat yang disesuaikan dengan perubahan musim di barat, yaitu musim semi (*spring*), musim panas (*summer*), musim gugur (*fall/autumn*), dan musim dingin (*winter*). Dalam menciptakan sebuah desain busana tidak akan terlepas dari *trend* yang akan atau sedang terjadi di masyarakat.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, *trend* bermakna gaya mutakhir. *Trend* merupakan kecenderungan akan suatu gaya busana tertentu. Dalam hal ini suatu gambaran besar atau gerakan dalam pola pikir mode (Sri Widarwati, 1996:24). Maka *trend* dapat diartikan sebagai sesuatu yang memberikan kecendurungan kepada seseorang

untuk mengikuti suatu hal tertentu dimana hal tersebut sedang populer pada masanya.

Dalam setiap kemunculan *trend* baru, kita tidak perlu merasa harus mengikutinya. Begitupun sebaliknya, jangan menghindar atau menerima kemunculan *trend* dengan serius, tergesa-gesa, dan menterjemahkannya terlalu harafiah.

2. *Trend 2018/2019*

Ada empat macam *trend* yang diikuti pada tahun 2018/2019 , diantaranya :

a. *Individualist*

Wanita *individualist* seperti seorang kurator seni (spesialis dalam seni yang diberikan jabatan kurator oleh sebuah institusi) juga selaku aktivis. Kombinasi karakter yang tidak umum, dia menghargai seni pada tingkat tinggi dan mempromosikan perubahan sosial melalui penggalangan dana industri dan fungsi sosial. Dia merangkul aktivis politik dan mendorong perubahan dengan menggabungkan kearifan/kebijaksanaan dengan kreativitas. Individualist terinspirasi oleh semua hal yang indah, namun dia mendorong batasan dengan percampuran tidak terduga antara karya seni dan struktur tiga dimensi di galerinya. Pada percampuran kontemporer ini dia mengembangkan merk dagangnya sendiri melalui gaya yang mewujudkan desain modern yang canggih dan

ide yang berasal dari sumber yang luas dan bermacam-macam dengan desain yang modern.

Trend individualist dibagi menjadi dua sub tema *trend* diantaranya :

1) *Remix*

Remix mendefinisikan “*artlectic*” galeri, yang mengabungkan setiap aspek dalam kehidupannya dengan cara yang tidak terduga. Sangat dihormati di dunia seni, dia adalah pemberontak dan memiliki *style peacock* (seorang pesolek dalam hal gaya berbusana) yang mencolok di kerumunan. Dia merangkum detail baru seperti hiasan busana (sulaman, rangkaian payet, dsb) atau metalik untuk sehari-hari, namun tetap terlihat merendah dengan baju daur ulang, jeans yang lebar pada bagian kaki atau *slip dress* (gaun lurus dengan tali spaghetti dan kerung leher *sweetheart*). Ketika seni mengelilinginya, dia membuat suatu pernyataaan dengan percampuran media dan motif cetak (*prints*) ekspresionis (menunjukkan dunia hanya dari perspektif subjektif kemudian mengulik atau mengubah dengan radikal untuk menunjukkan efek emosional guna menimbulkan suasana/mood/ide) dalam lemari bajunya. *Edgy* (non-konvensional, tidak terduga, namun tetap keren), *streetwise* (pencerminan/refleksi dari kehidupan kota modern terutama anak-anak muda kota) dan progressive (perjuangan, kesetaraan

yang tidak pernah berakhir, jika merujuk pada asal kata progresif), wanita *remix* berharap untuk menonjol di kerumunan.

2) *Alter Ego*

Wanita *alter ego* memiliki banyak minat dan karakter khusus yang tidak umum/berkesan unik yang tergabung pada hiruk pikuk (pencampuran tidak senada, terkesan kasar) dari gaya yang tinggi. Penampilannya adalah ketidakcocokan penyedia seni dengan nostalgia tahun 80an, seperti terlihat melalui percampuran metalik dan warna cerah di lemari pakaian dan aksesorisnya. Media campuran dan detail yang tak terduga membuktikan bahwa dia selangkah lebih maju dari sekedar permainan warna. Dan keahlian serta kombinasi detail busana selalu berganti gaya dengan mulus dari penampilan satu ke penampilan berikutnya adalah bagian daya pikat utamanya.

b. *Neuetradition*

Wanita neutradition adalah pemimpin baru yang berani, perintis dari masyarakat muda yang tidak memiliki rasa takut untuk membangun kembali kotanya. Dia adalah filsuf dan pemikir, mengambil pandangan baru bahwa semua hal haru dipikir dan didesain ulang. Dia medekonstruksi tiang tradisi, mengembangkan/mengevolusi ethnic dan tradisi menjadi sesuatu yang baru dan fungsional, membuat intisari dari suatu keindahan mentah yang canggih. Filosofi neuetradition mempercayai pada

kegunaan/pemanfaatan pemakaian ulang (*reusing*) dan penemuan ulang segala hal mulai dari pengembangan ulang bangunan hingga rekonstruksi ulang jas berteknik jahit halus (*tailored suits*).

Trend Neuetradition dibagi menjadi dua sub tema *trend* diantaranya :

1) *Constructivist*

Constructivist mengambil gagasan tradisi dan mengubahnya. Seperti menjadi arsiek dari lemari bajumu sendiri, gagasan dari seragam dan tempat kerja umum dibalik. Elemen pokok dari lemari pakaian dikonstruksi ulang seperti blok bangunan industri, memikirkan kembali hal klasik seperti baju. Pembaharuan datang tidak hanya melalui elemen desain yang tidak terduga, tapi dari semangat muda yang tak terelakkan seperti misalnya mengabungkan denim dengan pakaian bergaris. Proporsi yang tidak seimbang dan berlebihan membawa penampilan yang kuat sehingga meningkatkan retasan style klasik menuju hal yang lebih tinggi.

2) *Mainland*

Mainland mengisyaratkan kembali ke kehidupan sederhana dengan berbagai cara. Wanita muda ini mungkin hanya wanita petani yang baik hatinya, sedang menjalankan bisnis keluarga, tapi sekarang dia melakukan hal yang dia suka, salah satunya yaitu perusahaan desain furnitur baru yang menggunakan bahan-

bahan yang telah lama ditinggal dengan cara-cara baru. Estetika tingginya berevolusi dari elemen yang dibuat dengan tangan seperti *quilting* (penggabungan dua lebih lapisan kain untuk menghasilkan bahan yang lebih tebal) dan bahan alami lainnya seperti linen atau chambray. Dia masih menyukai paduan pakaian overall atau kulot, tetapi dia menghaluskan penampilan dengan blus berpita dan rok asimetris. Dia tumbuh dan berkembang di lingkungan masyarakat dimana semangat kesederhanaan pedesaan hidup/populer kembali dalam hirupan udara segar.

c. *Quest*

Sebagai fotografer profesional dan traveler yang bersemangat, wanita *Quest* gemar menjelajah, mengkhususkan diri untuk mempelajari suku-suku asing. Hidup nomaden, dengan gaya seperti orang *gipsi*. Dia percaya bahwa hidup adalah petualangan “dimana kamu harus menjalaninya tanpa rasa takut, mengijinkan dirimu untuk bebas dan membiarkan hasrat berkelana memimpinmu”. Rumahnya adalah koleksi dari harta karunnya, cindera mata eklektik, dan kumpulan benda-benda langka. Dengan *style* tanpa susah payah dan *easy going* (pembawaan yang rileks dan toleran), karakter yang memikat, dia mampu untuk mendapatkan akses ke tempat yang tidak diketahui dan menyingkap permata terpendam.

Trend Quest dibagi menjadi dua sub tema diantaranya :

1) *Electric Beats*

Gadis *electric beats* membawa tradisinya dengan bangga, menari pada irama ketukan drumnya sendiri. Warna-warna yang cerah, menonjolkan sisi positif dan keberanian dari stylenya. Tren ini hidup dan terkenal di subkultur Afrika yang mencampurkan budaya tradisional dengan pandangan baru dan muda. Barang utama yang harus disertakan adalah sarung dengan bahan beraneka warna, detail manik dan rumbai, dan padu padan dengan kain-kain Ankara. Motif cetak (print) dan motif pola dengan tangan merupakan hal yang penting untuk mengekspresikan gadis yang menghargai akar budayanya dengan tujuan yang ia miliki sendiri.

2) *Medina*

Medina mengingatkan pada foto ikonik dari Talitha Getty di Moroko. Bohemian dihati, ini adalah impian dari warisan eksotis dan kebudayaan yang dimewahkan. Perjalanan dan suku-suku menginspirasi motif ubin (*tile*) dan daun (*paisley*), ketika kerajinan tradisional seperti sulaman atau rumbai juga dijelajahi. Barang seperti jubah atau gaun midi merupakan hal yang sesuai untuk pengekspresian motif cetak (*prints*), sementara fungsi untuk di padang gurun dan pelapisan (*layering*) sangat dipertimbangkan dengan celana kargo dan sweater tanpa lengan. Baik berjalan mendaki seperti melalui bukit pasir atau

menjelajah melewati pasar-pasar di Timur Tengah, wanita Medina sangat kuat dalam rasa lokal.

d. *Sensory*

Wanita *Sensory* mendefinisikan masyarakat kita yang terobsesi pada teknologi, yang menjadi peningkatan paralel pada dunia virtual. Rahasia dari kesuksesannya adalah kemudahan untuk berubah ke kepribadian lain. Dia sepenuhnya merangkul fantasi sains fiksi dan terobsesi dengan teori baru teleportasi. Semua hal mengenai lingkungan sekitarnya memancarkan realitas ekstrim, warna yang bersifat *hydra-charged* yang mulus (*slick*) hingga bahan dengan fungsi teknologi (*performance tech material*) di rumah dan kantornya. Dikelilingi oleh banyak adrenalin dan fantasi, sangat mudah untuk “bermimikri” diantara dunia-dunia, dan itulah poin utamanya.

Trend Sensory terbagi menjadi dua sub tema diantaranya :

1) *+Chill (Plus Chill)*

+Chill adalah sebuah pendekatan yang nyaman ke musim semi dimana menyoroti busana dalam sebagai busana luar. Musim panas membangkitkan jiwa dengan palet nudes baru dikombinasikan dengan warna yang menyala cantik. *Jersey* katun, *terry* atau *velour* sangat cocok untuk kaos-kaos *boxy* (cenderung persegi, penuh), sweatshirt dan slip dresses. Busana santai dan faktor intim dengan cara melapis (*layer*) seperti atasan

bra , atasan piyama dan jubah. Grafik seperti kilau seperti malfungsi layar (*glitch iridescence*) atau teori warna akan menambahkan kesan sensual pada penampilan yang memiliki kenyamanan sama seperti di rumah maupun di jalan.

