

BAB II

DASAR PENCIPTAAN KARYA

A. Tema Penciptaan

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

Pergelaran Busana Proyek Akhir dan Karya Inovasi Produk Fashion Mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana angkatan 2016 mengusung tema Tromgine. Tromgine merupakan singkatan dari *The Role of Millennials Generation in Natural Environment*, yang diartikan sebagai peranan generasi milenial dalam lingkungan alam. Penggunaan tema tersebut dikarenakan sebagai generasi milenial melestarikan lingkungan alam yang sangat penting untuk perkembangan hidup manusia namun juga generasi milenial yang hidup di zaman yang serba digital harus memanfaatkan kemajuan teknologi. Karya yang ditampilkan merupakan perwujudan penggunaan teknologi dalam mempopulerkan warisan budaya yang ada di Indonesia sebagai sumber ide busana *Heritage*. Dalam hal ini generasi milenial dituntut untuk ikut serta dalam perkembangan dan kemajuan dalam bidang busana.

Dalam mempresentasikan sebuah budaya di Indonesia terkait dengan perubahan zaman dan generasi pada saat ini dimana indikasi kemajuan teknologi dan gambaran masa depan sangat bergerak cepat menjadikan *Heritage* menjadi sebuah sumber ide. *Heritage* merupakan peninggalan yang harus diperkenalkan dari generasi ke generasi. *Heritage* meliputi tradisi, bangunan, taman nasional, cerita rakyat dan peninggalan sejarah yang berumur puluhan tahun. Melalui tema ini diharapkan mahasiswa dapat ikut serta dalam mempopulerkan warisan budaya dan alam yang ada di Indonesia. Contoh penerapan tema *Heritage* Indonesia dalam menginterpretasikan sebuah busana yaitu, merancang sebuah busana dengan tujuan untuk melestarikan salah satu bangunan bersejarah di Kepulauan Seribu yang terletak di DKI Jakarta agar semakin dikenal oleh masyarakat luas hingga mendunia. Bangunan bersejarah yang diambil adalah Bangunan Benteng Martello.

B. Trend Forecasting 2019/2020

Menurut Sri Widarwati (2000), *Trend* mode adalah “kecenderungan akan suatu gaya busana tertentu.” Dalam kehidupan fashion ditandai dengan perubahan-perubahan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu. Perubahan mendasar pada mode merupakan bagian besar yang penting dan menyatu dengan masyarakat. Kehidupan fashion juga dipengaruhi oleh keadaan dan kondisi ekonomi, social, dan peran hal yang harus diperhatikan dalam menciptakan sebuah desain busana tidak pernah lepas dari pengaruh *Trend* yang sedang atau akan terjadi. *Trend* akan membuat busana yang diciptakan menjadi jauh lebih menarik dan mengikuti perkembangan jaman, sehingga dapat menarik perhatian masyarakat untuk mengenakan sebuah karya busana yang mengikuti *Trend*.

Tromgine merupakan pergelaran busana yang menampilkan karya-karya busana yang merupakan pencerminan karakter kaum milenial yang tercipta melalui racikan yang pas. Karya yang dibuat mengacu pada *Trend* 2019/2020 yaitu Singularity yang memiliki 4 tema besar, yaitu *Neo Medieval*, Exuberant, Svarga dan Cortex.

1. Exuberant

Sebuah karakter kemanusiaan yang dinamis dan cerdas serta menjadi spirit positif untuk menguasai singularity. Karakter dasar dari tema ini adalah santai, ramah, sedikit “nerdy”, namun tetap stylish dan lucu. Kehidupan yang tidak terlepas dari teknologi digital merangkul rekonsiliasi budaya dalam musik, hiburan dan seni, yang divisualisasikan dengan grafis yang berwarna, street art, komik, dan kartun.

2. Suarga

Trend ini mewakili potensi kemanusiaan yang inklusif dan berempati pada latar belakang kultural sehingga memperkuat posisi manusia dalam singularity. Svarga adalah kata bahasa sansekerta yang berarti “Surga”, untuk menggambarkan pendekatan antar manusia secara spiritual. “*Impact trip*” merupakan cara baru untuk menikmati liburan, seperti juga akomodasi Co-Living yang merangkul aktivitas sosial yang unik bagi penduduk lokal, meningkatkan apresiasi pada manusia dan kultur di area sekitar akomodasi tersebut. Svarga merupakan simbol dari dampak yang bisa dihasilkan jika umat manusia bersatu dan bekerjasama, memberikan kemurahan hati dan pengetahuan dengan imbalan rasa bahagia, menciptakan semacam surga di atas bumi, mengurangi kerusakan dan penyakit sosial yang tercipta dengan berjalannya sejarah umat manusia.

3. Cortex

Merupakan paradox kecerdasan buatan di era evolusi digital dimana digitalis membaur diseluruh lingkup hidup manusia. AI digambarkan sebagai neokoteks eksternal bagi umat manusia yang membantu dalam proses riset desain dan seringkali berujung pada inovasi material.

4. *Neo Medieval*

Neo Medieval adalah pola pikir yang menjadikan kemajuan teknologi sebagai sebuah paradoks dalam konsep singularity. Globalisasi mengakibatkan sebuah *Trend* yang menyerupai masa abad pertengahan. Tema-tema abad pertengahan menjadi tetap mempesona dalam dunia yang modern dan berteknologi tinggi karena sebuah narasi romantis sejarah sangat dibutuhkan untuk menjelaskan pandangan yang membingungkan akan situasi politik dan budaya saat ini. Meski bernapas abad pertengahan, namun sangat futuristik dan terlihat berlatar belakang teknologi tinggi yang membuat kita membebaskan imajinasi dan kreativitas untuk menghidupkan gaya historis-futuristik. *Neo Medieval* dibagi menjadi tiga sub tema yaitu:

a) The Futurist

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

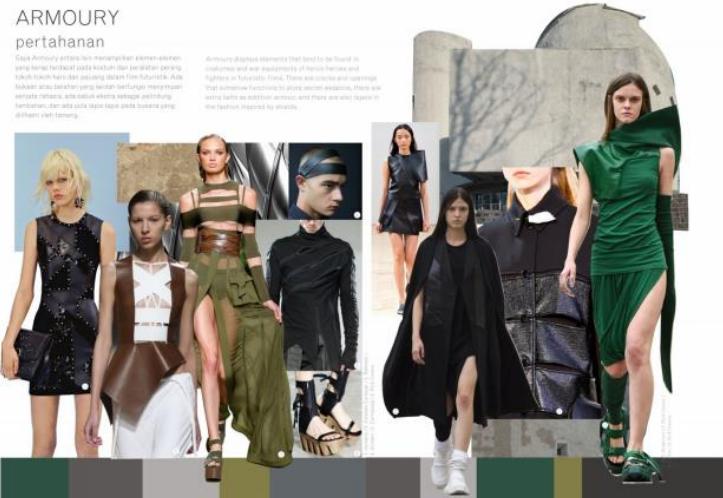
b) Dystopian

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

c) *Armoury*

Rasa pesimis terhadap keamanan di dunia melahirkan ksatria yang berjaga-jaga dengan persenjataan. *Armoury* menampilkan potongan, bentuk, siluet maupun material yang tegas sehingga memberikan kesan maskulin, kolosal, structural, keras, berani, dan combatant. Bentukan seperti baju perang abad pertengahan dengan potongan lebih basic dan warna yang digunakan deep earthy tone dimana warna tanah

yang paling gelap dipadu dengan warna abu-abu muda untuk lebih mengesankan gaya modern.



