

BAB II

DASAR PENCIPTAAN KARYA

Penciptaan karya adalah hasil dari rangkaian pemahaman berdasarkan pengalaman masa lampau, hari ini, dan spekulasi masa depan yang diwujudkan berdasarkan suasana batin melalui sebuah karya. Dalam pembuatan busana pesta malam tentunya diperlukan dasar penciptaan karya. Dasar penciptaan karya Pembuatan Busana Pesta Malam Untuk Wanita Remaja Dengan Sumber Ide Tari Ronggeng Blantik Pada Pagelaran *Tromgine* tersebut meliputi tema, trend, sumber ide, desain busana, dan busana pesta. Oleh karena itu akan diuraikan secara rinci satu persatu sebagai berikut.

A. Tema Penciptaan *Tromgine*

Menurut The Liang Gie (1976), secara garis besar tema adalah ide pokok yang dipersoalkan dalam karya seni. Ide pokok suatu karya seni dapat dipahami atau dikenal melalui pemilihan subject matter (Pokok soal) dari judul karya. Pokok soal dapat berhubungan dengan nilai estetis atau nilai kehidupan, yakni berupa : objek alam, objek kebendaan, suasana atau peristiwa yang metafora atau alegori. Menurut Kamus Istilah Pengetahuan Populer (1986 : 263) tema adalah persoalan atau buah pikiran yang diuraikan dalam suatu karangan, isi dari suatu ciptaan. Tema dapat dijabarkan dalam beberapa topik. Sedangkan menurut Stanton dan Jenny tema adalah makna yang terkandung di sebuah cerita yang ada dalam karya sastra. Menurut Ensiklopedia Sastra Indonesia menyatakan bahwa tema merupakan setiap gagasan, ide pokok atau pun pokok persoalan yang digunakan sebagai dasar atau landasan pembuatan cerita.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan tema yaitu pokok pikiran, isi suatu ciptaan, gagasan yang digunakan sebagai landasan dalam menciptakan suatu karya.

Penciptaan merupakan proses membuat atau menciptakan kemampuan pikiran untuk mengadakan sesuatu hal yang baru berupa angan-angan yang kreatif menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia.

Jadi tema penciptaan adalah kemampuan berpikir untuk menciptakan gagasan baru sebagai landasan dalam menciptakan suatu karya.

Menurut pendapat Shipley tema dapat dibedakan menjadi lima jenis yaitu :

1. Tema Jasmani

Tema Jasmani merupakan tema yang berhubungan atau pun terfokus pada permasalahan kondisi fisik manusia. Model dari tema ini menyangkut beberapa hal yang ada di dalam tubuh manusia seperti molekul, jasad, perasaan, tubuh, dan zat.

2. Tema Sosial

Tema Sosial merupakan tema yang berkaitan dengan berbagai macam hal yang berbau urusan sosial. Dan menjelaskan berbagai macam hal yang berkaitan dengan urusan kehidupan masyarakat, lingkungan.

3. Tema Ketuhanan

Tema Ketuhanan merupakan tema yang berkaitan dengan kekuasaan Tuhan yang tampak dalam setiap aktivitas manusia.

4. Tema Organik

Tema Organik merupakan tema yang mencakup macam hal yang berhubungan erat dengan moral dasar manusia seperti hubungan antar pria dan wanita, nasihat. Dan tema lainnya.

5. Tema Egonik

Tema Egonik merupakan tema yang berkaitan erat dengan sifat ego manusia. Dimana tema ini menonjolkan dengan berbagai macam bentuk cerita keserakahan atau ketamakan manusia.

Berdasarkan beberapa pendapat dapat disimpulkan, tema merupakan pola pikir, dasar pikiran yang dimiliki oleh manusia, kemudian digunakan sebagai dasar maupun landasan dalam menciptakan suatu karya. Penciptaan merupakan proses membuat atau kemampuan untuk menciptakan suatu hal yang baru secara kreatif. Tema yang diangkat pada kesempatan ini yaitu *Tromgine* merupakan singkatan dari *The Role Of Millennial Generation In Nature* yang berarti peran generasi milenial dalam lingkungan alam atau alam. Generasi milenial memiliki

ciri-ciri cuek, modern, dan serba digital dengan memanfaatkan teknologi sebagai penunjang kegiatan sehari-hari. Karya-karya tersebut ditampilkan dalam sebuah fashion show.

Tujuan adanya tema penciptaan yaitu akan sangat mempengaruhi bentuk siluet, warna, dan busana yang diciptakan. Untuk mengetahui tema yang akan diangkat oleh seseorang perlu adanya melakukan pengkajian mengenai trend forecasting yang sedang berkembang saat ini.

Tema penciptaan yang digunakan dalam pembuatan karya busana oleh seorang fashion designer indonesia dapat diambil dari kebudayaan tradisional, modern, hingga teknologi. Sebagai contoh apabila seseorang mengusung tema dari keragaman karya budaya bangsa Indonesia maka tema yang diambil harus tentang kebudayaan. Sebagai contoh Tenun, maka hasil penciptaan karyanya harus bernuansa tenun. Maksud dalam tema tenun yaitu dalam penciptaan karya tersebut hasil karyanya memiliki unsur tenun. Kemudian tema tersebut diusung dalam pagelaran busana Jogja Fashion Week 2018 dengan tema kebudayaan yang diangkat dari kain tradisional yang berasal dari jogja seperti tenun, salah satunya menampilkan kain-kain yang berasal dari Indonesia.

B. Trend

Dalam menciptakan sebuah karya busana tentunya tidak akan lepas dari trend busana yang sedang berkembang. Trend menurut Sri Widarwati dkk (1996 : 24) merupakan kecenderungan akan suatu busana tertentu. Selain itu, menurut kamus Oxford English Dictionary (OED) trend merupakan sebuah garis orientasi bagi banyak orang, sesuatu yang cenderung membuat orang untuk berubah, sesuatu yang dianggap populer pada masa tertentu. Sedangkan orang yang dianggap sebagai pembawa perubahan, menarik perhatian hingga akhirnya ditiru oleh banyak orang disebut trendsetter.

Trend tercipta melalui proses. Proses-proses sesuatu bisa dikatakan sebagai trend meliputi :

1. Adanya ide kreatif dan inovatif dari seseorang berupa ide baru tanpa meniru.
2. Kemudian ide tersebut ditawarkan kepada masyarakat sehingga masyarakat tertarik dan dapat bersaing dengan ide lain.

3. Hasil kreatifitas dan inovasitersebut dinilai oleh masyarakat, cocok atau tidak jika menjadi pusat perhatian masyarakat luas.

Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa trend merupakan kecenderungan berbusana masyarakat yang mengalami perubahan berdasarkan perubahan gaya berbusana setiap tahun. Begitu seterusnya dalam kurun waktu tertentu perubahan trend terjadi.

Tujuan diciptakannya trend yaitu untuk memunculkan ide-ide baru yang inovatif dan kreatif dalam sebuah karya busana, sebagai cara untuk memunculkan designer-designer baru. Dengan cara tersebut para designer muda akan dipandang oleh masyarakat melalui karya-karya mereka. Proses terjadinya trend yaitu trend berkembang dari seorang designer dalam menciptakan busana atau pun rancangan yang digunakan dan diterapkan dalam kehidupannya. Dengan begitu seorang designer dapat dikatakan mengikuti perkembangan trend dan dianggap tidak ketinggalan zaman.

Berikut ini macam-macam trend yang digunakan dalam penciptaan busana dengan mengikut trend forcast 2019 dengan mengambil salah satu *Fashion Trend Exuberant 2019*. Trend forcast 2019 terbagi menjadi 4 kelompok besar yaitu *Exuberant, Neo Medieval, svarga, dan Cortex*. Berikut penjelasan secara rinci tentang trend tersebut.

1. *Exuberant*

Wanita dengan sikap optimis dan antusias ketika melihat dan menerima artificial intelligent (AI), namun sekaligus merasa santai karena sudah menyentuh keseharian kehidupan. AI juga menjangkau semua kalangan lapisan baik tua maupun muda dari barat maupun timur. Selain itu, juga dilatar belakang oleh subkultur Asia Amerika yang tengah melanda dunia, antusiasme energi yang dinamis, menyenangkan, kreatif, dan fashion able. Busana yang ditampilkan dengan perpaduan warna-warna yang unik dan fun.

Secara garis besar *Exuberant* terbagi menjadi 3 trend stories yaitu :

a. *Posh Nerd*

Apabila seorang designer akan menerapkan trend busana dengan memadukan gaya sporty yang santai dengan gaya formal yang feminim. Bila seseorang akan menggunakan suatu desain dengan tema *posh nerd* maka contoh desain yang akan diterapkan meliputi busana dengan detail aneh-aneh

dengan menabrakkan warna-warna *vibrant* seperti biru, orange, merah, hijau. Warna busana tersebut diterapkan pada penggunaan lengan dan rok. Sehingga memberikan kesan aneh tetapi tetap cute. Siluet yang digunakan membentuk siluet baggy.

b. Urban Caricature

Apabila seorang designer akan menerapkan trend busana busana dengan mengambil seni urban dan gaya pop-punk yang kental. Bila seseorang akan menggunakan suatu desain dengan tema *urban caricatur* maka contoh desain yang akan diterapkan meliputi busana dengan gaya korea turut menghiasi keragaman penampilan wanita yang ditampilkan ada pemilihan desain busana dengan motif khas korea seperti motif makanan ramen, sushi, takoyaki, namsan tower, dll. Penggunaan street graphic dan parodi karikatur yang diterapkan pada bentuk baik motif ikut serta dalam pemilihan busana wanita *urban caricature*. Siluit ini memberi kesan quirky, snob, dan aktif.

c. New Age Zen

Apabila seorang designer akan menerapkan trend busana trend busana dengan bentuk tradisional Asia yang dipadu dengan minimalis modern. Bila seseorang akan menggunakan suatu desain dengan tema *new age zen* maka contoh desain yang akan diterapkan meliputi busana wanita menampilkan busana dengan bentuk-bentuk sederhana yang diterapkan pada bentuk desain yang longgar bagi pemakainya. Warna yang digunakan dalam tema ini memakai warna-warna terang, sub tema ini memakai deep colorful.

2. *Neo Medieval*

Neo Medieval merupakan ketakutan akan datangnya Perang Dunia III, akibat perbedaan kepentingan yang dianut oleh beberapa negara. Sehingga menimbulkan benteng ketahanan dengan pesona teknologi canggih dan menghasilkan dunia baru yang rusuh dan penuh imajinasi. Gaya yang ditampilkan pada tema tersebut yaitu gaya khas pejuang, futuristik, pilgrimage, kuat, tegas, namun tetap elegan.

Secara garis besar *Neo Medieval* terbagi menjadi 3 trend stories yaitu :

a. The Futurist

Apabila seorang designer akan menerapkan trend busana gaya romantis elegan yang kental dengan penggunaan teknologi. Bila seseorang akan menggunakan suatu desain dengan tema *the futurist* maka contoh desain yang akan diterapkan pada penggunaan teknologi micro lattice atau 3D pada busana dengan memanfaatkan bahan-bahan ringan seperti styrofoam. Penggunaan teknik potong maupun materialnya memberikan kesan clean, sleek, dan kontemporer.

b. Armoury

Armoury merupakan trend busana dengan gaya paling maskulin sehingga berkesan kolosal dan combatant. Bila seseorang akan menggunakan suatu desain dengan tema *Armoury* maka contoh desain yang akan diterapkan meliputi busana dengan bahan yang bertekstur seperti tekstur halus. Wanita yang menggunakan trend tersebut akan menampilkan siluet struktural dan tegas sehingga memberi kesan berani.

c. Dystopian Fortress

Dystopian Fortress merupakan trend busana yang menggambarkan sisi kegelapan dari kehidupan antargalaksi. Bila seseorang akan menggunakan suatu desain dengan tema *Dystopian Fortress* maka contoh desain yang akan diterapkan pada penggunaan busana pada film *The Game Of Thrones*, *The Avengers*, *Thor* dimana dalam film tersebut menampilkan ketertarikan orang akan sejarah dan peperangan sehingga menunjukkan kesan yang ditampilkan *rusty* dan lusuh dengan penggunaan teknik draperi dan *unfinished*.

3. *Svarga*

Svarga merupakan jembatan dari berbagai perbedaan tampilan yang ada untuk menjadi satu harmoni. Penggunaan tabrak corak, etnik, dan kriya tercampur di dalam satu koleksi dengan tetap memperhatikan keseimbangan satu sama lain sehingga menjadi karya seni.

