

BAB II

DASAR PENCIPTAAN KARYA

A. Tema Penciptaan

Tema penciptaan karya busana merupakan “gagasan yang hendak dikomunikasikan pencipta karya seni pada khalayak dimana tema tersebut mampu menyentuh penikmat karya seni, baik pada nilai – nilai tertentu pada kehidupan sehari-hari” (Nooryan Bahari, 2014:22). Penentuan tema merupakan hal yang sangat penting dalam menciptakan sebuah karya busana karena tema akan mempengaruhi bentuk, siluet, teknik, warna dari busana yang diciptakan. Tema besar pergelaran busana mahasiswa Teknik busana mahasiswa Teknik Busana D3 mengambil tema “*TROMGINE*” yang merupakan hasil kajian terhadap trend 2019.

Mengangkat tema “*TROMGINE*” yang merupakan akronim dari *The Role of Millennial Generation in Natural/Nature Environment* yang diartikan sebagai peranan generasi milenial dalam lingkungan alam. Manusia merupakan bagian dari alam semesta. Lingkungan alam sangat penting bagi manusia karena lingkungan alam mempengaruhi perkembangan hidup manusia. Pada masa sekarang, generasi milenial hidup serba modern dan digital. Mereka memanfaatkan kemajuan teknologi sebagai alat penunjang dalam kehidupan sehari-hari. Memiliki sifat sebagai pribadi dengan pikiran terbuka, rasa percaya diri yang bagus, optimis, dan mampu mengekspresikan perasaan, maka generasi milenial memiliki sifat positif yang dapat dimanfaatkan untuk membangun peradaban manusia yang lebih baik. Dalam hal ini generasi milenial dituntut untuk ikut serta dalam perkembangan dan kemajuan dunia, salah satunya di bidang fashion.

Karya yang ditampilkan merupakan perwujudan penggunaan teknologi sebagai 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. Melalui tema ini diharapkan mahasiswa dapat ikut serta dalam mempopulerkan warisan budaya dan alam yang ada di Indonesia.

B. Trend

1. Pengertian Trend

Trend merupakan suatu metode analisis yang ditunjukkan untuk melakukan suatu estimasi untuk peramalan pada masa yang akan datang, peramalan dengan baik menggunakan informasi yang cukup banyak bermacam dan diamati dalam waktu yang relatif panjang, sehingga menghasilkan analisis untuk mengetahui berapa banyak fruktuasi yang terjadi dan faktor yang mempengaruhi perubahan.

Trend yaitu “gaya mutakhir” (KBBI, 2008:186). Trend yaitu “suatu aliran dalam dunia mode yang mengalami perubahan penampilan busana setiap setahun sekali” (Prapti Karomah dan Silicia Sawitri, 1988:74). Trend adalah “kecenderungan akan sesuai gaya busana tertentu” Sri Widarwati, dkk(1996:22). Menurut pengertian diatas maka trend merupakan perubahan penampilan busana pada setiap tahun dengan kecenderungan sesuai dengan gaya tertentu.

Dalam menciptakan sebuah desain busana tidak lepas dari pengaruh trend yang sedang ataupun akan terjadi. Busana yang akan di ciptakan dengan mengacu pada trend yang sedang ataupun akan terjadi akan membuat busana yang dirancang menjadi lebih menarik dan tidak terlihat kuno sehingga dapat menarik perhatian masyarakat.

Langkah - langkah dalam mengikuti Trend menurut Sri Widarwati (1996:2) yaitu :

- a. Mengamati sebanyak mungkin gaya mutakhir dari sumber manapun, baik majalah, surat kabar, media online, TV, etalase, butik, dsb.

- b. Melihat kesamaan atau keseragaman dari sumber tentang garisnya,, apakah cenderung feminine, maskulin, sederhana dan sebagainya juga siluet atau gaya luarnya.
- c. Memperhatikan detail – detail yang ada, bisa berupa bentuk variasi kancing, bentuk lengan, serta bagian – bagian busana yang lain.
- d. Memperhatikan jenis bahan, motif dan warna yang sedang in.
- e. Menarik kesimpulan tentang gambar keseluruhan gaya mutakhir yang sedang berjalan.

2. *Trend Forecasting*

Trend merupakan perubahan gaya berpakaian dalam kurun waktu tertentu. *Trend Forecasting* merupakan sebuah metode untuk memprediksi *trend* dan memproyeksikan trend untuk beberapa waktu kedepan. *Trend* yang terjadi pada tahun ini mengacu pada *Trend Forecasting 2019*.

Dalam fashion istilah busana yang dilihat dari mutunya yaitu *Houte Couture*. *Houte Couture* merupakan seni tertinggi dalam hal membuat pakaian yang termasuk dalam *Houte Couture* adalah pakaian yang dibuat atas pesanan kalangan tertentu. *Houte Couture* dibuat menggunakan bahan – bahan berkualitas, biasanya dihiasi detail, dikerjakan dengan tangan dan pembuatannya memakan waktu yang lama.

Dalam Proyek Akhir dan Karya Inovasi Produk Fashion Mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2016 dalam acara pergelaran busana “TROMGINE” tahun 2019 menggunakan trend dari *trend forecasting 2019*. Berdasarkan buku *fashion trend forcesting 2019* dibagi menjadi 4 tema yaitu:

a. Tema *Excuberant*,

Tema ini diilhami oleh Pan Asian, kaum muda keturunan Asia yang bermukim di Amerika. Beberapa di antara mereka sukses dalam dunia hiburan dan kesenian, karya mereka pun telah diakui terbukti dengan pengaruhnya yang kuat pada kaum muda di seluruh dunia.

Penampilan mereka memberi pengaruh pula dalam gaya berbusana energik, dinamis, dan berjiwa muda. Exuberant mewakili kaum muda yang menjalani hidup dengan antusias dan bersemangat, memandang setiap hal dari sisi positif, hingga segalanya nampak mudah dan menyenangkan. Keceriaan musik hip – hop, dunia hiburan, seni jalanan, bahkan kuliner, dituangkan kedalam gaya *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 Exuberant yaitu tampilan yang menggambarkan campuran budaya pop barat dengan budaya pop timur.

Palet warna tema ini membawa *mood* gembira sekaligus menenangkan. Warna - warnanya ceria, namun tidak ‘berteriak’, karena kerap ditampilkan dalam nuansa warna *tint* maupun keabu-abuan. Kadang diimbangi dengan warna hitam, putih serta warna netral, seperti abu – abu atau krem, sehingga memberi kesan lebih tenang dan dewasa.

Tema Excuberant merupakan sikap optimis dan antusias ketika melihat dan menerima *artificial intelligent* (AI), namun sekaligus mereka santai karena sudah menyentuh keseharian kehidupan.

AI menjangkau semua lapisan, baik tua maupun muda, di Barat maupun di Timur. Orang muda Asia dengan peradaban baratnya (PAN ASIA), juga kaum manula yang terbantuan ikut larut dalam memanfaatkan AI (*FLOURISHING GREY*). Berbagai konsep *user experience* juga mengasyikkan bagi kedua kalangan yang dapat terpaut 2 generasi atau lebih tersebut.

Dilatarbelakangi oleh subkultur Asia-Amerika yang tengah melanda dunia, antusiasme energi yang dinamis, menyenangkan, kreatif, namun juga tetap menjaga keseimbangan, santai, dan berkesan *nerdy* mempengaruhi *modest fashion*, terutama pada

styling, warna, dan penerapan motif grafis. Subtema dalam *exuberent* ada 3 macam yaitu *Posh Nerds*, *Urban Caricature*, *New Age*.

1) Subtema *Posh Nerds* (kutu buku berkelas)

Sesuai dengan namanya, gaya *Posh Nerd* mengingatkan kita pada gaya berpakaian kaum kutubuku yang ‘kurang gaul’. *Basic items*, seperti kemeja, sweater, t-shirt, juga rok kerut yang terlihat *out of date* alias ketinggalan jaman, direka ulang dan kini tampil keren dengan cara *dimismatch*. Blus dan bawahan dengan warna yang tidak serasi dipadukan dengan berani, namun membawa tampilan yang lebih segar.

Posh Nerds 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*. Kata kunci dari *Posh Nerds* yaitu *weird*, *sporty*, *nerdy*, *cute*, *friendly-shape*, dan *baggy*.

2) Subtema *Urban Caricature* (karikatur metropolitan)

Masih berasal dari *basic items*, namun tampilannya terlihat lebih kekanakan. Aksen utama adalah gambar – gambar grafis yang populer di kalangan kaum remaja; serta bentuk – bentuk lucu seperti boneka. Tokoh – tokoh dalam komik atau film kartun ditampilkan secara menyolok. Ringan, jenaka, dan ‘dipahami’ oleh kaum muda maupun yang lebih tua. Subtema ini 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.

3) Subtema *New Age Zen* (zen generasi baru)

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

b. *Neo Medieval*

Tema ini dipicu oleh kekhawatiran akan datangnya Perang Dunia II, akibat perbedaan kepentingan yang dianut oleh beberapa negara. Negara superior berambisi menguasai daerah lain untuk terus menjaga supremasinya. Sementara itu negara – negara lain yang interior mempertahankan eksistensi dan ideologi mereka, berjuang dengan segala apa yang mereka miliki. Ada yang ingin berubah sesuai dengan paham baru dan modern, namun ada yang bersikukuh dengan paham dan pola pikir yang kolot. Bayang – bayang kekhawatiran tersebut melahirkan imajinasi layaknya film – film perang masa depan. Suasana intergalaktik, madieval, futuristik, dan apokaliptik dengan amat bervariasi mempengaruhi gaya 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 juga ada yang longgar dan *oversize*.

Kemajuan AI memicu ketakutan akan kemungkinan masa depan. Hal ini menimbulkan benteng pertahanan. Keinginan untuk mengontrol situasi memunculkan kelompok – kelompok yang menganggap dirinya mempunyai darah murni sehingga layak tampil mendominasi.

Pandangan akan ‘benteng pertahanan’ ini memicu romantisme dalam sejarah dimana tema abad pertengahan menyatu dengan pesona teknologi canggih sehingga menghasilkan dunia baru yang rusuh, serta penuh dengan imajinasi tentang intergalatik dan historis-

futuristik. Sesuai dengan latar belakang tersebut, gaya khas pejuang, futuristik, pilgrimage, kuat, tegas, namun tetap elegan.

Palet warna Neo Medieval cenderung gelap dan berkesan berat. Warna coklat dan kemerahan hadir memberi *mood* yang lebih hangat, sekaligus juga memberi kesan usang dan berkarat. Aksentuasi kehijauan hadir pula sebagai pengaruh dari gaya busana militer, namun disini tampil dalam nuansa yang lebih cerah.

1) *The Futurist* (Para Futuris)

Futuristic Medieval menghadirkan perkembangan bentuk busana klasik, yang secara elegan menonjolkan bentuk tubuh (*body conscious*). Dengan siluetnya yang ramping maupun siluet jam pasir (*hour glass*) gaya ini tampil luwes dengan garis desain dan potongan yang sederhana namun nampak tegas. Subtema ini memakai gaya romantis-elegan yang kental dengan penggunaan teknologi terkini pada teknik potongan maupun materialnya sehingga berkesan *clean, sleek*, dan kontemporer.

2) *Armoury* (Pertahanan)

Subtema ini memiliki gaya paling maskulin yang berkesan kolosal dan *combatant*. Siluetnya pun struktural dan tegas sehingga mengesankan keberanian para pasukan di garis pertahanan depan. gaya *armoury* antara lain menampilkan elemen – elemen yang kerap terdapat pada kostum dan peralatan perang tokoh – tokoh *hero* dan pejuang dalam film futuristik. Ada bukaan atau belahan yang seolah berfungsi menyimpan senjata rahasia, ada sabuk ekstra sebagai pelindung tambahan, dan ada pula lapis – lapis pada busana yang diilhami oleh tameng.

