

BAB II

DASAR PENCIPTAAN KARYA

A. Tema Penciptaan *Tromgine*

Tema merupakan ide pokok yang dipersoalkan dalam karya seni. Ide pokok suatu karya seni dapat dipahami atau dikenal melalui pemilihan *subject matter* (Pokok soal) dan judul karya. Penentuan tema sangat penting dalam mencipta sebuah karya karena akan mempengaruhi bentuk dan warna dari karya yang akan dibuat. Keraf (2002:107) berpendapat bahwa tema adalah sebuah amanat utama yang disampaikan oleh seorang penulis melalui sebuah karangan. Menurut Aminuddin (1997:91) tema adalah ide yang dilandasi sebuah cerita diperankan dan juga sebagai pangkal tolak seorang pengarang dalam aktivitasnya memaparkan fiksi yang telah diciptakan.

Pergelaran Busana Proyek Akhir dan Karya Inovasi Produk Fashion Mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana angkatan 2016 mengusung tema *Tromgine*. *Tromgine* merupakan singkatan dari *The Role of Millennials Generation in Natural Environment*, yang diartikan sebagai peranan generasi *millennial* dalam lingkungan alam. Lingkungan alam sangat penting untuk perkembangan hidup manusia, generasi *millennial* yang hidup di zaman yang serba digital harus memanfaatkan kemajuan teknologi. Dalam hal ini generasi *millennial* dituntut untuk ikut serta dalam perkembangan dan kemajuan bidang busana dengan tetap menggunakan sumber ide *heritage* yang ada di Indonesia untuk dijadikan karya nyata.

Karya yang ditampilkan merupakan perwujudan penggunaan teknologi dalam mempopulerkan warisan budaya yang ada di Indonesia sebagai sumber ide busana *Heritage* yang mengacu pada tren 2019/2020 yaitu *Singularity* yang terkait dengan perubahan zaman tentang keadaan indikasi pergeseran teknologi dan gambaran masa depan yang masih diraba. *Heritage* merupakan peninggalan masa lalu yang harus diperkenalkan dari generasi ke generasi. *Heritage* meliputi tradisi, bangunan, taman

nasional, cerita rakyat dan peninggalan sejarah yang berumur puluhan tahun. Melalui tema ini diharapkan mahasiswa dapat ikut serta dalam mempopulerkan warisan budaya dan alam yang ada di Indonesia.

B. Tren Forecasting 2019/2020 Singularity

Dalam mewujudkan sebuah desain busana tidak lepas dari pengaruh tren yang sedang berkembang. Hal ini bertujuan untuk memenuhi selera pasar dengan inovasi yang baru. “Kecenderungan akan suatu gaya busana tertentu lazim disebut dengan tren mode” (Sri Widarwati,dkk, 1996:22). Dalam dunia mode terjadi perkembangan atau pengulangan dalam kurun waktu tertentu yang dipengaruhi oleh kondisi atau keadaan sosial dan ekonomi masyarakat.

Tujuan hadirnya sebuah tren adalah untuk menghasilkan sebuah inovasi atau ide sesuai dengan perkembangan zaman dan untuk memunculkan desain yang baru dalam rangka memenuhi selera pasar. Tren mempengaruhi banyak golongan untuk menciptakan gaya hidup yang dijadikan untuk membedakan masyarakat yang satu dengan masyarakat yang lainnya.

Tren yang terjadi pada tahun ini mengacu pada *Tren Forecasting 2019/2020* yaitu *Singularity* yang terkait dengan perubahan zaman. Tema ini mengusung gambaran tentang keadaan yang mengindikasikan beragam pergeseran teknologi dan gambaran masa depan yang belum pasti. Dalam konsep *Singularity* terdapat unsur kekhawatiran, pertanyaan, optimisme, serta harapan yang akan terjadi di masa mendatang. Tema ini kemudian dijadikan dalam empat tren utama yaitu *Neo-medieval*, *Exuberant*, *Suarga*, dan *Cortex*. Berikut penjelasan mengenai sub tema pada masing-masing tren:

1. Neo Medieval

Globalisasi mengakibatkan sebuah tren yang menyerupai masa abad pertengahan. Tema abad pertengahan menjadi tetap memesona dalam dunia yang modern dan berteknologi tinggi karena sebuah narasi romantis sejarah sangat

dibutuhkan untuk menjelaskan pandangan yang membingungkan akan situasi politik dan budaya saat ini. Meski bernapas abad pertengahan, namun sangat futuristik dan terlihat berlatar belakang teknologi tinggi yang membuat kita membebaskan imajinasi dan kreativitas untuk menghidupkan gaya *historis-futuristik*. Neo Medieval dibagi menjadi tiga sub-tema yaitu:

a) *The Futurist*

Keinginan untuk melepaskan diri dari situasi politik yang penuh dengan kenangan pahit, nostalgia, dan pesimistik mengingatkan manusia pada romantisme abad pertengahan. Hal tersebut dituangkan dalam karya *hi-tech* yang berkesan *romantic, clean, sleek*, kontemporer dan elegan. Khayalan kaum *futurist* dituangkan dalam pola geometris untuk mewakili arah gerak dan makna pergeseran itu sendiri. Bahan yang diangkat lebih berfokus pada bahan dengan material teknologi baru salah satunya *eco leather* yang mewakili gaya *historis futuristic*.

b) *Armoury*

Rasa pesimis terhadap keamanan di dunia melahirkan ksatria yang berjaga-jaga dengan persenjataan. *Armoury* menampilkan potongan, bentuk, siluet maupun material yang tegas sehingga memberikan kesan maskulin, kolosal, struktur, keras, berani. Bentukan seperti baju perang abad pertengahan dengan potongan lebih basik dan warna yang digunakan *deep earthy tone* dimana warna tanah yang paling gelap dipadu dengan warna abu-abu muda untuk lebih mengesankan gaya modern.

c) *Dystopian*

Siluet memanjang dengan bahan yang terkesan jatuh dan berat seperti bahan linen, sutera alam, kulit maupun katun *jersey* yang dipadukan dengan teknik *layering, drapery*, dan hamper asimetris memberikan kesan yang lusuh dan *unfinished* layaknya pakaian pilgrim.

2. Exuberant

Sebuah karakter kemanusiaan yang dinamis dan cerdas serta menjadi spirit positif untuk menguasai *Singularity*. Karakter dasar dari tema ini adalah santai,

ramah, sedikit *nerdy*, namun tetap *stylish* dan lucu. Kehidupan yang tidak terlepas dari teknologi digital merangkul rekonsiliasi budaya dalam musik, hiburan dan seni, yang divisualisasikan dengan grafis yang berwarna, *street art*, komik, dan kartun. Exuberant di bagi menjadi tiga sub tema yaitu:

a) *Posh Nerd*

Tampilan yang aneh seperti monster yang menakutkan namun terlihat lucu dan juga *sporty* dengan pemakaian jaket, topi, sepatu kasual dari material kulit ataupun hak tinggi dengan desain *sporty*. Warna ceria mendominasi pada sub tema ini, serta memberikan kesan seseorang yang ambisius dalam beraktivitas, namun lebih senang menyendiri daripada berada di tempat ramai seperti seorang yang kutu buku.

b) *Urban Caricature*

Menggambarkan gejolak anak muda melalui tokoh kartun, mural dan lain-lain. suatu sikap meniru gaya hidup dan selera orang lain di anggap lebih menarik dan dituangkan dengan *street graphic* dan balutan gejolak *pop-punk* yang aktif. Warna dan motif seperti berlomba-lomba untuk muncul.

c) *New Age Zen*

Dilatarbelakangi oleh budaya Asia-Amerika dengan karakter yang narsis, aktif, relaks, dan optimis dari generasi Pan Asia. Gaya yang sering digunakan adalah *casual sporty*, dengan jenis kain *mess*, *jersey* dan beberapa kain yang mengaplikasikan teknologi anti air seperti *microib stop* dan *fit*

3. Suarga

Trend ini mewakili potensi kemanusiaan yang inklusif dan berempati pada latar belakang kultural sehingga memperkuat posisi manusia dalam *Singularity*. Svarga adalah kata bahasa sanskerta yang berarti “Surga”, untuk menggambarkan pendekatan antar manusia secara spiritual. *Impact trip* merupakan cara baru untuk menikmati liburan, seperti juga akomodasi *Co-Living* yang merangkul aktivitas sosial yang unik bagi penduduk lokal, meningkatkan apresiasi pada manusia dan

kultur di area sekitar akomodasi tersebut. Suarga merupakan simbol dari dampak yang bisa dihasilkan jika umat manusia bersatu dan bekerja sama, memberikan kemurahan hati dan pengetahuan dengan imbalan rasa bahagia, menciptakan semacam surga di atas bumi, mengurangi kerusakan dan penyakit sosial yang tercipta dengan berjalannya sejarah umat manusia. Desain memperlihatkan produk-produk berbasis kriya bernilai tinggi, untuk menggaris bawahi warisan tradisi yang tak ternilai harganya dan kearifan lokal pelaku kriya tradisional, yang eksistensinya kini menjadi penjaga preservasi budaya. suarga memiliki tiga sub tema yaitu :

a) *Couture Boho*

Mengisyaratkan masyarakat kapitalis yang bergaya *bourgeois*. Gaya ini dituangkan dalam rancangan adibusana, tetapi tidak melupakan unsur tradisional dan kesan elegan. Aplikasi desainnya *simple* namun kaya akan detail.

b) *Upskill Craft*

Masyarakat yang rendah hati dan terbuka terhadap ide-ide baru yang dituangkan kedalam karya dengan mengambil material yang berasal dari suatu Negara tertentu dan prosesnya dikerjakan dengan keahlian yang tinggi, misalnya dengan proses penenunan, *tie-dye*, atau jahitan tangan. Rasa kebersamaan dituangkan dengan gaya eklektik.

c) *Festive-Fiesta*

Merayakan keberagaman dalam harmoni. Gaya ini mewakili sebuah pandangan tentang ragam kehidupan didunia maupun kebijakan kebudayaan yang menekankan tentang penerimaan terhadap keberagaman dan berbagai macam budaya lain yang ada di masyarakat, termasuk nilai-nilainya, sistem, kebiasaan, dan politik. Hal tersebut dituangkan ke dalam motif *blocking* dengan *basic shape* memberikan kesan eksentrik dan eksotis.

