

BAB II

DASAR PENCIPTAAN KARYA

A. Tema Penciptaan

Langkah awal yang harus dilakukan dalam merancang busana adalah dengan menentukan tema. Tema tersebut akan mempengaruhi bentuk, siluet, warna, dan konsep busana.

Tema yang diusung adalah “*TROMGINE*” yang merupakan akronim dari *The Role of Millennial Generation in Natural/Nature Environment* yang diartikan sebagai peran generasi millennial untuk memperkenalkan, menjaga, dan melestarikan kekayaan budaya yang ada di alam Indonesia pada generasi muda sebagai generasi penerus bangsa dalam bentuk suatu karya salah satunya adalah busana yang desainnya diciptakan menggunakan sumber ide yang diambil dari warisan budaya (heritage) Indonesia.

B. Trend

Trend merupakan kecenderungan akan suatu gaya busana tertentu, dalam kehidupan *fashion* ditandai dalam kurun waktu tertentu (Sri Widarwati, dkk, 1996:24). Perubahan yang mendasar pada mode merupakan bagian yang penting pada masyarakat dan hal ini juga telah menyatu pada masyarakat. Kehidupan *fashion* juga dipengaruhi beberapa keadaan pada masyarakat, yaitu kondisi ekonomi, sosial, dan peran. Menurut Prapti Karomah dkk (1988), trend adalah suatu aliran dalam dunia mode yang mengalami perubahan setiap satu tahun sekali.

Menurut pengertian di atas, maka trend merupakan perubahan gaya busana pada masyarakat yang biasanya ditandai dalam waktu satu tahun sekali. Trend tidak harus diikuti oleh seluruh masyarakat namun semua masyarakat perlu mengetahui atau mempelajari trend yang sedang berkembang.

Singularity merupakan trend forecast 2019/2020 yang berawal dari ketakutan terhadap eksistensi manusia akan terhapus oleh mesin, atau mesin

tersebut akan memperbaiki eksistensi manusia menjadi “manusia super”. *Singularity* adalah hipotesis yang memprediksi bahwa penemuan kecerdasan artificial super akan memicu secara tiba – tiba pelarian pertumbuhan teknologi yang menghasilkan kecerdasan super yang begitu kuat, yang secara kualitatif akan jauh melampaui seluruh kecerdasan manusia. Paradoks dari manusia versus kecerdasan artificial masih merupakan wilayah yang menyeramkan dan belum dikenal, membuat konsep *singularity* terasa seperti musuh misterius yang membuat kita harus siap siaga untuk mencegah kedatangannya.

Tema yang digunakan dalam penciptaan busana merupakan tema yang diambil dari trend forcast 2019/2020 *Singularity*. Tema besar yang diusung adalah : *Exuberant, Neo medieval, Svarga, Cortex*. Berikut penjelasan secara rinci tema-tema tersebut :

1. *Exuberant*

Exuberant menggambarkan suatu sikap optimis dan antusias ketika melihat dan menerima *artificial intelligent* (AI), namun sekaligus merasa santai karena sudah menyentuh keseharian kehidupan. AI menjangkau semua lapisan baik muda maupun tua. Di barat maupun di timur. Dilatarbelakangi oleh subkultur Asia-Amerika yang tengah melanda dunia, inilah antusiasme energi yang dinamis, menyenangkan, kreatif, menjaga keseimbangan, santai, berkesan *nerdy* mempengaruhi *modest fashion*, terutama pada *styling*, warna, dan penerapan motif grafis.

Exuberant dibagi menjadi 3 subtema, yaitu :

- a. *Posh Nerds* (kutu buku berkelas), memakai gaya ‘canggung’ dengan memadukan gaya *sporty* yang santai dengan gaya formal yang cenderung feminin. Subtema ini menggunakan siluet *friendly-shape* dan *baggy*
- b. *Urban Caricature* (karikatur metropolitan), menggunakan seni urban dan gaya *pop-punk* yang kental. *Street graphic* dan parodi karikatur yang diterapkan pada bentukan, baik motif maupun

bentuk siluet ini, menciptakan kesan *quirky*, *snob*, dan aktif.

- c. New Age Zen (zen generasi baru), bentuk tradisional Asia yang dipadu dengan minimalis kontemporer memberi kesan tenang dan modern. Subtema ini menggunakan *deep colors*.

2. *Neo Medieval*

Neo Medieval merupakan tema yang berisi tentang kekhawatiran manusia yang akhirnya menimbulkan benteng pertahanan. Keinginan untuk mengontrol situasi memunculkan kelompok-kelompok yang menganggap dirinya mempunyai darah murni sehingga layak tampil mendominasi. Hal ini memicu romantisme dalam sejarah dimana tema abad pertengahan menyatu dengan pesona teknologi canggih sehingga menghasilkan dunia baru yang rusuh, serta penuh imajinasi tentang intergalaktik dan historis-futuristik. Maka pada tema ini menghasilkan gaya khas pejuang, futuristik, *pilgrimage*, kuat, tegas, namun tetap elegan. *Neo Medieval* dibagi menjadi 3 subtema, yaitu :

- a. *The Futurist* (para futuris), menggunakan gaya *romantic-elegant* yang kental dengan penggunaan teknologi terkini pada teknik potongannya maupun materialnya sehingga berkesan *clean, sleek, dan kontemporer*. Khayalan kaum futurist dituangkan dalam pola-pola geometris untuk mewakili arah gerak dan makna dari pergeseran itu sendiri. Mengusung imajinasi dan romantisme historis akan bentuk pertahanan di masa depan melalui gaya *futuristic* yang elegan.
- b. *Armoury* (pertahanan), memiliki gaya paling maskulin yang berkesan kolosal dan *combatant*. Memiliki siluet yang struktural dan tegas sehingga mengesankan keberanian para pasukan di garis pertahanan depan.
- c. *Dystopian Fortress* (benteng kegelapan), menggambarkan sisi kegelapan dari kehidupan antar galaksi. Kesan *rusty* dan lusuh dari para peziarah dan *survivor* yang bertempat pada

benteng kerajaan tersebut diinterpretasikan lewat penggunaan teknik drapery dan kesan *unfinished*.

3. *Svarga*

Svarga merupakan pandangan manusia terhadap sisi kemanusiaan AI, yaitu sebagai jembatan dari berbagai perbedaan tampilan yang ada untuk menjadi satu harmoni. Keterbukaan masyarakat terhadap pandangan tersebut maka tercipta multikulturasi. Tabrak corak, etnik, dan kriya tercampur di dalam satu koleksi dengan tetap memperhatikan keseimbangan satu dan yang lainnya sehingga membaaur menjadi satu karya seni. *Svarga* dibagi menjadi 3 subtema, yaitu :

- a. *Couture Boho* (adi bohemia), mencampurkan elemen *cultural* yang mewah dan eksklusif, kaya akan detail, serta bergaya *burgeoise* yang elegan. Subtema ini mengusung kekayaan tradisional yang dibuat dengan keahlian tinggi.
- b. *Upskill Craft* (kriya berkelas), merupakan sebuah peningkatan nilai dari hasil kriya yang dibuat menjadi seni kontemporer. Subtema ini lebih berkesan *indigenous*, *down to earth*, dan *electic*. Teknik kriya dan tenun banyak dipakai untuk lebih memberi kesan yang ‘membumi’
- c. *Festive-Fiesta* (pesta kegembiraan), merupakan bentuk perayaan atas bersatunya umat manusia. Pattern-blocking dengan motif multibudaya yang eksentrik dan eksotis dipadu ke dalam sebuah basic shape pieces untuk menghasilkan gaya boho yang lebih kontemporer.

4. *Cortex*

Cortex merupakan paradox kecerdasan buatan di era evolusi digital di mana digitalisasi membaaur di seluruh lingkup hidup manusia. AI digambarkan sebagai neokorteks eksternal bagi umat

manusia yang membantu dalam proses riset desain dan seringkali berujung pada inovasi material. *Cortex* dibagi menjadi 3 subtema, yaitu :

- a. *Fractaluscious* (keindahan fraktal), yaitu bentukan tak terduga muncul dinamis dan berkesan seperti organism yang tumbuh dan bergerak. Bentuk ini berperan besar sebagai detail maupun aksen pada koleksi subtema ini.
- b. *Lucid* (jelas), subtema ini lebih bermain pada kesan *transluscent* dan tembus pandang pada material yang dipakai sehingga lebih mengesankan minimalis, *sleek*, *vivid*, dan *clean*.
- c. *Glitch* (seni malfungsi), merupakan subtema *Glitch* ini menekankan pada tekstur ataupun motif ombre maupun nyaris abstrak dengan *noise* dan *grainy* yang memberi kesan tidak beraturan dan bengkok.

Berikut ini merupakan penyajian salah satu trend yang diambil dari trend forecast yang mengusung *trend fashion 2019/2020*. Mengusung tema *Neo Medieval* dengan subtema *The Futurist* untuk menciptakan gaun pesta malam untuk wanita dewasa dengan menggunakan gaya *romantic-elegan* yang ditujukan untuk wanita yang mempunyai karakteristik feminine, romantis, dan seksi sehingga gaun tersebut menampilkan kesan *romantic*, *elegant*, dan kontemporer. Menggunakan *cutting* yang dibuat agar mengikuti lekuk tubuh (*fit body*) dengan menggunakan teknik *patchwork* ditambah dengan penggunaan ritsleting untuk menambah kesan *futuristic* dan diimbangi dengan siluet A pada bagian bawah busana pesta untuk memberi kesan *feminine*. Menggunakan kain yang mempunyai motif garis untuk menunjukkan kesan tegas. Warna-warna yang digunakan berkisar pada warna bumi dan dipadukan dengan aksen merah muda dan abu-abu perak untuk memberi kesan lebih *feminine* dan futuristik.

C. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide

Menurut Sri Widarwati dkk (2000 : 58) sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain ide baru. Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan rangsangan akan lahirnya suatu kreasi (Widjningsih, 2006 : 70). Setiap pencipta akan menghasilkan kreasi yang berbeda-beda meskipun sumber ide yang digunakan sama (Chodiyah dan Wisri A Mamdy, 1982: 171-172). Sumber ide merupakan langkah awal dalam proses penciptaan, melalui ide tersebut proses penciptaan berjalan. Dalam menemukan sumber ide perlu adanya perenungan, pengamatan, dan penghayatan terhadap lingkungan sekitar yang diperoleh secara sengaja dan dikembangkan menjadi sebuah karya (Sugiyanto: 2005)

Dari beberapa pendapat di atas sumber ide adalah semua hal yang dijadikan pedoman untuk merangsang seseorang dalam menimbulkan ide, melalui sumber ide tersebut karya seni akan melalui proses penciptaan. Sumber ide membantu kita untuk menentukan konsep yang akan kita tuangkan dalam suatu karya seni dan membantu kita dalam menciptakan suatu hal yang baru. Desain yang dihasilkan akan berbeda meskipun sumber ide yang digunakan sama.

2. Penggolongan Sumber Ide

Menurut Chodiyah dan Wisri A Mamdy (1982 : 72) sumber ide dikelompokkan menjadi tiga yaitu :

- a. Sumber ide busana penduduk dunia termasuk pakaian-pakaian adat di suatu wilayah didunia, contoh pakaian yang dijadikan sumber ide misalnya Ceongsam Cina , Kebaya Jawa , Kimono Jepang .
- b. Sumber ide dari peristiwa-peristiwa penting nasional maupun internasional misalnya pakaian Olimpiade, SEA Games, PON, hari Kartini, dll.