3) *Dystopian Fortress* (Benteng Kegelapan)

Subtema ini menggambarkan sisi kegelapan dari kehidupan antargalaksi. Kesan *rusty* dan lusuh dari para peziarah dan *survivor* yang bertempat pada benteng kerajaan tersebut diinterpretasikan

lewat penggunaan teknik *drapery* dan kesan *unfinished*. Gaya ini diilhami oleh suasana apokaliptik karena perang. Akibat krisis, kehancuran dan serba kekurangan, busana yang masih ada didaur ulang agar dapat digunakan kembali. Seperti *Jacket*, *workwear*, *cape* bahkan gaun yang masih tersisa, direka – reka menjadi bentuk baru.

c. *Svarga* (Keindahan Spiritual)



Gambar 1. Tema Svarga

Sumber: *Fashion Singularity 2019*

Banyak kerusakan dan penderitaan yang harus ditanggung akibat keserakahan manusia; semata – mata karena terabaikannya keinginan yang mendasar yaitu kebahagiaan spiritual. Svarga adalah representasi dari hakekat impian umat manusia, yaitu bersama – sama hidup rukun, bahagia, damai dan sejahtera di muka bumi ini; yang mungkin saja terwujud apabila setiap suku bangsa saling menghargai dan saling berbagi. Tidak ada permusuhan dan persaingan. Angan – angan ini dituangkan melalui kehangatan gaya busana eklektik yang kaya akan warna serta cita rasa, campuran dari berbagai pengaruh ragam budaya. Gaya kontemporer dipadukan dengan gaya etnik. Simbol – simbol dalam mitologi, kepercayaan, dan mistik disisipkan

pada gaya urban. Bentuk siluet busana Svarga begitu variatif, dari ketat membungkus badan, hingga yang longgar dan *oversize*, pendek, maupun panjang. Semuanya tidak terlepas dengan sentuhan hasil terapan kriya, baik tradisional maupun moderen. Melihat dari sisi kemanusiaan dari AI yaitu sebagai jembatan dari berbagai perbedaan tampilan yang ada untuk menjadi satu harmoni. Dari keterbukaan masyarakat masa kini terciptalah multikurasi tabrak corak, etnik, dan kriya tercampur di dalam satu koleksi dengan tetap memperhatikan keseimbangan satu dan yang lainnya sehingga membaaur menjadi satu karya seni.

Palet warna mengerepresentasikan suasana kehangatan di tengah – tengah kebahagiaan, karenanya Svarga menampilkan sekelompok warna – warna hangat. Bahkan warna biru dan ungu pun yang dikenal sebagai warna dingin disini ‘dimatangkan’ sehingga berkesan lebih hangat.

1) *Couture Boho* (adi bohemia)

Couture Boho adalah gaya Bohemian masa kini; metropolitan, *classy* dan cenderung mewah dengan bahan berkualitas tinggi dan pengerjaan halus. Banyak penerapan teknik sulaman, aplikasi maupun manik dan payet. Kesan romantis hadir melalui motif bunga – bunga dan warna – warna pastel. Mencampurkan elemen kultural yang mewah dan eksklusif, kaya akan detail, serta bergaya *burgeoise* yang elegan. Subtema ini mengusung kekayaan tradisional yang dibuat dengan keahlian yang tinggi.

2) *Upskill Craft* (kriya berkelas)



UPSILL CRAFT (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'.

Gambar 2. Subtema *Upskill Craft*

Sumber: *Fashion Singularity 2019*

Upskill Craft merupakan trend busana dengan peningkatan nilai dari hasil kriya yang dibuat menjadi seni kontemporer. Bila seseorang akan menggunakan suatu disain dengan tema *upskill craft* maka contoh disain yang akan diterapkan pada penggunaan busana dengan gaya manipulatif bahan kain yang digunakan terkesan mewah. Subtema ini lebih berkesan *indigenous, down to earth, soft, dan eclectic*. Teknik kriya dan tenun banyak dipakai untuk lebih memberi kesan yang “membumi”.

3) *Festive-Fiesta* (pesta kegembiraan)

Festive fiesta merupakan trend busana dengan bentuk perayaan atas bersatunya umat manusia. *Pattern-blocking* dengan motif multi budaya yang eksentrik dan eksotis dipadu ke dalam sebuah *basic shape pieces* untuk menghasilkan gaya boho yang lebih kontemporer.

d. *Cortex*

Cortex merupakan paradoks kecerdasan buatan di era evolusi digital dimana digitalisasi membuat di seluruh lingkup hidup manusia. AI digambarkan sebagai neokorteks eksternal bagi umat manusia yang membantu dalam proses riset desain dan seringkali berujung pada inovasi material.

Sistem kerja syaraf yang amat rumit pada lapisan otak (*cerebral cortex*) kini telah berhasil ditiru dan diterapkan pada perangkat AI – *Artificial Intelligence* atau kecerdasan buatan antara lain guna mempermudah pekerjaan desain. Dengan kemampuannya sebagai neokorteks buatan, AI kini dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi bentuk dan material yang hasilnya seringkali tak terduga dan mampu membuka cakrawala baru dalam desain. Inovasi material dengan bantuan teknologi tersebut mewarnai koleksi dari tema ini. Bentuk abstrak yang terstruktur, tidak terduga dan fleksibel dinamis baik dalam tekstur maupun siluet nya merupakan poin utama dari *Cortex*. Hasil eksplorasi diterapkan dalam bentuk – bentuk algoritmis hadir berupa bentuk fraktal, dengan garis repetitif yang memberi kesan tumbuh dan bergerak. Hasil foto mikroskopik lapisan penampang otak yang menampilkan keindahan serabut syaraf, juga menjadi salah satu inspirasi dalam tema ini. Visualisasinya adalah berupa susunan dan komposisi garis – garis halus. Kecerdasan otak manusia yang diwakili oleh kecerdasan AI. Ini di terjemahkan dalam garis dan bentuk yang menyerupai susunan kode.

1) *Fractaluscious* (Keindahan Fraktal)

Sub tema ini diilhami bentuk penampang otak ; menampilkan desain yang luwes dengan menonjolkan garis – garis maupun bidang lengkung yang seolah bergerak mengalir dan tumbuh. Kesan tumbuh akan semakin jelas dengan pemakaian bahan transparan menjadikan garis – garis lengkung bergelombang nampak

berganda. Bentuk tak terduga muncul dinamis dan berkesan seperti organisme yang tumbuh dan bergerak. Bentuk ini berperan besar sebagai detail maupun aksen.

2) *Lucid* (Jelas)

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

3) *Glitch* (Seni Malfungsi)

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

Berikut ini merupakan penyajian salah satu trend yang diambil dari trend forecasting 2019. Mengusung tema *Svarga* dengan subtema *Upskill Craft* untuk menciptakan busana pesta sore untuk remaja yang menampilkan kesan *down to earth* dan *woven*. Menggunakan tenun untuk memberikan kesan “membumi”. Warna yang digunakan memberikan kesan gembira dan riang.

C. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide

Sumber ide adalah segala sesuatu yang menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain ide baru. (Sri Widarwati, 2000). Sumber ide adalah segala sesuatu hal yang dapat menimbulkan rangsangan akan lahirnya suatu kreasi (widjingsih, 1982). Sumber ide merupakan rancangan yang tersusun dalam pikiran atau gagasan cita, perasaan yang benar – benar menyelimuti pikiran (KBBI,2007).

Pemilihan sumber ide merupakan langkah awal yang harus diperhatikan dalam pembuatan sebuah desain. Dalam membuat hasil karya dengan pedoman pada sumber ide yang sudah ada berarti mengambil

sebagian unsur yang terdapat pada sumber acuan untuk menciptakan karya baru.

2. Penggolongan Sumber Ide

Menurut Chodiyah dan Wasry A. Mamdy (1982 : 172) secara garis besar sumber ide dikelompokkan menjadi 4 yaitu :

a. Sumber sejarah dan penduduk asli dunia

Golongan ini adalah pakaian daerah, pakaian nasional dari berbagai bangsa dan pakaian penduduk asli dari suatu daerah.

b. Sumber alam sekitar

Sumber ide alam sekitar berarti dalam membuat karya busana mengambil inspirasi dari segala sesuatu yang ada di lingkungan sekitar.

c. Pakaian kerja suatu profesi tertentu

Profesi yang mempunyai ciri khas yang berbeda dengan yang lain dijadikan inspirasi sumber ide ini, misalnya 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 besar dan biasanya mempunyai frekuensi penyelenggaraan minimal satu tahun sekali. Contoh peristiwa tradisional, SEA Games, hari Nasional, dan lain – lain.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dijelaskan bahwa sumber ide adalah segala sesuatu yang ada di alam baik itu penduduk, benda – benda alam, benda – benda geometris dan peristiwa – peristiwa penting nasional maupun internasional yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan ide baru.

3. Sumber Ide upacara Menek Kelih

Untuk mengembangkan suatu karya busana perlu adanya sumber ide. Dimana sumber ide itu diperlukan untuk merancang lahirnya suatu kreasi yang baru (Sri widarwati, 1996).

Dalam agama Hindu, di setiap siklus manusia selalu ditandai dengan upacara atau prosesi khusus. Prosesi yang tidak boleh dianggap remeh yaitu Upacara Menek Kelih. Upacara Menek Kelih merupakan salah satu dari siklus hidup manusia di Bali. Seperti halnya siklus hidup, ada kelahiran, ada perubahan dari anak – anak ke remaja, perubahan dari remaja ke dewasa hingga prosesi kematian dan penyucian pun ditandai dengan prosesi masing – masing.

Menek Kelih atau (munggah deha; raja sewala) adalah upacara yang dilaksanakan pada anak remaja saat anak menginjak dewasa yang bertujuan untuk memohon kehadiran Hyang Semara Ratih agar diberikan jalan yang baik dan tidak menyesatkan bagi si anak sebagaimana disebutkan upacara ini sebagai upacara menek deha (Rajaswala / Raja Sewala). Prosesi ini merupakan perwujudan syukur dari orang tua, bahwa sang anak telah mengalami perjalanan usia secara wajar (alamiah) dan sehat dan rasa bangga memiliki anak yang telah tumbuh menjadi remaja.

Upacara menek kelih ini dilaksanakan oleh seorang anak yang telah akil baliq ditandai dengan perubahan fisik. Wanita biasanya ditandai dengan perubahan fisik mengalami datang bulan, payudara membesar, emosi mulai labil, mulai merasakan ketertarikan dengan laki – laki. Sedangkan pada anak laki – laki nada perubahan fisik berupa jakun yang membesar, adanya ketertarikan dengan lawan jenis. Upacara Menek Kelih ini bisa dilaksanakan di rumah dan dipimpin oleh seorang pendeta atau yang tertua dalam lingkungan keluarga. Upacraa Menek kelih ini bisa dilakukan secara massal dalam lingkup Dadia, Banjar, Desa, atau campuran ketiganya. Waktu untuk pelaksanaan Upacara Menek Kelih yaitu disesuaikan dengan desa kala

patranya yaitu dicarikan hari baiknya dan dilaksanakn upacara tersebut. Pakaian yang dikenakan dalam prosesi yaitu salah satunya kain khas Bali (Gringsing). Pada upacara tersebut kain tenun gringsing yang dikenakan oleh remaja yang akan menginjak dewasa digunakan sebagai penolak bala bagi mereka yang mempercayai.

