

BAB II

DASAR PENCIPTAAN KARYA

A. TEMA PENCIPTAAN

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia tema disebut sebagai pokok pikiran dan dasar cerita. Sebelum menciptakan sebuah karya, hal terpenting yang dilakukan adalah penentuan tema. Tema akan sangat mempengaruhi bentuk, siluet, dan warna busana yang diciptakan. Sumber ide yang digunakan untuk sebuah tema busana dapat diambil dari berbagai hal dan aspek kehidupan, baik tentang benda mati ataupun benda hidup atau tentang peristiwa-peristiwa penting yang terjadi dengan maksud dan tujuan tertentu. Tema besar pergelaran busana yang diambil adalah *Tromgine*. *Tromgine* yaitu akronim dari *The Role of Millenial Generation in Natural/Nature Environment* yang diartikan sebagai peranan generasi milenial dalam lingkungan alam. karya-karya yang ditampilkan merupakan perwujudan penggunaan teknologi sebagai wujud peran mahasiswa dalam mempopulerkan warisan budaya yang ada di Indonesia dalam wujud 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. Sebagai designer, dapat berperan serta mengangkat tema Tromgine dengan menciptakan desain busana yang menggambarkan suatu kearifan budaya atau peninggalan bersejarah dari daerah tertentu, sehingga antar designer dapat bertukar pendapat mengenai budaya yang ada di Indonesia. Selain itu di era globalisasi sekarang ini masyarakat cenderung tertarik untuk mengenal hal-hal yang bersifat modern sehingga tidak sedikit masyarakat yang tidak mengenali heritage indonesia, sedangkan jika diteliti secara mendalam heritage indonesia sangatlah beragam yang masing-masing mempunyai nilai tersendiri bagi masyarakat. Dengan adanya pergelaran ini diharapkan dapat mengingat dan melestarikan beberapa heritage yang kurang terekspose di kalangan masyarakat, serta memunculkan karakter diri mahasiswa untuk mengembangkan kreatifitas tanpa batas dalam menciptakan suatu karya, baik karya seni maupun karya teknologi yang akan berguna bagi pendidikan tentunya.

B. TREND

Dalam membuat atau mencipta sebuah desain busana pasti tidak akan terlepas dari pengaruh *trend* yang sedang terjadi. Hal ini akan membuat busana yang akan dirancang menjadi lebih *up-to-date* atau sesuai dengan *trend* yang sedang berlaku atau sedang terjadi, sehingga lebih menarik perhatian masyarakat. Menurut Prapti Karomah dkk(1998), *trend* adalah suatu aliran dalam dunia mode yang mengalami perubahan setiap setahun sekali. Dalam kehidupan *fashion* ditandai dengan perubahan-perubahan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu. Perubahan yang mendasar pada mode merupakan bagian yang terpenting dan menyatu dalam masyarakat. Oleh karena itu kehidupan *fashion* juga dipengaruhi oleh keadaan dan kondisi ekonomi, sosial dan peran. Adapun yang ada di sekitar kita dapat berpengaruh pada mode, ketenaran seseorang, popularitas suatu tempat, ilmu pengetahuan bahkan keadaan atau gaya hidup masyarakat saat ini dapat memunculkan sesuatu yang baru pada mode dalam dunia *fashion*. Selain *trend*, juga terdapat istilah *fad* yaitu sebuah gebrakan ekstrem yang sangat populer namun tidak berlangsung lama (Widarwati, 1996:22-24).

Dalam mengikuti kecenderungan mode/*trend* harus cermat. Setelah membaca, mengamati, menyerap dan mencerna kemudian menerapkannya sesuai dengan gaya pribadi masing-masing, selain itu juga harus tetap memperhatikan nilai estetis atau keindahan sesuai dengan kondisi fisik pribadi seperti badan yang gemuk atau kurus, warna kulit yang cokelat, kuning langsung dan lain sebagainya. Namun di sisi lain tetap mengikuti norma-norma yang berlaku di negara Indonesia pada khususnya. Yang terpenting dalam setiap kecenderungan(*trend*) yang baru muncul adalah kita tidak perlu merasa harus mengikutinya dan sebaliknya jangan pula mengindari atau menerimanya dengan tergesa-gesa dan menterjemahkannya secara harafiah. Menurut Widarwati(1996:22) ada beberapa langkah yang perlu diambil dalam mengikuti kecenderungan(*trend*) yaitu :

1. Mengenal sebanyak mungkin gaya mutakhir dari berbagai sumber, majalah, televisi, surat kabar, butik-butik dan lain sebagainya.
2. Melihat kesamaan dan keseragaman secara garis besarnya, apakah cenderung feminin, maskulin, sederhana, bergaris tegas, lembut, dan lain sebagainya.
3. Memperhatikan detail-detail yang ada seperti, bentuk kerah, lengan dan bagian-bagian busana lainnya.
4. Memperhatikan jenis bahan, motif dan warna yang sedang *in*.

5. Menarik kesimpulan tentang gambaran keseluruhan gaya mutakhir busana yang sedang berjalan.

Trend dalam dunia *fashion* adalah suatu kecenderungan gaya penampilan atau berbusana pada suatu tempat dalam kurun waktu tertentu yang dipengaruhi oleh banyak faktor, contohnya seperti keadaan dan kondisi ekonomi, sosial, dan peran, dan lain sebagainya.

Upaya Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF) yang selalu mendorong perkembangan ekonomi kreatif di Indonesia dalam aspek riset dan pengembangan yang berkejasama dengan Indonesia *Trend Forecasting* yang merupakan tim riset dan pengembangan kolaboratif, dan akademisi berpengalaman di industri kreatif Indonesia. Indonesia *Trend Forecasting* memiliki tim multidisipliner yang memiliki eksposur lokal dan internasional dari mempelajari fenomena-fenomena pada beragam budaya, bangsa, dan kelompok masyarakat; menganalisisnya dari berbagai bidang keilmuan untuk melihat ke arah perkembangan pola berpikir yang menjadi penyebab perubahan *trend*. Indonesia *trend forecasting* kembali menghadirkan *trend-trend* mode Indonesia 2019/2020 dengan tema *Singularity*. Tema *Singularity* tersebut diturunkan dalam empat tren utama yaitu sebagai berikut :

1. *EXUBERANT*

Exuberant mewakili kaum muda yang menjalani hidup dengan antusias dan bersemangat, memandang setiap hal dari sisi positif sehingga segalanya nampak mudah dan menyenangkan. Keceriaan musik *hip-hop*, dunia hiburan, seni jalanan, bahkan seni kuliner, dituangkan dalam gaya busana *sporty-casual*. Bentuk busana yang sederhana tampil beda dengan padu padan yang unik dan fun. Busana *sportif* yang biasanya cenderung nampak maskulin dan gagah, kini tampil lebih cantik dan *girly*. Keunikan lain dalam tema ini yaitu tampilannya yang menggambarkan campuran budaya pop Barat dan pop Timur. Tema ini memiliki tiga subtema, yaitu sebagai berikut :

a. *Posh Nerds*

Posh Nerds atau kutu buku berkelas memakai gaya canggung dengan memadukan gaya *sporty* yang santai dengan gaya formal yang cenderung feminin. Perpaduan ini memberi kesan aneh namun tetap cute. Siluet berbentuk *baggy* dan *friendly-shape*.

b. *Urban Caricature*

Urban caricature atau karikatur metropolitan mengambil seni urban dan gaya *pop-punk* yang kental. *Street graphic* dan parodi karikatur yang diterapkan pada bentukan, baik motif maupun siluet ini, menciptakan kesan *quirky*, *snob* dan aktif.

c. *New Age Zen*

New Age Zen atau zen generasi baru, bentuk tradisional Asia yang dipadu dengan minimalis kontemporer memberi kesan tenang dan modern. Dibandingkan kedua subtema sebelumnya yang memakai warna-warna terang, subtema ini memakai *deep colorful*.

2. NEO MEDIEVAL

Tema ini dipicu oleh kekhawatiran akan datangnya Perang Dunia III, akibat perbedaan kepentingan yang dianut oleh beberapa negara. Bayang-bayang kekhawatiran tersebut melahirkan imajinasi layaknya film-film perang masa depan. Suasana intergalastik, medieval, dan apokaliptik dengan amat bervariasi mempengaruhi gaya busana busana Neo Medieval. Ada gaya yang elegan dan berwibawa, ada yang feminin namun berkesan tegas, serta ada pula yang kelihatan kokoh mencerminkan ketangguhan. Bentuk dan siluet tema ini juga beragam, ada siluet ramping dan ada yang *oversize*. Tema ini terdiri dari tiga sub tema, yaitu sebagai berikut :

a. *The Futurist*

The futurist atau para futuris memakai gaya romantis-elegan yang kental dengan penggunaan teknologi terkini pada teknik potongannya maupun materialnya sehingga berkesan *clean, sleek* dan kontemporer.





Gambar 1 Trend The Futurist
Sumber: Trendforecasting book *Singularity 2019/2020*

b. Armoury

Armoury atau pertahanan memiliki gaya paling maskulin yang berkesan kolosal dan *combatant*. Siluetnya pun struktural dan tegas sehingga mengesankan keberanian para pasukan di garis pertahanan depan.

c. Dystopian Fortress

Dystopian fortress atau benteng kegelapan menggambarkan sisi kegelapan dari kehidupan antargalaksi. Kesan *rusty* dan lusuh dari parah peziarah dan *survivor* yang bertempat pada benteng kerajaan tersebut diinterpretasikan lewat penggunaan teknik *drapery* dan kesan *unfinished*.

3. SVARGA

Banyak kerusakan dan penderitaan yang harus ditanggung akibat keserakahan yang harus ditanggung akibat keserakahan manusia. *Svarga* adalah representasi dari hakekat impian umat manusia, yaitu bersama sama hidup rukun, bahagia, damai dan sejahtera dimuka bumi ini yang mungkin saja terwujud apabila setiap suku bangsa saling menghargai dan saling berbagi. Gaya kontemporer dipadukan dengan gaya etnik. Bentuk siluet busana svarga begitu variatif, dari yang ketat membungkus badan, hingga yang longgar dan oversize, pendek maupun panjang. Semuanya tidak terlepas dengan sentuhan hasil terapan kriya, baik tradisional maupun moderen. Tema ini menjadi tiga subtema, yaitu sebagai berikut :

a. *Couture Boho*

Couture boho atau adi bohemia, mencampurkan element kultural yang mewah dan eksklusif, kaya akan detail, serta bergaya *bourgeoise* yang elegan. Subtema ini mengusung kekayaan tradisional yang dibuat dengan keahlian yang tinggi

b. *Upskill Craft*

Upskill craft atau kriya berkelas merupakan sebuah peningkatan nilai dari hasil kriya yang dibuat menjadi seni kontemporer. Subtema ini lebih *berkesan indigenous, down to earth, soft dan eclectic*. Teknik kriya dan tenun banyak dipakai untuk lebih memberi kesan yang membumi.

c. *Festive-Fiesta*

Festive-fiesta atau 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*

Pada tema cortex, hasil eksploitasi AI diterapkan dalam bentuk-bentuk algoritma hadir berupa bentuk fraktal, dengan garis repetitif yang memberi kesan tumbuh dan bergerak. AI kini dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi bentuk dan material, yang hasilnya seringkali tak terduga dan mampu membuka cakrawala baru dalam desain. Tema ini memiliki tiga subtema, yaitu sebagai berikut :

a. *Fractaluscious*

Fractaluscious atau keindahan fraktal, bentukan tak terduga muncul dinamis dan berkesan seperti organisme yang tumbuh dan bergerak. Bentukan ini berperan besar sebagai detail maupun aksen pada koleksi subtema ini.

b. *Lucid*

Lucid atau jelas, lebih bermain pada kesan *transluscent* dan tembus pandang pada material yang dipakai sehingga lebih mengesankan *minimalis, sleek, vivid, dan clean*.

c. *Glitch*

Glitch atau seni malfungsi, justru lebih menekankan pada tekstur ataupun motif ombre maupun nyaris abstrak dengan *noise* dan *grainy* yang memberi kesan tidak beraturan dan bengkok.

C. SUMBER IDE

1. Pengertian Sumber Ide

Menurut Sri Widarwati (2000) sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain ide baru. Kemudian menurut Widjiningsih(2006) sumber ide adalah sesuatu hal yang dapat menimbulkan rangsangan akan lahirnya suatu kreasi. Dalam menciptakan suatu desain busana yang baru seorang perancang busana dapat melihat dan mengambil berbagai obyek untuk dijadikan sebagai sumber ide. Obyek tersebut dapat berupa benda yang ada di lingkungan sekitar dimana seorang perancang busana tersebut dan atau peristiwa-peristiwa penting baik tingkat nasional maupun tingkat internasional. dalam menemukan sumber ide perlu adanya perenungan, pengamatan, dan penghayatan terhadap lingkungan sekitar. Sumber ide diperoleh secara sengaja dan dikembangkan menjadi sebuah karya melalui pengolahan batin berdasarkan pengamatan terhadap lingkungan sekitar tersebut. Menurut Chodijah dan Wisri A. Mamdy (1982:172), pada dasarnya untuk menciptakan suatu desain busana dapat diilhami dari beberapa sumber yaitu :

a. Sumber Sejarah dan Penduduk Asli Dunia

Yang termasuk dalam golongan ini adalah pakaian daerah, pakaian nasional dari berbagai bangsa dan pakaian penduduk asli dari suatu daerah, misalnya pakaian daerah negara Jepang yaitu Kimono, pakaian tersebut dapat dijadikan sebagai sumber ide terutama yang menjadi ciri khas dari kimono.

b. Sumber Alam Sekitar

Sumber ide alam sekitar berarti dalam membuat suatu karya busana mengambil inspirasi dari segala sesuatu yang ada di lingkungan sekitar. Yang termasuk dalam golongan ini misalnya; gelombang laut, awan, macam-macam buah, macam-macam bunga, binatang, gunung dan lain-lain.

c. Pakaian Kerja dari Profesi Tertentu

Pengambilan sumber ide ini biasanya hanya pada profesi yang mempunyai ciri khas pakaian yang memang berbeda dengan yang lain, misalnya saja pakaian seragam TNI, pakaian seragam bengkel, pakaian seragam perawat, dan lain-lain.

d. Peristiwa Penting

Pengambilan peristiwa penting sebagai sumber ide ini hanya suatu peristiwa yang besar dan biasanya mempunyai frekuensi penyelenggaraan minimal satu tahun sekali. Contoh peristiwa penting yang sering digunakan sebagai sumber ide adalah peristiwa Olimpiade, SEA Games, hari Nasional, peristiwa Tradisional , dan lain-lain.

2. Sumber Ide Gedung Sate

Sumber ide merupakan penuangan inspirasi dari tema yang digunakan. Kearifan lokal atau warisan budaya di Indonesia menjadi tema besar dalam pembuatan desain busana kali ini. Mengambil sumber ide dari warisan budaya yang ada di Indonesia yang diwujudkan dalam busana dengan mengacu pada tren terbaru menurut BEKRAF yang bekerja sama dengan Indonesia Trend Forecasting 2019/2020 yaitu, Trombine. Tema desain penulis adalah Neo Medieval dengan subtema The Futurist. Untuk sumber ide yang digunakan adalah Kantor Gubernur Jawa Barat atau yang lebih dikenal dengan Gedung Sate. Alasan penulis memilih Gedung Sate sebagai sumber ide adalah karena arsitektur pada bangunan tersebut sangatlah menarik perhatian penulis, baik dari bagian dalam maupun dari bagian luar gedung tersebut. Gedung yang pada bagian luar memiliki prinsip desain yang *symetris* atau tidak ada perbedaan antar kedua sisi.