Secara garis besar svarga terbagi menjadi 3 trend stories yaitu :

a. Couture Boho

Couture Boho merupakan trend yang bila seseorang akan menggunakan suatu desain dengan tema *Couture Boho* maka penerapan desain busana terletak pada contoh tabrak corak motif khas Turki yang menitikberatkan pada keseimbangan dan bentuk yang simple. *Couture Boho*

dalam penggunaan busana wanita mencampurkan elemen kultural yang mewah dan eksklusif, kaya akan detail, serta bergaya *bourgeoise* yang elegan.

b. Upskill Craft

Upskill Craft merupakan trend busana dengan peningkatan nilai dari hasil kriya yang dibuat menjadi kontemporer. Bila seseorang akan menggunakan suatu desain dengan tema *Upskill Craft* maka contoh desain yang akan diterapkan pada penggunaan busana dengan gaya manipulatif bahan dari kain yang digunakan terkesan mewah. Subtema ini memberikan kesan *indigenous, down to earth, soft, dan eclectic*.

c. Festive Fiesta

Festive Fiesta merupakan trend busana dengan bentuk perayaan atas bersatunya umat manusia. Bila seseorang akan menggunakan suatu desain dengan tema *Festive Fiesta* maka contoh desain yang akan diterapkan meliputi busana dengan menggunakan *Pattern blocking* dengan motif multi budaya yang eksentrik dan eksotis dipadu ke dalam sebuah *basic shape pieces* untuk menghasilkan gaya boho yang lebih kontemporer. Wanita dalam menerapkan *trend Festive Fiesta* terlihat pada perayaan suatu ada berupa pesta-pesta.

4. *Cortex*

Cortex merupakan paradoks kecerdasan buatan di era evolusi digital dimana digitalisasi membaaur diseluruh lingkup hidup manusia. Bentuk abstrak terstruktur, tidak terduga dan fleksibel dinamis baik dalam tekstur maupun siluetnya merupakan poin utama dari *cortex*.

Secara garis besar *cortex* terbagi menjadi 3 trend stories yaitu :

a. Fractaluscious

Fractaluscious merupakan trend busana dengan bentuk tak terduga muncul dinamis dan berkesan seperti organisme yang tumbuh dan bergerak. Bila seseorang akan menggunakan suatu desain dengan tema *Fractaluscious* maka contoh desain yang akan diterapkan meliputi busana *Fractaluscious* dapat ditampilkan pada penggunaan busana dengan tampilan karya seni dinamis terhadap cahaya serta mewakili pemikiran-pemikiran manusia yang terus bergerak seperti pada penggunaan lampu-lampu LED ada busana. Bentuk ini berperan besar sebagai detail maupun aksen pada koleksi subtema ini.

b. *Lucid*

Lucid merupakan trend busana dengan lebih bermain pada kesan *transluscent* dan tembus pandang. Bila seseorang akan menggunakan suatu desain dengan tema *Lucid* maka contoh desain yang akan diterapkan pada contoh busana yang ditampilkan pada penggunaan bahan transparan seperti plastik sehingga pemandangan terlihat tembus pandang dan jelas. Penggunaan material yang dipakai memberikan kesan busana wanita menjadi minimalis, *sleek*, *vivid*, dan *clean*.

c. *Glitch*

Glitch merupakan trend busana yang lebih menekankan pada tekstur atau motif ombre. Bila seseorang akan menggunakan suatu desain dengan tema *Glitch* maka contoh desain yang akan diterapkan meliputi busana dengan menggunakan bahan yang dapat bergerak secara tidak beraturan seperti penggunaan kain tenun yang tidak beraturan maupun nyaris abstrak dengan *noise* dan *grainy* yang memberikan kesan tidak beraturan dan bengkok.

Berikut contoh penerapan trend busana yang telah disajikan merupakan perkembangan trend saat ini. Penciptaan karya busana dari designer diterapkan pada tema *Exuberant* dengan subtema *Posh Nerd*, dengan kata kunci menerapkan penggunaan warna-warna cerah dalam desain busana, menggunakan siluet *sporty*, *baggy* tetapi tetap elegan dan nerd. Jadi dalam pembuatan karya busana dengan trend tersebut menggunakan warna-warna cerah seperti hijau, orange, dan kuning serta penggunaan Asimetri pada desain yang memperlihatkan keanehan dan *baggy*.

C. Sumber Ide

Sumber ide merupakan salah satu hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan desain busana, untuk itu penulis akan mengkaji lebih dalam tentang apa itu sumber ide, penggolongan sumber ide, serta pengembangan sumber ide. Berikut uraiannya :

1. Pengertian Sumber Ide

“Sumber ide adalah segala sesuatu yang didapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain baru” (Sri Widarwati, 1996 : 58). Untuk

mengembangkan mode busana perlu adanya sumber ide. Sumber ide dapat diambil dari benda-benda yang ada disekeliling kita dan peristiwa-peristiwa yang terjadi untuk menciptakan kreasi baru dalam menciptakan busana. “Sumber ide merupakan langkah awal yang harus diperhatikan membuat sebuah desain. Sumber ide juga diartikan sesuatu atau sumber yang dapat merangsang lahirnya suatu kreasi” (Widjiningsih, 2000).

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa sumber ide merupakan segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide atau gagasan dalam menciptakan sebuah karya busana dapat berupa benda-benda disekitar dan alam.

Sumber ide bertujuan untuk menciptakan hal baru yang belum pernah ada sebelumnya salah satunya berupa karya busana. Manfaat membuat sumber ide yaitu ketika menciptakan sebuah karya berupa desain busana dapat memiliki konsep dan menjadi landasan dalam mengembangkan karya.

2. Penggolongan Sumber Ide

Secara garis besar sumber ide dapat menciptakan suatu desain busana menurut Chodiyah dan Wisri A Mandy (1982 : 172) dapat dilihat dari beberapa sumber yaitu :

a. Sumber sejarah dan penduduk asli dunia

Pengambilan sumber ide ini dapat diambil dari pakaian adat, pakaian nasional dari berbagai bangsa dan pakaian penduduk asli dari suatu daerah. Misalnya pakaian daerah asal Jepang yaitu kimono, pakaian tersebut dapat dijadikan sebagai sumber ide terutama yang menjadi ciri khas dari kimono.

b. Sumber alam sekitar

Pengambilan sumber ide berasal dari inspirasi dari segala sesuatu yang ada di lingkungan sekitar. Sumber ide yang termasuk dalam golongan ini adalah gelombang laut, awan, binatang, macam-macam tumbuhan, gunung, dan lain-lain.

c. Pakaian kerja suatu profesi

Pengambilan sumber ide berasal dari profesi yang mempunyai ciri khas pakaian yang berbeda dengan yang lain. Sebagai contoh pada sumber ide ini yaitu pakaian seragam bengkel, pakaian seragam pramugari, pakaian seragam TNI, dan lain-lain.

d. Peristiwa Penting

Pengambilan busana dengan sumber ide peristiwa penting berasal dari suatu peristiwa yang besar dan biasanya mempunyai frekuensi penyelenggaraan minimal satu tahun sekali. Sebagai contoh pada sumber ide ini adalah penyelenggaraan SEA Games, Olimpiade, hari nasional, dan lain-lain.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam menciptakan suatu karya busana tidak akan lepas dari sumber ide. Pengambilan sumber ide dapat dilihat dari berbagai sumber diantaranya mulai dari peristiwa sejarah, profesi, penduduk asli, adat istiadat, hingga peristiwa penting. Penulis dalam membuat busana pesta mengambil sumber ide adat-istiadat atau kebudayaan suatu daerah yaitu Tari Ronggeng Blantik.

3. Sumber Ide

Sumber Ide dalam pembuatan busana sangat diperlukan karena menjadi salah satu ide, gagasan dalam mengembangkan sebuah karya. “Sumber ide adalah segala sesuatu yang didapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain baru” (Sri Widarwati, 1996 : 58). Mengembangkan mode busana perlu adanya sumber ide. Sumber ide dapat diambil dari benda-benda yang ada disekeliling kita dan peristiwa-peristiwa yang terjadi untuk menciptakan kreasi baru dalam menciptakan busana. “Sumber ide adalah langkah awal yang harus diperhatikan membuat sebuah desain. Sumber ide juga diartikan sesuatu atau sumber yang dapat merangsang lahirnya suatu kreasi” (Widjningsih, 2000).

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa sumber ide dan cara pengembangana digunakan untuk menciptakan suatu desain. Dimana salah satu pengambilan sumber ide melalui suatu penduuduk asli dengan kebudayaan mereka, dimana kebudayaan tersebut diambil secara garis besar yang menjadi ciri khas dari budaya tersebut.

Pembuatan karya busana ini menggunakan sumber ide Tari Ronggeng Blantik. Tari Ronggeng Blantik merupakan salah satu tarian yang berasal dari Betawi, tarian ini berasal dari kata *blantek* diambil dari suara musik pengiring yang berbunyi “blang blang tek tek” khas suara rebana dan rebana kotek. Tarian ini merupakan tari kreasi yang sudah ada sejak zaman penjajahan Belanda dan merupakan tarian khas nusantara. Tarian ini digunakan dalam pementasan

pembuka pertunjukan Topeng Blantek. Disamping itu, tarian ini juga digunakan dalam acara menyambut tamu-tamu agung.

Topeng Blantik merupakan pertunjukan teater rakyat yang biasa dipentaskan untuk menghibur penonton maupun tamu. Tarian ini menceritakan tentang kehidupan masyarakat Betawi yang dikemas dengan lawakan topeng. Adapun busana dan aksesoris yang digunakan dalam Tarian Ronggeng Blantek sebagai berikut :

- a. Busana bagian depan dihiasi dengan payet dan manik-manik.
- b. Bagian pinggang dilengkapi dengan selendang.
- c. Hiasan kepala yang digunakan menunjukkan adanya pengaruh Tionghoa dalam tari kreasi ini.
- d. Menggunakan busana dengan warna-warna cerah.

Gerakan dan musik juga mempengaruhi Tarian Ronggeng Blantek untuk menunjukkan tarian yang memiliki sifat lincah. Adapun gerakan dalam Tarian Ronggeng Blantik sebagai berikut :

- a. Tarian dipentaskan oleh 4-6 orang perempuan.
- b. Gerakan dalam tarian sangat cepat, berenergi, dan luwes.
- c. Gerakan yang dimainkan dalam tarian seperti rapat tindak, selancar tindak, puter goyang, geol, dan lain-lain.
- d. Menggunakan jenis musik tanji seperti terompet, trombone, baritone, gendang, gong, simbal, dan tehyan.

4. Pengembangan Sumber Ide

Pengambilan sumber ide tidak harus secara keseluruhan melainkan dapat diambil bagian-bagian tertentu yang menjadi daya tarik dari sumber ide tersebut. Adapun pengambilan sumber ide menurut beberapa pendapat ahli diantaranya :

- a. Pengambilan sumber ide menurut Choliyah dan Wisri A Mandy (1998) dapat dilakukan melalui :
 1. Ciri khusus dari sumber ide, misalnya baju kimono dimana ciri khususnya terletak pada lengan dan krah.
 2. Warna dari sumber ide, misalnya warna bunga kamboja yang berwarna putih dan kuning.
 3. Bentuk luar atau siluet dari sumber ide, misalnya bentuk burung merak.

4. Tekstur dari sumber ide, misalnya pakaian wanita bangkok bahan yang digunakan dari bahan sutera.

Mengembangkan sumber ide yang akan dituangkan dalam pembuatan busana tentunya juga harus memperhatikan detail-detail yang dimiliki oleh sumber ide tersebut.

- b. Pengambilan sumber ide menurut Dharsono Sony Kartuka (2004). Seni Rupa Bandung : Rekayasa Sains, dapat dilakukan melalui :

1. Teori *Stilisasi*

Merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggunakan objek atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayakan disetiap kontur pada objek atau benda tersebut. Contoh : pengambilan ornamen motif batik, tata sungging, lukisan tradisonal dan lain-lain. Melalui proses menambahkan detail pada setiap perubahan sehingga semakin lama detailnya semakin rumit.

2. Teori *Distorsi*

Penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara mengangkat wujud-wujud tertentu pada benda atau objek yang digambar. Contoh : karakter wajah gatut kaca dan berbagai wajah topeng lainnya.

3. Teori *Transformasi*

Penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan memindahkan (trans) wujud atau figur dari objek lain ke objek yang digambarkan. Contoh : penggambaran manusia berkepala binatang atau sebaliknya.

4. Teori *Disformasi*

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

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pengambilan sumber ide hendaknya tidak ditampilkan secara keseluruhan sumber ide. Melainkan dapat ditampilkan sebagian dari sumber ide yang mewakili dan dijadikan pusat perhatian pada busana tersebut serta tidak menghilangkan ciri

khas dari sumber ide yang telah diambil. Dalam pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Tari Ronggeng Blantik penulis mengambil sumber ide dengan menggunakan teori *Stilisasi*. Dimana pengambilan sumber ide melalui keindahan-keindahan dengan cara menggayakan objek tersebut.