Rangkaian Upacara Menek Kelih ini dimulai dengan mempersiapkan prasarana yang digunakan yaitu Banten Pajati, Banten Raka untuk diletakkan di Rong Tiga (Palinggih Kemulan). Banten merupakan persembahan dan sarana bagi umat Hindu mendekati diri dengan Tuhan Yang Maha Kuasa. Selanjutnya anak tersebut didampingi orang tua untuk sembahyang. Pinandita atau pemangku memohon Tirta Pabersihan, Panglukatan, Prayascita, Byakala, Durmanggala, dan Tirta Pangulapan. Tirta ini digunakan untuk membersihkan sarana dan prasarana upacara dengan menyiratkan Tirta Panglukatan, Byakala, Durmanggala, Prayascita, kemudian baru Tirta Pangulapan. Dilanjutkan dengan Maprayascita dirangkai dengan Mabyakala yang bertujuan untuk membersihkan anak agar bersih dan suci.

Pada karya proyek akhir ini, penyusun mengambil sumber ide upacara Menek Kelih dari Bali. Pada upacara tersebut kain tenun yang dikenakan oleh remaja yang akan menginjak dewasa digunakan sebagai penolak bala bagi mereka yang mempercayai. Mengambil detail dari motif lubeng dijadikan bentuk gaun. Karena dilaksanakan meriah maka penyusun menambah rumbai – rumbai agar berkesan meriah.



Gambar 3. Upacara Menek kelih

Sumber : <https://images.app.goo.gl/Z8Y7JHVZcCew2YP37>



Gambar 4. Pakaian Adat Upacara Menek Kelih

Sumber : <https://pin.it/52cx2vqm7swuk>

4. Pengembangan Sumber Ide

Penerapan sumber ide pada desain agar bentuk ide dapat terlihat bagus dan menarik tanpa mengurangi keindahan perlu memahami

perubahan bentuk. Perubahan bentuk tersebut menurut Dharsono Sony Kartika (2004:6) dibagi menjadi 4 antara lain sebagai berikut :

a. *Stilisasi*

Stilisasi merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggunakan objek atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayakan setiap kontur pada objek 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 (sangat) wujud – wujud tertentu pada benda atau objek yang digambar. Contoh : karakter wajah gatut kaca dan berbagai wajah topeng lainnya.

c. *Transformasi*

Transformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian dengan *trans* wujud atau figur dari objek lain ke objek yang digambarkan. Contoh : penggambaran manusia berkepala binatang atau sebaliknya.

d. *Diformasi*

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

Berdasarkan keterangan di atas dapat di ambil kesimpulan bahwa dalam mengembangkan bentuk sumber ide hendaknya tidak semuanya ditampilkan atau diaplikasikan pada keseluruhan busana tetapi pada bagian – bagian yang akan dijadikan pusat perhatian dari busana

tersebut. Dalam pengambilan sumber ide apabila ada perubahan atau pengembangan perlu diperhatikan pengembangan sumber ide yang akan diterapkan agar tidak menghilangkan ciri khas dari sumber ide yang diambil. Pada karya busana pesta dengan sumber ide upacara menek Kelih yang diambil adalah teori *Stilisasi*. Penggambaran dengan cara mengambil motif lubeng pada kain dengan menggayakan setiap kontur pada objek.

D. Desain Busana

Menurut Sri Widarwati(1993:2), desain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu objek atau benda. Dibuat berdasarkan susunan dari garis, bentuk, warna, dan tekstur. Desain adalah suatu kreativitas seni yang diciptakan seseorang dengan pengetahuan dasar serta rasa indah. Desain busana adalah rancangan atau gambaran busana yang sesuai dengan unsur – unsur disain dan fungsi, sehingga disain busana yang akan dikenakan seseorang harus dapat menutup kekurangan dan menonjolkan suatu keindahan (Sri widarwati, 1993). Menurut Porrie Muliawan(2002) hal yang harus diperhatikan dalam disain busana seperti : komposisi, kesatuan ide, proporsi, perwujudan ide (daya kreasi), dan penyelesaian gambar desain busana, pemberian warna yang sesuai dengan tekstur yang diterapkan.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa desain busana adalah susunan dari garis, bentuk, warna, dan tekstur dari suatu benda yang akan dibuat menjadi suatu rancangan atau gambaran dari benda tersebut untuk dapat menciptakan suatu busana dan memperhatikan komposisi, kesatuan ide, proporsi, perwujudan ide (daya kreasi), dan penyelesaian gambar desain busana, pemberian warna sesuai dengan tekstur yang akan diterapkan.

1. Unsur dan Prinsip Desain

Pembuatan suatu disain busana harus memperhatikan unsur – unsur dan prinsip desain. Suatu desain akan terlihat baik apabila unsur dan

prinsip selaras sehingga disain busana yang diciptakan akan lebih mudah dipahami.

a. Unsur Desain

Menurut Condjijah, Wisri A Mamdy (1982) unsur desain adalah segala sesuatu yang digunakan untuk membuat karya seni rupa yang mempunyai suatu wujud (rupa). Menurut Sri Widarwati (2000:7) unsur busana adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyusun suatu rancangan. Menurut Ernawati (2008:202) unsur disain merupakan unsur – unsur yang digunakan untuk mewujudkan disain sehingga orang lain dapat membaca disain tersebut.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa unsur desain adalah segala sesuatu untuk membuat rancangan disain sehingga disain dapat dimengerti oleh semua kalangan.

Unsur – unsur desain sebagai berikut :

1) Garis

Garis merupakan unsur yang tertua yang digunakan untuk mengungkapkan emosi dan perasaan seseorang (Sri Widarwati, 2000: 7). Menurut Prapti karomah dan Silicia Sawitri (1986: 350) garis adalah himpunan atau kumpulan titik – titik yang ditarik dari titik satu ketitik yang lain, sesuai dengan arah dan tujuannya.

Sifat garis dibedakan menjadi dua macam menurut Ernawati (2008:202) yaitu :

a) Garis Lurus

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

(1) Garis lurus tegak memberikan kesan keluhuran

(2) Garis lurus mendatar memberikan kesan tenang,

- (3) Garis lurus miring/diagonal merupakan kombinasi dari sifat.
 - (4) Garis vertikal dan diagonal mempunyai sifat hidup(dinamis).
- b) Sifat garis lengkung memberi kesan luwes, kadang – kadang bersifat riang dan gembira. 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 unntuk menutupi kekurnagan bentuk tubuh, seperti garis princess, garis empire dan lain – lain.

Sifat garis menurut Sri Widarwati (2000 : 8-9) garis dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu :

- a) Garis lurus mempunyai sifat kaku, kokoh, keras, tetapi dengan arah garis yang berbeda akan memberikan kesan yang berbeda pula. Garis lurus sesuai dengan arahnya dapat dibedakan menjadi : garis vertikal memberikan kesan melangsingkan, meninggikan, stabil dan sifat agung. Garis horizontal memberi kesan melebarkan. Sedangkan garis diagonal memberikan kesan lincah, lebih dinamis, gembira dan muda.
- b) Garis lengkung mempunyai sidat memberi kesan riang, luwes, lembut dan feminine. Garis lengkung sesuai dengan arahnya dapat dibedakan menjadi garis sedikit lengkung, garis lengkung biasa dan gais sangan lengkung sehingga merupakan setengah lingkaran.

Berdasarkan uraian diatas penyusun dapat menyimpulkan bahwa garis merupakan gerakan dari kumpulan titik yang ditarik dari satu titik ke titik lainnya pada suatu bidang dengan arah dan tujuan yang digunakan untuk mengungkapkan perasaan seseorang. Penerapan garis dapat ditemui garis lengkung pada bagian pinggang dan lengan.

2) Arah

Menurut Hartanti Sulistio (2005), arah merupakan sebuah unsur desain yang erat hubungannya dengan garis, sehingga arah garis yang berbeda akan memberikan kesan yang berbeda. Menurut Sri Widarwati (2000:8) setiap garis mempunyai arah, yaitu : a) mendatar, b) tegak lurus (vertikal), c) miring ke kiri dan miring ke kanan (diagonal). Garis yang miring baik kekiri maupun kekanan disebut juga dengan garis diagonal/ arah mendatar (horizontal memberikan kesan tenang, tentram, pasif, dan menggambarkan sifat berhenti). Arah tegak lurus/ vertikal memberikan kesan agung, stabil, kokoh, kewibawaan, menggambarkan kekuatan, dan menggambarkan keluhuran. Agak miring kekiri dan kekanan/ diagonal memberikan kesan lincah, gembira serta melukiskan pergerakan perpindahan dan dinamis.

Berdasarkan penjelasan di atas penyusun menyimpulkan bahwa arah dan garis sangat berhubungan. Penerapan unsur arah biasanya dimanfaatkan dalam merancang busana dengan tujuan tertentu. Misalnya, arah digunakan untuk mensiasati kekurangan dari seseorang dalam mengenakan busana. Pada bentuk tubuh gemuk sebaiknya dihindari pemakaian dengan arah mendatar karena akan menambah kesan melebarkan. Untuk tubuh kurus dianjurkan memakai unsur arah yang mendatar agar terkesan lebih berisi.

3) Bentuk

Bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang mempunyai area atau bidang dua dimensi (*shape*). 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. Menurut sifatnya bentuk juga dibedakan menjadi dua yaitu :

- a) Bentuk geometris, misalnya segitiga, trapesium, lingkaran, dll.
- b) Bentuk bebas misalnya, bentuk daun, bunga, pohon, titik air, batu – batuan dan lain – lain.

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

4) Ukuran

Setiap garis dan bentuk mempunyai ukuran yang berbeda – beda dengan adanya ukuran panjang pendek garis dan besar kecil benda menjadi berbeda (Sri Widarwati, 1993:10). Ukuran merupakan salah satu unsur yang mempengaruhi desain pakaian ataupun benda lainnya (Ernawati, 2008: 204). Menurut Widjningsih (1982 : 5) ukuran yang kontras (berbeda) pada suatu disain dapat menimbulkan perhatian dan menghidupkan suatu desain, tetapi dapat pula kontras itu menghasilkan

ketidakserasian apabila ukuran tidak sesuai. Menurut Goet Poespo terdapat delapan ukuran panjang rok, diantaranya:

- a) Peplum adalah ukuran paling pendek dari variasi panjang rok, umumnya bagian peplum ini dihubungkan dengan busana bagian lain.
- b) Macro adalah rok yang panjangnya hanya cukup menutupi bagian pantat.
- c) Mini adalah rok yang panjangnya sampai pertengahan paha.
- d) Knee 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) Angkle adalah rok yang panjangnya sampai mata kaki.
- h) Floor adalah rok yang panjangnya sampai lantai.

Berdasarkan uraian diatas, ukuran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk membedakan panjang, pendek, besar, kecil suatu benda dan dapat mengatur keseimbangan sebuah benda serta mempengaruhi suatu desain busana, yang dapat menimbulkan perhatian dan menghidupkan suatu desain.

5) Nilai Gelap Terang

Semua benda kasat mata hanya dapat terlihat karena adanya cahaya, baik cahaya alam, maupun cahaya buatan. Jika diamati pada suatu benda terlihat bahwa tidak semua bagian – bagian permukaan benda terkena oleh cahaya secara merata, ada bagian yang terang dan ada bagian yang gelap. Menurut Widjningsih (1982 : 6) nilai gelap terang ini menyangkut bermacam – macam tingkatan atau jumlah gelap terang yang terdapat pada suatu disain. Nilai gelap terang adalah suatu sifat

warna yang menunjukkan apakah warna mengandung hitam atau putih (Sri Widarwati 2000: 100). Nilai (value) ini berhubungan dengan gradasi warna yaitu permainan warna tergelap sampai yang paling terang. 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).