Gambar 2 Kantor Gubernur Jawa Barat atau Gedung Sate
 Sumber foto : Portalsejarah.com

Gedung Sate yang pada masa Hindia Belanda itu disebut *Gouvernements Bedrijven* (GB), peletakan batu pertama dilakukan oleh Johanna Catherina Coops, puteri sulung Wali kota Bandung, B. Coops dan Petronella Roelofsen, mewakili Gubernur Jenderal di Batavia, J.P. Graaf van Limburg Stirum pada tanggal 27 Juli 1920, merupakan hasil perencanaan sebuah tim yang terdiri dari Ir.J.Gerber, arsitek muda kenamaan lulusan Fakultas Teknik DelftNederland, Ir. Eh. De Roo dan Ir. G. Hendriks serta pihak *Gemeente van Bandoeng*, diketuai Kol. Pur. VL. Slors dengan melibatkan 2000 pekerja, 150 orang di antaranya pemahat, atau ahli bongpay pengukir batu nisan dan pengukir kayu berkebangsaan Cina yang berasal dari *Konghu* atau Kanton, dibantu tukang batu, kuli aduk dan peladen yang berasal dari penduduk Kampung Sekeloa, Kampung Coblong Dago, Kampung Gandok dan Kampung Cibarengkok, yang sebelumnya mereka menggarap *Gedong Sirap* (Kampus ITB) dan *Gedong Papak* (Balai Kota Bandung). Selama kurun waktu 4 tahun pada bulan September 1924 berhasil diselesaikan pembangunan induk bangunan utama *Gouverments Bedrijven*, termasuk kantor pusat PTT (Pos, Telepon dan Telegraf) dan Perpustakaan.

Gedung Sate dengan ciri khasnya berupa ornamen tusuk sate pada menara sentralnya sebagai penangkal petir, telah lama menjadi penanda atau markah tanah Kota Bandung yang tidak saja dikenal masyarakat di Jawa Barat, namun juga seluruh Indonesia bahkan model bangunan itu dijadikan pertanda bagi beberapa bangunan dan tanda-tanda kota di Jawa Barat. Misalnya bentuk gedung bagian depan

Stasiun Kereta Api Tasikmalaya. Mulai dibangun tahun 1920, gedung berwarna putih ini masih berdiri kokoh namun anggun dan kini berfungsi sebagai gedung pusat pemerintahan Jawa Barat. Arsitektur Gedung Sate merupakan hasil karya arsitek Ir. J.Gerber dan kelompoknya yang tidak terlepas dari masukan maestro arsitek Belanda Dr.Hendrik Petrus Berlage, yang bernuansakan wajah arsitektur tradisional Nusantara. Tidak kalah dengan bagian luar,bagian dalam pun sangat menarik perhatian pengunjung yang sekarang dapat dikunjungi sebagai museum yang tidak hanya sebagai wisata sejarah juga untuk pembelajaran arsitektur dan *civil engenering*. Bagian dalam Gedung Sate terdapat beberapa teknologi pada ruangan-ruangan yang telah tersedia pada bangunan tersebut yaitu *teknologi virtuality reality*, dimana pengunjung bisa berpetualang dengan balon udara. Pengunjung akan merasakan sensasi terbang di udara sambil melihat situasi awal di sekitar Gedung Sate yang dulunya masih berlahan hijau dan kosong. Pada bagian lain juga terdapat teknologi *augmented reality* yang juga memberikan sensasi menjadi mandor dalam proyek pembangunan Gedung Sate di zaman kolonial dan masih banyak teknologi lainnya . Desain arsitektur yang menarik pada bagian luar yang sangat menarik perhatian penulis yaitu atap petir pada bagian atas gedung yang menjadikan julukan gedung tersebut sebagai Gedung Sate dikarenakan bentuknya yang mirip dengan bentuk sate yaitu salah satu makanan Indonesia. Begitu juga bagian dalam Gedung Sate terdapat tekstur kaca prisma pada langit-langit Gedung Sate yang menarik perhatian penulis untuk menorehkan arsitektur tersebut pada desain busana dengan menggunakan prinsip desain yang sama dengan gedung tersebut yaitu simetris atau tidak ada perbedaan pada bagian kiri dan kanan.

3. Pengembangan Sumber Ide

Pengembangan sumber ide adalah perubahan bentuk sesuai dengan selera maupun latar belakang perancangannya. Penerapan sumber ide pada desain agar bentuk ide dapat terlihat tanpa mengurangi keindahan desain perlu memahami perubahan bentuk. Perubahan bentuk menurut Dharsono Sony Kartika (2004) antara lain sebagai berikut :

a. Stilisasi

Stilisasi merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggunakan obyek atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayakan

setiap kontur pada obyek atau benda tersebut. Contoh : penggambaran ornamen, motif batik, lukisan tradisional, dll. Proses stilisasi ini dapat dilakukan dengan menambahkan detail pada setiap perubahan sehingga semakin banyak detailnya semakin rumit.

b. Distorsi

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

c. Transformasi

Transformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan memindahkan(trans) wujud figur dari obyek lain ke obyek yang digambar. Transformasi lebih berekcenderungan untuk memindahkan bentuk satu lainnya sehingga terjadi perubahan atau pergeseran. Contoh: penggambaran manusia berkepala binatang atau sebaliknya.

d. Deformasi

Deformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk obyek tersebut dengan hanya sebagai yang dianggap mewakili atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya haki.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dalam pengambilan sumber ide sebaiknya tidak ditampilkan atau diaplikasikan secara menyeluruh pada suatu desain akan tetapi hanya bagian-bagian tertentu saja. Pada karya pembuatan *cocktail dress* dengan sumber ide Gedung Sate yang diambil adalah teori transformasi yaitu dengan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan memindahkan(trans) wujud figur dari obyek lain ke obyek yang dapat terlihat atau yang dapat diketahui hanya dengan melihat antara sumber ide dan desain atau busana.

D. DESAIN BUSANA

Menurut Sri Widarwati (2000) , desain busana adalah merupakan rancangan atau gambaran suatu obyek yang dibuat berdasarkan susunan garis,bentuk,warna dan tekstur. Dalam pembuatan desain busana pengetahuan mengenai unsur-unsur dan prinsip-prinsip desain perlu diketahui dan dipelajari. Desain busana erat huungannya dengan mode dan fashion. Menurut Afif Ghurub Bestari(2011), desain adalah rancangan atau gambar desain yang terdiri dari garis, bentuk , ukuran, warna, tekstur dan nilai dari suatu benda yang dibuat dalam bentuk dua dimensi berdasarkan prinsip-prinsip desain. Desain dihasilkan melalui pemikiran, pertimbangan, dan tidak meninggalkan dari alam, cita, rasa, serta kegemaran orang banyak. Hasilnya dituangkan dengan wujud gambar dan dapat dinikmati orang yang dapat melihatnya, sedangkan menurut Widjiningsih(1982) desain adalah suatu rancangan gambar yang nantinya dilaksanakan dengan tujuan tertentu yang berupa susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur. Hal yang harus diperhatikan dalam desain busana seperti : komposisi, kesatuan ide, proporsional, perwujudan ide, dan penyelesaian gambar desain busana, pemberian warna sesuai dengan tekstur yang akan diterapkan(Porrie Muliawan,2002)

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa desain busana adalah suatu rancangan atau gambaran suatu obyek yang terdiri dari garis, bentuk, ukuran, warna, tekstur dan nilai dari suatu benda dalam bentuk dua dimensi berdasarkan prinsip-prinsip desain dan memperhatikan komposisi, kesatuan ide, proporsional, perwujudan ide dan penyelesaian gambar desain busana, pemberian warna sesuai dengan tekstur yang akan diterapkan.

1. Prinsip penyusunan *Moodboard*

Secara defenisi yang dikemukakan Suciwati(2009:217-224),*moodboard* dapat diartikan sebagai alat atau media papan yang digunakan oleh desainer untuk membantu mereka mendapatkan ide yang baik dari apa yang klien mereka carikan. *Moodboard*

biasanya berbentuk papan yang dasarnya berupa kolase barang seperti foto, sketsa, kliping, perca kain yang akan digunakan dalam pembuatan busana dan sampel warna. *Moodboard* digunakan oleh berbagai kalangan desainer seperti dibidang *fashion* dan desain interior. Menurut Maharani Sukolo(2009:145) mengistilahkannya sebagai mood,yaitu kumpulan gambar,photo,warna bahkan obyek yang disusun menyatu untuk memvisualisasikan sebuah tema atau ide koleksi, sebuah *moodboard* adalah jenis desain poster yang didalamnya terdiri dari gambar, teks, dan sampel objek dalam komposisi yang dikehendaki oleh pencipta *moodboard*. Desainer menggunakan *moodboard* guna mengembangkan konsep desain mereka untuk berkomunikasi dengan anggota lain dari tim desain.

Dari pengertian diatas, *moodboard* dapat juga diartikan sebagai media yang berbentuk bidang gambar, yaitu sebuah karya seni rupa yang memuat komposisi gambar dan huruf yang pengaplikasiannya di tempel di dinding-dinding atau permukaan datar lainnya dengan sifat mencari perhatian mata skuat mungkin karena itu biasa dibuat semenarik mungkin dari segi peletakan hingga warna yang menarik. Bagi seorang desainer maupun orang yang belajar dibidang busana dan kriya tekstil, media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting. *Moodboard* termasuk jenis media pembelajaran visual yang 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, dilanjutkan dengan membuat desain model beserta prototipenya, hingga merealisasikannya menjadi sebuah produk atau karya busana dan kriya tekstil.

Karya dari seorang desainer dapat terwujud dari proses yang panjang. Dari proses tersebut dapat ditinjau nilai-nilai pembelajaran dalam menciptakan karya,yaitu *moodboard* sebagai medianya. *Moodboard* yang dibuat para desainer merupakan analisis visual menggunakan guntingan-guntingan gambar yang dapat diperoleh dari media cetak(majalah dan koran),internet,maupun gambar-gambar karya desainer tersebut. Menurut Suciyadi(2009:219) *moodboard* berfungsi sebagai berikut:

- a. Memberikan gambaran mengenai tujuan dan manfaat yang akan diperoleh dari karya yang dibuat.
- b. Merumuskan berbagai macam ide yang semula bersifat abstrak menjadi sebuah desain karya yang konkret.
- c. Sebagai media pembelajaran
- d. Sebagai media perencanaan pada kegiatan industri khususnya industri busana dan kriya tekstil, seperti butik, industri garmen, dan industri ktiya tekstil.

Manfaat *moodboard* menurut Trazy dan Adrian Grandon(2009:32)adalah sebagai berikut :

- a. Membantu mengarahkan proses desain dari awal hingga terciptanya karya. Dimulai dari penentuan tema atau judul, mencari dan mengumpulkan gambar-gambar yang sesuai dengan tema atau judul dan membuat produk, hingga menjadi suatu karya.
- b. Membantu mengembangkan kemampuan kognitif atau pengetahuan,karena dengan membuat moodboard desainer dapat mengembangkan kemampuan imajinasinya.
- c. Melatih kemampuan afektif atau emosional dalam proses pembuatan desain melalui moodboard sebagai media.
- d. Melatih keterampilan psikomotor(motorik) desainer atau seorang yang belajar di bidang busana dalam menyusun potongan-potongan gambar, membuat desain dan menciptakan karya.

Moodboard sebagai media pembelajaran memberikan pengalaman melalui lambang-lambang visual berupa gambar sehingga *moodboard* memberikan pemahaman mengenai desain yang akan dibuat. Proses mendesain terdiri dari beberapa langkah,diantaranya adalah pembuatan *moodboard* itu sendiri.*Moodboard* berperan sebagai media petunjuk untuk menciptakan sebuah karya. Berikut adalah cara membuat *moodboard* adalah sebagai berikut:

- a. Menentukan tema atau judul dan karakter yang akan diangkat.
- b. Menggali lebih dalam pengayaan busana yang sedang trend.
- c. Mencari sumber ide
- d. Menyiapkan alat dan bahan seperti kertas berukuran 40cm x 40 cm atau 30cmx 50cm, lem kertas, alat tulis, gunting, serta potongan yang memiliki keterkaitan satu dengan yang lain.

- e. Mengumpulkan gambar-gambar atau materi yang sesuai dengan tema atau judul yang akan menjadi karya
- f. Memotong-motong gambar
- g. Menyusun dan menempelkan potongan gambar pada sebuah bidang datar berdasarkan tema yang telah ditentukan.
- h. Menggambar desain atau karya yang akan diwujudkan.

Tujuan dari pembuatan *moodboard* adalah untuk menentukan tujuan, arah dan bantuan dalam membuat karya cipta bertema, sehingga proses kreativitas yang dibuat tidak menyimpang dari tema yang telah ditentukan. Berbagai tema dapat diangkat sebagai sumber ide atau gagasan dalam proses berkreasi, yaitu mengambil tema berdasarkan trend yang ada pada zaman dahulu, masa kini dan masa yang akan datang. Konsep *moodboard* dibuat dengan menuangkan ide-ide atau sumber gagasan sesuai dengan tema serta tujuan dari pembuatan karya tersebut.

2. Penggolongan Desain

Dalam bidang busana, desain dapat dikategorikan menjadi dua jenis, yaitu desain struktur (*structural design*) dan desain hiasan (*decorative design*) (Afif Ghurub Bestari, 2011:5). Adapun uraian dari tiap-tiap jenis desain sebagai berikut :

a. Desain Struktur

Menurut Sri Widarwati (1993:2) desain struktur ialah desain berdasarkan bentuk, ukuran, warna, dan tekstur dari suatu benda. Desain dapat berbentuk benda yang memiliki tiga ukuran atau dimensi maupun gambaran dari suatu benda dan dikerjakan di atas kertas. Sedangkan menurut Widjningsih (1982:1), desain struktur ialah susunan dari bentuk, warna, tekstur dari suatu benda yang mempunyai ruang maupun gambar dari suatu benda (bagian-bagian benda yang akan dibuat) jadi, desain struktur adalah susunan dari garis sebagai pembentukan benda maupun gambar desain). Desain struktur pada

desain busana mutlak harus dibuat dalam suatu desain dan disebut siluet. Siluet adalah garis luar bentuk suatu busana karena potongan atau pola serta adanya detail, seperti lipis, kerut, kelim dan kupnat. Berdasarkan bentuk akhir garis luar yang dipergunakan, siluet dapat dibedakan atas beberapa jenis yang diistilahkan dalam huruf sebagai berikut :

1) Siluet A

Siluet A merupakan busana yang didesain pada bagian atas kecil dan bagian bawah besar, baik panjang maupun pendek dengan lengan ataupun tanpa lengan.

2) Siluet Y

Siluet Y merupakan busana yang didesain pada model bagian atas besar atau lebar dengan garis leher berbentuk V(neckline) dan bagian bawah (rok) mengecil atau menyempit.