Gambar 1. Tema Trend Neo Medieval Sub Tema Armoury

Sumber: Trend Forecasting 19/20 Singularity

Perkembangan *Trend* menjadi dasar desainer dalam menciptakan desain pada setiap tahunnya dan juga bagi penyusun dalam menciptakan dan Penciptaan busana ini mengacu pada *trend Neo medieval Armoury* pada bagian siluet, bentuk dan kesan yang didapatkan dalam penciptaan busana dengan sumber ide Benteng Martello. Busana ini menggunakan siluet T, potongan potongan basic yang tebal dan Warna yang cenderung gelap. Penggabungan bentuk siluet, potongan dan warna menjadi perpaduan yang harmonis yang dapat menggambarkan sebuah kesan yang maskulin, keras dan berani sehingga sesuai dengan trend armoury yang menjadi inspirasi dalam penciptaan busana.

C. Sumber Ide

Sumber ide adalah segala sesuatu, yang berwujud maupun tidak berwujud, yang digunakan untuk mencapai hasil, Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2001. “Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan seseorang untuk menciptakan suatu ide baru” (Sri Widarwati, 2000. 58). Kemudian menurut Widjiningsih (2006) sumber ide adalah sesuatu hal yang dapat menimbulkan rangsangan akan lahirnya suatu kreasi.

Hal yang dapat dijadikan sumber ide menurut Sri Widarwati (1993 : 58), antara lain :

- a) Ciri khusus dari sumber ide, misalnya kimono jepang dimana ciri khususnya terletak pada bagian lengan dan leher.
- b) Warna dari sumber ide, misalnya warna merah dari bunga mawar.

- c) Bentuk atau siluet dari sumber ide, misalnya sayap burung garuda.
- d) Tekstur dari sumber ide misalnya pakaian wanita Bangkok bahannya terbuat dari sutra.

1. Pengelolaan Sumber Ide

Menurut Chodijah dan Wisri A. Mamdy (1982), pada dasarnya untuk menciptakan suatu desain busana dapat diilhami dari beberapa sumber yaitu:

- a. Sumber sejarah dan penduduk asli dunia

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 dari 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 bunga, macam-macam buah, binatang, gunung, dan lain-lain. Pakaian kerja suatu 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.

- c. Peristiwa penting

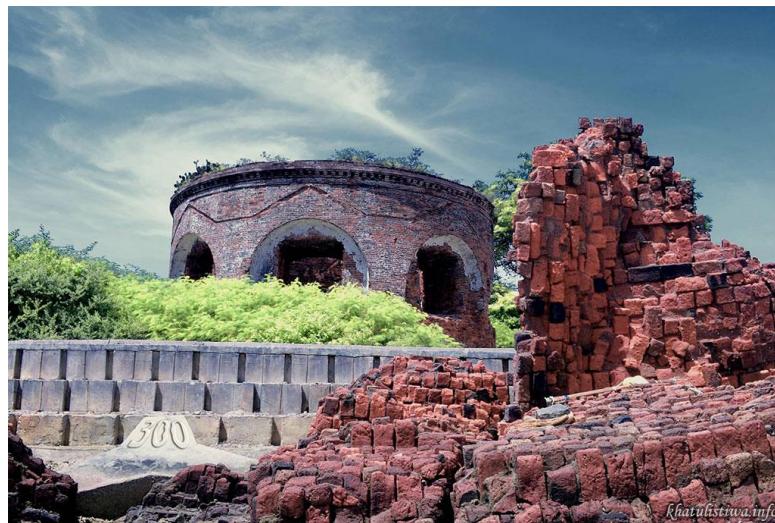
Pengambilan peristiwa penting sebagai sumber ide ini hanya suatu peristiwa yang besar dan biasanya mempunyai frekuensi penyelenggaraan minimal satu tahun sekali. Contoh peristiwa penting yang sering digunakan sebagai sumber ide adalah peristiwa Olimpiade, SEA Games, hari Nasional, peristiwa tradisional,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

Dari pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam mencipta desain busana dapat diilhami dari berbagai sumber, mulai dari sejarah dan penduduk asli dunia, alam sekitar, pakaian kerja atau profesi tertentu, dan peristiwa penting.

2. Sumber Ide Benteng Martello

Sumber ide merupakan suatu langkah awal bagi seorang desainer untuk menciptakan suatu busana. Dimana sumber ide tersebut diperlukan untuk merangsang lahirnya suatu kreasi yang baru. Akan tetapi, perbedaan cara pandang

setiap orang yang berbeda akan membuat karya yang dihasilkan berbeda pula walaupun dengan sumber ide yang sama. Dalam mengambil sumber ide yang bertemakan heritage Indonesia, busana fortmedy mengambil sumber ide yang sesuai dengan *Trend* yang diambil yaitu benteng martello.



Gambar 2. Sumber Ide Benteng Martello
Sumber: *pinterest*

Benteng Martello merupakan salah satu benteng pertahanan Belanda yang dibangun tahun 1850 berfungsi sebagai benteng pertahanan dan Menara pengawas. Benteng Martello berbentuk bundar dengan diameter 23 meter dan tebal dinding 2.50 meter masih terlihat kokoh dan kuat. Pada dinding ini terdapat deretan jendela – jendela besar dan kecil. Pada bagian dalam bangunan terdapat tujuh ruangan lantai dasar yang dipisah – pisahkan dengan skat tembok bata.

Benteng Martello terbuat dari batu bata, benteng tersebut beroperasi samapai dengan tahun 1878 dan setelah itu digunakan sebagai Gudang mesiu. Keberadaan benteng mulai rusak berat setelah terjadi gempa dan tsunami akibat meletusnya Gunung Krakatau pada tahun 1883. Benteng tersebut terdapat di Pulau Kerkhof (pulau kelor), kepulauan seribu, DKI Jakarta. Pengaplikasian sumber ide pada busana terletak pada bentuk dan siluet busana. Bentuk busana pada bagian tepi bawah busana yang berbentuk seperti tumpukan batu bata yang simetris. Sedangkan penerapan siluet diambil dari bentuk bangunan yang memberi kesan maskulin dengan bentuk busana yang longgar. Pada bagian tepi bawah jaket berbentuk seperti siluet bangunan dari benteng martello yang berbentuk bundar.

3. Pengembangan Sumber Ide

Pengelolaan bentuk sumber ide dapat dilakukan dalam bentuk teknik seperti : pengolahan bentuk dengan teknik stilisasi, distori, disformasi, trasformasi (Dharsono Sony Kartika, 2004).

a. Stilisasi

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

b. Distorsi

Distorsi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau obyek yang digambar. Contoh dari distorsi karakter wajah gatut kaca dn berbagai wajah topeng lainnya.

c. Trasformasi

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

d. Disformasi

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

Dari keterangan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa dalam pengambilan sumber ide hendaknya tidak ditampilkan atau diaplikasikan pada keseluruhan busana tetapi hanya dibagian – bagian tertentu saja terutama yang akan dijadikan pusat perhatian dari busana tersebut. Selain itu dalam pengambilan sumber ide apabila dilakukan perubahan atau pengembangan harus diperhatikan pengembangan sumber ide yang diterapkan sehingga tidak menghilangkan ciri khas dari sumber ide yang diambil. Busana pesta malam ini sumber ide yang

diambil adalah Benteng Martello. Penerapan sumber ide pada penciptaan busana ini ada pada bentuk bangunan benteng dan tekstur dari bangunan benteng martello. dalam menciptakan busana *Fortmedy* pengembangan sumber ide busana *Fortmedy* adalah disformasi. Penggunaan disformasi terjadi pada penyederhanaan bentuk siluet tekstur bangunan benteng yang berupa batu bata di aplikasikan pada bagian bawah midiDress dan penyederhanaan pada bentuk bangunan benteng yang berbentuk bundar yang mana diaplikasikan pada tepi bawah bagian badan pada jaket dan bentuk obi.

D. Desain

Dalam mencipta desain terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan, antara lain menyusun *moodboard*, unsur dan prinsip desain, dan menyajikan gambar.