- c. Sumber ide dari benda-benda alam, misalnya bentuk dan warna pada flora dan fauna, bentuk bintang, bulan sabit, matahari, dll.

Berdasarkan pendapat di atas dapat diketahui bahwa sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain ide baru sehingga dapat merangsang lahirnya suatu kreasi.

Sumber ide tidak perlu di ambil secara keseluruhan, melainkan dapat di ambil pada bagian-bagian tertentu yang dianggap menarik untuk dijadikan sumber ide dari suatu karya. Hal lain yang dapat dijadikan sebagai sumber ide, antara lain :

- 1) Ciri khusus dari sumber ide yang diambil, seperti sailor moon mempunyai model kerah kelasi.
- 2) Warna dari sumber ide, seperti warna bunga matahari yang berwarna kuning.
- 3) Bentuk atau siluet dari sumber ide, seperti bangunan monumen jogja kembali yang berbentuk kerucut terpancung.
- 4) Tekstur dari sumber ide, misalnya busana pengantin jawa menggunakan kain beledu.

3. Sumber Ide Monumen Jogja Kembali

Monumen Jogja Kembali merupakan museum yang memuat sejarah perjuangan bangsa Indonesia. Terkenal dengan nama Monjali, monumen ini berada di Dusun Jongkang, Kelurahan Sariharjo, Kecamatan Ngaglik, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta.

Perjuangan bangsa Indonesia melawan Belanda yang berawal dari perang yang berlangsung enam jam di Yogyakarta pada tanggal 1 Maret 1949. Peristiwa tersebut membawa makna dan dampak yang penting bagi bangsa Indonesia, pasalnya Propaganda Belanda pada dunia luar bahwa Republik Indonesia (RI) sudah tidak ada, berhasil dipatahkan berkat perjuangan bangsa Indonesia yang dikenal dengan nama Serangan Umum (SU) Satu Maret.

Sebagai upaya untuk mengabadikan peristiwa penting di atas, maka pada tanggal 29 Juni 1985 dibangun Monumen Jogja Kembali. Bangunan monumen ini mempunyai tinggi 31,8 meter dan berdiri di atas tanah seluas 5,6 hektar. Bentuk dari bangunan ini adalah kerucut terpancung yang merupakan simbol gunung kemudian diartikan sebagai lambang kesuburan. Peletakan bangunan mengikuti budaya Jogja, terletak pada sumbu imajiner yang menghubungkan Merapi, Tugu, Kraton, Panggung Krapyak dan Parang Tritis. " Poros Makro Kosmos atau Sumbu Besar Kehidupan". Penamaan Monumen Jogja Kembali merupakan lambang dari berfungsinya kembali Pemerintahan Republik Indonesia, sekaligus sebagai peringatan sejarah ditarik mundurnya tentara Belanda dari ibukota Yogyakarta pada tanggal 29 Juni 1949.

Pada Monumen Jogja Kembali terdapat koleksi tentang peristiwa perjuangan bangsa Indonesia pada peristiwa Satu Maret serta kisah perjuangan sebelum kemerdekaan hingga Kota Yogyakarta menjadi ibukota RI. Uniknya, di lantai atas bangunan Monjali terdapat ruangan bernama Garcha Graha yang berfungsi sebagai tempat mendoakan para pahlawan dan merenungi perjuangan para pahlawan yang telah gugur.

Menurut Drs. Soetardono,dkk (1997) bangunan Monumen Jogja Kembali bila ditinjau dari sudut fisik bangunan akan didapati bentuk sebagai berikut :

- a. Bentuk gunung menggambarkan sebagai tempat tinggal dewa dewa/roh nenek moyang.
- b. Bentuk kerucut dan bentuk tumpeng yang seolah-olah sebagai bentuk gunung dalam falsafah Jawa dapat dihubungkan dengan kekayon (gunungan dalam wayang kulit).
Arti simbolik pohon hayat di dalam kekayon melambangkan kebahagiaan, kekayaan, kesucian dan sebagainya.
- c. Dasar kerucut adalah lingkaran yang mengandung arti garis yang tak berakhir yang juga berarti kesempurnaan.

- d. Dengan bentuk kerucut terpancung yang terbuka pada bagian atas, pengunjung akan mendapat sinar alam sehingga merasa dirinya kecil di atas semesta ini.

Tampak luar bangunan Monumen Jogja Kembali mempunyai keunikan karena berbentuk kerucut terpancung. Keunikan bangunan ini dijadikan sebagai sumber ide, Siluet Monumen Jogja Kembali diaplikasikan dengan motif geometris yang ada pada bangunan tersebut menjadi sumber ide pembuatan gaun pesta malam.



Gambar 1. Monumen Jogja Kembali

Siluet bangunan Monumen Jogja Kembali dijadikan sebagai rok yaitu perpaduan rok span dengan belahan mitered corner dan rok setengah lingkaran untuk membuat siluet Monumen Jogja Kembali. Motif geometris dituangkan pada pola badan atas gaun tersebut. Selain itu motif geometris juga lambang pergeseran dari waktu ke waktu. Untuk menunjang bentuk geometris maka menggunakan teknik patchwork yang merupakan penggabungan potongan-potongan kain menjadi suatu bentuk yang baru.

4. Teori Pengembangan Sumber Ide

Dalam membuat desain diperlukan sumber ide untuk menentukan konsep karya yang akan diciptakan. Dalam pengambilan sumber ide yang akan diciptakan ada beberapa cara pengembangan sumber ide, Teori

pengembangan sumber ide menurut Dharsono Sony Kartika (2004) dapat dibagi menjadi 4, yaitu :

a. Stilisasi

Stilisasi merupakan cara penggambaran yang bertujuan mencapai bentuk keindahan dengan cara menggunakan obyek atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayakan disetiap kontur pada obyek atau benda tersebut. Contoh : pengambilan ornamen motif batik, tatah sungging, lukisan tradisional dan lain-lain. Proses stilisasi ini dapat dilakukan dengan menambahkan detail, pada setiap perubahan sehingga semakin lama detailnya semakin rumit.

b. Distorsi

Distorsi adalah penggambaran bentuk yang lebih menekankan pencapaian karakter yang diangkat sebagai sumber ide, dengan cara menyertakan wujud-wujud tertentu pada benda atau obyek yang digambar. Contoh : karakter wajah gatot kaca dan berbagai wajah topeng lainnya.

c. Transformasi

Transformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan memindahkan (trans) wujud atau figur dari obyek ke obyek lain yang digambarkan.

Contoh : penggambaran manusia berkepala binatang atau sebaliknya

d. Disformasi

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

Berdasarkan keterangan yang ada di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa pengambilan sumber ide yang akan dikembangkan dalam karya atau disini adalah gaun pesta yaitu tidak harus diambil keseluruhan. Boleh ditambah detail, sehingga semakin terlihat rumit dan boleh dikurangi dari bentuk aslinya sehingga terlihat lebih sederhana. Selain itu, bentuk dari sumber ide yang dipakai tetap harus terlihat sehingga tidak menghilangkan ciri khas sumber ide tersebut. Gaun pesta malam ini menggunakan cara stilisasi yang mengambil corak geometris pada bangunan Monumen Jogja Kembali namun dikembembangkan dengan bentuk yang lebih rumit menggunakan teknik *patchwork*. Teknik distorsi juga dipakai sebagai penggambaran bentuk bangunan Monumen Jogja Kembali yang berbentuk gunung atau bisa disebut sebagai kerucut terpancung yang melambangkan kesuburan.

D. Desain Busana

1. Prinsip Penyusunan *Moodboard*

Moodboard adalah analisis tren visual yang dibuat para desainer dengan mempergunakan guntingan-guntingan gambaran yang diperoleh dari majalah (style magazine) maupun gambar-gambar desain karya desainer

Moodboard dapat diartikan sebagai alat atau media papan yang digunakan oleh desainer untuk membantu mereka mendapatkan ide yang baik. Papan tersebut pada dasarnya berupa kolase barang seperti foto, kliping, kain perca, dan sampel warna. *Moodboard* berfungsi untuk mewujudkan sebuah ide yang masih bersifat abstrak menjadi konkret, dimulai dari mencari berbagai sumber inspirasi berupa potongan-potongan gambar, warna, dan jenis benda yang dapat menggambarkan ide yang ingin diwujudkan, lalu dikumpulkan di atas papan. *Moodboard* digunakan oleh berbagai kalangan desainer seperti dibidang *fashion* dan desain *interior*.

Menurut pengertian tersebut, maka *moodboard* dapat diartikan sebagai media papan yang digunakan seorang desainer untuk membantu desainer untuk menentukan desain busana sesuai sumber ide yang mereka kehendaki,

moodboard berisi gambar-gambar yang disusun dengan diberikan keterangan dan beberapa contoh bahan, hiasan, sampel warna yang dibuat kolase.

Moodboard di dunia pendidikan juga merupakan sarana media pembelajaran dimana ide yang abstrak mampu digiring melalui adanya *moodboard*. Dimulai dengan mencari sumber atau referensi sesuai dengan keinginan seorang desainer berupa potongan-potongan gambar, warna, dan juga sampel bahan dan hiasan yang diletakkan pada suatu bidang. Dilanjutkan dengan membuat *prototype* sebelum direalisasikan menjadi sebuah produk.

Media *moodboard* dikerjakan di atas kertas berukuran 40 cm x 40 cm atau 30 cm x 50 cm (*landscape*), dengan isi/materi sebagai berikut :

- a. Tema dan karakter karya yang akan diangkat
- b. Penggayaan busana yang sedang trend (*image style*)
- c. Warna yang akan digunakan dalam pembuatan desain busana (*image colour*)
- d. Corak bahan, bila akan mengangkat corak tertentu pada koleksi yang akan dibuat.

Melalui *moodboard* sebagai media pembelajaran, desainer dan orang yang belajar di bidang busana dan kriya tekstil dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret agar mudah dipahami. Manfaat *moodboard* adalah :

- 1) Membantu mengarahkan proses desain dari awal hingga terciptanya karya. Dimulai dari penentuan tema atau judul yang akan diangkat, mencari dan mengumpulkan gambar-gambar yang sesuai dengan tema atau judul dan membuat produk, hingga menjadi karya.
- 2) Membantu mengembangkan kemampuan kognitif atau pengetahuan, karena dengan membuat *moodboard* desainer dapat mengembangkan kemampuan imajinasinya.
- 3) Melatih kemampuan afektif atau emosional dalam proses pembuatan

desain melalui *moodboard* sebagai media.

- 4) Melatih keterampilan psikomotor (motorik) desainer atau orang yang belajar di bidang busana dalam menyusun potongan-potongan gambar, membuat desain dan menciptakan karya.