3) Siluet I

Siluet I merupakan busana yang mempunyai model bagian atas, bagian tengah dan bagian bawah cenderung sama besar atau sama lebar. Namun, ada juga yang pada bagian pinggang sedikit ramping.

4) Siluet X

Siluet X merupakan busana yang mempunyai model besar pada bagian atas, kecil pada bagian pinggang dan besar pada bagian bawah (rok).

5) Siluet T

Siluet T merupakan busana yang mempunyai desain kecil pada bagian garis leher, besar pada lengan, dan kecil pada bagian bawah (rok)

6) Siluet L

Siluet L merupakan bentuk busana variasi 1, yaitu diberikan tambahan dibagian belakang dengan bentuk yang panjang atau drapery. Bentuk ini biasanya terlihat pada busana pengantin internasional gaun malam berekor.

Pada pembuatan *cocktail dress* dengan sumber ide Gedung Sate siluet yang digunakan adalah siluet T, dimana siluet T merupakan bentuk busana yang mempunyai desain kecil pada bagian garis leher, besar pada lengan, dan kecil pada bagian bawah(rok) dimana baik dari segi desain maupun pemakaian busana, *cocktail dress* meenggunakan siluet T.

b. Desain Hiasan

Menurut Widjiningsih(1982:1) , desain hiasan adalah desain yang berfungsi untuk memperindah suatu benda yang akan dibuat. Adapun syarat desain hiasan untuk busana antara lain sebagai berikut :

- a) Hiasan digunakan secara terbatas atau tidak berlebihan
- b) Letak hiasan disesuaikan dengan bentuk strukturnya
- c) Hiasan harus cocok dengan bahan desain strukturnya dan sesuai dengan cara pemilihannya

3. Unsur dan Prinsip Desain

Dalam pembuatan desain harus memperhatikan unsur-unsur dan prinsip desain, sebab suatu desain akan terlihat lebih menarik dengan nilai estetis yang tinggi dan terdapat keselarasan antara unsur dan prinsip desain, sehingga desain busana yang diciptakan akan lebih mudah dipahami dan dianalisis oleh semua kalangan termasuk orang-orang yang bekerja di bidang desain busana atau desain interior sekalipun.

a. Unsur Desain

Menurut Sri Widarwati (2000:7) unsur-unsur busana dalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyusun suatu rancangan. Sedangkan menurut Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri (1986:35) unsur-unsur desain adalah segala sesuatu yang disusun untuk mendapatkan desain. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa unsur adalah segala sesuatu yang digunakan untuk membuat suatu rancangan karya seni/desain

sehingga dapat dibaca atau dimengerti oleh orang lain dalam hal ini adalah rancangan busana. Adapun unsur-unsur yang diperlukan untuk membuat atau menciptakan suatu desain busana yaitu :

1) Garis

Garis merupakan unsur visual dua dimensi yang digunakan manusia dalam mengungkapkan perasaan atau emosi. Yang dimaksud dengan unsur garis ialah hasil goresan dengan benda kertas diatas permukaan benda alam (tanah, pasir, daun, batang, pohon dsb) dan benda-benda buatan (kertas, dinding, papan, dsb) . garis dibedakan menjadi dua macam, yaitu :

a) Garis Lurus

Garis lurus mempunyai sifat kaku dan memberi kesan kokoh, sungguh-sungguh dan keras, namun dengan adanya arah sifat garis dapat berubah seperti :

- (1) Garis lurus tegak memberikan kesan keluhuran
- (2) Garis lurus mendatar memberi kesan tenang
- (3) Garis lurus miring/diagonal merupakan kombinasi dari sifat.
- (4) Garis vertikal dan horizontal yang mempunyai sifat lebih hidup (dinamis)

b) Garis Lengkung

Garis lengkung memberi kesan luwes, kadang-kadang bersifat riang dan bergembira. Dalam bidang busana garis mempunyai fungsi :

- (1) Membatasi bentuk struktur atau siluet.
- (2) Membagi bentuk struktur ke dalam bagian-bagian pakaian untuk menentukan model pakaian.
- (3) Memberikan arah dan pergerakan model untuk menutupi kekurangan bentuk tubuh, seperti garis princess, garis empire dan lain-lain.

Pada karya pembuatan *cocktail dress* dengan sumber ide Gedung Sate yang diambil adalah garis lurus pada bagian *innovation pattern cutting*, 3D textile, *patchwork* dan bagian lengan juga garis lengkung pada bagian lubang lengan.

2) Arah

Pada benda apapun, termasuk busana dapat dilihat dan dirasakan adanya arah tertentu, misalnya mendatar, tegak lurus, miring dan sebagainya. Hal ini sering dimanfaatkan dalam merancang busana dengan tujuan tertentu. Misalnya arah biasanya digunakan untuk mensiasati kekurangan dari seseorang dalam mengenakan busana. Pada bentuk tubuh gemuk sebaiknya dihindari pemakaian dengan arah mendatar karena akan memberi kesan melebarkan. Begitu juga dengan bentuk tubuh kurus sebaiknya dihindari pemakaian arah tegak lurus karena akan memberi kesan semakin kecil. Begitu juga dalam pemilihan model busana, garis hias yang digunakan berupa garis princess atau garis tegak lurus yang memberi kesan meninggikan atau merampingkan orang yang bertubuh gemuk. Begitu pula sebaliknya untuk tubuh yang kurus dianjurkan memakai unsur arah yang mendatar agar terlihat lebih berisi.

Pada pembuatan *cocktail dress* dengan sumber ide Gedung Sate arah yang diambil adalah miring dan tegak lurus pada bagian pinggang agar memberi kesan lebih ramping pada pragawati.

3) Bentuk

Bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang mempunyai area atau bidang dua dimensi (shape). Apabila bidang bidang tersebut disusun dalam suatu ruang, menjadi tiga dimensi atau form. Jadi, bentuk dua dimensi adalah bentuk perencanaan secara lengkap untuk benda atau barang datar(dipakai untuk benda yang memiliki ukuran panjang, lebar dan tinggi). Teknik tiga dimensi terkait dengan volume dan isi. Dalam hal ini busana merupakan bentuk tiga dimensi yang berarti memiliki ruang atau diisi oleh tubuh pemakai. Berdasarkan jenisnya, bentuk terdiri sebagai berikut :

- a) Bentuk naturalis adalah bentuk yang berasal dari bentuk-bentuk alam seperti tumbuh-tumbuhan, hewan, dan bentuk-bentuk alam lainnya.

- b) Bentuk geometris adalah bentuk yang dapat diukur dengan alat pengukur (penggaris, meteran) dan mempunyai bentuk teratur.
- c) Bentuk dekoratif merupakan bentuk yang sudah dirubah dari bentuk asli melalui proses stilasi atau stilir yang masih ada ciri khas bentuk aslinya. Bentuk-bentuk ini dapat berupa ragam hias pada sulaman atau hiasan lainnya yang sama bentuknya sudah tidak seperti bentuk sebenarnya.
- d) Bentuk abstrak merupakan bentuk yang tidak terikat pada bentuk apapun tetapi tetap mempertimbangkan prinsip-prinsip desain.

Bentuk pada pembuatan *cocktail dress* dengan sumber ide Gedung Sate yang adalah bentuk dekoratif yang terletak pada bagian lengan dengan *innovation pattern cutting* dan bagian dada juga bentuk abstrak yang terdapat pada bagian patchwork bagian tengah muka dan belakang.

4) Ukuran

Ukuran merupakan salah satu unsur yang mempengaruhi desain pakaian ataupun benda lainnya. Ukuran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk membedakan pendek besar kecil suatu benda dan dapat mengatur keseimbangan sebuah benda serta mempengaruhi suatu desain busana. Unsur-unsur yang dipergunakan dalam suatu desain busana diatur ukurannya dengan baik agar desain tersebut memperlihatkan keseimbangan. Menurut Goet Poespo (2009:10), ada lima ukuran panjang rok antara lain sebagai berikut:

- a) *Mini* : rok yang panjangnya 10-15cm di atas lutut.
- b) *Knee* : rok yang panjangnya sampai lutut.
- c) *Midi* : rok yang panjangnya 10-15cm di bawah lutut.
- d) *Maxi* : rok yang panjangnya sampai pergelangan kaki.
- e) *Angkle* : rok yang panjangnya sampai mata kaki
- f) *Floor* : rok yang panjangnya sampai lantai

Pada karya pembuatan *cocktail dress* dengan sumber ide Gedung Sate adalah ukuran *knee*, karena rok ukuran *knee* yaitu panjangnya sampai lutut.

5) Tekstur

Tekstur adalah permukaan suatu benda yang berupa permukaan dari sebuah garis, bidang maupun bentuk yang dapat dilihat dan dirasakan. Pemilihan tekstur bahan yang tepat tentunya juga dapat mempengaruhi penampilan seseorang. Misalnya saja yang berkilau dan bahan yang transparan akan memberi kesan menggemukkan, sehingga bahan yang berkilau atau transparan sebaiknya digunakan oleh orang yang berbadan kurus atau kecil.

Tekstur pada karya pembuatan *cocktail dress* dengan sumber ide Gedung Sate adalah tekstur yang lembut dari bahan suede yang memberi kehangatan kepada prajawati dan memberi kesan ramping, juga menggunakan bahan berkilau pada bagian patchwork guna untuk menonjolkan bagian pinggang yang telah dibubuhi unsur garis tegas yang memberi efek ramping juga.

6) Value

Yang dimaksud value disini adalah nilai gelap terang. Semua benda kasat mata hanya dapat terlihat karena adanya cahaya, baik cahaya alami atau pun cahaya buatan. Sebuah benda dapat terlihat disebabkan adanya cahaya, baik alam atau pun buatan. Jika diamati pada suatu benda terlihat bahwa tidak semua bagian permukaan benda terkena oleh cahaya secara merata, ada bagian yang terang dan ada bagian yang gelap. Value(nilai) atau disebut juga nilai gelap terang yaitu sifat warna yang menunjukkan apakah warna mengandung hitam dan putih (Sri Widarwati,2000:12) .

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa nilai gelap terang adalah suatu sifat warna yang menunjukkan tingkatan warna dari warna tergelap(mengandung hitam) sampai terang (mengandung putih). Penerapan nilai gelap terang dalam sebuah busana terdapat pada pemilihan warna bahan.

Pada karya pembuatan *cocktail dress* dengan sumber ide Gedung Sate value yang diambil adalah warna gelap pada bahan utama atau mengandung warna hitam, sedangkan warna terang pada bagian lengan yaitu abu-abu(mengandung warna hitam dan gelap) dan juga pada bagian *patchwork* terdapat warna hijau tua, biru dongker, coklat, dan abu-abu dimana semua warna mengandung warna gelap sesuai dengan tema *trend* yang diambil yaitu Neo Medieval yang memiliki warna cenderung pekat.

7) Warna

Warna dapat mengungkapkan perasaan desainer atau karakter gambar busana yang dirancang karena warna adalah unsur yang sangat menonjol. Dengan adanya warna, suatu benda dapat dilihat dengan keindahannya yang terdapat pada warna tersebut. Warna dapat menunjukkan sifat, karakter, dan citra yang berbeda-beda. Warna memiliki banyak variasi misalnya warna muda, warna tua, warna terang, warna gelap, warna lembut dan warna menyala. Menurut Ernawati dkk (2008) teori warna dapat dikelompokkan menjadi :

- a) Warna primer, warna ini disebut juga dengan warna dasar atau pokok, karena warna ini tidak dapat diperoleh dengan pencampuran warna(hue) lain. 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 orange, hijau dan ungu.
- 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 : kuning hijau, biru hijau, biru ungu, merah ungu, merah orange, kuning orange.
- d) Warna tertier adalah warna yang terjadi apabila dua warna sekunder dicampur . warna tertier ada tiga yaitu tertier biru, tertier merah, tertier kuning.
- e) Warna kwarter adalah warna yang dihasilkan oleh pencampuran kedua warna tertier. Warna kwartier ada tiga yaitu kwartier hijau, kwartier orange dan, kwartier ungu.

Menurut Ernawati dkk(2008) warna menurut sifatnya dibagi atas 3 bagian yaitu :

1. Sifat panas dan dingin yang termasuk dalam warna panas ini yaitu warna yang mengandung unsur merah, kuning dan jingga. Warna panas ini memberi kesan berarti, agresif, menyerang, membangkitkan, gembira, semangat dan menonjol . Sedangkan warna dingin yang mengandung unsur hijau, biru, ungu. Warna dingin bersifat lebih tenang, pasif, tenggelam, melankolis serta kurang menarik perhatian.
2. Sifat terang dan gelap suatu warna disebut dengan value warna. Value ini terdiri atas beberapa tingkat. Untuk mendapatkan value ke arah yang lebih tua dari warna

aslinya disebut dengan *shade*, dilakukan dengan penambahan warna hitam. Sedangkan untuk warna yang lebih muda disebut dengan *tint*, dilakukan dengan penambahan warna putih.

3. Sifat terang dan kusam. Sifat terang dan kusam warna dipengaruhi oleh kekuatan warna atau intensitasnya. Warna-warna yang mempunyai intensitas kuat akan kelihatan lebih terang sedangkan warna yang mempunyai intensitas lemah akan terlihat lebih kusam.

Teori warna yang dikelompokkan pada karya pembuatan *cocktail dress* dengan sumber ide Gedung Sate yang diambil adalah warna tertier dengan value yang dilakukan penambahan warna hitam yaitu biru dongker dan abu abu pada bahan utama. Pada patchwork terdapat warna intermediet juga dengan value warna gelap.

b. Prinsip Desain

Untuk menciptakan desain yang menarik tentunya harus mengikuti atau mengarah pada prinsip-prinsip desain. Menurut Sri Widarwati(2000:15), prinsip-prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu. Adapun prinsip-prinsip desain sebagai berikut :

1. Harmoni

Harmoni adalah prinsip desain yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek atau ide atau adanya keselarasan dan kesan kesesuaian antara bagian yang satu dengan yang lainnya dalam suatu benda, atau antara benda yang satu dengan benda lain yang dipadukan.

2. Proporsi

Proporsi adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lain dipadukan. Untuk mendapatkan suatu susunan yang menarik perlu diketahui bagaimana menciptakan hubungan jarak yang tepat atau membandingkan ukuran objek yang satu dengan objek yang dipadukan secara proporsional .

3. Balance

Balance atau keseimbangan adalah hubungan yang menyenangkan antar bagian-bagian dalam suatu desain sehingga menghasilkan susunan yang menarik. Keseimbangan ada 2 yaitu:

- a. Keseimbangan simetris atau formal maksudnya 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 A simetris atau informal yaitu keseimbangan yang diciptakan dengan cara menyusun beberapa objek yang tidak serupa tapi emmepunyai jumlah perhatian yang sama. Objek ini dapat diletakkan pada jarak yang berbeda dari pusat perhatian. Keseimbangan ini lebih halus dan lembut serta menghasilkan variasi yang lebih banyak dalam susunannya.

Keseimbangan pada pembuatan *cocktail dress* dengan sumber ide Gedung Sate yang digunakan adalah keseimbangan simetris atau formal dimana bagian antara kiri dan kanan pada busana sama dan mempunyai daya tarik yang sama.