Berikut contoh cara menerapkan sumber ide dalam penciptaan suatu karya. Misalna seorang designer dalam menciptakan karya dengan menerapkan konsep pengembangan sumber ide secara *Stilisasi*. Dimana *stilisasi* merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggunakan objek atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayakan disetiap kontur pada objek atau benda tersebut. Penerapan tersebut dilakukan dengan cara mengembangkan sumber ide dengan cara mengubah menggunakan prinsip pengurangan atau penyederhanaan bentuk, detail, serta hiasan menjadi lebih simple dan elegan. Pengambilan sumber ide tersebut tentunya mengalami perubahan secara transformasi yaitu terdapat perubahan bentuk busana tetapi tidak menghilangkan ciri khas dari busana.

D. Desain Busana

Dalam membuat suatu desain diperlukan bahan-bahan yang sesuai dengan desain yang akan dibuat. Bahan-bahan tersebut dinamakan unsur-unsur desain atau elemen-elemen desain. Selain itu, untuk menjadi seorang desainer yang baik tentunya tidak hanya mengetahui unsur-unsur dan prinsip-prinsip desain, tetapi juga mengetahui bagian-bagian busana tersebut.

Berikut uraian tentang penerapan unsur dan prinsip desain sebagai berikut :

1. Unsur dan Prinsip Desain

a. Unsur Desain

Seperti yang telah disebutkan oleh Sri Widarwati dkk. (2000 : 7) bahwa “unsur-unsur desain adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyusun suatu rancangan”. Menurut Codjijah, Wisri A. Mamdy (1982 : 8) menyatakan bahwa unsur desain adalah segala sesuatu yang digunakan untuk membuat karya seni rupa yang mempunyai wujud (rupa). Sedangkan menurut pendapat Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri (1986:35) menyatakan bahwa unsur-unsur desain adalah segala sesuatu yang disusun untuk mendapatkan desain.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa unsur-unsur desain merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menciptakan suatu desain / karya seni sehingga dapat dibaca maupun dimengerti oleh seseorang. Sebagai seorang designer tentunya perlu memahami unsur-unsur desain untuk membuat rancangan busana yang dapat dibaca oleh seseorang.

Adapun unsur-unsur desain yang perlu diketahui diantaranya garis, arah, ukuran, bentuk, nilai gelap terang, warna dan tekstur.

a. Garis

“Garis adalah himpunan atau kumpulan titik-titik yang ditarik dari titik satu ke titik lain, sesuai dengan arah dan tujuannya” (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri (1989:350). Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993:7) menyatakan bahwa garis adalah unsur yang paling tua yang digunakan manusia dalam mengungkapkan perasaan atau emosi. Kemudian menurut Sadjiman Ebdi Sanyoto (2005:7) menyatakan bahwa garis dapat menutupi kekurangan yang terdapat pada bentuk badan manusia dan berfungsi sebagai a) membatasi bentuk ; b) menentukan model ; c) menentukan siluet ; d) menentukan arah.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa garis merupakan kumpulan dari titik-titik yang dapat menyatu atau digabungkan sesuai dengan arah dan goresan untuk mengungkapkan perasaan dan emosi seseorang.

Setiap garis-garis yang ada pada suatu desain busana memiliki arti dan makna-makna tersendiri yang disebut dengan sifat atau watak garis. Adapun sifat-sifat garis menurut Ernawati (2008:202) sebagai berikut :

1. Sifat garis lurus

Garis lurus memiliki sifat yang kaku dan memberikan kesan kokoh dan keras, namun sifat-sifat tersebut dapat berubah seperti :

- a. Garis lurus tegak memiliki kesan keluhuran.
- b. Garis lurus mendatar memiliki kesan tenang.
- c. Garis lurus miring atau diagonal merupakan kombinasi sifat.
- d. Garis vertikal dan horizontal memiliki kesan dinamis.

2. Sifat garis lengkung

Garis lengkung memberikan kesan luwes, kadang-kadang bersifat riang dan gembira. Adapun fungsi garis lengkung sebagai berikut :

- a. Sebagai pembatas bentuk dan struktur.

- b. Membagi bentuk struktur ke dalam bagian-bagian busana untuk menentukan model busana.
- c. Memberikan arah dan pergerakan model untuk menutupi kekurangan bentuk tubuh.

Menurut Chodiyah dan Mamdy (1982:8), dalam mendesain busana garis memiliki fungsi sebagai berikut :

1. Membatasi bentuk strukturnya (siluet).
2. Membagi bentuk struktur menjadi bagian-bagian yang merupakan hiasan dan menentukan model sebagai contoh garis princes, empire, yoke (pas) dan longtorso.
3. Menentukan periode suatu busana (siluet, periode empire, periode princes).
4. Memberikan arah dan pergerakan.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bawah penerapan garis pada busana dapat menentukan sifat busana yang akan digunakan oleh seseorang. Penerapan garis dapat diperlihatkan pada garis lurus, lengkung, princes, empire. Dari penerapan garis-garis pada busana dapat menunjang penampilan seseorang supaya dapat terlihat lebih menarik.

Berikut ini akan disajikan contoh penerapan garis pada Busana Pesta Malam busana dengan garis lurus vertikal dan horizontal akan memberikan kesan dinamis pada busana yang dikenakan.

b. Arah

Setiap unsur garis mempunyai arah, dimana arah tersebut terdiri dari empat macam, yaitu : arah mendatar, arah tegak, arah miring kanan, dan arah miring kiri (Widjningsih, 1982). Menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982:8) menyatakan bahwa masing-masing arah memberikan pengaruh yang berbeda terhadap si pengamat. Sedangkan menurut Arifah A. Riyanto (2003) menyatakan bahwa garis memiliki keterkaitan dan arah yang dapat mengubah kesan dari sebuah garis.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa arah merupakan sesuatu yang digunakan untuk merubah sifat dari garis mulai dari mendatar hingga miring dan biasa digunakan untuk menimbulkan kesan tertentu pada sebuah desain busana.

Arah juga memiliki sifat-sifat tertentu, adapun sifat-sifat arah adalah sebagai berikut :

- a. Garis lurus mempunyai sifat kaku, kokoh, keras, tetapi dengan arah garis yang berbeda akan memberikan kesan yang berbeda, adapun sifat-sifatnya sebagai berikut :
 1. Garis tegak lurus memberikan kesan keluhuran dan melangsingkan.
 2. Garis lurus mendatar memberikan kesan perasaan tenang, melebarkan dan memendekkan objek.
 3. Garis lurus miring memberikan kesan lebih dinamis dan lincah.
 4. Garis miring mengarah horizontal memberikan kesan menggemukkan.
 5. Garis miring mengarah vertikal memberikan kesan melangsingkan.
- b. Garis lengkung mempunyai sifat memberikan suasana riang, luwes , lembut, dan feminin.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa arah dapat mempengaruhi kesan yang akan ditimbulkan pada bentuk arah pada busana. Sebagai contoh penerapan arah pada busana pesta malam menerapkan garis miring pada busana. Dimana memberikan kesan pada busana lebih dinamis dan lincah sesuai dengan konsep yang telah diambil.

c. Bentuk

Bentuk adalah suatu bidang yang terjadi apabila kita menarik suatu garis dan menghubungkan sendiri permulaannya (Widjningsih, 1982 :4). Menurut pendapat (Arifah A Riyanto, 2003 : 38) menyatakan bahwa dalam suatu desain khususnya desain busana akan didasarkan pada beberapa bentuk yang biasanya bentuk geometris atau lainnya sebagai variasi pada *figure* seseorang atau busana. Sedangkan menurut (Kamus Bahasa Indonesia, 2001 : 13) menyatakan bahwa bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang mempunyai area atau bidang dua dimensi.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa bentuk merupakan suatu bidang yang dibatasi dan didasari pada garis sehingga menimbulkan variasi-variasi baru berupa bidang dua dimensi maupun tiga dimensi yang menarik. Menurut Prapti Karomah dan sicilia Sawitri (1986 : 36) bentuk dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu :

1. Bentuk geometris

Bentuk yang dibuat menggunakan alat-alat ukur. Misalnya segitiga, kerucut, segiempat, trapezium, lingkaran, silinder, dan lain-lain.

2. Bentuk bebas

Bentuk yang merupakan bentuk alam. Misalnya bentuk daun, bunga, pohon, batu-batuan, dan lain-lain.

Sehingga bentuk dalam desain dapat dibatasi oleh bentuk geometris dan bentuk bebas. Bentuk-bentuk ini dapat diterapkan dalam pembuatan busana diantaranya :

a. Bentuk kerah

Dapat berupa kerah setengah tegak, kerah sanghai, kerah setali, kerah rebah, dan lain-lain.

b. Bentuk lengan

Dapat berupa lengan lonceng, lengan luruh, lengan reglan, lengan bisop, dan lain-lain.

c. Bentuk saku

Dapat berupa saku tempel, saku paspoal, dan lain-lain.

d. Bentuk pelengkap busana

Pelengkap busana dapat berupa hiasan-hiasan pada busana.

e. Bentuk Motif

Dapat berupa bentuk motif abstrak, teratur, geometris, dan lain-lain.

Berikut ini akan disajikan bagaimana cara menerapkan unsur bentuk dalam suatu penciptaan karya busana. Contohnya jika ingin membuat busana supaya terlihat tegas maka menggunakan bentuk-bentuk geometris. Bentuk geometris memberikan kesan tegas dan terstruktur. Disamping itu, unsur desain juga memiliki tujuan untuk menentukan panjang atau pendeknya garis dan besar kecilnya bentuk sehingga terlihat serasi, seimbang dan harmonis.

d. Ukuran

Menurut pendapat Hartatiati Sulistio (2005 : 10) menyatakan bahwa ukuran adalah hasil suatu desain dipengaruhi pula oleh ukuran, termasuk keseimbangan. Jika pengaturan ukuran unsur-unsur desain dibuat yang baik, maka desain akan memperlihatkan keseimbangan. Sedangkan menurut pendapat Sri Widarwati, dkk

(2000) menyatakan bahwa ukuran adalah garis dan bentuk memiliki ukuran yang berbeba, tergantung panjang atau pendeknya garis dan besar kecilnya bentuk.

Menurut Goes Poespo (2003) ada delapan macam ukuran panjang rok, antara lain :

1. Peplum : ukuran paling pendek dari variasi panjang rok dan biasanya dihubungkan dengan busana bagian atas.
2. Macro : rok yang panjangnya hanya cukup menutupi bagian pantat.
3. Mini : rok yang panjangnya sampai pertengahan paha.
4. Kini : rok yang panjangnya sampai lutut.
5. Midi : rok yang panjangnya sampai pertengahan betis.
6. Maxi : rok yang panjangnya diatas pergelangan kaki.
7. Angel : rok yang panjangnya sampai mata kaki.
8. Floor : rok yang panjangnya sampai lantai.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa ukuran merupakan hasil suatu desain yang dipengaruhi oleh bentuk ukuran yang tetap memperlihatkan besar kecil dan keseimbangan. Berikut ini akan disajikan contoh menerapkan ukuran pada busana yaitu apabila seseorang memilki paha yang besar dan ingin memakai rok, sebaiknya memakai rok yang berukuran sampai lutut atau ukuran rok kini, supaya tidak terlihat paha yang besar

e. Nilai Gelap Terang

Nilai gelap terang adalah suatu sifat warna yang menunjukkan apakah warna mengandung hitam atau putih, untuk sifat gelap menggunakan warna hitam sedangkan untuk sifat terang menggunakan warna putih (Sri Widarwati, 1993 : 10). Garis maupun bentuk mempunyai nilai gelap terang, nilai gelap terang ini menyangkut bermacam-macam tingkatan atau jumlah gelap terang yang terdapat pada suatu desain (Widjningsih, 1982 : 6). Nilai gelap terang berhubungan dengan warna yaitu dari warna gelap sampai warna yang paling terang dan untuk sifat terang digunakan warna putih (Arifah A, Riyanto, 2003 : 47).