Tujuan dari pembuatan *moodboard* adalah untuk menentukan tujuan, arah dan panduan dalam pembuatan karya, sehingga proses pembuatan desain tidak menyimpang dari tema yang telah ditentukan. Konsep *moodboard* dibuat dengan menuangkan ide-ide atau sumber gagasan sesuai dengan tema serta tujuan dari pembuatan karya tersebut. Konsep *moodboard* dapat diangkat dari tema atau judul lalu pembuatan *moodboard* dapat dimulai mengumpulkan gambar dari berbagai macam referensi. Berikut merupakan langkah-langkah membuat *moodboard* :

- 1) Langkah pertama ketika akan membuat *moodboard* adalah menentukan tema atau judul
- 2) Mengumpulkan gambar-gambar pada referensi yang sesuai dengan tema atau judul yang akan diangkat menjadi karya.
- 3) Langkah berikutnya adalah menggunting gambar yang telah dikumpulkan menjadi potongan-potongan yang siap ditempel.
- 4) Setelah potongan-potongan gambar siap, selanjutnya adalah menyusun dan menempelkan potongan gambar-gambar.
- 5) Membuat desain sesuai dengan *moodboard*.



Gambar 2. Contoh Moodboard

2. Unsur dan Prinsip Desain

Desain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu objek atau benda. Dibuat berdasarkan susunan dari garis, bentuk, warna, dan tekstur. Dalam pembuatan desain busana wajib mengetahui dan mempelajari tentang unsur-unsur dan prinsip-prinsip desain. Desain busana erat hubungannya dengan mode atau *fashion*.

a. Unsur Desain

Menurut Soekarno & Lanawati Basuki (2004: 9), “unsur pada rancangan adalah pengetahuan yang diperlukan untuk membuat atau menciptakan desain busana”. Menurut Sri Widarwati, dkk, (2000: 7), “Unsur-unsur desain adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyusun suatu rancangan”. Menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982), unsur-unsur desain adalah garis, arah, ukuran, bentuk, nilai gelap terang, warna, dan tekstur.

Berdasarkan pengertian di atas, unsur desain adalah segala sesuatu yang diperlukan untuk menyusun suatu rancangan yang didalamnya terdapat garis, arah, ukuran, bentuk, nilai gelap terang, warna, dan tekstur. Berikut ini merupakan macam-macam unsur desain:

1) Garis

Menurut Hartatiati Sulistio (2005: 7), “garis berguna untuk menutupi kekurangan yang terdapat pada bentuk badan manusia dan berfungsi untuk : membatasi bentuk, menentukan model, menentukan siluet, menentukan arah”.

Garis mempunyai sifat yang berbeda-beda dan mempunyai pengaruh yang berbeda. Berikut ini adalah macam-macam garis menurut Sri Ardiati Kamil, (1986) :

- a) Garis vertikal, memberikan pengaruh memanjangkan.
- b) Garis horizontal, memberikan pengaruh memendekkan.
- c) Garis diagonal, memberikan pengaruh melebarkan
- d) Garis lengkung, memberikan pengaruh membesarkan.

- e) Garis bentuk V, memberikan pengaruh mengecilkan.
- f) Garis patah, memberikan pengaruh memotong suatu garis yang panjang dan lurus.

Menurut Chodiyah dan Mamdy, dalam desain busana, garis mempunyai berbagai macam fungsi, diantaranya adalah :

- 1) Membatasi bentuk strukturnya, disebut dengan siluet.
- 2) Membagi bentuk struktur menjadi bagian-bagian yang merupakan hiasan dan menentukan model, contohnya adalah garis empire, long torso, yoke, garis princess
- 3) Menentukan periode busana (siluet, periode empire, periode princess.
- 4) Memberi arah dan pergerakan.

Menurut penjelasan di atas, garis adalah goresan dari satu titik ke titik lain yang berfungsi untuk membatasi bentuk, menentukan model, menentukan siluet, dan menentukan arah”. Maka, jika akan menggunakan garis pada busana harus disesuaikan dengan bentuk tubuh si pemakai. agar busana tidak merugikan si pemakai. Menurut penjelasan di atas dapat disimpulkan orang pendek dan gemuk tidak cocok menggunakan garis horizontal, sebaliknya orang tinggi dan kurus disarankan memakai garis horizontal.

2) Arah

Menurut Hartatiati Sulistio (2005), arah merupakan sebuah unsur desain yang erat hubungannya dengan garis, sehingga arah garis yang berbeda akan memberi kesan yang berbeda. Menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982), masing-masing arah mempunyai pengaruh yang berbeda terhadap si pengamat. “Setiap garis mempunyai arah, yaitu : mendatar (horizontal), tegak lurus (vertikal), miring ke kiri dan miring

ke kanan (diagonal)” (Sri Widarwati dkk, 2000: 8).. Masing-masing arah mempunyai kesan yang berbeda jika dikenakan.

Menurut Sri Widarwati, dkk (2000), sifat-sifat arah garis adalah sebagai berikut :

- a) Garis lurus mempunyai sifat kaku, kokoh, keras, tetapi dengan arah garis yang berbeda akan memberikan kesan yang berbeda pula.
 - 1) Garis tegak lurus memberi kesan keluruhan, melangsingkan.
 - 2) Garis lurus mendatar (horizontal) memberi 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 memberi suasana riang, luwes, lembut, dan lebih feminin.

Berdasarkan penjelasan di atas maka, arah mampu mempengaruhi pengelihatan dan rasa seorang pengamat. Perbedaan arah sangat mempengaruhi bentuk tubuh si pemakai, maka dari itu untuk meningkatkan rasa percaya diri dalam memakai busana perlu memperhatikan arah garis pada motif busana, tidak hanya motif, arah bisa dibuat dengan cara menggabungkan kain dengan teknik *patchwork*. Arah juga bisa menutupi kekurangan tubuh si pemakai, seseorang yang kurus dapat terlihat berisi dengan memakai garis dengan arah horizontal, seseorang yang gemuk dapat terlihat langsing apabila memakai garis dengan arah vertikal. Arah diagonal mampu

memperlihatkan kesan dinamis dan lincah. Garis lengkung akan memperlihatkan kesan luwes dan feminin, jadi sangat cocok dikenakan oleh perempuan.

3) Bentuk

“Unsur bentuk ada dua macam yaitu bentuk dua dimensi dan tiga dimensi. Bentuk dua dimensi adalah bidang datar yang dibatasi oleh garis, sedangkan bentuk tiga dimensi adalah ruang yang bervolume dibatasi oleh permukaan”. (Sri Widarwati, dkk 2000: 10), Menurut Hartatiati Sulistio (2005: 11). Bentuk mempunyai kemampuan untuk menciptakan suatu perasaan serta reaksi bagi yang melihatnya”. Menurut Soekarno & Lanawati Basuki (2004: 12), “unsur bentuk terdapat beberapa macam bentuk dasar geometris, seperti segi empat, persegi panjang, segitiga, kerucut, lingkaran, dan silinder”. Menurut sifatnya, bentuk dibedakan menjadi dua, yaitu :

- a) Bentuk geometris yaitu bentuk-bentuk yang dibuat dengan garis atau menggunakan alat-alat ukur., seperti : segitiga, kerucut, segiempat, trapesium, lingkaran.
- b) Bentuk bebas, seperti : bentuk daun, bunga, pohon, titik air, batu-batuan dan lain-lain.

Bentuk-bentuk di dalam busana dapat berupa :

bentuk kerah, bentuk lengan, bentuk rok, bentuk saku, bentuk pelengkap busana, motif.

Terdapat tiga bentuk yang dikenal sebagai pedoman di dalam desain (Codyah & Wisri A. Mamdy, 1982), yaitu:

- 1) Bentuk segi empat dan segi empat panjang, misalnya garis leher, poncho, kimono, mantel (*coat*), tas, sepatu.
- 2) Bentuk segitiga dan kerucut, misalnya syal, garis-garis hias pada pakaian wanita, topi, lengan dolman, mantel (*coat*),

bentuk *pyramid*.

- 3) Bentuk lingkaran dan setengah lingkaran, misalnya *cape*, pada bagian balet, topi, tas, kerah, garis leher.

Bentuk adalah bidang yang tersusun atas beberapa macam bentuk dasar, bentuk tersusun apabila suatu garis jika ditarik kemudian terhubung dengan permulaanya. Bentuk dibedakan menjadi dua, yaitu dua dimensi dan tiga dimensi. Bentuk dua dimensi adalah bidang datar yang dibatasi oleh garis, sedangkan bentuk tiga dimensi adalah ruang yang bervolume dibatasi oleh permukaan". Bentuk juga dapat dibedakan menurut sifatnya, diantaranya adalah bentuk geometris dan bentuk bebas. Bentuk geometris merupakan bentuk yang cara pembuatannya menggunakan alat ukur. Bentuk bebas merupakan bentuk daun, bentuk pohon, dan lain-lain.

4) Ukuran

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1992) ukuran adalah panjang, lebar, luas, besar sesuatu. Pada busana ukuran digunakan juga untuk menentukan panjang rok. Menurut Goet Poespo terdapat delapan ukuran panjang rok, diantaranya :

- a) Peplum adalah ukuran paling pendek dari variasi panjang rok, umumnya bagian peplum ini dihubungkan dengan busana bagian atas.
- b) Macro adalah rok yang panjangnya hanya cukup menutupi bagian pantat.
- c) Mini adalah rok yang panjangnya sampai pertengahan paha.
- d) Kini adalah rok yang panjangnya sampai lutut.
- e) Midi adalah rok yang panjangnya sampai pertengahan betis.

- f) Maxi adalah rok yang panjangnya diatas pergelangan kaki.
- g) Ankle adalah rok yang panjangnya sampai mata kaki.
- h) Floor adalah rok yang panjangnya sampai lantai.

Berdasarkan penjelasan di atas, ukuran merupakan pertimbangan dalam desain yang menunjukkan nilai besar kecil, panjang pendek, dan keseimbangan suatu benda, sehingga tercipta kesatuan yang seimbang. Di dalam busana ukuran digunakan juga untuk menentukan panjang rok, yaitu peplum, makro, mini, kini, midi, maxi, ankle, floor.

5) Nilai Gelap Terang

Nilai gelap terang adalah suatu sifat warna yang menunjukkan apakah warna-warna itu cenderung hitam atau putih, untuk sifat gelap digunakan warna hitam dan untuk sifat terang digunakan sifat putih. Di antara hitam dan putih terdapat warna abu-abu (Sri Widarwati, 1993:10). Menurut Arifah A.Riyanto, (2003: 47) , Nilai (value) berhubungan dengan gradasi warna yaitu permainan warna dari warna tergelap sampai dengan yang paling terang. Suatu warna dikatakan gelap apabila warna tersebut cenderung ke warna hitam dan dikatakan terang apabila warna tersebut cenderung ke warna putih.

Menurut pengertian di atas, nilai gelap terang merupakan sifat yang menunjukkan kecenderungan warna mengarah ke warna hitam atau mengarah ke warna putih. Warna gelap merupakan warna yang mengarah kepada warna hitam, sebaliknya warna terang adalah warna yang

mengarah ke warna putih. Di antara warna hitam dan warna putih juga terdapat warna abu-abu.