2) *Catalyst*

Catalys didefinisikan sebagai wanita yang kuat dan *powerful* yang menciptakan acara dengan suasana kota. Dia adalah pengeksplor ekstrim juga seorang yang suka bersiap (*prepper*), siap untuk sebuah kejutan ekstrim di dunia digital kita yang sedang meningkat. Gaya bertahan hidupnya memiliki tingkat seperti pengalaman bermain *video game* yang tinggi, dengan warna cerah yang kuat dan grafik-grafik distorsi realita. Bajunya di desain dengan fokus kegunaan, termasuk detail seperti tudung atau pengaman berupa tali yang dapat ditarik (*cinched drawstrings*) dan pemakaian seperti parka. Terdapat pula ikatan yang kuat dengan hal-hal atletik, seperti sweatshirts dan atasan bra olahraga. Dengan sumber daya yang melimpah, wanita muda *Catalys* adalah pelindung utama dunia digital dan fisik.

C. Sumber Ide *Aci Tabuh Rah Pengangon*

1. Pengertian sumber ide

Menurut Sri Widarwati (1996:65), sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain ide yang baru. Ungkapan tersebut bermakna bahwa sumber ide adalah segala

sesuatu yang menjadi sumber inspirasi seseorang untuk diwujudkan ke dalam sebuah karya baik berwujud dua dimensi maupun tiga dimensi. Sumber ide dapat diambil dari segala sesuatu yang berada disekitar kita baik berupa wujud fisik maupun sesuatu yang tak kasat mata namun dapat dirasakan. Sumber ide merupakan langkah awal yang harus diperhatikan dalam membuat sebuah desain. Sumber ide juga dapat diartikan sebagai sebuah inspirasi yang dapat dijadikan sebuah kreasi baru.

2. Pengolongan sumber ide

Sumber ide secara garis besar menurut Chodiyah dan Mamdy (1982:172), dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu :

- a. Sumber ide dari penduduk dunia, atau pakaian daerah-daerah di Indonesia
- b. Sumber ide dari benda-benda alam, seperti bentuk dan warna dari bentuk tumbuhan, bunatang, gelombang laut, bentuk awan, dan bentuk geometris
- c. Sumber ide dari peristiwa-peristiwa nasional maupun internasional, misalnya pakaian olahraga dari peristiwa PON, *SEA Games*, *Asian Games*, Olimpiade, dan pakaian acara 17 Agustus

Dari ketiga kelompok sumber ide tersebut tidak perlu diambil secara keseluruhan, melainkan dapat diambil pada bagian-bagian tertentu yang dianggap menarik untuk dijadikan sebagai sumber ide dari seorang perancang busana dalam menciptakan model busana yang baru,

misalnya keistimewaan dari sumber ide tersebut. hal yang dapat dijadikan sumber ide tersebut antara lain :

- a. Ciri khusus dari sumber ide misal Kimono Jepang dimana ciri khusus busana tersebut terdapat pada garis leher dan bentuk lengan
- b. Warna dari sumber ide, misalnya bunga matahari yang berwarna kuning
- c. Bentuk atau silet dari sumber ide, misal sayap burung merak
- d. Tekstur dari sumber ide, misalnya pakaian wanita Bangkok bahannya terbuat dari sutra.

Mengembangkan sumber ide ke dalam sebuah karya berwujud busana harus mengetahui detail-detail dari sumber ide yang akan diambil terlebih dahulu. Pengembangan sebuah sumber ide ke dalam sebuah karya nyata memang tidak memiliki batasan-batasan yang baku, hanya saja sumber ide yang diambil dapat terlihat pada desain dan pembuatan busana, sehingga orang yang melihat dapat membaca dan memahami sumber ide yang tersirat pada karya tersebut. Namun bukan berarti sumber ide harus dapat dibaca dengan jelas, karena kreativitas adalah hal yang bersifat luas dan inovatif. Setiap orang akan mempunyai cara pandang yang berbeda dalam menterjemahkan sumber ide. Oleh karena itu sebuah sumber ide yang diambil dapat menghasilkan jenis karya yang berbeda meski mengambil sumber ide yang sama.

Berdasarkan uraian diatas dapat diketahui bahwa cara pengambilan sumber ide dapat dilakukan dengan cara mengambil bagian atau unsur tertentu yang dianggap menarik yang menjadi ciri khas dari sumber ide yang diambil.

3. *Aci Tabuh Rah Pengangon*



Gambar 1 : Tradisi *Aci Tabuh Rah Pengangon*

Sumber : <http://www.balipost.com/news/2017/10/05/24032/Mohon-Kesejahteraan,Desa-Adat-Kapal...html>

Aci Tabuh Rah Pengangon merupakan sebuah tradisi yang berasal dari Desa Adat Kapal, Kecamatan Mengwi, Kabupaten Badung, Provinsi Bali. *Aci Tabuh Rah Pengangon* atau yang biasa disebut Perang Tipat atau perang ketupat ini merupakan. *Aci Tabuh Rah Pengangon* atau perang ketupat merupakan ritual tahunan yang telah dilaksanakan secara turun temurun di Desa Adat Kapal. Kegiatan ini sesuai dengan perintah (Bhisama) Kebo Iwa semenjak tahun 1341 Masehi bertujuan untuk mengungkapkan rasa syukur warga kepada Tuhan atau Ida Sang Hyang Widhi atas rezeki dan nikmat yang telah diberikan. Kepercayaan ini dilakukan secara turun temurun dari generasi ke generasi dan sampai

saat ini tradisi ini masih berlangsung sampai saat ini. Tradisi ini menggunakan tipat sebagai Sluruh krama desa dibagi menjadi dua bagian, yakni kubu selatan dan kubu utara. Mereka saling melempar ribuan tipat dan bantal ke arah berlawan layaknya perang dengan diiringi tabuh baleganjur.



Gambar 2 : Suasana Tradisi *Aci Tabuh Rah Pengangon*

Sumber : <https://smpwidiyasakti.com/kebudayaan/177/>

Aci Tabuh Rah Pengangon memiliki arti aci persembahan atau wujud syukur kehadapan Ida Shang Hyang Widhi Wasa dalam wujudnya sebagai Siwa, di mana Aci artinya persembahan, Tabuh berarti mengumandangkan, Rah berarti tenaga, dan Pengangon berarti nama lain daripada Shang Hyang Siwa. Dalam implementasi kehidupan manusia, dilemparnya ketupat atau tipat bertujuan untuk mempertemukan kedua simbol predana (perempuan) dan purusa (laki-laki), sehingga menghasilkan kesuburan.

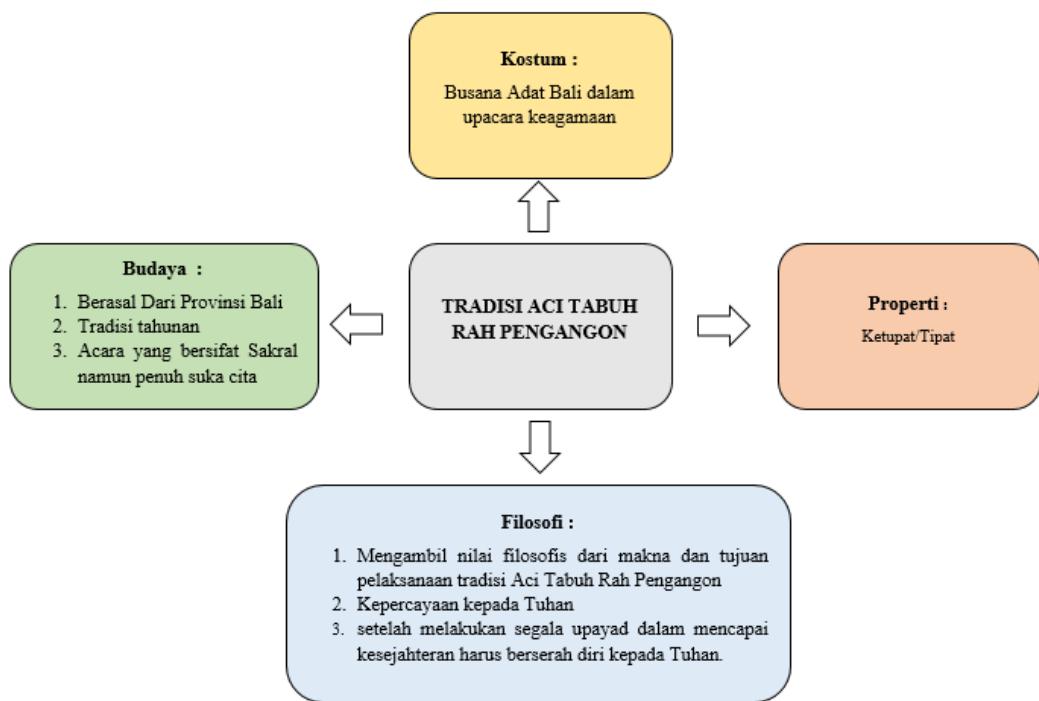
Tradisi ini diawali dengan melakukan sembahyang secara bersama-sama kepada Shang Hyang Widhi Siwa, lalu dilanjutkan dengan pertunjukkan tari Amerta Sri Bumi. Kemudian warga desa dibagi menjadi dua kubu yaitu kubu selatan dan utara. Terdapat dua pembagian tempat dalam melakukan tradisi ini, yaitu untuk warga Desa Adat Kapal sendiri dan untuk tamu yang secara khusus diundang oleh pihak Desa Adat Kapal. Kegiatan saling melempar ketupat atau tipat ini berjalan selama 15 hingga 20 menit. Hal unik dalam tradisi ini adalah selama perang tipat berlangsung tidak ada perasaan dendam ataupun marah kepada masing-masing kubu, melainkan perasaan gembira dan suka cita.

Aci Tabuh Rah Pengangon mulai dilaksanakan sejak tahun 1339 silam. Saat itu, kedatangan Patih Raja Bali Dinasti Singhasari terakhir, yakni Ki Kebo Waruya, beliau menerima mandat dari Raja Bali yang bernama Asta Sura Ratna Bumi Banten untuk menerenovasi Pura Purusada di Desa Kapal. Setibanya di Desa Adat Kapal beliau tergerak hatinya, karena melihat kondisi desa yang mengalami musim paceklik.

Melihat kondisi tersebut, beliau pun kemudian memohon kehadapan Ida Bhatar yang berstana di Candi Rara Pura Purusada agar berkenan melimpahkan waranugraha atau anugerah. Setelah memohon hal tersebut, beliau diberikan petunjuk agar melakukan upacara Aci yang dipersembahkan kepada Bhatar Siwa dengan menggunakan sarana

ketupat atau tipat yang diikuti oleh seluruh krama desa adat kapal untuk melaksanakannya.