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa nilai gelap terang merupakan sifat warna yang menunjukkan tingkatan warna pada suatu desain mulai dari warna gelap hingga warna terang dan diterapkan dalam pemilihan bahan busana.

f. Warna

Warna adalah unsur desain yang paling menonjol dan dapat mengungkapkan suasana perasaan atau watak benda yang dirancang (Ernawati, 2008 : 205). Menurut Sri Ardiati Kamil (1986 : 77) menyatakan bahwa warna adalah sebuah elemen desain yang sangat penting untuk busana. Sedangkan menurut Widjiningasih (1982 : 6) menyatakan bahwa warna adalah salah satu elemen penting dalam busana, seseorang akan tampak menarik dan serasi jika warna yang dipilih sesuai, dan terlihat kusam dan kurang menarik jika warna yang dipilih tidak sesuai dengan dirinya.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa warna adalah elemen desain yang sangat penting untuk menentukan seseorang terlihat menarik dan serasi melalui pemilihan warna yang baik dan benar.

Menurut Sri Widarwati (1993 : 12) warna terdiri dari :

1. Warna primer

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

2. Warna sekunder

Merupakan hasil percampuran dua warna primer dengan jumlah yang sama, misalnya biru dengan kuning menjadi hijau, merah dan kuning menjadi jingga, dan merah dengan biru menjadi ungu.

3. Warna penghubung

Merupakan dua warna sekunder yang dicampur dalam jumlah sama.

4. Warna asli

Warna asli merupakan warna primer dan sekunder yang belum dicampur putih maupun hitam.

5. Warna panas dan warna dingin

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

Adapun kombinasi warna menurut pendapat Sri Widarwati (2000 : 12) diantaranya :

1. Kombinasi warna analogus

Merupakan perpaduan dua warna yang letaknya berdekatan di dalam lingkaran warna. Misal : warna kuning dengan hijau, warna biru dengan merah.

2. Kombinasi warna monokromatic

Merupakan perpaduan dari satu warna tetapi beda tingkatan. Misal : warna biru tua dengan biru muda, warna merah muda dengan merah tua.

3. Kombinasi warna komplemen

Merupakan warna yang terdiri dari dua warna yang letaknya berseberangan di dalam lingkaran warna. Misal : warna biru dengan jingga, warna ungu dengan kuning.

4. Kombinasi warna segitiga

Merupakan kombinasi yang terdiri dari tiga warna dengan jarak yang sama di dalam lingkaran warna. Misal : warna merah, biru, kuning.

5. Kombinasi warna kontras berpasangan

Merupakan kombinasi dua warna yang berdekatan dengan dua warna yang ada di seberangnya.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat diketahui bahwa setiap warna memiliki tingkatan dan pesona yang berbeda-beda sesuai dengan tujuan dan pengkombinasian warna yang diinginkan. Penerapan unsur warna digunakan untuk memperbaiki bentuk badan seseorang karena warna dapat segala sesuai menjadi lebih besar maupun kecil.

Berikut ini akan disajikan penerapan warna dalam busana yaitu jika seseorang berbadan gemuk menggunakan warna merah akan terlihat semakin gemuk, karena warna merah merupakan warna panas. Sedangkan dalam penerapan busana pesta untuk mendapatkan kesan merampingkan sebaiknya menggunakan warna ungu, biru dongker, dan biru tosca.

g. Tekstur

Tekstur adalah sifat permukaan dari garis , bidang maupun bentuk (Widjiningsih, 1982 : 5). Menurut Sri Widarwati (1992 : 5) menyatakan bahwa tekstur adalah sifat permukaan suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan, sifat-sifat permukaan tersebut antara lain kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis, dan tembus terang. Sedangkan menurut Sabjiman Ebdi Sanyoto (2005 : 15) menyatakan bahwa tekstur mempunyai pengaruh yang besar terhadap bentuk badan pemakainya karena tekstur merupakan sifat permukaan bahan.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa tekstur merupakan permukaan suatu benda yang dapat dirasakan mulai dari kaku, lembut, halus, kasar,

tebal, tipisnya permukaan bahan yang akan digunakan untuk menciptakan suatu busana.

Berikut ini akan disajikan bagaimana cara menerapkan unsur tekstil dalam suatu penciptaan karya busana. Contohnya penggunaan bahan berkilau dan transparan pada busana akan memberikan kesan menggemukkan, sehingga bahan yang berkilau atau transparan sebaiknya digunakan untuk seseorang dengan bentuk tubuh kecil dan kurus.

b. Prinsip Desain

Prinsip desain adalah suatu cara penggunaan dan pengombinasian unsur-unsur desain menurut prosedur-prosedur tertentu (Widjningsih, 1982 : 9). Menurut Sri Widarwati (2000 : 15) menyatakan bahwa prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu. Sedangkan menurut Sadjiman Ebdy Sanyoto menyatakan bahwa cara menggunakan dan mengkombinasikan unsur-unsur dasar menurut prosedur atau penyusunan unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi dampak tertentu.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa prinsip desain merupakan sebuah cara untuk mengkombinasikan unsur desain sesuai prosedur tertentu sehingga memberi perpaduan efek atau dampak tertentu. Prinsip desain dibagi menjadi 6 diantaranya :

1. Harmoni (Keselarasan)

Keselarasn atau harmoni merupakan kesatuan diantara macam-macam unsur walaupun berbeda tetapi membuat tiap-tiap bagian itu tetap kelihatan bersatu (Sri Widarti, 1993 : 15). Menurut Ernawati (2008 : 211) menyatakan bahwa harmoni merupakan prinsip desain yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek atau ide atas adanya keselarasan dan kesan kesesuaian antara bagian yang satu dengan bagian yang lain dalam suatu benda, atau antara benda yang satu dengan benda lain yang dipadukan. Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993) adapun aspek-aspek dalam prinsip harmoni diantaranya :

a. Keselarasan dalam garis dan bentuk

Keselarasn dalam garis dan bentuk misalnya bebe dengan bentuk kerah bulat .

b. Keselarasan dalam tesktur

Tekstur yang kasar tidak dikombinasikan dengan dengan tekstur yang kasar dimana harus tetap serasi.

c. Keselarasan dalam warna

Penerapan warna pada busana tidak terlalu banyak supaya tidak memberikan kesan ramai.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa harmoni merupakan kesesuaian antara bagian yang satu dengan bagian lain, dapat dipadupadankan dan tetap terlihat menjadi satu kesatuan suatu busana.

Berikut ini akan disajikan bagaimana cara menerapkan prinsip harmoni dalam suatu penciptaan karya busana. Misal penerapan warna pada busana sebaiknya tidak lebih dari tiga warna karena akan memperlihatkan busana menjadi tidak harmoni anantara warna satu dengan warna lainnya sebagai contoh penggunaan warna busana merah dan kuning dimana warna-warna tersebut adalah warna cerah tetapi tetap menjadi serasi.

2. Perbandingan (*Proporsi*)

Perbandingan (proporsi) adalah unsur pada desain busana sehingga tercapai keselarasan yang menyenangkan (Sri Widarwati, 1993). Menurut Choiyah dan Wisri A. Mamdy (1982 : 26) menyatakan bahwa perbandingan dalam busana digunakan untuk menampakkan lebih besar atau lebih kecil dan memberi kesan adanya hubungan satu dengan yang lain yaitu pakaian dan pemakainya. Sedangkan menurut Arifah A. Riyanto, 2003 : 52) menyatakan bahwa proporsi adalah cara untuk menempatkan unsur-unsur atau bagian-bagian busana yang berkaitan dengan jarak, ukuran, jumlah, tingkatan, atau pada suatu model busana.

Menurut Widjiningsih (1982 : 16) untuk memperoleh proporsi yang baik tentunya harus memperhatikan hal-hal sebagai 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 ukuran itu dapat dikelompokkan bersama-sama dengan baik.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa proporsi merupakan unsur pada desain yang digunakan untuk menentukan bagian-bagian busana yang berkaitan dengan jarak, ukuran, jumlah, tingkatan supaya memperoleh hasil yang baik dan susunan yang menyenangkan.

Berikut ini akan disajikan bagaimana cara menerapkan prinsip proporsi dalam suatu penciptaan karya busana. Misalnya dalam penerapan garis hias seseorang yang memiliki tubuh pendek lebih baik menggunakan garis hias horizontal supaya lebih memperlihatkan tinggi, jika memakai busana blus dengan warna biru dan rok hitam, sebaiknya menggunakan pelengkap busana bandana berwarna biru dan sepatu hitam supaya tidak memberikan kesan terpotong-potong antar bagian busana.

3. Keseimbangan (*Balance*)

Menurut Ernawati (2008 : 212) menyatakan bahwa keseimbangan adalah hubungan yang menyenangkan antar bagian-bagian dalam suatu desain sehingga menghasilkan susunan yang menarik. Keseimbangan sendiri dibagi menjadi 2 yaitu keseimbangan simetris (*formal*) dan keseimbangan asimetris (*informal*). Menurut Arifah A. Riyanto (2003 : 51) menyatakan bahwa keseimbangan pada suatu desain digunakan untuk memberikan perasaan kesenangan dan kestabilan. Sedangkan menurut Widjiningih (1982 : 15) keseimbangan dapat dibagi menjadi tiga bagian yaitu :

a. Keseimbangan formal (*Bisimetri*)

Merupakan keseimbangan dari objek bagian kiri sampai kanan, pusat desain dengan jarak yang sama.

b. Keseimbangan informal (*Occult*)

Merupakan keseimbangan dari objek yang tidak mempunyai perhatian yang objek bagiannya tidak sama dan diletakkan pada jarak yang berbeda dari pusat.

c. Keseimbangan Abivious

Merupakan keseimbangan dari objek bagian kiri dan kanan tidak serupa tetapi keduanya mempunyai daya tarik yang sama.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa keseimbangan merupakan pengaturan unsur yang sesuai sehingga serasi dan selaras.

Sehingga membuat busana menjadi tampak seimbang walaupun berbeda penerapannya.

Berikut ini akan disajikan bagaimana cara menerapkan prinsip keseimbangan dalam suatu penciptaan karya busana. Misalnya peletakkan hiasan berupa payet dan aplikasi pada busana pesta yang terlihat seimbang antara bagian kanan dan kiri.

4. Irama (*rhythm*)

Menurut Arifah A. Widarwati (1993 : 17) menyatakan bahwa irama pada suatu desain busana merupakan suatu pergerakan yang teratur dari suatu bagian ke bagian lainnya. Menurut Atisah Sipahelut dan Petrussumadi (1991 : 20) irama adalah untaian kesan gerak yang ditimbulkan oleh unsur-unsur yang dipadukan secara berdampingan dan secara keseluruhan dalam suatu komposisi. Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993 : 17) irama adalah suatu pergerakan pandangan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari suatu bagian ke bagian yang lain.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa irama merupakan suatu pergerakan yang teratur yang dipadukan secara berdampingan dalam suatu komposisi sehingga dapat mengalihkan pandangan.

Menurut Ernawati (2008 : 212) ada empat cara untuk menghasilkan irama dalam desain busana yaitu :

a. Pengulangan bentuk secara teratur.

Merupakan penggunaan suatu unsur desain seperti garis, tekstur, ruang, warna, dan corak untuk menghasilkan irama secara teratur.

b. Perubahan atau peralihan ukuran.

Merupakan suatu rangkaian yang berdekatan dan berubah secara bertahap dari ukuran besar ke ukuran kecil atau sebaliknya, sehingga menghasilkan irama.

c. Melalui pancaran atau radiasi

Merupakan garis pada busana yang menghasilkan irama dan memancar dari pusat perhatian ke segala arah.

d. Melalui pertentangan

Merupakan pertemuan anatara garis tegak lurus dan mendatar pada garis hias merupakan kombinasi dari unsur-unsur desain yang bertentangan.

Berikut ini akan disajikan bagaimana cara menerapkan prinsip irama dalam suatu penciptaan karya busana. Misalnya penggunaan warna-warna yang berulang pada rok bertumpuk atau pemberian hiasan renda-renda pada lengan, kerah yang dapat menimbulkan irama yaitu memberikan kesan ramai.

5. Aksentuasi (*Center Of Interest*)

Menurut Widjningsih (1982 : 20) menyatakan bahwa untuk menciptakan melalui penggunaan warna, garis, bentuk, dan ukuran yang kontras serta pemberian hiasan. Menurut Ernawati (2008 : 212) menyatakan bahwa aksentuasi adalah sesuatu yang pertama kali membawa mata pada hal yang penting dalam suatu rancangan atau yang sering disebut dengan *center of interest* atau pusat perhatian. Sedangkan menurut Sri Widarwati (2000 : 21) menyatakan bahwa aksentuasi adalah bagian dari busana yang dibuat lebih menarik sehingga lebih menonjol bila dibandingkan dengan bagian yang lain.

Menurut Ernawati (2008 : 212) beberapa hal yang harus diperhatikan saat membuat aksentuasi yaitu :

- a. Apa yang akan dijadikan aksentuasi.
- b. Bagaimana menciptakan ide.
- c. Berapa banyak aksentuasi yang dibutuhkan.
- d. Dimana aksentuasi ditempatkan.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa aksentuasi merupakan bagian yang menonjol pada busana yang dibuat menarik melalui penggunaan warna, garis, bentuk, dan ukuran yang kontras serta pemberian hiasan.