6) Warna

Warna adalah kesan yang pertama kali ditangkap oleh mata. Dalam disain, warna difungsikan untuk membuat daya tarik tersendiri. Pemilihan kombinasi warna yang tepat akan memberi kesan yang menarik dan indah (Sri Widarwati, 1993:12). Menurut Prapti Karomah, (1990), warna adalah corak rupa seperti merah, biru, kuning dan sebagainya. Warna membuat segala sesuatu menjadi menarik dan indah. Oleh karena itu dalam berbagai bidang seni rupa, pakaian, hiasan, tata ruang, dan yang lain warna memiliki peranan penting (Wijiningsih, 1982: 6)

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

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

b) Warna Sekunder

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

c) Warna Penghubung

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

d) Warna Asli

Warna asli adalah warna primer dan sekunder yang

belum dicampur warna putih atau hitam.

e) Warna Panas dan Warna Dingin

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

7) Kombinasi Warna

Warna kombinasi adalah perpaduan antara warna-warna yang terdapat di dalam lingkaran warna. Kombinasi warna dapat dibedakan menjadi empat, yaitu :

- a) Kombinasi warna analogus yaitu perpaduan dua warna yang letaknya berdekatan di dalam lingkaran warna. Misalnya : kuning dengan hijau, biru dengan biru ungu.
- b) Kombinasi warna *monocromatis* yaitu perpaduan dari satu warna tetapi berbeda tingkatannya. Misalnya : biru tua dengan biru muda, merah tua dengan merah muda.
- c) Kombinasi warna komplemen (pelengkap) yaitu terdiri dari dua warna yang letaknya berseberangan di dalam lingkaran warna. Misalnya : biru dengan jingga, ungu dengan kuning.
- d) Kombinasi warna segitiga, yang terdiri dari tiga warna yang jaraknya sama di dalam lingkaran warna. Misalnya : merah, biru, dan kuning.

Menurut penjelasan di atas, warna adalah kesan yang pertama kali dilihat oleh mata dan difungsikan untuk membuat daya tarik. Maka warna merupakan peranan penting di dalam dunia *fashion*. Warna dapat digunakan untuk memperbaiki atau menutupi bentuk tubuh seseorang, karena warna dapat membuat sesuatu terlihat kecil atau besar. Warna-warna panas mempunyai sifat mendorong sehingga menjadikan objek terlihat lebih besar. Sebaliknya, warna-warna dingin mempunyai sifat menjauh, menjadikan seseorang sesuatu objek terlihat lebih kecil. Maka jika berbadan gemuk tidak disarankan memakai busana berwarna merah karena akan terlihat semakin besar.

8) Tekstur

“Tekstur adalah garis, bidang, dan bentuk mempunyai suatu tekstur atau sifat permukaan, selain dapat dilihat juga dapat dirasakan, misalnya sifat permukaan yang kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis, dan tembus terang”. (Chodiyah dan Wisri A. Mamdy, 1982: 22). Menurut Sri Widarwati, dkk, (2000: 14), “tekstur adalah sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan. Sifat-sifat permukaan tersebut antara lain kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis, dan tembus terang (transparan)”. Sedangkan menurut Widjningsih (1982: 5), “tekstur adalah sifat permukaan dari garis, bidang maupun bentuk”.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa tekstur adalah sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan. Macam-macam tekstur antara lain adalah kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis, dan tembus terang.

b. Prinsip Desain

Prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu. (Sri Widarwati 1993). Menurut Soekarno & Lanawati Basuki (2004: 28), “prinsip-prinsip desain adalah cara yang dilakukan dalam menyusun atau menata unsur-unsur busana sehingga menjadi rancangan suatu bentuk dan model busana”. Menurut Widjingsih, (1982: 9), prinsip desain adalah suatu cara penggunaan dan pengombinasian unsur-unsur disain menurut prosedur-prosedur tertentu.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa prinsip desain merupakan cara untuk menyusun unsure-unsur menurut prosedur-prosedur tertentu sehingga menjadi rancangan bentuk dan model busana dan tentu akan memberi efek tertentu pada sebuah busana. Adapun prinsip-prinsip desain yang perlu diketahui adalah : Keselarasan (keserasian), perbandingan, keseimbangan, irama, dan pusat perhatian.

1) Keselarasan (keserasian)

Keselarasan adalah kesatuan diantara macam-macam unsur desain walaupun berbeda tetapi membuat tiap-tiap bagian ini kelihatan menyatu (Sri Widarwati, 1993), Menurut Soekarno & Lanawati Basuki, (2004: 29), “Keselarasan adalah kesan antara bagian dalam suatu busana atau kesesuaian antar unsur pada suatu susunan/komposisi”. Keserasian mempunyai tiga aspek yang berbeda, diantaranya :

a) Selaras dengan garis dan bentuk

Keselarasan garis dan bentuk pada busana misalnya: bebe dengan kerah bulat, desain hiasan juga seharusnya mengikuti bentuk leher, lengan, saku, atau kelim.

b) Keserasian dalam tekstur

Tekstur yang halus tidak bisa dikombinasikan dengan tekstur yang kasar.

c) Keserasian dalam warna

Pedoman yang baik dalam pembuatan busana adalah tidak lebih dari tiga warna bahkan dua warna sudah cukup. Untuk menambah keserasian warna yang lebih maksimal maka pergunakanlah standar kombinasi warna.

Menurut uraian di atas, keselarasan adalah kesan serasi dan harmonis di antara satu bagian dan bagian lain yang tercipta dari macam-macam unsure desain busana meskipun berbeda namun membuat busana terkesan menyatu.

2) Perbandingan

Perbandingan digunakan untuk menampakkan lebih besar atau lebih kecil, dan memberi kesan adanya hubungan satu dengan yang lain yaitu pakaian dan pemakainya. Perbandingan yang kurang sesuai dalam berbusana kelihatan kurang menyenangkan. (Sri Widarwati, 2000).

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

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

Berdasarkan uraian di atas, perbandingan adalah hal yang digunakan untuk menampakkan perbedaan besar kecil benda. Perbandingan yang baik maka harus mengatur jarak yang dengan baik, membuat perubahan dalam rupa, dan mempertimbangkan apakah dapat di kelompokkan bersama atau tidak.

3) Keseimbangan

“Keseimbangan digunakan untuk memberikan perasaan ketenangan dan kestabilan. Pengaruh ini dapat dicapai dengan mengelompokkan bentuk dan warna yang dapat menimbulkan perhatian yang sama pada sisi kiri dan kanan”. (Chodiyah A. Mamdy,1982:29), Menurut Widjiningsih, (1982), “Keseimbangan atau balance adalah pengaturan unsur-unsur desain secara baik sehingga serasi dan selaras pada pakaiannya “

Terdapat dua cara untuk memperoleh keseimbangan (Sri Widarwati, dkk, 2000: 17), yaitu :

a) Keseimbangan simetri

Keseimbangan simetri adalah jika unsur bagian kiri dan kanan suatu desain sama jaraknya dari pusat. Misalnya kerah, saku garis-garis hias atau hiasan sama jaraknya dari pusat.

b) Keseimbangan asimetri

Keseimbangan asimetri adalah jika unsur-unsur bagian kiri dan kanan jaraknya dari pusat tidak sama, melainkan diimbangi oleh salah satu unsur yang lain.

Menurut uraian di atas, keseimbangan adalah pengaturan unsure-unsur desain yang memiliki peran dalam hal ketenangan dan kestabilan. Pengaruh tersebut dapat dicapai dengan mengelompokkan bentuk dan warna yang menimbulkan perhatian yang sama pada sisi kanan dan kiri. Keseimbangan dibagi menjadi dua, yaitu keseimbangan simetri dan keseimbangan asimetri.

4) Irama

“Irama dalam desain merupakan kesan gerak yang menimbulkan kesan selaras atau tidaknya suatu busana”.

(Soekarno & Lanawati Basuki, 2004: 30). Menurut Sri Ardiati Kamil (1986: 21), “irama (*ritme*) adalah penggunaan elemen *design* yang berulang-ulang dengan teratur”. Menurut Sri Widarwati (2000) irama adalah pergerakan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari satu bagian ke bagian lain. Terdapat empat cara untuk menghasilkan irama dalam disain busana, yaitu :

a) Pengulangan

Pengulangan adalah suatu cara untuk menghasilkan irama adalah pengulangan garis. Irama yang dihasilkan dengan pengulangan garis antara lain pengulangan garis lipit, renda-renda, dan kancing yang membuat jalur. Selain pengulangan garis dapat juga dicapai pengulangan dalam warna atau bentuk.

b) Radiasi

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

c) Peralihan ukuran

Peralihan ukuran merupakan pengulangan dari ukuran besar ke ukuran kecil atau sebaliknya akan menghasilkan irama yang disebut peralihan ukuran atau *gradation*.

d) Pertentangan

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

Menurut uraian di atas, irama merupakan pergerakan dari satu bagian ke bagian lain yang berisi elemen desain yang berulang-ulang dengan teratur dan menimbulkan kesan gerak yang menimbulkan kesan selaras atau tidaknya suatu busana. Ada empat cara untuk menghasilkan irama dalam desain busana antara lain : pengulangan, radiasi, peralihan ukuran, pertentangan.

5) Pusat Perhatian

“Desain busana harus mempunyai satu bagian yang lebih menarik dari bagian-bagian lainnya, dan disebut sebagai pusat perhatian. Pusat perhatian pada busana dapat berupa kerah yang indah, ikat pinggang, lipit pantas, kerutan, bros, syal, warna, dan lain-lain. Pusat perhatian ini hendaknya ditempatkan pada suatu yang baik dari si pemakai” (Sri Widarwati, dkk, 2000: 21). Menurut Chodiyah dan Wisri A Mamdy, (1982), “Desain busana harus mempunyai satu bagian yang lebih menarik dari bagian lainnya, dan ini disebut pusat perhatian. Pusat perhatian pada busana dapat berupa krah yang indah, ikat pinggang, lipit pantas, kerutan, bros, syal, warna dan lain – lain”.

Menurut pengertian di atas, bahwa pusat perhatian merupakan satu bagian yang lebih menarik dari bagian yang lainnya. . Pusat perhatian pada busana dapat berupa kerah yang indah, ikat pinggang, lipit pantas, kerutan, bros, syal, warna, dan lain-lain. Pusat perhatian seharusnya ditempatkan di posisi terbaik si pemakai agar lebih terlihat menonjol. pusat perhatian akan menarik seluruh mata untuk melihat bagian tersebut, maka penting untuk menempatkan pusat perhatian pada bagian terbaik.

3. Bentuk Tubuh dan Tipe Wanita

Menurut Goet Poespo (2000) Sekurang-kurangnya dikenal tujuh dasar tipe badan/tubuh manusia, yaitu sebagai berikut :

- a. Tinggi dan kurus

- b. Tinggi dan berat
- c. Pendek dan kurus
- d. Pendek dan berat
- e. Bagian bawah berat
- f. Pinggang tebal.

Suatu analisa tentang bentuk badan dan memperhatikan warna kulit, dapat digunakan sebagai dasar untuk menciptakan desain. Dari hal tersebut seseorang dapat menonjolkan bagian-bagian badan yang bagus dan menutupi bagian-bagian yang kurang sempurna dengan pemilihan desain yang tepat.