Berdasarkan uraian diatas, nilai gelap terang adalah suatu tingkatan warna yang menunjukkan warna tergelap (mengandung hitam) sampai warna yang paling terang (mengandung putih).

6) Warna

Warna memiliki daya tarik tersendiri, meskipun busana telah memiliki garis desain yang baik tetapi pemilihan warnanya tidak tepat, maka akan tampak tidak serasi. Pemilihan kombinasi warna yang tepat akan memberikan kesan menarik (Sri Widarwati, 2000: 12). Menurut Widjiningsih (1982: 6) warna membuat segala sesuatu menjadi menarik dan indah. Oleh karena itu dalam berbagai bidang seni rupa pakaian, hiasan, tata ruang dan yang lain warna memiliki peranan penting.

Warna dapat mengungkapkan perasaan desainer atau karakter gambar yang dirancang

Adapun diagram warna menurut Brewster adalah sebagai berikut :

a) Warna primer

Merupakan warna dasar yang tidak merupakan campuran dari warna – warna lain. Warna yang termasuk dalam golongan warna primer adalah merah, biru dan kuning

b) Warna Sekunder

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

c) Warna Tersier

Merupakan campuran salah satu warna primer dengan salah satu warna sekunder. Misalnya warna jingga kekuningan didapat dari pencampuran warna kuning dan jingga.

d) Warna Netral

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

Kelompok warna yang telah disebutkan diatas disusun dalam lingkaran Brewster. Lingkaran warna Brewster mampu menjelaskan teori sebagai berikut:

(1)Kontras Komplementer

Merupakan dua warna yang saling bersebrangan (memiliki sudut 180) di lingkaran warna dengan posisi kontras komplementer menghasilkan hubungan kontras paling kuat. Misalnya : jingga dengan biru.

(2)Kontras Split Komplemen

Merupakan dua warna yang gak bersebrangan (memiliki sudut mendekati 180). Misalnya jingga memiliki hubungan split komplemen dengan hijau kebiruan.

(3)Triad komplementer

Triad Komplementer adalah tiga warna lingkaran yang membentuk segitiga sama kaki (dengan sudut 60).

(4)Tetrad Komplementer

Disebut juga dengan double komplementer. Tread komplementer adalah empat warna yang membentuk bangun segit empat (dengan sudut 90).

e) Warna Panas dan Dingin

Lingkaran warna primer hingga tersier bisa dikelompokkan menjadi dua kelompok besar, yaitu kelompok warna panas dan warna dingin. Warna panas dimulai dari kuning kehijauan hingga merah. Sementara warna dingin dimulai dari ungu kemerahan hingga hijau. Warna panas akan menghasilkan sensasi panas dan dekat. Sementara warna dingin sebaliknya. Suatu karya seni disebut memiliki komposisi yang harmonis jika warna – warna yang terdapat didalamnya menghasilkan efek hangat – sedang.

Kombinasi warna menurut Sri Widarwati (2000:14) terdapat berbagai kombinasi warna yaitu:

- a) Kombinasi warna analogus yaitu perpaduan dua warna yang letaknya berdekatan didalam lingkaran warna contoh: kuning dengan hijau, biru dengan biru, ungu merah dengan merah jingga, dll.
- b) Kombinasi warna monochromatic yaitu perpaduan dari satu warna tetapi beda tingkatan, misalnya biru tua dengan biru muda, merah tua dnegan merah muda dll.
- c) Kombinasi warna komplemen (pelengkap) terdiri dari dua warna yang letaknya bersebrangan didalam lingkaran

warna. Contoh: biru dengan jingga, ungu dengan kuning, hijau dengan merah.

- d) Kombinasi warna segitiga, terdiri dari tiga warna yang jaraknya sama didalam lingkaran warna. Contoh : merah, biru dan kuning.

Berdasarkan uraian di atas penyusun dapat menyimpulkan bahwa warna memiliki daya tarik tersendiri dan warna memegang peranan penting karena warna membuat sesuatu berkesan lebih indah dan menarik. Warna dapat memberikan karakter yang dirancang disainer.

7) Tekstur

Menurut Sri Widarwati (2000: 14) tekstur adalah permukaan suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan sifat – sifat permukaan tersebut antara lain lembut, kasar, tebal, tipis, dan tembus terang (transparan). Tekstur merupakan sifat permukaan benda yang dapat dilihat, diraba, dan dirasakan (Enny Zuhni Khayati, 1997 :1)

Berdasarkan uraian di atas penyusun menyimpulkan bahwa tekstur adalah sifat permukaan benda yang dapat dirasakan, diraba, dan dilihat.

b. Prinsip Desain

Prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur – unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu (Sri Widarwati, 2000: 15). Ada 6 prinsip disain :

1) Harmoni (Keselarasan)

Keselarasan adalah suatu prinsip dalam seni yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pilihan dan susunan objek serta ide – ide (Widjningsih, 1982: 15). Menurut Ernawati (2008 : 211) harmoni adalah prinsip disain

yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek atau ide atas adanya keselarasan dan kesan kesesuaian antara bagian yang satu dengan bagian yang lain dalam suatu benda, atau antara benda yang satu dengan benda lain yang dipadukan. Menurut uraian diatas keselarasan adalah kesatuan prinsip yang menimbulkan kesan kesesuaian antara satu benda dengan benda yang dipadukan. Menurut Sri Widarwati (1993) adapun aspek – aspek dalam prinsip harmoni atau keselarasan adalah sebagai berikut :

a) Keselarasan dalam garis dan bentuk

Keselarasan dalam garis dan bentuk pada busana, misalnya bentuk kerah bulat dan bentuk saku membulat pada sudutnya.

b) Keserasian dalam tekstur

Tekstur yang kasar tidak dapat dikombinasikan dengan tekstur yang halus. Pengkombinasian tekstur dalam model busana harus serasi sehingga busana lebih menarik.

c) Keserasian dalam warna

Keselarasan dalam warna akan dicapai dengan tidak menggunakan terlalu banyak warna. Pedoman yang lebih dari tiga warna bahkan dua sudah cukup.

2) Proporsi

Proporsi adalah prinsip tentang hubungan antar bagian *design* secara menyeluruh (Sri Ardiati Kamil, 1986: 62). Menurut Chodiyah dan Wisri Bariqina (1990: 3), Perbandingan dalam kostum digunakan menampakkan lebih besar atau lebih kecil, dan memberi kesan adanya hubungan satu dengan yang lain yaitu pakaian dan si pemakainya. Sedangkan menurut Arifah A. Riyanto (2003 : 52), proporsi pada suatu disain busana yaitu cara menempatkan unsur – unsur atau bagian –

bagian busana yang berkaitan dengan jarak, ukuran, jumlah, tingkatan, atau bidang pada suatu model busana.

Menurut Widjningsih (1993: 17), untuk memperoleh proporsi yang baik haruslah diperhatikan hal – hal berikut :

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

Menurut Arifah A. Riyanto(2003: 52 – 56), perbandingan proporsi pada disain busana dapat dilakukan pada tingkatan – tingkatan sebagai berikut:

- a) Proporsi pada tingkatan pertama yaitu proporsi pada suatu bagian, seperti membandingkan panjang ke lebar dalam satu benda proporsi segi empat, bujur sangkar atau parabola.
- b) Proporsi yang kedua yaitu proporsi di antara bagian – bagian disain, seperti proporsi dalam satu model rok dan blus atau celana dengan kemeja *sporthem*, proporsi ini dapat berupa proporsi warna yang dikombinasikan dengan warna lain dan dapat juga berupa proporsi lengan dengan tubuh keseluruhan.
- c) Proporsi yang ketiga yaitu proporsi dari keseluruhan bagian suatu disain busana. Misalnya dengan membandingkan keseluruhan busana dengan adanya warna yang gelap dan terang yang polos dengan yang bercorak.

- d) Proporsi yang keempat yaitu tatanan busana dengan berbagai pelengkapya, seperti pada bentuk dan ukuran suatu desain dan pelengkapya ketika sebuah busana dikenakan.

Berdasarkan penjelasan diatas, proporsi merupakan hubungan antara satu dnegan yang lainnya secara menyeluruh untuk menampakkan lebih besar kecilnya benda dalam susunan tertentu yang dipadukan guna mendapatkan keselarasan.

3) *Balance* (keseimbangan)

Keseimbangan akan terwujud apabila penggunaan unsur – unsur disain seperti garis, bentuk, warna dan yang lain dalam suatu disain dapat memberi rasa puas. Keseimbangan digunakan untuk memberikan perasaan ketenangan dan kestabilan. Ada 3 macam keseimbangan :

a) Keseimbangan formal

Yaitu apabila obyek dari bagian kiri dan kanan garis tengah atau pusat suatu disain sama jaraknya.

b) Keseimbangan informal

Yaitu beberapa obyek yang tidak serupa atau tidak mempunyai jumlah perhatian sama dan diletakkan pada jarak yang berbeda dari pusat.

c) Keseimbangan obvious

Yaitu jika obyek bagian kiri dan bagian kanan tidak serupa tetapi keduanya mempunyai daya tarik yang sama.

4) Irama

Dalam seni irama dapat diartikan sebagai suatu bentuk pergerakan, namun tidak semua bentuk pergerakan dalam disain berirama. Irama pada suatu disain busana merupakan

suatu pergerakan yang teratur dari suatu bagian kebagian lainnya, yang dapat dirasakan dengan penglihatan (Arifah A. Riyanto, 2003: 57). Menurut Sri Widarwati (2000: 17), irama adalah pergerakan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari satu bagian kebagian lain.

Pergerakan yang berirama dapat dicapai melalui tiga cara yaitu:

a) Pengulangan Bentuk

Pengulangan (repetition) dalam suatu disain busana yaitu penggunaan suatu unsur disain yang diletakkan pada dua atau beberapa bagian pada suatu disain busana, seperti garis, bentuk, tekstur, ruang, warna dan corak (Arifah A. Riyanto 2003: 57). Menurut Widjningsih (1982: 22) pengulangan secara teratur suatu bentuk pada jarak – jarak tertentu menciptakan pergerakan yang membawa pandangan mata dari suatu unit ke unit berikutnya.

Berdasarkan pendapat diatas penyusun menyimpulkan bahwa pengulangan bentuk adalah pengulangan unsur disain secara teratur seperti garis, tekstur, ruang, warna dan corak untuk menghasilkan pandangan mata dari suatu unit ke unit berikutnya.

b) Peralihan Ukuran (Radiasi)

Peralihan ukuran adalah rangkaian yang berdekatan atau yang berdampingan serupa, yang sama bentuk atau jaraknya, berubah secara bertahap dari ukuran atau jarak dan sempit menjadi besar dalam suatu unit (Arifah A. Riyanto, 2003: 60). Menurut Radiasi yaitu sejenis pergerakan yang memancar dari titik pusat kesegala arah.

Berdasarkan penjelasan diatas penyusun dapat menyimpulkan bahwa radiasi adalah rangkaian yang

berdekatan yang sama bentuknya dan pergerakannya memancar dari titik pusat kesegala arah.

c) Peralihan Ukuran

Peralihan ukuran yaitu pengulangan dari ukuran besar ke ukuran kecil atau sebaliknya akan menghasilkan irama (Chodiyah dan Wisri A Mamdy, 1982: 32). Peralihan ukuran ini dapat berupa peralihan ukuran yang monoton dan dapat pula yang bervariasi.

5) Pusat Perhatian

Pusat perhatian disebut juga aksentasi, *emphasis*, *center of interest*. Aksentasi merupakan pusat perhatian dalam suatu susunan karena dengan aksentasi pertama – tama membawa mata pada sesuatu yang penting dalam susunan tersebut, dan dari titik itu kebagian yang lain. Menurut Sri Widarwati (1993: 21), pusat perhatian adalah bagian dari suatu busana yang dibuat lebih menarik sehingga lebih menonjol dibanding dengan bagian yang lainnya.