Untuk memahami konsep sumber ide, akan lebih mudah jika digambarkan ke dalam bentuk susunan bagan. Adapun bagan tersebut adalah sebagai berikut :



Gambar 3 : Bagan Konsep Sumber Ide

Dari bagan konsep diatas ditarik kesimpulan bahwa tradisi Aci Tabuh Rah Pengangon adalah acara tahunan yang dilaksanakan untuk memohon kesejahteraan serta ungkapan rasa syukur oleh warga Desa Adat Kapal. Acara ini bersifat sakral namun pelaksanaan dipenuhi dengan suka cita, bukan dengan rasa dendam dari masing-masing kubu yang terbagi

menjadi dua. Busana yang digunakan oleh penduduk Desa Adat Kapal adalah busana adat bali yang sering digunakan dalam pelaksanaan upacara keagamaan lainnya seperti kemeja safari, udeng, dan kamen. Properti utama yang digunakan dalam pelaksanaan tradisi ini adalah tipat atau ketupat. Ketupat ini kemudian dilemparkan ke arah masing-masing kubu. Nilai-nilai yang dapat diambil dari acara ini adalah bahwa dalam setiap usaha manusia dalam mencapai kesejahteraan harus berserah diri kepada Tuhan Yang Maha Esa setelahnya.

4. Pengembangan Sumber Ide

Menurut Darsono Sony Kartika (2004:102-103) perubahan wujud dibedakan menjadi empat yaitu :

a. Stilisasi

Stilisasi merupakan cara penggambaran untuk mencapai suatu bentuk keindahan dengan cara menggayaikan objek dan atau benda yang digambar. Contoh karya seni yang banyak menggunakan bentuk stilisasi biasanya adalah pada penggambaran ornamen untuk motif batik, lukisan tradisional, ukuran, dan lain sebagainya.

b. Distorsi

Distorsi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau obyek yang digambar. Misalnya pada penggambaran sebuah topeng yaitu pada warna mata yang merah

dan melotot untuk melebihkan bentuk karakter figur tokoh angkara murka pada sebuah topeng

c. Transformasi

Transformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara memindahkan wujud atau figur dari obyek lain ke obyek yang digambar. Misalnya penggambaran tokoh manusia berkepala binatang pada pewayangan untuk menggambarkan perpaduan sifat antara binatang dan manusia

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. Perubahna bentuk ini biasanya sering dijumpai pada seni lukis modern.

D. Desain Busana

Desain merupakan rumusan bentuk rumusan suatu proses pemikiran, pertimbangan, perhitungan, dan gagasan seorang desainer yang dituangkan dalam wujud karya dua dimensi (Afif Ghurub Bestari, 2011:4). Desain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu objek atau benda. Dibuat berdasarkan susunan dari garis, bentuk, warna, dan tekstur. Melihat dua pengertian dapat ditarik kesimpulan bahwa desain adalah rancangan atau gambaran suatu benda yang dibuat melalui proses pemikiran, pertimbangan,

dan gagasan dari seorang pencipta yang diwujudkan kedalam karya dua dimensi untuk kemudian diwujudkan kedalam karya nyata. Selain sebagai gambaran awal sebuah karya busana, desain juga berfungsi sebagai acuan desainer untuk menentukan seperti apa busana tersebut nantinya, mulai dari bentuk, bahan, hiasan busana, hingga teknik pembuatan busana tersebut.

Menurut Afif Ghurub Bestari (2011 : 4) “Desain apabila dilihat sebagai kata kerja berarti sebuah proses perencanaan atau menggambar rancangan suatu benda dengan maksud agar benda yang dirancang memiliki fungsi yang tepat sesuai dengan tujuan produksinya serta memiliki aspek keindahan” . Sebuah desain harus mudah dimengerti atau dipahami oleh orang lain supaya desain yang dibuat dapat dengan mudah untuk diwujudkan kedalam bentuk sebenarnya.

Untuk membuat suatu desain busana perlu memperhatikan penyusunan unsur dan prinsip desain. Unsur dan prinsip desain diterapkan agar desain yang dibuat menjadi indah dan menarik.

Menurut Afif Ghurub Bestari (2011:5) “Dalam bidang busana sebuah desain dapat dibedakan menjadi dua jenis yaitu desain struktur (*structural design*) dan desain hiasan (*decorative design*)” adapun uraiannya adalah sebagai berikut :

1) Desain struktur (*structural design*)

Desain struktur (*structural design*) pada busana kerap kali disebut pembentuk siluet busana (*fashion sillhouette*). Siluet

adalah garis luar bentuk suatu busana karena potongan atau pola serta adanya detail, seperti lipit, kerut, kelim, dan kupnat.

2) Desain hiasam (*decorative design*)

Desain hiasan (*decorative design*) pada busana mempunyai tujuan untuk menambah keindahan desain struktur atau siluet.

Desain hiasan berupa kerah, renda, sulaman, kancing, dan bisban.

1. Unsur dan Prinsip Desain

Dalam pembuatan sebuah desain harus memperhatikan unsur-unsur dan prinsip desain yang ada. Seperti contoh unsur garis, unsur garis dalam pembuatan sebuah desain memiliki peranan yang penting karena merupakan faktor utama untuk menghasilkan busana yang menyenangkan, semua bagian yang dikerjakan dengan garis patut mendapat tempat yang utama. Garis-garis tersebut baik garis dalam pakaian seperti garis leher, lengan, pinggang, kelim maupun garis muka dan badan. Setelah itu unsur-unsur lain seperti warna, bahan dan tekstur diterapkan ke dalam sebuah desain. Unsur dan prinsip desain diterapkan supaya dapat menghasilkan desain busana yang serasi antara bagian satu dengan yang lainnya.

a. Unsur – unsur desain

Unsur-unsur desain adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyusun suatu rancangan. Unsur tersebut selalu ada dalam setiap desain sejak zaman dulu hingga kini, tetapi bentuk dan

variasinya yang selalu berubah-ubah sesuai dengan hal-hal yang disukai oleh masyarakat. Hal tersebut dapat dilihat pada bidang busana, setiap tahun atau setiap musim *trend* busana selalu berganti sehingga muncullah *trend* mode dari tahun ke tahun.

Adapun unsur-unsur desain menurut Chodiyah dan Mamdy (1982 :8) adalah sebagai berikut :

1) Garis

Garis adalah unsur utama dalam sebuah desain. Garis berfungsi sebagai pembentuk siluet, memebri bentuk struktur menjadi bagian-bagian yang merupakan hiasan dan menentukan model, menentukan periode suatu busana, serta memberi arah dan pergerakan (Chodiyah dan Mamdy, 1982:8). Garis dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu garis lurus dan garis lengkung. Kedua macam garis tersebut dapat dibuat berbagai variasi

2) Arah

Setiap garis memiliki arah yaitu mendatar (horizontal), tegak lurus (vertikal), miring ke kiri dan miring ke kanan (Diagonal). Masing-masing arah memberikan pengaruh yang berbeda terhadap si pengamat. Adapun sifat-sifat arah garis adalah sebagai berikut

a) Garis lurus mempunyai sifat kaku, kokoh, dan keras. Arah garis yang berbeda akan memberikan kesan yang berbeda pula, misalnya

- Garis tegak lurus memberi kesan keluhuran, melangsingkan
- Garis lurus mendatar (horizontal) memberi kesan perasaan tenang, melebarkan, dan memendekkan obyek
- Garis lurus miring memberikan kesan lebih dinamis dan lincah
- Garis miring mengarah horizontal memberi kesan menggemukkan
- Garis miring mengarah vertikal memberikan kesan melangsingkan

b) Garis lengkung mempunyai sifat memberi suasana riang, luwes, lembut, dan lebih feminin.

3) Bentuk

Unsur bentuk ada dua macam, yaitu bentuk dua dimensi dan bentuk tiga dimensi. Bentuk dua dimensi adalah bidang datar yang dibatasi oleh garis, sedangkan bentuk dimensi adalah ruang bervolume yang dibatasi oleh permukaan

Menurut sifatnya bentuk juga dibedakan menjadi dua, yaitu :

a) Bentuk geometris misalnya : segitiga, kerucut, segiempat, trapesium, lingkaran, silinder

- b) Bentuk bebas, misalnya : bentuk daun, bunga, pohon, titik air, batu-batuan dan lain-lain

Bentuk-bentuk di dalam busana dapat berupa :

- a) Bentuk kerah
- b) Bentuk lengan
- c) Bentuk rok
- d) Bentuk saku
- e) Bentuk pelengkap busana
- f) motif

4) Ukuran

Garis dan bentuk mempunyai ukuran yang berbeda, karena ukuran panjang atau pendeknya garis dan besar kecilnya bentuk menjadi berbeda-beda.

5) Nilai gelap terang

Nilai gelap terang adalah suatu sifat warna yang menunjukkan apakah warna mengandung hitam atau putih. Sembilan tingkat warna yang disusun oleh Munsell bertangga dari sifat gelap ke sifat yang terang. Untuk sifat gelap digunakan warna hitam dan untuk sifat terang digunakan warna putih. Diantara hitam dan putih terdapat tujuh tingkatan abu-abu, tingkatan kelima abu-abu netral. Untuk warna-warna lain tingkatan kelima adalah warna asli.

6) Warna

Warna memiliki daya tarik tersendiri, meskipun busana telah memiliki garis desain yang baik tetapi pemilihan warnanya tidak tepat, maka akan tampak tidak serasi. Pemilihan kombinasi warna yang tepat akan memberikan kesan yang menarik.

Ada beberapa hal yang harus diketahui yang berhubungan dengan warna, antara lain :

a) Warna primer

Warna primer terdiri dari warna merah, kuning, dan biru yang belum mengalami percampuran

b) Warna sekunder

Bila dua warna primer dicampur dengan jumlah yang sama, maka warna tersebut termasuk warna sekunder. Misal : biru dan kuning menjadi hijau, merah dan kuning menjadi jingga, merah dan biru menjadi ungu

c) Warna penghubung

Bila dua warna dicampur dalam jumlah yang sama

d) Warna asli

Warna primer dan warna sekunder yang belum dicampur warna putih dan hitam

e) Warna panas dan warna dingin

Yang termasuk warna panas adalah : merah, merah jingga, kuning, kuning jingga, dan kuning. Sementara warna dingin meliputi warna hijau, biru hijau, biru, biru ungu, ungu

f) Kombinasi warna

- Kombinasi warna analogus yaitu perpaduan dua warna yang letaknya berdekatan di dalam lingkaran warna.
- Kombinasi warna monochromatic yaitu perpaduan dari satu warna tetapi berbeda tingkatan.
- Kombinasi warna komplemen (pelengkap) terdiri dari dua warna yang letaknya berseberangan di dalam lingkungan warna
- Kombinasi warna segitiga, terdiri dari tiga warna yang jaraknyasama di dalam lingkaran warna

g) Penipuan dengan warna

Warna dapat digunakan untuk memperbaiki bentuk badan seseorang, karena warna dapat memberikan kesan volume yang berbeda.