Menurut Sri Ardiati Kamil (1986) penggolongan tipe wanita berdasarkan tubuh dan kepribadiannya adalah sebagai berikut :

a. *Type Dramatic (masculine)*

Wanita yang termasuk ke dalam golongan ini, biasanya mempunyai perangai atau sifat yang terbuka, kuat, menonjol, dan agresif. Cara berfikir dan gerakannya lembut, *sophisticate*, tenang, dan mempunyai kepercayaan diri. Wanita dengan tipe ini pada umumnya berpawakan tinggi dengan tulang-tulang yang besar, tegap, rambut lurus dan licin, suara bernada rendah, gerakannya pelan tapi pasti.

b. *Type Feminin (ingenue)*

Wanita dengan golongan ini adalah wanita yang memiliki sifat yang berlawanan dengan wanita *type dramatic (masculine)*. Wanita tipe ini memiliki sifat yang menunjukkan kewanitaan yaitu kesabaran, lemah lembut, serta agak pemalu. Wanita dengan golongan ini biasanya berbadan pendek, dan lemah lembut dalam pembawaannya.

c. *Type Intermediate*

Wanita dengan tipe ini memiliki kepribadian maupun bentuk tubuh di antara kedua *type dramatic (masculine)* dan *type feminine (ingenue)*. Wanita dengan tipe ini harus pintar mempelajari dan

menganalisa bagian tubuh mana yang memiliki kelebihan dan bagian tubuh yang memiliki kekurangan untuk menentukan desain busana yang tepat.

4. Teknik Penyajian Gambar

Teknik penyajian gambar adalah teknik-teknik yang digunakan untuk menggambar atau membuat sketsa-sketsa untuk menciptakan desain busana. Tujuan pembuatan penyajian gambar adalah untuk memperlihatkan karya desainer kepada masyarakat sebagai media promosi, sehingga masyarakat tertarik dan berminat untuk membeli produk tersebut. Berikut ini adalah macam-macam teknik penyajian gambar : *design sketching, production sketching, presentation drawing, fashion illustration, three dimension drawing.*

a. *Design Sketching* (Menggambar Sketsa)

Design Sketching (Menggambar Sketsa) adalah untuk mengembangkan ide- ide dan menerapkannya pada kertas secepat mungkin atau secara spontan. Dalam *design sketching* ini kita harus dapat mengembangkan *style* dengan cara kita sendiri.

Dalam menggambar sketsa, ada beberapa hal yang harus diperhatikan, yaitu :

- 1) Gambar sketsa harus jelas, tidak menggunakan detail-detail yang tidak berguna. Contoh tangan, kaki, dan kepala tidak perlu digambar lengkap.
- 2) Dapat dibuat langsung di atas kertas atau menggunakan kertas contoh proporsi tubuh.
- 3) Sikap (*pose*) lebih baik bervariasi, memperlihatkan segi-segi yang menarik dari desain.
- 4) Di atas kertas, kita menggambar semua detail bagian busana seperti kerah, lengan, saku, hiasan.
- 5) Pengembangan gambar dikerjakan di atas kertas yang sama, jika terdapat perubahan siluet atau variasi pada detail-detail.

- 6) Tidak boleh menghapus apabila timbul ide baru. Semua ide tergambar di atas kertas.
- 7) Memilih desain yang disukai. Dari beberapa ide yang telah digambar di atas kertas maka dipilih desain yang disukai.

b. *Production Sketching*

Production Sketching adalah suatu sketsa yang akan digunakan untuk tujuan produksi suatu busana. *Production Sketching* dimaksudkan untuk membantu para pembuat pola dalam menjalankan tugasnya. Desain ini menguraikan dengan jelas segala keperluan untuk pembuatan pakaian, antara lain tentang bahan, trimming, contoh warna, lining, interlining, dan lain-lain. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan *Production Sketching* adalah sebagai berikut :

- 1) Menggambar dengan jelas dan disertai keterangan yang lengkap.
- 2) Sikap atau pose kedepan dan kebelakang dengan proporsi yang sebenarnya
- 3) Memperhatikan penempatan kup, saku, kancing, jahitan. Hal ini disebabkan karena berhubungan dengan busana yang akan diproduksi.
- 4) Menyertakan desain bagian belakang.
- 5) Menggambar sendiri detail yang rumit, diluar desain.
- 6) Menyertakan keterangan tentang desain yang tidak dapat dijelaskan dengan gambar atau suatu *Production Sketching sheet*.

c. *Presentation Drawing*

Presentation Drawing (Penyajian Gambar) adalah suatu sajian gambar atau koleksi yang ditujukan pada pelanggan (*buyer*). Oleh karena itu dalam penyajian gambar dan pengaturannya (*Lay*

Out) harus memperhatikan hal- hal berikut:

- 1) Membuat sketsa desain dengan teliti pada kertas.
- 2) Membuat sheet bagian belakang (*back view*).
Digambarkan di atas proporsi tubuh atau digambar sebagian (*flat*).
- 3) Memberi sedikit keterangan tentang detail pakaian.
- 4) Menempelkan contoh bahan pada sheet dengan ukuran
2,5 cm x 2,5 cm

d. *Fashion Illustration*

Fashion Illustration (Ilustrasi Desain Busana) adalah suatu sajian gambar yang dimaksudkan untuk tujuan proporsi suatu desain. Seorang *fashion illustrator* bertugas membuat sebuah ilustrasi untuk promosi suatu desain dan biasanya bekerja untuk sebuah majalah, koran, buku, dan lain- lain. *Fashion illustration* menggunakan proporsi 9 atau 10 kali tinggi kepala. Dalam hal ini kaki dibuat lebih panjang.

Berdasarkan uraian di atas, berikut cara membuat *fashion illustration* dalam teknik penyajian gambar :

- 1) Proporsi dibuat secara ilustrasi
- 2) Gambar dibuat seindah dan semenarik mungkin
- 3) Diselesaikan dengan pensil warna, cat air atau cat poster

e. *Three Dimention Drawing*

Three Dimention Drawing merupakan suatu sajian gambar yang menampilkan ciptaan desain busana dengan bahan sebenarnya dan dibuat dalam tiga kenampakan (tiga dimensi). Berikut ini adalah langkah langkah membuat *Three Dimention Drawing* :

- 1) Menggambar desain busana di atas proporsi tubuh yang lengkap.
- 2) Menyelesaikan gambar sampai tahap memberi warna.

- 3) Memotong bagian-bagian tertentu untuk menyisipkan bahan dan diselesaikan dengan penyelesaian jahitan yang sesungguhnya.
- 4) Menggunting bahan sesuai desain ditambah 1 cm untuk penyelesaian gambar. Pada bagian tertentu ditambah beberapa cm untuk penyelesaian jahitan.
- 5) Menjahit dan menyelesaikan kerung leher, lubang lengan, bagian bawah rok dan melengkapi sesuai desain.
- 6) Memberi lem pada bagian-bagian yang akan tertutup oleh bahan.
- 7) Menempelkan kapas sebagian agar tidak mengenai bahan.
- 8) Memasukkan bahan pada bagian yang terpotong, kemudian mengoleskan lem pada bagian buruk (sebaliknya)
- 9) Memasukkan sejumlah kapas untuk memberi kesan timbul pada desain.
- 10) Memberi lapisan kertas yang kuat untuk merapikan sajian gambar pada bagian buruk.

Teknik penyajian gambar merupakan teknik-teknik yang digunakan untuk menggambar atau membuat sketsa-sketsa untuk menciptakan desain busana. Teknik penyajian gambar dibedakan menjadi lima, yaitu : *design sketching, production sketching, presentation drawing, fashion illustration, three dimension drawing*. Teknik-teknik tersebut mempunyai tujuan masing-masing. Agar penyajian gambar dapat disajikan dengan baik maka sebaiknya mengikuti langkah-langkah yang telah diatur dalam masing-masing teknik penyelesaian.

E. Busana Pesta

1. Deskripsi Busana Pesta
 - a. Pengertian Busana Pesta

Busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta baik pagi hari, siang hari dan malam hari. (Enny Zuhni Khayati, 1998 : 3). Menurut Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, (1998: 10). Busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta, dimana pesta tersebut dibagi menurut waktunya, yakni pesta pagi, pesta siang, dan pesta malam. Menurut Sri Widarwati (1993:70) busana pesta adalah busana yang dibuat dari bahan yang bagus dan hiasan yang menarik sehingga kelihatan istimewa.

Menurut pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta dimana pesta tersebut dibagi menurut waktunya pagi, sore, maupun malam, bahan yang digunakan bagus dan ditambah hiasan yang istimewa menjadikan busana pesta lebih istimewa dibandingkan dengan busana sehari-hari, baik dari segi bahan, teknik menjahit, desain maupun hiasannya.

b. Penggolongan Busana Pesta

Busana pesta ada dua macam, yaitu undangan resmi (upacara kenegaraan, serah terima jabatan, wisuda, dan upacara akad nikah) dan undangan tidak resmi (selamatan, syukuran, ulang tahun, dan perpisahan) (Prapti Karomah, 1990). Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) busana pesta dikelompokkan menjadi lima, antara lain:

1) Busana Pesta Pagi atau Siang

Busana pesta pagi atau siang adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta antara pukul 09.00-15.00. Busana pesta ini terbuat dari bahan yang bersifat halus, lembut, menyerap keringat dan tidak berkilau, sedangkan pemilihan warna sebaiknya dipilih warna yang lembut tidak terlalu gelap. Model busana cenderung lebih sederhana dibandingkan busana pesta malam. Pelengkap busana yang digunakan biasanya berupa sepatu hak tinggi, tas tidak berkilau, dan perhiasan

yang digunakan tidak berlebihan.

2) Busana Pesta Sore

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

3) Busana Pesta Malam

Busana pesta malam adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta, dengan ciri-ciri model terbuka, *istimewa*. Misalnya *backless* (punggung terbuka), *busty look* (dada terbuka), dan lain-lain. Pemilihan bahan yaitu yang bertekstur lebih halus dan lembut. Mode busana kelihatan mewah atau berkesan *istimewa*. Warna yang digunakan lebih mencolok, baik mode ataupun hiasannya lebih mewah.

4) Busana Pesta Malam Resmi

Busana pesta malam resmi adalah busana yang dikenakan pada kesempatan resmi, mode masih sederhana, biasanya berlengan tertutup sehingga kelihatan rapi dan sopan tetapi tetap terlihat mewah.

5) Busana Pesta Malam Gala

Busana pesta malam gala adalah busana pesta yang dipakai pada malam hari untuk kesempatan pesta, dengan ciri-ciri mode terbuka, *istimewa*, mewah. Misalnya : *Backless* (punggung terbuka), *busty look* (dada terbuka), *decolette look* (leher terbuka) dan lain-lain.

Berdasarkan uraian di atas busana pesta merupakan busana yang dikenakan dalam kesempatan pesta. Busana pesta menurut kesempatan dapat dibagi menjadi lima, yaitu : busana pesta pagi, busana pesta sore, busana pesta malam, busana pesta malam resmi, busana pesta malam gala.

c. Karakteristik Busana Pesta

Untuk menghasilkan sebuah busana pesta yang bagus dan bermutu tinggi perlu mempertimbangkan karakteristik dari busana pesta tersebut. Karakteristik busana pesta antara lain :

1) Siluet Busana Pesta

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

2) Bahan Busana Pesta

Penggunaan bahan untuk busana pesta malam dibuat dari bahan-bahan yang bertekstur lebih lembut dan halus. Selain itu, menggunakan bahan yang melangcai dan warna yang mencolok. Menurut Enny Zuhni Khayati (1998), ada empat hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan bahan busana, antara lain:

- 1) Memilih bahan sesuai dengan mode desain.
- 2) Memilih bahan sesuai dengan kondisi si pemakai.
- 3) Memilih bahan sesuai dengan kesempatan pemakai.
- 4) Memilih bahan sesuai dengan keuangan keluarga.