4. Irama

Irama dalam desainn dapat dirasakan melalui mata. Irama dapat menimbulkan kesan gerak gemulai yang menyambung dari bagian yang satu ke bagian yang lain pada suatu benda, sehingga akan membawa pandangan mata berpindah-pindah dari suatu bagian ke bagian lainnya. Akan tetapi tidak semua pergerakan akan menimbulkan iram. Irama dapat diciptakan melalui :

- a. Pengulangan bentuk secara teratur.
- b. Perubahan atau paralihan ukuran
- c. Melalui pancaran atau radiasi.

Dalam pembuatan *cocktail dress* dengan sumber ide Gedung Sate irama yang digunakan adalah pengulangan bentuk secara teratur, baik dengan *patchwork* atau bagian lainnya.

5. Aksen/*center of interest*

Aksen merupakan pusat perhatian yang pertama kali membawa mata pada suatu yang penting dalam suatu rancangan. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menempatkan aksen yaitu :

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

Dalam pembuatan *cocktail dress* dengan sumber ide Gedung Sate yang menjadi aksen adalah *patchwork* yang dibuat dari potongan-potongan kain yang berbeda warna dan dengan bentuk yang abstrak, diletakkan pada bagian pinggang menuju panggul baik bagian tengah muka mau pun tengah belakang.

6. Unity

Unity atau kesatuan merupakan sesuatu yang memberi kesan adanya keterpaduan tiap unturnya. Hal ini tergantung pada bagaimana suatu bagian yang lain secara selaras hingga terlihat seperti sebuah benda yang utuh tidak terpisah-pisah. Misalnya leher berbentuk bulat diberi kerah yang berbentuk bulat pula dan begitu sebaliknya.

Dalam pembuatan *cocktail dress* dengan sumber ide Gedung Sate prinsip kesatuan desain terdapat dari potongan-potongan yang tegas seperti dari potongan *3D textile* yang memberi kesan tegas dan menonjol, begitu pula dengan siluet *patchwork* yang memiliki potongan tegas atau tegak lurus, begitu juga dengan lengan.

c. Penerapan Unsur dan Prinsip Desain

Dalam mendesain busana, unsur-unsur dan prinsip desain hendaklah diperhatikan. Kedua elemen tersebut sangat menentukan bagaimana hasil desain busana yang kita buat. Dengan adanya unsur desain kita dapat melihat wujud dari desain yang kita buat dan dengan memperhatikan prinsip-prinsip desain, sebuah desain yang kita ciptakan dapat lebih indah dan sempurna.

a) Penerapan unsur-unsur desain pada busana

Garis merupakan unsur yang pertama dan sangat penting dalam desain karena dengan garis kita dapat menghasilkan sebuah rancangan busana yang menarik selain unsur-unsur desain lainnya. Garis busana yang perlu diperhatikan yaitu berupa siluet pakaian atau garis liar pakaian.

b) Penerapan prinsip-prinsip desain pada busana

Setiap prinsip tidak digunakan secara terpisah-pisah melainkan satu kesatuan dalam suatu desain. Sebuah desain tentunya ada ide –ide yang ditonjolkan. Misalnya dengan *cutting* yang berbeda dari biasanya, atau warna yang menonjol. Maka agar busana terlihat harmoni maka bagian busana hendaklah juga menggunakan warna yang tidak jauh berlebihan. Begitu juga dengan prinsip proporsi, agar setiap bagian terlihat proporsional, susunlah setiap bagian tersebut dengan baik. Misalnya orang yang bertubuh kurus, jangan menggunakan motif yang membuat nya tambah kurus atau garis vertikal dan lain-lain. Penempatan setiap bagian juga perlu diperhatikan keseimbangannya(*balance*) misalnya keseimbangan simetris atau asimetris. Irama desain juga perlu diperhatikan. Ada beberapa cara yang dapat digunakan untuk meentukan irama pada desain sebagaimana sudah dijelaskan terlebih dahulu. Kita dapat memilih salah satu pembagian irama pada suatu desain. Kita bisa memilih irama yang kita inginkan selama itu tidak membuat sipemakai terlihat buruk melainkan terlihat lebih bagus mengenakannya. Hal yang tidak kalah pentingnya adalah kesatuan pada setiap unsur desain.

4. Teknik Penyajian Gambar

Menurut Srwi Widarwati(2000:72),dalam menggambar atau mmebuat sketsa-sketsa utuk menciptakan desain pkaian ada bebrapa teknik penyajian yaitu :

1. Design Sketching

Menurut Sri Widarwati(2000:72) *design sketching* atau menggambar adalah untuk mengembangkan ide-ide dan menerapkannya pada kertas secepat mungkin. Dalam desain sketching ini, kita harus dapat mengembangkan *style* dengan cara kita sendiri. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam menggambar sketsa yaitu :

- a) Gambar sketsa harus jelas, tidak menggunakan detail-detail yang tidak berguna.
- b) Dapat dibuat langsung di atas kertas atau menggunakan kertas contoh proporsi tubuh.
- c) Sikap(pose), lebih baik bervariasi, memperlihatkan segi yang menarik dari desain
- d) Diatas kertas *sheet*, kita menggambar semua detail bagian busana seperti kerah, lengan, saku, hiasan dll.
- e) Pengembangan gambar dikerjakan diatas kertas sheet yang sama,mungkin ada perubahan siluet atau variasi pada detail-detail.
- f) Jangan menghapus apabila timbul ide baru. Jadi dalam kertas *sheet* ini ada beberapa model dan detail-detail yang bervariasi.
- g) Memilih desain yang disukai. Kita awali dengan menggambar sketsa busana ramah, dari desain ini kita mencari variasi pada garis leher, model lengan, krah dan model roknya. Akhirnya kita dapat menentukan desain mana yang kita pilih . (Sri Widarwati,2000:72)

2. *Production Sketching* (Sketsa Produksi)

Production sketching adalah suatu sketsa yang akan digunakan untuk tujuan produksi busana. *Production sketching* dimaksudkan untuk membantu para pembuat pola dalam menjalankan tugasnya. Jadi seorang pembuat pola harus dapat membaca sketsa dan menganalisa dari sketsa desain yang ada.

3. *Presentation Drawing* (penyajian Gambar)

Presentation drawing adalah suatu sajian gambar atau koleksi yang diujukan pada pelanggan (*buyer*). Oleh karena itu dalam penyajian gambar dan pegaturannya(*lay out*) harus memperhatikan hal hal berikut :

- a) Membuat sketsa desain dengan teliti di kertas
- b) Membuat sheet bagian belakang(*back view*) digambar di atas proporsi tubuh atau digambar sebagai *flat*.
- c) Beri sedikit keterangan pada detail pakaian.
- d) Menempelkan contoh bahan pada *sheet*, jangan terlalu besar cukup 2,5cm x 2,5cm

4. Fashion Illustration (Ilustrasi Desain Busana)

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

5. Three Dimention Drawing(Gambar Tiga Dimensi)

Three dimention drawing(gambar tiga dimensi) merupakan suatu sajian gambar yang menampilkan suatu desain busana dengan bahan yang sesungguhnya. Dibuat dalam tiga kenampakan(tiga dimensi). Gambar ini umumnya digunakan untuk mempromosikan bahan baru dari suatu industri kecil,biasanya berupa gambar proporsi tubuh dengan menghadap ke depan, luwes dan menarik.

Dari 5 macam teknik penyajian gambar yang dijelaskan di atas, penulis menggunakan tiga teknik penyajian gambar dalam laporan ini. Penyajian gambar pertama berupa *Design Sketching* dimana terdapat desain bagian-bagian busana yang kemudian dikembangkan menjadi satu kesatuan dalam suatu desain busana pesta sore rancangan penyusun. Penyajian gambar yang kedua berupa *Production Sketching*, yaitu berupa gambar kerja busana dan gambar kerja hiasan busana. Penyajian gambar yang ketiga berupa *Presentation Drawing* dengan menggambar bagian depan dan belakang busana,dari sajian gambar ini penulis menjelaskan bagian-bagian dari busana pesta sore yang dirancang.

C. BUSANA PESTA

1. Pengertian Busana Pesta

Busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta, baik pesta pagi, siang, sore ataupun malam hari(Enny Zuhni Khayati,1998:3). Sedangkan menurut Prapti Karomah dan Sacillia Sawitri (1998:10) busana pesta adalah busana yang dikenakan untuk menghadiri suatu pesta, dimana pesta tersebut dibagi menurut waktunya yaitu pesta pagi, siang dan malam. Busana atau pakaian adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menutupi dan menghias tubuh(Sri Widarwati,1993:1).

Dari pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa busana pesta merupakan busana yang dikenakan saat acara pesta baik itu pesta pagi, siang, sore maupun pesta malam hari.

2. Penggolongan Busana Pesta

Menurut Prapti Kharomah dan Sacillia Sawitri (1998:10), agar tidak salah dalam pemilihan jenis bahan yang akan dikenakan dalam suatu pesta maka perlu dibedakan menurut pemakaiannya dan waktu. Menurut kesempatan pemakaiannya, busana pesta dapat dibedakan menjadi tiga, yaitu :

a. Pesta Pagi atau Siang

Menurut Prapti Karomah dan Sicillia Sawitri (1998:10) busana pesta pagi atau siang dapat memakai busana Barat atau Timur atau busana Nasional. Pada pesta perkawinan lebih baik menggunakan busana Nasional. Busana pesta pagi dipilih warna yang cerah, berkesan lembut dengan bahan yang menyerap keringat dan pemilihan warna cenderung lebih muda tetapi tidak berkilau. Sedangkan menurut (Enny Zuhni Khayati,1998:2) busana pesta pagi atau siang adalah busana yang digunakan pada acara pesta yang diselenggarakan antara pukul 09.00-15.00. Busana yang dikenakan sehari-hari untuk berbagai kesempatan baik bersifat resmi maupun tidak resmi diwaktu matahari bersinar.

Berdasarkan uraian di atas busana pesta pagi atau siang hari adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta pagi atau siang hari antara pukul 09.00-15.00, dengan bahan menyerap keringat dan warna yang tidak terlalu gelap.

b. Pesta Sore

Bahan yang digunakan lebih baik dari pada untuk busana pagi/siang. Warna yang dipilih lebih mencolok atau lebih gelap. Perhiasan jangan terlalu berkilau (Prapti Kharomah dan Sicillia Sawitri, 1998:10). Sedangkan menurut Enny Zuhni Khayati (1998:10), busana pesta sore adalah busana yang dipakai pada kesempatan sore menjelang malam. Menurut Prapti Kharomah (1998:9), mendefinisikan untuk busana pesta sore pemilihan bahan sebaiknya yang bertekstur agak lembut dengan warna-warna yang cerah atau warna yang agak gelap tetapi tidak mencolok.

Berdasarkan uraian di atas, busana pesta pada sore adalah busana yang dikenakan untuk kesempatan pesta pada sore hari dengan bahan yang bertekstur lembut dan dipadu warna gelap tetapi tidak mencolok.

c. Pesta Malam

Busana untuk pesta malam merupakan busana yang paling mewah, terutama bagi wanita (Prapti Kharomah dan Sacillia Sawitri, 1998:10). Menurut Chodiyah dan Wisri A Mamdy (1982:171) busana pesta malam adalah busana yang dibuat dari bahan yang bagus dengan hiasan yang menarik sehingga kelihatan istimewa, yang dipakai pada malam hari.

Berdasarkan uraian di atas, busana pesta malam adalah busana yang digunakan pada kesempatan malam hari dengan menggunakan bahan yang berkualitas dan hiasan pelengkap yang bagus.

Pada karya pembuatan *cocktail dress* dengan sumber ide Gedung Sate termasuk busana pesta sore, karena warna yang digunakan yaitu warna gelap tetapi tidak mencolok. Menurut kesempatan pakainya busana pesta dapat digolongkan menjadi dua macam (Prapti Karomah, 1990:9) yaitu:

a) Undangan Resmi

Undangan resmi misalnya upacara kenegaraan di lapangan atau di dalam gedung, serah terima jabatan, wisuda di perguruan tinggi upacara akad nikah, resepsi perkawinan, dan lain-lain.

b) Undangan tidak Resmi

Undangan tidak resmi misalnya selamat, syukuran, ulang tahun, perpisahan dan lain-lain. Busana pesta terdiri dari : gaun, blus, rok, busana Nasional dan busana acara resmi atau busana acara tidak resmi.

Pada karya pembuatan *cocktail dress* dengan sumber ide Gedung Sate termasuk busana tidak resmi yaitu pada acara pesta selamat dan digunakan untuk wanita remaja akhir hingga wanita dewasa awal (20-30thn).

3. Karakteristik Pemakai

Pemilihan busana perlu memperhatikan bentuk tubuh kita. Ada beberapa bentuk tubuh yang harus kita ketahui, yaitu :

a. Bentuk Tubuh Pendek Kurus

Karakteristik busana pada tubuh pendek kurus adalah yaitu model busana rok cukup panjang, tidak terlalu mini, menggunakan kerut dan bentuk rok klok. Menggunakan celana bagian bawah jangan terlalu longgar. Menggunakan lengan puncak, garis leher bulat, ukuran kerah kecil atau sedang. Bahan yang digunakan yaitu bahan bermotif kecil atau sedang dan jika bermotif garis yaitu garis horizontal agar terlihat lebih berisi, tekstur bahan sedang, tebal, berkilau dan warna cerah.

b. Bentuk Tubuh Pendek Gemuk

Karakteristik busana untuk pendek gemuk adalah rok yang digunakan tidak terlalu span, jika menggunakan celana ukuran sedang. Menggunakan garis leher V atau U agak rendah, ukuran kerah rebah sedang. Bahan yang dipilih yaitu bermotif bunga sedang, jika motif bergaris pilih motif garis vertikal atau tegak lurus, tekstur sedang dan bahan berwarna gelap.

c. Bentuk Tubuh Tinggi Kurus

Karakteristik busana untuk tubuh kurus yaitu model rok agak panjang, jika memakai celana bagian bawah lebar. Menggunakan lengan poof, jika lengan panjang menggunakan manset bagian bawah, atau dapat menggunakan lengan bishop. Bentuk garis leher bulat dan jangan terlalu rendah, model kerah terdiri atau lebar. Bahan motif bunga agak besar, jika motif bergaris agak lebar, tekstur bahan tebal, sedang dan berkilau, warna bahan cerah. Jika menggunakan garis hias, garis hias arah horizontal.

d. Bentuk Tubuh Tinggi Gemuk

Karakteristik busana untuk bentuk tubuh tinggi gemuk adalah model rok panjang tidak terlalu suai, semi klok dan tidak berkerut, jika menggunakan celana, bagian bawah celana sedang atau tidak terlalu longgar. Garis leher agak rendah, model kerah rebah tidak terlalu lebar, motif bahan sedang atau kecil, jika bergaris berukuran sedang atau kecil, tekstur bahan sedang jangan terlalu tebal atau berkilau. Garis hias yang digunakan yaitu garis vertikal dan horizontal.

e. Bentuk Tubuh Ideal

Untuk bentuk tubuh ideal dalam memilih busana tidak terlalu banyak mengalami kesulitan, karena pada umumnya semua model dapat terpilih (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, 1988:3-5).

Peragawati yang memakai karya pembuatan *cocktail dress* dengan sumber ide Gedung Sate adalah berbentuk tubuh ideal, sehingga cocok memakai busana pesta cocktail yang telah penulis produksi.