Hal – hal yang harus diperhatikan pada penerapan prinsip pusat perhatian dalam suatu desain (Sipahelut, Atisah, dan Petrusumadi, 1991) antara lain:

- a) Menentukan sesuatu yang penting dari busana untuk dijadikan objek.
- b) Menciptakan pusat perhatian dapat menggunakan warna kontras atau pemberian hiasan.
- c) Menonjolkan bagian busana yang dianggap menarik
- d) Menempatkan pusat perhatian sebaiknya di pusat bidang atau pada bagian yang menarik.

Berdasarkan penjelasan di atas penyusun menyimpulkan bahwa pusat perhatian adalah suatu bagian yang lebih menarik dan ditonjolkan dari bagian – bagian lainnya.

2. Teknik Penyajian Gambar

Teknik penyajian gambar adalah teknik menggambar atau membuat sketsa untuk menciptakan disain busana. Dalam menampilkan disain sebaiknya menggunakan disain yang ideal, proporsional dan menarik, yang terdiri dari beberapa teknik untuk menyajikan disain busana yaitu:

a. *Desaign Sketching* (Menggambar Sketsa)

Desaign sketching adalah Disain yang dibuat untuk mengembangkan ide – ide dan menerapkannya pada kertas secepat mungkin (Sri Widarwati, dkk, 2000: 72). Ada beberapa cara dalam membuat disain sketsa sebagai berikut :

- 1) Dapat langsung dituangkan dalam kertas.
- 2) Gambar sketsa harus jelas, tidak dengan rincian yang tidak berguna.
- 3) Dalam kertas sketsa digambar semua detail bagian kerah, lengan saku, dan hiasan lainnya.
- 4) Pengembangan gambar dikerjakan pada kertas yang sama.
- 5) Sikap atau pose lebih bervariasi, memperlihatkan segi – segi yang menarik dari disain.
- 6) Gambar tidak dihapus apabila timbul ide baru, melainkan mulai dengan disain baru
- 7) Memilih disain yang sesuai.

Dari uraian diatas penyusun dapat menyimpulkan bahwa *Desaign sketching* merupakan disain awal dalam mengembangkan ide dan dituangkan dalam kertas.

b. *Production Sketching* (Sketsa Produksi)

Production Sketching adalah suatu disain sketsa yang digunakan untuk tujuan produksi dalam suatu usaha garmen (Arifah A Riyanto, 2003: 139). Menurut Sri Widarwati (1996) sketsa produksi adalah sketsa yang digunakan untuk tujuan produksi. Fungsi dari *Production Sketching* yaitu memberikan keterangan bukan untuk memberi kesan.

Hal – hal yang perlu diperhatikan dalam Production sketching menurut Sri Widarwati (1993) adalah :

- 1) Semua detail harus digambarkan dengan jelas dan disertai dengan keterangan.
- 2) Sikap atau *pose* depan dan belakang.
- 3) Desain bagian belakang harus ada.
- 4) Apabila ada detail yang rumit harus digambarkan sendiri.

Berdasarkan uraian diatas penyusun menyimpulkan, *production sketching* adalah sketsa yang digunakan untuk tujuan produksi suatu busan dan pose harus depan belakang.

c. *Presentation Drawing* (Penyajian Gambar)

Presentation Drawing adalah suatu sajian gambar atau koleksi yang ditujukan kepada pelanggan atau *buyer* (Sri Widarwati, dkk, 2000: 77). Menurut Porrie Muliawan (2003) disain presentasi adalah disain yang dibuat untuk pembuatan busana perorangan. Disain presentasi adalah sajian gambar atau koleksi yang ditujukan kepada pelanggan (Sri Widarwati, 1996). Dalam penyajian dan pengaturan (*layout*) harus memperhatikan hal – hal berikut:

- 1) Membuat sketsa disain dengan teliti pada kertas.
- 2) Membuat *sheet* bagian belakang (*back view*). Digambarkan diatas proporsi tubuh atau digambar 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.

Berdasarkan uraian diatas penyusun menyimpulkan, disain presentasi adalah disain busana yang dibuat untuk memproduksi busana yang ditunjukkan kepada pelanggan baik dari segi warna corak maupun bahannya.

d. *Fashion Illustration* (Ilustrasi Desain Busana)

Fashion illustration adalah menggambar busana dengan proporsi tubuh panjang yang biasanya untuk dewasa 8 kali tinggi kepala, tetapi menggambar dengan ilustrasi menjadi 10 hingga 11 tinggi kepala (Arifah A. Riyanto, 2003: 247). *Fashion illustration* adalah suatu sajian gambar *fashion* yang dimaksudkan untuk tujuan promosi suatu disain dan biasanya untuk suatu majalah, koran, buku, dan lain – lain. Menurut Sri Widarwati (1993), beberapa hal yang harus diperhatikan dalam membuat *Fashion Illustration* adalah:

- 1) Proporsi tubuh lebih panjang
- 2) Ukuran proporsi tubuh *Fashion Illustration* ukurannya dapat lebih dari 8, misalnya 9 atau 10 kali besar kepala. Biasanya hal ini kaki dibuat lebih panjang.

e. *Three Dimention Drawing*

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

- 1) Menggambar desain busana di atas proporsi tubuh yang lengkap.
- 2) Menyelesaikan gambar sampai tahap memberi warna.
- 3) Memotong bagian – bagian tertentu untuk menyisipkan bahan dan diselesaikan dengan penyelesaian jahitan yang sesungguhnya.

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

Berdasarkan uraian di atas teknik penyajian gambar merupakan teknik – teknik yang digunakan untuk menggambar atau membuat sketsa – sketsa untuk membuat desain busana. Teknik penyajian gambar mempunyai tujuan masing – masing agar penyajian gambar dapat disajikan dengan baik maka sebaiknya mengikuti langkah – langkah yang telah diatur dalam masing – masing teknik penyelesaian.

3. Prinsip Penyusunan *Moodboard*

Menurut Suciyanti (2009 : 217-224), mood board dapat diartikan sebagai alat atau media papan yang digunakan oleh desainer untuk membantu mereka mendapatkan ide yang baik dari apa yang *client* mereka cari. Papan tersebut pada dasarnya berupa kolase barang seperti foto, klipng, perca kain, dan sampel warna. Sebuah *moodboard* biasanya memiliki gambar disain sebagai fokus utama papan tersebut. Desainer menggunakan *moodboard* guna mengembangkan konsep

disain mereka dan untuk berkomunikasi dengan anggota lain dari tim disain.

Berdasarkan *moodboard* dapat juga diartikan sebagai media yang berbentuk gambar, guna mengembangkan konsep disain dan fokus utama pada papan tersebut. *Moodboard* sebagai media pembelajaran memberikan pengalaman melalui lambang – lambang visual berupa gambar sehingga *moodboard* memberikan pemahaman mengenai disain yang akan dibuat. *Moodboard* dibuat para disainer merupakan analisis visual menggunakan guntingan – guntingan gambar yang diperoleh dari media cetak (majalah dan koran), internet, maupun gambar – gambar karya disainer tersebut.

Manfaat mood board menurut Trazy & Andrian Grandon, (2009 : 32), yaitu :

- a. Membantu mengarahkan proses disain dari awal hingga terciptanya karya. Dimulai dari penentuan tema atau judul, mencari dan mengumpulkan gambar – gambar yang sesuai dengan tema atau judul membuat produk hingga menjadi karya
- b. Membantu mengembangkan kemampuan *kognitif* atau pengetahuan, karena dengan membuat *moodboard* disainer dapat mengembangkan kemampuan imajinasinya.
- c. Melatih kemampuan *afektif* atau emosional dalam proses pembuatan disain melalui *moodboard* sebagai media.
- d. Melatih ketrampilan psikomotor (motorik disainer atau orang yang belajar dibidang busana dalam menyusun potongan – potongan gambar membuat disain dan menciptakan karya.

Konsep *moodboard* dibuat dengan menuangkan ide – ide atau gagasan sesuai dengan tema serta tujuan dari pembuatan karya tersebut. Tujuan dari pembuatan moodboard adalah menentukan tujuan, arah, dan panduan dalam menciptakan sebuah karya yang bertema, sehingga proses kreativitas yang dibuat tidak menyimpang

dari tema yang telah ditentukan. Tema yang diangkat mengambil tema berdasarkan *trend* yang ada pada zaman dahulu, masa kini, dan yang akan datang. Selain dari itu tema juga diambil dari kebudayaan tradisional, modern, dan etnik. Media moodboard dikerjakan dikertas berukuran A3 (*landscape*). Tahapan kegiatan yang dilakukan dalam pembuatan *moodboard* diantaranya:

- a. Menentukan tema dan karakter karya yang akan diangkat.
- b. Pengayaan busana yang sedang trend (*image style*)
- c. Warna yang akan digunakan dalam pembuatan disain busana (*image colour*)
- d. Corak bahan bila akan mengangkat corak tertentu pada koleksi yang akan dibuat.
- e. Mengumpulkan materi berupa gambar yang akan dijadikan sebagai elemen penyusunan *moodboard*.
- f. Mempersiapkan alat dan bahan yang diperlukan, seperti berukuran 40 cm x 40 cm atau 30 cm x 50 cm, lem kertas, alat tulis dan alat menggambar, gunting kertas, serta potongan gambar – gambar yang memiliki keterkaitan satu sama lain dalam satu tema.
- g. Langkah selanjutnya menyusun elemen – elemen pembuatan *moodboard* berdasarkan tema yang telah ditentukan.

E. Busana Pesta

1. Deskripsi Busana Pesta

a. Pengertian Busana Pesta

Busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta, baik pagi, siang, sore ataupun malam hari (Enny Zuhny Khayati, 1998: 3). Menurut Chodiyah 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.

Menurut pengertian diatas penyusun dapat mengambil kesimpulan, busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta baik pesta pagi, siang, sore, maupun malam hari. Busana pesta biasanya menggunakan bahan berkualitas tinggi dengan hiasan.

b. Penggolongan Busana Pesta

Menurut Prapti Karomah dan Sicillia Sawitri (1998), agar tidak salah dalam pemilihan jenis bahan yang akan dikenakan dalam suatu pesta maka perlu dibedakan menurut pemakaian dan waktunya. Menurut kesempatan pakai dibedakan menjadi tiga, yaitu:

1) Busana Pesta Pagi atau Siang

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998 : 2) busana pesta pagi atau siang adalah busana yang digunakan pada acara pesta yang diselenggarakan antara pukul 11.00 – 15.00. busana yang dikenakan sehari – hari untuk berbagai kesempatan baik yang bersifat resmi maupun tidak resmi diwaktu matahari bersinar. Sedangkan 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 yang dipilih warna yang cerah, berkesan lembut dengan bahan yang menyerap keringat dan pemilihan warna yang cenderung lebih muda dan tidak berkilau.

Jadi busana pesta pagi atau siang adalah busana yang dikenakan antara 11.00 – 15.00 dan menggunakan bahan yang berkesan lembut, menyerap keringat, warna muda, dan tidak berkilau.

2) Busana Pesta Sore

Menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982) busana pesta sore adalah busana pesta yang dikenakan pada waktu sore hari. Untuk digunakan warna yang agak cerah dan menggunakan bahan yang bertekstur lembut. Sedangkan menurut Prapti Karomah dan Sacilia Sawitri (1998 : 10) Bahan yang digunakan lebih baik dari pada untuk busana pagi atau siang. Warna yang dipilih lebih mencolok atau lebih gelap. Jadi busana pesta sore adalah busana yang dikenakan pada kesempatan sore menjelang malam. Pemilihan bahan sebaiknya bertekstur agak lembut dengan warna yang cerah atau agak gelap dan tidak mencolok.