3) Warna Bahan Busana Pesta

Warna yang digunakan dalam pembuatan busana pesta biasanya kelihatan mewah dan gemerlap, untuk busana pesta malam biasanya menggunakan warna-warna mencolok/cerah, warna-warna yang lembut, seperti ungu, biru muda, dan putih serta warna-warna tua/gelap, seperti merah menyala dan biru gelap (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, 1998). Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993) pemilihan warna busana pesta berbeda, harus disesuaikan dengan

kesempatan pestanya. Pada umumnya warna yang digunakan untuk busana pesta malam adalah yang mengandung unsur merah, hitam, keemasan, perak, atau warna-warna yang mengkilap.

Menurut uraian di atas, busana pesta umumnya menggunakan warna yang mengkilap, mengandung unsur merah, hitam, keemasan, perak dan warna-warna yang mengkilap, lebih istimewa, dan berkualitas lebih tinggi dibandingkan dengan busana yang lainnya.

4) Tektur Bahan Busana Pesta

Tekstur merupakan sifat permukaan bahan yang bisa dilihat dan dirasakan. Sifat-sifat permukaan tersebut antara lain kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis, dan tembus terang (transparan). Tekstur bahan akan mempengaruhi penampilan suatu busana. Tekstur bahan untuk busana pesta malam biasanya lembut, bahan melangsai, mengkilap, dan menggunakan bahan yang berkualitas.

Jadi, tekstur bahan yang sesuai untuk busana pesta adalah bahan yang mempunyai tekstur lembut, melangsai, mengkilap, dan menggunakan bahan yang berkualitas.

2. Pola Busana

Pola busana merupakan suatu potongan kain atau kertas, yang dipakai sebagai contoh untuk membuat baju/busana ketika bahan digunting (Porrie Muliawan, 1999). Menurut Widjningsih, Sri Wisdiati & Enny Zuhni Khayati (1994:3). Pola dasar adalah pola yang dibuat dengan menggunakan ukuran dan sistematika tertentu. Sedangkan yang dimaksud dengan pola busana adalah pola pengembangan dari pola dasar sesuai model yang diinginkan. Berikut ini merupakan langkah-langkah dalam pembuatan pola:

a. Pengambilan ukuran

Dalam pengambilan ukuran, sebaiknya menggunakan bantuan *ban veter* untuk mengikat bagian-bagian tubuh seperti dada, pinggang, dan panggul agar mendapat ukuran yang tepat. ukuran-

ukuran yang dibutuhkan dalam pembuatan busana (Porrie Muliawan, 1999), di antaranya:

Ukuran Pola Badan

- 1) Lingkar leher diukur sekeliling batas leher dan badan dengan meletakkan jari telunjuk di lekuk leher.
- 2) Panjang bahu diukur dari batas leher ke puncak lengan.
- 3) Lingkar badan diukur sekeliling badan atas yang terbesar melalui puncak payudara, kemudian ke ketiak terus ke belakang. Letak meteran di belakang harus datar dari ketiak sampai ketiak, diukur pas dahulu kemudian ditambah 4 cm atau 4 jari.
- 4) Lingkar pinggang diukur dari sekeliling pinggang (pas dahulu), kemudian ditambah 1 cm atau 1 jari. Tambahan ini untuk pola badan atas, tetapi untuk celana boleh kurang 1 cm.
- 5) Lingkar panggul diukur pada rok yang terbesar, pas dahulu kemudian tambah 4 cm atau 4 jari. Diambil pada ketinggian dua jari di atas puncak pantat, meteran terlihat datar.
- 6) Lebar muka diukur pada pertengahan jarak bahu terendah ketiak dari batas lengan kanan sampai kiri.
- 7) Panjang muka diukur dari lekuk leher di tengah muka ke bawah sampai di bawah *ban veter* pinggang.
- 8) Lebar punggung diukur pada pertengahan jarak bahu terendah dan ketiak, dari batas lengan kiri sampai batas lengan kanan.
- 9) Panjang punggung diukur dari tulang leher yang menonjol di tengah belakang lurus ke bawah sampai di bawah *ban veter* pinggang
- 10) Panjang sisi diukur dari batas ketiak, di mana diletakkan mistar sebagai batas, sampai di bawah *ban veter* pinggang dikurangi 2, 3, atau 4 cm, tergantung besarnya lubang lengan yang dikehendaki.
- 11) Tinggi dada diukur dari bawah *ban veter* pinggang tegak lurus

ke atas sampai puncak payudara.

- 12) Lebar dada beberapa sistem konstruksi pola dasar wanita memerlukan ukuran ini, yaitu mengukur jarak dari puncak payudara yang satu ke puncak yang disebelahnya.

Ukuran Pola Lengan

- 1) Lingkar lubang lengan diukur sekeliling lubang lengan, pas dahulu lalu ditambah 4 atau 6 cm untuk konstruksi pola pada lengan.
- 2) Panjang lengan luar diukur dari bahu terendah/ puncak lengan ke bawah.
- 3) Tinggi kepala lengan diukur dari bahu terendah ke batas lengan atas yang tersebar, umumnya 12 atau 14 cm.
- 4) Lingkar bawah lengan diukur sekeliling besarnya tempat lengan berhenti pas dahulu, kemudian ditambah 2 atau 3 cm.

Ukuran Pola Rok

- 1) Panjang rok muka

Diukur dari bawah *ban veter* pinggang di tengah muka lurus ke bawah sampai di lantai, karena rata. Kemudian ukur beberapa panjang yang dikehendaki dikurangi dari lantai.

- 2) Panjang rok sisi

Diukur sampai lantai dahulu, kemudian dikurangi dengan angka yang sama. Umumnya panjang rok sisi 1 atau 2 cm lebih panjang daripada ukuran di tengah muka.

- 3) Panjang rok belakang

Diukur pada tengah belakang dari bawah *ban veter* ke lantai dahulu, kemudian dikurangi dengan angka yang sama, umumnya tengah belakang kurang 1 cm dari tengah depan.

b. Metode atau Sistem Pembuatan Busana

Pola adalah langkah awal dalam proses pembuatan busana. Menurut Widjningsih (1994:3) ada beberapa metode dalam pembuatan pola, di antaranya:

1) Draping

“Draping adalah cara membuat pola dengan meletakkan kertas tela di atas badan seseorang atau boneka *manequin* yang akan dibuat busana dari tengah muka menuju ke sisi dengan bantuan jarum pentul”. Untuk memperoleh bentuk yang sesuai dengan bentuk badan diberikan lipit pantas (kupaad). Metode Draping ini hanya dapat dikerjakan untuk orang lain dan banyak dilakukan sebelum konstruksi pola berkembang. Pembuatan pola draping tidak memerlukan ukuran, lebih cepat dibuat karena langsung di buat di tubuh *manequin* atau badan seseorang, dan dapat membuat desain saat kita membuat pola.

2) Konstruksi Pola

Konstruksi pola adalah pola yang dibuat berdasarkan ukuran yang dari bagian-bagian yang diperhitungkan secara matematis dan gambar pada kertas sehingga tergambar bentuk badan muka dan belakang, rok dan lain – lain (Widjningsih, 1994 : 3). Konstruksi pola berkembang sesuai dengan langkah-langkah tertentu. Hal-hal yang harus dilakukan untuk menguasai langkah membuat pola adalah :

- a) Saat mengambil ukuran harus tepat dan cermat.
- b) Saat 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 :

- 1) Bentuk pola lebih sesuai dengan bentuk badan seseorang
- 2) Besar kecilnya lipit kup lebih sesuai dengan besar kecilnya bentuk buah dada seseorang.

Kekurangan pola konstruksi adalah sebagai berikut :

- 1) Pola konstruksi tidak mudah di gambar.
- 2) Waktu yang di perlukan lebih lama di banding dengan memakai pola jadi.
- 3) Membutuhkan latihan yang lama.

3. Bahan Busana

“Bahan yang digunakan untuk busana pesta antara lain beledu, kain renda, lame, sutera, dan sebagainya. Busana pesta yang digunakan pada umumnya adalah bahan yang berkilau, bahan tembus terang, mewah dan mahal setelah dibuat” (Sri Widarwati, 1993). Menurut Enny Zuhni Khayati, (1998:2) “Bahan yang digunakan untuk busana pesta, baik yang terbuka maupun untuk muslimah, biasanya dipilih bahan-bahan yang berkualitas tinggi dan mampu menimbulkan kesan mewah. Bahan-bahan tersebut antara lain bahan yang tembus terang seperti bahan brokat, tile, organdi, sifon dan lain lain”.

Busana yang akan diproduksi adalah busana pesta, sesuai dengan kesempatan dan desain maka penyusun menggunakan kain lurik, kain organza, dan kain sifon. Berikut ini akan penyusun jelaskan tentang karakteristik kain yang digunakan sebagai bahan busana pesta ini :

- a. Lurik merupakan kain yang diperoleh melalui proses penenunan dari seutas benang (lawe) yang diolah sedemikian rupa menjadi selembur

kain. Lurik tidak termasuk ke dalam kain mewah yang merupakan karakteristik dalam pembuatan busana pesta, oleh karena itu penyusun mengolah kain lurik yang dipadukan dengan kain tenun polos menggunakan teknik *patchwork*. Motif atau corak yang dihasilkan berupa garis-garis vertikal maupun horisontal yang dijalin sedemikian rupa sesuai warna yang dikehendaki dengan berbagai variasinya. Pada motif udan liris penyusun menambahkan manik-manik jenis pasiran untuk menambah nilai keindahan kain lurik tersebut dan memberi kesan nyata terhadap motif udan liris. Menurut Drs. Salamun, dkk (2013) Motif udan liris terinspirasi hujan rintik-rintik. Makna motif ini agar dalam mencari rejeki seorang pemuda harus terus-menerus berusaha, tidak gampang putus asa, seperti hujan rintik-rintik yang terus menerus menetes. Hasil yang sedikit namun terus menerus harus selalu diusahakan. kendala menjadi pemicu untuk terus berusaha. Karakteristik kain lurik adalah dapat menyerap keringat, mempunyai tekstur halus, kuat, dan awet. Kain lurik harus direndam terlebih dahulu sebelum dijahit, dicuci manual tanpa bantuan mesin cuci, dijemur ditempat yang teduh, disetrika dengan bantuan pelicin pakaian, hindari menyimpan baju dengan cara melipat, sebaiknya digantung menggunakan hanger.

- b. Organza adalah kain ringan lain yang ditenun dengan pola *pattern* seragam (*balanced plain weave*) menggunakan serat *twist* yg erat. Kain organza memiliki penampilan mengkilap karena kemampuannya memantulkan cahaya. Kain organza mempunyai karakteristik tembus pandang, agak kaku, mudah kusut, terlihat mewah dan elegan. Kain organza akan membuat busana terlihat bervolume. Saat mencuci kain organza harus merendam kain tersebut selama kurang lebih 10 menit, hindari mengucek dengan keras, menjemur busana ditempat yang sejuk dan tidak terkena sinar matahari langsung.