4. Bahan busana

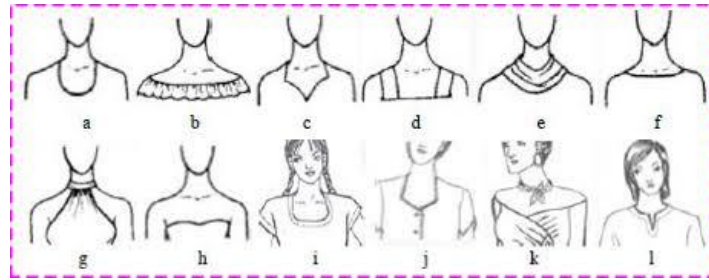
Bahan yang digunakan untuk busana pesta, baik yang terbuka maupun untuk muslimah, biasanya dipilih bahan-bahan yang berkualitas tinggi dan mampu menimbulkan kesan mewah. Bahan-bahan tersebut antara lain bahan yang tembus terang seperti bahan brokat, tile, organdi, sifon, dan lain lain (Enny Zuhny Khayati, 1998: 2). Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993) 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. Terdapat empat hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan bahan busana yaitu :

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

5. Bagian-Bagian Busana

1) Garis leher

Garis leher merupakan bentuk tertentu dan membedakan model dari suatu busana. Garis leher tebagi atas 3 macam yaitu garis leher bulat, garis leher persegi dan garis leher V. Garis leher bulat adalah garis leher yang berbentuk bulat dan cocok digunakan untuk wajah oval dengan leher yang panjang. Garis leher persegi adalah garis leher yang bebrbentuk persegi dan cocok digunakan untuk wajah bulat dengan leher pendek. Garis leher V adalah garis leher yang berbentuk huruf V dan cocok digunakan untuk semua bentuk wajah.



Gambar 3 Jenis-Jenis Garis Leher

Keterangan :

- a. Garis leher U adalah garis leher yang berbentuk huruf U
- b. Garis leher *off shoulder* adalah garis leher terbuka melebar tanpa garis bahu dan turun sampai dibawah bahu.
- c. Garis leher *sweetheart* adalah garis leher yang berbentuk hati yang terbentuk dari 2 lengkung yang bertemu dibagian tengah.
- d. Garis leher *camisole* adalah garis leher tanpa bahu dan menggunakan ban atau tali yang lebar.
- e. Garis leher *cowl* adalah garis leher yang terbentuk dari sehelai kain yang dengan cara digunting serong dan didraperikan pada bagian depan.
- f. Garis leher *boat* adalah garis leher yang terbentuk dari garis horizontal atau garis melebar dan menghubungkan dua titik bahu dengan kedalaman yang sama. Garis leher ini disebut juga dengan garis leher *bateau*,
- g. Garis leher *halter* adalah garis leher yang ditinggikan dan dapat berkerut atau tidak .
- h. Garis leher *straples* adalah garis leher yang terbuka tanpa bahu dan tanpa tali, serta bentuknya yang menyerupai kemben.
- i. Garis leher *tapal kuda* adalah garis leher yang memiliki bentuk seperti tapal kuda ini memiliki bentuk rendah pada dada namun tidak terlalu melebar.
- j. Garis leher *diamond* adalah garis leher yang menyerupai bentuk garis leher hati, namun tidak membentuk lengkung pada bagian bawahnya.
- k. Garis leher *decolette* adalah garis leher yang berbentuk rata sampai bahu dan dada bagian tengahnya sangat rendah.

- l. Garis leher slot adalah garis leher yang diberi belahan tengah muka sekitar 10-12cm.
- m. Pada karya pembuatan *cocktail dress* dengan sumber Gedung Sate termasuk garis leher berbentuk bulat.

Pada pembuatan *cocktail dress* dengan sumber ide Gedung Sate, garis leher yang digunakan adalah garis leher bulat.

2) Kerah

Kerah yang dimaksud adalah bagian yang terpisah untuk menyelesaikan garis leher. Kerah dibedakan menjadi dua macam yaitu konstruksi dan nama populer pemakainya. Macam-macam kerah diantaranya adalah kerah sanghai, kerah rebah, kerah setali, kerah jas, kerah boord dan lain-lain.

3) Lengan

Macam-macam lengan berdasarkan hal tertentu adalah sebagai berikut :

- a. Konstruksi lengan, misalnya lengan jas, lengan licin.
- b. Bentuk lengan, misalnya lengan tulip, lengan lonceng dan lengan kupu-kupu.
- c. Panjang lengan, misalnya lengan pendek, lengan panjang, lengan $\frac{3}{4}$.
- d. Asal model/daerah/negara misalnya lengan philipina.
- e. Nama populer, misalnya edwardian.

Pada karya pembuatan *cocktail dress* dengan sumber ide Gedung Sate, lengan yang digunakan adalah lengan spiral yang terinspirasi oleh salah satu desainer yang berasal dari Skotlandia yaitu Christopher Kane.

4) Rok

Rok adalah bagian busana yang dipakai di bagian bawah. Panjang rok dapat sampai di atas lutut(mini), di lutut (kini), di bawah lutut (midi), di atas pergelangan kaki(maxi) dan sampai lantai atau tumit (floor dan ankle). Macam-macam rok diantaranya adalah rok span atau suai, rok setengah lingkaran, rok lingkaran, rok kerut, rok lipit dan lain-lain.

Pada karya pembuatan *cocktail dress* dengan sumber ide Gedung Sate menggunakan rok span dengan panjang kini yaitu rok yang panjangnya pas dilutut.

6. Pola Busana

Pola busana merupakan pola yang akan dipakai dalam pembuatan sebuah busana. Pola busana dibuat berdasarkan desain busananya. Akan tetapi sebelum dilakukan pembuatan pola busana diperlukan beberapa hal anatara lain :

a. Pengambilan Ukuran

Dalam proses pembuatan pola busana diperlukan banyak persiapan diantaranya adalah pengambilan ukuran. Berikut adalah beberapa ukuran yang diperlukan dan cara pengambilan ukuran menurut Porrie Muliawan, 2003:78) yaitu :

a) Ukuran Pola Badan

1) Lingkar Leher

Lingkar leher diukur sekeliling batas leher dan badan dengan meletakkan jari telunjuk di lekuk leher.

2) Panjang Bahu

Panjang bahu diukur dari batas leher puncak lengan terendah.

3) Lingkar badan

Diukur sekeliling badan atas yang terbesar melalui puncak payudara, kemudian keketiak trus ke belakang. Letak meteran di belakang harus datar dari ketiak sampai ketiak, diukur pas dahulu kemudian ditambah 4cm atau 4jari.

4) Lingkar pinggang

Lingkar pinggang diukur dari sekeliling pinggang(pas dahulu), kemudian ditambah 1cm atau 1 jari. Tambahan ini untuk pola badan atas, tetapi untuk celana boleh kurang 1cm.

5) Lingkar panggul

Lingkar panggul diukur pada badan bawah yang terbesar, pas terdahulu kemudian tambah 4cm atau 4 jari. Diambil pada ketinggian dua jari di atas puncak pantat, meteran terlihat datar.

6) Lebar Muka

Lebar muka diukur pada pertengahan jarak bahu terendah ketiak dari batas lengan kanan sampai kiri.

7) Panjang Muka

Panjang muka diukur dari lekuk leher ditengah muka ke bawah sampai di bawah ban veter pinggang.

8) Lebar punggung

Lebar punggung diukur pada pertengahan jarak bahu terendah dan ketiak, dari batas lengan kiri sampai batas lengan kanan.

9) Panjang Punggung

Panjang punggung diukur dari tulang leher yang menonjol di tengah belakang lurus ke bawah sampai di bawah ban veter pinggang.

10) Panjang Sisi

Panjang sisi diukur dari batas ketiak, dimana diletakkan mistar sebagai batas, sampai ban veter pinggang dikurangi 2-3cm atau 4cm, tergantung besarnya lubang lengan yang dikehendaki.

11) Tinggi Dada

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.

b) Ukuran Pola Lengan

1) Lingkar Lubang Lengan

Diukur sekeliling lubang lengan, pas dahulu lalu ditambah 4 atau 6cm untuk konstruksi pola 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 14cm

4) Lingkar bawah lengan

Diukur sekeliling besarnya tempat lengan berhenti pas dahulu, kemudian ditambah 3 atau 3cm.

c) Ukuran pola Rok

1) Lingkar panggul

Dilingkarkan pada bagian panggul terbesar.

2) Tinggi panggul

Diukur dari pinggang sampai pinggul terbesar

3) Tinggi duduk

Diukur dari pinggang sampai bagian pada saat duduk pada bidang datar/kursi.

4) Panjang Rok

Diukur dari pinggang hingga kebawah lantai atau sesuai dengan panjang yang diinginkan.

d) Sistem Pembuatan Pola

Pola adalah bagian yang paling penting dalam pembuatan busana karena baik atau tidaknya busana yang dikenakan oleh seseorang tergantung benar atau tidaknya dalam pembuatan pola dalam pembuatan pola busana. Kualitas pola dipengaruhi beberapa hal misalnya ketepatan pengambilan ukuran, kemampuan untuk menentukan garis garis pola seperti kerung lengan, kerung leher, bentuk kerah dan lain-lain. Ketelitian dalam memberikan tanda pola seperti bagian-bagian pola, tanda arah serat dan lain sebagainya. Terdapat dua teknik pembuatan pola diantaranya adalah :

1. Pola Teknik Konstruksi

Pola konstruksi adalah pola dasar yang dibuat berdasarkan ukuran badan pemakai, dan digambar dengan perhitungan secara matematika sesuai dengan sistem pola konstruksi masing-masing (Ekawati, 2008:246). Pembuatan pola konstruksi lebih rumit dari pada pola standar, disamping itu juga memerlukan waktu yang lebih lama, tetapi hasilnya lebih baik dan sesuai dengan bentuk tubuh pemakai. Adapun macam-macam sistem pembuatan pola busana wanita diantaranya adalah sebagai berikut :

2. Pola Teknik *Drapping*

Menggambar pola dasar dengan teknik *drapping* adalah membuat pola sesuai dengan ukuran dan bentuk badan seorang model (Ernawati, 2008:255). Untuk mempermudah prosedur pembuatan pola, model dapat diganti dengan dressform atau boneka jahit yang ukurannya sama atau mendekati ukuran model. Sebelum membuat pola dengan teknik *drapping*, terlebih dahulu persiapkan alat dan bahan yang diperlukan seperti :

a) *Dressform*/boneka jahit

- b) Pita ukur/centimeter
- c) Jarum pentul
- d) Jarum tangan
- e) Penggaris
- f) Pensil dan kapur jahit
- g) Gunting kain
- h) Karbon jahit dan rader
- i) Tali kord
- j) Blaco/bahan dasar yang dipakai untuk mendrapping.

Pada pembuatan *cocktail dress* dengan sumber ide Gedung Sate menggunakan pola konstruksi.

7. Teknologi Busana

Teknologi busana adalah suatu cara pembuatan busana agar hasilnya menarik dan nyaman dipakai (Nanie Asri Yuliyati 1993). Teknik menjahit yang benar dapat mempengaruhi kualitas dari hasil produk busana, disamping pola yang baik dan ukuran yang tepat serta desain yang bagus semua merupakan kesatuan dari proses pembuatan busana, salah satu diantaranya tidak benar maka tidak akan tercapai produk dengan kualitas yang baik. Untuk membuat suatu busana agar mendapatkan hasil yang optimal, teknik yang dipakai harus disesuaikan dengan desain busana dan juga disesuaikan dengan bahan dasar (pabrik) yang dipakai. Berikutnya marilah kita melihat teknik menjahit busana yang perlu disesuaikan dengan desain agar kita dapat memilih dan menerapkan teknik yang tepat dan sesuai dengan busana yang akan dibuat (Ernawati, 2008:101).

a. Teknik Jahitan

1) Adi Busana

Couture dalam bahasa Prancis mempunyai arti menjahit atau sulam menyulam. Pada dunia *fashion haute couture* adalah desain dan pembuatan busananya bermutu tinggi. Di Indonesia busana yang dibuat dengan teknik *haute*

couture biasa disebut dengan adibusana. Haute couture adalah suatu pengerjaan busana dengan membutuhkan waktu yang cukup lama dan membutuhkan biaya yang cukup mahal (Goet Poespo, 2009:155)

2) *Tailoring*

Tailoring adalah suatu metode jahit menjahit busana yang hasilnya akan lebih kuat dari pada menjahit secara tradisional. *Tailoring* biasanya diterapkan pada jahitan untuk mantel (*coat*), jas (*jacket*) dan *blazer*. *Tailoring* dapat juga ditunjukkan dalam gaya mode busana pria (*man tailored*) dengan detail-detail kaku, bahan-bahan maskulin, gaya setelan jas pria (*men's suit*). *Tailoring* juga bisa diterapkan pada jahitan rok (*skirt*), gaun (*dress*) dan bahkan celana(*pants*), semua bisa dikerjakan dengan metode *tailoring*. Bentuk pada busana *tailored* merupakan hal yang membedakan dengan bentuk busana *non tailored*. Bahan pembentuk tak dapat dielakkan lagi. Dengan menggunakan bahan pembentuk pada busana selain kelihatan baik, busana tersebut juga akan tahan lebih lama pemakaiannya dibandingkan tanpa bahan pembentuk sama sekali (Goet Poespo, 2009:7-23).

Pada karya pembuatan *cocktail dress* dengan sumber ide Gedung Sate menggunakan teknik jahit adibusana karena menghasilkan hasil jahitan yang bermutu serta membutuhkan waktu yang cukup lama dan menggunakan biaya yang cukup mahal dan juga menggunakan teknik *tailoring* untuk penyelesaian pada bagian bawah dress.

Ada beberapa macam teknik dalam penjahitan busana, yaitu :

a. Teknologi Penyambungan/Kampuh

Menurut Nanie Asri Yuliyati (1993), kampuh adalah kelebihan jahitan atau tambahan jahitan untuk menghubungkan dua bagian dari busana yang dijahit. Sedangkan menurut M.H Wancik (1992:76), kampuh adalah bagian pinggiran kain yang merupakan tempat untuk menggabungkan kain yang satu dengan yang lain, lalu dijahit sesuai dengan garis pola atau rader. Jadi dapat disimpulkan bahwa kampuh merupakan kelebihan jahitan yang disesuaikan dengan garis pola untuk menggabungkan dua bagian busana yang dijahit sesuai pola. Untuk menghasilkan

jahitan yang kuat maka setiap penyambungan baik di awal maupun di akhir jahitan harus dimatikan, agar tidak mudah terlepas atau terbuka sambungan yang telah dijahit sebelumnya. Pemakaian kampuh disesuaikan dengan kegunaan yang lebih tepat. Kampuh (teknik penyambungan) ada bermacam-macam antara lain :

1. Kampuh terbuka

Kampuh terbuka yaitu kampuh yang tiras sambungannya terbuka atau dibuka, teknik penyelesaian tiras ini ada beberapa cara menurut Ernawati dkk (2008:105-106) yaitu sebagai berikut :

- a) Kampuh terbuka dengan penyelesaian setikan mesin, penyelesaian tiras dengan cara melipat kecil pinggiran tiras dan setik dengan mesin sepanjang pinggiran tersebut.
- b) Kampuh terbuka dengan penyelesaian tusuk balut, yaitu penyelesaian tiras di sepanjang pinggiran tiras diselesaikan dengan tusuk balut.
- c) Kampuh terbuka yang diselesaikan dengan obras, yaitu penyelesaian di sepanjang pinggiran tiras diselesaikan dengan obras. Cara ini pada saat sekarang banyak di pakai terutama untuk busana wanita dan busana pria (celana pria)
- d) Kampuh terbuka diselesaikan dengan rombak (dijahit dengan kain serong tipis, dilipat, dan disetik) ini hanya dipakai untuk busana yang dibuat dari bahan/kain tebal. Kegunaannya untuk menyambung (menjahit) bagian bahu, sisi badan, sisi rok, sisi lengan, sisi jas, sisi mantel, sisi celana, dan belakang celana.