4. Cortex

Merupakan paradoks kecerdasan buatan di era evolusi digital di mana digitalis membaur di seluruh lingkup hidup manusia. Al digambarkan sebagai *neokoteks*

eksternal bagi umat manusia yang membantu dalam proses riset desain dan sering kali berujung pada inovasi material. Cortex dibagi menjadi tiga sub tema yaitu:

a) *Fractalious*

Menggambarkan proses yang digitalis yang dinamis dan tiada henti demi mencapai suatu kehidupan yang lebih baik melalui penggunaan Al. pada sub tema ini, kain-kain yang muncul memiliki kesan sentuhan atau dikenal dengan istilah *haptic*. Kain-kain yang diangkat memiliki karakter tiga dimensi yang menghasilkan tekstur serta siluet yang unik. Kesan rapuh, organik, namun teratur berulang.

b) *Lucid*

Neokorteks eksternal membawa secerah harapan dalam proses riset dalam mencapai solusi bagi setiap permasalahan. Hal ini dituangkan dalam penggunaan material yang *transparent* dan *simple* dengan gaya busana yang *minimalist*.

c) *Glitch*

Merupakan gambaran dari pesatnya Al yang terkadang sulit untuk diimbangi nalar manusia. Kecepatan yang tidak tertangkap oleh mata tersebut menghasilkan warna atau tekstur yang *rainy*, *noise*, *almost-abstract*, *ombre* dan menghasilkan kesan *crooked* dan *irregular*. *Glitch* bertitik berat pada motif dan tekstur dengan warna abu-abu, hijau toska, biru, hitam kehijauan, ungu dan merah muda. Selain itu motif dengan efek *glitch* terhitung yang diaplikasikan pada motif kain ikat.

Dari tema dan sub tema pada *Trend forecasting* 2019/2020 maka masing-masing tema dan sub tema memiliki keistimewaan dan ciri khas yang berbeda. Seluruh sub tema pada *Trend Forecasting* dapat dijadikan sebagai inspirasi dalam penentuan sumber ide yang akan dipilih dengan memahami apa saja ciri di dalam sub tema yang diangkat.

C. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide

Sumber ide adalah segala sesuatu yang berwujud maupun tidak berwujud yang digunakan untuk mencapai hasil (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2001: 102). Menurut Widjiningsih (2006:70) sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan rangsangan akan lahirnya suatu kreasi. Obyek tersebut dapat berupa busana benda-benda yang ada di lingkungan di mana seorang perancang tersebut berada dan peristiwa penting baik di tingkat nasional maupun di tingkat internasional (Sri Widarwati, dkk, 1996:58).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan rangsangan untuk menciptakan suatu karya desain baru yang kreatif.

2. Penggolongan Sumber Ide

Menurut Choidiyah dan Wisri A Mamdy (1982:172) sumber ide dapat dikelompokkan menjadi tiga bagian, 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.

Dari tiga kelompok sumber ide tersebut, sumber ide tidak perlu di ambil secara keseluruhan, melainkan dapat diambil pada bagian yang memberikan kesan menarik atau sejarah yang perlu di angkat untuk dijadikan sumber ide dari perancang busana dalam menciptakan desain busana yang baru. Contoh keistimewaan sumber ide tersebut yang dapat dijadikan sumber ide tersebut yaitu ciri khas warna, siluet, bentuk, tekstur atau bahkan sejarah dari sumber ide tersebut.

3. Sumber Ide “Benteng Tolukko”

Benteng Tolukko adalah benteng peninggalan Portugis yang berada di Kota Ternate, Provinsi Maluku Utara, Indonesia. Benteng Tolukko dibangun oleh panglima Portugis yang bernama Fansisco Serao, pada tahun 1540. Ia membangun benteng yang pada awalnya bernama santo lucas sebagai pertahanan sekaligus pusat penyimpanan rempah-rempah asli Ternate yang akan diperdagangkan. Benteng ini berada di puncak yang cukup tinggi dan dapat menjadi tempat sempurna untuk mengawasi segala gerak gerik yang terjadi di Istana Kesultanan Ternate. Namun setelah perlawanan rakyat Ternate di bawah pimpinan Sultan Baabullah, maka kekuasaan Portugis pun berakhir pada tahun 1577. Sejak itu Benteng Santo Lucas pun dikuasai Kesultanan Ternate hingga akhirnya Belanda datang, merebut benteng tersebut, dan mengganti namanya menjadi benteng Hollandia. Benteng ini kemudian dipugar pada tahun 1610 dan dijadikan salah satu pertahanan Belanda di Ternate. Selanjutnya, berdasarkan beberapa perjanjian kerja sama yang terjadi antara pemerintah VOC dan Kesultanan Ternate, maka pada tahun 1661 Sultan Ternate yang bernama Mandar Syah diberi ijin untuk menempati benteng Hollandia dengan personil sekitar 160 orang. Pada tahun 1962 benteng Hollandia di ganti menjadi benteng Tolukko yang hingga saat ini melekat pada masyarakat. Nama Tolukko ini merupakan nama dari sultan Ternate yang bernama Kaicil Tolukko

Benteng Tolukko ini memiliki gerbang yang berada disisi barat, ada dua ruangan besar berbentuk bulat yang disebut *bestiong* oleh masyarakat sekitar yang di tengahnya dipisahkan oleh lorong panjang. Benteng ini mempunyai satu lorong rahasia dengan panjang 20 meter ke sebuah beranda berbentuk setengah lingkaran yang langsung tembus ke wilayah pantai Ternate. Pada masa penguasa Portugis dan Belanda, lorong ini digunakan sebagai sarana melarikan diri apabila terjadi pemberontakan atau hal-hal yang tidak diinginkan lainnya. Namun, sejak tahun 1996 benteng ini dipagar dan lorong tersebut ditutup untuk selamanya demi alasan keamanan.

4. Pengembangan Sumber Ide

Teori pengembangan menurut Dharsono Sony Kartika (2004:102) dapat dibagi menjadi 4, yaitu:

a) Distorsi

Penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyatukan wujud-wujud tertentu pada benda atau obyek yang digambarkan.

b) Disformasi

Penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk obyek dengan cara menggambarkan sebagian saja yang dianggap mewakili proses disformasi dapat dilakukan dengan cara mengurangi bagian-bagian dari detail obyek sehingga menghasilkan desain yang semakin sederhana.

c) Stilisasi

Penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayaikan setiap kontur obyek atau benda yang digambar. Proses stilisasi ini dapat dilakukan dengan menambahkan detail pada setiap perubahan sehingga semakin lama detailnya semakin rumit.

d) Transformasi

Penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan memindahkan wujud atau figur dari obyek lain ke obyek yang digambar.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan sumber ide dari sumber ide yang dipilih hendaknya tidak ditonjolkan pada keseluruhan busana melainkan pada objek yang ingin dijadikan sebagai pusat perhatian dari busana tersebut untuk mewakili sumber ide yang dipilih. Selain itu dalam pengambilan sumber ide perlu diperhatikan pengembangan yang akan diterapkan pada busana agar tidak menghilangkan ciri atau cerita dari sumber ide yang diambil.

Dalam pembuatan busana pesta malam untuk remaja, perancang menggunakan konsep pengembangan sumber ide secara pengembangan transformasi yang diambil dari bentuk dan sejarah Benteng Tolukko.

5. Kain Tenun NTT (Nusa Tenggara Timur)

Menurut Hartanto Sugiarto (2003 : 115) kain di buat dengan prinsip yang sederhana dari benang yang di gabung secara memanjang dan melintang. Apa yang dahulu tampak sebagai kain adalah hasil tenunan, dan asalnya dapat ditelusuri hingga 200 abad yang lalu. Pengertian lain dari tenun adalah kegiatan menenun kain dari helai benang pakan dan benang lungsin yang sebelumnya diikat dan dicelupkan pada zat pewarna alami.

Kain tenun di NTT dibedakan menjadi tiga dalam proses pembuatannya, yaitu:

a) Tenun Ikat

Tenun ikat merupakan proses pembentukan motifnya dilakukan melalui pengikatan benang-benang. Sedikit berbeda dengan di daerah lain dalam menggunakan cara benang pakannya (benang yang dimasukkan melintang pada benang lungsin ketika menenun kain), masyarakat NTT menenun dengan mengikat benang lungsin.

b) Tenun Buna

Tenun buna merupakan istilah yang digunakan oleh masyarakat sekitar di kabupaten Kupang, Timor Tengah bagian selatan, Belu, dan Timor Tengah bagian utara. Proses pembuatan tenun buna dilakukan dengan mewarnai benang terlebih dulu. Benang yang sudah diwarnai kemudian digunakan untuk membentuk motif yang berbeda-beda pada kain.

c) Tenun Lotis

Tenun lotis merupakan kain tenun dengan gaya sulam. Proses pembuatan tenun lotis mirip dengan tenun buna di mana benang harus diberi warna lebih dulu. Perajin tenun lotis biasanya akan melakukan dua pekerjaan sekaligus, yaitu

menenun dan menyulam beberapa motif, sehingga dalam satu kain akan terlihat motif seperti tiga dimensi karena jahitan yang agak menonjol keluar.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kain tenun NTT adalah kain yang dibuat masyarakat nusa tenggara timur dengan cara memasukkan benang pakan secara horizontal pada benang-benang lungsin, yang sudah diikat terlebih dahulu dan dicelupkan ke pewarna alami. Pewarna alami tersebut terbuat dari akar-akar pohon dan dedaunan.

D. Desain Busana

Menurut Arifah Ariyanto (2003) desain adalah rancangan sesuatu yang dapat diwujudkan pada benda nyata atau perilaku manusia yang dapat diwujudkan pada benda nyata atau perilaku manusia yang dapat dirasakan, dilihat, didengar dan diraba. Sedangkan menurut (Sri Widarwati, 1993:2) Desain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu objek suatu benda yang dibuat berdasarkan susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa desain adalah suatu rancangan gambar yang dapat diwujudkan berdasarkan susunan garis, warna dan tekstur yang merupakan pengalihan ide atau gagasan perancangan. Dapat dikatakan pula bahwa setiap busana adalah hasil perwujudan akhir sebuah proses desain busana (Afif Ghurub Bestari, 2011:4).

1. Prinsip Penyusunan *Mood Board*.

Mood board adalah media panduan desain. Media yang digunakan bisa berupa karton dan papan kayu tipis yang nantinya akan ditempel gambar, foto-foto, suasana, warna, dan tema sehingga terbayang akan seperti apa hasil desain setelahnya. Dalam pembuatan *mood board* memberikan peran yang sangat penting bagi desainer untuk mendapatkan ide yang akan dipakai sebagai referensi desain. Tujuan dari pembuatan *mood board* adalah untuk menentukan tujuan, arah dalam membuat karya, sehingga tidak menyimpang dari tema yang telah ditentukan.

- a. Manfaat *Mood board* menurut Suciati (2008)
- 1) Membantu mengarahkan proses desain dari awal hingga terciptanya karya. Di mulai dari penentuan tema atau judul, mencari dan mengumpulkan gambar-gambar yang sesuai dengan tema atau judul dan membuat produk, hingga menjadi karya.
 - 2) Membantu mengembangkan kemampuan kognitif atau pengetahuan, karena dengan membuat *mood board* desainer dapat mengembangkan kemampuan imajinasinya.
 - 3) Melatih keterampilan psikomotor orang yang belajar di bidang busana dalam menyusun potongan-potongan gambar, membuat desain dan menciptakan karya.