1. Teknik Penyajian Moodboard

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

Tujuan dari pembuatan mood board adalah untuk menentukan tujuan, arah dan panduan dalam membuat karya cipta bertema, sehingga proses kreativitas yang dibuat tidak menyimpang dari tema yang telah ditentukan. Konsep mood board dibuat dengan menuangkan ide-ide atau sumber gagasan sesuai dengan tema serta tujuan dari pembuatan karya tersebut. Berbagai tema dapat diangkat sebagai sumber ide/gagasan dalam proses berkreasi, yaitu dengan mengambil tema berdasarkan tren yang ada pada zaman dahulu, masa kini dan yang akan datang. Selain dari itu tema juga dapat diambil dari kebudayaan tradisional, modern, etnik ataupun budaya kontemporer. Media mood board dikerjakan di atas kertas berukuran A3, dengan isi / materi sebagai berikut :

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

Berikut langkah-langkah kegiatan pembuatan mood board :

- a. Menentukan tema desain busana yang akan dibuat. Setelah tema ditentukan, mulailah mengumpulkan berbagai elemen penyusun moodboard berupa berbagai gambar yang dapat menunjang terhadap tema pada moodboard tersebut.

- b. Menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan berupa :
- 1) Kertas berukuran A3
 - 2) Guntingan gambar-gambar yang satu sama lain memiliki keterkaitan dalam satu tema.
 - 3) Lem kertas
 - 4) Alat tulis dan alat gambar yang dapat mendukung estetika penampilan mood board.
 - 5) Gunting kertas
- c. Membuat moodboard dari tema yang telah ditentukan, dengan cara menyusun elemen-elemen pembuatan mood board berdasarkan tema yang telah ditentukan. Selain dengan cara manual yaitu menggunting gambar-gambar lalu menempelnya menjadi satu, dapat juga dilakukan dengan cara digital, dengan membuat kolase gambar lalu dicetak pada kertas A3. Selanjutnya diberi pelengkap berupa benda-benda atau hiasan lain untuk menambah keindahan dan kesesuaian dengan tema.

2. Unsur dan Prinsip Desain

a. Unsur Desain

Menurut Chodijah dan Wisri A. Mamdy (1982:8), unsur-unsur desain adalah garis, arah, ukuran, bentuk, nilai gelap terang, warna, dan tekstur. Sedangkan menurut Soekarno & Lanawati Basuki (2004: 9), “unsur pada rancangan adalah pengetahuan yang diperlukan untuk membuat atau menciptakan desain busana”. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa unsur-unsur desain adalah garis, arah, ukuran, bentuk, nilai gelap terang, warna, dan tekstur yang disusun untuk menciptakan suatu desain busana. Menurut Chodijah dan Wisri A. Mamdy (1982) dalam bukunya Desain Busana yang dikutip oleh Sri Widarwati, dkk (1993:7-15), yaitu:

1) Garis

Garis adalah hasil goresan dari satu titik ke titik lain. Menurut Hartatiati Sulistio (2005: 7), “garis berguna untuk menutupi kekurangan yang terdapat pada bentuk badan manusia dan berfungsi untuk (a) membatasi bentuk, (b) menentukan model, (c) menentukan siluet, (d) menentukan arah”.

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

- a) Membatasi bentuk strukturnya, yang disebut siluet.
- b) Membagi bentuk strukturnya ke dalam bagian-bagian pakaian untuk menentukan model pada pakaian.
- c) Memberikan arah dan pergerakan model untuk menutupi kekurangan pada bentuk tubuh (Soekarno & Lanawati Basuki, 2004:)

Macam-macam garis di antaranya garis lurus, garis lengkung, dan garis patah. Garis lurus mempunyai sifat kaku, kokoh, keras. Garis lengkung mempunyai sifat memberi suasana riang, luwes, lembut, dan lebih feminin. Garis patah memberi kesan memotong suatu garis panjang dan lurus. Dalam dunia fashion garis dapat diterapkan berupa garis hias busana,misalnya garis empire,garis prinses,dan garis lainnya.

2) Arah

Menurut Hartatiati Sulistio (2005), arah merupakan sebuah unsur desain yang erat hubungannya dengan garis, sehingga arah garis yang berbeda akan

memberi kesan yang berbeda. “Setiap garis mempunyai arah, yaitu; a) mendatar atau horizontal, b) tegak lurus atau vertikal, dan c) miring ke kiri dan miring ke kanan atau diagonal” (Sri Widarwati dkk, 2000: 8). Arah garis yang akan digunakan dalam suatu desain busana akan memberi kesan tertentu pada hasil rancangannya.

Menurut Sri Widarwati, dkk (1993: 8-9), sifat-sifat arah garis di antaranya:

- a) Garis tegak lurus memberi kesan keluruhan, melangsingkan.
- b) Garis horizontal memberi kesan perasaan tenang, melebarkan dan memendekkan obyek.
- c) Garis lurus miring memberi kesan lebih dinamis dan lincah.
- d) Garis miring mengarah horizontal memberi kesan menggemukkan.
- e) Garis miring mengarah vertikal memberi kesan melangsingkan.

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

3) Bentuk

Menurut Soekarno & Lanawati Basuki (2004: 12), “unsur bentuk terdapat beberapa macam bentuk dasar geometris, seperti segi empat, persegi panjang, segitiga, kerucut, lingkaran, dan silinder”. Sedangkan menurut Sri Widarwati, dkk (2000: 10), “unsur bentuk ada dua macam yaitu bentuk dua dimensi dan tiga dimensi. Bentuk dua dimensi adalah bidang datar yang dibatasi oleh garis, sedangkan bentuk tiga dimensi adalah ruang yang bervolume dibatasi oleh permukaan”.

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

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

topi, tas, kerah, garis leher.

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

- a) Bentuk geometris yaitu bentuk-bentuk yang dibuat dengan garis-garis atau menggunakan alat-alat ukur. Bentuk-bentuk yang dibuat dengan garis lurus antara lain bentuk segitiga, segiempat, lingkaran, trapesium, kerucut, persegi panjang, serta silinder.
- b) Bentuk bebas yaitu bentuk-bentuk alam, misalnya daun, bunga, pohon, batu-batuhan, titik air, dan lain-lain.

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

4) Ukuran

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1992) ukuran adalah panjang, lebar, luas, besar sesuatu. Ukuran adalah dimensi benda yang menyangkut ruang dan dimensi manusia (Atisah Sipahelut dan Petrus Sumadi, 1991).

Dari uraian diatas dapat dilihat bahwa ukuran adalah salah satu unsur penting dalam desain busana yang digunakan untuk menentukan panjang pendeknya suatu garis dan bentuk sehingga tercapai satu kesatuan yang harmonis antara desain dengan si pemakai desain tersebut.

Ukuran pada suatu busana juga digunakan untuk menentukan panjang gaun. Ukuran panjang gaun menurut Arifah A. Riyanto (2003: 340), yaitu:

- a) Knee length (Demi) : Panjang gaun sampai lutut.
- b) Maxi: panjang gaun sampai mata kaki.
- c) Mini: panjang gaun 10cm di atas lutut.
- d) Midi: panjang gaun di bawah lutut.
- e) Micro mini: panjang gaun 20cm di atas lutut.
- f) Long Dress: panjang gaun sampai lantai

Ada delapan macam ukuran panjang rok menurut Goet Poespo, yaitu:

- a) Peplum adalah ukuran paling pendek dari variasi panjang rok, umumnya bagian peplum ini dihubungkan dengan busana bagian atas.
- b) Macro adalah rok yang panjangnya hanya cukup menutupi bagian pantat.
- c) Mini adalah rok yang panjangnya sampai pertengahan paha.
- d) Kini adalah rok yang panjangnya sampai lutut.
- e) Midi adalah rok yang panjangnya sampai pertengahan betis.
- f) Maxi adalah rok yang panjangnya diatas pergelangan kaki.
- g) Ankle adalah rok yang panjangnya sampai mata kaki.
- h) Floor adalah rok yang panjangnya sampai lantai.