Warna-warna panas mempunyai sifat mendorong menjadikan suatu obyek kelihatannya lebih besar dan sebaliknya warna-warna dingin mempunyai sifat menjauh, menjadikan sesuatu obyek terlihat lebih kecil.

7) Tekstur

Tekstur adalah sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan. Sifat-sifat permukaan tersebut antara laain : kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis, dan tembus terang (transparan).

Bahan sama halnya dengan garis dan warna, dapat mempengaruhi ukuran dan bentuk. Bahan yang berkilau lebih banyak memantulkan cahaya, sehingga membuat si pemakai kelihatan lebih gemuk, sebaliknya bahan yang teksturnya kusam mengurangi ukuran suatu obyek. Bahan polos lebih melangsingkan daripada bahan bercorak. Corak dapat memberi efek pada ukuran. Bahan bercorak bunga besar memberi pengaruh lebih gemuk terhadap si pemakai, sebaliknya bahan bercorak kecil juga kurang sesuai jika dipakai oleh orang gemuk.

b. Prinsip desain

Prinsip-prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu. Adapun prinsip-prinsip desain yang perlu diketahui adalah sebagai berikut:

1) Keselarasan (Keserasian)

kesatuan melalui pemilihan dan susunan obyek dan ide-ide.

Dengan ide-ide akan dihasilkan desain busana yang baik dan menarik

Suatu desain dikatakan serasi apabila perbandingan dan keseimbangan yang baik, mempunyai sesuatu yang menarik perhatian, dan mempunyai irama yang tepat. Keselarasan adalah kesatuan diantara macam-macam unsur desain. Walaupun berbeda tetapi dapat membuat tiap-tiap bagian terlihat memiliki kesatuan.

a) Selaras dalam garis dan bentuk

Suatu desaun busana dapat juga memiliki keserasian dalam bentuk dan hiasannya misalnya misalnya dengan mengikuti garis leher, garis lengan, atau garis kelim

b) Keserasian dalam tekstur

Tekstur bahan busana yang dipilih harus sesuai dengan model busana. seperti contoh jika membuat busana dengan banyak kerut akan lebih sesuai jika menggunakan bahan voile.

c) Keserasian dalam warna

Pedoman yang baik untuk membuat kombinasi warna dalam busana tidak lebih dari tiga warna bahkan dua warna saja sudah cukup. Agar medapatkan hasil yang baik sebaiknya gunakan standar kombinasi warna.

2) Perbandingan

Digunakan untuk menampakkan lebih besar atau lebih kecil dan memberi kesan adanya hubungan satu dengan yang lain yaitu

antara busana dan pemakainya. Perbandingan yang kurang sesuai dalam berbusana akan membuat busana terlihat kurang selaras.

3) Keseimbangan

Keseimbangan digunakan untuk memberikan perasaan ketenangan dan kestabilan. Pengaruh ini dapat dicapai dengan mengelompokkan bentuk dan warna yang dapat menimbulkan perhatian yang sama pada kiri dan kanan. Ada dua cara untuk memperoleh keseimbangan diantaranya :

a) Keseimbangan simetri

Jika unsur bagian kiri dan kanan suatu desain sama jaraknya dari pusat. Misalnya kerah, saku garis, garis hias, atau hiasan sama jaraknya dari pusat.

b) Keseimbangan asimetris

Jika unsur-unsur bagian kiri dan kanan jaraknya dari pusat tidak sama, melainan diimbangi oleh satu unsur yang lain.

4) Irama

Irama adalah pergerakan yang dapat mengalihkan pandangan ata dari suatu bagian ke bagian lain. Ada empat macam cara untuk menghasilkan irama dalam desain busana yaitu :

a) Pengulangan

Suatu cara untuk menghasilkan irama adalah pengulangan garis. irama yang dihasilkan dengan pengulangan garis antara lain pengulangan garis lipit, renda-renda dan kancing yang membentuk jalur. Selain itu pengulangan garis dapat juga dicapai pengulangan dalam warna dan bentuk

b) Radiasi

Garis pada pakaian yang memancar dari pusat perhatian menghasilkan irama yang disebut radiasi. Garis-garis radiasi pada busana terdapat pada kerut-kerut yang memancar dari garis lengkung.

c) Peralihan ukuran

Pengulangan dari ukuran besar ke ukuran kecil atau sebaliknya akan menghasilkan irama yang disebut peralihan ukuran atau gradation.

d) Pertentangan

Pertemuan antara garis tegak lurus dan garis mendatar pada lipit-lipit atau garis hiasa adalah contoh pertentangan atau kontras. Kain berkotak-kotak atau lipit-lipit juga merupakan contoh pertentangan.

5) Pusat perhatian

Desain busana harus mempunyai satu bagian yang lebih menarik dari bagian lainnya yang disebut dengan pusat perhatian. Pusat perhatian pada busana dapat berubah kerah yang indah, ikat pinggang, lipit pantas, kerutan, bros, syal, warna, dan lain-ain. Pusat perhatian ini hendaknya ditempatkan pada suatu yang baik dari si pemakai.

c. Penerapan unsur dan prinsip desain

Suatu desain busana terjadi karena susunan unsur-unsur dan prinsip-prinsip desain serta bagian-bagian busana. garis dalam pembuatan suatu desain busana memegang peranan penting karena merupakan faktor utama untuk menghasilkan busana yang menyenangkan. Semua bagian yang dikerjakan dengan garis patut mendapat tempat yang utama. Garis-garis tersebut baik garis dalam pakaian seperti garis leher, lengan, pinggang, kelim maupun garis muka dan badan. Setelah unsur garis diterapkan unsur lain seperti warna, bahan, dan tekstur kemudian diterapkan kedalam desain. Bagian-bagian busana yang dipilih dan akan disusun bersama dalam satu mode, harus serasi antara satu dengan lainnya. Agar dapat menghasilkan susunan yang indah diperlukan penerapan prinsip-prinsip desain pada desain yang dibuat. Prinsip-prinsip desain ini bukan saja digunakan untuk menghasilkan susunan yang indah dalam suatu model, juga agar dapat menghasilkan suatu model yang sesuai dengan pemakainya.

Penerapan prinsip-prinsip desain pada model busana tidak dapat digunakan secara terpisah-pisah. Melainkan satu dengan yang lainnya saling berhubungan. Walaupun demikian sebaiknya dalam pembuatan desain busana , mendesain dapat menentukan atas dasar prinsip misalnya atas prinsip keserasian, keseimbangan, atau irama.

1) Langkah-langkah mendesain busana

Untuk menerapkan unsur-unsur dan prinsip desain maka dapat dilakukan langkah-langkah sebagai berikut :

- a) Gambarlah perbandingan tubuh dengan pensil yang lunak, gambar garis-garis tipis. Perbandingan tubuh dapat digambar dengan gaya tertentu, atau menggunakan perbandingan proporsi tubuh.
- b) Gambarlah bagian-bagian busana yang telah dipilih, setiap garis di bagian busana harus jelas dan digambar dengan benar.
- c) Hapus garis-garis pertolongan yang tidak diperlukan lagi. Garis-garis desain yang diperlukan kemudian diperjelas.

d. Karakter pemakai busana

Menurut Poppy Darsono, ada beberapa tipe gaya (fashion type) pemakai busana, yaitu

1) Dramatis

Tipe dramatis adalah tipe yang ekstrem dalam fashion. Cocok dengan warna yang eksotik dan bahan-bahan yang berkilaauan.

Corak bahan berkilau atau corak etnik dengan geometri atau paisley. Untuk pakaian resmi, bisa menggunakan bahan satin, crepe, brocade yang berat, warna metalik atau segala macam yang netral atau bahan berkilau.

2) Natural

Wanita yang bertipe natural umumnya bersifat casual. Tipe ini cocok dengan segala pakaian sportif, dari yang casual sampai yang anggun. Tipe ini cocok dengan gaya mix and match. Bahan busana yang cocok bagi mereka adalah tenunan tangan, motif kotak-kotak, dan paisley. Penggunaan bahan bermotif lebih baik menggunakan bahan bermotif besar dan sederhana. Warna polos seperti crepe yang berat, jersey atau bahan-bahan quilted. Hindari menggunakan bahan yang bersifat berkilau.

3) Gamin

Tipe ini mempunyai postur badan yang kecil dan berwajah bersih (pixie). Membuatnya selalu kelihatan seperti anak-anak. Walaupun berbadan kecil, dia mempunyai proporsi yang seimbang dan tegas. Dia bersifat amikal dan selalu siap dalam segala situasi. Simpel dan bersih, serta detail yang ringkas pada bajunya akan memberikan daya tarik tipe ini. pakaian-pakaian yang sportif seperti kantung patch, dengan dasi atau vest sangat cocok baginya

Wanita dengan tipe gamin bisa juga memakai busana dengan aksen ruffle asal bukan draperi, jadi harus berdiri sifatnya, yang lebih baik menggunakan bahan katun daripada sutera. Menggunakan bahan yang ringan namun bukan bahan berkilau akan membuat penampilannya lebih rapi dan terang.

4) Romantik

Wanita bertipe romantik harus selalu tampil feminin, baik gaya maupun jenis busananya. Wanita romantik umumnya mempunyai bentuk tubuh yang berlekuk indah, dan sangat cocok bila ia mengenakan pakaian yang lembut, yang memperlihatkan lekuk-lekuk tubuhnya. Material tekstil busananya harus lembut dan mewah serta mengkilat. Motif bahan yang digunakan sebaiknya dengan desain yang canggih.

Wanita tipe romantik bisa dari segala jenis warna kulit, dan dari segala musim (winter, autumn, spring, summer), sangat cocok dengan warna yang mencolok namun harus hati-hati supaya tidak berlebihan dan tetap berkesan feminin.

Wanita tipe romantik biasanya berwajah cantik atau mempunyai karakter wajah yang spesial. Akan semakin cantik dengan busana malam. Jika bertubuh langsing, akan terlihat cocok jika menggunakan busana dengan belahan kerah yang rendah dan potongan pinggang yang pas. Jenis bahan yang digunakan bisa

menggunakan chiffon, sutera, brocade, satin, beledu,, atau segala jenis bahan yang mewah dan kaya akan ornamen.