Mood board berperan sebagai media petunjuk untuk menciptakan sebuah karya dengan menganalisis desain dari sejarah, tema, bentuk, warna, ragam hias, tekstur, dan siluet. Cara membuat *mood board* adalah :

- 1) Menentukan tema atau judul.
- 2) Menyiapkan alat dan bahan.
- 3) Mengumpulkan gambar-gambar yang sesuai dengan tema atau judul yang akan diangkat menjadi karya.
- 4) Menggunting gambar-gambar.
- 5) Menyusun dan menempelkan potongan gambar.

2. Unsur dan Prinsip Desain

a. Unsur Desain

Unsur desain merupakan unsur-unsur yang digunakan untuk mewujudkan sebuah desain sehingga orang dapat membaca desain tersebut. Unsur desain adalah unsur-unsur yang dapat dilihat secara langsung atau biasa disebut unsur visual (Afif Ghurub Bestari, 2011:11) Unsur- unsur desain terdiri atas :

- 1) Garis

Garis adalah goresan, coretan panjang (lurus, lengkok atau lengkungan), setrip tanda berupa coretan panjang sebagai batas, deretan titik-titik yang saling berhubungan (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008:417). Garis adalah penghubung dua buah titik (Arifah A. Riyanto, 2003:238).

Menurut Sri Ardiati Kamil (1986: 71), beberapa garis dapat terjadi karena:

- a) Sambungan bagian-bagian pakaian tersebut, seperti garis pinggang, garis leher, garis sambungan lengan pada badan, garis sambungan pada sisi dan sebagainya.
- b) Detail pada pakaian. Misalnya, lipatan kain, kupnat, garis-garis lengkung objek alam, objek kebendaan, suasana atau peristiwa yang metafora atau alegori, merupakan garis pola. Selain itu kerut-kerut dan *ruffle* juga merupakan garis.
- c) Hiasan aplikasi, tusuk-tusuk mesin, dan lain-lain. Macam-macam garis mempunyai sifat yang memberi pengaruh pada perbandingan badan (Sri Ardiati Kamil, 1986), di antaranya:
 - a) Garis vertikal, memberikan pengaruh memanjangkan.
 - b) Garis horizontal, memberikan pengaruh memendekkan.
 - c) Garis diagonal, memberikan pengaruh melebarkan.
 - d) Garis lengkung, memberikan pengaruh luwes atau dinamis
 - e) Garis patah, memberikan pengaruh memotong suatu garis yang panjang dan lurus.

Bentuk garis menimbulkan kesan terhadap perasaan ini disebut watak garis. Dalam rancangan busana, garis merupakan unsur penting yang mempunyai fungsi sebagai berikut:

- a) Membatasi bentuk strukturnya, yang disebut siluet.
- b) Membagi bentuk strukturnya ke dalam bagian-bagian pakaian untuk menentukan model pada pakaian.
- c) Memberikan arah dan pergerakan model untuk menutupi kekurangan bentuk tubuh, seperti garis *princess* dan garis *empire*.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa garis adalah sebuah goresan dari titik satu ke titik lainnya, yang dibuat di atas permukaan untuk di terapkan sesuai dengan tujuannya. Busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide benteng Tolukko menerapkan garis diagonal pada bagian potongan-potongan sebagai bentuk hiasan yang sederhana agar lebih hidup dan menggunakan garis lengkung pada bagian lengan dan pinggang agar terlihat mengecilkan atau mengurangi kekurangan bentuk tubuh.

2) Arah

Menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982), masing-masing arah mempunyai pengaruh yang berbeda terhadap si pengamat. Menurut Widjiningsih (1982:4) sifat arah dibagi menjadi empat macam, yaitu:

- a) Arah mendatar (horizontal) memberi kesan tenang dan pasif.
- b) Arah tegak lurus (vertikal), memberikan kesan agung, kokoh, stabil, lincah, berwibawa.
- c) Miring ke kiri memberi kesan lincah, gembira, dan melukiskan gerakan perpindahan yang dinamis.
- d) Miring ke kanan memberikan kesan lincah gembira dan melukiskan gerakan perpindahan yang dinamis.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa arah adalah unsur yang dapat memberikan pengaruh dan kesan pada pemakai. Unsur arah pada benda dan bahan dapat terlihat dan terasa yang sering dimanfaatkan oleh perancang busana. Unsur arah pada model pakaian dan corak bahan pakaian dapat digunakan untuk mengubah kesan penampilan bentuk tubuh, seperti bentuk pendek berkesan tinggi dan gemuk berkesan ramping. Pada pembuatan busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide benteng Tolukko, penulis menggunakan unsur arah

tegak lurus agar si pengguna busana terlihat elegan dan berwibawa dalam menggunakan busana yang maskulin.

3) Bentuk

Bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang menghasilkan area atau bidang dua dimensi/ bentuk (Afif Ghurub Bestari 2011 : 12), sedangkan menurut Sri Ardiati Kamil (1986:75) garis-garis yang di tempatkan dalam sebuah siluet atau suatu *outline* dari desain membelah ruang menjadi bermacam-macam bentuk. Menurut Codiyah & Wisri A. Mamdy (1982) ada tiga bentuk yang dikenal sebagai pedoman di dalam desain, yaitu:

- a) bentuk segi empat dan segi empat panjang, misalnya garis leher, poncho, kimono, mantel, tas , sepatu.
- b) Bentuk segitiga dan kerucut, misalnya syal, garis-garis hias pada pakaian wanita, topi, lengan *dolman*, mantel, bentuk *pyramid*.
- c) Bentuk lingkaran dan setengah lingkaran, misalnya cape, pada bagian balet, topi, tas, kerah, garis leher.

Bentuk-bentuk dalam busana dapat berupa bentuk krah, lengan, rok, saku, bentuk pelengkap busana dan motif. Menurut Sri Widarwati (1993:10) Berdasarkan sifatnya bentuk di bedakan menjadi dua, yaitu:

- a) Bentuk geometris yaitu bentuk-bentuk yang dibuat dengan garis atau menggunakan alat ukur. Bentuk-bentuk yang dibuat dengan garis lurus antara lain bentuk segitiga, segi empat, lingkaran, trapesium, kerucut, persegi panjang, serta silinder yang akan memberikan kesan tegas dan terstruktur
- b) Bentuk bebas yaitu bentuk-bentuk alam, misalnya daun, bunga, pohon, batu-batuan, titik air, dan lain-lain.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa bentuk adalah bidang yang tersusun apabila suatu garis jika ditarik kemudian terhubung dengan permukaannya. Pada pembuatan busana pesta malam untuk remaja dengan sumber

ide benteng Tolukko, penulis menggunakan bentuk geometris pada setiap potongan busana dan pada bagian lipit yang ingin menunjukkan kesan tegas, dan terstruktur.

4) Ukuran

Hasil suatu desain dipengaruhi oleh ukuran dan keseimbangan. Jika pengaturan ukuran unsur-unsur desain dibuat yang baik, maka desain akan memperlihatkan keseimbangan (Chodiyah dan Wisir A mamdy, (1982 :8)), Menurut Afif Ghurub Bestari (2011:13) ukuran merupakan satu unsur yang sangat mempengaruhi desain busana atau benda lainnya. Unsur-unsur yang sangat mempengaruhi dalam suatu desain hendaklah diatur ukurannya dengan baik agar desain tersebut memunculkan keseimbangan dan keserasian.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, ukuran adalah pertimbangan dalam desain yang menunjukkan nilai besar kecil, panjang pendek, dan keseimbangan suatu benda, sehingga tercipta kesatuan yang seimbang, serasi, dan harmonis.

Berikut ini akan disajikan bagaimana cara menerapkan unsur ukuran dalam suatu penciptaan karya busana. Contohnya jika membuat desain busana untuk wanita yang pendek maka bisa kita terapkan desain busana rok dengan ukuran yang pendek mini atau midi. Ukuran mini atau midi ini akan memberi kesan si pemakai tidak terlihat semakin pendek dan justru akan menutupi kekurangannya.

5) Nilai gelap terang

Garis atau bentuk mempunyai nilai gelap terang. Nilai gelap terang ini menyangkut bermacam-macam tingkatan atau jumlah gelap terang yang terdapat pada suatu desain (Widjiningsih, 1982:6). Nilai gelap terang adalah suatu sifat warna yang menunjukkan apakah warna-warna itu cenderung hitam atau putih (Sri Widarwati, 1993:10). Nilai gelap terang berhubungan dengan gradasi warna yaitu permainan warna dari warna tergelap sampai dengan yang paling terang. Suatu

warna dikatakan gelap apabila warna tersebut cenderung ke warna hitam dan dikatakan terang apabila warna tersebut cenderung ke warna putih, (Arifah A. Riyanto, 2003:47). Nilai gelap terang adalah penampakan benda hasil penglihatan mata yang menunjukkan adanya gelap terang pada warna dari benda (Atisah Sipahelut, Petrussumadi. 1991).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan nilai gelap terang adalah sesuatu yang di tangkap oleh indra penglihatan yang timbul dari cahaya lampu atau matahari dan memberikan pengaruh sifat warna pada suatu desain busana.

6) Warna

Warna adalah corak rupa seperti merah, biru, kuning dan sebagainya (Prapti Karomah, 1990). Warna membuat segala sesuatu menjadi menarik dan indah. Oleh karena itu dalam berbagai bidang seni rupa, pakaian, hiasan, tata ruang, dan yang lain warna memiliki peranan penting (Widjiningsih, 1982:6). Warna termasuk unsur yang sangat menonjol. Dengan adanya warna, suatu benda dapat dilihat keindahannya. Selain (Afif Gurub Bestari, 2011:14) warna juga dapat mengungkapkan suasana perasaan atau karakter gambar busana yang dirancang. warna dapat menunjukkan sifat, karakter, dan citra yang berbeda-beda.

Berdasarkan pendapat di atas dapat di artikan bahwa warna adalah corak rupa yang dapat dilihat keindahannya dan memiliki peranan penting dalam berbagai bidang karena mampu mengungkapkan suasana karakter busana yang dirancang.

Menurut Sri Widarwati (1993:12) warna dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis yaitu :

a) Warna Primer

Warna primer adalah warna yang terdiri dari warna merah, kuning, dan biru yang belum mengalami pencampuran.

b) Warna Sekunder

Warna sekunder adalah warna yang dihasilkan dari dua warna primer yang dicampur dengan jumlah yang sama. Misalnya biru dan kuning menjadi hijau, merah dan kuning menjadi jingga, merah dan biru menjadi ungu.

c) Warna Penghubung

Warna penghubung adalah warna yang dihasilkan dari dua warna sekunder yang dicampur dengan jumlah yang sama.

d) Warna Asli

Warna asli adalah warna primer dan sekunder yang belum dicampur warna putih atau hitam.

e) Warna Panas dan Warna Dingin

Warna yang termasuk dalam warna panas adalah warna merah, jingga, kuning dan kuning jingga. Sedangkan yang termasuk dalam warna dingin adalah hijau, biru muda, biru, biru ungu, dan ungu. Warna dingin akan kelihatan menjauh, lebih kecil, sehingga seseorang akan kelihatan lebih kecil dari keadaan sebenarnya. Sedangkan apabila menggunakan busana dengan warna panas mempunyai sifat mendorong, misalnya seseorang memakai warna merah akan kelihatan lebih besar dibandingkan dengan memakai baju biru dengan besar tubuh yang sama.

f) Kombinasi Warna

Warna kombinasi adalah perpaduan antara warna-warna yang terdapat di dalam lingkaran warna.