Berikut ini akan disajikan bagaimana cara menerapkan prinsip irama dalam suatu penciptaan karya busana. Misalnya peletakan aksentuasi pada busana pesta terletak pada pinggang yang ramping maka pusat perhatian diletakkan pada penggunaan ikat pinggang maupun hiasan pada bagian pinggang.

6. Kesatuan (*unity*)

Kesatuan atau *unity* adalah sesuatu yang memberikan kesan adanya keterpaduan tiap unsurnya (Ernawati, 2008 : 212). Kesatuan adalah sesuatu

yang dapat menunjang bagian yang lain dan akan memberikan sentuhan bahwa hal tersebut selaras dan tidak dapat dipisahkan.

2. Teknik Penyajian Gambar

Menurut Sri Widarwati (1993), menyatakan bahwa dalam menggambar atau membuat sketsa-sketsa untuk menciptakan desain busana ada beberapa teknik penyajian gambar. Teknik penyajian gambar adalah teknik – teknik yang digunakan untuk menggambar atau membuat sketsa – sketsa untuk menciptakan suatu desain.

Tujuan dari teknik penyajian gambar adalah untuk menyajikan karya – karya designer pada masyarakat dengan tujuan tertentu misalnya sebagai media promosi. Manfaat adanya teknik penyajian gambar adalah untuk mempengaruhi agar konsumen tertarik dengan desain – desain yang telah dibuat. Oleh sebab itu, seorang designer tentunya harus memahami teknik dalam penyajian gambar. Berikut akan dijelaskan teknik – teknik dalam penyajian gambar yaitu :

a. *Desain Sketching*

Desain Sketching atau desain sketsa adalah mengembangkan ide-ide dan menerapkannya pada kertas secepat mungkin (Sri Widarwati, 1993 : 72). Menurut Arifah A. Riyanto (2003) menyatakan bahwa *desain sketching* adalah suatu desain untuk mengembangkan ide-ide yang ada dalam pikiran perancang yang dituangkan pada kertas secara spontan atau secepat mungkin. Sedangkan menurut Sri Widarwati (2000 : 74) ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam membuat *desain sketching* diantaranya :

1. Gambar sketsa harus jelas, tidak menggunakan detail-detail yang tidak berguna.
2. Dapat dibuat langsung dikertas.
3. Sikap atau *pose* lebih bervariasi, memperhatikan segi-segi yang menarik dari desain.
4. Menggambar semua detail dalam kertas *sheet*.
5. Menggambar dikerjakan pada kertas *sheet* yang sama.
6. Jangan dihapus jika timbul ide baru.
7. Memilih desain yang sesuai.

8. Dalam membuat suatu desain, gambar sketsa harus jelas agar orang dapat melihat dan memahami.

b. Production Sketching

Menurut Arifah A. Ariyanto menyatakan bahwa *Production Sketching* adalah suatu sketsa desain busana yang digambar lengkap dengan anatomi tubuh bagian muka dan belakang yang disertai keterangannya. Menurut Sri Widarwati (1993 : 74) menyatakan bahwa *production sketching* adalah suatu sketsa yang akan digunakan untuk tujuan produksi suatu busana atau sketsa yang dibuat untuk diberikan pada pembuat pola pada suatu perusahaan busana.

Menurut Sri Widarti (2000 : 75) dalam membuat *production sketching* ada beberapa hal yang harus diperhatikan diantaranya :

1. Semua detail harus digambar dengan jelas dan disertai dengan keterangan.
2. Harus ada desain bagian depan dan belakang.
3. Hati-hati dalam menempatkan kup, kancing, jahitan, saku, dan lain-lain.
4. Apabila terdapat detail yang rumit harus digambar sendiri.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa *production sketching* merupakan sketsa desain tampak depan dan belakang yang digunakan untuk menjelaskan keterangan-keterangan maupun detail-detail pada busana yang akan dibuat.

c. Presentation Drawing

Menurut Porrie Muliawan (1993) *presentation drawing* merupakan penyajian gambar desain busana yang ditujukan untuk pembuatan busana secara perorangan. Menurut Arifah A. Riyanto (2003 : 144) menyatakan bahwa *presentation drawing* adalah rancangan desain busana yang digambar lengkap bagian muka dan belakang pada suatu pose tubuh tertentu atau hanya gambar busana saja dengan diberi warna dan corak yang diinginkan.

Menurut Sri Widarwati (2000 : 75) penyajian dan pengaturan (*layout*) pada *presentation drawing* harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut :

1. Membuat sketsa desain dengan teliti pada kertas.
2. Membuat sheet depan dan belakang digambar atas proporsi tubuh atau *flat*.
3. Memberikan keterangan detail busana pada gambar.

4. Menempelkan contoh bahan yang akan digunakan pada sheet dengan ukuran 2.5 cm x 0.5 cm

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa *presentation drawing* merupakan penyajian gambar bagian depan dan belakang dengan disertai corak dan warna pada gambar sesuai yang diinginkan.

d. *Fashion Illustration*

Menurut Sri Widarwati (2000 : 76) menyatakan bahwa *fashion illustration* adalah sajian gambar fashion untuk promosi suatu desain. Menurut Goet Poespo (2000) menyatakan bahwa *fashion illustration* adalah gaya artistik menggambar. Sedangkan menurut Arifin A.Riyanto (2003) menyatakan bahwa *fashion illustration* adalah cara menggambar desain busana dengan mempergunakan proporsi tubuh lebih panjang biasanya lebih panjang dari kaki. Menurut Arifin A. Riyanto (2003 : 146) ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam membuat *fashion illustration* diantaranya :

1. Proporsi tubuh lebih panjang.
2. Ukuran proporsi *fashion illustraton* dapat lebih dari 8 kali tinggi kepala, misalnya 9 atau 10 kali tinggi kepala.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa *fashion illustration* merupakan sajian gambar suatu desain yang mempergunakan proporsi tubuh lebih panjang dari ukuran sebenarnya.

e. *Three Dimantion Drawing*

Menururt Goes Poespo (2002) menyatakan bahwa *three dimantion drawing* adalah penggambaran suatu busana secara rata (*flat*), seolah-oah terletak diatas sebuah permukaan yang datar, atau dalam tiga dimensi sebagaimana busana tersebut tampak bila sedang dipakai. Menurut Sri Widarti (2000 : 77) menyatakan bahwa *three dimantion drawing* adalah suatu sajian gambar yang menggunakan bahan sebenarnya.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa *three dimantion drawing* merupakan sajian gambar dengan bentuk tiga dimensi yang menggambarkan busana tersebut secara rata dan disajikan menggunakan bahan sebenarnya.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam membuat *three dimantion drawing* sebagai berikut :

1. Menggambar desain busana diatas proporsi tubuh.
2. Memberi warna pada gambar dan desain.
3. Memotong bahan-bahan tertentu, dimana menyelesaikan jahitan dengan dijahit tangan.
4. Menggunting bahan sesuai dengan model ditambah beberapa cm untuk sampel dan penyelesaian jahitan.

3. Prinsip Penyusunan Moodboard

Moodboard adalah suatu media berupa papan, buku, maupun katalog yang berisi kumpulan gambar dan penjelasan mengenai gambar yang akan diwujudkan oleh seseorang. Gambar-gambar tersebut dapat berupa tempelan-tempelan yang berasal dari majalah, internet yang kemudian diberikan penjelasan berupa bentuk busana, warna busana, target pengguna, hingga pelengkap busana.

Tujuan dari pembuatan moodboard adalah untuk menentukan tujuan, arah dan panduan dalam membuat karya cipta, sehingga kreativitas yang telah dituangkan bersangkutan dengan tema yang diambil. Pembuatan konsep moodboard tentunya harus sesuai dengan tema yang telah diambil, selain itu moodboard juga berfungsi sebagai dasar dalam menciptakan sebuah koleksi busana.

Berikut ini merupakan langkah-langkah yang dilakukan untuk membuat moodboard :

- a. Menentukan tema karya desain yang akan digunakan, kemudian mengumpulkan elemen-elemen penunjang dalam pembuatan moodboard seperti gambar-gambar desain, teknik pembuatan, dan lain-lain.
- b. Menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan berupa kertas dan pelengkap lainnya.
- c. Membuat moodboard sesuai dengan tema yang telah dipilih dengan menyusun elemen-elemen penunjang untuk menjadi satu kesatuan.

Berikut ini saya sajikan pembuatan moodboard untuk menciptakan koleksi busana dengan tema “*exuberant posh nerd*” yang akan disajikan dalam pembuatan koleksi busana.



Gambar 1. Moodboard *exuberant posh nerd*

E. Busana Pesta

Pembuatan busana pesta ini penulis membuat busana pesta malam, berikut ini akan diuraikan secara detail pembuatan busana tersebut :

1. Deskripsi Busana Pesta

a. Pengertian Busana Pesta

Menurut Prapti Karomah dan Sacilia Sawitri (1998 : 10) menyatakan bahwa busana pesta adalah busana yang dikenakan untuk menghadiri suatu pesta, dimana pesta tersebut dibagi menurut waktunya yaitu pesta pagi, siang, dan malam. Menurut Enny Zuhni Khayati (1998 : 3) menyatakan bahwa busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta, baik pesta pagi, siang, sore atau pun malam hari. Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993 : 70) menyatakan bahwa busana pesta busana yang dibuat dari bahan yang bagus dengan hiasan yang menarik sehingga kelihatan istimewa yang dibuat dengan menggunakan bahan yang sebaik-baiknya.

Jadi dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta pagi, siang, sore, maupun

malam hari, dimana busana tersebut dibuat menggunakan bahan yang sebaik – baiknya sehingga terlihat menarik.

b. Penggolongan Busana Pesta

Busana pesta sangat banyak jenisnya, dimana busana pesta pagi, sore, malam dan gala. Setiap jenis busana tersebut memiliki kesempatan pakai yang berbeda, selain itu juga dipengaruhi oleh bentuk busana hingga bahan yang digunakan. Penggolongan busana pesta dapat berdasarkan usia, waktu hingga sifat. Berikut ini akan dijelaskan penggolongan busan pesta sebagai berikut :

1. Busana pesta Menurut Waktunya

a. Busana Pesta Pagi

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998 : 2) menyatakan bahwa busana pesta adalah busana yang dipakai sehari-hari untuk berbagai kesempatan baik yang bersifat resmi maupun tidak resmi diwaktu matahari bersinar. Sedangkan menurut Prapti Kharomah (1998 : 9) menyatakan bahwa untuk busana pagi atau siang sebaiknya memilih bahan yang agak kaku, bahan tidak terlalu tebal, menyerap keringat, dan pemilihan warna tidak terllu gelap.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa busana pesta pagi merupakan busana pesta yang digunakan pagi kesempatan baik formal maupun informal pada waktu matahari bersinar dengan menggunakan bahan yang agak kaku dan menyerap keringat.

b. Busana Pesta Sore

Menurut Prapti Karomah (1998 : 9) menyatakan bahwa untuk busana pesta sore pemilihan bahan sebaiknya yang bertekstur agak lembut dengan warna-warna ceraj tetapi tidak mencolok. Sedangkan menurut Enny Zuhni Khayati (1998 : 2) menyatakan bahwa busana pesta sore yang dikenakan untuk kesempatan pesta baik yang bersifat resmi maupun tidak resmi diwaktu sore hari.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa busana pesta sore merupakan busana pesta dengan menggunakan bahan bertekstur agak lembut dengan warna-warna tidak mencolok yang digunakan untuk kesempatan pesta sore hari.

c. Busana Pesta Malam

Menurut Prapti Karomah (1998 : 9) menyatakan bahwa busana pesta malam adalah busana dengan menggunakan bahan yang bertekstur lebih halus dan lembut jika dibandingkan pada pemilihan bahan untuk busana pesta pagi dan sore hari. Menurut Chodiyah dan Wisri A Mamdy (1982 : 166) menyatakan bahwa busana pesta yang dikenakan pada kesempatan malam hari, biasanya menggunakan bahan yang berkualitas tinggi, dengan hiasan pelengkap yang bagus dan kelihatan mewah.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa busana pesta malam merupakan busana yang dibuat dengan bahan bertekstur lebih halus dan dikenakan untuk kesempatan pesta malam hari, dengan hiasan pelengkap yang mewah.

d. Busana Pesta Gala

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) menyatakan bahwa busana pesta yang dikenakan pada kesempatan malam hari untuk kesempatan pesta. Ciri-ciri busana pesta malam ini terbuka, *glamour*, mewah, *backless*, *bustyllook*.