Besar kecilnya ukuran pada suatu busana harus diperhatikan keseimbangannya karena ukuran yang berbeda pada suatu desain dapat menimbulkan perhatian dan dapat menghidupkan suatu desain tetapi dapat pula menimbulkan ketidakserasan apabila ukurannya tidak sesuai. Sebagai contohnya, bila seseorang memiliki tubuh pendek kurus sebaiknya gunakan rok mini agar kaki terlihat lebih panjang dan memberikan kesan lebih tinggi.

5) Nilai Gelap Terang

Garis atau bentuk mempunyai nilai gelap terang. Nilai gelap terang ini menyangkut bermacam-macam tingkatan atau jumlah gelap terang yang terdapat pada suatu desain (Widjiningsih, 1982:6). Suatu warna dikatakan gelap apabila warna tersebut cenderung ke warna hitam dan dikatakan terang apabila warna tersebut cenderung ke warna putih, (Arifah A. Riyanto, 2003: 47).

Berdasarnya uraian diatas, nilai gelap terang adalah sesuatu yang ditangkap oleh indra penglihatan yang mengandung sifat gelap (ditimbulkan warna hitam) dan sifat terang (ditimbulkan warna putih) yang memiliki tingkatan sesuai dengan kecenderungan hitam atau putih.

6) Warna

Warna adalah corak rupa seperti merah, biru, kuning dan sebagainya (Prapti Karomah, 1990:18). Warna membuat segala sesuatu menjadi menarik dan indah. Warna adalah kesan yang pertama kali ditangkap oleh mata. Pemilihan kombinasi warna yang tepat akan memberi kesan yang menarik dan indah (Sri Widarwati, 1993:12).

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

- a) Warna primer adalah warna yang terdiri dari warna merah, kuning dan biru yang belum mengalami pencampuran.
- b) Warna sekunder adalah warna yang dihasilkan dari dua warna primer yang dicampur dengan jumlah yang sama. Misalnya: biru dan kuning menjadi hijau, merah dan kuning menjadi jingga, merah dan biru menjadi ungu.
- c) Warna penghubung adalah warna yang dihasilkan dari dua warna sekunder yang dicampur dengan jumlah yang sama.
- d) Warna asli adalah warna primer dan sekunder yang belum dicampur warna putih atau hitam.
- e) Warna panas dan warna dingin, yang termasuk warna panas adalah warna merah, jingga, kuning dan kuning jingga, sedangkan yang termasuk warna dingin meliputi warna hijau, biru muda, biru, biru ungu dan ungu. Warna dingin akan kelihatan menjauh, lebih kecil, sehingga seseorang akan kelihatan lebih kecil dari keadaan yang sebenarnya apabila menggunakan busana dengan warna-warna panas mempunyai sifat mendorong, misalnya seseorang memakai warna merah lombok akan kelihatan lebih besar dibandingkan dengan yang memakai baju biru dengan besar tubuh yang sama.
- f) Kombinasi warna adalah perpaduan antara warna-warna yang terdapat dalam lingkaran warna.

Menurut Afif Ghurub Bestari (2011: 16-17) warna menurut sifatnya dibagi menjadi tiga:

- a) Warna yang Bersifat Panas dan Dingin atau Hue Suatu Warna
Warna panas dominan mengandung unsur merah, kuning, dan jingga. Warna panas memunculkan kesan berani, agresif, menyerang, mendominasi, membangkitkan, gembira, semangat, menonjol. Sedangkan warna yang mengandung unsur hijau, biru, dan ungu disebut warna dingin. Warna dingin lebih bersifat tenang, pasif, tenggelam, melankonis, dan kurang mendominasi.
- b) Warna yang Bersifat Terang dan Gelap atau Value Warna
- c) Warna yang Bersifat Terang dan Kusam atau Intensitas Warna

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

7) Tekstur

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

b. Prinsip Desain

Menurut Sri Widarwati (1993:15), prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu. Sedangkan menurut Widjingingsih (1982: 9), prinsip desain adalah suatu cara penggunaan dan pengombinasian unsur-unsur desain menurut prosedur-prosedur tertentu.

Berikut adalah prinsip-prinsip desain:

1) Keselarasan atau keserasian

Keselarasan adalah kesatuan diantara macam-macam unsur desain walaupun berbeda tetapi membuat tiap-tiap bagian ini kelihatan menyatu (Sri Widarwati, 1993), menurut Chodiah dan Wisri A. Mamdy (1982: 25) ada beberapa aspek keselarasan yaitu:

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

2) Perbandingan

“Perbandingan dalam busana digunakan untuk menampakkan lebih besar atau lebih kecil, dan memberi kesan adanya hubungan satu dengan yang lain

yaitu pakaian dan si pemakainya” (Chodijah & Wisri A. Mamdy, 1982: 28). Perbandingan digunakan untuk menampakkan lebih besar atau lebih kecil, dan memberi kesan adanya hubungan satu dengan yang lain yaitu pakaian dan si pemakainya (Sri Widarwati, 2000).

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

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

3) Keseimbangan

Keseimbangan atau balance adalah pengaturan unsur-unsur desain secara baik sehingga serasi dan selaras pada pakaianya (Widjiningsih, 1982). Keseimbangan dapat dicapai apabila titik tengah dari kedua obyek sama jaraknya. Sehingga dapat dikatakan juga bahwa keseimbangan merupakan susunan unsur desain secara teratur sehingga memberi kesan serasi (Sri Widarwati, 2000).

Menurut Sri Widarwati, dkk (2000:17), cara untuk memperoleh keseimbangan di antaranya:

- a) Keseimbangan simetri: Jika unsur bagian kiri dan kanan suatu desain sama jaraknya dari pusat. Misalnya kerah, saku garis-garis hias atau hiasan sama jaraknya dari pusat.
- b) Keseimbangan asimetri: Jika unsur-unsur bagian kiri dan kanan jaraknya dari pusat tidak sama, melainkan diimbangi oleh salah satu unsur yang lain.

4) Irama

Menurut Sri Widarwati (1993:17) irama adalah pergerakan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari satu bagian ke bagian lain. Sedangkan menurut Arifah A, Riyanto (2003) irama merupakan suatu pergerakan yang teratur dari suatu bagian ke bagian lainnya, yang dapat dirasakan dengan penglihatan.

Ada empat macam cara untuk menghasilkan irama dalam desain busana (Sri Widarwati, dkk, 2000: 17-21), yaitu

a) Pengulangan

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

b) Radiasi

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

c) Peralihan ukuran

Pengulangan dari ukuran besar keukuran kecil atau sebaliknya akan menghasilkan irama yang disebut peralihan ukuran atau *radation*.

d) Pertentangan

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

5) Pusat perhatian

Pusat perhatian pada busana dapat berupa krah yang indah, ikat pinggang, lipit pantas, kerutan, bros, syal, warna dan lain – lain (Chodijah dan Wisri A Mamdy, 1982). Meletakkan pusat perhatian pada sebuah desain hendaknya disusun mana yang akan dijadikan pusat perhatian yang pertama, kedua, ketiga dan seterusnya, atau hanya satu – satunya pusat perhatian (Arifah A. Riyanto, 2003).

3. Teknik Penyajian Gambar

Menurut Sri Widarwati, dkk (2000: 72), teknik penyajian gambar adalah cara menyelesaikan gambar desain busana yang telah diciptakan di atas tubuh sehingga bagian-bagian gambar tersebut dapat terlihat.