Berdasarkan uraian di atas dapat simpulkan bahwa pemilihan warna sangat penting karena warna memiliki pengaruh yang berfungsi untuk menyamaraskan kekurangan ataupun memberikan karakter dari busana yang dibuat. Warna yang digunakan pada busana pesta malam untuk wanita remaja dengan sumber ide benteng Tolukko adalah warna netral

7) Tekstur

Tekstur adalah sifat permukaan dari garis, bidang maupun bentuk (Widjiningsih 1982: 5). Sedangkan menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982:22) tekstur adalah garis, bidang, dan bentuk mempunyai suatu tekstur atau sifat permukaan, selain dapat dilihat juga dapat dirasakan, misalnya sifat permukaan yang kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis, dan tembus terang.

Berdasarkan visualnya, bahan pakaian dapat dibedakan sebagai berikut:

- a) kusam dan berkilau
- b) tembus pandang dan tidak tembus pandang
- c) jarang dan rapat
- d) polos dan bermotif

Berdasarkan sentuhan kulit dan ujung jari, bahan pakaian dapat dibedakan sebagai berikut :

- a) bahan tebal dan tipis
- b) lembut, halus, dan kaku
- c) licin dan kasar
- d) bergelombang, berbulu, dan rata

Tekstur akan memberi kesan dan pengaruh tertentu terhadap bentuk badan sebagai berikut :

- a) bahan yang tekturnya berkilau memberi kesan gemuk
- b) bahan yang tekturnya lemas dan kusam memberi kesan tambah langsing dan feminin
- c) bahan yang tekturnya tebal, kaku, dan kasar, memberi kesan tambah elegan dan maskulin
- d) bahan yang polos memberi kesan lebih langsing dari pada bahan yang bercorak atau bermotif

Menurut pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tekstur adalah sifat permukaan yang dapat disentuh, dirasakan dan dilihat. Tekstur juga menyangkut kesan terhadap perasaan yang timbul ketika melihat permukaan bahan, tetapi juga

menyangkut kesan terhadap perasaan yang timbul ketika melihat permukaan bahan. Tekstur dapat mempengaruhi penampilan bahan, baik secara visual (penglihatan) maupun secara sensasional (perasaan). Pada pembuatan busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide benteng Tolukko penulis menggunakan tekstur yang tebal, dan kaku pada busana agar si pemakai terkesan maskulin dan elegan.

b. Prinsip Desain

Prinsip desain memiliki kaitan yang erat dengan unsur desain yaitu keterkaitan yang terdapat pada prinsip agar terlihat harmoni dan berkonsep untuk tujuan tertentu dan unsur harus ada di dalam sebuah desain agar desain terlihat menarik dengan menerapkan prinsip desain (Widjingingsih 1982:9). Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993), prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu. Untuk menciptakan gambar desain busana yang lebih baik dan menarik perlu diketahui tentang prinsip-prinsip desain (Afif Ghurub Bestari, 2011:17). Adapun prinsip-prinsip desain sebagai berikut:

1) Keselarasan dan Keserasian

Keselarasan dan keserasian adalah prinsip desain yang memunculkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek atau ide. Pengertian ini dapat dikatakan juga adanya keselarasan dan keserasian antara yang satu dengan yang lain dalam suatu benda atau antara benda yang dipadukan (Afif Ghurub Bestari, 2011:17). Menurut Chodijah dan Wisri A. Mamdy (1982: 25) ada beberapa aspek keselarasan yaitu:

- a) Keselarasan dalam garis dan bentuk
- b) Keselarasan dalam tekstur
- c) Keselarasan dalam warna

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa keselarasan dan keserasian adalah kesesuaian dalam pemilihan susunan objek atau ide yang bisa di padu-padankan sehingga memberikan kesan yang harmoni dan tidak berlebihan.

Berikut ini akan disajikan bagaimana cara menerapkan prinsip keselarasan dalam suatu penciptaan karya busana. Sebuah desain yang di rancang tentunya ada ide-ide yang ditonjolkan. Misalnya ide busana lipit-lipit. Agar busana tersebut terlihat serasi , maka bagian busananya hendaknya juga menggunakan lipit yang bila dilihat tidak terlalu berlebihan. Jangan menggunakan lipit pada rok kemudian kerut pada lengan, tentunya akan terlihat tidak serasi.

2) Proporsi / Perbandingan

Proporsi adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan yang lain. Untuk mendapatkan suatu susunan yang menarik perlu diketahui bagaimana cara menciptakan perbandingan (Afif Ghurub Bestari, 2011:17), Perbandingan dalam busana digunakan untuk menampakkan lebih besar atau lebih kecil, dan memberi kesan adanya hubungan satu dengan yang lain yaitu pakaian dan si pemakainya (Chodiyah & Wisri A. Mamdy, 1982).

Menurut Widjiningsih (1982) untuk memperoleh proporsi yang baik harus memperhatikan hal berikut :

- a) Mengetahui bagaimana menciptakan hubungan jarak yang baik supaya memperoleh susunan yang menyenangkan.
- b) Dapat membuat perubahan dalam rupa sesuai dengan yang diinginkan supaya memperoleh ukuran dan bentuk yang baik.
- c) Mempertimbangkan apakah itu dapat dikelompokkan bersama-sama dengan baik.

Ukuran harus dikelompokkan dengan baik sehingga tercipta suatu desain yang proporsional. Jarak mempengaruhi suatu susunan, sehingga antara jarak, bentuk, dan ukuran harus sesuai untuk mendapatkan suatu proporsi yang baik. Dalam

desain busana, proporsi digunakan untuk menunjukkan suatu bagian dari bagian yang lain dalam busana yang akan diciptakan.

Berdasar uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa proporsi adalah hubungan satu bagian dengan yang lain dalam suatu susunan yang berkaitan dengan jarak, ukuran, jumlah, tingkatan, atau bidang pada suatu desain busana.

3) Keseimbangan

Keseimbangan antar bagian dalam suatu desain sangat diperlukan untuk menghasilkan susunan yang menarik. Prinsip keseimbangan dalam desain terdiri atas dua hal yaitu keseimbangan simetris dan asimetris (Afif Ghurub Bestari, 2011 :17), Keseimbangan atau *balance* adalah pengaturan unsur- unsur desain secara baik sehingga serasi dan selaras pada pakaiannya (Widjiningsih, 1982). Suatu keseimbangan akan terwujud apabila penggunaan unsur-unsur desain seperti bentuk, garis, warna dan yang lain dalam suatu desain dapat memberikan rasa puas. keseimbangan digunakan untuk memberikan perasaan ketenangan dan kestabilan.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa keseimbangan adalah pengelompokan dari bentuk, garis, warna, maupun tekstur yang dapat menimbulkan perhatian yang sama dari berbagai sisi, kanan, kiri, atas, maupun bawah ataupun hanya terpusat pada satu sisi saja.

Berikut ini akan disajikan bagaimana cara menerapkan prinsip keseimbangan dalam suatu penciptaan karya busana. Misalnya desain yang dibuat asimetris maka keseimbangan yang diterapkan di desain walaupun desain asimetris tetap sama dengan cara memberi aksen pada satu bagian agar terlihat seimbang.

4) Irama

Irama desain dapat dirasakan melalui efek visual. Irama menimbulkan kesan gerak gemulai yang menyambung dari bagian satu ke bagian lain pada suatu benda sehingga akan membawa pandangan mata berpindah-pindah dari satu bagian ke bagian lainnya. Akan tetapi, tidak semua pergerakan dapat menimbulkan irama. Irama dapat diciptakan melalui beberapa hal, antara lain pengulangan bentuk secara

teratur, perubahan atau peralihan ukuran dan pancaran atau radiasi (Afif Ghurub Bestari, 2011:18).

Berdasarkan beberapa pengertian dapat dijelaskan bahwa irama adalah suatu pergerakan yang ditimbulkan oleh unsur-unsur yang dimasukkan secara berdampingan dan secara keseluruhan dalam suatu komposisi yang dapat mengalihkan pandangan mata dari suatu bagian ke bagian lain.

Berikut ini akan disajikan bagaimana cara menerapkan prinsip irama dalam suatu penciptaan karya busana. Misalnya adanya pengulangan bentuk seperti ada rumbai yang di buat pada potongan tengah muka maka di beri pengulangannya dengan membuat rumbai pada bagian kanan dan kiri rok. Kita bisa memilih salah satu irama yang diinginkan sesuai dengan konsep yang sudah dibuat.

5) Pusat perhatian

Pusat perhatian (*point of interest*) dapat berupa aksen yang secara otomatis membawa mata pada sesuatu yang terpenting dalam suatu desain busana (Afif Ghurub Bestari 2011:18) Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menempatkan aksen sebagai pusat perhatian, antara lain sebagai berikut:

- a) Apa yang akan dijadikan aksen
- b) Bagaimana penciptaan aksen
- c) Berapa banyak aksen yang dibutuhkan
- d) Di mana aksen ditempatkan
- e) Kesatuan

Meletakkan pusat perhatian pada sebuah desain hendaknya disusun mana yang akan dijadikan pusat perhatian yang pertama, kedua, ketiga dan seterusnya, atau hanya satu – satunya pusat perhatian (Arifah A. Riyanto, 2003). Aksen disebut juga pusat perhatian, *emphasis*, dan *center of interest*. Aksen pertama membawa mata pada sesuatu yang penting dalam suatu susunan, dan dari titik itu baru kebagian lain (Widjiningsih, 1982).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pusat perhatian memberikan kesan atau karakter pada busana yang pertama kali membawa mata pada sesuatu yang paling penting dalam sebuah rancangan atau karya busana. Pusat perhatian adalah suatu bagian busana yang menarik di mana dapat memberi kesan atau karakter pada suatu desain busana sehingga pandangan terfokus hanya pada satu titik saja.