5) Innocent

Tipe innocent lebih muda dari tipe romantik. Umumnya lembut dan cantik baik postur tubuh maupun warna kulit. Bergaya feminin dan memiliki bentuk tubuh yang indah. Menggunakan busana berbahan lembut dan desain motif yang kecil. Akan lebih cantik dengan menggunakan motif floral, tetapi tidak terlihat mencolok dan awet muda. Material tekstilnya yang lembut dengan permukaan yang tidak mengkilat seperti katun yang lembut, voile organdi, atau yersey. Hindari busana dengan bahan yang berat dan berkilau dan meninggalkan busana dengan aksen ruffle. Tipe ini tidak terlihat dewasa, karena baru meninggalkan era anak-anak. Saat dewasa mereka bisa berubah menjadi romantis atau klasik.

6) Androgynus

Wanita tipe androgynus menyukai gaya yang maskuli tetapi unik. Mereka biasanya menyukai detail-detail yang maskulin. Seperti penggunaan dasi, kemeja pria, sepatu pria, dan lain-lain. Cenderung bersifat tomboy dan ramah.

7) Klasik

Wanita ini mempunyai postur tubuh yang baik, berwajah tidak berlebihan. Cocok dengan gaya jas yang tailored, konservatif tetapi canggih, dan selalu berdandan rapi.

Wanita tipe klasik biasanya bersikap formal dan mempunyai kepercayaan yang tinggi terhadap diri sendiri. Menghindar dari busana dengan aksen ruffle dan fashion yang ekstrem dan sangat berhati-hati memilih material maupun motif tekstilnya. Tipe klasik tampak lebih lembut daripada tipe dramatik.

Tipe klasik tetapi mengikuti mode busana dalam gaya yang konservatif. Tekstil untuk tipe klasik bisa menggunakan bahan yang berkilau maupun tidak, asal tidak terlalu berat. Katun yang halus, jersey, wool, wool crepe, knitting yang halus, menggunakan motif ukuran sedang, paisley, polkadot, dan desain motif yang kecil atau desain yang berulang-ulang sangat cocok baginya.

Bahan yang cocok sebagai busana malam untuk tipe klasik adalah chiffon, crepe, silk, brocade yang lembut.

2. Teknik penyajian gambar

Dalam menggambar atau membuat sketsa-sketsa untuk mencipta desain pakaian ada beberapa teknik penyajian yaitu :

a. *Design sketching*

Design sketching atau menggambar busana adalah untuk mengembangkan ide-ide dan menerapkan pada kertas secepat

mungkin. Dalam desain sketching ini desainer harus dapat mengembangkan style dengan caranya sendiri.

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam menggambar sketsa yaitu :

- 1) Gambar sketsa harus jelas, tidak menggunakan detail detail yang tidak berguna. Misalnya tangan, kaki, dan kepala tidak perlu digambar secara lengkap.
- 2) Dapat dibuat langsung diatas kertas atau menggunakan kertas contoh proporsi tubuh.
- 3) Sikap (pose) lebih baik bervariasi, memperlihatkan segi-segi yang menarik dari desain
- 4) Diatas kertas sheet, desainer menggambar semua detail bagian busana seperti kerah, saku, hiasa, dan lain-lain
- 5) Pengembangan gambar dikerjakan diatas sheet yang sama. Mungkin ada perubahan siluet atau variasi pada detail.
- 6) Jangan menghapus apabila timbul ide baru. Tinggalkan saja dan mulailah dengan model yang baru. Jadi dalam kertas sheet ini ada beberapa model dengan detail-detail yang bervariasi
- 7) Memilih desain busana yang disukai

b. Production sketching

Production sketching ialah suatu sketsa yang akan digunakan untuk tujuan produksi suatu busana. oleh karena itu harus memperlihatkan hal-hal berikut ini :

- 1) Semua detail harus digambar dengan jelas dan disertai keterangan yang lengkap
- 2) Sikap atau pose kedepan dan kebelakang dengan proporsi yang sebenarnya
- 3) Hati-hati dalam penempatan kup, saku, kancing, jahitan, dan sebagainya. Hal ini disebabkan karena berhubungan dengan busana yang akan diproduksi.
- 4) Desain bagian belakang harus ada
- 5) Apabila ada detail yang rumit harus digambar terpisah
- 6) Harus disertai dengan keterangan tentang desain yang tidak dapat dijelaskan dengan gambar atau perlu suatu production sheet.

Production sketching dimaksudkan untuk membantu para pembuat pola dalam menjalankan tugasnya. Jadi seorang pembuat pola harus bisa membaca sketsa dan menganalisa dari sketsa disain yang ada.

Suatu *production sheet* yang akan dipakai pada suatu industri menguraikan dengan jelas segala keperluan untuk pembuatan pakaian, antara lain tentang bahan, trimming, contoh warna, lining, interlining, dan lain-lain.

c. *Presentation drawing*

Presentation drawing adalah suatu sajian gambar atau koleksi yang ditunjukkan kepada pelanggan (*buyer*). Oleh karena itu dalam penyajian dan pengaturannya (*layout*) harus memperhatikan hal-hal berikut :

- 1) Membuat sketsa desain dengan teliti pada kertas
- 2) Membuat *sheet* bagian belakang (*back view*). Digambarkan diatas proporsi tubuh atau digambar sebagian (*flat*)
- 3) Beri sedikit keterangan tentang detail pakaian
- 4) Menempelkan contoh bahan pada sheet.

d. *Fashion illustration*

Fashion illustration adalah suatu gambar fashion yang dimaksudkan untuk tujuan promosi suatu desain. Seorang fashion ilustrator bertugas membuat suatu ilustrasi untuk suatu promosi sesuai desain dan biasanya bekerja untuk suatu majalah, koran, buku, dan lain-lain.

e. *Three dimention drawing*

Three dimention drawing merupakan suatu sajian gambar yang menampilkan ciptaan desain busana dengan bahan sebenarnya. Dibuat dalam tiga kenampakan (tiga dimensi)

Langkah-langkah menggambar tiga dimensi :

- 1) Menggambar desain busana diatas proporsi tubuh yang lengkap
- 2) Menyelesaikan gambar (memberi warna)

- 3) Memotong pada bagian-bagian tertentu, misalnya pada panjang bahu sampai batas panjang lengan atas dan bawah, sisi badan kanan dan kiri. Untuk bagian lubang leher, lubang lengan, dan batas bawah rok tidak dipotong. Bagian ini diselesaikan dengan penyelesaian jahitan yang sesungguhnya.
- 4) Menggunting bahan sesuai model ditambah 1 cm untuk penyelesaian gambar. Pada bagian tertentu ditambah beberapa cm untuk penyelesaian jahitan.
- 5) Menjahit dan menyelesaikan kerung leher, lubang lengan, bagian bawah rok dan melengkapi sesuai model
- 6) Memberi lem pada bagian-bagian yang nantinya tertutup bahan
- 7) Menempelkan kapas sebagian agar tidak mengenai bahan
- 8) Memasukkan bahan pada bagian yang terpotong, kemudian lem pada bagian buruknya
- 9) Memasukkan sejumlah kapas agar berkesan timbul dan tampak lebih menarik. Penambahan kapas menyesuaikan bentuk tubuh dan model.
- 10) Memberi lapiran kertas yang kuat untuk menutupi dan merapikan sajian gambar pada bagian buruk.

3. Teknik penyajian *moodboard*

a. Pengertian gambar penyaji (*moodboard*)

Pada dasarnya mood board merupakan analisis tren visual yang dibuat para desainer dari komposisi gambar-gambar berupa foto,

kliping, atau sketsa yang memuat suasana, warna dan tema yang nantinya akan diwujudkan menjadi suatu karya. Tujuan dari pembuatan mood board yaitu menentukan tujuan, arah serta panduan dalam proses kreativitas sehingga karya yang dibuat tidak menyimpang dari tema yang telah ditentukan. Sebuah mood board dapat digunakan pada berbagai bidang desain, seperti desain fashion dan desain interior. Dalam dunia fashion istilah *mood board* dapat diartikan sebagai suatu alat yang digunakan oleh designer untuk mendapatkan ide yang akan dipakai sebagai referensi desain.

Secara umum mood board berfungsi sebagai media pembelajaran yang memberikan gambaran mengenai tujuan dan manfaat yang akan diperoleh dari karya yang hendak dibuat. Dapat juga dijadikan sebagai media perencanaan dalam pelaksanaan industri busana dan kriya tekstil seperti garmen dan butik, serta merumuskan berbagai macam ide dan gagasan yang semula bersifat abstrak menjadi sebuah karya yang bersifat konkret.

E. Busana Pesta Malam

1. Deskripsi busana pesta

Busana pesta adalah busana yang dipakai untuk menghadiri suatu pesta (Ernawati, 2008 : 32), sedangkan menurut Chodiyah dan Mamdy (1982:166) “ Busana Pesta merupakan busana yang dikenakan untuk kesempatan pesta menurut waktunya, baik pesta pagi, sore, maupun pesta malam”

Dari beberapa kutipan diatas dapat disimpulkan bahwa busana pesta adalah busana yang dipakai untuk menghadiri suatu pesta di berbagai kesempatan pesta menurut waktunya. Pemakaian busana pesta akan selalu berbeda tergantung jenis kesempatan pesta yang diadakan. Dalam memilih busana pesta ada beberapa hal yang harus diperhatikan diantaranya :

- a) Pilihlah desain busana yang menarik dan mewah supaya mencerminkan suasana pesta
- b) Pilihlah bahan busana yang memberikan kesan mewah dan pantas untuk dipakai ke kesta, namun harus menyesuaikan dengan jenis pesta yang akan didatangi

2. Busana Pesta Malam

Menurut Enny Zuhni Khayati (1988) busana pesta malam adalah busana yang dipakai pada kesempatan pesta dari waktu matahari terbenam sampai waktu berangkat tidur. Pada pemilihan bahan busana pesta malam menggunakan bahan yang bertekstur halus dan lembut. Mode busana cenderung terlihat mewah dan berkesan glamor. Sedangkan warna yang digunakan lebih mencolok, baik mode maupun hiasannya.

3. Bahan Busana Pesta Malam

Bahan busana atau tekstil adalah bahan yang berasal dari serat meliputi benang, tenunan, maupun bukan tenunan. Bahan tekstil yang

dimaksud meliputi tenunan, rajutan, kain, dan renda. Bahan busana memiliki peran yang penting dalam penampilan dan mutu suatu busana. Kain termasuk bahan tekstil karena diperoleh dari proses penenunan.

Bahan yang digunakan untuk busana pesta malam wanita adalah bahan yang halus, melangsai, berkilau, berkualitas baik, dan dengan hiasan yang menarik sehingga terlihat istimewa. Contoh-contoh bahan yang digunakan dalam pembuatan busana pesta antara lain : sutera, beledu, satin, brocade, dan lain-lain. Bahan busana pesta yang digunakan pada umumnya dari bahan yang lembut sampai bahan yang mencolok atau berkilau.