2. Kampuh Balik

Kampuh balik yaitu kampuh yang dikerjakan dengan teknik membalikan dengan dua kali jahit dan dibalik. Pertama dengan menjahit bagian buruk menghadap bagian buruk atau dijahit dari bagian baik terlebih dahulu yang tertiras dengan lebar tiras dengan ukuran 3mm, jika memungkinkan dibuat lebih halus atau lebih kecil, kemudian dibalikkan dan dijahit dari bagian buruk menghadap bagian baik dengan pinggir tirasnya masuk kedalam, hasil kampuh ini paling besar 0,5cm(Ernawati dkk,2008:106)

3. Kampuh pipih

Kampuh pipih yaitu yang mempunyai bekas jahitan pada satu sisi sebanyak dua setikan, dan sisi yang sebelahnya satu setikan, kampuh ini bisa dipakai untuk dua sisi (untuk bagian luar atau bagian dalam yang mana keduanya sama sama bersih). Teknik menjahit kampuh pipih, lipat kain yang pinggirannya bertiras 1,5cm menjadi 0,5cm tutup tirasnya dengan lipatan yang satu lagi. Kampuh ini dipakai untuk menjahit kain sarung, kemeja, celana, jaket, pakaian bayi, dll (Ernawati dkk,2008:107).

4. Kampuh kostum

Dipakai untuk menyelesaikan garis hias, lengan dan pinggang.

b. Teknologi *Interfacing*

Interfacing adalah bahan yang dipergunakan untuk memberikan bentuk pada busana nampak rapi. Bagian yang perlu diberi *interfacing* adalah bagian kerah, punggung dan lidah tengah muka. *Interfacing* ada dua jenis yaitu *interfacing* dengan perekat dan tanpa perekat.

- 1) *Interfacing* yang berperekat, cara merekatkannya dengan menggunakan setrika panas hingga menempel. Pemasangan *interfacing* yang berperekat ini memiliki tips dan trik agar hasilnya halus dan tidak bergelembung sesuai dengan yang kita inginkan yaitu pada saat menggunakan setrika panas, setrika tersebut jangan digeser ke segala arah seperti kita menyetrika baju biasa akan tetapi ditahan hingga kain dan *interfacing* menempel dengan waktu yang dikira-kira. *Interfacing* adalah bahan yang digunakan diantara pakaian dan lapisan singkap(facing). Kegunaan *interfacing* adalah untuk memberi kekuatan badan dan bentuk (Goet Poespo,2005:11).
- 2) *Interfacing* tidak berperekat, pada bagian buruk bahan diberi tusuk atau setikan bahan penahan(pembantu). *Interfacing* adalah kain keras untuk bagian baju yang

terlalu lemas jika dibuat tanpa bahan pelapis, misal seperti kerah, manset, belahan dan lain-lain (M.H Wancik,2000).

Dari pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa teknologi *interfacing* adalah teknik penambahan untuk bagian-bagian baju yang terlalu lemas.

c. Teknologi *Facing*

Lapisan singkap(*facing*) dipergunakan pada penyelesaian pinggiran kasar/tiras. Lapisan singkap bisa dipotong baik pada lajur benang yang sama dengan bagian yang harus dilapisi atau dengan bahan terlajur benang serong (Goet Poespo,2005:68). Menurut Nanie Asri Yulianti (1993) facing sebagai penyelesaian bagian alpel kerah, lapisan lidah pada bagian muka dan sebagai hiasan jika menggunakan warna lain(kombinasi warna) dari busananya. Bahan yang digunakan untuk *facing* menurut Nanie Asri Yulianti (1993) adalah sewarna dengan bahan pokok. Berbeda warnanya dengan bahan busana, perlu diingat kombinasi warna harus sesuai dengan busananya.

d. Teknologi *Interlining*

Interlining merupakan pelapis antara, yang membantu membentuk siluet pakain. *Interlining* sering digunakan pada bagian-bagian pakaian seperti lingkaran leher, kerah, belahan tengah muka, ujung bawah pakaian, bagian pundak jas, pinggang dan lain-lain(Ernawati,2008:183). *Intrelining* banyak jenisnya, diantaranya ada yang mempunyai lem atau perekat dan ada yang tidak berperekat. *Interlining* yang mempunyai lem atau perekat biasanya ditempelkan dengan jalan disetrika pada bahan yang akan dilapisi. Begitu juga dengan ketebalannya, *intrelining* ada yang tebal seperti untuk pengeras kerah dan pengeras pinggang. *Interlining* yang relatif tipis dapat digunakan untuk melapisi belahan, tengah muka, saku, depun leher, kerah dan lain-lain. Ada dua jenis *interlining*, yaitu :

1) Kain keras/turbines

Jenis ini biasanya digunakan pada bagian kerah dan ban pinggang.

2) Kain kapas/Viselin

Jenis ini biasanya digunakan untuk melapisi belahan, bagian tengah muka pada kemeja, lapisan rumah kancing, dan lain-lain.

Pada karya pembuatan *cocktail dress* dengan sumber ide Gedung Sate menggunakan interlining berperekat yaitu viselin yang digunakan pada depun leher dan lengan, mori gula yang digunakan pada bagian *patchwork* dan M33 yang digunakan pada lengan.

e. Teknologi Lining

Lining merupakan bahan pelapis berupa kain yang melapisi bahan utama sebahagian maupun seluruhnya (Ernawati:2008, 182). Bahan *lining* sering juga disebut dengan furing. Bahan *lining* yang sering dipakai diantaranya yaitu kain ero, kain abutai, kain satin, kain velvet dan lain-lain. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam memilih *lining* yaitu sebagai berikut :

- 1) Jenis bahan utama
- 2) Warna bahan
- 3) Sifat luntur dan susut kain
- 4) Kesempatan pemakaian busana

Apabila dalam pengerjaan suatu busana memperhatikan hal-hal tersebut maka hasil yang didapat akan maksimal.

Pada karya pembuatan *cocktail dress* dengan sumber ide Gedung Sate menggunakan *lining* yaitu kain velvet yang disesuaikan dengan jenis bahan utama dan warna bahan.

f. Teknik Pengepresan

Menurut Sacilia Sawitri (1997), pengepresan merupakan suatu cara agar kampuh-kampuh terlihat lebih rapi dan pipih. Pengepresan dilakukan setiap kali selesai menjahit dengan menggunakan setrika dengan suhu yang disesuaikan dengan bahan busananya. Ada tiga tingkatan dalam proses penyetricaan atau pengepresan yaitu : sebelum pemotongan bahan, selama penjahitan dan setelah pakaian selesai dijahit. Kunci untuk memperoleh suatu “penampilan ahli” adalah menyetrica bahan setiap mulai menjahit kemudian disetrika lagi bilamana pakaian sudah selesai dijahit (Goet Poespo, 2005:21).

Untuk mendapatkan hasil yang sempurna pada busana tersebut harus dilakukan pengepresan berulang-ulang. Cara menegpres disini adalah dengan penyetricaan. Langkah-langkah pengepresan menurut M.H Wanchik (2000) yaitu sebagai berikut:

- 1) Sebelum menyetrica, perhatikan dulu jenis kain yang akan disetrica apakah tahan panas atau tidak sehingga kita dapat menyesuaikan suhu yang akan digunakan untuk menyetrica .
- 2) Pada saat menyetrica, sebaiknya dilapisi dengan kain katun atau kertas agar tidak mengkilap atau meninggalkan bekas(belaang). Untuk hasil yang lebih baik, basahilah dengan air pada bagian yang akan disetrica.
- 3) Pada saat menyetrica bagian yang cembung, masukkanlah bantalan kayu dibawahnya agar bagian tersebut menjadi licin menurut bentuknya. Untuk bagian yang cekung, gunakan bagian ujung setrika untuk mengepres.

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

g. Teknologi Penyelesaian Tepi Busana

Menjahit tepi pakaian yang terdapat pada garis leher, kerung lengan, tepi kelim(bawah rok, blus, ujung lengan) dan sebagainya. Peyelelesaian ini dapat berupa depun, serip, rombak dan lain-lain. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat satu persatu yang sebagai berikut :

1) Teknik Membuat Kelim

Menurut Ernawati dkk (2008,108),mengelim/lebar kelim bervariasi sesuai dengan model serta jenis bagianbusana yang akan dikelim. Untuk bagian bawah busana lebar kelim berkisar 1 sampai 5cm. Untuk gorden agar lebih seimbang lebar kelim 5 sampai 7cm dan ada juga yang lebih lebar dan besar dari itu, yang penting keseimbangan antara lebar, panjang dan tinggi gorden tersebut. Memberi kelim dapat dilakukan dengan tangan dan degan masin, supaya hasil yang didapatkan lebih indah dan bagus kelim dapat dikerjakan dengan tangan.

Untuk megelim bagian busana tersebeut diatas, lebar kelim berkisar antara 3 sampai 5cm, caranya :

- a) Lipatkan pinggir rok sesuai dengan lebar yang kita inginkan atau yang sudah diberikan .
- b) Tirasnya dilipatkan kedalam lebih kurang 1cm dan dibantu dengan jelujuran atau agar lebih mudah setelah menentukan lipatan, dapat disetrika agar lipatan lebih mudah untuk di *zoem*.
- c) Kemudian di *zoem* dengan jarum, upaya dalam lipatan betul-betul rata dan dijahit dengan jarum tangan. Mengelim/menusukkan benang kebahan pada bagian abwah lebih kurang 3 helai benang, sehingga tidak kelihatan bekas tusukannya, cara ini dilakukan terus menerus sampai selesai. Supaya hasilnya kuat dan hasil tusukan tidak gampang lepas lebih kurang setiap 6 langkah tusukan dimatikan agar tidak lepas.

1) Teknik Menjahit Depun dan Rompok

Menurut Ernawati,dkk (2008:108),menjahit depun,serip dan rompok umumnya dipakai untuk penyelesaian leher, kerung lengan, dan sebagainya, antara lain:

a) Depun

Depun yaitu lapisan menurut bentuk yang letaknya kedalam kelim depun dapat diartikan melapis/memberi kelim pada pinggiran kain dengan menggunakan kain lain yang sama bentuknya atau sama sebangun, jika yang akan dilapisi bundar makan depunnya bundar juga,dan bila persegi depunnya pun persegi juga dengan lebar keliman 3 atau 4 cm atau sesuai keinginan tapi harus diseimbangkan dengan cara sebagai berikut :

- (1) Gunting depun sesuai dengan bentuk yang akan diberi depun.
- (2) Letakkan bagian baik depun berhadapan dengan bagian baik kemudian dijahit tepat pada garis pola dengan bantuan jarum pentul atau jelujuran.
- (3) Rapikan tiras dan digunting kecil sampai batas jahitan dengan jarak 0,5 sampai 1cm.

- (4) Tindih dari atas depun dan arahkan tiras kedepan.
- (5) Pinggir depun di *zoem* dengan mengobras atau menjahit kecil terlebih dahulu atau melipatkan ke dalam 2cm atau sesuai kampuh yang telah diberikan.

b) Rompok

Menurut Ernawati, dkk (2008:114) rompok adalah penyelesaian pinggir pakaian dengan menggunakan kumai serong atau bisban(tidak berisi). Rompok sering digunakan untuk menyelesaikan lingkaran kerung lengan, garis leher dan sebagainya. Besarnya hasil rompok untuk lingkaran kerung lengan adalah 0,5cm sampai dengan 0,7cm yang tampak dari bagian baik dan buruk. Menurut Ernawati, dkk(2008:115), kumai serong didapat dengan menggunting bahan(kain) dengan arah serong(diagonal) dengan cara melipat bahan/kain dengan sudut 45 derajat dengan lebar lebih kurang 2,5cm. Sedangkan bisban dapat dibeli di pasaran. Bisban tersedia dengan bermacam-macam warna.

8. Hiasan Busana

Hiasan busana adalah segala sesuatu yang dihiaskan pada busana agar busana tersebut memiliki nilai yang tinggi terutama nilai keindahannya. Sri Widarwati, dkk (2000:1), desain hiasan adalah desain untuk memperindah desain strukturnya. Menurut Widjiningih(1982:1), desain hiasan busana merupakan atau *decorative design* adalah desain yang berfungsi untuk memperindah permukaan suatu benda(busana) sehingga terlihat lebih menarik. Sedangkan menurut Enny Zuhni Khayati (1998:17), garniture/hiasan busana memiliki pengertian segala sesuatu yang dihasilkan pada busana agar busana memiliki pengertian segala sesuatu yang dihasilkan pada busana agar busana tersebut memiliki nilai atau value yang tinggi, terutama nilai keindahannya. Hiasan busana atau garniture merupakan salah satu unsur busana yang tidak kalah penting, karena pemilihan hiasan busana yang kurang tepat dapat merusak penampilan busana secara keseluruhan. Sebaiknya penempatan dan pemilihan hiasan busana yang tepat dapat menunjang dan meningkatkan mutu serta keharmonisan penampilan busana secara keseluruhan.

Menurut Enny Zuhi Khayati(1998),dalam memilih garniture harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut :

- a. Gambar dipilih sesuai dengan nuansa dan karakteristik busana pokoknya.
- b. Garniture busana sebaiknya juga disesuaikan dengan usia pemakai.
- c. Disesuaikan dengan suasana dan kesempatan:garniture yang berwarna emas sangat cocok untuk kesempatan pesta(suasana yang tidak sedang berduka).
- d. Pemilihan garniture juga disesuaikan dengan kondisi tubuh (bentuk badan) yang perlu ditonjolkan dan bentuk badan yang justru perlu disembunyikan.
- e. Pemilihan garniture juga harus disesuaikan dengan keadaan keuangan keluarga:yang indah tidak harus mahal(tergantung kreativitas seseorang).

Dilihat dari bahannya secara garis besar hiasan busana digolongkan menjadi(Enny Zuhni Khayati,1998) :

- a. Hiasan dari benang
- b. Hiasan dari kain
- c. Hiasan dari logam
- d. Hiasan dari kayu
- e. Hiasan dari plastik/mika
- f. Macam-macam renda
- g. Hiasan dari bahan istimewa,meliputi :
 - 1) Gim, yaitu sejenis per yang sangat lembut berbentuk spiral dari logam berlapis.
 - 2) Ribbing, yaitu sejenis bahan dari tricot atau kaos yang biasanya digunakan sebagai hiasan atau detail busana.
 - 3) Breeding, yaitu hiasan berupa tali,bentuknya hampir menyerupai tali cord tetapi lebih padat.
 - 4) Hiasan Prada, yaitu usaha atau rekayasa manusia untuk mendapatkan warna kuning keemasan atau putih keperakan. Pada proses pewarnaan atau pencelupan batik atau tekstil kerajinan.
 - 5) Manik-manik, yaitu butiran atau lempengan yang bagian tengahnya memiliki lubang kecil yang berguna untuk melekatkan barang atau kain yang dihias.