3. Teknik Penyajian Gambar

“Penyajian gambar model busana dapat digambar lengkap dengan proporsi tubuh, dapat pula tidak, dengan penyajian gambar lengkap terdiri dari model bagian muka, belakang diberi warna atau corak sesuai bahan yang direncanakan beserta contoh bahannya” (Arifah A. Rianto, 2003:246). Menurut (Sri Widarwati (1993) dalam menggambar atau membuat sketsa-sketsa. Tujuan dibuat teknik penyajian gambar adalah untuk menyajikan karya desainer pada masyarakat dengan tujuan tertentu misalnya sebagai promosi dan sebagainya. Manfaat untuk mempengaruhi agar konsumen tertarik dengan desain desain yang telah dibuat. Membuat teknik penyajian gambar sangat penting hal ini dikarenakan perlunya kita memahami teknik-teknik apa saja dalam menyajikan desain sehingga konsumen tertarik dengan desain yang dibuat. Berikut beberapa teknik penyajian gambar yaitu :

a. *Design Sketching* (Menggambar Sketsa)

Design sketching atau menggambar sketsa ialah untuk mengembangkan ide-ide dan menerapkannya pada kertas secepat mungkin, dalam *design sketching* ini kita harus dapat mengembangkan *style* dengan cara kita sendiri (Sri Widarwati, dkk, 1996:72).

Berikut cara membuat *design sketching* dalam teknik penyajian gambar :

- 1) Gambar sketsa harus jelas
- 2) Dapat dibuat langsung di atas kertas

- 3) Sikap tubuh memperhatikan segi yang menarik dari desain
- 4) Semua detail bagian busana (kerah, saku, hiasan)
- 5) Pengembangan di gambar di atas kertas
- 6) Sketsa tidak perlu dihapus
- 7) Memilih desain yang di sukai.

b. *Production Sketching* (Sketsa Produksi)

Production sketching ialah suatu sketsa yang akan digunakan untuk tujuan produksi suatu busana. *Production sketching* dimaksud untuk membantu para pembuat pola dalam menjalankan tugasnya. Jadi seorang pembuat pola harus bisa membaca sketsa dan menganalisis dari sketsa desain yang ada (Sri Widarwati, dkk, 1996:75). Berikut cara pembuatan *production sketching* dalam teknik penyajian gambar :

- 1) Semua detail di gambar jelas dan di sertai keterangan yang lengkap
- 2) Sikap/pose depan dan belakang, proporsi sebenarnya
- 3) Hati-hati dengan penetapan bagian-bagian busana karena berkaitan dengan busana yang akan diproduksi
- 4) Desain belakang harus di tampilkan
- 5) Detail hiasan yang rumit dibuat terpisah

c. *Presentation Drawing* (Penyajian Gambar)

Presentation Drawing (Penyajian Gambar) adalah suatu sajian gambar atau koleksi yang ditujukan pada pelanggan (*buyer*). Oleh karena itu dalam penyajian gambar dan pengaturannya (*Layout*). Berikut cara membuat *presentation drawing* dalam teknik penyajian gambar :

- 1) Membuat desain dengan teliti

- 2) Membuat *sheet* bagian belakang, di gambar pada posisi tubuh atau di gambar sebagian
 - 3) Diberi sedikit keterangan tentang detail pakaian
 - 4) Menempelkan contoh bahan pada sheet, jangan terlalu besar
- d. *Fashion illustration* (Ilustrasi desain busana)
- Fashion illustration* adalah suatu sajian gambar *fashion* yang dimaksud untuk promosi suatu desain. Seorang *fashion illustrator* bertugas membuat suatu *illustration* untuk suatu promosi sesuatu desain dan biasanya bekerja untuk suatu majalah, koran, buku, dan lain-lain (Sri Widarwati, dkk, 1996:78). Untuk *fashion illustration* menggunakan proporsi tubuh 9x atau 10x tinggi kepala. Dalam hal ini kaki dibuat lebih panjang dari ukuran standar.
- e. *Three Dimension Drawing* (Gambar tiga dimensi)

Three dimension drawing merupakan suatu sajian gambar yang menampilkan ciptaan desain busana dengan bahan sebenarnya. Dibuat dalam tiga dimensi. (Sri Widarwati, dkk, 1996:79). Gambar ini umumnya digunakan untuk mempromosikan bahan baru dari suatu industri kecil, biasanya berupa gambar proporsi tubuh dengan menghadap ke depan, luwes dan menarik. Berikut cara membuat *three dimension drawing* dalam teknik penyajian gambar:

- 1) Menggambar busana di atas proporsi yang lengkap
- 2) Menyelesaikan gambar
- 3) Memotong pada bagian-bagian tertentu
- 4) Menggunting bahan ditambah kelebihannya

E. Busana Pesta Malam

1. Deskripsi Busana Pesta Malam

a) Pengertian Busana Pesta Malam

Busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta malam (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, 1986: 10). “Busana pesta adalah busana yang dipakai untuk menghadiri suatu pesta. Dalam memilih bahan busana pesta hendaknya dipertimbangkan kapan pesta itu diadakan apakah pagi, siang, sore ataupun malam” (Ernawati, Izwerni, Weni Nelmira, 2008:33) sedangkan menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy 62 (1982: 166) busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta, biasanya menggunakan bahan yang berkualitas tinggi dengan hiasan dan perlengkapan yang bagus dan lengkap sehingga terlihat istimewa.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta baik pesta pagi, pesta siang, pesta sore maupun pesta malam hari, di mana busana yang dikenakan lebih istimewa dibandingkan dengan busana sehari-hari, baik dari segi bahan, teknik jahit, desain maupun hiasannya. Pada kesempatan kali ini penulis menciptakan busana pesta malam dengan sumber ide benteng Tolukko yang akan di tampilkan pada pagelaran *Tromgine*.

b) Penggolongan Busana Pesta

Penggolongan busana pesta menurut waktu pemakaianya di bagi menjadi beberapa kelompok, yaitu:

1) Busana Pesta Pagi

Busana pesta pagi adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta pagi dan siang hari. Busana pesta ini terbuat dari bahan yang bersifat halus, lembut menyerap keringat dan tidak berkilau, sedangkan pemilihan warna sebaiknya yang lembut dan tidak terlalu gelap.

2) Busana Pesta Sore

Busana pesta sore adalah busana yang dikenakan pada kesempatan sore menjelang malam. Pemilihan bahan sebaiknya bertekstur agak lembut dengan warna bahan yang cerah atau warna yang agak gelap dan tidak mencolok.

3) Busana Pesta Malam

Busana pesta malam adalah busana yang dikenakan pada kesempatan waktu matahari terbenam sampai waktu berangkat tidur. Pemilihan bahan yang digunakan yaitu bertekstur lebih halus dan lembut, warna yang digunakan lebih mencolok, baik mode ataupun hiasannya lebih mewah. Menurut Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri (1986) busana pesta malam merupakan busana paling istimewa, terutama bagi wanita. Untuk warna yang digunakan warna gelap atau mencolok dan berkilau.

c) Sifat

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998). Berdasarkan sifatnya busana pesta malam dibagi menjadi 2 yaitu :

1) Busana Pesta Malam Resmi

Busana pesta malam resmi adalah busana yang digunakan pada saat resmi, busana masih sederhana, biasanya berlengan, tertutup sehingga kelihatan rapi dan sopan tetapi tetap terlihat istimewa .

2) Busana Pesta Malam Gala

Busana pesta malam gala adalah busana yang dipakai pada malam hari untuk kesempatan pesta, dengan ciri-ciri mode terbuka, *glamour*, dan mewah.

d) Usia

Menurut Arifah A. Riyanto (2003:151) karakteristik pemakai berdasarkan usia menjadi sebagai berikut:

- 1) Busana Usia Bayi,
- 2) Busana usia kanak-kanak (balita),
- 3) Busana Usia Anak-anak,

- 4) Busana Usia Remaja,
- 5) Busana Usia Masa Tua

Pada pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Benteng Tolukko dibuat untuk wanita remaja dengan umur kisaran 18-22 tahun.

e) Karakteristik Busana Pesta

Pemilihan bahan busana harus memperlihatkan karakteristik busana pesta yang akan dibuat. Karakteristik busana pesta, antara lain:

1) Siluet

“Siluet busana pesta adalah struktur pada desain busana yang mutlak harus dibuat dalam suatu desain” (Sri Widarwati, dkk, 1993). “Siluet adalah garis sisi luar atau garis sisi bayangan luar dari sebuah model busana atau pakaian yang dapat dikelompokkan menjadi garis bayangan luar atau siluet (*silhouette*) A, I, H, Y, S, T, O, X, V” (Arifah A. Riyanto, 2003).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa siluet yang digunakan dalam busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide benteng Tolukko adalah siluet I pada busana dari atas hingga bawah lurus sama kecilnya atau sama besarnya sehingga terlihat seperti huruf I, dan pada bagian lengan menggunakan siluet A yang bagian atas berbentuk kecil dan semakin melebar di bagian bawah sehingga terlihat seperti huruf A.

2) Bahan Busana Pesta

“Dalam memilih busana pesta hendaknya dipertimbangkan kapan pesta itu diadakan apakah pagi, siang, sore ataupun malam” (Ernawati, Izwerni, Weni Elmira, 2008:32). Menurut Enny Zuhni Khayati (1998), ada empat hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan bahan busana, antara lain:

- a. Memilih bahan sesuai dengan model desain.
- b. Memilih bahan sesuai dengan kondisi si pemakai.
- c. Memilih bahan sesuai dengan kesempatan si pemakai.

d. Memilih bahan sesuai dengan kenangan keluarga.

3) Warna Bahan

“Warna yang digunakan dalam pembuatan busana pesta biasanya kelihatan mewah dan gemerlap, untuk busana pesta malam biasanya menggunakan warna-warna mencolok/cerah, warna-warna yang lembut, warna-warna tua/gelap” (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, 1986:10). Pemilihan warna busana pesta harus disesuaikan dengan kesempatan pesta, Warna juga dapat mencerminkan perasaan hati seseorang yang mengenakan busana. Warna yang gelap akan berkesan mengecilkan tubuh, sedangkan warna terang akan memberikan kesan gemuk.

Pada penjelasan di atas dapat disimpulkan untuk pembuatan busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide benteng Tolukko menggunakan warna *deep earthy tone* dimana warna tanah yang gelap dipadu dengan warna palet putih menuju abu-abu muda untuk lebih mengesankan gaya modern.

4) Tekstur bahan busana

Pengertian tekstur tidak saja terbatas pada keadaan permukaan benda, tetapi juga menyangkut kesan yang timbul dalam perasaan dari apa yang terlihat pada permukaan benda. Tekstur busana ikut berperan dalam penampilan suatu busana. Untuk mendapatkan keselarasan dalam tekstur maka perlu diketahui macam-macam tekstur. Menurut Sri Widarwati, dkk (1996: 14), “tekstur adalah sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan”. Sifat-sifat permukaan tersebut antara lain kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis, dan tembus terang (transparan). Macam-macam tekstur antara lain halus, licin, berkilau, kusam, kasar, dan lain-lain. Tekstur bahan untuk busana pesta malam biasanya lembut, bahan melangsai, mengkilap, dan menggunakan bahan yang berkualitas.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa, tekstur yang digunakan untuk busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide Benteng

Tolukko adalah tekstur yang kaku dan berat sehingga memberikan kesan maskulin dan elegan sesuai dengan konsep dan tren yang di ambil.