4. Pola busana

Menurut Porrie Muliawan (1990:2), pengertian pola dalam bidang jahit menjahit maksudnya adalah potongan kain atau kertas yang dipakai sebagai contoh untuk membuat pakaian. Selanjutnya Tamimi (1982:132) mengemukakan pola merupakan jiplakan bentuk badan yang biasa dibuat dari kertas, yang nanti dipakai sebagai contoh untuk menggunting pakaian seseorang, jiplakan bentuk badan ini disebut pola dasar. Menurut dua kutipan diatas dapat disimpulkan bahwa pola busana adalah bentuk jiplakan dari badan yang berfungsi sebagai acuan dalam pembuatan pakaian untuk seseorang baik dibuat secara langsung maupun melalui tidak langsung. Pola busana merupakan hal terpenting yang harus diperhatikan, karena tepat tidaknya sebuah pola busana dapat menentukan hasil busana yang akan dibuat. Pola busana harus dibuat

secara cermat agar dapat menghasilkan busana yang proporsional dan sesuai dengan desain busana yang telah dibuat.

Adapun teknik pembuatan pola yang digunakan dalam pembuatan pola busana pada busana yang dibuat penulis adalah Pola konstruksi. Pola konstruksi adalah pola yang dibuat berdasarkan ukuran badan pemakai busana, dan digambar dengan perhitungan secara matematis sesuai dengan sistem pola konstruksi masing-masing. Pembuatan pola konstruksi lebih rumit daripada pola standar, disamping itu juga memerlukan waktu yang lebih lama, tetapi hasilnya lebih baik dan sesuai dengan tubuh pemakainya. Ada beberapa macam pola konstruksi antara lain : pola sistem Dressmaking, pola sistem So-En, pola sistem Charmant, pola sistem Aldrich, pola sistem Meyneke, dan lain sebagainya.

5. Pengambilan ukuran

Sebelum melakukan proses pengukuran terlebih dahulu harus mengambil ukuran badan. pengambilan ukuran harus dilakukan secara teliti dan tepat agar busana yang dihasilkan sesuai dengan yang diharapkan dan pas di badan pemakainya. Sebelum mengambil ukuran hendaknya garis lingkar badan, lingkar pinggang, dan lingkar panggul diikat terlebih dahulu dengan ban peter supaya memperoleh ukuran yang tepat.

Berikut ini adalah cara mengambil ukuran badan:

- a. Lingkar badan

Diukur sekeliling badan atas yang terbesar, melalui puncak dada, ketiak, letak sentimeter pada badan belakang harus datar dari ketiak hingga ketiak. Diukur dengan ukuran pas terlebih dahulu kemudian ditambah 4 cm atau diselakan 4 jari

b. Lingkar pinggang

Diukur sekeliling pinggang dengan ukuran pas lalu ditambah 1 cm atau disela 1 jari

c. Lingkar leher

Diukur sekeliling batas leher dengan meletakkan jari telunjuk di lekuk leher

d. Lebar muka

Diukur pada 5 cm dibawah lekuk leher atau pertengahan jarak bahu terendah dan ketiak dari batas lengan yang kanan sampai batas lengan yang kiri.

e. Tinggi dada

Diukur dari bawah ban peter di pinggag tegak lurus ke atas sampai di puncak buah dada.

f. Lebar dada (jarak payudara)

Diukur jarak dari kedua puncak buah dada. Ukuran ini tergantung dari BH yang dipakai

g. Lebar punggung

Diukur 9 cm dibawah tulang leher yang menonjol atau pertengahan jarak bahu terendah dan ketiak dari batas lengan kiri sampai batas lengan kanan.

h. Panjang punggung

Diukur dari tulang leher yang menonjol di tengah belakang lurus kebawah sampai dibawah ban peter di pinggang.

i. Lebar bahu

Diukur pada batas leher di belakang daun telinga ke puncak lengan atau bahu yang terendah.

j. Panjang sisi

Diukur dari pinggang bagian sisi sampai ketiak.

k. Ukuran kontrol/uji

Diukur dari tengah muka lingkar pinggang secara diagonal hingga batas bahu, kemudian dilanjutkan hingga tengah belakang lingkar pinggang.

Cara mengambil ukuran lengan :

a) Lingkar kerung lengan

Diukur sekeliling lubang lengan, pas dahulu ditambah 2 cm jika tanpa lengan. Dan ditambahkan 4 cm untuk lubang lengan yang akan dipasang lengan.

b) Lingkar pangkal lengan

Diukur sekeliling pangkal lengan.

c) Tinggi puncak

Diukur dari pertengahan lengan sampai tulang lengan atas.

- d) Panjang lengan

Diukur dari bahu terendah sampai panjang bahu yang dikehendaki.

Cara mengambil ukuran rok :

- a. Lingkar panggul

Diukur sekeliling badan bawah yang terbesar, diukur pas kemudian ditambah 4-6 cm. Bila perut yang diukur besar maka diukur bagian yang lurus dengan perut.

- b. Tinggi panggul

Diukur dari pertengahan lengan sampai tulang lengan atas

- c. Panjang rok

Diukur dari pinggang sampai batas panjang rok yang dikehendaki

6. Teknologi busana

Teknik menjahit yang benar dapat mempengaruhi kualitas dari busana yang diproduksi. Selain pola yang baik dengan ukuran yang tepat serta desain yang bagus karena hal tersebut merupakan satu kesatuan dari proses pembuatan busana, jika salah satu diantaranya tidak benar maka tidak akan tercapai produk yang berkualitas baik. Untuk membuat suatu busana agar mendapatkan hasil yang baik, teknik yang dipakai disesuaikan dengan bahan atau material yang akan digunakan. Berikut ini adalah teknik menjahit yang digunakan :

- a. Adibusana

Adibusana, atau dalam bahasa perancis disebut dengan haute couture pembuatan pakaian tingkat tinggi yang dibuat khusus untuk pemesannya, menggunakan bahan-bahan berkualitas terbaik, biasanya dihiasi detail, dikerjakan dengan tangan, dan pembuatannya memakan waktu lama.

b. Tusuk dasar menjahit.

Tusuk dasar yaitu tusuk yang menggunakan alat jarum tangan. Ada beberapa tusuk dasar yang biasa digunakan dalam menjahit busana. diantaranya adalah sebagai berikut.

1) Tusuk jelujur biasa

Tusuk ini biasanya digunakan pada awal pembuatan busana yaitu sebelum busana dijahit dengan mesin, terlebih dahulu disatukan dengan tusuk jelujur agar garis radernya tepat. Tusuk jelujur ini dikerjakan dari kanan ke kiri dengan jarak $\frac{1}{2}$ sampai 1 cm

2) Tusuk jelujur renggang

Tusuk ini digunakan untuk mengutip satu garis atau titik pada dua helai kain sehingga dua helai kain dapat dipisahkan dan garis jelujur diantara kain dapat digunting. Tusuk ini dapat dipakai sebagai garis pola atau rader. Benang yang dipakai sebanyak dua helai. Tusuk ini dikerjakan dari kanan ke kiri, satu kali dengan sengkelit satu kali tanpa sengkelit.

3) Tusuk tikam jejak

Tusuk ini berfungsi untuk menyatukan dua helai kain. Tusuk ini sebagai pengganti tusuk mesin jahit. Dikerjakan dari kanan ke kiri dengan tusuk sebesar 3mm ke arah kanan, di bagian buuk kain melampaui 2 x 3 mm.

4) Tusuk flanel

Tusuk ini digunakan untuk melekatkan sesuatu pada lain bagian atau berfungsi untuk mengelim bagian tepi dari bsana. Tusuk ini dibagian baik kain hanya terlihat titik-titik saja sedangkan di bagian buruk kain terlihat benang menyilang. Tusuk ini dikerjakan dari kiri ke kanan.

5) Tusuk feston

Tusuk ini dipakai untuk mentelesaikan tiris-tiras. Supaya serat-serat kain tidak dapat keluar dari tepi guntingan. Ttusuk feston dikerjakan dari kiri ke kanan. Selain berfungsi untk menyelesaikan tiris juga berfungsi sebagai tusuk hias.

6) Tusuk tangkai

Ttusuk tangkai ini adalah kebalikan dari tusuk tikam jejak. Tusuk tangkai berfungsi sebagai tusuk hias dan juga bisa dikerjakan dari kiri ke kanan dengan memperhatikan jatuhya benang pada bagian baik kain (pada bagian baik benang harus serong dan searah)

7) Tusuk piquer

Tusuk ini berfungsi untuk pembuatan busana secara tailor yaitu untuk melekatkan tenunan rambut kuda dan bahan pelapis pada busana tailor misal Mantel Pak, Cape. Tusuk ini dikerjakan dari atas ke bawah dan kebalikanya.

8) Tusuk balut

Tusuk balut berfungsi untuk menyelesaikan tiris kampuh sebagai pengganti tusuk feston dan berguna untuk menghubungkan dua tepi yang dilipat dengan tusuk-tusuk kerap sekali. Untuk pengganti tusuk feston, jarak tusuk 3 mm – ½ cm dari letak tusuk miring sekali, tusuk ini dikerjakan dari kiri ke kanan

c. Macam-macam kampuh

Kampuh adalah kelebihan jahitan atau tambahan jahitan untuk menghubungkan bahu depan dan bahu belakang, siis depan dan sisi belakang. Macam-macam kampuh: kampuh buka dan kamppuh tutup

1) Kampuh buka

Ada beberapa jenis penyelesaian kampuh buka diantaranya :

a) Kampuh buka diselesaikan dengan diobras. Kampuh buka yang diselesaikan dengan diobras biasanya dikerjakan pada pembuatan pakaian wanita dewasa, pakaian pria (pada celana panjang)

b) Kampuh buka yang diselesaikan dengan dijahit tepi tirasaya.

Maksud penyelesaian dijahit tepi disini adalah penggantian
obras, agar tepi kampuh tidak bertiras.

c) Kampuh buka yang diselesaikan dengan dirompok. Kampoh
ini sering digunakan pada pembuatan busana tailoring yaitu
untuk penyelesaian kampuh busana yang tidak di lining
(misalnya rok). Pada busana semi tailoring lengan bagian
dalam kampuhnya diselesaikan dengan tusuk balut. Hanya
tirasnya diselesaikan dengan rompok.

d) Kampuh buka yang diselesaikan dengan gunting zigzag.
Kampuh ini dikerjakan biasanya pada pekerjaan tailoring
yaitu kampuh pada busana pokoknya, karena nanti usana
tailoring akan diberi lining sehingga cukup digunting zigzag

e) Kampuh buka yang diselesaikan dengan tusuk balut.
Kampuh ini dikerjakan pada kain yang tidak terlalu bertiras.
Maskudnya dengan tusuk balut sama seperti pada feston dan
obras mengurangi tiras pada kampuh.

f) Kampuh buka yang diselesaikan dengan tusuk festpn.
Memiliki fungsi yang sama dengan kampuh buka yang
diselesaikan dengan tusuk feston.