2. Busana pesta berdasarkan usia

a. Busana Pesta Anak

Busana pesta anak adalah busana pesta yang digunakan untuk anak usia 6 – 11 tahun.

b. Busana Pesta Remaja

Busana pesta remaja adalah busana pesta yang digunakan untuk anak usia 12 – 21 tahun.

c. Busana Pesta Dewasa

Busana pesta dewasa adalah busana pesta yang digunakan untuk dewasa usia 22 – 25 tahun.

c. Karakteristik Busana Pesta

Busana pesta pagi, sore, malam, dan gala tentunya tidak akan lepas dari karakteristik busana. Secara garis besar adapun karakteristik busana antara lain :

1. Model atau Siluet Busana Pesta

Menurut Sicilia Sawitri (1998 : 3) menyatakan bahwa siluet merupakan bentuk bayangan dari benda, siluet busana bentuk luar dari

busana. Menurut Prapti Karomah (1990 : 15) menyatakan bahwa siluet merupakan bagian luar atau keseluruhan dari busana. Sedangkan menurut Arifah A. Riyanto (2003 : 123) menyatakan bahwa siluet merupakan garis luar atau sisi bayangan luar atau siluet (*silhouette*) A, I, H, Y, S, T, O, V. Adapun siluet menurut Arifin A. Riyanto (2003 : 71) adalah :

a. Siluet bustle

Siluet yang menonjolkan pada bagian belakang atau panggul akan terlihat jelas bila dilihat dari samping.

b. Siluet H

Terdapat pada busana yang garis pinggangnya diturunkan.

c. Siluet S

Bagian atas dan bawah busana besar sementara bagian ramping dan kecil.

d. Siluet I

Terdapat pada longdress tanpa garis pinggang.

e. Siluet A

Garis lurus busana dimana bagian atas kecil semakin kebawah semakin besar.

f. Siluet Y

Busana yang memiliki garis luar bagian atas besar dan bagian bawah mengecil.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa siluet merupakan garis bayangan pada busana dimana secara keseluruhan tampak dari luar busana. Pada penciptaan karya busana yang dibuat busana pesta malam menggunakan siluet H pada layer pertama dan siluet A pada layer kedua.

2. Bahan Busana

Menurut Sri Widarwati (1993) menyatakan bahwa bahan yang digunakan untuk busana pesta antara lain beledu, kain renda, lame, sutera, lutik, dan sebagainya. Busana pesta biasanya menggunakan bahan berkilau, tembus pandang, mewah, dan mahal jika sudah dibuat. Sedangkan menurut Arifah A. Riyanto (2003 : 203) menyatakan bahwa bahan yang biasa digunakan dalam

busana pesta adalah bahan yang tipis sampai bahan yang tebal seperti sutra, tenun, chiffon, wol, tulle, dan lain-lain.

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998 : 9) dalam memilih bahan busana terdapat 4 hal yang harus diperhatikan antara lain :

- a. Pemilihan bahan sesuai dengan model.
- b. Pemilihan bahan sesuai dengan kondisi si pemakai.
- c. Pemilihan bahan sesuai dengan kesempatan.
- d. Pemilihan bahan sesuai dengan keuangan keluarga.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa bahan dalam pembuatan busana pesta menggunakan bahan yang tebal hingga tipis, selain itu pemilihan bahan busana pesta disesuaikan dengan model, kondisi pemakai, kesempatan hingga keuangan keluarga.

Tekstur adalah sifat dari permukaan benda yang dapat dilihat dan dirasakan. Tekstur bahan busana pesta dapat dipilih menggunakan bahan yang berkilau, melangsai, kaku, lemas, tipis, tebal, dan lain-lain. Dimana pemilihan bahan tersebut sesuai dengan kondisi pemakai dan kesempatan pesta yang akan dihadiri.

Berikut ini saya sajikan pemilihan bahan busana pesta dengan menggunakan bahan yang memiliki efek kaku dan lemas yaitu bahan kaku dan lemas dimana bahan tersebut memberikat kesan elegan dan energik bagi pemakainya.

a. Warna Bahan Busana Pesta

Menurut Sri Widarwati (1993) menyatakan bahwa pemilihan warna busana pesta berbeda, harus disesuaikan dengan kesempatan pesta. Sedangkan menurut Enny Zuhny Khayati menyatakan bahwa untuk kesempatan pesta malam warna bahan yang digunakan adalah warna-warna lembut sampai warna yang berintensitas tinggi. Pada umumnya busana pesta malam menggunakan warna-warna mencolok dan kilau seperti hitam, keemasan, perak, orange, kuning, dan warna-warna lainnya.

Berdasarkan penjelasan diatas dalam pemilihan warna busana dengan sumber ide Tari Ronggeng Blantik penulis memilih warna hijau toska, orange (jingga), dan kuning, pemilihan warna bahan tersebut disesuaikan dengan tema yang telah diambil dalam menciptakan karya busana.

b. Tekstur Bahan Busana Pesta

Menurut Arifah A. Riyanto (2003 : 203) menyatakan bahwa tekstur busana pesta malam dapat menggunakan kain yang halus, kasar, lembut, dan mengkilap. Menurut Sri Widarwati (2000 : 14) menyatakan bahwa tekstur adalah sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan misalnya kaku, lembut, kasar, halus, tipis, tebal, dan tembus terang.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa tekstur merupakan permukaan bahan busana yang digunakan dengan karakter kaku, halus, tipis, tebal, dan lain-lain. Berikut tekstur bahan yang digunakan dalam pembuatan busana pesta malam yaitu dengan bahan bertekstur tebal, tipis, dan halus.

3. Pola Busana

Menurut Z.D. Enna T (1992 : 133) menyatakan bahwa pola busana terdiri dari beberapa bagian yaitu pola juga dikatakan jiplakan bentuk badan seseorang yang biasanya dibuat dari kertas. Sedangkan menurut Widjningsih (1994 : 1) menyatakan bahwa pola busana terdiri dari beberapa bagian yaitu pola badan (blus), lengan, kerah, serta rok, kulot, dan celana yang masing-masing dapat diubah sesuai dengan model yang dikehendaki.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pola busana merupakan pola yang terdiri dari beberapa bagian busana dimana pembuatannya melalui jiplakan bentuk badan seseorang. Pola busana memiliki fungsi yang penting untuk seseorang yang akan membuat suatu busana (menjahit) supaya sesuai dengan bentuk tubuh dan nyaman. Pola dapat dibuat melalui teknik draping dan pola konstruksi.

Adapun proses pembuatan pola busana yang harus dilakukan sebagai berikut :

A. Pengambilan Ukuran

Menurut Widjningsih (1994 : 6) menyatakan bahwa dalam mengambil ukuran hendaknya perhatikan orang yang akan diukur, barang yang dapat menyebabkan ukuran kurang tepat ditinggalkan, blus harus dikeluarkan diatas rok supaya tebal dan mengembungkan blus tidak menambah besarnya pinggang. Sehingga dalam pengambilan ukuran bagian tubuh model memerlukan ukuran yang tepat dan akurat supaya busana yang dihasilkan menjadi pas apabila digunakan. Selain itu, pengambilan ukuran dapat

dilakukan dengan mengikat bagian-bagian badan tertentu dengan menggunakan *vetter band*.

Adapun ukuran-ukuran yang dibutuhkan dalam pembuatan pola busana pesta malam sebagai berikut :

1. Ukuran Badan

a. Lingkar Badan

Diukur pada bagian badan belakang, melalui ketiak hingga melingkari payudara, diambil angka pertemuan meteran dalam keadaan pas lalu ditambah 4 cm pada hasil ukurannya.

b. Lingkar Pinggang

Diukur pada bagian pinggang yang terikat *vetter band*, diambil angka pertemuan meteran dalam keadaan pas kemudian ditambah 2 cm.

c. Lingkar Leher

Diukur keliling leher batas leher dengan meletakkan jari telunjuk dilekuk leher.

d. Lebar Dada

Diukur dari jarak kedua puncak dada.

e. Lingkar Panggul

Diukur sekeliling bawah yang terbesar, ditambah 2 cm setelah atas puncak pantat dengan centimeter datar, diukur pas kemudian ditambah 4 cm.

f. Panjang Punggung

Diukur dari tulang leher yang menonjol ditengah belakang lurus kebawah sampai *vetter band* pinggang.

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 Sisi

Diukur dari batas ketiak ke bawah *vetter band* pinggang dikurangi 2 atau 3 cm.

i. Lebar Muka

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

- j. Panjang Muka
Diukur dari lukuk leher ditengah muka ke bawah sampai ke *vetter band* pinggang.
- k. Tinggi Dada
Diukur dari batas ban pinggang tegak lurus ke atas sampai di puncak buah dada.
- l. Panjang Bahu
Diukur pada jurusan ditengah belakang daun telinga dari batas leher ke puncak lengan atau bahu yang terendah.
- m. Ukuran Kontrol
Diukur dari tengah muka dibawah *vetter band* serong melalui puncak buah dada ke puncak lengan kemudian serong ke belakang pas bawah *vetter band*.
- 2. Ukuran Lengan
 - a. Panjang Lengan
Diukur dari puncak lengan terus ke bawah sampai melampaui tulang pergelangan tangan yang menonjol.
 - b. Lingkar Kerung Lengan
Diukur sekeliling lingkar lubang lengan pas dahulu kemudian ditambah 1 cm.
 - c. Tinggi Puncak Lengan
Diukur dari pertengahan lengan sampai tulang lengan atas.
- 3. Ukuran Rok
 - a. Lingkar Pinggang
Diukur pada bagian pinggang yang terikat *vetter band*, diambil angkat pertemuan meteran dalam keadaan pas kemudian ditambah 2 cm.
 - b. Lingkar Panggul
Diukur sekeliling bawah yang terbesar, ditambah 2 cm setelah atas puncak pantat dengan centimeter datar, diukur pas kemudian ditambah 4 cm.
 - c. Panjang Rok
Diukur dari batas pinggang sampai bawah rok yang dikehendaki.
 - d. Tinggi Panggul
Diukur dari bawah *vetter band* pinggang sampai *vetter band* di panggul.

B. Metode atau Sistem Pembuatan Pola Busana

Menurut Widjiningih (1994 : 3) menyatakan bahwa dalam pembuatan busana dikenal ada dua pembuatan pola busana yaitu secara draping dan konstruksi. Adapun penjelasan metode sebagai berikut :

1. Draping

Merupakan cara membuat pola atau busana dengan meletakkan kertas tela sedemikian rupa diatas badan seseorang yang akan dibuatkan busana dengan bantuan jarum pentul untuk mendapatkan bentuk yang sesuai. Dalam pembuatan pola drapping seorang designer tidak memerlukan ukuran karena pembuatan pola langsung dilakukan dibadan model. Sebelum membuat pola dengan cara drapping adapun alat-alat yang dibutuhkan sebagai berikut :

- a. *Dressform* atau boneka jahit.
- b. Pita ukur
- c. Jarum pentul
- d. Jarum tangan
- e. Penggaris
- f. Pensil dan kapur jahit
- g. Gunting kain
- h. Karbon jahit dan rader
- i. Tali kord
- j. Kain.

Draping sangat banyak digunakan dalam membuat suatu busana karena memiliki beberapa keunggulan yang tidak dimiliki oleh pola konstruksi yaitu tidak membutuhkan ukuran karena dapat langsung dibuat pada *dressform* atau badan seseorang, tidak terlalu memerlukan banyak waktu, langsung dapat membuat desain sesuai dengan yang kita inginkan.

2. Konstruksi

Merupakan pola yang dibuat berdasarkan ukuran dari bagian-bagian badan yang diperhitungkan secara matematis dan digambar pada kertas sehingga tergambar bentuk badan muka dan belakang,

rok, lengan, kerah, dan lain-lain. Dalam pembuatan pola konstruksi adapun hal-hal yang harus diperhatikan diantaranya :

- a. Cara mengambil macam-macam jenis ukuran harus tepat dan cermat.
- b. Cara menggambar bentuk tertentu seperti garis leher, garis lubang lengan harus lancar dan tidak ada keganjilan.
- c. Perhitungan pecahan dari ukuran yang ada dalam konstruksi harus dikuasai.

Kelebihan pola konstruksi adalah sebagai berikut :

- a. Bentuk pola lebih sesuai dengan bentuk badan seseorang.
- b. Perbandingan bagian-bagian dari model lebih sesuai dengan besar kecilnya bentuk badan si pemakai.
- c. Besar kecilnya lipit kup lebih sesuai dengan besar kecilnya bentuk buah dada seseorang.

