

BAB II

DASAR PENCIPTAAN KARYA

A. Tema Penciptaan *Tromgine*

Penentuan tema merupakan hal yang terpenting dalam menciptakan sebuah karya, karena tema akan sangat mempengaruhi bentuk, siluet, warna dari busana yang diciptakan. Tema ini akan mempengaruhi konsep atau pemikiran yang mendasari pencipta. Menurut Soedjadi (2000:14) pengertian konsep adalah ide abstrak yang dapat digunakan untuk mengadakan klasifikasi atau penggolongan yang ada pada umumnya dinyatakan dengan suatu istilah atau rangkaian kata. Menurut Bahri (2008:30) konsep adalah satuan arti yang mewakili sejumlah obyek yang mempunyai ciri yang sama.

Pergelaran Busana Proyek Akhir dan Karya Inovasi Produk Fashion Mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana angkatan 2016 mengusung tema *Tromgine*. *Tromgine* merupakan singkatan dari *The Role of Millennials Generation in Natural Environment*, yang diartikan sebagai peranan generasi milenial dalam lingkungan alam. Manusia merupakan bagian dari alam semesta. Lingkungan alam sangat penting bagi manusia karena lingkungan alam mempengaruhi perkembangan hidup manusia. Pada masa sekarang, generasi milenial hidup serba modern dan digital. Mereka memanfaatkan kemajuan teknologi sebagai alat penunjang dalam kehidupan sehari-hari. Memiliki sifat sebagai pribadi dengan pikiran terbuka, rasa percaya diri yang bagus, optimis, dan mampu mengekspresikan perasaan, maka generasi milenial memiliki sifat positif yang dapat dimanfaatkan untuk membangun peradaban manusia yang lebih baik. Dalam hal ini generasi milenial dituntut untuk ikut serta dalam perkembangan dan kemajuan dunia, salah satunya di bidang fashion.

Karya yang ditampilkan merupakan perwujudan penggunaan teknologi sebagai peran mahasiswa dalam mempopulerkan warisan budaya yang ada di

Indonesia dalam penerapan sumber ide busana yaitu *Heritage* Indonesia. *Heritage* merupakan peninggalan masa lalu yang harus diperkenalkan dari generasi ke generasi. *Heritage* meliputi tradisi, bangunan, taman nasional, cerita rakyat dan peninggalan sejarah yang berumur puluhan tahun. Melalui tema ini diharapkan mahasiswa dapat ikut serta dalam mempopulerkan warisan budaya dan alam yang ada di Indonesia.

Tema *Tromgine* ini mengacu pada *Indonesia Trend Forecasting 2019/2020* yaitu *Singularity* yang terkait dengan perubahan zaman. Trend ini mengusung gambaran keadaan yang mengindikasikan beragam pergeseran teknologi dan sikap-sikap yang menyertainya, dan gambaran masa depan yang masih diraba.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *Tromgine* merupakan singkatan dari *The Role of Millennials Generation in Natural Environment*, yang diartikan sebagai peranan generasi milenial dalam lingkungan alam. Dengan mengacu pada *Indonesia Trend Forecasting 2019/2020* yaitu *Singularity*, mengusung gambaran keadaan yang mengindikasikan beragam pergeseran teknologi dan sikap-sikap yang menyertainya, dan gambaran masa depan yang masih diraba.

B. Trend Forecasting 2019/2020 Singularity

Kecenderungan akan suatu gaya busana tertentu lazim disebut dengan trend mode (Sri Widarwati, 2000: 22). Trend ini terjadi dalam kurun waktu tertentu. Apapun yang ada di sekitar kita dapat berpengaruh pada mode seperti contoh popularitas seseorang.

Trend *Singularity* terbagi menjadi 4 tema yaitu *Exuberant*, *Neo Medieval*, *Svarga*, *Cortex*. Penjelasannya sebagai berikut:

1. Exuberant

Karakter dasar dari tema ini adalah santai, ramah, sedikit “nerdy”, namun tetap *stylish* dan lucu. Kehidupan yang tidak terlepas dari teknologi digital merangkul rekonsiliasi budaya dalam musik, hiburan dan seni, yang divisualisasikan dengan grafis yang berwarna, *street art*, komik dan kartun. *Exuberant* ini terbagi menjadi 3 subtema, yaitu:

a. *Posh Nerd*

Gaya “orang pintar” berkelas dengan sentuhan berkelas. Mengingat pada kacamata tebal, setelan jas bercorak warna-warni, suspender, dasi kupu-kupu bercorak, namun dalam kombinasi dan dikemas dengan penuh gaya serta membersihkan semacam kemewahansubkultur yang diciptakan oleh kelompok kutu buku dan penggemar teknologi.

b. *Urban Caricature*

Mengambil seni urban sebagai pernyataan konsep kehidupan, yang diaplikasikan dalam bentuk yang luas ragamnya: dari komik superhero, narasi budaya kontemporer, hingga seni mural dan ilustrasi yang merefleksikan sebuah budaya baru yang meleburkan barat dan timur, tradisi dan modernisasi, dalam satu tubuh hingga menciptakan sebuah karakter yang spesifik.

c. *New Age Zen*

Seiring dengan kerianan dan antusiasme terhadap budaya pop, nilai-nilai spiritual ketimuran masih menjadi pegangan untuk introspeksi diri dalam menjalani gaya hidup barat. Basic items dibuat panjang, memberi kesan lebih tenang, *humble*, dan meditatif.

2. *Neo Medieval*

Tema abad pertengahan menyatu dengan pesona teknologi canggih sehingga menghasilkan dunia baru yang rusuh serta penuh dengan imajinasi tentang intergalaktik dan historis-futuristik. Sesuai dengan latar belakang tersebut, gaya khas pejuang, futuristic, pilgrimage, kuat, tegas, namun tetap elegan memenuhi tema ini. *Neo Medieval* ini terbagi menjadi 3 subtema yaitu:

a. *Futuristic*

Futuristic Medieval menghadirkan pengembangan bentuk busana klasik, yang secara elegan menonjolkan bentuk tubuh (*body conscious*). Dengan siluetnya yang ramping maupun siluet jam pasir

(*hour glass*), gaya ini tampil luwes dengan garis desain dan potongan yang sederhana namun nampak tegas.

b. *Dystopian Fortress*

Akibat krisis, kehancuran dan serba kekurangan, busana yang masih ada didaur ulang agar dapat digunakan kembali. Jaket, workwear, cape, bahkan gaun yang masih tersisa, direka-reka menjadi bentuk baru.

c. *Armoury*

Gaya *Armoury* antara lain menampilkan elemen-elemen yang kerap terdapat pada kostum dan peralatan perang tokoh-tokoh hero dan pejuang dalam film futuristic. Terdapat bukaan atau belahan yang seolah berfungsi menyimpan senjata rahasia, ada sabuk ekstra sebagai pelindung tambahan, dan terdapat pula lapis-lapis pada busana yang diilhami oleh tameng.

3. *Svarga*

Dari keterbukaan pemikiran masyarakat masa kini, tercipta multikulturasi. Tabrak corak, etnik, dan kriya tercampur di dalam satu koleksi dengan tetap memperhatikan keseimbangan satu dengan yang lainnya sehingga membaaur menjadi satu karya seni. *Svarga* terbagi menjadi 3 subtema, yaitu:

a. *Couture Boho*

Mencampurkan elemen cultural yang mewah dan eksklusif, kaya akan detail, serta bergaya burgeoise yang elegan. Subtema ini mengusung kekayaan tradisional yang dibuat dengan keahlian yang tinggi.

b. *Upskill Craft*

Merupakan sebuah peningkatan nilai dari hasil kriya yang dibuat menjadi seni kontemporer. Subtema ini lebih berkesan *indigenous* (asli), *down to earth* (membumi), *soft* (lembut) dan *eclectic* (memadukan berbagai gaya). Teknik kriya dan tenun banyak dipakai untuk lebih memberi kesan membumi.



Gambar 1. Subtema *Upskill Craft*

(www.trendforecasting.id)

Penerapan subtema *Upskill Craft* pada pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Batik Parang Kusumo ini ialah dengan penggunaan bahan tenun yang memberi kesan *down to earth*, penggunaan hiasan berupa sengkeli memberi kesan kriya kelas tinggi, serta penggunaan warna bahan yang terdapat pada palet warna subtema ini yaitu warna biru dan coklat.

c. *Festive-fiesta*

Merupakan bentuk perayaan atas bersatunya umat manusia. Pattern blocking dengan motif yang eksentrik dan eksotis dipadu ke dalam sebuah basic shape pieces untuk menghasilkan gaya boho yang lebih kontemporer.

4. *Cortex*

Merupakan paradox kecerdasan buatan di era evolusi digital dimana digitalisasi membaur di seluruh lingkup hidup masyarakat. Bentuk abstrak terstruktur, tidak terduga dan fleksibel dinamis baik dalam tekstur maupun siluetnya merupakan poin utama dari *Cortex*. *Cortex* terbagi menjadi 3 subtema, yaitu:

a. *Fractaluscious*

Dalam busana, *fractaluscious* diilhami oleh bentuk penampang otak; menampilkan desain luwes dengan menonjolkan garis-garis meupun bidang lengkung yang seolah bergerak mengalir dan tumbuh. Kesan tumbuh akan semakin jelas dengan pemakaian bahan

transparan, menjadikan garis-garis lengkung bergelombang nampak berganda.

b. *Lucid*

Subtema ini lebih bermain pada kesan translucent dan tembus pandang pada material yang dipakai sehingga lebih mengesankan minimalis, *sleek*, *vivid*, dan *clean*.

c. *Glitch*

Subtema ini lebih menekankan pada tekstur ataupun motif ombre maupun nyaris abstrak dengan noise dan grainy yang member kesan tidak beraturan dan bengkok.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, trend Singularity terbagi menjadi 4 tema yang meliputi *exuberant* tentang keceriaan optimis yang diwujudkan dalam penggunaan warna-warna cerah, *neo medieval* tentang romansa abad pertengahan, *svarga* tentang percampuran budaya yang menyatu, dan *cortex* tentang digitalisasi dalam kehidupan masa kini.