2) Kampuh tutup

Disebut kampuh tuutp karena kelebihan jahitan dari dua
bagian kain tidak terbuka tetap menjadi satu.

Macam-macam kampuh tutup :

a) Kampuh balik

Kampuh balik digunakan pada pakaian anak, pakaian dalam wanita, pakaian berbahan tembus terang, dan lenan rumah tangga karena kuat daan rapi

b) Kampuh pipih

Kampuh pipih digunakan untuk pakaian bayi, pakaian pria, dan pada tempat-tempat yang harus pipih. Lebar jahitan 1 cm, jadi $\frac{1}{2}$ atau $\frac{3}{4}$.

Cara menjahit kampuh pipih : menyambung dari bagian buruk kemudian kampuh dirapikan dengan meilipat pinggiran kain kedalam dan dijahit sebanyak satu kali sama besar. Kampuh ini pada bagian buruk dan pada bagian baik kain kelihatan satu jalur setikan.

c) Kampuh perancis

Kampuh ini untuk menghubugkan dua bagian kain dengan satu kali setikan. Kampuh ini digunakan untuk bahan-bahan yang tipis seperti poplin. Lebar kamph 1 cm, jadi $\frac{1}{2}$ cm atau $\frac{3}{4}$ cm. Caranya dua lembar bahan dijahit dari bagian yang buruk.

d) Kampuh sarung

Kampuh sarung dipakai untuk menyambung bahan berkotak, untuk menjahit pakaia yang dipakai bolak-balik. Untuk garis

lengkung pada model pakaian kampuh ini pada bagian baik dan bagian buruk sama. Terlihat dua jalur setikan.

d. Bahan pembantu dan pelapis busana.

Bahan pelapis busana adalah bahan yang letaknya dibawah busana utama. Bahan pelapis mempunyai beberapa fungsi dari underlying:

- 1) Membuat hangat (dingin) busana yang dikenakan.
- 2) Mencegah tembus pandang pada jenis bahan yang tipis
- 3) Menutup kampuh-kampuh penyelesaian sehingga tampak rapi
- 4) Memperbaiki bentuk atau jatuhnya busana di badan.
- 5) Untuk mengubah warna bahan utama yang lebih tua atau lebih muda.

Dalam hal penempatan atau letak bahan pelapis pada busana dibagi menjadi empat tingkat

- 1) Bahan pelapis pertama (*underlying*) letaknya persis dibawah bahan utama.
- 2) Bahan pengeras atau bahan pembentuk (*interfacing*)
- 3) Bahan untuk penghangat badan (*interlining*)
- 4) Bahan yang letaknya paling dalam yang langsung bersentuhan dengan kulit (*lining*) lazim disebut dengan kain vuring.

Berikut ini merupakan macam-maca bahan pelapis dan bahan pembantu busana yang biasa digunakan pada sebuah busana :

1) *Interfacing*

Interfacing adalah bahan yang digunakan untuk membentuk atau memperbaiki dari bentuk suatu busana. bahan-bahan yang digunakan untuk interfacing adalah:

a) *Non wofen textile*

Non wofen textile adalah bahan tekstil yang tidak tenun.

Contoh : filosofik yang menggunakan lem, seperti visline

b) *Wofen interfacing* merupakan rambut kuda *trubinays* (tenun kapas yang dilapisi asetat) (Jafar, 1997:4-6)

Pada pembuatan busana malam *interfacing* yang digunakan adalah *interfacing* dengan perekat atau biasa disebut dengan vislin yang dilekatkan pada bagian lapisan-lapisan busan, selain menggunakan vislin pada pembuatan busana pesta juga menggunakan mori gula dan tricot sebagai bahan pelapis yang berguna untuk membentuk busana agar lebih kokoh dan tegas.

2) *Facing*

Facing adalah lapisan yang tampak dari luar. Misalnya lapel kerah, lapisan berlahan pada tengah muka.

Bahan yang digunakan untuk facing bersifat :

a) Sewarna dengan bahan pokok

b) Berbeda warnanya dengan warna busana, perlu diingat kombinasi warna harus sesuai dengan busananya.

3) *Lining*

Lining adalah kain pelapis yang berfungsi sebagai pelapis busana dan penutup jahitan, sehingga busana nampak rapi baik dari segi luar maupun dari bagian dalam.

Berikut adalah syarat-syarat bahan untuk lining:

- a) Tahan lama sesuai dengan bahan pokok
- b) Tidak tembus terang
- c) Tidak luntur
- d) Tahan obat dalam proses dry cleaning
- e) Warna cocok/harmonis dengan bahan pokok
- f) Bahannya halus

Adapun bahan-bahan yang digunakan untuk lining antara lain :

- a) Sutera crepe
- b) Satin halus
- c) Sutera taffeta
- d) Rayon
- e) Bahan sintetis misalnya asahi, habutai

4) *Interlining*

Interlining adalah pakaian yang menempel pada pakaian yang dilapis, dipadang jika diperlukan terutama pada musim dingin di negara-negara Eropa. Bila tidak dipergunakan dapat dipelas, dapat juga dipasang diantara lining dengan busana yang

dilapis. Gunannya untuk memberikan panas tambahan. Bahan interlining yaitu bahan-bahan yang berbulu karena perlu mendapatkan ekstra panas, misalnya furs dari berbagai jenis binatang.

5) *Padding*

Padding adalah bantalan bahu yang berfungsi untuk menaikkan bahu agar baik bentuknya.

Bahan untuk padding antara lain :

- a) Serabut wool : terbuat dari wool bekas atau guntingan-guntingan
- b) Serabut kapas
- c) spon

7. Hiasan busana

Menurut Widjiningsih (1982:1) Desain hiasan adalah desain yang berfungsi untuk memperindah suatu benda. Desain hiasan adalah desain untuk memperindah desain struktur (Sri Widarwati:2000). Desain hiasan busana atau garnitur busana adalah segala sesuatu yang diciptakan untuk busana agar nampak lebih indah. (Enny Zuhni Khayati, 1998). Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa hiasan busana adalah segala sesuatu yang diciptakan untuk memperindah tampilan busana dengan menggunakan teknik-teknik tertentu.

Dalam pembuatan desain hiasan busana hal yang harus dipikirkan adalah menentukan desain struktur atau siluet dari model yang akan

diciptakan, kemudian menentukan desain hiasan yang cocok dengan desain struktur busana yang akan diciptakan. Agar terlihat lebih indah dan menarik pembuatan desain hiasan ini harus memperhatikan unsur dan prinsip desain. Penerapan unsur dan prinsip ini pada dasarnya sama, hanya saja penerapannya yang berbeda.

Menurut Ernawati (2008:201) desain hiasan harus memenuhi beberapa syarat sebagai berikut :

- a. Hiasan harus dipergunakan secara terbatas atau tidak berlebihan
- b. Letak hiasan harus disesuaikan dengan bentuk strukturnya
- c. Cukup ruang untuk latar belakang, yang memberikan efek kesederhanaan dan keindahan terhadap desain tersebut.
- d. Bentuk latar belakang harus dipelajari secara teliti dan sama indahnya dengan penempatan pola-pola pada benda tersebut.
- e. Hiasan harus cocok dengan desain strukturnya dan sesuai dengan cara pemeliharaannya.

Jika ditinjau dari tekniknya, menghias kain dibedakan menjadi dua macam,yaitu menghias permukaan bahan yang sudah ada dengan bermacam-macam tusuk hias baik yang menggunakan tangan maupun menggunakan mesin dan dengan cara membuat bahan baru yang berfungsi untuk hiasan benda (Ernawati , 2008:384). Menghias permukaan kain dapat dilakukan dengan berbagai teknik menghias seperti sulaman, lekapan, mengubah corak, terawang, sulam payet, dan

lain-lain. Sedangkan membuat bahan baru dapat berupa membuat kaitan, rajutan, makrame, dan lain-lain.

Jenis-jenis hiasan busana yang digunakan oleh penulis antara lain :

1) *TR Cutting*

TR Cutting (Transformational Reconstruction) adalah suatu teknik busana tingkat tinggi yang merekonstruksi bentuk pola busana dengan teknik origami untuk membentuk bagian busana menjadi tiga dimensi. *TR Cutting* merupakan teknik yang diciptakan oleh Shingo Sato, salah satu desainer dari Jepang.

2) *Manipulating fabric*

Manipulating fabric menurut Marniati (dalam Indra Pertiwi 2011 :39) “*Manipulating Fabric* merupakan suatu rekayasa bahan tekstil yang dimaksudkan untuk mengolah bahan tekstil sehingga menjadi bentuk tekstil baru:. adalah sebuah teknik dalam pembuatan busana dengan cara melakukan manipulasi pada tekstur kain. Teknik ini bertujuan untuk memberikan efek tertentu pada busana. Ada berbagai macam teknik manipulasi bahan yang digunakan, antara lain teknik kerut, teknik patchwork, teknik smocking. Sebenarnya teknik manipulating fabric ini tidak terbatas menggunakan teknik tertentu melainkan sesuai dengan kreativitas masing-masing desainer.

3) Sulam manik-manik

Sulam payet (manik-manik) adalah suatu teknik keterampilan yang dimiliki oleh seseorang dalam mengembangkan kreativitas untuk membuat media kerajinan yang berbentuk gambar atau pola yang terdapat pada kain sebagai penghias dan memberikan suatu keindahan diantara sisi-sisi kain dengan menggunakan payet atau burci.

F. Pergelaran Busana

1. Pengertian pergelaran busana

Pergelaran Busana adalah pameran mode busana, yang asalnya adalah ingin memamerkan ide-ide hasil rancangan pada perancang mode busana (Widarwati, 1996:45). Sedangkan menurut Kamil (1986:91), pergelaran busana pada umumnya ialah untuk mendapatkan penonton bersama-sama dengan tujuan tertentu.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa peragaan busana (*fashion show*) adalah suatu parade yang diselenggarakan untuk memperkenalkan/memamerkan karya busana oleh peragawan/peragawati dengan maksud dan tujuan tertentu. Pergelaran busana pada dasarnya merupakan sebuah acara untuk memamerkan hasil pengembangan ide para desainer busana yang terwujud kedalam bentuk busana. Asal mula pergelaran busana ini adalah dari negara-negara barat seperti Roma, London, dan Paris, dimana perancang mode

terkenal di dunia yang berasal dari kota-kota tersebut yang dianggap sebagai pusat mode dunia. Hasil rancangan para perancang busana inilah yang pada akhirnya akan menjadi ramalan mode/*trend* terbaru yang akan digemari oleh masyarakat pada masa mendatang. Pergelaran busana di pusat mode dunia biasanya diselenggarakan dua kali setahun dalam rangkaian acara *fashion week* (pekan fashion) sesuai dengan pergantian musim di tempat tersebut. yaitu musim semi dan musim panas (*spring summer*) serta musim gugur dan musim dingin (*fall winter*). Pada pergelaran busana tersebut biasanya dihadiri oleh pengamat mode, baik dari majalah, surat kabar, wartawan, pengusaha/pedagang, para perancang busana, perusahaan-perusahaan konveksi dan lain sebagainya. (Widarwati , 1996: 45-46)

2. Tujuan

Berikut ini adalah tujuan diselenggarakannya pergelaran busana, diantaranya:

- a. Mempromosikan suatu kreasi dari desainer ataupun produk terbaru yang berhubungan dengan bidang busana seperti perusahaan tekstil, make up, aksesori, dan produk garmen.
- b. Mempromosikan hasil karya busana ciptaan desainer yang diperagakan oleh peragawan/peragawati
- c. Mengembangkan dan menyebarluaskan ilmu pengetahuan dan teknologi serta seni untuk meningkatkan taraf kehidupan masyarakat dan memperkaya kebudayaan nasional.