- a. Bahan dan permukaan tekstil serta warna yang dipakai.
- b. Hiasan pada pakaian yang dijahitkan.
- c. Teknik penyelesaian yang digunakan dalam busana.

Adapun tujuan dari penyajian gambar adalah sebagai berikut:

- a. Sebagai alat untuk menggambarkan ide si pemakai yang akan menjadi gambaran tentang sebuah busana yang diinginkan.
- b. Sebagai bahan agar apa yang ingin diciptakan sesuai dengan keinginanya, dapat dimengerti oleh orang lain dan dapat diselesaikan atau diwujudkan dalam bentuk busana yang sebenarnya.

Menurut Sri Ardiati Kamil (1986) dalam bukunya *Fashion Design* yang dikutip oleh Hartatiati Sulistio (2005), ada beberapa teknik penyajian gambar, yaitu:

a. Sketsa Desain (*Design Sketching*)

Design Sketching (Sketsa Desain) adalah desain yang dibuat untuk mengembangkan ide-ide dan menerapkannya pada kertas secepat mungkin” (Sri Widarwati, dkk, 2000: 72).

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam menggambar sketsa, yaitu:

- 1) Gambar sketsa harus jelas, tidak menggunakan detail detail yang tidak berguna. Misalnya tangan, kaki serta kepala tidak perlu digambar lengkap.
- 2) Dapat dibuat langsung di atas kertas.
- 3) Sikap atau *pose* lebih bervariasi, memperlihatkan segi-segi yang menarik dari desain.

- 4) Menggambar semua detail bagian busana seperti kerah, lengan, saku dan hiasan pada kertas *sheet*.
- 5) Pengembangan gambar dikerjakan di atas kertas *sheet* yang sama, dimungkinkan terjadi perubahan siluet atau variasi pada detail.
- 6) Jangan menghapus apabila timbul ide baru. Jadi, dalam kertas lembar terdapat beberapa desain.
- 7) Memilih desain yang disukai.

b. Sketsa Produksi (*Production Sketching*)

Menurut Arifah A. Riyanto (2003: 139), “*production sketching* adalah suatu desain yang akan digunakan untuk tujuan produksi *garment*”. “*Production sketching* adalah suatu sketsa yang akan digunakan untuk tujuan produksi suatu busana” (Sri Widarwati, dkk, 2000: 75).

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam *production sketching*, yaitu:

- 1) Semua detail harus digambarkan dengan jelas dan disertai dengan keterangan.
- 2) Sikap atau *pose* depan dan belakang dengan proporsi yang sebenarnya.
- 3) Penempatan kup, saku, kancing, dan lain sebagainya harus lebih teliti.
- 4) Desain bagian belakang harus ada.
- 5) Apabila terdapat detail yang rumit harus digambar tersendiri.
- 6) Desain production sheet, yaitu keterangan tentang desain yang tidak dapat dijelaskan dengan gambar.

c. *Presentation Drawing*

Menurut Arifah A. Riyanto (2003: 144), “*presentation drawing* adalah desain busana yang digambar lengkap dengan warna atau corak kain pada suatu *pose* tubuh tertentu yang dapat dilihat pada bagian muka dan belakang”.

“*Presentation drawing* adalah suatu sajian gambar atau koleksi yang ditujukan kepada pelanggan atau *buyer*” (Sri Widarwati, dkk, 2000: 77). Dalam penyajian presentation drawing harus memperhatikan hal-hal berikut :

- 1) Membuat sketsa desain dengan teliti pada kertas.
- 2) Membuat sheet bagian belakang (*back view*). Digambar di atas proporsi tubuh atau di gambar sebagai flat.
- 3) Beri sedikit keterangan pada detail pakaian.

- 4) Menempelkan contoh bahan pada sheet, jangan terlalu besar cukup 2,5 cm x 2,5 cm.

d. *Fashion Illustration*

“*Fashion Illustration* adalah menggambar busana dengan proporsi tubuh panjang yang biasanya untuk dewasa 8 kali tinggi kepala, tetapi menggambar dengan cara ilustrasi menjadi 10 hingga 11 tinggi kepala” (Arifah A. Riyanto, 2003: 247). Menurut Sri Ardiati Kamil (1986: 44), “*fashion illustration* adalah suatu gambar fashion yang dimaksud untuk tujuan promosi suatu desain”.

Berikut cara membuat *fashion illustration* dalam teknik penyajian gambar :

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

e. *Three Dimantion Drawing*

“*Three dimention drawing* merupakan suatu sajian gambar yang menampilkan ciptaan desain busana dengan bahan sebenarnya dibuat dalam tiga dimensi” (Sri Widarwati, dkk, 2000: 79).

Berikut adalah langkah-langkah untuk membuat three dimention drawing:

- 1) Menggambar desain busana di atas proporsi tubuh yang lengkap.
- 2) Menyelesaikan gambar (memberi warna).
- 3) Memotong pada bagian-bagian tertentu, misalnya pada panjang bahu sampai batas panjang lengan atas dan bawah, sisi badan kanan dan kiri. Untuk bagian lubang leher, lubang lengan dan batas bawah rok tidak dipotong. Bagian ini diselesaikan dengan penyelesaian jahitan yang sesungguhnya.
- 4) Menggunting bahan sesuai desain ditambah 1 cm untuk penyelesaian gambar. Pada bagian tertentu ditambah beberapa centi meter untuk penyelesaian jahitan.
- 5) Menjahit dan menyelesaikan kerung leher, lubang lengan, bagian bawah rok, dan melengkapinya sesuai desain.
- 6) Memberi lem pada bagian-bagian yang nantinya tertutup bahan.
- 7) Menempelkan kapas sebagian agar tidak mengenai bahan.
- 8) Memasukkan bahan pada bagian yang terpotong, kemudian lem pada bagian buruk (sebaliknya).
- 9) Memasukkan sejumlah kapas agar berkesan timbul dan tampak lebih menarik. Penambahan kapas menyesuaikan bentuk tubuh dan desain.

10) Memberi lapisan kertas yang kuat untuk menutupi dan merapikan sajian gambar pada bagian buruk.

f. *Decorative Design*

Menurut Widjiningsih (1992: 2), “desain hiasan pada desain busana adalah bagian-bagian dalam bentuk struktur yang tujuannya untuk mempertinggi keindahan desain strukturnya”. Sedangkan menurut Arifah A. Riyanto (2003: 72), “desain hiasan juga dapat diartikan sebagai desain dekoratif yaitu suatu desain yang dibuat untuk memperindah desain struktur baik sebagai hiasan saja maupun mempunyai fungsi ganda”.

E. Busana Pesta

1. Deskripsi Busana Pesta

a. Pengertian Busana Pesta

Busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta baik pagi hari, siang hari dan malam hari (Enny Zuhnikhayati, 1998: 3). Menurut Chodijah dan Wisri A. Mamdy (1982: 166) busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta, biasanya menggunakan bahan yang berkualitas tinggi dengan hiasan dan perlengkapan yang bagus dan lengkap sehingga kelihatan istimewa.

b. Penggolongan Busana Pesta

Menurut Prapti Karomah (1990:9), busana pesta ada dua macam, yaitu undangan resmi (upacara kenegaraan, serah terima jabatan, wisuda, dan upacara akhad nikah) dan undangan tidak resmi (selamatan, syukuran, ulang tahun, dan perpisahan). Menurut Enny Zuhnikhayati (1998), busana pesta malam adalah busana yang dipakai pada kesempatan pesta dari waktu matahari terbenam sampai waktu berangkat tidur, baik yang bersifat resmi maupun tidak resmi.

c. Siluet Busana Pesta

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

- 1) Siluet A, menunjukkan garis sempit di atas dan mengembang dibawah.
- 2) Siluet I, menunjukkan kecil di bagian atas dan bawah.