Kekurangan pola konstruksi adalah sebagai berikut :

- a. Membutuhkan latihan yang lama.
- b. Waktu yang diperlukan lebih lama dari memakai pola jadi.
- c. Pola konstruksi tidak mudah digambar.
- d. Harus mengetahui kelemahan dari konstruksi yang dipilih.

4. Teknologi Busana

Menurut Nanie Asri Yuli (1993) menyatakan bahwa teknologi busana merupakan suatu cara atau teknik pembuatan busana agar hasilnya menarik dan nyaman dipakai. Adapun beberapa teknik dalam menjahit busana yaitu :

- a. Teknologi Penyambungan atau Kampuh

Menurut Nanie Asri Yuliati (1993 : 4) menyatakan bahwa kampuh merupakan kelebihan jahitan atau tambahan jahitan untuk menghubungkan dua bagian dari busana yang dijahit. Ada dua macam kampuh yaitu :

1. Kampuh Buka

Merupakan kampuh yang kelebihan jahitannya dihubungkan antara dua bagian dari busana yang dijahit secara terbuka. Dijahit dengan menyambungkan kampuh yang disatukan dengan jarak yang sesuai dengan tanda pola, lalu kampuh dibuka dan disetrika agar halus dan rapi.

Macam-macam penyelesaian kampuh buka :

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

2. Kampuh Tutup

Kampuh tutup merupakan kampuh dengan kelebihan jahitan dari dua bagian kain yang tidak terbuka tetapi menjadi satu. Menurut M.H. Wancik (1992) kampuh tutup dibedakan menjadi beberapa macam diantaranya :

a. Kampuh balik

Kampuh balik merupakan kampuh yang dibuat dengan bagian buruk dua lembar kain lalu dijahit pinggir sekali kurang lebih 5 mm kemudian dibalik dan ditindas selebar 7 mm.

b. Kampuh pipih

Kampuh yang digunakan untuk busana bayi, busana pria. kampuh pipih adalah kampuh yang pada bagian baik dan bagian buruk kain kelihatan satu jalur setikan.

c. Kampuh perancis

Kampuh perancis adalah kampuh untuk menghubungkan dua bagian kain dalam satu setikan dengan lebar kampuh 1 cm, hasil jadi $\frac{1}{2}$ cm atau $\frac{3}{4}$ cm.

d. Kampuh sarung

Kampuh sarung adalah kampuh yang digunakan untuk menyambung bahan berkotak biasanya untuk menyambung sarung.

Menurut uraian diatas kampuh adalah kelebihan jahitan yang digunakan ketika untuk menghubungkan kain satu dengan kain yang lain.

Teknik penyambungan yang digunakan dalam pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Tari Ronggeng Blantik adalah

dengan kampuh buka yang diselesaikan dengan setik kecil kemudian menggunakan furing lekat.

b. Teknologi *Interfacing*

Menurut Sicilia Sawitri dkk (1997) menyatakan bahwa *Interfacing* adalah bahan yang digunakan untuk memberikan bentuk pada busana agar busana rapi. Sedangkan menurut Goes Poespo (2005 : 11) menyatakan bahwa *interficing* adalah bahan yang digunakan diantara pakaian dan laisan singkap (*facing*). Kegunaan *Interfacing* adalah untuk memberikan kekuatan badan dan bentuk. Dalam menentukan *interfacing* perlu memperhatikan hal-hal di bawah ini :

1. Kesesuaian dengan bahan.
2. Kesesuaian antara tebal dan tipis bahan utama.
3. Ketepatan penempatan bahan pelapis.
4. Kesesuaian dengan tujuan atau kegunaan *interfacing*.

Menurut Radias Saleh dan Aisyah Jafar (1991 : 101), *interfacing* dibedakan menjadi dua jenis yaitu :

1. *Interfacing* yang berperekat, cara merekatkannya yaitu dengan menggunakan setrika panas sehingga dapat menempel.
2. *Interfacing* tanpa perekat, dimana pada bagian buruk diberi tusuk.

c. Teknologi *Facing*

Menurut Nanie Asri Yulianti (1993) menyatakan bahwa *Facing* sebagai penyelesaian bagian lapel, lapisan lidah bagian belakang dan muka, terkadang sebagai hiasan jika menggunakan warna lain. Sedangkan menurut Goet Poespo (2005 : 68) menyatakan bahwa *Facing* digunakan pada penyelesaian kasar atau tirus. *Facing* dapat dipotong baik pada lajur benang yang sama dengan bagian yang harus dilapisi atau dengan bahan berlajur benang serong. Menurut Sicilia Sawitri (1997 : 21) ada dua macam bahan yang dapat digunakan untuk *facing* yaitu :

1. Sewarna dengan bahan pokok.
2. Berbeda warna dengan bahan busana, dengan kombinasi warna yang sesuai busana.

d. Teknologi *Interlining*

Menurut Sicilia Sawitri (1997) menyatakan bahwa *Interlining* adalah pakaian yang menempel pada pakaian yang dilapis. Sedangkan menurut Ernawati (2008 : 183) menyatakan bahwa *Interlining* adalah pelapis antara yang membentuk siluet busana. *Interlining* digunakan pada bagian-bagian busana seperti lingkaran leher, kerah, belahan tengah muka, dan lain-lain.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *Interlining* merupakan bahan pelapis busana yang digunakan untuk membentuk siluet busana seperti kerah, belahan tengah muka, dan lain-lain.

Ada dua jenis *Interlining* yaitu :

1. Kain Keras atau *nurbines*

Kain keras biasa digunakan untuk kerah dan ban pinggang.

2. Kain Kapas atau *Fisilin*

Kain kapas biasa digunakan untuk melapisi belahan, tengah muka pada kemeja, dan lain-lain.

- e. Teknologi *Lining*

Menurut Nanie Asri Yulianti (1993 : 76) menyatakan bahwa penggunaan *Lining* berfungsi untuk menjaga agar bahan utama dari busana tidak cepat rusak terutama untuk busana dari bahan yang berkualitas tinggi dan mahal. Sedangkan menurut Prapti Karomah (1990 : 30) menyatakan bahwa pemilihan *Lining* harus disesuaikan dengan bahan pokok, bentuk busana, warna busana serta memiliki karakter hampir sama dengan bahan pokoknya. Contoh kain yaitu abute, asahi, erro, voule.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *Lining* merupakan bahan pokok pada busana sebagai pelapis supaya menjaga bahan utama agar tidak cepat rusak. Dalam memilih bahan pelapis tentunya harus memperhatikan hal-hal berikut ini :

1. Asal bahan utama.
2. Kesesuaian dengan bahan utama dan bahan pelapis.
3. Warna bahan utama.
4. Keadaan bahan pelapis yang dipasang.
5. Penempatannya bahan pelapis yang dipasang.
6. Kegunaan bahan pelapis.

Linning juga memiliki fungsi untuk mencegah tembus terang, untuk memperbaiki bentuk jatuhnya busana, untuk menghasilkan atau mendinginkan, untuk menghindari rasa gatal, untuk menutup kampuh-kampuh, dan memperindah.

Menurut Nanie Asri Yulianti (1993) ada dua macam teknik pemasangan *Linning* yaitu :

1. Teknik lepas

Teknik jahit yang diselesaikan secara terpisah kemudian bahan pokok dan bahan *linning* disatukan, contohnya pada rok setengah lingkaran, rok lipit.

2. Teknik lakat

Teknik jahit yang diselesaikan bersama-sama antara bahan utama dan *linning*. Contohnya pada bahan tipis dan tembus terang.

f. Teknologi Pengepresan

Menurut Sacilia Sawitri (1997) adalah bahwa teknologi pengepresan merupakan suatu cara penyetricaan agar kampuh-kampuh terlihat rapi dan biasanya dilakukan bagian per bagian. Sedangkan menurut Goes Poespo (2005 : 21) menyatakan bahwa pengepresan dibagi menjadi tiga tingkatan yang harus dilakukan yaitu sebelum pemotongan, sebelum menjahit atau *under pressing*. Kunci untuk memperoleh suatu “penampilan ahli” adalah menyetrica bahan setiap mulai menjahit kemudian disetrica lagi bilamana busana sudah selesai dijahit.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pengepresan merupakan teknologi yang digunakan untuk merapikan kampuh-kampuh pada busana sehingga terlihat rapi dengan cara disetrica setelah dijahit.

Adapun beberapa hal yang harus diperhatikan ketika melakukan pengepresan di antara lain :

1. Setrika pada bagian buruknya.
2. Gunakan gerakan keatas dan kebawah, angkat setrika, jangan di dorong.
3. Setrika pada lajur bahannya, dari bawah ke atas.
4. Cobalah secarik bahan untuk mendapatkan setelan temperatur setrika yang tepat.

Adapun alat-alat khusus yang digunakan dalam menyetrika menurut Panduan Teknik Menjahit (2005 : 22) diantara lain :

1. Iron (Setrika)

Setrika dengan suhu panas (*heat control*), suatu kombinasi antara setrika uap dan kering adalah pilihan baik.

2. *Ironing Board* (Meja Setrika)

Alasnya dilapisi bahan pengganjal (*pad*) secara baik, tebal, dan halus dengan tinggi yang disesuaikan. Pastinya bahan penutup selalu keadaan bersih.

3. *Sleeve Board* (Meja Setrika Lengan Baju)

Meja setrika yang dilapisi dengan baik, dipergunakan untuk menyetrika lengan baju dan bagian-bagian kecil lainnya.

4. *Seam-roll* (Rol Kampuh Jahitan)

Sebuah bantalan kecil yang diisi padat dengan serbuk gergaji atau kapuk, dipergunakan untuk menyetrika kampuh jahitan tanpa meninggalkan bekas tanda guratan pada bagian baik bahan.

5. *Tailor's Ham*

Sebuah bantal lonjong yang diisi pada dengan serbuk gergaji atau kapuk, untuk menyetrika jahitan-jahitan kurva dan detail-detail bagian yang bulat.

6. *Ham's Holder*

Penyangga *Ham's Holder* terletak pada posisi yang dikehendaki untuk memberi kebebasan tangan dalam menahan dan menyetrika busana.

7. *Point Presser*

Alat bantu yang terbuat dari kayu untuk menyetrika jahitan-jahitan terbuka dalam setikan berujung lancip.

8. *Wooden Clapper*

Balok kayu kecil sebagai alat untuk mendatarkan pinggiran-pinggiran kerah, kelepak kerah, saku-saku, dan lain-lain.

1. Hiasan Busana

Menurut Widjningsih (1982 : 1) menyatakan bahwa desain busana merupakan desain yang berfungsi untuk memperindah suatu busana. Menurut Sri Widarawati (1993 : 1) menyatakan bahwa desain hiasan busana merupakan bagian-bagian dalam bentuk struktur yang tujuannya untuk mempertinggi

keindahan desain strukturnya. Desain hiasan busana dapat berubah kerah, renda, pita, kancing hias, bisban, dan lain-lain. Sedangkan menurut Enny Zuhni Khayati (1998 : 1) menyatakan bahwa hiasan busana merupakan segala sesuatu yang dihiaskan pada busana agar busana tersebut nampak indah. Penempatan dan pemilihan garniture yang tepat akan menunjang dan meningkatkan mutu serta keharmonisan penampilan busana secara keseluruhan.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hiasan busana merupakan segala sesuatu yang bertujuan untuk memperindah busana melalui pemilihan garniture yang tepat sehingga menampilkan keharmonisan dalam busana.

Menurut Widjningsih (1994 : 1) ada beberapa syarat untuk menciptakan desain hiasan yang baik diantaranya :

- a. Penggunaan hiasan secara terbatas (tidak berlebihan).
- b. Letak hiasan harus disesuaikan dengan bentuk strukturnya.
- c. Latar belakang dapat memberikan efek kesederhanaan dan keluhuran terhadap desain tersebut.

Keseimbangan dalam hiasan busana secara garis besar dikelompokkan menjadi dua macam yaitu keseimbangan simetris dan keseimbangan asimetris.

a. Keseimbangan Simetris

Merupakan keseimbangan yang tercipta dimana bagian yang satu sama dengan bagian yang lain.

b. Keseimbangan Asimetri

Merupakan keseimbangan yang dibuat dimana bagian yang satu tidak sama dengan bagian yang lain tetapi tetap menimbulkan kesan seimbang.

Menurut jenisnya hiasan busana dapat dibedakan menjadi :

- a. Hiasan yang berasal dari benang, hiasan dari berbagai macam tusuk dan bordir.
- b. Hiasan dari kain diantaranya :
 1. *Pacht work* merupakan hiasan dari kain perca yang dipotong menurut motif yang diinginkan kemudian diselesaikan dengan menyambungkan bagian-bagian motif menjadi bentuk yang utuh (Enny Zuhni Khayati, 1998).