- d. Sebagai media untuk memperkenalkan *trend* busana baru kepada masyarakat luas
3. Tempat Penyelenggaraan Pergelaran
- Penyelenggaraan pergelaran busana dapat dilaksanakan baik di luar gedung (*outdoor*) maupun di dalam ruangan (*indoor*). Pemilihan tempat penyelenggaraan disesuaikan dengan tema pergelaran busana dan busana yang akan diperagakan di dalam acara pergelaran busana.

4. Karakter Penyelenggaraan

Menurut Sri Ardiati Kamil (1986), karakter penyelenggaraan busana dapat dilaksanakan dengan dua cara yaitu :

- a. Program Non Sponsor

Pergelaran busana dengan Program Non Sponsor adalah penyelenggaraan pergelaran busana yang dilakukan oleh penyelenggaraan tanpa kerjasama dengan pihak lain. Kelebihan dari program ini adalah pihak penyelenggaraan tidak terikat oleh pihak manapun sehingga penyelenggara dapat menentukan segala sesuatu dengan bebas.

- b. Program Sponsor

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

Jenis jenis sponsor diantaranya adalah sebagai berikut :

- 1) Sponsor tunggal, yaitu sponsor dari pihak desainer yang bekerjasama hanya dengan satu sponsor.
- 2) Sponsor bersama, yaitu pihak desainer bekerja sama dengan lebih dari satu sponsor

5. Sarana Pendukung

a. Koreografer

Koreografer adalah seseorang yang bertugas menata koreografi model di atas catwalk. Hal ini bertujuan untuk mengatur jalannya model dan mengatur waktu yang dibutuhkan oleh seorang model untuk memperagakan busana diatas *catwalk*.

b. Tata panggung

Panggung merupakan area dimana model atau peragawati memperagakan busana karya desainer. Dalam sebuah pergelaran busana panggung ini biasa disebut dengan *catwalk*. Catwalk memiliki tinggi yang bervariasi yang didasarkan pada tinggi dan ukuran lebar dan panjangnya. Untuk menentukan tinggi sebuah catwalk, hal-hal berikut ini perlu dipertimbangkan:

- 1) Pemilihan tempat untuk masuk ke area *catwalk* dari ruang ganti
- 2) Berjalan di *catwalk* sesuai rute dari koreografer
- 3) Tinggi, ukuran, dan bentuk *catwalk* mempengaruhi jarak penglihatan dan pendengaran penonton.

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

c. *Lighting*

Lighting atau tata cahaya merupakan unsur atau tata artistik yang mepengaruhi suasana sebuah pergelaran. Pencahayaan dalam pementasan dapat dibagi menjadi lima, yaitu :

- 1) *Front Light* adalah cahaya dari depan panggung yang digunakan untuk menunjukkan wajah model dengan jelas.
- 2) *Over head* adalah cahaya dari atas kepala yang mengenai area panggung.
- 3) *Backlight* adalah cahaya dari belakang model agar model tidak terlihat menempel pada background.
- 4) *Side light* adalah cahaya yang dijalankan dari samping kiri dan kanan
- 5) *Cyclorama* adalah cahaya dari atas dan lantai panggung yang memberikan efek suasana.

Sedangkan pencahayaannya memiliki beberapa karakteristik, diantaranya adalah :

- 1) *Standart Reflector* adalah jenis pencahayaan yang akan membuat cahaya yang jatuh menjadi sangat keras dan terarah
- 2) *Softbox* menghasilkan cahaya yang lembut dan halus

- 3) *Silver Umbrella* memiliki karakteristik yang cukup keras tetapi penyebarannya cukup lebar dan merata
- 4) *White Umbrella* menghasilkan cahaya yang agak lembut jika dibandingkan dengan *Silver Umbrella*
- 5) *Transparent Umbrella* memiliki karakteristik yang mirip dengan *softbox*, yaitu cahaya yang halus
- 6) *Snoot* menghasilkan karakter cahaya yang keras dan arah jatuhnya cahaya sangat sempit atau terarah.
- 7) *Honeycomb* cahaya disaring dan memberikan efek cahaya yang lebih halus mengarah pada objek. Arah jatuhnya cukup sempit dan terarah.
- 8) *Beauty Dish* cahaya yang dihasilkan cukup halus dan merata. Arahnya tetap terkonsentrasi dengan penyebaran yang luas.
- 9) *Ring Flash* cahaya yang dihasilkan cukup keras dan penyebarannya merata dan menghasilkan gambar yang tidak memiliki bayangan ketika difoto karena penyebaran cahaya tepat di tengah objek.
- 10) *Standart Flash* dengan *filter* cahaya yang jatuh akan berubah warna sesuai dengan filter yang digunakan. Biasanya filter digunakan untuk *background* atau *Rim Lighting*
- d. Tata suara
- Tata suara yang dimaksudkan dalam sebuah pergelaran busana adalah efek suara yang dihasilkan dari *sound system*. Salah satu

unsus penting dalam sebuah pergelaran adalah music background yang digunakan. Musik yang digunakan harus sesuai dengan koleksi busana yang akan diperagakan diatas *catwalk*. Keberadaan musik ini bertujuan untuk :

- 1) Memberikan kesan “hidup” busana yang sedang diperagakan.
- 2) Memperkuat nilai artistik dari sebuah busana
- 3) Tempo musik membantu model untuk mengatur langkahnya di atas *catwalk*
- 4) Memeriahkan acara pergelaran busana.

6. Proses Penyelenggaraan

Proses penyelenggaraan sebuah pergelaran busana dibagi menjadi tiga tahap, yaitu :

a. Tahap persiapan

- 1) Pembentukan panitia

Dalam sebuah acara pergelaran busana terdapat jajaran panitia yang bertanggung jawab atas pelaksanaan acara tersebut. tanpa adanya kepanitiaan dalam sebuah acara maka acara tersebut tidak akan dapat terlaksana.

Berikut ini adalah jajaran panitia pergelaran busana menurut Sri Ardiati Kamil (1996):

- a) Ketua panitia merupakan orang yang bertanggung jawab terhadap keseluruhan acara pergelaran busana dari awal kegiatan hingga akhir kegiatan

- b) Wakil ketua merupakan orang yang membantu ketua dalam penyelenggaran pergelaran busana dan bertanggung jawab untuk membantu kinerja panitia dari awal hingga akhir kegiatan.
- c) Sekretaris dan humas merupakan orang yang bertanggung jawab terhadap semua undangan, surat menyurat, dan segala sesuatu yang berhubungan dengan masyarakat.
- d) Bendahara merupakan orang yang bertanggung jawab dalam pembuatan anggaran biaya dan pembukuan serta mencatat segala sesuatu yang berhubungan dengan keluar masuknya uang.
- e) *Announcer* merupakan orang yang bertanggung jawab terhadap kelancaran pergelaran busana. *Announcer* biasanya merangkap sebagai seorang *Master of Ceremony* (MC)
- f) Perlengkapan merupakan orang yang mengatur dan bertanggung jawab mengawasi segala keperluan secara teknis yang berhubungan dengan tempat penyelenggaraan pergelaran busana.
- g) Penanggung jawab peragawati dan rias merupakan orang yang bertanggung jawab terhadap segala sesuatu yang berhubungan dengan peragawati ataupun rias.
- 2) Penentuan tema

Sebuah penyelenggaraan pergelaran busana pasti memiliki tema yang mencakup segala aspek yang akan ditampilkan nantinya mulai dari tata panggung hingga busana yang akan diperagakan. Tema yang diambil harus sesuai dengan *trend* yang sedang berlangsung dan harus berkaitan dengan apa yang akan ditampilkan dalam peragaan busana.

3) Penentuan waktu dan tempat pelaksanaan

Penentuan waktu dan tempat sebaiknya ditentukan sesuai dengan hari dimana peluang seseorang datang ke acara tersebut cukup besar seperti mendekati hari libur. Sedangkan dalam pemilihan tempat pergelaran sebaiknya memilih tempat yang strategis dan memiliki kapasitas ruangan yang disesuaikan dengan perkiraan tamu yang hadir.

4) Penentuan anggaran

Setiap pergelaran busana mempunyai kebutuhan yang harus dibeli ataupun disewa untuk memudahkan jalannya acara. Oleh karena itu dibuat perencanaan anggaran. Pembuatan perencanaan anggaran bertujuan untuk menentukan jumlah anggaran yang dibutuhkan dengan menuliskan daftar kebutuhan untuk sebuah acara dan meminimalisi biaya yang dikeluarkan dengan membandingkan setiap kebutuhan yang ada dalam pelaksanaan pagelaran busana.

b. Tahap pelaksanaan

Tahap pelaksanaan yang dilalui dalam pergelaran busana diantaranya :

- 1) Persiapan pengisi acara
- 2) Persiapan perlengkapan
- 3) Persiapan keamanan
- 4) Persiapan panitia yang bertugas selama acara berlangsung

c. Tahap evaluasi

Evaluasi kegiatan dan pembuatan laporan pertanggungjawaban setelah acara pergelaran usai merupakan hal penting yang harus dilakukan. Tujuan diadakannya evaluasi kegiatan adalah untuk mengetahui hasil pencapaian dari diadakannya sebuah acara, mengetahui kesesuaian rencana dan hasil akhir acara, dan menemukan kendala yang terjadi selama acara berlangsung. Kendala-kendala yang mungkin ditemukan dalam sebuah acara nantinya akan menjadi pembelajaran bagi kepanitiaan acara selanjutnya dan dilakukan perbaikan supaya kendala yang terjadi di acara sebelumnya dapat teratasi dengan baik. Oleh karena itu kerjasama antar anggota dalam sebuah kepanitiaan sangat penting karena mempengaruhi berjalannya suatu acara.