Berikut ini macam-macam hiasan manik-manik menurut Enny Zuhni Khayati(1998:17-18) yaitu berupa butiran atau lempengan yang bagian tengahnya lubang kecil yang berguna untuk merekatkan kain yang akan dihiasi adalah sebagai berikut :

- a. Monte atau mutiara adalah jenis manik-manik yang bentuknya bulat dan ukurannya bervariasi.
- b. Pasiran yaitu jenis manik-manik yang bentuknya bulat kecil-kecil agak pipih dan tengahnya berlubang.
- c. Payet atau ketep yaitu jenis manik-manik yang bentuknya lempengan pipih bulat dan tengahnya berlubang. Bentuknya bervariasi seperti ketep daun, bunga, daun, binatang, dll.
- d. Hallon yaitu jenis manik-manik yang bentuknya panjang menyerupai lidi di bagian tengah terdapat lubang kecil, ukuran panjangnya bermacam-macam dari 0,3-6cm.
- e. Swarovski adalah penampilan kristal yang hampir mirip berlian yang terbuat dari plastik atau pun kaca. Bentuknya bulat dan ukurannya bervariasi.

Selain itu terdapat juga macam-macam renda hias adalah :

1. Renda *Plies*

Yaitu renda dari kain sintesis, transparan, dan berlipit-lipit

2. *Beadings*

Renda katun atau sintesis, memiliki lubang-lubang yang jaraknya teratur dan dapat disisipi tali pita.

3. *Entredeux*

Renda tengah yang kedua sisinya simetris, dapat dipasangkan diantara dua helai kain.

4. Guipure

Renda yang lebar, dasar renda dari kain jala

5. Renda berjumbai

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

Penggunaan hiasan busana yang tepat, dapat meningkat keharmonisan penampilan busana secara keseluruhan. Hal tersebut dapat dicapai dengan memilih desain yang tepat secara macam hiasan yang sesuai.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa hiasan busana berfungsi untuk memperindah juga dapat berfungsi untuk menambah nilai atau mutu suatu busana.

Pada karya pembuatan *cocktail dress* dengan sumber ide Gedung Sate menggunakan hiasan hallon yang diaplikasikan di bagian tertentu 3d textile yang terletak pada bagian dada.

D. PERGELARAN BUSANA

1. Pengertian Gelar Busana

Menurut Sacilia Sawitri (1986:12), pergelaran busana adalah parade busana yang dikenakan oleh peragawati. Pergelaran adalah pameran mode yang asalnya ingin memamerkan ide-ide hasil rancangan para perancang mode busana (Sri Widarwati,2000).

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pergelaran busana adalah pameran atau parade busana yang dikenakan oleh peragawati untuk memamerkan hasil rancangan busana para perancang mode atau yang dikenal dengan desainer atau dapat pula diartikan sebagai salah satu usaha dalam bidang pemasaran busana, pencipta model mengemukakan gagasan-gagasan baru yang diharapkan dapat diterima oleh masyarakat.

2. Tujuan Pergelaran Busana

Penyelenggaraan gelar busana mempunyai tujuan-tujuan tertentu diantaranya :

- a. Mempromosikan hasil karya busana dari seorang desainer untuk diperagakan oleh seorang peragawati.
- 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 sarana promosi hasil karya desainer ataupun produk tertentu dari industri atau perusahaan.

Dalam menyelenggarakan terdapat 2 cara, yaitu sebagai berikut :

a) Program Non Sponsor

Gelar busana dengan program non sponsor adalah penyelenggaraan gelar busana yang dilakukan oleh pihak penyelenggara tanpa kerja sama dengan pihak lain. Kelebihannya adalah pihak penyelenggara tidak terikat oleh pihak manapun sehingga penyelenggara dapat menentukan segala sesuatunya dengan bebas.

b) Program Sponsor

Gelar busana dengan program sponsor adalah penyelenggaraan gelar busana yang dilakukan oleh pihak penyelenggara bekerjasama dengan pihak sponsor, baik sponsor tunggal maupun sponsor bersama. Kelebihan gelar busana ini adalah pihak sponsor dapat ikut serta membantu dalam hal biaya penyelenggaraan gelar busana, dan mendapatkan kontra prestasi. Sedangkan pihak penyelenggara mendapatkan dana tambahan atau menerima segala bentuk bantuan yang diberikan oleh pihak sponsor.

3. Sarana Pendukung

a. Tata Letak Panggung

Di dalam buku yang disusun oleh Corinth, Fashion Showmanship (1970:7), menyatukan ukuran panggung bervariasi baik didalam ukuran dan tinggi ketika memutuskan pada jenis panggung yang digunakan, perencana pertunjukan harus memperhatikan dua point yaitu adalah sebagai berikut :

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

Panggung merupakan suatu ruang yang secara mendasar merupakan sarana penentu dalam mencapai tujuan dari sebuah pertunjukan. Jenis dan tempat pertunjukan merupakan salah satu hal penting (Soegeng Toekiyo, 1990:24). Berdasarkan pengertian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa panggung adalah tempat dalam pertunjukan atau tempat untuk mempertunjukkan sesuatu kepada penonton atau masyarakat. Menurut Sujawi Bastomi (1985:5) menyatakan bahwa tempat dalam pertunjukan atau panggung dibedakan menjadi tiga macam yaitu :

a) Arena

Panggung arena adalah pertunjukan yang disajikan ditempat yang letaknya sama tinggi dengan penonton atau lebih rendah dari penonton. Penontonnya melingkar atau duduk mengelilingi panggung sehingga penonton sangat dekat sekali dengan panggung dan model. Model dapat terlihat dari sisi maka penggunaan set dekorasi berupa bangunan tertutup, vertikal tidak diperbolehkan karena dapat menghalangi pandangan penonton. Bentuk panggungnya yang dikelilingi penonton maka penataan panggung menuntut kreativitasnya untuk mewujudkan set dekorasi yang sesuai dengan tema.

b) Panggung Tertutup

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

c) Panggung Terbuka

Panggung terbuka adalah tanpa pertunjukan tanpa dinding keliling. Berbagai variasi dapat digunakan untuk memproduksi pertunjukan ditempat terbuka misalnya di tanah lapang, beranda rumah, pendopo, tengah-tengah

gedung, atau dapat diadakan di sebuah tempat yang landai dimana penonton berada dibagian bawah tempat tersebut. Panggung merupakan area background dimana model peragawati keluar dan masuk. *Catwalk* sangat bervariasi menurut tinggi dan ukurannya, untuk menentukannya perlu mempertimbangkan:

- (1) Pemilihan tempat untuk masuk ke area *background* dari ruang ganti (dressing area)
- (2) Berjalan di *catwalk* sesuai rute.
- (3) Tinggi, ukuran dan bentuk sangat berhubungan dengan jarak penglihatan dan pendengaran penonton.

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

b. *Lighting* (Tata Cahaya)

Didalam pertunjukan dan penataan panggung hal yang sangat penting dan harus diperhatikan yaitu penerangan atau tata cahaya (*lighting*), pengertian dari *lighting* atau tata cahaya yaitu unsur atau tata artistik yang paling penting di dalam pertunjukan busana, tanpa adanya cahaya maka penonton tidak dapat menyaksikan apa-apa. Seorang penata cahaya perlu mempelajari pengetahuan dasar dan penguasaan tata cahaya. Pengetahuan dasar tersebut selanjutnya dapat diterapkan dan dikembangkan dalam penataan cahaya untuk kepentingan artistik dalam panggung. Berdasarkan pengertian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa *lighting* adalah penguatan adegan dalam suatu pertunjukan atau pertunjukan yang dapat diciptakan melalui daerah terang dan gelap secara dramatis.

Fungsi dari *lighting* menurut Murgiyanto (1983:89) tata cahaya atau *lighting* memiliki fungsi antara lain yaitu sebagai:

- (a) Penerang yaitu dalam pertunjukan tata *lighting* memberikan penerangan secara menyeluruh dari area pertunjukan maupun hanya memberi tekanan cahaya dan tidak secara menyeluruh yang disesuaikan secara dramatis,

- (b) Penciptaan suasana hati atau jiwa yaitu dengan pengaturan cahaya diharapkan dapat menciptakan suasana termasuk ada perasaan atau efek kejiwaan yang diciptakan oleh model;
- (c)Penguatan adegan yaitu menggunakan komposisi dengan cahaya sama dengan menggunakan cahaya sebagai elemen rancangan.
- (d) Kualitas pencahayaan yaitu kualitas cahaya menjadi beberapa bagian penting dalam perencanaan tata cahaya, agar seluruh area pertunjukan dapat tersorot dengan baik;
- (e) Efek khusus dalam pementasan yaitu intensitas cahaya dapat diatur kekuatannya dapat memberikan nuansa tersendiri sesuai dengan tema pertunjukan yaitu Trombine. Di dalam pencahayaan dalam pementasan dapat dibagi menjadi lima, yaitu :
 - 1) *Front light* adalah cahaya dari depan panggung sehingga penonton dapat melihat wajah model dengan jelas
 - 2) *Over head* adalah cahaya dari atas kepala yang mengenai area panggung.
 - 3) *Back light* adalah cahaya dari belakang model agar model tidak terlihat menempel pada background.
 - 4) *Side light* adalah cahaya dari samping kiri dan kanan.
 - 5) *Cyclorama* adalah cahaya dari atas dan lantai panggung yang memberikan efek suasana. Warna tata lampu dalam pertunjukan adalah warna-warna primer seperti merah, biru dan hijau dimana warna tersebut akan ditindih dan menghasilkan warna putih,didalam pertunjukan ini mengambil suasana bersih putih dan modern *internasional stage* dengan warna putih sehingga dengan warna putih memberi kesan yang bersih.

Kualitas cahaya menjadi beberapa bagian penting dalam perencanaan tata cahaya, agar seluruh area pertunjukan dapat tersorot dengan baik. Intensitas cahaya dapat diatur kekuatannya dapat memberikan nuansa tersendiri sesuai dengan tema pertunjukan yaitu Trombine. Menurut Adi Model(2009), pembuatan pencahayaan(lightning) yang baik akan dapat membuat objek utama tampak menonjol dari objek-objek lain disekelilingnya. Cahaya memiliki beberapa karakteristik, yaitu sebagai berikut :

- a) *Standard reflector*, lampu yang hanya dipasang *standard reflector* akan membuat cahaya yang jatuh menjadi sangat keras dan terarah.
- b) *Softbox*, menghasilkan cahaya yang lembut dan halus.
- c) *Silver umbrella*, lampu yang dipasang *silver umbrella* memiliki karakteristik yang cukup keras, tapi penyebarannya cukup lebar dan merata.
- d) *White umbrella*, cahaya dengan *white umbrella* karakteristiknya agak lebih lembut dibandingkan *silver umbrella*.
- e) *Transparent umbrella*, hasilnya mirip dengan *softbox*, yaitu cahaya yang halus.
- f) *Snoot*, cahaya yang dihasilkan karakteristiknya sangat keras dan arah jatuhnya cahaya sangat sempit atau terarah.
- g) *Honeycomb*, cahaya akan disaring dan menyebabkan lebih halus jatuhnya pada objek. Arah jatuhnya cukup sempit dan terarah.
- h) *Beauty dish*, pencahayaan dengan menggunakan *beauty dish* cukup halus dan merata. Arahnya tetap terkonsentrasi tapi penyebarannya luas.
- i) *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.
- j) *Standard flash* dengan filter, cahaya yang jatuh akan berubah warnanya sesuai dengan filter yang digunakan. Biasanya filter digunakan untuk *background* atau *rim light*.

c. *Background*

Selain *lighting* terdapat juga yang berpengaruh di dalam suatu pertunjukan misalnya saja *background* panggung, tujuannya *background* panggung adalah untuk meningkatkan produk yang ditampilkan baik dengan pengaturan mencolok *emphasizing* (menekankan) barang dengan yang disajikan dan untuk menempatkan logo atau sponsor dan tema suatu pertunjukan atau pertunjukan. Tujuan dari *background* adalah untuk menunjukkan tingkatan produk busana atau tema dari busana yang dipagelarkan. Mungkin saja dihias dengan desainer, pedagang, atau beberapa bentuk logo yang sesuai dengan tema.

d. Tata Suara atau *Backsound*

Musik juga sangat berpengaruh didalam suatu pertunjukan dan pertunjukan tanpa musik pertunjukan tidak sempurna atau terkesan tidak hidup. Tujuan dari pemberian musik di dalam pertunjukan atau pertunjukan busana busana adalah sebagai berikut :

- (a) Untuk memperkuat jiwa atau seni yang ada di dalam suatu busana.
- (b) Suasana didalam suatu pertunjukan.
- (c) Memberikan pertolongan pada model didalam mengatur langkahnya sesuai dengan tempo lagu
- (d) Memeriahkan acara pertunjukan.

e. Ruang Ganti

Ruang ganti harus besar sehingga cukup untuk menaruh rak baju, meja aksesoris, kursi, cermin, bayaknya model, dan beberapa orang yang berperan dalam pertunjukan.

f. Susunan Tempat Duduk

- a) Tempat duduk bioskop
- b) Tempat duduk meja
- c) Tempat duduk kombinasi

g. Koreografer

Koreografer adalah orang yang menata koreografi untuk mengatur jalannya acara, misalnya saja mengatur orang supaya tertib. Terutama dalam sebuah acara atau pertunjukan selama berlangsungnya acara.

h. Penataan Kursi Penonton

Pertunjukan busana ini juga membutuhkan penataan kursi yang baik, sebagai tempat duduk penonton. Pembagian tempat duduk penonton berdasarkan kondisi ruangan serta jumlah orang yang diperkirakan akan hadir dalam pertunjukan biasanya disamakan dengan jumlah tiket yang akan diedarkan.

i. Penerima Tamu

Penerima tamu bisa juga disebut sebagai front liner atau penyapa tamu. Biasanya orang yang dipilih untuk menjadi penerima tamu mempunyai kriteria ramah, sopan,

bertanggung jawab, berdedikasi tinggi, mudah beradaptasi, sanggup kerja dalam team. Penerima tamu biasanya ada dalam setiap acara pergelaran busana.

j. Pembawa Acara

Membawa acara adalah proses berbicara dengan cara mengatur susunan atau jalannya acara agar acara tersebut bisa berjalan dengan baik dan tersusun sistematis. Keberhasilan suatu pergelaran busana salah satunya dapat dilihat dari seberapa bisa seorang pembawa acara meng-handle kondisi saat acara berlangsung, sehingga penonton dapat mengikuti acara pergelaran busana.

4. Tahap Pergelaran Busana

Menurut Arifah A. Riyanto (2003) gelar busana merupakan kegiatan yang dilakukan oleh desainer atau pengusaha untuk mempromosikan atau menunjukkan hasil produksinya kepada masyarakat.