Penerapan subtema *Upskill Craft* pada pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Batik Parang Kusumo ini ialah dengan penggunaan bahan tenun yang memberi kesan *down to earth*, penggunaan hiasan berupa sengkeli memberi kesan kriya kelas tinggi, serta penggunaan warna bahan yang terdapat pada palet warna subtema ini yaitu warna biru dan coklat.

C. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide

Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain ide baru. Dalam menciptakan suatu desain busana yang baru, seorang perancang busana dapat melihat dan mengambil obyek yang dijadikan sebagai sumber ide. Obyek tersebut dapat berupa benda-benda yang ada di lingkungan dimana seorang perancang tersebut berada dan peristiwa-peristiwa penting baik di tingkat

nasional maupun internasional (Sri Widarwati 1993:58). Sedangkan, menurut Chodiyah dan Wasri A.Mamdy (1982) sumber ide adalah sesuatu yang dapat merangsang lahirnya kreasi baru.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan sumber inspirasi dalam menciptakan suatu kreasi baru.

2. Penggolongan Sumber Ide

Secara garis besar sumber ide dapat dikelompokkan menjadi 3 menurut Chodiyah dan Mamdy (1982:172), pengelompokan tersebut meliputi:

- a. Sumber ide dari penduduk dunia, atau pakaian daerah-daerah Indonesia.
- b. Sumber ide dari benda-benda alam, seperti bentuk dan warna dari tumbuh-tumbuhan, binatang, gelombang laut, bentuk awan dan bentuk-bentuk geometris.
- c. Sumber ide dari peristiwa-peristiwa nasional, maupun internasional, misalnya pakaian olahraga dari peristiwa PON, SEA Games, Asian Games, Olympic Games, dan lain-lain.

Sedangkan menurut Sri Ardiati Kamil (1986: 30-32) penggolongan sumber ide dikelompokkan menjadi 3 (tiga) yaitu :

- a. Sumber ide dari sejarah dan produk asli.
- b. Sumber ide dari alam, seperti bentuk dan warna dari tumbuh-tumbuhan atau binatang.
- c. Sumber ide dari pakaian kerja ataupun pakaian yang ada hubungannya dengan *sport* atau profesi tertentu.

3. Pengembangan Sumber Ide

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

- a. *Stilisasi*

Merupakan cara penggambaran untuk 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 dan lain-lain. Proses *stilisasi* dapat dilakukan dengan menambahkan detail, pada setiap perubahan sehingga semakin lama detailnya semakin rumit.

b. *Distorsi*

Merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau obyek yang digambar. Contoh : karakter wajah gatot kaca dan berbagai wajah topeng lainnya.

c. *Transformasi*

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

d. *Deformasi*

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

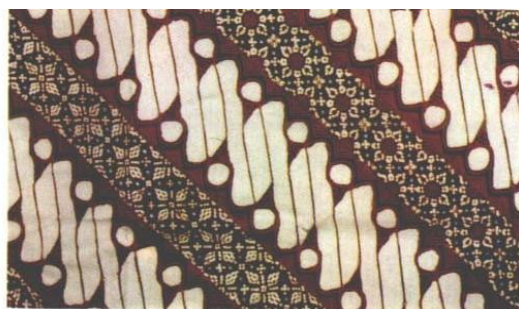
Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa sumber ide dan cara pengembangannya yang digunakan dalam menciptakan suatu desain, antara lain teknik stilasi yang menekankan dengan cara menggayakan setiap kontur pada obyek atau benda tersebut. Distorsi yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu, transformasi melalui penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan memindahkan wujud atau figure dari objek lain ke objek yang akan digambar, dan disformasi melalui

penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karkter dengan mengubah bentuk objek.

Pada pembuatan busana pesta malam untuk wanita dengan sumber ide Batik Parang Kusumo ini, menggunakan pengembangan sumber ide dengan teknik *stilasi*, yaitu dengan menerapkan salah satu motif yang terdapat pada sumber ide Batik Parang Kusumo yaitu motif bunga yang digunakan sebagai hiasan busana berupa tali sengkeli.

4. Sumber Ide Batik Parang Kusumo

Parang berasal dari kata karang atau batu karang. Perengan menggambarkan sebuah garis menurun dari tinggi ke rendah secara diagonal serta memiliki kemiringan 45 derajat. Pola dasarnya adalah lilitan leter S. Parang Kusumo berasal dari kata kusumo yang artinya kembang. Motif ini mengandung makna hidup harus dilandasi oleh perjuangan untuk mencari keharuman lahir dan batin. Bagi orang Jawa keharuman yang dimaksud adalah keharuman pribadinya tanpa meninggalkan norma-norma yang berlaku dan sopan santun agar dapat terhindar dari bencana lahir dan batin. Motif batik parang kusumo terdiri dari unsur motif api dan motif mlinjon. Motif-motifnya tersusun menurut garis diagonal, motif api atau motif parang posisinya bertolak belakang dengan motif mlinjon yang berbentuk segiempat belah ketupat. Di tengah-tengah motif api terdapat dua motif bunga kecil yang bertajuk 3 dan saling bertolak belakang.



Gambar 2. Motif Batik Parang Kusumo

(<http://batikdan.blogspot.com/2011/07/batik-parangkusumo.html?m=1>)

D. Desain Busana

1. Prinsip Penyusunan Moodboard

Moodboard merupakan media perencanaan bagi desainer yang menyajikan dan membahas fakta atau permasalahan yang dikaji secara deskriptif dalam bentuk hasil analisis visual yang dilakukan.

Moodboard adalah suatu media, bisa berupa papan, buku, maupun katalog yang berisi kumpulan gambar dan penjelasan mengenai ide image yang akan mahasiswa wujudkan. Gambar-gambar tersebut bisa berupa tempelan- tempelan gambar berasal dari majalah yang disusun dan diberi penjelasan-penjelasan berupa warna-warna yang mendominasi, target pengguna, dan lain-lain.

Tujuan dari pembuatan moodboard adalah untuk menentukan tujuan, arah dan panduan dalam membuat karya cipta, sehingga proses kreativitas yang dibuat 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 dibuat berdasarkan tema pembuatan karya. Moodboard dibuat oleh designer yang akan merancang busana. Moodboard dibuat ketika mengumpulkan sumber referensi berupa gambar-gambar yang akan dijadikan sumber ide untuk pembuatan desain busana.

Berikut ini langkah-langkah kegiatan pembuatan moodboard :

- a. Menentukan tema karya desain yang akan digunakan, lalu memulai mengumpulkan berbagai elemen penyusun moodboard berupa berbagai gambar yang dapat menunjang terhadap tema pada moodboard tersebut.
- b. Menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan berupa kertas dan perlengkapan lainnya, guntingan gambar-gambar yang satu sama lain memiliki keterkaitan dalam satu tema
- c. Membuat Moodboard dari tema yang telah ditentukan, dengan cara menyusun elemen-elemen pembuatan moodboard berdasarkan tema yang telah ditentukan.

2. Unsur dan Prinsip Desain

a. Unsur desain

Unsur-unsur desain adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyusun suatu rancangan. Unsur tersebut selalu ada dalam setiap desain sejak zaman dahulu hingga kini, tetapi bentuk dan variasinya yang selalu berubah-ubah sesuai dengan hal-hal yang disukai oleh masyarakat. Hal tersebut dapat dilihat pada bidang busana, setiap tahun atau setiap musim, mode busana selalu berganti, sehingga muncullah trend mode dari tahun ke tahun (Sri Widarwati, 2000:7). Unsur desain meliputi: garis, arah, ukuran, bentuk, nilai gelap terang, warna dan tekstur (Graves, 1951: 3; Chodiyah dan Mamdy 1982: 8)

1) Garis

Garis merupakan unsur yang tertua yang digunakan untuk mengungkapkan emosi dan perasaan seseorang. Fungsi garis ialah untuk: a) membatasi bentuk struktur (siluet), b) membagi bentuk struktur menjadi bagian-bagian yang merupakan hiasan dan menentukan model, c) menentukan periode suatu busana, d) memberi arah dan pergerakan (Chodiyah dan Mamdy, 1982: 8).

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

- a) Sambungan bagian-bagian pakaian tersebut, seperti garis pinggang, garis leher, garis sambungan lengan pada badan, garis sambungan pada sisi dan sebagainya.
- b) Detail, dekorasi, dan *trimming* pada pakaian. Misalnya, lipatan-lipatan jarum (*tucks*), kup (*dart*), garis-garis lengkung (*scallops*), merupakan garis pola. Selain itu kerut-kerut dan *ruffles* juga merupakan garis.
- c) Hiasan aplikasi, tusuk-tusuk mesin, dan lain-lain.

Macam-macam garis mempunyai sifat yang memberi pengaruh pada perbandingan badan (Sri Ardiati Kamil, 1986), di antaranya:

- a) Garis vertikal, memberikan pengaruh memanjangkan.
- b) Garis horizontal, memberikan pengaruh memendekkan.
- c) Garis diagonal, memberikan pengaruh melebarkan.
- d) Garis lengkung, memberikan pengaruh membesarkan.
- e) Garis bentuk V, memberikan pengaruh mengecilkan.
- f) Garis patah, memberikan pengaruh memotong suatu garis yang panjang dan lurus.

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

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

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, garis adalah hasil goresan dari titik satu ke titik yang lainnya di atas permukaan yang digunakan untuk mengungkapkan emosi dan perasaan seseorang sesuai arah dan tujuannya. Selain itu dalam dunia fashion garis dapat diterapkan berupa garis hias busana, misalnya garis empire, garis magstop, dan garis lainnya. Macam-macam garis di antaranya garis vertikal, garis horisontal, garis diagonal, garis lengkung, garis bentuk V, dan garis patah.

Penerapan unsur garis pada desain busana pesta malam untuk wanita dengan sumber ide Batik Parang Kusumo ini ialah penggunaan garis diagonal pada desain patch work, garis lengkung pada garis leher, dan pembuatan garis untuk siluet busana.