2. *Instruksi* merupakan hiasan yang berasal dari kain yang pengerjaannya dengan menempelkan secarik kain pada bagian buruk bahan dengan menggunakan tusuk festoon (Widjiningsih dan Endang Bariqina, 1993).
3. *Aplikasi* merupakan hiasan dari kain dengan cara melekatkan secarik kain diatas bahan utama pada bagian buruk (Prapti Karomah, 1990). Teknik *Aplikasi* dapat diselesaikan dengan beberapa cara diantaranya :
 - a. Dengan aplikasi relief.
 - b. Diselesaikan dengan tusuk festoon.
 - c. Aplikasi dengan soom.
 - d. Hiasan dari logam.
 - e. Hiasan dari plastik atau mika.
 - f. Hiasan dari berbagai macam renda.
 - g. Hiasan istimewa.
 - h. *Breading* atau hiasan dari tali.
 - i. *Ribbing*
 - j. Hiasan Prada.
 - k. Hiasan Manik-manik.

5. Pergelaran Busana

1. Pengertian Pergelaran Busana

Menurut Sacilia Sawitri (1986 : 12) menyatakan bahwa pagelaran busana merupakan parade busana yang dikenakan oleh peragawati. Menurut Sri Widarwati (2000) menyatakan bahwa pagelaran merupakan pameran mode yang asalnya ingin memamerkan ide-ide hasil rancangan para perancang mode busana. Sedangkan menurut Arifah A. Riyanto (2003 : 8) menyatakan bahwa pagelaran busana merupakan kegiatan yang dilakukan oleh para designer, pengusaha tekstil untuk mempromosikan atau menunjukkan hasil produksi atau rancangannya kepada masyarakat.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pagelaran busana merupakan salah satu parade yang diselenggarakan untuk memamerkan atau memperkenalkan busana kepada masyarakat yang diperagakan oleh seorang peragawati atau model.

2. Tujuan Pergelaran Busana

Suatu pagelaran busana tentunya memiliki tujuan, menurut Sicilia Sawitri (1986) dan Sri Widarwati (1993) ada 3 tujuan dalam pagelaran busana diantaranya :

- a. Sebagai sarana hiburan.
- b. Untuk mempromosikan suatu hasil karya atau kreasi terbaru dari perancang.
- c. Mengumpulkan dana bagi badan sosial seperti panti asuhan, panti jompo, dan lain-lain.

Adapun tujuan lain dari pagelaran busana sebagai berikut :

- a. Sebagai sarana hiburan atau acara dari suatu kegiatan.
 - b. Mempromosikan suatu kreasi perancang mode ataupun produk tertentu dari perusahaan tekstil, kosmetik, aksesoris, serta garmen.
 - c. Mendidikan para mahasiswa dari jurusan busana baik formal maupun non formal dalam rangka menampilkan kreasi baru.
 - d. Untuk melestarikan ragam budaya dan warisan lain yang dapat dieskplore dengan kain-kain nusantara.
3. Sarana Pendukung

Suatu pagelaran busana dapat berjalan dengan lancar tentunya ada beberapa saran dan prasarana yang membantu diantaranya koreografer, tata panggung, lighting, tata suara, proses penyelenggaraan, karakter penyelenggaraan hingga tikcketing.

- a. Koreografer

Koreografer merupakan orang yang menata koreografi untuk mengatur jalanya acara, misal mengatur orang supaya tertib. Terutama dalam suatu pagelaran busana.

- b. Tata Panggung

Tata panggung merupakan nyawa dari sebuah pagelaran baik itu busana atau karya seni lainnya, karena panggung merupakan pusat perhatian dimana tempat itulah peragawati memperagakan busana, dalam pembuatan panggung harus memperhatikan beberapa hal diantaranya :

1. Konsep panggung.
2. Ketinggian panggung.
3. Warna panggung.
4. Keamanan panggung.

Didalam buku yang disusun oleh Corinth, *Fashion Showmanship* (1970 : 7) menyatakan bahwa ukuran panggung bervariasi baik didalam ukuran dan tinggi ketika memutuskan pada jenis panggung yang digunakan. Ada dua point yang harus diperhatikan yaitu :

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

Menurut Sujawi Bastomi (1985 : 5) menyatakan bahwa tempat dalam pagelaran atau panggung dibedakan menjadi tiga macam yaitu :

1. Arena

Panggung yang pertunjukan disajikan ditempat yang letaknya sama tinggi dengan penonton atau lebih rendah dari penonton. Penonton duduk melingkari panggung sehingga sangat dekat dengan panggung dan model. Model dapat terlihat dari sisi maka set dekorasi berupa bangunan tertutup, vertikal tidak diperbolehkan karena dapat menghalangi pandangan penonton.

2. Panggung Tertutup (*Proscenium*)

Panggung dengan tempat pertunjukan yang hanya dapat dilihat dari arah depan dan diberi dinding atau bingkai. Bingkai yang dipasang dinding atau korden inilah yang memisahkan arah model dengan penonton yang menyaksikan pagelaran dari satu arah.

3. Panggung Terbuka

Panggung dengan tanpa pertunjukan tanpa dinding keliling. Berbagai variasi dapat digunakan untuk memproduksi pertunjukan ditempat terbuka.

Catwalk dalam pagelaran busana sangat bervariasi menurut tinggi dan ukurannya, untuk menentukan hal tersebut perlu mempertimbangkan :

- a. Pemilihan tempat untuk masuk ke area *background* dari ruang ganti (*dressing area*).
- b. Berjalan di *catwalk* sesuai rute.

- c. Tinggi, ukuran dan bentuk sangat berhubungan dengan jarak penglihatan dan pendengaran penonton.
- d. *Catwalk* yang umum digunakan adalah jenis T, I, X, H, Y, U dan Z.

c. *Lighting*

Lighting merupakan unsur atau tata artistik yang paling penting didalam pagelaran busana, tanpa adanya cahaya maka penonton tidak dapat menyaksikan apa-apa.

Menurut Murgiyanto (1983 : 89) ada beberapa fungsi *lighting* diantaranya :

1. Penerangan yaitu dalam pagelaran tata *lighting* memberikan penerangan secara menyeluruh dari area pagelaran maupun hanya memberi tekanan cahaya dan tidak secara menyeluruh yang disesuaikan secara dramatik.
2. Penciptaan suasana hati atau jiwa yaitu dengan pengaturan cahaya diharapkan dapat menciptakan suasana termasuk ada perasaan atau efek kejiwaan yang diciptakan oleh model.
3. Penguatan adegan yaitu menggunakan komposisi dengan cahaya sama dengan menggunakan cahaya sebagai elemen rancangan.
4. Kualitas pencahayaan yaitu kualitas cahaya menjadi beberapa bagian penting dalam perencanaan tata cahaya, agar seluruh area pagelaran dapat tersorot dengan baik.
5. Efek khusus dalam pementasan yaitu intensitas cahaya dapat diatur kekuatannya dapat memberikan nuansa tersendiri sesuai dengan tema pagelaran yaitu TROMGINE.

Suatu pagelaran tentunya juga harus memperhatikan posisi *lighting* diantaranya :

1. *Main lighting*

Main lighting merupakan cahaya utama yang digunakan untuk menerangi model. Biasanya diset pada intensitas cahaya paling besar dari lampu-lampu lainnya.

2. *Fill Light*

Merupakan cahaya pengisi yang digunakan untuk membantu menerangi daerah-daerah yang gelap atau bayang. Peletakkannya berlawanan dengan arah *main lighting*.

3. *Back Light*

Cahaya yang digunakan untuk menerangi model dari arah belakang dan menyebabkan pinggiran atau sisi-sisi model menjadi berpendar dan memisahkan antara model dengan latar belakang.

4. *Hail Light*

Cahaya yang digunakan untuk menerangi rambut model. Cahaya ini dapat dihasilkan dengan menambahkan lampu dari belakang atau atas model.

5. *Background Light*

Cahaya untuk menerangi latar belakang model.

6. *Cath Light*

Refleksi atau pantulan cahaya yang terdapat pada mata model.

d. Tata Suara atau Musik

Musik sangat berpengaruh dalam suatu pagelaran busana tanpa adanya musik suatu pagelaran akan tidak hidup dan sepi. Adapun tujuan musik dalam pagelaran diantaranya :

1. Menghidupkan suasana.
2. Memeriahkan acara pagelaran.
3. Memberikan pertolongan pada model didalam mengatur langkahnya sesuai dengan tempo.
4. Untuk memperkuat jiwa atau seni pada busana yang dikenakan.

Musik tentunya juga harus sesuai dengan tema pagelaran serta jenis busana yang ditampilkan.

e. Proses Penyelenggaraan

Suatu pagelaran busana salah satunya memiliki tujuan tertentu dimana membutuhkan biaya yang tidak sedikit jumlahnya. Oleh karena itu perlu dibutuhkan panitia gelar busana untuk mencari dana melalui sponsor.

Menurut Ibnu Syamsi (1998) Penyelenggaraan pagelaran busana dapat dilakukan melalui dua cara yaitu :

a. Program Non Sponsor

Sebuah penyelenggaraan busana yang dilakukan oleh pihak penyelenggara tanpa melakukan kerja sama dengan pihak manapun. Kelebihannya pihak penyelenggaraan dapat menentukan segala sesuatu dengan bebas.

b. Program Sponsor

Sebuah penyelenggaraan busana yang dilakukan oleh pihak penyelenggara bekerjasama dengan pihak sponsor, baik sponsor tunggal maupun sponsor bersama. Kelebihannya pihak sponsor dapat ikut serta melakukan kegiatan dengan memberikan kontra prestasi maupun bantuan dalam bentuk apapun.

Berdasarkan penjabaran di atas dapat disimpulkan bahwa suatu pagelaran busana tentunya membutuhkan dana yang tidak sedikit salah satu kegiatan yang dapat membantu meringankan dana dalam pagelaran yaitu melalui sponsor ataupun kerjasama yang dilakukan oleh kedua belah pihak penyelenggara dan sponsor.

f. Karakteristik penyelenggaraan

Menurut pendapat Ibnu Syamsi (1998 : 8) menyatakan bahwa dalam arti statis organisasi merupakan wadah sedangkan dalam arti dinamis organisasi dipandang sebagai suatu sistem yang dilakukan pemimpin untuk memberikan wewenang serta tanggung jawab kepada masing-masing orang yang menjadi bawahannya. Dalam suatu pagelaran busana tentunya dibutuhkan suatu kepanitiaan, adapun syarat-syarat agar pembentukan kepanitiaan dapat berjalan dengan baik diantaranya :

1. Setiap anggota diberitahu tugas dan kedudukannya dalam proses pengambilan keputusan.
2. Setiap anggota disadarkan akan keterkaitan untuk menjalankan tugasnya dalam kepanitiaan sampai selesai.
3. Anggota panitia merupakan satu tim dengan kedudukan yang sama.
4. Anggota panitia hendaknya dilatih kerjasama dalam suatu proses kegiatan.
5. Ketua harus memiliki jiwa kepemimpinan yang mampu menggerakkan kerjasama diantara anggotanya.

Menurut Sri Ardianti Kamil (1986 : 2) menyatakan bahwa panitia pagelaran busana terdiri dari ketua panitia, wakil ketua, sekretaris dan humas, bendahara, penanggung jawab peragawati dan ruang rias. Adapun tugas-tugas setiap panitia sebagai berikut :

1. Ketua panitia yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap keseluruhan acara pagelaran busana dari awal kegiatan hingga akhir.

2. Wakil ketua yaitu orang yang membantu ketua dalam penyelenggaraan gelar busana dan orang yang bertanggung jawab untuk membantu ketua panitia dari awal hingga akhir kegiatan.
3. Sekretaris dan humas yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap semua undangan, surat-menyurat dan segala sesuatu yang berhubungan dengan masyarakat.
4. Bendahara yaitu orang yang bertugas membuat anggaran biaya dan pembukuan serta mencatat segala sesuatu yang berhubungan dengan keluar masuknya uang.
5. *Announcer* yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap kelancaran pagelaran busana. *Announcer* biasanya merangkap sebagai seorang *Master Of Ceremony* (MC).
6. Penanggung jawab peragawati dan rias yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap segala sesuatu yang berhubungan dengan peragawati ataupun rias.
7. Penanggung jawab ruangan yaitu orang yang mengurus dan bertanggung jawab mengawasi segala keperluan secara teknis yang berhubungan dengan penyelenggara gelar busana.
8. Perlengkapan yaitu orang yang mengurus dan bertanggung jawab mengawasi segala keperluan teknis yang berhubungan dengan tempat penyelenggaraan pagelaran busana.