- 3) Siluet H, menunjukkan garis sisi lurus dari atas ke bawah.
- 4) Siluet Y, menunjukkan besar dan menyudut dibagian atas dan mengecil dibagian bawah.
- 5) Siluet S, garis luarnya berbentuk melengkung kebawah. Siluet S ini justru memperlihatkan bentuk pinggang yang berarti badan atas pas sampai pinggang, sedangkan bagian roknya dibuat mengembang, yang dapat terjadi karena kerut atau bantuan penggunaan petticoat sebagai rok dalam.
- 6) Siluet T, menunjukkan besar di bagian atas dan mengecil di bagian bawah.
- 7) Siluet O, menyerupai bentuk bola atau bulat.
- 8) Siluet X, menunjukkan besar dibagian atas, pas pinggang dan besar dibagian bawah.
- 9) Siluet L, menunjukan ekor pada bagian belakang.

2. Bahan Busana Pesta

Bahan yang digunakan untuk busana pesta adalah 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 Zuhnikhayati, 1998:2). Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993:70) 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.

Penggunaan bahan untuk busana pesta malam dibuat dari bahan-bahan yang bertekstur lebih lembut dan halus. Selain itu, menggunakan bahan yang melangsai dan warna yang mencolok. Menurut Enny Zuhnikhayati (1998), ada empat hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan bahan busana, antara lain sesuai dengan desain, sesuai dengan kondisi apemakai, sesuai dengan kesempatan pakai, dan sesuai dengan keuangan keluarga.

a. Warna Bahan Busana

Warna dapat mencerminkan perasaan hati seseorang yang mengenakan busana. Warna yang gelap akan berkesan mengecilkan tubuh, sedangkan warna terang akan memberikan kesan gemuk. Untuk pemakaian yang berkulit gelap disarankan memakai baju yang mempunyai unsur kekuningan. Wanita dewasa disarankan memakai warna pastel, hijau, biru karena warna-warna ini menimbulkan kesan dewasa, anggun, dan tenang.

“Warna busana dan warna kulit mempunyai hubungan yang sangat erat” (Prapti Karomah, 1990:28). Pemilihan warna bahan untuk pesta malam sebaiknya dipilih warna yang agak tua, misalnya hitam, biru tua, coklat tua, merah, dan lain-lain.

b. Tekstur Bahan Busana

Menurut Sri Widarwati, dkk (2000: 14), “tekstur adalah sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan”. Sifat-sifat permukaan tersebut antara lain kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis, dan tembus terang (transparan). Pengertian tekstur tidak saja terbatas pada keadaan permukaan benda, tetapi juga menyangkut kesan yang timbul dalam perasaan dari apa yang terlihat pada permukaan benda. Tekstur busana ikut berperan dalam penampilan suatu busana. Untuk mendapatkan keselarasan dalam tekstur maka perlu diketahui macam-macam tekstur. Macam-macam tekstur antara lain halus, licin, berkilau, kusam, kasar, dan lain-lain. Tekstur bahan untuk busana pesta malam biasanya lembut, bahan melangsai, mengkilap, dan menggunakan bahan yang berkualitas.

Busana pesta malam biasanya menggunakan bahan yang bagus, dengan hiasan yang menarik sehingga terlihat istimewa (Chodiyah dan Wisri A. Mamdy 1982:166). Bahan yang digunakan dalam busana pesta yaitu bagus, namun tidak berarti harus bahan yang mahal, melainkan bahan yang memberi kesan mewah dan biasanya berkilau dan tembus terang.

Busana pesta malam dengan sumber ide Benteng Martello ini menggunakan bahan utama bahan *Wool* dan bahan Mori katun prima dengan serat alami. Penggunaan Bahan *katun serat alami motif abstrak* ini menggunakan teknik tiedye. Menurut Karmila (2010 : 9), teknik ikat celup (Tie Dye) yang kita kenal proses pembuatan motif kain jumput diikat lalu dicelup. kain menyerap warna kecuali bagian yang diikat. Dengan begitu terbentuklah pola-pola pada kain. Di Indonesia memiliki sebutan tersendiri untuk ikat celup ini, lebih sering disebut dengan istilah jumputan. Kain jumput ini terdapat di daerah Jawa, Palembang, Bali, Kalimantan, Toraja. Pada umumnya dari setiap daerah dan negara memiliki kesamaan dalam penggunaan alat seperti : tali rafia, jarum, benang, zat pewarna. Serta bahan yang digunakan antara lain: katun, mori, sutera, rayon, atau sintetis.

3. Pola Busana

Pola dasar adalah pola yang dibuat dengan menggunakan ukuran dan sistematika tertentu. Sedangkan yang dimaksud dengan pola busana adalah pola pengembangan dari pola dasar sesuai desain yang diinginkan. Menurut Widjiningsih (1994:3), “pola konstruksi adalah pola yang diperhitungkan secara matematis dan digambarkan pada kertas sehingga tergambar bentuk badan muka dan belakang, rok, lengan, kerah, celana kulot, dan sebagainya yang masih dapat diubah menjadi pola yang dikehendaki”. Pola konstruksi dapat dibuat untuk semua jenis bentuk badan dengan berbagai perbandingan.

Berikut adalah langkah-langkah untuk membuat pola busana:

a. Pengambilan Ukuran

1) Ukuran Pola Badan

- a) Lingkar Badan : di ukur sekeliling badan melalui ketiak dan dada, diatas buah dada.
- b) Panjang Punggung : di ukur dari tulang tenguk sampai ke batas pinggang.
- c) Lingkar Leher : di ukur sekeliling leher
- d) Lingkar Lengan : di ukur sekeliling lengan teratas, tepat dibawah ketiak.
- e) Lebar Dada : di ukur pada jarak kedua puncak payudara.
- f) Lingkar Pinggang : di ukur sekeliling pinggang, pas dahulu, kemudian ditambah 1 cm atau diselakan.
- g) Lingkar Panggul : di ukur sekeliling badan bawah yang terbesar, ditambah 2 cm sebelah atas puncak pantat dengan sentimeter datar.
- h) Tinggi Panggul : di ukur dari lekuk di tengah muka ke bawah sampai di bawah ban peter pinggang.
- i) Panjang Muka : di ukur dari lekuk di tengah muka ke bawah sampai di bawah ban peter pinggang.
- j) Tinggi Dada : di ukur dari bawah ban peter pinggang tegak lurus ke atas sampai di puncak buah dada. Tegak lurus ke atas sampai di puncak buah dada.
- k) Lebar Dada : di ukur jarak dari kedua puncak buah dada. Ukuran ini tergantung dari (B.H.) *buste-haouder* atau kutang pendek yang dipakai. Ukuran ini tidak di pakai untuk konstruksi pola, hanya untuk ukuran pemeriksa.