Dalam penyelenggaraan busana dapat dibagi menjadi 3 tahap yaitu :

a. Tahap Persiapan

1) Pembentukan Panitia

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

Adapun syarat-syarat agar pembentukan kepanitiaan berjalan dengan baik (Ibnu Saymsi,1984) adalah sebagai berikut :

- a) Setiap anggota diberi tahu tugas dan kedudukan dalam proses pengambilan keputusan atau dalam pemecahan masalah.

- b) Setiap anggota disadarkan akan keterikatan untuk menjalankan tugasnya dalam kepanitiaan sampai selesai.
- c) Anggota panitia hendaknya dilatih bekerja sama dalam satu proses kegiatan dan memiliki kemahiran mengadakan hubungan antar pribadi yang baik.
- d) Anggota panitia tidak boleh merasakan adanya perbedaan antara atasan dan bawahan tetapi merupakan tim yang sama kedudukannya.
- e) Ketua panitia harus mempunyai jiwa kepemimpinan yang tinggi yang mampu menggerakkan kerja sama antar anggotanya.
- f) Jadwal dan pembahasan supaya diberitahukan sebelumnya kepada para anggota.
- g) Bantuan dan dukungan hendaknya diberikan oleh pemimpin yang akan mengatur pelaksanaan keputusan yang telah dibuat panitia.
- h) Anggota seharusnya memupuk hubungan yang lebih baik lagi antara satu anggota dengan anggota yang lain.

2) Penentuan Tema

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

- a) Aktual
- b) Singkat dan jelas
- c) Waktunya terbatas

3) Pembuatan Proposal

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

Bentuk proposal terdiri dari :

- a) Nama kegiatan, yang dimaksud adalah judul atau nama apa yang dipakai dalam pertunjukan.
 - b) Latar belakang, yaitu dasar apa yang digunakan sehingga program pertunjukan tersebut dapat terlaksana
 - c) Dasar pemikiran, yaitu memuat hal-hal, surat-surat keputusan atau program yang akan dipakai sebagai dasar acuan dalam kegiatan
 - d) Pelaksanaan, yaitu memuat waktu kapan dilaksanakan hari, tanggal, waktu dan tempat
 - e) Pelaksana, yaitu memuat susunan kepanitiaan
 - f) Anggaran, yaitu memuat rencana anggaran yang akan digunakan selama pertunjukan berlangsung
 - g) Acara, yaitu memuat susunan acara yang akan ditampilkan
 - h) Lain-lain, dapat diisi dengan surat-surat yang mendukung pelaksanaan
 - i) Penutup, berisi kata penutupan dari proposal tersebut. Diakhiri proposal dibubuhi tanda tangan kedua panitia dan instansi
- 4) Penentuan Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Dalam menentukan waktu pelaksanaan dan tempat sebaiknya ditentukan pada hari libur dimana peluang seorang untuk menghadiri acara kemungkinannya besar dan lebih banyak dari hari biasa. Sedangkan dalam pemilihan tempat pertunjukan sebaiknya memilih sebuah tempat yang strategis dan kapasitas ruangnya mencukupi dan disesuaikan dengan tamu yang akan hadir.

5) Penentuan Anggaran

Setiap pertunjukan busana mempunyai kebutuhan yang harus dibeli ataupun disewa untuk memudahkan jalannya pertunjukan, oleh karena itu dibuatlah perencanaan anggaran. Perencanaan anggaran dibuat bertujuan agar dapat meminimalisir biaya yang harus dikeluarkan.

6) Menyusun Jadwal Pertunjukan dan Susunan Acara

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

- a) Menyiapkan busana yang akan ditampilkan.
- b) Koordinasi terhadap model atau peragawati.
- c) Mengadakan General Repetition atau gladi bersih
- d) Melakukan checking akhir terhadap kesiapan pergelaran baik dari panitia, model serta tempat pergelaran
- e) Membuat draft penampilan atau 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 penampilan waktu (menit) yang digunakan.

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

- i. Keindahan dan kerapian tempat
- ii. Kenyamanan dan keamanan, baik untuk peserta, panitia, maupun penonton.
- iii. Nilai artistik yang tinggi.

Penyelenggaraan pergelaran busana 2019 dengan tema *Trombine* ini diselenggarakan tiga tahapan, adapun rinciannya yaitu sebagai berikut :

- a. Gladi kotor

Hari dan tanggal : Selasa, 9 April 2019

Waktu : 15.30 WIB – selesai

Tempat : Auditorium UNY

- b. Gladi bersih

Hari dan tanggal : Rabu, 10 April 2019

Waktu : 17.00 WIB – selesai

Tempat : Auditorium UNY

c. Pergelaran Busana

Hari dan tanggal : Kamis, 11 April 2019

Waktu : 17.30 WIB – selesai

Tempat : Auditorium UNY

b. Tahap Pelaksanaan

- a) Persiapan pengisi acara
- b) Persiapan perlengkapan
- c) Kesiapan keamanan
- d) Kesiapan kru, seperti : *show director, stage manager, sound engineer, lightingmen*, dan seksi seksi lainnya.

Terdapat beberapa tahapan yang harus dilakukan sebelum pertunjukan busana dilaksanakan. Adapun tahapan-tahapan tersebut meliputi :

1. Penilaian gantung

Penilaian gantung merupakan bagian dari pertunjukan busana yaitu proses penilaian busana sebelum diperagakan di atas *catwalk*. Penilaian gantung dilaksanakan pada hari Sabtu, 6 April 2019 yang bertempat di Gedung KPLT FT UNY lantai 3. Pada penilaian gantung busana yang dinilai dikenakan pada manequine dan dinilai oleh dosen-dosen jurusan Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana.

Aspek yang dinilai saat penilaian gantung meliputi :

- a. Konsentrasi butik
 1. Desain : proporsi dan penyajian desain
 2. Hiasan
 3. Teknik menjahit, yang meliputi penyelesaian tepi, kampuh, setikan, pressing, kerapian, pemasangan furing
 4. Kesesuaian daya pakai
- b. Konsentrasi garment
 1. Dapshape, yang meliputi jatuhnya baju di badan, layak pakai, pemilihan bahan

2. Teknik menjahit, yang meliputi sambungan jahitan, setikan, zipper, penyelesaian furing, lapisan-lapisan,
3. Fusing dan pressing
4. Daya jual atau *marketable*

Adapun dosen dari penilaian gantung konsentrasi butik yaitu :

- a. Aspek desain :
 1. Sri Widarwati, M.Pd
 2. Afif Ghurub Bestari, M.Pd
- b. Aspek hiasan :
 1. Enny Zuhny Khayati, M. Kes
 2. Alicia Zereva C.Z, M. Pd
- c. Aspek teknik jahit :
 1. Dr. Emy Budiastuti
 2. Koesminarko Warno, M. Pd
- d. Aspek kesesuaian daya pakai :
 1. Dr. Sri Wening
 2. Kapti Asiatun, M. Pd

Adapun dosen dari penilaian gantung konsentrasi garment yaitu :

- a. Aspek drapshape :
 1. Dr. Widiastuti
 2. M. Adam Yarussaalem, Ph. D
- b. Aspek teknologi :
 1. Sri Emy Yuli Suprihatni, M. Si
 2. Widyabakti Sabatari, M. Sn
- c. Aspek fusing dan pressing :
 1. Sugiyem, M. Pd
 2. Hanifah Nur Istanti, M. Pd

d. Aspek daya jual dan desain :

1. Triyanto, M.A
2. Afif Ghurub Bestari, M.Pd

2. Grand Juri

Rangkaian acara sebelum penyelenggaraan pergelaran busana yang lainnya yaitu Grand juri. Grand juri dilaksanakan setelah penilaian gantung, yang dilaksanakan pada hari Minggu, 7 April 2019 di gedung KPLT FT UNY lantai 3. Pelaksanaan grand juri busana dikenakan oleh peragawati dan desainer mempresentasikan konsep busana pesta yang dibuat. Dalam grand juri ini penulis mempresentasikan busana pesta malam “perspektif” dengan sumber ide tari burung enggang.

Aspek yang dinilai untuk konsentrasi butik adalah total look, keativitas, kesesuaian trend. Sedangkan untuk konsentrasi garment aspek yang dinilai meliputi marketable, total look, dan keativitas.

Adapun juri yang menilai dari pihak luar, antara lain :

Juri garmet :

- a. Didit Handoyo
- b. Drs. Wishnu Goentoro Poespo (Goet Poespo)
- c. Pratiwi Sundarini, M. Kom

Juri konsentrasi butik :

- a. Dr. Hadjar Pamadhi. Ma. Hons
- b. Philip Iswardono
- c. Sugeng Waskito

3. Gladi bersih

Gladi bersih dilaksanakan sebelum pergelaran busnaa dimulai. Gladi bersih ini bertujuan untuk latihan terakhir sebelum acara dimulai, guna meminimalisir resiko adanya kesalahan saat acara berlangsung. Gladi bersih ini dilaksanakan pada hari Rabu, 10 April 2019 yang diikuti oleh semua panitia inti da panitia tambahan pergelaran busana.

4. Menampilkan pergelaran busana

Pergelaran busana 2019 dengan tema *Tromgine* diselenggarakan pada hari Kamis, 11 April 2019 yang bertempat di Auditorium UNY, acara dimulai pada pukul 17.30 WIB. Pergelaran busana ini menampilkan karya dari 111 mahasiswa yang terdiri dari mahasiswa Pendidikan Teknik Busana S1 dan Teknik Busana D3. Dalam pergelaran busana ini terbagi menjadi 2 sesi yaitu sesi pertama untuk konsentrasi garment dan sesi ke dua untuk konsentrasi butik. Dalam pergelaran ini penulis mendapat sesi kedua dengan nomor urut tampil 65, peragawati Nandy.

c. Tahap Evaluasi

a) Evaluasi

Evaluasi sangat penting agar mengetahui kesalahan yang ada pada acara.

b) Pembuatan Laporan

Dalam pergelaran busana tahapan perencanaan sangatlah penting karena akan mempengaruhi kelancaran dalam pergelaran itu berlangsung. Oleh karena itu setiap tahapan yang berjalan harus sesuai tepat waktu dan pada saat pergelaran sudah digelar semua permasalahan sudah terkendali/tidak bermasalah lagi.

Pada tahap pelaksanaan ini merupakan saat diselenggarakannya pergelaran busana. Dalam tahap ini, juga dilihat dan diamati oleh banyak orang dari kerja tim kepanitiaan atau EO (Event Organizer). Bila dalam tahap perencanaan semua sudah jelas dan sesuai dengan porsinya masing-masing maka sesibuk apapun tim kepanitiaan pasti bisa berjalan dengan baik dan profesional. Dalam tahap pasca produksi adalah tahapan pertanggung jawaban (dalam hal ini penyelenggara/mahasiswa kepada jurusan secara tertulis). Adapun hasil akhir dari pergelaran busana tersebut mulai dari hal yang baik dan buruk juga harus dilaporkan. Dalam penyusunan laporan pertanggung jawaban tersebut tidak boleh ada kecurangan sedikitpun, harus sesuai dengan apa yang sudah dikerjakan oleh masing-masing mahasiswa yang menjabat sebagai EO (Event Organizer) atau tim kepanitiaan. Dalam sebuah pergelaran busana, juga tidak boleh ketinggalan, yaitu GR

(gladi resik) biasanya dilakukan satu hari atau beberapa jam sebelum pertunjukan/acara dimulai.

Meneruskan pendapat Ibnu Novel Hafisz dikatakan ada beberapa manfaat yang diperoleh Gladi Resik (GR) (2007), yaitu :

- 1) Dapat melihat gambaran detail acara yang di pertunjukkan
- 2) Dapat melihat kekurangan-kekurangan yang masih terjadi dan masih memiliki waktu yang dibutuhkan untuk memperbaiki.
- 3) Dapat mengetahui waktu yang dibutuhkan dalam acara nanti, sehingga dapat melakukan pengurangan dan penambahan item acara.
- 4) Sebagai sarana latihan, mencoba sound system, panggung dan kinerja masing-masing seksi dalam sebuah tim.

Meskipun GR dalam teorinya terlihat mudah dan sederhana tetapi ada parkteknya, GR harus tetap dipersiapkan jauh-jauh hari sebelumnya. Termasuk dalam pengisian acara misalnya dalam menghubungi MC (Master of Ceremony), penari, penyanyi, model, dan lain-lain. Kita sebagai EO juga sebagai tim utama dalam pertunjukan busana jangan hanya menghubungi mereka saja, tetapi mereka juga harus mengikuti semua jadwal selain GR

5. Kepanitiaan Pertunjukan

Menurut Sri Ardianti Kamil (1986;2) , panitia pertunjukan terdiri dari ketua, wakil ketua, sekretaris, humas, bendahara, *announcer*, penanggung jawab peragawati dan ruang rias, penanggung jawab ruangan.

Adapun tugas dari masing-masing panitia adalah sebagai berikut:

- a. Ketua panitia yaitu orang yang membantu ketua dalam penyelenggaraan pertunjukan busana.
- b. Wakil ketua yaitu orang yang membantu ketua dalam penyelenggaraan pertunjukan busana
- c. Sekretaris dan humas yaitu yang bertanggung jawab terhadap semua undangan, surat menyurat dan segala sesuatunya.

- d. Bendahara yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap pengeluaran dan pemasukan biaya dalam penyelenggaraan pertunjukan busana.
- e. *Announcer* yaitu orang yang bertanggung jawab atas acara pertunjukan busana termasuk sebagai *Master of Ceremony(MC)*
- f. Penanggung jawab peragawati dan ruang rias yaitu orang yang mengurus segala hal yang berhubungan dengan peragawati.
- g. Penanggung jawab ruangan yaitu orang yang mengurus dan bertanggung jawab terhadap teknis penyelenggaraan gelar busana seperti *lighting*, *background*, dokumentasi, dan lain-lain.

Dalam pertunjukan busana yang diselenggarakan oleh mahasiswa Program Studi Teknik Busana dan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta ini masuk dalam kategori pertunjukan busana program sponsor. Hal ini dapat diamati dari banyaknya kerja sama dengan pihak-pihak lain yang baik bersangkutan langsung dengan acara maupun tidak langsung (pendukung). Pertunjukan busana dengan tema “TROMGINE” ini membentuk panitia dengan jumlah yang cukup banyak dan terbagi dalam banyak bagian antara lain :

- 1. Ketua Panitia
 - a. Ketua 1 (merangkap ketua umum)
 - b. Ketua 2
 - c. Ketua 3
- 2. Sekretaris
 - a. Sekretaris 1
 - b. Sekretaris 2
 - c. Sekretaris 3
- 3. Bendahara/keuangan
 - a. Bendahara 1
 - b. Bendahara 2
 - c. Bendahara 3
- 4. Sie/Divisi
 - a. Sie Acara

- b. Sie Humas
- c. Sie Sponsorship
- d. Sie Juri
- e. Sie Publikasi
- f. Sie Booklet
- g. Sie Dokumentasi
- h. Sie Backstage dan Floor Manager
- i. Sie Dekorasi
- j. Sie Keamanan
- k. Sie Konsumsi
- l. Sie Model
- m. Sie Makeup
- n. Sie Perlengkapan

Pembentukan panitia tersebut bertujuan untuk mempermudah koordinasi dan meringankan tugas dalam penyelenggaraan pergelaran busana Trombine 2019.