Sifon adalah kain yang ditenun menggunakan metode *balanced plain*

weave, dengan pola *criss cross* sehingga akan memiliki tampilan seperti kotak-kotak. *Balanced plain weave* adalah, benang pembentuk kain (*warp and weft*) memiliki struktur seperti berat (*size*) dan jumlah yang sama setiap incinya. Kain sifon termasuk ke dalam kain yang mewah karena mempunyai karakteristik lembut, tipis, melayang, tembus terang, licin, mempunyai kesan jatuh, dan berombak. Cara merawat sifon adalah dengan mencuci menggunakan tangan, hindari menjemur dibawah sinar matahari, saat menyetrika hindari suhu yang terlalu panas, simpan dengan hanger agar tidak terlipat, jika terkena noda maka taburi bagian noda dengan bedak lalu dibilas dengan menggunakan air dan deterjen.

4. Teknologi Busana

“Teknologi busana adalah suatu cara atau teknik dalam pembuatan busana agar hasilnya bagus dan nyaman dipakai” (Nanie Asri Yulianti, 1993). Dalam pembuatan busana, teknologi busana yang digunakan adalah sebagai berikut :

a. Teknologi Penyambungan (Kampuh)

“Kampuh adalah jahitan yang terdiri satu bagian atau lebih dari pakaian ” (Soekarno, 2005). Menurut Nanie Asri Yulianti, (1993 : 4), Kampuh adalah kelebihan jahitan atau tambahan jahitan untuk menghubungkan dua bagian dari busana yang dijahit. Misalnya menghubungkan bahu depan dan bahu belakang, sisi depan dengan sisi belakang. Berdasarkan kedua pendapat tersebut dapat diambil kesimpulan kampuh adalah tambahan jahitan yang terdiri satu bagian atau lebih yang berfungsi untuk menghubungkan dua bagian dari dua busana yang dijahit.

Berikut ini merupakan macam-macam kampuh :

- 1) Kampuh buka adalah kampuh yang kelebihan jahitannya dibuka. Kampuh buka mempunyai berbagai cara penyelesaian, diantaranya : diobras, dijahit tepi tirasnya,

dirompok, digunting zig zag, diselesaikan dengan tusuk balut, diselesaikan dengan tusuk feston.

2) Kampuh tutup adalah kelebihan jahitan dari dua bagian kain tidak terbuka tetapi dijadikan satu. Kampuh tutup dibagi menurut jenis pakaian yang akan diproduksi, diantaranya :

a) Kampuh balik

Kampuh balik memiliki karakteristik yang kuat. Maka, biasanya digunakan untuk pakaian anak, pakaian dalam wanita, pakaian wanita dari bahan tembus terang, lenan rumah tangga.

b) Kampuh balik biasa

Kampuh balik biasa yaitu kampuh yang dijahit dari bagian baik, tepinya dikeluarkan $\frac{1}{2}$ cm dari garis pola, tiras ditipiskan kemudian dibalik dan dijahit dari bagian buruk. Hasil jadi $\frac{1}{2}$ cm.

c) Kampuh baik semu

Kampuh balik semu hampir sama dengan kampuh balik biasa, yang membedakan adalah kampuh baik semu hanya diselesaikan dengan satu jahitan mesin yaitu bagian baik menghadap bagian baik dengan kampuh 1 cm, lalu tiras kampuh diselesaikan dengan disom, caranya adalah menyelipkan bagian kampuh yang bertiras ke dalam.

d) Kampuh balik yang diubah (digeser)

Kampuh ini gunanya untuk menyambung dua bagian, satu tepi terdapat kerutan, tepi yang lain tidak berkerut. Dipakai juga untuk menyambung dua garis lengkung seperti kerung lengan kemeja.

e) Kampuh Sarung

Kampuh sarung dipakai untuk menyambung bahan

dengan motif kotak-kotak. Kampuh ini mempunyai tampak yang sama pada bagian baik dan bagian buruk yaitu terdapat dua setikan.

b. Teknologi *Interfacing*

Interfacing adalah bahan yang dipergunakan untuk memberikan bentuk nampak rapi (Sicilia Sawitri, 1997 : 21). Lapisan ini biasanya digunakan pada bagian-bagian tertentu seperti manset, kerah, saku, dan lain sebagainya. *Interfacing* mempunyai dua jenis yaitu *interfacing* dengan perekat dan *interfacing* tanpa perekat.

c. Teknologi *Facing*

Facing digunakan sebagai penyelesaian bagian lapel kerah, lapisan lidah pada bagian muka dan sebagai hiasan jika menggunakan warna lain (kombinasi warna) dari busananya (Nanie Asri Yulliatri, 1993). Sedangkan menurut Sicilia Sawitri (1997 :21) *Facing* adalah lapisan yang tampak dari luar.

d. Teknologi *Interlining*

Interlining adalah pakaian yang dilapis, dipasang jika diperlukan terutama pada musim dingin di negara-negara Eropa. Gunanya untuk memberikan panas tambahan. Bahan yang digunakan adalah bahan yang berbulu (Sicilia Sawitri, 1997). Menurut Goet Poespo (2005: 10), “*interlining* (bahan pelapis antara) adalah bahan yang cocok/ pantas diletakkan di antara pakaian dan bahan pelapis dalam (*vuring/lining*) untuk menambah kehangatan dan bentuk”. *Interlining* adalah bahan pelapis yang bersifat lembut dan ringan yang diletakkan di antara *interfacing* dan *lining*. *Interlining* akan memberikan rasa hangat saat pemakaian.

e. Teknologi *Lining*

Lining adalah kain pelapis yang berfungsi sebagai pelapis busana dan penutup jahitan, sehingga busana nampak rapi baik

dari bagian luar maupun bagian dalam (Sicilia Sawitri, 1997 : 20). Lining biasanya juga disebut sebagai vuring. *Lining* adalah pelapis untuk melapisi kain yang bahannya tipis atau kain yang terasa gatal dikulit (M.H. Wancik, 2000:61). *Lining* disebut juga dengan lapisan terakhir. *Lining* memberikan penyelesaian yang rapi, dan memberikan rasa nyaman, kehangatan, dan kehalusan terhadap kulit karena bersentuhan langsung dengan kulit. Penggunaan bahan untuk *lining* harus sesuai dengan bahan utama. Menurut Nanie Asri Yulianti, (1993) pemasangan lining dibedakan menjadi dua, yaitu :

1) Pemasangan *lining* dengan teknik lepas

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

2) Pemasangan lining dengan teknik lekat

Pemasangan lining dengan teknik lekat yaitu bahan lining dijahit bersama dengan bahan utama. Kelebihan pemasangan bahan lining adalah pemasangan lebih cepat, dan hasil jadi akan lebih kuat. Teknik pemasangan seperti ini biasa digunakan untuk bahan tembus terang. Sedangkan untuk kekurangannya dari teknik pemasangan ini adalah jahitannya akan tampak berkerut apabila dalam pemasangannya kurang hati-hati dan teliti.

f. Teknologi Pengepresan

Pengepresan adalah suatu metode atau cara yang dilakukan untuk mendapatkan hasil jahitan yang rapi. Ada tiga tingkatan

dalam proses pengepresan yaitu sebelum memotong, selama proses menjahit dan setelah pakaian selesai dijahit. Alat-alat yang digunakan untuk melakukan pengepresan antara lain: papan pres (papan seterika), papan lengan, bantalan tailor (Tailor's Ham), kain pengepres, seterika uap minimal 1100 watt, roll untuk kampuh/ seam roll (Sicilia Sawitri, 1997 : 70-72).

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

- 1) Sebelum menyetrika, perhatikan dulu jenis kain apakah tahan panas atau tidak.
- 2) Pada saat menyetrika, sebaiknya melapisi kain dengan kain katun atau kertas agar tidak mengkilap atau meninggalkan bekas (belang). Untuk hasil yang lebih baik, basahilah dengan air pada bagian yang akan disetrika. Pada saat menyetrika bagian yang cembung, masukkan bantalan kayu dibawahnya agar bagian tersebut menjadi licin mengikuti bentuknya. Untuk bagian yang cekung, gunakan bagian ujung setrika untuk mengepres.

Proses pengepresan sangat mempengaruhi hasil jadi suatu busana, jadi disarankan untuk melakukan seluruh rangkaian pengepresan agar busana yang di produksi mempunyai penampilan yang rapi.

5. Hiasan Busana

“*Garniture* atau hiasan busana memiliki pengertian segala sesuatu yang dihasilkan pada busana agar busana tersebut memiliki nilai atau *value* yang tinggi, terutama nilai keindahannya”.(Enny Zuhni Khayati 1998: 17). Menurut Sri Widarwati, dkk (2000: 1), “Desain hiasan adalah desain untuk memperindah desain strukturnya”. Menurut Widjiningsih (1982: 1), “desain hiasan busana atau *decorative design* adalah desain yang berfungsi untuk

memperindah permukaan suatu benda (busana) sehingga terlihat lebih menarik”.

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) hiasan busana jenis manik-manik banyak dan bervariasi, berikut macam-macam hiasan busana jenis manik-manik :

- a. Hiasan manik-manik yaitu merupakan butiran atau lempengan yang bagian tengahnya memiliki lubang kecil yang berguna untuk merekatkan barang atau kain yang akan dihiaskan. Jenis manik-manik antara lain :
 - 1) Mote atau mutiara yaitu jenis manik-manik yang bentuk dan ukurannya sangat bervariasi.
 - 2) Pasiran atau manik-manik yang bentuknya bulat kecil-kecil, agak pipih dan tengahnya berlubang.
 - 3) Payet atau ketep yaitu manik-manik yang bentuknya lempengan pipih bulat dan tengahnya berlubang, biasanya menggunakan variasi dengan bentuk pasiran atau mote yang paling kecil.
 - 4) Halon yaitu manik-manik yang bentuknya panjang menyerupai lidi dan di bagian tengahnya terdapat lubang kecil.
 - 5) Parel atau padi -padian yaitu manik-manik yang berbentuk seperti padi atau oval dan di bagian tengahnya terdapat lubang.
 - 6) Batu manikan yaitu manik-manik yang bentuknya menyerupai bebatuan, terbuat dari kaca atau plastik transparan atau batu-batu asli
 - 7) Manik-manik bentuk bebas merupakan pengembangan bentuk-bentuk yang sudah ada kemudian pada bagian permukaannya di beri ukiran atau ornamen yang bercorak etnis

Berdasarkan penjelasan di atas, maka hiasan busana merupakan segala sesuatu yang dihasilkan pada busana agar busana tersebut memiliki nilai atau *value* yang tinggi yang berfungsi untuk memperindah permukaan kain.

6. Pelengkap Busana

Busana pesta akan lebih indah jika ditampilkan dengan tambahan pelengkap busana. Menurut A.Riyanto (2003) “Dalam berbusana yang serasi pada umumnya tampil dengan pelengkap busana. Pelengkap busana dibedakan menjadi dua macam, yaitu *accessories* dan *milineris*. *Accessories* adalah pelengkap busana yang sifatnya hanya untuk menambah keindahan si pemakai, seperti ikat rambut, sirkam, jepit hias, giwang, dan lain sebagainya. *Milineris* adalah pelengkap busana yang sifatnya melengkapi busana pokok, serta mempunyai nilai guna disamping nilai keindahan, seperti jam tangan, kaos kaki, sepatu, topi, dan lain sebagainya.