2. Pola Busana

a) Metode Pembuatan Pola

Menurut Widjiningsih (1994) metode pembuatan pola busana terdiri dari dua macam yaitu:

1) *Draping*

Joane E. Blair (1992:25) menyatakan *draping* adalah sebuah teknik yang digunakan untuk dapat menciptakan busana dengan membentuk kain tersebut di atas *dressform*. Kain tersebut setelahnya digunting dengan berdasarkan bagian-bagian yang sudah dibentuk sebelumnya, kemudian dijahit sebagai *sample* busana seorang desainer.

Draping banyak digunakan sebelum pola konstruksi berkembang, karena *draping* ini memiliki beberapa keunggulan antara lain, yaitu tidak membutuhkan ukuran karena dapat langsung dibuat pada *manequein* atau badan seseorang, tidak terlalu memerlukan banyak waktu, langsung dapat membuat desain yang kita inginkan dan apabila kurang teliti dalam pembuatannya pola tetap dapat dibuat.

2) Konstruksi Pola

Konstruksi pola adalah yang dibuat berdasarkan ukuran dari bagian-bagian yang diperhitungkan secara matematis dan gambar pada kertas sehingga tergambar bentuk badan muka dan belakang, rok dan lain-lainnya(Widjiningsih, 1994:3)

Pembuatan pola secara konstruksi pola ada berbagai sistem. Bentuk lipit kup ada yang dibahu dan pinggang seperti J.H.C Meyneke. Ada pola yang letak lipit kupnya disisi dan di pinggang yakni sistem *Dress making*. Letak lipit kup

seluruhnya di pinggang terdapat pada sistem B.M, Wielsma, Charmant, Danckaerts dan SOEN.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat di simpulkan bahwa pembuatan pola busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide benteng Tolukko menggunakan konstruksi pola SOEN dikarenakan pola SOEN memiliki kupnat pada pinggang muka dan pinggang belakang tetapi ukuran kupnatnya cukup lebar sehingga memberi keuntungan untuk wanita bertubuh besar.

b) Cara Pengambilan Ukuran

Cara mengambil ukuran badan wanita menurut Djati Pratiwi dkk (2001:9-10), adalah sebagai berikut:

- 1) Lingkar leher (LL) diukur sekeliling batas leher bawah, dengan meletakkan jari telunjuk ditekuk leher atau diukur tambah 1 cm.
- 2) Lingkar badan (LB) diukur sekeliling lingkar badan atas yang terbesar, mulai dari puncak dada, diukur pas ditambah 4 cm atau dengan menyelakan 4 jari
- 3) Lingkar pinggang (LP) diukur sekeliling pinggang pas
- 4) Tinggi panggul (TP) diukur dari bawah *peterban* sampai batas panggul
- 5) Lingkar panggul (L_Pa) diukur sekeliling lingkar panggul atau badan bawah yang terbesar, diukur pas, kemudian ditambah 4 cm atau diselakan 4 jari
- 6) Panjang punggung (PP) diukur dari tulang leher belakang yang menonjol ke bawah sampai di bawah *peterban* pinggang
- 7) Lebar punggung (LP) diukur dari tulang leher belakang yang menonjol 9 cm, kemudian diukur datar dari batas lengan kiri sampai kanan
- 8) Panjang sisi (PS) diukur dengan menyelakan penggaris di bawah ketiak, kemudian diukur dari batas penggaris bawah sampai bawah *peterban* pinggang dikurangi 2 sampai 3 cm
- 9) Panjang muka diukur dari tekuk leher di tengah muka ke bawah *peterban* pinggang

- 10) Lebar muka (LM) diukur 5 cm di bawah lekuk leher tengah muka, lalu diukur
datar dari batas lengan kiri sampai kanan
- 11) Tinggi dada (TD) diukur dari bawah *peterban* pinggang tegak lurus ke atas sampai puncak tinggi dada
- 12) Lebar bahu (LB) diukur dari lekuk leher di bahu atau bahu yang paling tinggi
sampai titik bahu yang terendah atau yang paling ujung
- 13) Ukuran uji (UU) atau ukuran kontrol di ukur dari tengah muka di bawah peter ban serong melalui puncak buah dada ke puncak lengan terus serong ke belakang sampai tengah belakang pada bawah *peterban*
- 14) Panjang rok muka, sisi dan belakang diukur dari bawah *peterban* sampai panjang yang dikehendaki
- 15) Lingkar lubang lengan (LLL) diukur sekeliling lengan: pas ditambah 2 cm untuk lubang lengan tanpa lengan dan ditambah 4 cm untuk lubang lengan yang akan dipasangkan lengan
- 16) Panjang lengan pendek (PLPd) diukur dari puncak lengan ke bawah ± 3cm di atas siku
- 17) Panjang lengan panjang (PLP) diukur dari puncak lengan sampai pergelangan tangan
- 18) Lingkar lengan panjang (LLP) lingkar pergelangan diukur melingkar pas ditambah 3 cm

3. Bahan Busana

Bahan yang digunakan untuk busana pesta antara lain beledu, kain renda, sutera, dan sebagainya. Busana pesta yang digunakan pada umumnya adalah bahan yang berkilau, bahan tembus terang, mewah dan mahal setelah dibuat (Sri Widarwati:1993), sedangkan menurut (Enny Zuhni Khayati, 1998:2) Bahan yang

digunakan untuk busana pesta, baik yang terbuka maupun untuk muslimah, biasanya dipilih bahan-bahan yang berkualitas tinggi dan mampu menimbulkan kesan mewah. Bahan- bahan tersebut antara lain bahan yang tembus terang seperti bahan brokat, tile, organdi, sifon dan lain lain.

Menurut (Enny Zuhni Khayati 1998:9) ada empat hal yang perlu diperhatikan dalam memilih bahan busana, yaitu:

- a. Memilih bahan sesuai dengan desain
- b. Memilih bahan sesuai dengan kondisi si pemakai
- c. Memilih bahan sesuai dengan kesempatan
- d. Memilih bahan sesuai dengan keuangan keluarga

Pemilihan bahan busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide benteng Tolukko menggunakan bahan wool, sunkist dan tenun. Pemilihan bahan ini disesuaikan dengan desain dan tren yang dipilih. Bahan wool berwarna abu-abu di letakkan pada bagian sisi kanan dan kiri muka busana juga pada bagian kiri rok dan lipit yang berada di rok bagian depan. Bahan sunkist berwarna abu-abu diletakkan di bagian muka busana bagian kiri rok juga pada bagian belakang dan lengan busana. Bahan tenun di letakkan di bagian tengah dan kanan, kiri muka busana.

4. Teknologi Busana

“Teknologi busana adalah cara atau teknik pembuatan busana agar hasilnya menarik dan nyaman dipakai” (Nanie Asri Yuliati:1993). Teknologi pembuatan busana yang digunakan adalah sebagai berikut:

- a) Teknologi Penyambungan Kampuh

Menurut Ernawati, dkk (2008: 105) menyatukan bagian-bagian dari potongan kain pada pembuatan busana seperti menyatukan bahu muka dengan bahu belakang dsb, sisa sambungan disebut dengan kampuh. Kampuh ada bermacam-macam antara lain:

- 1) Kampuh Buka

Kampuh buka adalah kampuh yang kelebihan jahitannya dibuka. Agar kampuhnya rapi, dapat dirapikan dengan cara antara lain kampuh buka yang diselesaikan dengan di rompok, kampuh buka yang diselesaikan dengan dijahit tepi tirasnya. Kampuh terbuka yaitu kampuh yang tiras sambungannya terbuka/ di buka (Ernawati, dkk, 2008:105). Teknik penyelesaian kampuh buka yaitu sebagai berikut:

- a. Kampuh kain diselesaikan dengan setikan mesin yaitu dengan cara melipat kecil pinggiran kain lalu disetik dengan mesin sepanjang lipatan tersebut. Jenis setikan yang digunakan dapat setikan lurus atau zig-zag.
- b. Kampuh kain diselesaikan dengan obras, tiras kampuh di sepanjang tepi kain diselesaikan dengan menggunakan mesin penyelesaian/obras. Penyelesaian tepi kampuh dengan cara ini pada saat sekarang banyak dipakai.
- c. Kampuh kain diselesaikan dengan rompok(dijahit dengan kain serong). Penyelesaian ini hanya dipakai untuk busana yang dibuat dari bahan/kain tebal. Kegunaannya untuk menyambungkan (menjahit) bagian-bagian sisi rok, sisi jas, sisi mantel, sisi celana, dan belakang celana.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembuatan busana pesta malam untuk wanita remaja dengan sumber ide benteng Tolukko menggunakan penyelesaian dengan kampuh buka pada bahan utama dan pada bagian lengan yang menggunakan lipit hadap menggunakan penyelesaian kampuh buka yang di selesaikan dengan dijahit rompok dikarenakan penyelesaian dengan kampuh buka agar busana tampak lebih rapi pada bagian baik dan tidak terlihat setikan.

b) Teknologi Interfacing

Interfacing adalah bahan yang dipergunakan untuk memberikan bentuk tampak rapi (Sicilia Sawitra,1997 : 21). *Interfacing* adalah pelapis yang terletak

antara bahan luar dengan pelapis dalam yang digunakan untuk memberi bentuk yang rapi pada busana (Radias Saleh Aisyah Jafar, 1991) Kegunaan *interfacing* adalah untuk memperbaiki dan memperindah bentuk-bentuk busana sehingga terlihat rapi dan indah, selain sebagai pembentukan *interfacing* berguna untuk mengeraskan bahan. *Interfacing* terbuat dari bermacam-macam bahan yang berbeda dengan konstruksi dan penyempurnaan yang berbeda pula. *Interfacing* dibagi menjadi 3 bagian berdasarkan konstruksinya, yaitu:

1. Tenunan

Lapisan ini memiliki tenunan yang arah seratnya memanjang dan saling mengikat. Penggunaan sebaiknya mengikuti arah serat, karena akan membentuk pakaian lebih bagus dan stabil

2. Bukan tenunan

Lapisan ini pembuatannya dilakukan dengan cara dikempa, sehingga tidak memiliki arah serat. *Interfacing* yang tidak ditenun biasanya lebih keras daripada yang ditenun. (Vliseline, mori gula)

3. Rajutan

Lapisan ini memiliki konstruksi kain yang berbeda dengan kain tenun. Pada umumnya, elastisitas kemuluran bahan rajut lebih tinggi dari bahan tenun.

Berdasarkan penjelasan di atas penggunaan *interfacing* yang digunakan pada busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide Benteng Tolukko adalah *interfacing* bukan tenunan yaitu mori gula yang diletakkan pada seluruh bagian busana.