2) Ukuran Pola Rok

- a) Panjang Rok Muka : di ukur dari bawah ban peter pinggang di tengah muka lurus ke bawah sampai di lantai, karena rata. Kemudian ukur beberapa panjang yang dikehendaki dikurangi dari lantai.
 - b) Panjang Rok Sisi : di ukur sampai lantai dahulu, kemudian di kurangi dengan angka yang sama. Umumnya panjang rok sisi 1 atau 2 cm lebing panjang dari pada ukuran di tengah muka.
 - c) Panjang Belakang : di ukur pada tengah belakang dari bawah ban peter ke lantai dahulu, kemudian dikurangi dengan angka yang sama, umumnya tengah belkang kurang 1 cm dari tengah depan.
- 3) Ukuran Pola Lengan
- a) Lingkar lubang lengan diukur sekeliling lubang lengan, pas dahulu lalu ditambah 4 atau 6 cm untuk kontruksi pola pada lengan.
 - b) Panjang lengan luar diukur dari bahu terendah/ puncak lengan ke bawah.
 - c) Tinggi kepala lengan diukur dari bahu terendah ke batas lengan atas yang tersebar, umumnya 12 atau 14 cm.
 - d) Lingkar bawah lengan diukur sekeliling besarnya tempat lengan berhenti pas dahulu, kemudian ditambah 2 atau 3 cm.
- b. Metode Pembuatan Pola Busana
- Berikut adalah metode pembuatan pola menurut Widjiningsih (1994: 3) :
- 1) Draping
- “Draping adalah cara membuat pola dengan meletakkan kertas tela sedemikian rupa di atas badan seseorang atau boneka *manequin* yang akan dibuat busana dari tengah muka menuju ke sisi dengan bantuan jarum pentul” (Widjiningsih, 1994). Draping banyak digunakan sebelum pola konstruksi berkembang, karena draping ini memiliki beberapa keunggulan antara lain,
- a) tidak membutuhkan ukuran karena dapat langsung dibuat pada manequin atau badan seseorang,
 - b) tidak terlau memerlukan banyak waktu,
 - c) langsung dapat membuat desain yang kita inginkan dan apabila kurang teliti dalam pembuatannya pola tetap dapat dibuat.
- 2) Konstruksi Pola
- “Konstruksi pola adalah pola yang dibuat berdasarkan ukuran dari bagian-bagian badan yang diperhitungkan secara sistematis dan digambar pada kertas,

sehingga tergambar bentuk badan muka dan belakang, rok, lengan, kerah, dan sebagainya” (Widjiningsih, 1994: 3). Dalam pembuatan konstruksi pola tergantung pada sistem menggambar pola yang digunakan serta berhubungan erat pada ukuran-ukuran yang diambil. Pola konstruksi kemudian berkembang menjadi bermacam-macam sistem yaitu pola *Dan Kaerts, Charmant, Mayneke, Cuppens, Dressmaking, Soen, Wielsma Frans Wiener*, dan *Muhawa* (M. H. Wancik, 2000).

Kelebihan dari pola konstruksi adalah sebagai berikut :

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

Kekurangan dari pola konstruksi adalah sebagai berikut :

- a) Pola konstruksi tidak mudah digambar.
- b) Waktu yang di perlukan lebih lama di banding dengan memakai pola jadi.
- c) Membutuhkan latihan yang lama.
- d) Harus mengetahui kelemahan dari konstruksi yang di pilih.

4. Teknologi Busana

Teknologi busana adalah suatu cara atau teknik dalam pembuatan busana agar hasilnya bagus dan nyaman dipakai. Busana yang diciptakan menggunakan teknologi yaitu teknologi teknik tailoring. Dalam pembuatan busana dengan teknik tailoring, teknologi busana yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. Teknologi Penyambungan (Kampuh)

Kampuh adalah kelebihan jahitan atau tambahan jahitan untuk menghubungkan dua bagian dari busana yang dijahit (Nanie Asri Yuliati, 1993 : 4). Sedangkan menurut Soekarno (2000 : 138), kampuh adalah jahitan yang terdiri satu bagian atau lebih dari pakaian. Berdasarkan kedua pendapat tersebut dapat diambil kesimpulan kampuh adalah tambahan jahitan yang terdiri satu bagian atau lebih yang berfungsi untuk menghubungkan dua bagian dari dua busana yang dijahit. Kampuh terdiri dari dua macam yaitu kampuh buka dan tutup.

1) Kampuh Buka

Kampuh buka adalah kampuh yang kelebihan jahitannya dibuka. Agar hasil akhirnya rapi, kampuh dapat diselesaikan dengan cara dirompok, dijahit

tepi tirasnya, digunting zig-zag, diselesaikan dengan tusuk balut, atau dengan tusuk festoon.

b. Teknologi Interfacing

Interfacing adalah bahan yang dipergunakan untuk memberikan bentuk nampak rapi (Sicilia Sawitri, 1997 : 21). Bagian yang perlu diberi *interfacing* adalah bagian kerah, lapel kerah, punggung dan lidah tengah muka. *Interfacing* dengan perekat dan tanpa perekat.

Sawitra (1997 :21) *Facing* adalah lapisan yang tampak dari luar.

c. Teknologi Interlining

Interlining merupakan potongan bahan pembentuk yang dipotong serupa dari bagian sebuah desain dan digunakan diantara suatu bahan pelapis dan bagian dari desain, yang dikonstruksikan terpisah dan digabungkan dengan tusuk flanel pada lapisan *facing* pakaian sebelum dijahit ke dalam. *Interlining* adalah pakaian yang dilapis, dipasang jika diperlukan terutama pada musim dingin di negara-negara Eropa untuk memberikan panas tambahan. Bahan yang digunakan adalah bahan yang berbulu (Sicilia Sawitri, 1997). Menurut Goet Poespo (2005: 10), “*interlining* (bahan pelapis antara) adalah bahan yang cocok/ pantas diletakkan di antara pakaian dan bahan pelapis dalam (*vuring/lining*) untuk menambah kehangatan dan bentuk”.

d. Teknologi Lining

Lining adalah kain pelapis yang berfungsi sebagai pelapis busana dan penutup jahitan, sehingga busana nampak rapi baik dari bagian luar maupun bagian dalam (Sicilia Sawitri, 1997 : 20). *Lining* biasanya juga disebut sebagai *vuring*. *Lining* adalah pelapis untuk melapisi kain yang bahannya tipis atau kain yang terasa gatal dikulit (M.H. Wanchik, 2000:61)

Penyelesaian *lining* ada dua macam yaitu teknik lepas dan teknik lekat (Nanie Asri Yuliati, 1993:76).

1) Pemasangan *lining* dengan teknik lekat

Pemasangan *lining* dengan teknik lekat yaitu bahan *lining* dijahit bersama dengan bahan utama. Kelebihan pemasangan bahan *lining* adalah pemasangan lebih cepat, dan hasil jadi akan lebih kuat. Teknik pemasangan seperti ini biasa digunakan untuk bahan tembus terang. Sedangkan untuk kekurangannya dari teknik pemasangan ini adalah jahitannya akan tampak

berkerut apabila dalam memasang dan menjahitnya kurang hati-hati dan teliti.

e. Teknologi Pressing

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

Untuk mendapatkan hasil yang sempurna pada busana tailoring harus dilakukan pengepresan berulang-ulang. Cara mengepres disini adalah dengan penyetrikaan. Alat-alat yang digunakan untuk melakukan pengepresan antara lain: papan pres (papan setrika), papan lengan, bantalan *tailor* (*Tailor's Ham*), kain pengepres, setrika uap minimal 1100 watt, roll untuk kampuh/ *seam roll* (Sicilia Sawitri, 1997 : 70-72).

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

- 1) Sebelum menyetrika, perhatikan dulu jenis kain apakah tahan panas atau tidak.
- 2) Pada saat menyetrika, sebaiknya dilapisi dengan kain katun atau kertas agar tidak mengkilap atau meninggalkan bekas (belang). Untuk hasil yang lebih baik, basahilah dengan air pada bagian yang akan disetrika.
- 3) Pada saat menyetrika bagian yang cembung, masukkan 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 dipres dengan rapi.

5. Hiasan Busana

Hiasan busana adalah bagian-bagian dalam bentuk struktur yang tujuannya untuk mempertinggi keindahan desain strukturnya (Chodijah dan Wisri A Mamdy, 1982 : 4). Menurut Widjiningsih (1982: 1), “desain hiasan busana atau *decorative design* adalah desain yang berfungsi untuk memperindah permukaan suatu benda (busana) sehingga terlihat lebih menarik”. Sedangkan menurut Enny Zuhnikhayati (1998: 17), “*garniture* atau hiasan busana memiliki pengertian segala sesuatu yang dihasilkan

pada busana agar busana tersebut memiliki nilai atau *value* yang tinggi, terutama nilai keindahannya". Menurut Enny Zuhnikhayati (1998), dalam memilih *garniture* harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

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

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

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

.Hiasan dari logam juga dapat berupa *metal hole*. Metal hole Berbentuk bulat dengan lubang ditengah. Metal hole memiliki 2 bagian yaitu bulat pipih dan bulat dengan bagian yg menonjol dibagian tengah. Ada dua jenis Metal hole yaitu Anti Karat dan Tidak Anti Karat. Penggunaan metal hole anti karat dapat digunakan sebagai hiasana busana. Teknik dalam menghias metal hole ada tiga yaitu sebagai berikut.