3) Busana Pesta Malam

Busana Pesta malam adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta malam. Pemilihan bahan yaitu bertekstur lebih halus dan lembut. Mode busana kelihatan mewah atau berkesan glamour. Warna yang digunakan lebih mencolok, baik mode ataupun hiasan lebih mewah.

c. Karakteristik Busana Pesta Sore

Pemilihan bahan busana harus memperlihatkan busana pesta yang akan dibuat. Karakteristik busana pesta, antara lain:

1) Siluet

Siluet adalah garis luar (bayangan) suatu busana (Silicia Sawitri, 1994: 57). Menurut Sri Widarwati(1993), siluet busana pesta adalah struktur pada desain busana yang mutlak harus dibuat dalam suatu desain. Penggolongan siluet dibagi beberapa macam:

a) Bentuk dasar

Penggolongan siluet menurut bentuk dasar dibedakan menjadi 3, yaitu: siluet lurus atau pipa (*straight/tabular*), siluet lonceng (*bell-shape/bouffant shilouette*), siluet menonjol (*bustle shilouette*)

b) Pengaruh tekstur

Siluet berdasarkan pengaruh tekstur dibedakan menjadi dua yaitu siluet tailor dan siluet draperi.

c) Kesan usia

Menurut kesan usia, siluet dibedakan menjadi dua yaitu siluet dengan kesan gadis remaja (*flapper shilouette*) dan siluet dengan kesan dewasa (*mature shilouette*).

d) Berbagai macam huruf

Berdasarkan bentuk huruf siluet dibedakan menjadi siluet A, H, I, T, Y, S, X, O, dan L.

e) Bentuk yang ada di alam

Berdasarkan bentuk yang ada di alam dibedakan menjadi empat yaitu:

(1) Siluet Hourglass yaitu mengecil di bagian pinggang, dibedakan menjadi 4, yaitu :

(a) Natural siluet menyerupai kutang atau strapless.

Bagian bahu mengecil, bagian dada besar (membentuk buah dada) bagian pinggang mengecil dan bagian rok melebar.

(b) Pegged skirt yaitu siluet dengan bentuk lebar di bahu, mengecil di pinggang, membesar di pinggul dan pada bagian bawah rok mengecil.

(c) Siluet flare yaitu siluet dengan bentuk bahu lebar, membentuk dada, mengecil di pinggang dan di bagian rok melebar. Pada umumnya siluet ini memakai lengan gembung dan rok pias, rok kerut, dan rok lipit yang lebar.

(d) Siluet melebarkan badan, siluet ini memberikan kesan melebarkan si pemakai karena menggunakan garis horizontal, lengan kimono, lengan setali, lengan raglan atau lengan dolman.

- (2) Siluet geometrik yaitu siluet yang bentuknya berupa garis lurus dari atas ke bawah tidak membentuk tubuh, dibedakan menjadi 4 macam yaitu, siluet *rectangle*, *wedge*, tunik (*T shape*), dan trapesium.
- (3) Siluet bustle yang mempunyai ciri khas adanya bentuk menonjol dibagian belakang. Memiliki bentuk asli mengecil dibagian pinggang kemudian diberi tambahan berupa kerutan yang dilepas atau dilekatkan.
- (4) Siluet pant (celana) (Sicilia Sawitri, 2000:77)

2. Bahan Busana untuk Pesta Sore

a. Pemilihan bahan busana

Bahan busana pesta biasanya menggunakan bahan yang bagus dengan kualitas tinggi dan mampu menimbulkan kesan mewah. Bahan – bahan tersebut antara lain bahan yang tembus terang seperti bahan brokat, organdi, sifon dan lain – lain (Enny Zuhni Khayati, 1998: 2). Ada empat hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan bahan busana yaitu:

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

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

- 1) Kain tenun motif lubeng, yang diperoleh dari proses penenunan dengan teknik tenun ikat. Pada proses ini, bagian benang yang tidak boleh terkena warna pada proses pencelupan, penyusunan

benang yang ditata rapu berjajar yang disebut dengan ngeteng plangkan. Benang yang ditata dikaitkan dengan plangkan atau rangkaian kayu berbentuk kotak disebut nali atau mengikat motif dengan tali rafia. Selanjutnya penataan motif, pemberian motif pada benang yang akan di tenun. Proses penenunan menggunakan alat tradisional atau ATBM (Alat Tenun Bukan Mesin).

- 2) Kain lurik merupakan kain yang diperoleh dari proses penenunan dari seutas benang (lawe) yang diolah sedemikian rupa menjadi selebar kain. Lurik termasuk ke dalam kain mewah. Menurut Drs. Salamun, dkk (2013) motif udan liris terinspirasi hujan rintik – rintik. Makna motif ini agar dalam mencari rejeki seorang pemuda terus – menerus berusaha, tidak gampang putus asa, seperti hujan rintik – rintik yang terus menerus menetes. Hasil yang sedikit namun terus menerus harus selalu diusahakan. Kendala menjadi pemicu untuk terus berusaha. Karakteristik kain lurik adalah dapat menyerap keringat, mempunyai tekstur halus, kuat, dan awet. Sebelum di jahit kain lurik harus direndam terlebih dahulu, dicuci manual, dijemur ditempat yang teduh, hindari menyimpan baju dengan cara melipat, sebaiknya di gantung menggunakan hanger.
- 3) Kain organza mempunyai karakteristik tembus pandang, agak kaku, mudah kusut, terlihat mewah dan *elegant*. Saat mencuci kain organza harus merendam kain tersebut selama kurang lebih 10 menit, hindari mengucek dengan kuat, menjemur busana di tempat yang sejuk dan teduh.
- 4) Sifon adalah kain yang ditenun menggunakan metode *balanced plain weave*. *Balanced plain weave* merupakan benang pembentuk kain (*warp and weft*) memiliki struktur seperti berat (*size*) dan jumlah yang sama setiap incinya. Kain ini mempunyai karakteristik lembut, tipis, melayang., licin,

memberikan kesan jatuh, dan berombak. Cara merawat sifon adalah dengan mencuci secara manual, hindari menjemur langsung dibawah matahari, menyetrika dengan suhu rendah, menyimpan dengan hanger agar tidak terlipat.

b. Warna Busana Pesta

Warna yang digunakan dalam pembuatan busana pesta biasanya , untuk busana pesta sore menggunakan warna yang agak cerah atau lebih gelap.

3. Pola Busana

Pola busana merupakan pola yang akan dipakai dalam pembuatan sebuah busana. Pola busana dibuat berdasarkan disain busananya. Menurut pendapat widjiningsih (1994 : 1) menyatakan pola busana terdiri dari beberapa bagian yaitu pola badan (blus), lengan, kerah, serta rok, kulot, dan celana yang masing – masing dapat diubah sesuai dengan model yang dikehendaki.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pola busana merupakan pola yang terdiri dari beberapa bagian sesuai dengan model yang dikehendaki. Pola busana memiliki fungsi yang penting untuk seseorang yang membuat suatu busana agar sesuai dengan yang dikendaki. Adapun proses pembuatan pola busana yang harus dilakukan sebagai berikut :

a. Pengambilan Ukuran

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

ukuran dapat dilakukan dengan mengikat bagian – bagian badan tertentu dengan menggunakan *vetter band*. Berikut adalah beberapa ukuran yang diperlukan dan cara pengambilan ukuran yaitu:

1) Ukuran Badan

a) Lingkar Badan I

Dilingkarkan dibawah ketiak tidak melalui puncak dada

b) Lingkar Badan II

Diukur melingkar melalui ketiak melawati puncak dada

c) Lingkar Badan III

Diukur melingkar melalui ketiak di bawah dada

d) Lingkar Pinggang

Diukur pada bagian pinggang yang terikat *vetter band* (pinggang terkecil) ditambah 2 cm.

e) Lingkar Panggul

Diukur sekeliling bagian panggul yang terbesar, ditambah 2 cm.

f) Lingkar Leher

Diukur melingkar pada pangkal leher atau pada lekuk leher.

g) Lingkar Kerung Lengan

Diukur melingkar pada pangkal lengan melalui ketiak

h) Lebar Muka

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

i) Lebar punggung

Diukur 9 cm dibawah tulang leher yang menonjol atau pertengahan jarak bahu terendah dan ketiak dari batas lengan kiri sampai batas lengan kanan.

j) Panjang sisi

Dikuru dari batas ketiak kebawah *vetter band* pinggang dikurangi 2 atau 3 cm.

k) Tinggi Dada

Diukur dari pinggang ketas menuju puncak dada tertinggi.

l) Tinggi Panggul

Diukur dari pinggang sampai panggul terbesar.

m) Tinggi Duduk.

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

n) Panjang Muka

Diukur dari lekuk leher ditengah muka ke bawah sampai *vetter band* pinggang.

o) Panjang Punggung

Diukur dari tulang leher bagian belakang/tengkuk sampai pinggang bagian belakang.

p) Panjang Bahu

Diukur dari bahu tertinggi sampai bahu terendah.

q) Panjang Lengan

Diukur dari bahu terendah sampai panjang lengan yang dikehendaki dengan posisi lengan sedikit ditekuk.

r) Panjang rok

Diukur dari pinggang kebawah hingga panjang yang diinginkan.

s) Ukuran Kontrol

Diukur dari tengah muka dibawah *vetter band* serong melalui puncak buah dada ke puncak lengan kemudian serong ke belakang pas bawah *vetter band*.

2) Ukuran Rok

a) Lingkar Pinggang

Diukur pada bagian pinggang yang terikat *vetter band*, ditambah 2 cm.

b) Lingkar Panggul

Diukur sekeliling bagian panggul yang terbesar, ditambah 2 cm.

c) Panjang rok

Diukur dari pinggang kebawah hingga panjang yang diinginkan.

d) Tinggi Panggul

Diukur dari pinggang sampai panggul terbesar.

b. Metode atau Sistem Pembuatan Pola Busana

Menurut Widjningsih (1994 : 3), metode pembuatan pola ada dua macam, yaitu :

1) *Drapping*

Drapping adalah cara membuat pola atau busana dengan meletakkan kertas tela sedemikian rupa diatas badan seseorang yang akan dibuatkan busana mulai dari tengah muka menuju ke sisi dengan bantuan jarum pentul.

Untuk memperoleh bentuk yang sesuai dengan bentuk badan diberikan lipit pantas (kupnat). Metode *drapping* ini hanya dikerjakan untuk orang lain dan banyak dilakukan sebelum kontruksi pola berkembang. Adapun alat – alat yang dibutuhkan sebagai berikut :

- a) *Dressfoam* atau boneka jahit.
- b) Pita ukur.
- c) Jarum pentul.
- d) Tali kord.
- e) Guntig kain.
- f) Pensil dan kapur jahit.
- g) Jarum tangan.
- h) Kain.