Ciri dan kegunaan *interfacing* bukan tenunan mori gula ini adalah :

1. Bahan daya elastisitas tinggi baik bertekstur lembut maupun kasar
2. Bahan perekat
3. Bahan memiliki ketebalan sedang hingga tebal
4. Digunakan untuk melapisi bagian utama busana untuk memberi bentuk kaku atau pada busana hingga memperindah jatuhnya busana.

c) Teknologi *Lining*

Lining adalah kain pelapis yang berfungsi sebagai pelapis busana dan penutup jahitan, sehingga busana terlihat rapi baik dari bagian luar maupun bagian dalam (Sicilia Sawitri, 1997 : 20) memilih bahan lining harus disesuaikan dengan bahan pokok dan bentuk busana (Prapti Karomah, 1990:30), Lining biasanya juga disebut sebagai vuring. Lining adalah pelapis untuk melapisi kain yang bahannya tipis atau kain yang terasa gatal dikulit (M.H. Wanchik, 2000:61)

Adapun kegunaan lining sebagai berikut:

- 1) Menutup kampuh agar tampak rapi
- 2) Menahan bentuk dan jatuhnya busana
- 3) Agar bahan tipis tidak tembus pandang
- 4) Sebagian pelapis dari bahan yang kasar atau beledu seperti bahan wool
- 5) Untuk memberi rasa sejuk

Dalam pemilihan bahan untuk lining, harus memenuhi syarat-syarat antara lain:

- 1) Tahan lama sesuai dengan bahan pokok
- 2) Tidak tembus terang
- 3) Tidak luntur
- 4) Tahan obat dalam proses *dry cleaning*
- 5) Warna cocok atau harmonis dengan bahan pokoknya
- 6) Bahannya halus (Sicilia Sawitri, 1997 : 20).

Penyelesaian lining ada dua macam yaitu teknik lepas dan teknik lekat (Nanie Asri Yulianti, 1993).

- 1) Pemasangan Lining dengan Teknik Lepas

Pemasangan lining dengan teknik lepas yaitu antara bahan utama dengan bahan lining diselesaikan tersendiri dan hanya bagian tertentu yang di satukan, misalnya kerung lengan, kerung leher ataupun ban pinggang. Kelebihan dari pemasangan lapisan ini adalah kemungkinan berkerut sangat kecil selain itu apabila dilihat dari bagian baik dan buruk tampak rapi.

2) Pemasangan Lining dengan Teknik Lekat

Pemasangan lining dengan teknik lekat yaitu bahan utama dan bahan lining di jahit secara bersama-sama. Kelebihan pemasangan bahan lining adalah pemasangan lebih cepat, dan hasil jadi akan lebih kuat. Sedangkan untuk kekurangan dari teknik pemasangan ini adalah jahitannya akan tampak berkerut apabila dalam memasang dan menjahitnya kurang hati-hati dan teliti. Teknik pemasangan seperti ini biasa digunakan untuk bahan tembus terang atau kain yang tipis agar terlihat baik dari bagian luar dan dalam.

Berdasarkan pendapat di atas pelapisan atau lining adalah kain pelapis yang berfungsi sebagai pelapis busana untuk menutup jahitan pada busana yang berbahan tipis agar tampak rapi baik dari bagian dalam maupun luar.

Teknik Pemasangan *lining* yang digunakan dalam pembuatan busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide benteng Tolukko adalah teknik pemasangan *lining* lekat.

d) Teknologi *Pressing*

Pengepresan adalah suatu metode atau cara yang dilakukan untuk mendapatkan hasil jahitan yang rapi. Ada tiga tingkatan dalam proses pengepresan yaitu sebelum memotong, selama proses menjahit dan setelah pakaian selesai dijahit.

Langkah-langkah pengepresan menurut M.H. Wanchik (2000) yaitu sebagai berikut:

- a. Sebelum menyetrika, perhatikan dulu jenis kain apakah tahan panas atau tidak.
- b. Pada saat menyetrika, sebaiknya dilapisi dengan kain katun atau kertas agar tidak mengkilap atau meninggalkan bekas. Untuk hasil yang lebih baik, basahilah dengan air pada bagian yang akan disetrika.
- c. Pada saat menyetrika bagian yang cembung, masukkan bantalan kayu di bawahnya agar bagian tersebut menjadi licin menurut bentuknya. Untuk bagian yang cekung, gunakan bagian ujung setrika untuk mengepres.

Pengepresan sangat berpengaruh terhadap penampilan busana, dengan pengepresan yang baik maka hasil jahitan suatu busana akan terlihat lebih rapi dan baik jatuhnya. Oleh sebab itu, tiap proses menjahit, sebaiknya kampuh dipres dengan rapi.

5. Hiasan Busana

Hiasan busana adalah bagian-bagian dalam bentuk struktur yang tujuannya untuk mempertinggi keindahan desain strukturnya (Chodiyah dan Wisri A Mamdy, 1982:4) Hiasan busana berfungsi untuk memperindah sehingga menambah nilai atau mutu suatu busana.

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) hiasan busana banyak dan bervariasi, tetapi dilihat dari jenisnya adalah sebagai berikut :

- a) Hiasan dari benang berupa tusuk hias, sulaman, renda benang dan bordir.
- b) Hiasan dari kain berupa saku luar, klep, detail busana misalnya krah, *trimming*, manset dan lain-lain.
- c) Hiasan dari logam berupa kancing kain, *zipper* dan gesper.
- d) Hiasan dari kayu berupa kancing-kancing, manik-manik, dan bentuk alternatif yang lain.
- e) Hiasan dari plastik berupa gesper, kancing, *zipper* dan lain-lain.

- f) Hiasan dari bahan istimewa, yang tergolong dalam hiasan istimewa antara lain :
- 1) Gim yaitu sejenis per yang sangat lembut berbentuk spiral dari logam berlapis warna emas atau perak.
 - 2) *Ribbing* yaitu sejenis bahan *tricot* yang biasanya digunakan sebagai hiasan busana.
 - 3) *Breading* yaitu merupakan hiasan berupa tali menyerupai tali cord tetapi lebih padat.

g) Hiasan prada yaitu rekayasa manusia untuk mendapatkan warna kuning keemasan atau putih keperakan pada proses pewarnaan atau pencelupan kain batik dan bahan tekstil.

Selain itu terdapat juga macam-macam renda hias. Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) macam-macam renda hias adalah :

- 1) Renda *Pliess*
Renda dari kain sintetis, transparan dan lipit-lipit.
- 2) *Beadings*
Renda katun / sintetis, memiliki lubang-lubang yang jaraknya teratur dan dapat disisipi tali pita.
- 3) *Entredeux*
Renda tengah yang kedua sisinya simetris, dapat dipasangkan di antara dua helai kain.

4) *Guipure*

Renda yang lebar, dasar renda dari kain jala.

5) Renda berjumbai

Renda dari sintetis yang pada satu sisinya terdapat rumbai- rumbai.

Penggunaan hiasan busana yang tepat, dapat meningkatkan keharmonisan penampilan busana secara keseluruhan. Hal tersebut dapat dicapai dengan memilih desain yang tepat serta macam hiasan yang sesuai. Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa Hiasan busana selain berfungsi untuk memperindah juga dapat berfungsi untuk menambah nilai atau mutu suatu busana.

Hiasan busana yang digunakan dalam busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide benteng Tolukko menggunakan rumbai-rumbai dari sisa kain tenun. Penggunaan hiasan tersebut dengan maksud agar busana yang di tampilkan terlihat sederhana dan elegan, tidak memberikan efek berlebihan dikarenakan busana yang diciptakan memberikan kesan maskulin.

F. Pergelaran Busana

1. Pengertian Pergelaran Busana

Peragaan busana pada umumnya ialah untuk mendapatkan penonton bersama-sama dengan tujuan untuk memberi hiburan atau *entertainment* (Sri Ardiati Kamil, 1986:91) Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993) pergelaran busana adalah salah satu cara untuk memperagakan, memperkenalkan dan memamerkan busana kepada khalayak umum atau masyarakat yang dikenakan oleh model hidup peragawan atau peragawati dengan tujuan tertentu.

2. Tujuan Pagelaran Busana

Adapun tujuan dari sebuah peragaan busana adalah bertujuan untuk:

- a. Mempromosikan suatu kreasi dari perancangan mode ataupun produk terbaru dari perusahaan tekstil, kosmetik, aksesoris, serta garmen.

- b. Mengumpulkan dana bagi badan sosial seperti panti jompo, panti asuhan, pembangunan rumah sakit, rumah ibadah serta sumbangan bagi korban bencana alam.
- c. Sebagai hiburan/secara selingan dari suatu pesta atau pertemuan, misalnya ulang tahun suatu perusahaan/organisasi, resepsi, arisan, dan seminar.

Tujuan pergelaran busana selain untuk promosi, juga dapat menarik kunjungan masyarakat. Bagi institusi, penyelenggaraan pergelaran busana merupakan sarana untuk mencapai suatu tujuan pendidikan

3. Konsep Penyelenggaraan

a. *Style*

Penataan ruang melibatkan seksi perlengkapan dan dekorasi bekerja sama dengan anggota-anggota yang lain (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, 1986). Penataan ruang harus memiliki kaidah-kaidah, antara lain sebagai berikut:

- 1) Keindahan dan kerapian tempat
- 2) Nilai artistik yang tinggi
- 3) Kenyamanan dan keamanan, baik untuk peserta, panitia, maupun penonton.

b. *Lighting*

Lighting atau tata cahaya yaitu unsur atau tata artistik yang paling penting dalam pergelaran busana, seorang penata cahaya perlu mempelajari pengetahuan dasar dan penguasaan tata cahaya, pengetahuan dasar tersebut selanjutnya dapat diterapkan dan dikembangkan dalam penataan cahaya untuk kepentingan artistik dalam panggung

c. Tata Panggung

Panggung *fashion show* atau *catwalk* adalah suatu tempat yang menjadi pusat perhatian atau alternatif yang biasa digunakan pada saat pameran berlangsung dengan cara berjalan di atasnya. ukuran panggung bervariasi baik

di dalam ukuran maupun tinggi ketika memutuskan pada jenis panggung yang digunakan, perencana pertunjukkan harus memperhatikan dua *point* yaitu :

- 1) Waktu bagi model untuk masuk ke area pertunjukkan dari ruang ganti hingga pergantian tempat
- 2) Tinggi, ukuran dan bentuk yang berkaitan dengan ruang dan visibilitas penonton

Pengertian dari panggung adalah tempat pertunjukkan. Persyaratan tempat pada umumnya berbentuk suatu ruangan yang datar, terang dan mudah dilihat dari tempat penonton. Panggung merupakan suatu ruang yang secara mendasar merupakan sarana penentu dalam mencapai tujuan dari sebuah pagelaran. Jenis dan tempat pagelaran merupakan salah satu hal penting (Soegeng Toekiyo, 1990: 24).