2) Arah

“Setiap garis mempunyai arah, yaitu; a) mendatar (horisontal), b) tegak lurus (vertikal), dan c) miring ke kiri dan miring ke kanan (diagonal)” (Sri Widarwati dkk, 2000: 8). Menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982), masing-masing arah mempunyai pengaruh yang berbeda terhadap si pengamat. Sedangkan menurut Hartatiati Sulistio (2005), arah merupakan sebuah unsur desain yang erat hubungannya dengan garis, sehingga arah garis yang berbeda akan memberi kesan yang berbeda. Arah garis yang akan digunakan dalam suatu desain busana akan memberi kesan tertentu pada hasil rancangannya.

Menurut Sri Widarwati, dkk (2000), sifat-sifat arah garis di antaranya:

- a) garis lurus mempunyai sifat kaku, kokoh, keras, tetapi dengan arah garis yang berbeda akan memberikan kesan yang berbeda pula.
- b) Garis lengkung mempunyai sifat memberi suasana riang, luwes, lembut, dan lebih *feminine*.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, benda atau bahan dapat dirasakan adanya suatu arah tertentu, seperti mendatar, tegak lurus, atau menyerong. Arah mampu menggerakkan rasa. Unsur arah pada benda dan bahan dapat terlihat dan terasa yang sering dimanfaatkan oleh perancang busana. Unsur arah pada model pakaian dan corak bahan pakaian dapat digunakan untuk mengubah kesan penampilan bentuk tubuh, seperti bentuk pendek berkesan tinggi dan gemuk berkesan ramping.

Penerapan unsur arah pada desain busana pesta malam untuk wanita dengan sumber ide Batik Parang Kusumo ini ialah arah diagonal pada pelekattan hiasan busana berupa tali sengkeli.

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.

Bentuk mempunyai kemampuan untuk menciptakan suatu perasaan serta reaksi bagi yang melihatnya” (Hartatiati Sulistio, 2005: 11). Menurut Soekarno & Lanawati Basuki (2004: 12), “unsur bentuk terdapat beberapa macam bentuk dasar geometris, seperti segi empat, persegi panjang, segitiga, kerucut, lingkaran, dan silinder”. Sedangkan menurut Sri Widarwati, dkk (2000: 10), “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”.

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

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

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

- a) Bentuk geometris yaitu bentuk-bentuk yang dibuat dengan garis atau menggunakan alat-alat ukur. Bentuk-bentuk yang

dibuat dengan garis lurus antara lain bentuk segitiga, segiempat, lingkaran, trapesium, kerucut, persegi panjang, serta silinder.

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

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa bentuk adalah bidang yang tersusun apabila suatu garis jika ditarik kemudian terhubung dengan permulaanya. Bentuk dibagi menjadi dua, yaitu bentuk dua dimensi dan tiga dimensi. Bentuk dua dimensi dibatasi dengan garis misalnya gambar desain busana, desain hiasan, desain, sedangkan bentuk tiga dimensi mempunyai volume yang dibatasi oleh permukaan.

Bentuk lengan pada desain busana pesta untuk wanita dengan sumber ide Batik Parang Kusumo ini menyerupai siluet balon yang menggembung pada bagian ujung lengannya, dengan tujuan memberikan kesan berisi pada lengan sehingga terlihat *feminine*. Bentuk jajar genjang yang dihasilkan garis diagonal pada bagian rok memberi kesan tegas namun tetap *feminine*.

4) Ukuran

“Hasil suatu desain dipengaruhi pula oleh ukuran, termasuk keseimbangan. Jika pengaturan ukuran unsur-unsur desain dibuat yang baik, maka desain akan memperlihatkan keseimbangan” (Hartatiati Sulistio, 2005: 10).

Garis dan bentuk mempunyai ukuran yang berbeda, karena ukuranlah panjang atau pendeknya garis dan besar kecilnya bentuk menjadi berbeda. Pada busana ukuran digunakan juga untuk menentukan panjang rok. Ada lima ukuran panjang rok menurut Sri Widarwati, dkk : 2000 yaitu:

- a) Mini : rok yang panjangnya 10-15 cm di atas lutut.

- b) kini : rok yang panjangnya sampai lutut.
- c) midi : rok yang panjangnya 10-15 cm di bawah lutut.
- d) maxi : rok yang panjangnya di atas pergelangan kaki.
- e) longdress : gaun yang panjangnya sampai lantai/tumit.

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

Ukuran rok yang digunakan pada desain busana pesta malam untuk wanita dengan sumber ide Batik Parang Kusumo ini ialah rok maxi, yaitu rok yang panjangnya di atas pergelangan kaki.

5) Nilai Gelap Terang

Nilai gelap terang adalah suatu sifat warna yang menunjukkan apakah warna mengandung hitam atau putih (Sri Widarwati, 2000:10). Suatu warna dikatakan gelap apabila warna tersebut cenderung ke warna hitam dan dikatakan terang apabila warna tersebut cenderung ke warna putih (Arifah A Riyanto, 2003: 47).

Nilai gelap terang mengandung bermacam-macam tingkatan atau jumlah gelap terang yang terdapat dalam suatu desain (Widjiningih, 1982). Nilai gelap terang adalah penampakan benda hasil penglihatan mata yang menunjukkan adanya gelap terang pada warna dari benda (Atisah Supahelut dan Petrussumandi, 1991).

Berdasarkan uraian diatas, nilai gelap terang adalah sesuatu yang ditangkap oleh indra penglihatan akibat adanya pantulan cahaya yang mengenainya sehingga mengandung sifat gelap (ditimbulkan warna hitam) dan sifat terang (ditimbulkan warna

putih) dan kecenderungan sifat warna yang terdapat dalam suatu desain dan mempunyai nilai.

Nilai gelap terang berhubungan dengan warna kulit pemakai busana. Busana pesta malam dengan sumber ide Batik Parang Kusumo ini dibuat untuk jenis kulit sawo matang karena menggunakan warna yang *soft* dan tidak terlalu mencolok.

6) Warna

Pemilihan kombinasi warna yang tepat pada pembuatan busana akan memberikan kesan yang menarik (Sri Widarwati, 2000:12). Ada beberapa macam warna meliputi: warna primer, warna sekunder, warna penghubung, warna asli, warna panas dan warna dingin, serta kombinasi warna. Berikut penjelasannya:

a) Warna Primer

Warna primer meliputi warna merah, kuning dan biru yang belum mengalami percampuran.

b) Warna Sekunder

Warna sekunder terjadi bila dua warna primer dicampur dengan jumlah yang sama, missal: biru dengan kuning menjadi hijau, merah dengan kuning menjadi jingga, merah dengan biru menjadi ungu, dan lain-lain.

c) Warna Penghubung

Warna penghubung terjadi bila dua warna sekunder dicampur dalam jumlah yang sama.

d) Warna Asli

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

e) Warna Panas dan Warna Dingin

Warna yang termasuk ke dalam warna panas meliputi: merah, merah jingga, kuning jingga dan kuning. Sedangkan warna dingin meliputi: hijau, biru hijau, biru, biru ungu dan ungu.

f) Kombinasi Warna

- (1) Kombinasi warna analogous yaitu perpaduan dua warna yang letaknya berdekatan di dalam lingkaran warna.
- (2) Kombinasi warna monochromatic yaitu perpaduan dari satu warna tetapi berbeda tingkatannya.
- (3) Kombinasi warna komplemen (pelengkap) terdiri dari dua warna yang letaknya berseberangan di dalam lingkaran warna.
- (4) Kombinasi warna segitiga, terdiri dari tiga warna yang jaraknya sama di dalam lingkaran warna.

Adapun diagram warna menurut Brewster adalah sebagai berikut:

a) Warna Primer

Warna dasar yang tidak merupakan campuran dari warna-warna lain. Warna yang termasuk golongan primer yaitu merah, biru, dan kuning.

b) Warna Sekunder

Merupakan pencampuran hasil warna primer dengan proporsi 1:1 misalnya warna jingga hasil campuran warna merah dengan kuning, hijau adalah campuran biru dan kuning, dan ungu campuran dari biru dan merah.

c) Warna Tersier

Campuran salah satu warna primer dengan salah satu warna sekunder, misalnya warna jingga kekuningan didapat dari pencampuran warna kuning dan jingga.

d) Warna Netral

Hasil campuran ketiga warna dasar dalam proporsi 1:1:1. Warna ini sering muncul sebagai penyeimbang warna-warna kontras di alam. Biasanya hasil campuran yang tepat akan menuju hitam.

e) Warna Panas dan Dingin

Lingkaran warna primer hingga tersier bisa dikelompokkan menjadi dua kelompok besar, yaitu kelompok warna dan dingin. Warna panas dimulai dari kuning kehijauan hingga merah. Sementara warna dingin dimulai ungu kemerahan hingga hijau.

Warna dapat dikelompokkan menjadi lima macam (Ernawati dkk, 2008: 207) :

- a) Warna Primer, warna ini disebut juga dengan warna dasar atau pokok. Warna primer ini terdiri dari merah, kuning, dan biru.
- b) Warna sekunder, warna ini merupakan hasil pencampuran dari dua warna primer, warna sekunder terdiri dari warna orange, hijau, dan ungu. Warna orange merupakan hasil pencampuran warna merah dengan warna kuning. Warna hijau merupakan pencampuran dari warna kuning dengan warna biru. Warna ungu adalah hasil pencampuran warna merah dengan warna biru.
- c) Warna intermediet, warna ini dapat diperoleh dengan dua cara yaitu dengan mencampurkan warna primer dengan warna sekunder yang berdekatan dalam lingkaran warna atau dengan cara mencampurkan dua warna primer dengan perbandingan 1:2. Ada enam macam warna intermediet yaitu:
 - a) Kuning hijau adalah pencampuran warna kuning ditambah hijau atau dua bagian kuning ditambah satu bagian biru.
 - b) Biru hijau adalah hasil pencampuran warna biru ditambah hijau atau dua bagian biru ditambah satu bagian kuning.
 - c) Biru ungu adalah hasil pencampuran warna biru dengan ungu atau pencampuran dua bagian biru dengan satu bagian merah.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pemilihan warna sangat penting dalam busana karena warna mempunyai pengaruh sesuai atau tidak warna yang dipakai dalam busana. Warna dapat berfungsi untuk menyamarkan kekurangan ataupun menonjolkan kelebihan pada suatu desain.

Desain busana pesta untuk wanita dengan sumber ide Batik Parang Kusumo ini menggunakan warna dingin yaitu biru, coklat, dan cream.