2) Kontruksi Pola Busana

Kontruksi 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 pola konstruksi adapun hal – hal yang perlu diperhatikan diantaranya :

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

Kelebihan pola kontruksi sebagai berikut :

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

Kekurangan pola kontruksi sebagai berikut :

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

4. Teknologi Busana

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

a. Teknologi Penyambungan (kampuh)

Menurut Nanie Asri Yuliati (1993 : 4) menyatakan bahwa kampuh merupakan kelebihan jahitan atau tambahan jahitan untuk menghubungkan dua bagian dari busana yang dijahit. Kampuh adalah jahitan yang terdiri satu bagian atau lebih dari pakaian. Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat diambil kesimpulan, kampuh adalah kelebihan jahitan yang terdiri satu bagian atau lebih yang berfungsi menghubungkan dua bagian dari dua busana yang dijahit. Ada dua macam kampuh yaitu :

1) Kampuh buka

Kampuh buka merupakan kampuh yang kelebihan jahitannya dibuka. Agar kampuh rapi, dapat dirapikan dengan cara menyelesaikan kampuh buka dengan dirompok, kampuh buka diselesaikan dengan dijahit tepi tirasnya, kampuh buka diselesaikan dengan tusuk balut, kampuh buka di selesaikan dengan obras, kampuh buka diselesaikan dengan zig – zag, kampuh buka diselesaikan dengan tusuk feston.

2) Kampuh Tutup

Kampuh tutup adalah kampuh yang kelebihan jahitan dua bagian kain yang tidak terbuka, melainkan dijadikan satu. Cara penyelesaian kampuh tutup ini antara lain kampuh pipih, kampuh balik, kampuh perancis, dan kampuh sarung.

b. Teknologi *Interfacing*

Menurut Goet Poespo(2005 : 59), *Interfacing* (lapisan dalam) yaitu sepotong bahan pembentuk biasanya dipotong sama serupa dengan lapisan singkap dan pakaiannya. Sedangkan menurut Sicilia Sawitri dkk(1997) menyatakan bahwa *Interfacing* adalah bahan yang digunakan untuk memberikan bentuk pada busana agar busana rapi. Dalam menentukan *Interfacing* hendaknya memperhatikan hal – hal di bawah ini :

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

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

- 1) *Interfacing* yang berperekat, cara merekatkan yaitu dengan menggunakan setrika panas sehingga dapat menempel.
- 2) *Interfacing* tanpa perekat, bagian buruk diberi tusuk.

Bahan – bahan yang digunakan untuk *Interfacing* adalah :

- 1) *Non Woven Tekstil*
Merupakan bahan tekstil yang tidak ditenun. Comtoh : filsofix yang menggunakan lem, visline.
- 2) *Woven Interfacing*
Merupakan tenunan rambut kuda dan turbines (tenunan kapas yang dilapisi asetat).

c. Teknologi *Facing*

Menurut Nanie Asri Yulianti (1993), *Facing* sebagai penyelesaian bagian lapel kerah, lapisan lidah bagian muka dan sebagai hiasan jika menggunakan warna lain (kombinasi warna) dari busananya. Lapisan singkap (*Facing*) dipergunakan pada penyelesaian pinggiran kasar atau tiras.

d. Teknologi *Interlining*

Interlining merupakan pelapis antara, yang membantu siluet pakaian. *Interlining* adalah pakaian yang menempel pada pakaian yang dilapis, dipasang jika diperlukan terutama pada musim dingin di negara Eropa. Gunanya untuk memberikan panas tambahan. Bahan yang digunakan adalah bahan yang berbulu (Silicia Sawitri,

1997 : 21). Menurut Goet Poespo (2005 : 10), *Interlining* adalah bahan yang cocok diletakkan di antara pakaian dan bahan pelapis dalam (*furing/lining*) untuk menambah kehangatan dan bentuk. Ada dua jenis *Interlining* yaitu :

1) Kain keras / turbines

Jenis ini biasa digunakan pada bagian kerah dan ban pinggang

2) Kain kapas/ Vislin

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

e. Teknologi *Lining*

Lining adalah kain pelapis yang berfungsi sebagai pelapis busana dan penutup jahitan, sehingga busana nampak rapi baik dari bagian luar maupun dalam (Silicia Sawitri, 1997 : 20). Penggunaan *Lining* juga berfungsi untuk menjaga agar bahan utama dari pakaian tidak cepat rusak terutama untuk pakaian dari bahan yang berkualitas tinggi dan harganya mahal (Nanie Asri Yuliati, 1993 : 76). Dalam pemilihan *Lining* harus disesuaikan dengan bahan pokok, bentuk busana, warna busana serta memiliki karakter hampir sama dengan bahan pokoknya. Contoh kain *furing* yaitu abute, asahi, errow, voul (Prapti Karomah, 1990 : 30).

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa *Lining* merupakan kain pelapis bahan utama agar tidak cepat rusak. Dalam memilih bahan pelapis tentunya harus memperhatikan hal – hal berikut :

1) Asal bahan utama

2) Kesesuaian dengan bahan utama dan bahan pelapis.

3) Warna bahan utama.

4) Keadaan bahan pelapis yang dipasang.

5) Penempatan bahan pelapis yang dipasang.

6) Kegunaan bahan pelapis.

Menurut Nanie Asri Yuliati (1993) ada dua teknik pemasangan *Lining* yaitu :

- 1) Tidak lepas yaitu teknik pemasangan antara bagian bahan utama dengan *lining* dijahit sendiri – sendiri, namun pada bagian tertentu dijahit menjadi satu untuk menyatukan kedua bagian tersebut. Misalnya pada rok yang berfuring lepas disatukan pada bagaian ban pinggang.
- 2) Teknik lekat yaitu teknik pemasangan antara bahan utama dengan *lining* dijahit menjadi satu, biasanya digunakan untuk menjahit bahan – bahan transparan.

f. Teknologi pengepresan

Pengepresan adalah suatu metode atau cara yang dilakukan untuk mendapatkan hasil jahitan yang rapi. Menurut pendapat Salicia Sawitri (1997) pengepresan ini dilakukan setiap kali selesai menjahit dengan menggunakan setrika dengan suhu yang disesuaikan dengan bahan busananya. Pada saat pengepresan untuk kain yang tipis atau mudah mengkilat sebaiknya menggunakan pelapis atau bahan lain. Alat – alat yang digunakan untuk melakukan pengepresan antara lain: kain pengepres, setrika uap minimal 1100 watt, rol untuk kampuh / *seam roll* (Salicia Sawitri, 1997 : 70 – 72). Langkah – langkah pengepresan yaitu sebagai berikut :

- 1) Sebelum menyetrika, perhatikan dulu jenis kainnya.
- 2) Pada saat menyetrika, sebaiknya dilapisi dengan kain katun atau kertas yang 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 kain dibawahnya agar bagian tersebut menjadi licin

menurut bentuknya. Untuk bagian yang cekung, gunakan bagian yang cekung, gunakan bagian ujung setrika untuk mengepres. Pengepresan sangat berpengaruh terhadap penampilan.

- 4) Busana, dengan pengepresan yang baik maka hasil jahitan suatu busana akan terlihat lebih rapi dan baik jatuhnya. Oleh sebab itu, tiap menjahit sebaiknya kampuh dipres dengan rapi.

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

- 1) *Iron* (Setrika)
- 2) *Ironing Board* (Meja Setrika)
- 3) *Slavee Board* (Meja Setrika Lengan Baju)
- 4) *Seam-roll*(Rol Kampuh Jahitan)
- 5) *Tailor's Ham*

Bantal lonjong yang diisi dengan serbuk gergaji atau kapuk. Fungsinya untuk mengepres jahitan kurva dan detail – detail bagian yang bulat.

- 6) *Ham's Holder*

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

- 7) *Point Presser*

Yaitu alat bantu yang terbuat dari kayu untuk menyetrika jahitan – jahitan terbuka dalam setikan berujung lancip.

- 8) *Wooden Clapper*

Yaitu balok kayu kecil sebagai alat untuk mendatarkan pinggiran – pinggiran kerah, kelapak kerah, saku – saku, dan lain – lain.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa proses pengepresan harus dilakukan setiap kali selesai proses menjahit agar lebih rapi, suhu saat pengepresan harus disesuaikan dengan bahan busananya dan dilapisi dengan kain supaya hasil tidak mengkilap.

5. Hiasan Busana

Hal – hal yang perlu diperhatikan dalam memilih hiasan menurut Enny Zuhni Khayati (1998) adalah:

- a. Hiasan busana harus sesuai dengan nuansa dan karakter pokoknya.
- b. Hiasan busana harus sesuai dengan karakteristik pemakainya.
- c. Harus disesuaikan dengan suasana dan kesempatan pakainya.
- d. Disesuaikan dengan kondisi fisik yang akan ditonjolkan melalui hiasan tersebut
- e. Disesuaikan dengan kondisi keuangan keluarga.

Menurut jenisnya hiasan busana dapat juga dibedakan menjadi dua yaitu :

- a. Hiasan yang berasal dari benang, hiasan yang berasal dari benang ini berupa tusuk hias, sulaman, renda benang(rumbai) dan macam – macam bordir.
- b. Hiasan dari kain, yaitu.
 - 1) *Pacht work* merupakan hiasan dari kain perca yang dipotong menurut motif yang diinginkan kemudian diselesaikan dengan menyambung bagian – bagian motif menjadi bentuk yang utuh (Enny Zuhni Khayati, 1998).
 - 2) Inkrutuasi merupakan hiasan yang berasal dari kain yang pengerjaannya dengan menempel secarik kain pada bagian buruk bahan dengan menggunakan tusuk feston (Widjningsih dan Endang Bariqina, 1993)
 - 3) Aplikasi merupakan hiasan dari kain dengan cara melekatkan secarik kain diatas bahan utama pada bagian buruk (Prapti

Karomah, 1990). Teknik aplikasi dapat diselesaikan dengan cara sebagai berikut :

- a) Dengan aplikasi relief.
- b) Diselesaikan dengan tusuk feston.
- c) Aplikasi dengan soom.
- d) Hiasan dari logam.
- e) Hiasan dari plastik atau mika.
- f) Hiasan dari berbagai macam renda.
- g) Hiasan istimewa.
- h) Breading atau hiasan dari tali.
- i) Ribbing.
- j) Hiasan prada.
- k) Hiasan manik – manik.

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

- a. Hiasan manik-manik yaitu merupakan butiran atau lempengan yang bagian tengahnya memiliki lubang kecil yang berguna untuk merekatkan barang atau kain yang akan dihiaskan. Jenis manik-manik antara lain :
 - 1) Mote atau mutiara yaitu jenis manik-manik yang bentuk dan ukurannya sangat bervariasi.
 - 2) Pasiran atau manik-manik yang bentuknya bulat kecil-kecil, agak pipih dan tengahnya berlubang.
 - 3) Payet atau ketep yaitu manik-manik yang bentuknya lempengan pipih bulat dan tengahnya berlubang, biasanya menggunakan variasi dengan bentuk pasiran atau mote yang paling kecil.
 - 4) Halon yaitu manik-manik yang bentuknya panjang menyerupai lidi dan di bagian tengahnya terdapat lubang

kecil.

- 5) Parel atau padi – padian yaitu manik-manik yang berbentuk seperti padi atau oval dan di bagian tengahnya terdapat lubang.
- 6) Batu manikan yaitu manik – manik yang bentuknya menyerupai bebatuan, terbuat dari kaca atau plastik transparan atau batu – batu asli.
- 7) Manik – manik bentuk bebas merupakan pengembangan bentuk – bentuk yang sudah ada kemudian pada bagian permukaannya di beri ukiran atau ornamen yang bercorak etnis.

Pembuatan hiasan pada busana ini menggunakan teknik *patch work* yaitu dengan menyambungkan gaun bagian bawah, memberikan hiasan benang (rumbai) dan dikombinasikan dengan hiasan renda dipadukan dengan batu manikan yang ditempelkan. Menambahkan hiasan busana merupakan segala sesuatu yang dihasilkan pada busana agar busana tersebut memiliki nilai yang tinggi dan berfungsi memperindah permukaan kain.