4. Proses Penyelenggaraan

Penyelenggaraan busana biasanya diselenggarakan oleh seorang atau instansi tertentu dengan menampilkan busana yang dikenakan oleh peragawati atau peragawan. Dalam pergelaran busana dibentuk satu organisasi. Organisasi dapat diartikan secara statis dan dinamis. Dalam arti statis, organisasi merupakan wadah sedangkan dalam arti dinamis, organisasi dipandang sebagai suatu sistem atau kegiatan yang dilakukan oleh pemimpin untuk merumuskan tujuan, mengadakan pembagian kerja ke dalam unit-unit dan melimpahkan wewenang dan tanggung jawab kepada masing-masing orang yang akan menjadi bawahannya (Ibnu Syamsi, 1994). Kepanitiaan dibentuk dari mahasiswa yang mengikuti pergelaran tersebut. Fungsi panitia adalah memberikan saran atau keputusan untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi antar bagian.

Penyelenggara pergelaran busana meliputi tahap persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Persiapan yang dilakukan adalah menentukan tema.

Tema global dalam pergelaran kali ini adalah *Tromgine*, merupakan singkatan dari *The Role of Millennials Generation in Natural Environment*, yang diartikan sebagai peranan generasi *millennial* dalam lingkungan alam. Manusia merupakan bagian dari alam semesta. Lingkungan alam sangat penting bagi manusia karena lingkungan alam mempengaruhi perkembangan hidup manusia.

Menurut Ari Adriati Kamil (1996) Panitia gelar busana terdiri dari ketua panitia, wakil ketua, sekretaris dan humas, bendahara, *announcer*, perlengkapan, penanggung jawab peragawati dan tata rias. Tahap persiapan dimulai dari pembentukan sebuah panitia agar sebuah pergelaran dapat berjalan dengan baik. Adapun tugasnya antara lain:

- 1) Ketua panitia yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap jalannya keseluruhan penyelenggaraan pergelaran busana.
- 2) Wakil ketua yaitu orang yang membantu ketua dari penyelenggaraan pergelaran busana.
- 3) Sekretaris dan humas yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap segala bentuk undangan, surat menyurat, dan segala yang berhubungan dengan masyarakat.
- 4) Bendahara yaitu orang yang berfungsi membuat anggaran biaya serta membukukan pengeluaran dan pemasukan uang yang berhubungan dengan pergelaran busana.
- 5) *Annauncer* yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap kelancaran pergelaran busana.
- 6) Penanggung jawab peragawati dan ruang rias yaitu orang yang mengurus segala hal yang berhubungan dengan peragawati.
- 7) Penanggung jawab ruangan yaitu orang yang mengurus segala keperluan teknis penyelenggaraan pergelaran busana seperti tata lampu, tata suara, dokumentasi dan lain-lain

Dalam penyelenggaraan pergelaran diperlukan tahap persiapan sebelum pergelaran busana dilaksanakan yaitu :

- 1) Menentukan tujuan pergelaran
 - a. Memberikan hiburan kepada masyarakat
 - b. Menumbuhkan motivasi untuk berkarya
 - c. Memperingati hari-hari besar
 - d. Melestarikan budaya
 - e. Sebagai sarana apresiasi
 - f. Untuk kegiatan amal/sosial
- 2) Menentukan fungsi pergelaran
Pergelaran memiliki fungsi baik secara langsung maupun tidak langsung. Manfaat secara langsung adalah sarana untuk berkreasi diri. Sedangkan manfaat tidak langsung adalah dapat mengembangkan dan menambah kehalusan budi pekerti. Fungsi pergelaran secara umum yaitu :
 - a. Sebagai sarana pengembangan bakat
 - b. Sebagai media ekspresi
 - c. Sebagai media apresiasi
 - d. Sebagai media komunikasi
- 3) Pembentukan panitia

Dalam menyelenggarakan busana diperlukan suatu organisasi. Organisasi ini dapat diartikan dalam arti statis dan arti dinamis. Dalam arti statis organisasi diartikan sebagai wadah, sedangkan dalam arti dinamis organisasi dipandang sebagai suatu sistem atau kegiatan yang dilakukan oleh pimpinan untuk merumuskan tujuan, mengadakan pembagian kerja ke dalam, melimpahkan wewenang dan tanggung jawab kepada masing-masing organisasi yang menjadi bawahannya (Ibnu Syamsi, 1994).

Menurut Ibnu Syamsi (1994) panitia adalah kelompok dalam pengelolaan dan pelaksanaan terhadap bentuk kegiatan. Tujuan pembentukan panitia

adalah agar dalam kegiatan terdapat organisasi yang mengkoordinasikan pergelaran dengan efektif dan efisien

4) Menentukan Tema

Penentuan tema didasarkan pada jenis peristiwa yang terjadi. Karena tema adalah sumber ide dasar pokok pergelaran, maka setidaknya sebelum mengadakan pergelaran, perlu adanya analisa latar belakang pada peristiwa yang terjadi. Tema harus sesuai dengan sumber ide yang akan ditampilkan pada pagelaran. Persyaratan tema yang dapat diangkat:

- a. Singkat dan jelas
- b. Aktual
- c. Waktu terbatas

Tema yang diangkat pada pagelaran busana 2019 ini adalah “*Tromgine*” yang merupakan singkatan dari “*The role of millennial generation natural environment*” atau yang memiliki arti peran generasi milenial dalam lingkungan alam.

5) Menentukan Anggaran

Dalam penyelenggaraan pergelaran busana sumber dana dapat diperoleh dari sponsor. Sponsor adalah dana dukungan dari beberapa pihak antara lain, yaitu:

1) Program Sponsor

Pergelaran busana dengan program sponsor adalah pergelaran busana yang dilakukan dengan pihak penyelenggara dan bekerja sama dengan pihak sponsor yang telah mensponsori acara yang diselenggarakan. Keuntungan dari program sponsor adalah mendapatkan dukungan berupa materi maupun barang untuk berpartisipasi dalam acara. Kekurangan dari program sponsor ini yaitu terlibat kerja sama dengan pihak lain yang mempunyai ikatan berbisnis dengan acara.

2) Program Non Sponsor

Penyelenggaraan peragaan busana dilaksanakan oleh pihak penyelenggara sedikit tanpa kerja sama dengan pihak lain. Kelebihannya adalah pihak penyelenggara dapat menentukan segala sesuatunya dengan bebas. Sedangkan kekurangan dari program non sponsor ini yaitu tidak adanya dana bantuan dari luar yang mendukung suatu acara.

Hal hal yang harus diperhatikan pada penyelenggaraan pergelaran busana program sponsor menurut Sri Ardiati Kamil (1986):

- a) Harus ada surat kesepakatan atau surat kontrak yang mengatur perjanjian kerja sama antara pihak penyelenggara dengan pihak sponsor.
- b) Nama-nama sponsor dicantumkan pada ruang sponsor (pamflet, spanduk, *cocard*, dan *booklet*) sesuai dengan kontra prestasi yang sudah disepakati

Sumber dana pada Proyek Akhir 2019 dengan tema “*Tromgine*” ini berasal dari program non sponsor dan sponsor. Program non sponsor yaitu berasal dari dana iuran pada mahasiswa, sedangkan program sponsor berasal dari pihak sponsor.

6) Membuat proposal

Proposal merupakan pedoman kerja atau acuan dalam pelaksanaan kegiatan yang direncanakan. Proposal berfungsi untuk memberikan informasi mendetail tentang suatu kegiatan ketika mengajukan dana untuk pelaksanaan kegiatan. Bentuk isi proposal terdiri dari :

- a. Nama kegiatan, yang dimaksud adalah judul atau nama apa yang dipakai dalam pergelaran
- b. Latar belakang, yaitu dasar apa yang dipergunakan sehingga program pergelaran tersebut dapat terlaksana
- c. Dasar pemikiran, yaitu memuat hal-hal surat-surat keputusan atau program yang akan dipakai sebagai dasar acuan dalam kegiatan

- d. Pelaksanaan, yaitu memuat waktu kapan akan dilaksanakan hari, tanggal, waktu, dan tempat
- e. Pelaksana, yaitu memuat susunan kepanitiaan
- f. Anggaran, yang memuat rencana anggaran yang akan digunakan selama pergelaran berlangsung
- g. Acara, yaitu memuat susunan acara yang akan ditampilkan
- h. Lain-lain, dapat diisi dengan surat-surat yang akan mendukung pelaksanaan
- i. Penutup, berisi kata penutupan dari proposal tersebut. Di akhir proposal dibubuh tanda tangan kedua panitia dan instansi

7) Menyusun acara pergelaran

Susunan penjadwalan kegiatan pergelaran, meliputi hal-hal sebagai berikut:

- a. Menyiapkan busana yang akan ditampilkan
- b. Koordinasi terhadap model
- c. Mengadakan *General Repetition* atau gladi bersih
- d. Melakukan *checking* akhir terhadap kesiapan pergelaran baik dari panitia, model, serta tempat pergelaran.
- e. Membuat *draft* penampilan susunan acara

Apabila penjadwalan pergelaran telah selesai dibuat, langkah selanjutnya adalah menyusun acara pergelaran. Untuk membuat susunan acara pergelaran, harus diketahui dengan jelas tentang :

- a. Waktu pelaksanaan
- b. Waktu yang dibutuhkan para model memperagakan busana dan jenis busana yang akan diperagakan
- c. Urutan acara dengan menampilkan waktu (menit) yang digunakan. Setelah acara selesai disusun, kemudian yang diperlukan sebelum waktu pergelaran adalah menata tempat yang akan digunakan.

Penataan ruang melibatkan seksi perlengkapan dan dekorasi bekerja sama dengan anggota-anggota yang lain. Penataan ruang yang harus memiliki kaidah-kaidah, antara lain sebagai berikut :

- a. Keindahan dan Kerapian tempat
 - b. Kenyamanan dan keamanan, baik untuk peserta, panitia maupun penonton
 - c. Nilai artistik yang tinggi
- 8) Evaluasi

Evaluasi bertujuan untuk menilai gelar busana secara keseluruhan, sehingga ada perbaikan untuk acara selanjutnya. Menurut (Sri Ardiati Kamil 1996). Evaluasi merupakan cara untuk membuktikan keberhasilan atau kegagalan dari rencana pelaksanaan kegiatan. Pengertian evaluasi sering digunakan untuk menunjukkan tahap siklus pengelolaan kegiatan mencakupi :

- a. Evaluasi pada tahap perencanaan. Pada tahap perencanaan, 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. Pada tahap pelaksanaan, evaluasi digunakan untuk menentukan tingkat kemajuan pelaksanaan kegiatan dibandingkan dengan rencana yang telah dirumuskan sebelumnya
- c. Evaluasi pada tahap pasca pelaksanaan. Evaluasi ini diarahkan untuk melihat apakah pencapaian kegiatan mampu mengatasi masalah pembangunan yang ingin dipecahkan. Evaluasi dilakukan setelah kegiatan berakhir.

- 9) Pembuatan Laporan Pertanggung Jawaban

Laporan penanggung 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 penanggung jawaban berguna sebagai bahan evaluasi terhadap seluruh proses kegiatan dan hasil-hasil yang dicapai dari kegiatan tersebut.