- 1) Metal hole dipasang menggunakan alat getok.
- 2) Metal hole dipasang menggunakan tang khusus metal hole.
- 3) Metal hole dipasang menggunakan alat press khusus yang mana merupakan alat yang tidak manual dalam proses pemasangan metal hole.

F. Pergelaran Busana

1. Pengertian Pergelaran Busana

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

2. Tujuan Pergelaran Busana

Adapun tujuan dari sebuah peragaan busana adalah bertujuan untuk:

- a. Mempromosikan suatu kreasi dari perancangan mode ataupun produk terbaru dari perusahaan tekstil, kosmetik, aksesoris, serta garmen.
- b. Mengumpulkan dana bagi badan sosial seperti panti jompo, panti asuhan, pembangunan rumah sakit, rumah ibadah serta sumbangan bagi korban bencana alam.
- c. Sebagai hiburan/secara selingan dari suatu pesta atau pertemuan, misalnya ulang tahun suatu perusahaan/organisasi, resepsi, arisan, dan seminar.

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

3. Konsep Penyelenggaraan

a. *Style*

Penataan ruang melibatkan seksi perlengkapan dan dekorasi bekerja sama dengan anggota-anggota yang lain (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, 1986).

Penataan ruang harus memiliki kaidah-kaidah, antara lain sebagai berikut:

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

b. *Lighting*

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

c. Tata Panggung

Panggung fashion show atau catwalk adalah suatu tempat yang menjadi pusat perhatian atau alternatif yang biasa digunakan pada saat pameran berlangsung dengan cara berjalan di atasnya. ukuran panggung bervariasi baik di dalam ukuran maupun tinggi ketika memutuskan pada jenis panggung yang digunakan, perencana pertunjukkan harus memperhatikan dua point yaitu :

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

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

4. Proses Penyelenggaraan

Penyelenggaraan busana biasanya diselenggarakan oleh seorang atau instansi tertentu dengan menampilkan busana yang dikenakan oleh pragawati atau pragawan. Dalam pergelaran busana dibentuk satu organisasi. Organisasi dapat diartikan secara statis dan dinamis. Dalam arti statis, organisasi merupakan wadah sedangkan dalam arti dinamis, organisasi dipandang sebagai suatu sistem atau kegiatan yang dilekukan oleh pemimpin untuk merumuskan tujuan, mengadakan pembagian kerja kedalam unit-unit dan melimpahkan wewenang dan tanggung jawab kepada masing-masing orang yang akan menjadi bawahannya (Ibnu Syamsi, 1998). Kepanitiaan dibentuk dari mahasiswa yang mengikuti pergelaran tersebut. Fungsi panitia adalah memberikan saran atau keputusan untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi antar bagian.

Penyelenggara pergelaran busana meliputi tahap persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Persiapan yang dilakukan adalah menentukan tema. Tema global dalam pergelaran kali ini adalah Tromgine, merupakan singkatan dari *The Role of Millennials Generation in Natural Environment*, yang diartikan sebagai peranan generasi milenial dalam lingkungan alam. Manusia merupakan bagian dari alam

semesta. Lingkungan alam sangat penting bagi manusia karena lingkungan alam mempengaruhi perkembangan hidup manusia.

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

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

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

- 1) Menentukan tujuan pergelaran
 - a. Memberikan hiburan kepada masyarakat
 - b. Menumuhkan motivasi untuk berkarya
 - c. Memperingati hari-hari besar
 - d. Melestarikan budaya
 - e. Sebagai sarana apresiasi
 - f. Untuk kegiatan amal/sosial
- 2) Menentukan fungsi pergelaran

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

- a. Sebagai sarana pengembangan bakat
- b. Sebagai media akspresi
- c. Sebagai media apresiasi
- d. Sebagai media komunikasi

3) Pembentukan panitia

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

Menurut Ibnu Syamsi (1984) panitia adalah kelompok dalam pengelolaan dan pelaksanaan terhadap bentuk kegiatan. Tujuan pembentukan panitia adalah agar dalam kegiatan terdapat organisasi yang mengkoorganisasikan pergelaran dengan efektif dan efisien.

4) Menentukan Tema

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

Persyaratan tema yang dapat diangkat:

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

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

5) Menentukan Anggaran

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

a. Program Sponsor

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

b. Program Non Sponsor

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

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

- 1) Harus ada surat kesepakatan atau surat kontrak yang mengatur perjanjian kerjasama antara pihak penyelenggara dengan pihak sponsor.
- 2) Nama-nama sponsor dicantumkan pada ruang sponsor (pamflet, spanduk, cocard, dan booklet) sesuai dengan kontraprestasi yang sudah disepakati

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

6) Membuat proposal

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

- a. Nama kegiatan, yang dimaksud adalah judul atau nama apa yang dipakai dalam pergelaran

- b. Latar belakang, yaitu dasar apa yang dipergunakan sehingga program pergelaran tersebut dapat terlaksana
- c. Dasar pemikiran, yaitu memuat hal-hal surat-surat keputusan atau program yang akan dipakai sebagai dasar acuan dalam kegiatan
- d. Pelaksanaan, yaitu memuat waktu kapan akan dilaksanakan hari, tanggal, waktu, dan tempat
- e. Pelaksana, yaitu memuat susunan kepanitiaan
- f. Anggaran, yang memuat rencana anggaran yang akan digunakan selama pergelaran berlangsung
- g. Acara, yaitu memuat susunan acara yang akan ditampilkan
- h. Lain-lain, dapat diisi dengan surat-surat yang akan mendukung pelaksanaan
- i. Penutup, berisi kata penutupan dari proposal tersebut. Di akhir proposal dibubuh tanda tangan kedua panitia dan intansi

7) Menyusun acara pergelaran

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

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

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

- a. Waktu pelaksanaan
- b. Waktu yang dibutuhkan para model memperagakan busana dan jenis busana yang akan diperagakan
- c. Urutan acara dengan menampilkan waktu (menit) yang digunakan.

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

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

8) Evaluasi

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

- a. Evaluasi pada tahap perencanaan. Pada tahap perencanaan, evaluasi sering digunakan untuk memilih dan menentukan skala prioritas dari berbagai alternatif dan kemungkinan cara mencapai tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya.
- b. Evaluasi pada tahap pelaksanaan. Pada tahap pelaksanaan, evaluasi digunakan untuk menentukan tingkat kemajuan pelaksanaan kegiatan dibandingkan dengan rencana yang telah dirumuskan sebelumnya
- c. Evaluasi pada tahap pasca pelaksanaan. Evaluasi ini diarahkan untuk melihat apakah pencapaian kegiatan mampu mengatasi masalah pembangunan yang ingin dipecahkan. Evaluasi dilakukan setelah kegiatan berakhir.

9) Pembuatan Laporan Pertanggung Jawaban

Laporan penanggung jawaban adalah suatu dokumen tertulis yang disusun dengan tujuan memberikan laporan tentang pelaksanaan kegiatan dari suatu unit organisasi kepada unit organisasi yang lebih tinggi atau sederajat. Laporan penanggung jawaban berguna sebagai bahan evaluasi terhadap seluruh proses kegiatan dan hasil-hasil yang dicapai dari kegiatan tersebut.