F. Pergelaran Busana

1. Pengertian Pergelaran Busana

“Peragaan busana atau pergelaran busana adalah kegiatan yang dilakukan oleh para disainer, pengusaha tekstil untuk mempromosikan atau menunjukkan hasil produksi atau rancangannya kepada masyarakat.” (Arifah A. Riyanto, 2003 : 8). Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993) pergelaran busana adalah salah satu cara untuk memperagakan, memperkenalkan dan memamerkan busana kepada khalayak umum atau masyarakat yang dikenakan oleh model hidup peragawan atau peragawati dengan tujuan tertentu.

Menurut pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pergelaran busana adalah cara yang dilakukan para desainer, pengusaha tekstil untuk memperkenalkan busana kepada khalayak umum yang dikenakan oleh peragawan atau peragawati dengan tujuan tertentu.

2. Tujuan Pergelaran Busana

Adapun tujuan dari sebuah peragaan busana adalah bertujuan untuk:

- a. Mempromosikan suatu kreasi dari perancang mode ataupun produk terbaru dari perusahaan tekstil, kosmetik, aksesoris serta *garment*.
- b. Mencari dana untuk kegiatan tertentu.
- c. Sebagai hiburan / acara selingan dari suatu pesta atau pertemuan, misalnya ulang tahun suatu perusahaan atau organisasi, resepsi, arisan, dan seminar.

3. Tata Panggung

Panggung adalah tempat pertunjukkan. Persyaratan tempat pada umumnya berbentuk suatu ruangan yang datar, terang dan mudah dilihat dari tempat penonton. Panggung merupakan suatu ruang yang secara mendasar merupakan sarana penentu dalam mencapai tujuan dari sebuah pertunjukkan. Jenis dan tempat pagelaran merupakan salah satu hal penting” (Soegeng Toekiyo, 1990: 24). Di dalam buku yang disusun oleh Corinth, *How To Put Showmanship into the Fashion Show* (1970: 7) menyatakan ukuran panggung bervariasi baik di dalam ukuran maupun tinggi, ketika memutuskan pada jenis panggung yang digunakan, perencana pertunjukkan harus memperhatikan dua point yaitu :

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

Menurut Bastomi (1985:5) panggung dibedakan menjadi tiga macam yaitu :

1) Panggung Arena

Panggung ini disajikan pada tempat yang letaknya sama tinggi atau lebih rendah dari penonton. Dalam konsep panggung tersebut penonton duduk melingkari panggung sehingga penonton dapat sangat dekat dengan panggung dan model.

2) Panggung Tertutup (*Proscenium*)

Panggung tertutup adalah tempat pertunjukan yang hanya dapat dilihat dari arah depan dan diberi dinding atau bingkai, bingkai atau korden inilah yang arah model dengan penonton yang menyaksikan pementasan dalam satu arah. Dengan pemisahan ini maka pergantian tata panggung dapat dilakukan tanpa sepengetahuan penonton.

3) Panggung Terbuka

Merupakan tata panggung tanpa adanya dinding keliling. Berbagai variasi dapat digunakan untuk memperlihatkan pertunjukan di tempat terbuka (*outdoor*), di dalam ruangan (*indoor*) atau ditempat yang landai dimana penonton berada di area yang lebih bawah dari panggung tersebut.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa panggung adalah tempat pertunjukan yang berbentuk ruang yang datar, terang, dan dapat dilihat dari tempat penonton. Panggung dapat dibedakan menjadi tiga, yaitu : panggung arena, panggung tertutup, panggung terbuka.

4. Lighting

Lighting adalah penataan peralatan pencahayaan untuk menerangi panggung untuk mendukung sebuah pementasan atau pementasan, tanpa adanya pencahayaan maka pementasan tidak akan terlihat oleh penonton. Menurut I Made Bandem dan Sal Murgiyanto (2000) Fungsi dari cahaya dapat digolongkan menjadi dua yaitu :

- a. Lighting sebagai penerangan yaitu fungsi lighting yang hanya sebatas untuk menerangi panggung beserta unsur-unsurnya agar terlihat saat pementasan.
- b. lighting sebagai pencahayaan yaitu berfungsi sebagai unsur artistik saat pementasan yang bermanfaat untuk membentuk dan mendukung suasana sesuai tuntutan tema pementasan.

Beberapa istilah yang sering digunakan dalam tata cahaya :

- 1) Lampu : sumber cahaya, ada bermacam, macam tipe, seperti par 38, halogen, spot, follow light, focus light, dll.
- 2) *Holder* : dudukan lampu.
- 3) Kabel : penghantar listrik.
- 4) *Dimmer* : piranti untuk mengatur intensitas cahaya.
- 5) *Main Light* : cahaya yang berfungsi untuk menerangi panggung secara keseluruhan.
- 6) *Foot Light* : lampu untuk menerangi bagian bawah panggung.
- 7) *Wing Light* : lampu untuk menerangi bagian sisi panggung.
- 8) *Front Light* : lampu untuk menerangi panggung dari arah depan.
- 9) *Back Light* : lampu untuk menerangi bagian belakang panggung, biasanya ditempatkan di panggung bagian belakang.
- 10) *Silouet Light* : lampu untuk membentuk siluet pada backdrop.
- 11) *Upper Light* : lampu untuk menerangi bagian tengah panggung, biasanya ditempatkan tepat di atas panggung.
- 12) *Tools*: peralatan pendukung tata cahaya, misalnya *circuit breaker* (sekring), tang, gunting, isolator, solder, palu, tespen, *cutter*, avometer, saklar, *stopcontact*, *jumper*, dll.
- 13) *Seri Light* : lampu yang diinstalasi secara seri atau sendiri-sendiri. (1 channel 1 lampu)
- 14) *Paralel Light* : lampu yang diinstalasi secara paralel (1 channel beberapa lampu).

5. Tata Suara

Tata suara adalah suatu teknik pengaturan peralatan suara atau bunyi pada suatu acara pertunjukkan, pertemuan, rapat dan lain-lain. Tata suara memainkan peranan penting dalam suatu pertunjukan langsung dan menjadi satu bagian tak terpisahkan dari tata panggung dan bahkan acara pertunjukan itu sendiri. Tata suara erat kaitannya dengan pengaturan penguatan suara agar bisa terdengar kencang tanpa mengabaikan kualitas dari suara-suara yang dikuatkan. Pengaturan tersebut meliputi pengaturan

mikropon, kabel, prosesor dan efek suara, pengaturan konsol *mixer* , kabel-kabel dan juga *audio power amplifier* dan speaker.

6. Proses Penyelenggaraan Pergelaran

Pergelaran busana akan berhasil jika panitia melakukan perencanaan yang matang, selain itu kerjasama tim akan sangat mempengaruhi keberhasilan acara pergelaran tersebut. Untuk menyelenggarakan pergelaran langkah yang harus dilakukan adalah :

a. Menentukan tujuan pergelaran

Hal pertama yang dilakukan sebelum menyelenggarakan pergelaran adalah menentukan tujuan. Berikut ini adalah macam-macam tujuan pergelaran :

- 1) Sebagai sarana hiburan
- 2) Memperingati hari-hari besar
- 3) Pergelaran karya
- 4) Sebagai acara bakti sosial
- 5) Melestarikan kebudayaan

b. Pembentukan Panitia

Penyelenggaraan pergelaran membutuhkan kepanitiaan untuk mempersiapkan acara. Seluruh panitia dibagi sesuai divisi yang diperlukan di dalam pergelaran tersebut. Setiap divisi mempunyai tugas masing-masing. Dalam kepanitiaan ini kerjasama tim menjadi bagian terpenting. Masing-masing anggota divisi harus mempunyai misi yang sama untuk melancarkan acara. Menurut Sri Ardiati Kamil (1986) Panitia gelar busana terdiri dari ketua panitia, wakil ketua, sekretaris dan humas, bendahara, announcer, perlengkapan, penanggung jawab peragawati dan tata rias.

c. Menentukan Tema

Tema adalah pokok pikiran atau suatu hal yang menjadi target yang akan dicapai. Dalam pergelaran busana harus mengangkat tema sebagai acuan, tema harus sesuai dengan sumber ide yang diangkat. Tema disesuaikan dengan tujuan dan sasaran pergelaran. Tema yang

ditampilkan harus aktual yaitu hal yang sedang hangat diperbincangkan.

d. Membuat Proposal Kegiatan

Pembuatan proposal bertujuan untuk meningkatkan pemahaman seluruh komponen pergelaran, mencari sumber dana, proposal memuat rencana kegiatan dan anggaran dana yang didapat dari anggaran antar divisi. Oleh karena itu, acara akan berjalan sesuai dengan isi proposal tersebut. Berikut ini merupakan isi proposal kegiatan :

- 1) Latar belakang, yaitu dasar yang digunakan pada pergelaran.
- 2) Nama kegiatan, yaitu judul atau tema yang diangkat dalam pergelaran.
- 3) Tema kegiatan, yaitu pokok pikiran pergelaran.
- 4) Dasar pemikiran, yaitu memuat hal-hal surat-surat keputusan atau program yang akan dipakai sebagai dasar acuan dalam kegiatan.
- 5) Pelaksanaan, yaitu memuat waktu kapan dilaksanakan berisi hari, tanggal, waktu, dan tempat dilaksanakannya pergelaran.
- 6) Susunan kepanitiaan, memuat seluruh komponen yang terlibat dalam kepanitiaan pergelaran.
- 7) Rencana kegiatan, yaitu berisi rangkaian kegiatan yang akan dilaksanakan.
- 8) Rencana anggaran, yaitu rencana pemasukan dan pengeluaran untuk menyelenggarakan pergelaran.
- 9) Lain-lain, dapat diisi dengan surat-surat yang mendukung pelaksanaan.
- 10) Penutupan, berisi harapan dari penyelenggara agar kegiatan dapat berjalan dengan baik. Dibubuhi tanda tangan kedua panitia dan instansi

Catatan : Apabila acara yang diselenggarakan direncanakan melibatkan pihak ketiga (sponsor), maka sebaiknya juga dilampiri dokumentasi kegiatan (foto atau VCD) serupa yang pernah diselenggarakan sebelumnya (apabila pernah menyelenggarakan)

e. Menyusun Jadwal Pergelaran

Susunan kegiatan pergelaran meliputi hal-hal yang akan dikerjakan selama menuju hari pergelaran diselenggarakan, diantaranya adalah :

- 1) Kegiatan masing masing divisi selama persiapan menuju hari pergelaran. Yang diputuskan melalui rapat internal divisi
- 2) Menyusun kegiatan yang akan dilakukan selama persiapan seperti jadwal rapat, jadwal pengukuran, jadwal *fitting*, jadwal penilaian, jadwal gladi bersih, dan hari pergelaran.
- 3) Membuat susunan acara.

Susunan acara terdiri dari beberapa kegiatan dari mulai persiapan hingga hari pelaksanaan acara, diantaranya adalah susunan acara pemotretan, penilaian gantung, gladi bersih, dan hari pelaksanaan acara. Setelah susunan acara telah selesai dibuat, langkah terakhir mempersiapkan peralatan dan kebutuhan penunjang untuk membantu kelancaran acara. Setelah peralatan penunjang, langkah selanjutnya adalah gladi bersih yang diikuti oleh seluruh komponen pergelaran contohnya seperti panitia, peragawati, bintang tamu, dan lain-lain. Tujuan gladi resik adalah untuk memastikan seluruh alat penunjang keberlangsungan acara dapat digunakan dengan baik.