7) Tekstur

Tekstur adalah sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan (Sri Widarwati, 2000:14). Sifat-sifat permukaan tersebut antara lain: kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis dan tembus terang (transparan).

Bahan sama halnya dengan garis dan warna, dapat mempengaruhi ukuran dan bentuk. Bahan yang berkilau lebih banyak memantulkan cahaya, sehingga membuat si pemakai kelihatan lebih gemuk, sebaliknya bahan yang teksturnya kusam mengurangi ukuran suatu obyek. Bahan polos lebih melangsingkan daripada bahan bercorak. Corak garis dapat memberi efek pada ukuran, seperti pada unsur garis, garis vertical memberi kesan tinggi dan langsing sedangkan garis horizontal memberi kesan pendek dan gemuk.

Tekstur menurut Arifah A.Riyanto (2003:47) terdiri dari 5 macam yaitu :

a) Tekstur kaku

Tekstur kaku dapat menyembunyikan atau menutupi bentuk badan seorang tetapi akan meampakkan seorang kelihatan gemuk. Misalnya dipakai oleh orang yang mempunyai panggul besar tetapi buah dada dan pinggang sepadan, namun orang

yang berbadan gemuk atau kegemukan (*obesitas*) tekstur yang kaku sebaiknya dihindari.

b) Tekstur kasar dan halus

Kain yang teksturnya kasar memberi tekanan pada si pemakai kelihatan gemuk, sedangkan bahan yang lembut atau halus tidak akan mempengaruhi ukuran badan asal tidak mengkilap.

c) Tekstur lemas

Kain dengan tekstur yang lembut dan lemas sesuai untuk model yang berkerut, *drapperi*, dan memberi efek yang luwes. Model dengan siluet H kurang sesuai dengan bahan yang teksturnya lemas, dan juga akan menonjolkan bentuk badan.

d) Tekstur tembus pandang

Tekstur tembus pandang kurang bisa menutupi bentuk badan yang dirasa kurang sempurna, misalnya terlalu gemuk atau terlalu kurus dan ingin kelihatan langsing.

e) Tekstur mengkilap dan kusam

Kain yang mempunyai tekstur yang mengkilap membuat si pemakai kelihatan lebih gemuk sedangkan tekstur yang kusam dapat memberi kesan lebih kecil dan mengecilkan.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa tekstur adalah sifat permukaan dari garis, bidang maupun bentuk yang dapat dilihat dan dirasakan seperti halus, kaku, lembut, tebal, tipis, dan tembus terang.

Busana pesta untuk wanita dengan sumber ide Batik Parang Kusumo ini menggunakan bahan yang bertekstur mengkilap pada blus dan cape, dan bahan bertekstur kusam pada bagian rok.

b. Prinsip Desain

Prinsip-prinsip desain ialah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu (Sri Widarwati, 2000:15). Prinsip desain adalah cara yang dilakukan penyusun atau menata unsur-unsur busana sehingga menjadi rancangan suatu bentuk dan model busana (Soekarno dan Lanawati Basuki, 2003). Sedangkan menurut pendapat Widjiningasih (1982: 11) prinsip-prinsip desain merupakan “suatu cara penggunaan dan mengkombinasikan unsur-unsur desain menurut prosedur tertentu”.

1) Harmoni

Harmoni adalah penyusunan atau pengorganisasian dari pusat perhatian, keseimbangan, perbandingan, dan irama sehingga tercipta suatu desain yang baik dan harmoni (Arifah A. Riyanto, 2003:49). Keserasian adalah kesatuan dari unsur-unsur desain walaupun berbeda tetapi membuat tiap-tiap bagian itu kelihatan bersatu. Keselarasan adalah kesatuan di antara macam-macam unsur desain walaupun berbeda tetapi membuat tiap-tiap bagian itu kelihatan bersatu (Sri Widarwati, 1993). Keserasian dapat diartikan sebagai prinsip-prinsip yang mencarminkan kesatuan melalui pemilihan dan susunan unsur-unsur, ide-ide dan tema (Chodiyah,1982:25). Harmoni atau suatu prinsip dalam seni yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan obyek serta ide-ide (Widjiningasih, 1982:10).

Menurut pendapat Widjiningasih (1982) aspek dalam prinsip desain untuk keselarasan atau harmonis ada lima yaitu:

- a) Keselarasan garis dan bentuk, beberapa garis yang dikombinasikan akan menghasilkan bentuk yang harmoni apabila menggunakan macam-macam garis yang penting yang terdiri dari pengulangan, kontras, dan pengalihan.
- b) Keserasian ukuran, keserasian akan terjadi apabila ukuran yang seimbang dipergunakan bersama-sama. Agar hiasan seimbang digunakan bersama-sama. Agar pada hiasan terlihat harmoni

dalam ukuran, maka besar kecilnya hiasan harus disesuaikan dengan besar kecilnya benda yang dihias.

- c) Kecerassian tekstur, untuk memperoleh harmoni dalam tekstur, maka tekstur yang halus dikombinasikan dengan yang halus pula, dan yang kasar dengan yang kasar pula.
- d) Kecerassian ide, suatu contoh harmoni dalam ide adalah penempatan hiasan dalam sulaman bayangan pada selendang yang berbahan sifon.
- e) Keselarasan warna, kecerassian warna yang baik akan didapat bila warna yang dipakai tidak perlu banyak.

Berdasarkan dari beberapa pengertian diatas, dapat dijelaskan bahwa keselarsan adalah kecerassian atau kesesuaian antara bagian yang satu dengan bagian yang lain dalam suatu benda yang mencerminkan kesatuan dalam pemilihan dan susunan objek dan ide-ide.

Desain busana ini menggunakan prinsip harmoni meskipun berbeda bentuk namun tetap ada pengulangan garis sehingga menjadi serasi.

2) Proporsi (perbandingan)

Proporsi adalah cara menempatkan unsur-unsur atau bagian-bagian busana yang berkaitan dengan jarak, ukuran, jumlah, tingkatan atau bidang pada suatu desain busana (Arifah A. Riyanto, 2003:52).

Menurut Widjiningsih (1982: 13) untuk memperoleh proporsi yang baik harus diperhatikan 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 itu dapat dikelompokkan bersama-sama dengan baik.

Ukuran harus dikelompokkan dengan baik sehingga tercipta suatu desain yang proposional. Jarak mempengaruhi suatu susunan, sehingga antara jarak, bentuk, dan ukuran harus sesuai untuk mendapatkan suatu proporsi yang baik. Dalam desain busana, perbandingan digunakan untuk menunjukkan suatu bagian dari bagian yang lain dalam busana yang akan diciptakan.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa perbandingan adalah hubungan satu bagian dengan yang lain dalam suatu susunan yang berkaitan dengan jarak, ukuran, jumlah, tingkatan, atau bidang pada suatu desain busana.

Perbandingan penggunaan dalam desain busana pesta ini sama rata dalam penggunaan bahan, tidak ada bahan yang mendominasi karena penggunaanya yang sudah sama.

3) *Balance* (Keseimbangan)

Balance atau keseimbangan adalah “hubungan yang menyenangkan antar bagian-bagian dalam suatu desain sehingga menghasilkan susunan yang menarik” (Ernawati dkk, 2008: 212). Keseimbangan atau *balance* adalah “pengaturan unsur-unsur desain secara baik sehingga serasi dan selaras pada pakaiannya” (Widjiningih, 1982: 15). Suatu keseimbangan akan terwujud apabila penggunaan unsur-unsur desain seperti bentuk, garis, warna dan yang lain dalam suatu desain dapat memberikan rasa puas. Keseimbangan digunakan untuk memberikan perasaan ketenangan dan kestabilan. Keseimbangan ada 2 (Ernawati dkk, 2008: 212) yaitu:

- a) Keseimbangan Simetris

Keseimbangan simetris atau formal yaitu sama antara bagian kiri dan kanan serta mempunyai daya tarik yang sama. Keseimbangan ini dapat memberikan rasa tenang, rapi, agung dan abadi.

b) Keseimbangan Asimetris

Keseimbangan asimetris atau informal yaitu keseimbangan yang diciptakan dengan cara menyusun beberapa obyek yang tidak serupa tetapi mempunyai jumlah perhatian yang sama. Obyek ini dapat diletakkan pada jarak yang berbeda dari pusat perhatian. Keseimbangan ini lebih halus dan lembut serta menghasilkan variasi yang lebih banyak dalam susunannya.

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

Dalam busana pesta malam ini keseimbangan yang dipakai ialah keseimbangan simetris dengan menimbulkan kesan yang sama pada bagian kanan dan kiri busana tersebut.

4) *Rhytme* (Irama)

Irama (*Rhytme*) pada suatu desain busana merupakan “suatu pergerakan yang teratur dari suatu bagian ke bagian yang lainnya, yang dapat dirasakan dengan penglihatan” (Arifah A. Riyanto, 2003: 57).

Ada empat macam cara untuk menghasilkan irama dalam desain busana (Sri Widarwati, 1993: 17) yaitu:

a) Pengulangan

Suatu cara untuk menghasilkan irama adalah pengulangan garis. Irama yang dihasilkan dengan pengulangan garis antara

lain pengulangan garis lipit, renda-renda dan kancing yang membentuk jalur. Selain pengulangan garis dapat juga dicapai pengulangan dalam warna atau bentuk.

b) Radiasi

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

c) Peralihan Ukuran

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

d) Pertentangan

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

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

Desain busana pesta mala mini memiliki irama berupa pengulangan garis diagonal pada bagian cape dan rok, serta pembuatan cape dua layer yang bentuknya sama dengan ukuran yang berbeda.

5) Aksen (*Center of Interest*)

Menurut Arifah A. Riyanto (2003) pusat perhatian pada desain busana adalah suatu bagian dari busana yang lebih menarik

dari bagian-bagian lainnya. 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” (Chodiyah dan Wisri A Mamdy, 1982: 34).

Untuk menciptakan pusat perhatian atau aksentuasi pada suatu susunan ada beberapa yang perlu diketahui yaitu penggunaan warna, garis, bentuk, dan ukuran yang kontras serta pemberian hiasan (Widjiningih, 1982). Pusat perhatian pada busana dapat berupa krah yang indah, ikat pinggang, dan lipit pantas. Pusat perhatian ini hendaknya ditempatkan pada suatu yang baik dari sisi pemakaian (Sri Widarwati, 2000: 21).