6. Pelengkap Busana

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

F. Pergelaran Busana

1. Pengertian Pagelaran Busana

Pagelaran busana menurut Arifin A. Riyanto(2003 : 8), yaitu kegiatan yang dilakukan oleh para desainer, pengusaha tekstil untuk mempromosikan atau menunjukkan hasil produksi atau rancangannya kepada masyarakat. Sedangkan menurut pendapat Sri Widarwati (2003 : 8) menyatakan bahwa pergelaran merupakan pameran mode yang asalnya ingin memamerkan ide – ide hasil rancangan para perancang mode busana.

2. Tujuan Penyelenggaraan

Peragaan busana mempunyai berbagai tujuan yang berbeda – beda tergantung pada penyelenggaraannya. Tujuan penyelenggaraan menurut pendapat Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri (1986) yaitu:

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

Dalam penyelenggaraan gelar busana dapat dilakukan dengan dua cara yaitu :

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. Kelebihan adalah pihak penyelenggara tidak terikat oleh pihak manapun sehingga penyelenggara dapat menentukan segala sesuatunya dengan bebas.

b. Program Sponsor

Penyelenggaraan gelar busana yang dilakukan oleh pihak penyelenggaraan 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 mendapat kontra prestasi. Sedangkan pihak penyelenggara mendapatkan dana tambahan atau menerima segala bentuk bantuan yang diberikan oleh pihak sponsor.

3. Konsep Pergelaran

a. Style

Konsep adalah suatu langkah awal yang harus dibuat (Dini W, 2009). Penataan ruang melibatkan seksi perlengkapan dan dekorasi bekerjasama dengan anggota – anggota yang lain (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, 1986). Adapun kaidah – kaidah penataan ruang, antara lain sebagai berikut :

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

Pemilihan tempat pagelaran disesuaikan dengan bentuk pergelaran. Tempat pergelaran dapat dilakukan di luar ruangan maupun di dalam ruangan. Jika pergelaran direncanakan menampung banyak penonton maka pergelaran dilakukan diluar ruangan. Namun jika pengunjung pergelaran disini dibatasi maka dilakukan di dalam ruangan.

b. *Lighting*

Lighting atau tata cahaya (penerangan) merupakan hal yang sangat penting dan harus diperhatikan dalam pergelaran dan penataan panggung. *Lighting* merupakan unsur tata artistik yang

paling penting didalam pertunjukan busana, tanpa adanya cahaya maka penonton tidak dapat menyaksikan apa – apa.

Fungsi dari *Lighting* menurut Murgianto (1983 : 89) antara lain sebagai berikut:

- 1) Penerangan yaitu dalam pertunjukan *Lighting* memberikan penerangan secara menyeluruh dari area pertunjukan maupun hanya memberi tekanan cahaya dan tidak secara menyeluruh yang disesuaikan secara dramatis.
- 2) Penciptaan Suasana Hari atau Jiwa yaitu dengan pengaturan cahaya diharapkan dapat menciptakan suasana termasuk ada perasaan atau efek kejiwaan yang diciptakan oleh model.
- 3) Penguat Adegan, menggunakan komposisi dengan cahaya yang dapat menciptakan suasana termasuk ada perasaan atau efek kejiwaan yang diciptakan oleh model.
- 4) Kualitas Pencahayaan menjadi beberapa bagian penting dalam perencanaan tata caha agar seluruh area pertunjukan dapat tersorot dengan baik.
- 5) Sebagai efek khusus dalam pementasan yaitu intensitas cahaya dapat diatur kekuatannya dapat memberikan nuansa tersendiri sesuai dengan tema pertunjukan.

Didalam pencahayaan dalam pementasan dapat dibagi menjadi lima, yaitu :

1) *Main light*

Merupakan cahaya utama yang digunakan untuk menerangi model. Biasanya diset pada intensitas cahaya paling besar dari lampu – lampu lainnya.

2) *Fill Head*

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

3) *Back Light*

Cahaya yang digunakan dari arah belakang model dan menyebabkan pinggiran atau sisi – sisi model mejadi berpendar dan memisahkan antara model dengan latar belakang.

4) *Hail Light*

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

5) *Cath Light*

Refleksi atau pantulan cahaya yang terdapat pada mata model. Kualitas cahaya menjadi bagian penting dalam perencanaan tata cahaya, agar seluruh area pertunjukan dapat tersorot dengan baik. Intensitas cahaya dapat diatur kekuatannya dan memberikan nuansa tersendiri sesuai tema pertunjukan. Cahaya memiliki beberapa karakteristik, yaitu :

- 1) *Standard reflector*, lampu yang hanya dipasang standard reflector akan membuat cahaya yang jatuh menjadi sangat keras dan terarah.
- 2) *Softbox*, menghasilkan cahaya yang lembut dan halus.
- 3) *Silver umbrella*, memiliki karakteristik yang cukup keras, tapi penyebarannya cukup lebar dan merata.
- 4) *White Umbrella*, memiliki karakteristik lembut dibandingkan *silver umbrella*.
- 5) *Transparant umbrella*, cahaya yang dihasilkan halus
- 6) *Snoot*, karakteristiknya sangat keras dan arah jatuhnya cahaya sangat sempit atau terarah.
- 7) *Honeycomb*, cahaya akan disaring dan menyebabkan lebih halus jatuhnya pada objek. Arah jatuhnya cukup sempit dan terarah.

- 8) *Beauty dish*, pencahayaan ini cukup halus dan merata. Arahnya tetap terkonsentrasi tapi penyebarannya luas.
- 9) *Ringflash*, cahaya yang dihasilkan cukup keras dan penyebarannya merata. *Ringflas* juga menghasilkan gambar yang nyaris tidak ada bayangan, karena penyebaran cahaya persis di tengah – tengah.
- 10) *Standard flash* dengan *filter*, cahaya yang jatuh akan berubah warna sesuai dengan *filter* yang digunakan.

c. Tata Panggung

Panggung adalah tempat pertunjukan. Persyaratan tempat pada umumnya berbentuk suatu ruangan datar, terang dan mudah dilihat dari tempat menonton (Soegeng Toekiyo, 1990: 23). Panggung merupakan suatu ruang yang secara mendasar. Panggung merupakan sarana penentu dalam mencapai tujuan dari sebuah pertunjukan. Jenis dan tempat pertunjukan merupakan salah satu hal penting. Menurut Adimodel (2009) menyatakan bahwa tempat dalam pertunjukan atau panggung dibedakan menjadi tiga macam yaitu:

1) Arena

Panggung arena adalah pertunjukan yang disajikan di tempat 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 panggung yang dikelilingi penonton maka penataan panggung menuntut kreativitasnya untuk mewujudkan set dekorasi yang sesuai dengan tema.

2) Panggung tertutup (*Proscenium*)

Tempat pertunjukan yang hanya dilihat dari arah depan dan diberi dinding atau bingkai. Untuk memisahkan arah model dengan penonton yang menyaksikan pertunjukan satu arah inilah fungsi bingkai yang dipasang dinding atau korden. Dengan pemisah ini maka pergantian tata panggung dapat dilakukan tanpa sepengetahuan penonton. Jarak yang sengaja diciptakan untuk memisahkan model dan penonton ini dapat digunakan untuk menyajikan cerita seperti apa adanya. Tata panggung ditentukan oleh adanya jarak dan pandangan suatu arah dari penonton.

3) Panggung Terbuka

Panggung terbuka adalah tanpa pertunjukan tanpa dinding keliling. Berbagai variasi dapat digunakan untuk memproduksi pertunjukan ditempat terbuka misalnya ditanah lapang, beranda rumah pendopo, tengah – tengah gedung, atau dapat diadakan disebuah tempat yang landai dimana penonton berada dibagian bawah tempat tersebut.

4) Tata Suara

Suatu teknik pengaturan peralatan atau bunyi pada suatu acara pertunjukkan. Hal yang harus diperhatikan dalam suatu pertunjukan dan pertunjukan yaitu musik, tanpa musik pertunjukan tidak sempurna dan terkesan tidak hidup. Musik bertujuan untuk:

- a) Membangkitkan suasana pada acara pertunjukan tersebut.
- b) Memperkuat jiwa seni yang ada didalam suatu busana.
- c) Membantu model mengatur irama berjalan saat pertunjukan berlangsung.

4. Proses Penyelenggaraan Pertunjukan Busana

Dalam penyelenggaraan pertunjukan busana dapat dibagi menjadi tiga tahap :

a. Tahap persiapan

Tahap persiapan pertama dimulai dari pembentukan panitia agar pergelearan busana dapat berjalan dengan baik. Menurut Sri Ardianti Kamil (1996), panitia pergelaran busana terdiri dari ketua panitia, wakil ketua, sekretaris, dan humas, bendahara, penanggung jawab pragawati, dan ruang rias serta penanggung jawab ruangan. Adapun syarat – syarat agar pembentukan kepanitiaan berjalan dengan baik(Ibnu Syamsi, 1984) adalah:

- 1) Setiap anggota diberi tahu tugas dan kedudukan dalam proses pengambilan keputusan atau dalam pemecahan masalah.
- 2) Setiap anggota disadarkan akan ketertarikan untuk menjalankan tugasnya dalam kepanitiaan sampai selesai.
- 3) Anggota panitia hendaknya dilatih bekerja sama dalam satu proes kegiatan dan memiliki kemahiran mengadakan hubungan antar pribadi yang baik.
- 4) Anggota panitia tidak boleh merasakan adanya perbedaan antara atasan dan bawahan tetapi merupakan tim yang sama kedudukannya.
- 5) Ketua panitia harus mempunyai jiwa kepemimpinan yang tinggi yang mampu menggerakkan kerja sama antar anggotanya.
- 6) Jadwal dan pembahasan supaya diberitahukan sebelumnya kepada para anggota.
- 7) Bantuan dan dukungan hendaknya diberikan oleh pemimpin yang akan mengatur pelaksanaan keputusan yang telah dibuat panitia.
- 8) Setiap anggotaharus memupuk hubungan lebih baik lagi antara satu anggota dengan anggota lainnya.

b. Menentukan Tema

Penentuan tema biasanya didasarkan pada jenis peristiwa monumental seperti, ulang tahun sekolah, perpisahan sekolah, dan lain sebagainya. Tema adalah sumber ide dasar pokok pergelaran.

c. Menentukan Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Menentukan waktu dan tempat sebaiknya ditentukan pada saat hari libur dimana peluang seorang untuk menghadiri acara kemungkinan besar dan lebih banyak dari hari biasa. Menentukan tempat sebaiknya ditentukan sebuah tempat yang strategis dan kapasitas ruangnya mencukupi dan disesuaikan dengan tamu yang akan hadir.

d. Menentukan Anggaran

Pergelaran busana mempunyai kebutuhan yang harus dibeli atau disewa. Perencanaan anggaran dibuat untuk meminimalisir biaya yang akan dikeluarkan. Sumber dana dapat berasal dari program non sponsor dan sponsor. Program non sponsor yaitu berasal dari dana iuran, sedangkan program sponsor dari pihak sponsor.

e. Pelaksanaan

Dalam pelaksanaan pergelaran busana membutuhkan koordinasi dari semua divisi dan kerjasama yang harus terjalin dengan baik.

f. Evaluasi

Evaluasi merupakan cara untuk membuktikan keberhasilan atau kegagalan dari rencana pelaksanaan kegiatan. Tujuan evaluasi dari suatu kegiatan adalah untuk mengetahui tentang pencapaian hasil, kemajuan dan kendala yang dijumpai dalam pelaksanaan kegiatan sehingga dapat dinilai serta dipelajari untuk perbaikan pelaksanaan kegiatan dimasa yang akan datang.

g. Pembentukan Laporan Pertanggung Jawaban

Laporan pertanggung 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. Fungsi dari laporan ini sebagai bahan evaluasi dari kegiatan yang sudah dilaksanakan.