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pusat perhatian adalah suatu bagian yang lebih menarik dari bagian-bagian lainnya dalam suatu busana. Pusat perhatian adalah suatu bagian busana yang menarik dimana dapat memberi kesan atau karakter pada suatu desain busana sehingga pandangan terfokus hanya pada satu titik saja. Pusat perhatian dapat terdiri dari pusat perhatian pertama, kedua dan ketiga atau hanya satu-satunya pusat perhatian.

Hal yang menjadi pusat perhatian pada desain busana pesta malam ini ialah detail hiasan sengkeliit berbentuk bunga yang terdapat di bagian tepi cape.

3. Teknik Penyajian Gambar

Menurut Arifah A. Riyanto, (2003;134) menggambar desain busana ada beberapa cara yaitu :

a. *Design Sketching*

Design sketching ialah “mengembangkan ide-ide dan menerapkan pada kertas secepat mungkin” (Sri Ardiati Kamil, 1986:36). Menurut Arifah A. Riyanto.(2003) *Design sketching* yaitu suatu desain untuk

mengembangkan ide-ide yang ada dalam pikiran perancang yang dituangkan pada kertas secara spontan atau secepat mungkin.

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam menggambar sketsa (Sri Widarwati, 1993:74), yaitu :

- 1) Gambar sketsa harus jelas, tidak menggunakan detail-detail yang tidak berguna
- 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 sheet kita menggambar bagian-bagian sumbu
- 5) Pengembangan gambar dikerjakan di atas kertas sheet yang sama
- 6) Jangan menghapus apabila muncul ide baru. Jadi dalam kertas sheet ini ada beberapa model dan detail-detail yang bervariasi
- 7) Memilih desain yang disukai.

b. *Production Sketching*

Desain produksi atau “*production sketching* adalah suatu sketsa yang akan digunakan untuk tujuan produksi suatu busana” (Sri Ardiati Kamil, 1986: 39). *Production sketching* adalah gambar yang jelas, akurat, tepat dalam proporsi dan detailnya yang diperlukan untuk mengontruksi busana yang digambar lengkap dengan anatomi tubuh bagian muka dan belakang yang disertai keterangannya (Arifah A. Riyanto, 2003: 132).

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam *Production sketching* menurut Arifah A. Riyanto, 2003 antara lain :

- a) Semua detail harus digambar dengan jelas dan disertai dengan keterangan yang lengkap.
- b) Sikap (pose) tampak dari depan dan belakang dengan proporsi yang benar

- c) Hati-hati dalam penempatan kup, saku, kancing, jahitan dan sebagainya.
- d) Apabila ada detail yang rumit harus digambar tersendiri.
- e) Harus disertai dengan keterangan tentang yang tidak dapat dijelaskan dengan gambar atau perlu suatu *production sheet*.

c. *Presentation drawing*

Menggambar penyajian adalah desain model busana yang digambarkan lengkap dengan warna atau corak kain pada suatu pose tubuh tertentu yang dapat dilihat pada bagian muka dan belakang. (Arifah A. Riyanto, 2003:140). Menurut Sri Widarwati (2000:77) *Presentation drawing* adalah suatu sajian gambar atau koleksi yang ditujukan pada pelanggan (*buyer*)

Menurut Arifah A. Riyanto, 2003 penyajian dan pengaturan (*lay out*) *Presentation drawing* harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut :

- 1) Membuat *sheet* desain dengan teliti pada kertas
- 2) Membuat *sheet* bagian belakang (*back view*). Digambarkan di atas tubuh atau digambar sebagian (*flat*)
- 3) Beri sedikit keterangan tentang detail pakaian
- 4) Menempelkan contoh bahan pada *sheet*, jangan terlalu besar

d. *Fashion Ilustration*

Fashion Ilustration adalah cara menggambar busana dengan menggunakan proporsi bagian kaki lebih panjang dengan mengambil 9x atau maksimal 12x tinggi kepala. Menurut Arifah A. Riyanto, (2003:146). *Fashion Ilustration* adalah suatu gambar ilustrasi busana yang dimaksud untuk tujuan promosi desain (Sri Widarwati, 2000).

e. *Three Dimention Drawing*

Desain tiga dimensi merupakan teknik penyajian gambar yang sebenarnya, gambar yang merupakan wujud busana yang sebenarnya dalam ukuran yang kecil (Sri A. Kamil, 1986). Desain tiga dimensi merupakan suatu bahan yang sebenarnya dibuat dalam tiga dimensi

(Sri Widarwati, 2000:21). *Three dimention drawing* adalah suatu sajian gambar yyang seolah-olah terletak di atas suatu permukaan yang datar dalam tiga dimensi sebagai busana tersebut tampak bila sedang dipakai.

E. Busana Pesta

1. Deskripsi Busana Pesta

a. Pengertian Busana Pesta

Busana pesta adalah “busana yang dikenakan pada kesempatan pesta baik pada waktu pagi / siang maupun malam hari (Enny Zuhni Khayati, 1998: 3). Busana adalah “kain yang menutupi tubuh seseorang secara langsung maupun tidak langsung yang memiliki makna indah dan mempunyai nilai seni” (Arifah A. Riyanto,1991: 1). Sedangkan busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta, biasanya menggunakan bahan yang berkualitas tinggi dengan hiasan dan perlengkapan yang bagus dan lengkap sehingga kelihatan istimewa (Chodiyah dan Wisri A Mamdy, 1982: 166).

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa busana pesta adalah kain yang digunakan untuk menutupi tubuh seseorang baik secara langsung ataupun tidak langsung pada kesempatan pesta dengan menggunakan bahan yang berkualitas tinggi dengan hiasan yang menambah nilai estetika.

b. Penggolongan Busana Pesta

Menurut beberapa pendapat penggolongan busana pesta menurut waktu pemakaiannya dibagi menjadi beberapa kelompok, yaitu :

1) Busana pesta berdasarkan kesempatannya

a) Busana pesta pagi

Busana pesta pagi adalah busana yang digunakan pada kesempatan pagi atau siang hari (Enny Zuhni Khayati, 1998:12). Menurut Prapti Karomah (1990), busana pesta pagi atau siang hari adalah busana pesta yang dikenakan pada pesta pagi atau

siang hari sebaiknya memilih bahan yang agak lembut, bahan tidak terlalu tebal, menyerap keringat dan pemilihan warna yang tidak terlalu gelap.

b) Busana Pesta Sore

Busana pesta sore adalah busana pesta yang dikenakan baik pada kesempatan yang bersifat resmi maupun tidak resmi pada sore hari (Enny Zuhni Khayati, 1998:2). Menurut Prapti Karomah (1990) busana pesta sore adalah busana pesta yang dikenakan pada sore hari, pemilihan bahan sebaiknya yang bertekstur lembut dengan warna-warna yang agak gelap tapi tidak mencolok.

c) Busana Pesta Malam

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998), busana pesta malam adalah busana yang dipakai pada kesempatan pesta dari waktu matahari terbenam sampai waktu berangkat tidur. Pemilihan bahan yaitu bertekstur halus dan lembut. Mode busana kelihatan mewah dan terkesan glamour. Warna yang digunakan lebih mencolok, baik mode ataupun hiasan lebih mewah. Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) dan Sri Widarwati (1993) busana pesta malam dibagi menjadi dua jenis antara lain :

(1) Busana pesta malam resmi

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

(2) Busana pesta malam gala

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

2) Busana pesta berdasarkan usia

a) Busana pesta anak

Busana pesta anak adalah busana pesta yang dipakai anak usia 6-11 tahun.

b) Busana pesta remaja

Busana pesta remaja adalah busana pesta yang dipakai remaja pada usia 12-21 tahun.

c) Busana pesta dewasa

Busana pesta dewasa adalah busana pesta yang dikenakan pada dewasa usia 22-55 tahun.

Berdasarkan pengertian di atas busana pesta digolongkan menjadi tiga golongan yaitu busana pesta pagi/siang, busana pesta sore, dan busana pesta malam. Busana pesta pagi/ siang adalah busana yang dikenakan pada pagi hari, busana pesta sore adalah busana yang digunakan pada saat sore hari menjelang malam, busana pesta malam yaitu busana yang digunakan pada waktu matahari terbenam sampai waktu berangkat bangun tidur. Busana pesta digolongkan menjadi dua jenis yaitu busana pesta resmi dan gala.

2. Bahan Busana pesta

Bahan busana pesta adalah bahan yang mampu menimbulkan kesan mewah pada busana sehingga kelihatan istimewa (SrWidarwati, 1993:70). Kain yang dipergunakan dapat dari bahan yang tipis sampai dengan bahan yang tebal tergantung iklim dan sifat bahan. Contoh bahan untuk busana pesta : chiffon, taffeta, satin, beledu, lame, sutera, voile, batik, jersey, corduroy, wol dan lain-lain.

Memilih bahan yang tepat sesuai dengan yang diharapkan, ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan (Ernawati dkk,2008: 173), yaitu:

- a. Memilih bahan yang sesuai dengan desain
- b. Memlilih bahan yang sesuai dengan si pemakai
- c. Memlilih bahan sesuai dengan kesempatan

Bahan utama yang digunakan penyusun dalam pembuatan busana adalah tenun polos, Lurik Motif Udan Liris, taffeta, kain batik cap, cavali, dan wolpeach.

Udan Liris berarti hujan gerimis. Karena hujan mempunyai konotasi mendatangkan kesuburan, maka corak ini merupakan lambang kesuburan dan kesejahteraan.

a. Warna Bahan Busana Pesta

Warna yang digunakan pada busana pesta dipilih warna-warna yang mencolok dan mengkilap agar kelihatan mewah dan gemerlap, khusus untuk busana pesta pagi hendaknya memilih warna yang tidak mencolok. Pemilihan warna untuk busana pesta hendaknya disesuaikan dengan warna kulit agar kelihatan sempurna.

b. Tekstur Bahan Busana Pesta

Menurut Sicillia Sawitri (1986:53). Tekstur bahan untuk busana pesta biasanya lembut, licin, berkilau, tidak kaku, dan tidak tebal, melangsai dan memberikan rasa nyaman pada waktu digunakan.

3. Pola Busana

Pola kontruksi adalah pola yang dibuat berdasarkan ukuran bagian-bagian badan yang diperhitungkan secara sistematis dan digambarkan pada kertas sehingga tergambar bentuk badan muka dan belakang, rok, lengan, kerah, dan sebagainya. Menurut Widjiningih, 1982:3), pola adalah jiplakan bentuk badan seseorang yang biasanya dibuat dari kertas pola busana sangat penting pengaruhnya untuk membuat pola dasar (Radias Saleh Jafar, 1991:55). Menurut Porrie Muliawan (1982:7) pola busana adalah potongan kain atau kertas yang dipakai sebagai contoh untuk membuat baju ketika bahan digunting.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan, pola busana adalah potongan kertas atau kain yang dipakai sebagai contoh ketika memotong bahan yang terdiri dari beberapa bagian pola yang masing-masing dapat dirubah sesuai dengan model yang dikehendaki. Hasil jadi dari suatu busana yang dibuat sangat tergantung pada pola yang dibuat.

a. Pengambilan ukuran

Cara penambilaan ukuran (Ernawati, dkk, 2008: 266) sebagai berikut:

- 1) Lingkar leher : diukur sekeliling leher tidak terlalu ketat dan tidak terlalu longgar.
- 2) Lebar muka : diukur 6 atau 7 cm dari lekuk leher ke bawah, kemudian diukur datar dari batas lingkaran kerung lengan kiri sampai batas lingkaran kerung lengan kanan.
- 3) Lingkar badan : diukur sekeliling badan terbesar dengan posisi cm tidak terbalik
- 4) Tinggi dada : diukur dari letak leher tengah muka sampai batas diantara dua titik payudara kiri dan kanan.
- 5) Lingkar pinggang : diukur pas sekeliling pinggang
- 6) Lingkar panggul : diukur melingkar pada panggul yang paling tebal secara horizontal dengan tidak terlalu ketat.
- 7) Tinggi panggul : diukur dari pinggang sampai batas panggul terbesar pada bagian belakang
- 8) Lebar punggung : diukur 9 cm ke bawah dari tulang leher belakang kemudian diukur mendatar dari batas lingkaran kerung lengan kiri ke lingkaran kerung lengan kanan
- 9) Panjang punggung : diukur dari tulang belakang lurus ke batas pinggang
- 10) Panjang rok : diukur dari pinggang sampai panjang rok yang diinginkan
- 11) Panjang bahu : diukur dari batas lingkaran leher sampai batas bahu terendah.
- 12) Panjang lengan : diukur dari bahu terendah sampai panjang yang diinginkan
- 13) Tinggi puncak lengan : diukur dari bahu terendah sampai batas lengan terbesar/ otot lengan atau sama dengan panjang bahu.

b. Metode / Sistem Pembuatan Pola Busana

Pola busana dapat dibuat dengan dua cara yaitu secara drapping dan secara kontruksi .

1) *Drapping*

Drapping dalam bahasa belanda “*mouleren*” membuat pola badan langsung di atas badan seseorang (Rusli dkk,1984:1). *Drapping* adalah cara membuat pola ataupun busana dengan meletakkan kertas tela sedemikian rupa di atas badan seseorang atau boneka *manequine* yang akan dibuat busana mulai dari tengah menuju sisi dengan bantuan jarum pentul (Widjingsih, 1982:3). Untuk memperoleh bentuk yang sesuai dengan bentuk badan, diberi lipatan (lipit bentuk/ lipit pantas). Lipit bentuk ini terjadi karena ada perbedaan ukuran antara lingkaran yang besar dengan yang kecil, misalnya lipit bawah buah dada, sisi, ataupun bahu juga pada bagian belakang badan yaitu pada pinggang, panggul dan bahu. *Drapping* ini hanya dapat dikerjakan oleh orang lain, dan hanya dilakukan sebelum pola kontruksi berkembang. Jiplakan bentuk badan pada *drapping* dapat menjadi pola dasar busana ataupun pola busana (Widjiningsih, 2000:3).

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, *drapping* adalah pembuatan pola busana langsung pada badan seseorang atau pada boneka *manequine*.

2) Kontruksi Pola

Kontruksi pola adalah pola yang dibuat berdasarkan ukuran badan dan cara-cara tertentu dari pembuatan pola tersebut (Rusli, 1984:1). Kontruksi pola adalah pola yang dibuat berdasarkan ukuran dari bagian-bagian badan yang diperhitungkan secara matematis dan digambar pada kertas sehingga gambar terbentuk badan muka, badan belakang, rok, lengan, kerah, dan sebagainya (Widjiningsih, 1994:3). Kontruksi pola adalah cara membuat pakaian dengan ukuran dan diperhitungkan matematika (Radias Saleh Aisyah Jafar, 1991).

Menurut Porrie Muliawan (1985:7). Untuk mendapat hasil pola kontruksi yang baik harus menguasai beberapa hal, antara lain :

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

Berdasarkan pengertian di atas, kontruksi pola adalah pola yang dibuat berdasarkan ukuran yang sudah ada dan diperhitungkan secara matematis dan digambar bagian depan dan belakang pada kertas tidak bergaris. Dengan pola kontruksi tersebut dapat dibuat macam-macam model busana.

4. Teknologi Busana

Teknologi busana adalah suatu cara atau teknik dalam pembuatan busana agar hasilnya menarik dan nyaman dipakai (Nanie Asri Yuliati, 1993). Penentuan teknik jahit harus sesuai dengan bahan busana, desain dan tujuan pemakaian (Radias Saleh Aisyah Fajar, 1991:89).

Berdasarkan kedua pengertian di atas, yang dimaksud dengan teknologi busana adalah teknik pembuatan busana sesuai dengan jenis bahan busana yang digunakan. Adaun macam-maam teknologi busana, antara lain :

a. Teknologi Penyambungan (kampuh)

Kampuh adalah banyaknya bahan yang tersisa diluar garis jahit (Goet Poespo, 2009). Kampuh adalah kelebihan atau tambahan jahitan untuk menghubungkan dua bagian dari busana yang dijahit, misalnya menghubungkan bahu depan dan bahu belakang, sisi depan dan sisi belakang (Nanie Asri Yuliati, 1993:4).

Berdasarkan pengertian di atas yang dimaksud dengan kampuh adalah pinggiran kain yang merupakan tempat untuk menggabungkan kain satu dengan kain yang lainnya.

Menurut Radias Saleh Aisyah Fajar, (1991) kampuh terdiri dari dua macam, yaitu kampuh buka dan kampuh tutup:

1) Kampuh buka

Kampuh buka adalah kelebihan jahitan untuk menghubungkan dua bagian yang dijahit secara terbuka (Nanie Asri Yulianti, 1993). Cara menyambung kampuh yaitu kampuh yang akan dijahit dengan jarak jahitan yang sedang atau tidak terlalu kecil dan tidak terlalu besar, menjahitnya tepat pada garis pola. Pola kampuh buka setelah dijahit harus dipress dan disetrika sampai rata.

Macam-macam kampuh buka antara lain :

a) Kampuh buka yang diselesaikan dengan obras

Kampuh buka yang diselesaikan dengan obras biasanya dikerjakan pada pembuatan pakaian wanita dewasa, pakaian pria (pada celana panjang). Lebar kampuh antara 1,5 cm-2 cm.

b) Kampuh buka yang diselesaikan dengan jahit tepi

Maksud penyelesaian dengan dijahit tepi di sini adalah pengganti obras, agar tepi kampuh tidak bertiras, karena pekerjaan dengan mesin obras biasanya tidak bisa sekali bekerja selesai, oleh karena itu bagi penjahit yang jauh dengan mesin obras kadang kala juga dijahit dengan mesin biasa pada tepinya (misalnya kampuh pada bahu). Lebar kampuh 1,5 cm-2 cm.

c) Kampuh buka yang diselesaikan dengan rompok

Kampuh ini sering digunakan pada pembuatan busana tailoring yang penyelesaiannya kampuh busana yang tidak di *lining* (misalnya rok). Pada busana semi tailoring lengan bagian dalam kampuhnya diselesaikan dengan rompok. Cara kerjanya

sama dengan kampuh buka yang diselesaikan dengan tusuk balut, hanya tirasnya diselesaikan dengan rompok.

d) Kampuh buka yang diselesaikan dengan gunting zig-zag

Kampuh ini biasanya dikerjakan pada pekerjaan tailoring yaitu kampuh pada busana pokoknya, karena nanti busana tailoring akan diberi *lining* sehingga cukup digunting zig-zag.

e) Kampuh buka yang diselesaikan dengan tusuk balut

Kampuh buka ini dikerjakan pada kain yang tidak terlalu bertiras, maksudnya dengan tusuk balut sama seperti pada feston dan obras mengurangi tiras pada kampuh.

2) Kampuh tutup

Kampuh tutup adalah kelebihan jahitan dari kedua bagian busana yang dijahit menjadi satu.

b. Teknologi *Interfacing*

Interfacing adalah pelapis yang terletak antara bahan pelapis luar dengan pelapis dalam, digunakan untuk memberi bentuk rapi pada busana (Radias Saleh Aisyah Jafar, 1991:100). *Interfacing* adalah bahan yang digunakan untuk memberikan bentuk busana agar tampak rapi (Nanie Asri Yuliati, 1993). Teknologi *Interfacing* adalah teknologi pemasangan bahan yang digunakan untuk memberikan bentuk pada busana agar tampak rapi (Sicilia A Sawitri dkk, 2000).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa *interfacing* adalah bahan pelapis atau kain keras yang dipasangkan pada busana dengan tujuan untuk memberikan bentuk pada busana tersebut agar kelihatan lebih rapi.

Bagian-bagian yang perlu *interfacing* antara lain : kerah, lidah pada tengah muka, ban pinggang, manset, dan lain-lain. Kegunaan *interfacing* adalah untuk memperbaiki bentuk bagian-bagian busana agar kelihatan rapi.

Menurut Radias Saleh Aisyah Jafar (1991) *interfacing* dibagi dua yaitu :

1) *Interfacing* yang berperekat

Interfacing yang berperekat cara merekatkannya dengan menggunakan setrika panas sehingga menempel. Contoh : fislin, fislovik yang menggunakan lem, M33, mori gula, trico, dan lain-lain.

2) *Interfacing* yang tidak berperekat

Interfacing yang tidak berperekat cara merekatkannya dengan menggunakan setikan pada bagian buruk sebagai penahan. Contoh : kain keras yang tidak menggunakan lem.

Lapisan bahan ini, sebaiknya disesuaikan dengan jenis bahan utama, seperti :

- a) Kesesuaian dengan bahan utama
- b) Kesesuaian dengan tebal tipisnya bahan utama
- c) Kesesuaian warna dengan bahan utama
- d) Kesesuaian dalam menempatkan bahan pelapis.

c. Teknologi *lining*

Teknologi *lining* adalah kain pelapis yang berfungsi sebagai pelapis busana dan penutup jahitan sehingga tampak rapi baik dari bagian luar maupun bagian dalam (Sicilia Sawitri, 2000:20). Penggunaan *lining* berfungsi untuk menjaga agar bahan utama dari pakaian tidak cepat rusak terutama untuk pakaian dari bahan yang berkualitas tinggi dan mahal harganya (Nanie Asri Yuliati, 1993:76). Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan *lining* adalah kain pelapis berfungsi sebagai pelapis busana untuk penutup jahitan sehingga busana tampak rapi dari luar maupun dari dalam.

Memilih *lining* harus disesuaikan dengan bahan pokok, bentuk busana dan warna busana serta dalam memilih *lining* dipilih karakteristik yang hampir sama dengan bahan pokoknya seperti asahi, abute, ero, satin, vout, taveta (Prapti Kromah, 1986:30).

Syarat-syarat *lining* yaitu :

- 1) Daya tahan pakaian sesuai bahan pokoknya

- 2) Tidak luntur
- 3) Tidak tembus terang
- 4) Warna harmonis atau cocok dengan bahan pokoknya
- 5) Serta tahan obat dalam proses *dry-cleaning*
- 6) Bahan halus

Dalam pemasangan *lining* ada dua teknik yang bisa digunakan yaitu teknik pemasangan lekat dan lepas (Nanie Asri Yulianti, 1993).

- 1) Pemasangan *lining* dengan teknik lepas.

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

- 2) Pemasangan *lining* dengan teknik lekat.

Pemasangan *lining* dengan teknik lekat yaitu bahan *lining* dijahit bersama dengan bahan utama. Kelebihan pemasangan seperti ini biasa digunakan untuk bahan tembus terang. Sedangkan untuk kekurangan dari teknik pemasangan ini adalah jahitannya akan tampak berkerut apabila dalam memasang dan menjahitnya kurang hati-hati dan teliti.

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

Teknik pemasangan *lining* yang digunakan dalam pembuatan busana pesta malam ini adalah teknik lepas.

d. Teknologi Pengepressan

Pengepressan adalah suatu proses agar kampuh-kampuh terlihat lebih pipih dan rapi. Pengepressan dilakukan setiap kali selesai

menjahit dengan menggunakan setrika dengan suhu yang disesuaikan dengan bahan busananya (Sicilia Sawitri, 2000).

Menurut M. H. Wancik, (2000:93) langkah-langkah pengepressan busana yaitu:

- 1) Sebelum menyetrika, perhatikan dulu jenis kain apakah tahan panas atau tidak
- 2) Pada saat pengepressan sebaiknya dilapisi dengan kain katun atau kertas agar tidak mengkilat atau meninggalkan bekas. Untuk hasil yang lebih baik, basahi dengan air pada bagian yang akan disetrika
- 3) Pada saat menyertika bagian-bagian yang menggelembung masukkan bantalan kayu di bawahnya agar bagian tersebut menjadi licin menurut bentuknya.
- 4) Untuk bagian yang cekung, menggunakan bagian ujung setrika untuk mengepress.

5. Hiasan Busana

Desain hiasan busana adalah bagian-bagian dalam bentuk struktur yang bertujuan untuk mempertinggi keindahan desain struktur pada desain busananya. Menurut Widjiningasih (1982) desain hiasan adalah desain yang berfungsi menghiasi suatu benda.

Berdasarkan pengertian di atas desain hiasan busana adalah segala sesuatu yang dihiaskan tujuan untuk mempertinggi nilai keindahan pada bentuk struktur suatu busana .

Secara garis besar hiasan menurut Enny Zuhni Khayati (1998) digolongkan menjadi :

- a. Hiasan dari benang : tusuk hias dan bordir
- b. Hiasan dari kain : saku luar, klep, kerah, *drapperi*, *godet*, dan *trimming*. Hiasan ini dibuat dari bahan yang sama bahan pokoknya atau dari bahan lain (kombinasi). Jenis hiasan ini antara lain :
 - 1) Macam-macam saku luar
 - 2) Macam-macam klep

- 3) Macam-macam detail busana misalnya : kerah, *godet*, *peplum*, *drapperi*, tali pinggang dan macam-macam manset.
- 4) Macam-macam *trimming*
- c. Hiasan dari logam : kancing, gesper, ritsliting
- d. Hiasan dari kayu : kancin-kancing, manik-manik, dan alternative bentuk lain
- e. Hiasan dari plastik : hiasan yang biasanya berupa *gesper*, kancing, ritsliting, dan lainnya
- f. Hiasan dari bahan istimewa :
 - 1) *Gim*, yaitu sejenis per yang sangat lembut berbentuk spiral dalam logam berlapis
 - 2) *Beading*, yaitu hiasan berupa tali
 - 3) *Ribbing*, yaitu sejenis bahan dari *reicot* (kaos) yang biasanya digunakan sebagai hiasan atau detail busana
 - 4) Hiasan prada, yaitu usaha atau rekayasa manusia untuk mendapatkan warna kuning keemasan atau putih keperakkan pada proses pewarnaan atau pencelupan kain batik atau kerajinan tekstil.
 - 5) Hiasan manik-manik, merupakan lempengan yang pada bagian tengahnya memiliki lubang kecil yang berfungsi untuk meletakkan pada kain yang akan dihias.
- g. Macam-macam renda,
 - 1) Renda *pliess* : renda dari bahan sintetis, transparan atau berlipit-lipit
 - 2) *Beatings* : renda katun / sintetis, memiliki lubang-lubang yang jaraknya teratur dan dapat disisipi pita
 - 3) *Entredeux* : renda tengah yang kedua sisinya simetris, dapat dipasangkan kedua belah kain

F. Pergelaran Busana

1. Pengertian Pergelaran Busana

Pergelaran busana adalah parade busana yang dikenakan oleh model hidu atau pragawati (Sicilia Sawitri, 2000). Pergelaran busana adalah pameran mode busana yang asalnya adalah ingin memamerkan ide-ide hasil rancangan atau perancang mode busana (Sri Widarwati, 1993:45). Pergelaran busana adalah parade busana yang dikenakan oleh model hidup atau pragawati (Sicilia Sawitri, 2000:12).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa peragaan busana adalah suatu pameran untuk memperkenalkan produk baru berupa busana dan pelengkap yang dikenakan oleh model hidup atau pragawati.

2. Tujuan Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Setiap peragaan busana mempunyai tujuan yang berbeda-beda tergantung pada penyelenggaraanya. Menurut Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri (1986) tujuan dalam pertunjukan busana yaitu:

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

3. Konsep Pergelaran

a. *Style*

Tempat pertunjukan dapat dilakukan di dalam ruangan (*in door*) maupun di luar ruangan (*out door*). Kebutuhan tempat dapat disesuaikan dengan bentuk pertunjukan. Jika memang tempat pertunjukan direncanakan untuk menampung penonton yang banyak / secara massal (bentuk konser), dapat dilakukan di luar ruangan. Sedangkan jika memang penonton dibatasi dengan tiket maupun dengan undangan pertunjukan dapat dilakukan di dalam ruangan.

b. *Lighting*

Lighting berfungsi sebagai penerangan untuk menyorot pergelaran busana pada model yang sedang berjalan di atas *catwalk*. Menurut Adi Model (2009) pembuatan *lighting* yang baik akan dapat membuat objek utama tampak menonjol di objek-objek lain di sekelilingnya. Cahaya memiliki beberapa karakteristik yaitu :

- 1) *Standard reflector*, lampu yang hanya dipasang *standard reflector* akan membuat cahaya jatuh menjadi sangat keras dan terarah.
- 2) *Softbox* menghasilkan cahaya yang lembut dan halus.
- 3) *Silver umbrella*, lampu yang dipasang *silver umbrella* memiliki karakteristik yang cukup keras, namun penyebarannya cukup lebar dan merata.
- 4) *White umbrella*, cahaya dengan *white umbrella* karakteristik agak lebih lembut dibandingkan *silver umbrella*.
- 5) *Transparent umbrella*, hasilnya mirip dengan *softbox*, yaitu cahaya yang halus.
- 6) *Snoot*, cahaya yang dihasilkan karakteristiknya sangat keras dan arah jatuhnya cahaya sangat sempit atau terarah.
- 7) *Honeycomb*, cahaya yang disaring dan menyebabkan lebih halus jatuhnya pada obyek. Arah jatuhnya cukup sempit dan terarah.
- 8) *Beauty dish*, pencahayaan dengan menggunakan *beauty dish* cukup halus dan merata. Arahnya tetap terkonsentrasi tetapi penyebarannya luas.
- 9) *Ringflash*, cahaya yang dihasilkan oleh *ringflash* cukup keras dan penyebarannya merata. *Ringflash* juga menghasilkan gambar yang nyaris tidak ada bayangan, karena penyebaran cahaya persis dari tengah-tengah.
- 10) *Standard flash* dengan *filter*, cahaya yang jatuh akan berubah warna sesuai dengan *filter* yang digunakan. Biasanya *filter* digunakan untuk *background* atau *rim light*.

c. Tata Panggung

Panggung atau yang dikenal dengan istilah *stage* ialah suatu tempat yang ditinggikan yang berisi dekorasi dan penonton dapat jelas melihat. Secara fisik bentuk panggung dapat dibagi menjadi tiga macam: yaitu panggung tertutup, panggung terbuka dan panggung kereta. Panggung tertutup terdiri dari panggung *proscenium*, panggung *portable* dan dapat juga berupa arena. Berbagai bentuk panggung sebagai berikut :

- a) Panggung arena tapal kuda dimana seluruh bagian pentas atau panggung masuk kebagian penonton sehingga membentuk lingkaran tapal kuda.
- b) Panggung arena $\frac{3}{4}$ berat $\frac{3}{4}$ dari panggung kearah penonton atau dengan kata lain penonton dapat menyaksikan pementasan dari tiga sisi atau arah penjuru panggung. Panggung arena $\frac{3}{4}$ biasanya berupa pentas arena bentuk U.
- c) Panggung arena penuh yaitu dimana penonton dapat menyaksikan pertunjukkan dari segala sudut atau arah dan arena pemain berada ditengah-tengah penonton. Panggung arena penuh biasanya panggung arena bujur sangkar atau panggung arena bentuk lingkaran.

4. Proses Penyelenggaraan Busana

Gelar busana (*fashion show*) biasanya diselenggarakan oleh seorang atau instansi tertentu dengan menampilkan busana yang dikenakan oleh pegawai atau pegawai. Busana dapat memiliki daya jual dan promosi yang bagus apabila busana tersebut dapat ditampilkan dalam suatu pertunjukan busana. Dalam penyelenggaraan busana dapat dilakukan dengan dua cara yaitu :

a. Program Non Promosi

Adalah pertunjukan busana yang dilakukan oleh pihak penyelenggara sendiri tanpa bekerja dengan pihak lain. Keuntungan penyelenggaraan dengan cara ini adalah penyelenggara dapat menggunakan bahan tekstil, pemilihan warna dan lain-lain serta

desainer yang tidak terkait dengan pihak manapun. Namun kekurangan dari program ini adalah segala biaya penyelenggara pertunjukan busana ditanggung oleh pihak penyelenggara sendiri.

b. Program Sponsor

Penyelenggaraan pertunjukan busana dilakukan bersama antara pihak desainer dengan pihak lain baik pihak sponsor tunggal atau sponsor bersama. Keuntungan dari pertunjukan ini adalah biaya keuangan dapat diperingan oleh pihak sponsor, sedangkan kekurangan dari program ini adalah pihak penyelenggara tidak boleh menolak jenis barang yang diberikan oleh sponsor.

Dalam pertunjukan ini dibentuk satu organisasi. Organisasi dapat diartikan secara statis dan dinamis. Dalam arti statis, organisasi merupakan wadah sedangkan dalam arti dinamis, organisasi dipandang sebagai suatu sistem atau kegiatan yang dilakukan oleh pemimpin untuk merumuskan tujuan, mengadakan pembagian kerja ke dalam unit-unit dan melimpahkan wewenang dan tanggung jawab kepada masing-masing orang yang akan menjadi bawahannya (Ibnu Syamsi, 1998).

Kepanitiaan dibentuk dari mahasiswa yang mengikuti pertunjukan tersebut. Fungsi panitia adalah memberikan saran atau keputusan untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi antar bagian atau seksi.

Penyelenggara pertunjukan busana meliputi tahap persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Persiapan yang dilakukan adalah menentukan tema. Tema global dalam pertunjukan kali ini adalah *Tromgine*, merupakan singkatan dari *The Role of Millennials Generation in Natural Environment*, yang diartikan sebagai peranan generasi milenial dalam lingkungan alam. Manusia merupakan bagian dari alam semesta. Lingkungan alam sangat penting bagi manusia karena lingkungan alam mempengaruhi perkembangan hidup manusia.

Menurut Sri Ardianti Kamil (1996), panitia pergelaran busana terdiri dari ketua panitia, wakil ketua, sekretaris dan humas, bendahara, penanggung jawab peragawati, dan ruang rias serta penanggung jawab ruangan. Adapun tugasnya antara lain: Ketua panitia yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap jalannya keseluruhan penyelenggaraan pergelaran busana.

- a. Wakil ketua panitia yaitu orang yang membantu ketua dari penyelenggaraan pergelaran busana.
- b. Sekretaris dan humas yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap segala bentuk undangan, surat menyurat, dan segala yang berhubungan dengan masyarakat.
- c. Bendahara yaitu orang yang berfungsi membuat anggaran biaya serta membukukan segala pengeluaran dan pemasukkan uang yang berhubungan dengan pergelaran busana.
- d. *Anouncer* yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap kelancaran pergelaran busana. biasanya menerangkan sebagai *Master of ceremony (MC)*.
- e. Penanggung jawab peragawati dan ruang rias yaitu orang yang mengurus segala hal dengan peragawati.
- f. Penanggung jawab ruangan yaitu orang yang mengurus segala keperluan teknis penyelenggaraan pergelaran busana seperti tata lampu, tata suara, dokumentasi, dan lain-lain

Dalam pergelaran ini, selain merupakan tugas dari mata kuliah Proyek Akhir juga merupakan ajang perebutan kejuaraan, hiburan, bahkan ajang promosi. oleh sebab itu untuk memperlancar jalannya pergelaran kali ini dibentuk suatu kepanitiaan dimana anggotanya adalah mahasiswa D3 Teknik Busana, S1 Pendidikan Teknik Busana di bawah perlindungan dosen mata kuliah Proyek Akhir. Selain itu juga menggunakan program sponsor dan berbagai perusahaan maupun instansi pemerintah daerah Yogyakarta.

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

- a. Menentukan tujuan pertunjukan
 - 1) Memberikan hiburan kepada masyarakat
 - 2) Menumbuhkan motivasi untuk berkarya
 - 3) Memperingati hari-hari besar
 - 4) Melestarikan budaya
 - 5) Sebagai sarana apresiasi
 - 6) Untuk kegiatan amal/sosial
- b. Menentukan fungsi pertunjukan

Pertunjukan memiliki fungsi baik secara langsung maupun tidak langsung. Manfaat secara langsung adalah sarana untuk berkreasi diri. Sedangkan manfaat tidak langsung adalah dapat mengembangkan dan menambah kehalusan budi pekerti. Fungsi pertunjukan secara umum yaitu :

- 1) Sebagai sarana pengembangan bakat
 - 2) Sebagai media ekspresi
 - 3) Sebagai media apresiasi
 - 4) Sebagai media komunikasi
- c. Pembentukan panitia

Dalam menyelenggarakan busana diperlukan suatu organisasi. Organisasi ini dapat diartikan dalam arti statis dan arti dinamis. Dalam arti statis organisasi diartikan sebagai wadah, sedangkan dalam arti dinamis organisasi dipandang sebagai suatu sistem atau kegiatan yang dilakukan oleh pimpinan untuk merumuskan tujuan, mengadakan pembagian kerja ke dalam, melimpahkan wewenang dan tanggung jawab kepada masing-masing organisasi yang menjadi bawahannya (Ibnu Syamsi, 1984).

Menurut Ibnu Syamsi (1984) panitia adalah kelompok dalam pengelolaan dan pelaksanaan terhadap bentuk kegiatan. Tujuan

pembentukan panitia adalah agar dalam kegiatan terdapat organisasi yang mengkoorganisasikan pertunjukan dengan efektif dan efisien.

d. Menentukan tema

Penentuan tema didasarkan pada jenis peristiwa monumental seperti ulang tahun sekolah, perpisahan sekolah, dan lain sebagainya. Karena tema adalah ide dasar pokok pertunjukan, maka setidaknya sebelum mengadakan pertunjukan, perlu adanya analisa latar belakang terjadinya peristiwa yang dapat diangkat menjadi tema dengan persyaratan berikut:

- 1) Aktual
- 2) Singkat dan jelas
- 3) Waktu terbatas

e. Membuat proposal

Setelah tema terbentuk, kemudian menyusun proposal yang memiliki banyak fungsi seperti, sumber pencarian dana / sponsor, pemahaman program dan rencana pelaksanaan. Proposal itu sendiri memiliki arti sebagai rencana yang dituliskan dalam bentuk rancangan kerja. Bentuk isi proposal terdiri dari :

- 1) Nama kegiatan, yang dimaksud adalah judul atau nama apa yang dipakai dalam pertunjukan
- 2) Latar belakang, yaitu dasar apa yang dipergunakan sehingga program pertunjukan tersebut dapat terlaksana
- 3) Dasar pemikiran, yaitu memuat hal-hal surat-surat keputusan atau program yang akan dipakai sebagai dasar acuan dalam kegiatan
- 4) Pelaksanaan, yaitu memuat waktu kapan akan dilaksanakan hari, tanggal, waktu, dan tempat
- 5) Pelaksana, yaitu memuat susunan kepanitiaan
- 6) Anggaran, yang memuat rencana anggaran yang akan digunakan selama pertunjukan berlangsung
- 7) Acara, yaitu memuat susunan acara yang akan ditampilkan

- 8) Lain-lain, dapat diisi dengan surat-surat yang akan mendukung pelaksanaan
- 9) Penutup, berisi kata penutupan dari proposal tersebut. Di akhir proposal dibubuhi tanda tangan kedua panitia dan instansi

f. Menyusun acara pergelaran

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

- 1) Menyiapkan busana yang akan ditampilkan
- 2) Koordinasi terhadap model
- 3) Mengadakan *General Repetition* atau gladi bersih
- 4) Melakukan *checking* akhir terhadap kesiapan pergelaran baik dari panitia, model, serta tempat pergelaran.
- 5) Membuat draft penampilan susunan acara

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

- 1) Waktu pelaksanaan
- 2) Waktu yang dibutuhkan para model memperagakan busana dan jenis busana yang akan diperagakan
- 3) Urutan acara dengan menampilkan waktu (menit) yang digunakan.

Setelah acara selesai disusun, kemudian yang diperlukan sebelum waktu pergelaran adalah menata tempat yang akan digunakan. Penataan ruang melibatkan seksi perlengkapan dan dekorasi beres-beres sama dengan anggota-anggota yang lain. Penataan ruang yang harus memiliki kaidah-kaidah, antara lain sebagai berikut :

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

g. Evaluasi

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

h. Pembuatan Laporan Pertanggungjawaban

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