

BAB II

DASAR PENCIPTAAN KARYA

A. Tema Penciptaan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia tema disebut sebagai pokok pikiran dan dasar cerita. Sedangkan menurut Kamus Istilah Pengetahuan Populer (1986:263) tema adalah persoalan atau buah pikiran yang diuraikan dalam suatu karangan, isi, dari suatu ciptaan, yang dapat dijabarkan dalam beberapa topik. Aminuddin (1987:91) menyatakan bahwa tema adalah ide yang melandasi suatu cerita diperankan, serta sebagai pangkal tolak pengarang dalam aktivitas pemaparan karya fiksi yang dibuatnya. Berdasarkan beberapa pengertian di atas, tema berarti pokok pikiran atau acuan yang digunakan sebagai dasar dalam menciptakan karya. Penciptaan merupakan upaya membuat suatu karya melalui beberapa proses/tahapan. Jadi, tema penciptaan merupakan kemampuan mengadakan karya yang kreatif dengan menggunakan landasan yang telah ditetapkan.

Tema tersebut kemudian akan digunakan sebagai acuan dalam penyusunan konsep dan penentuan siluet, bentuk, hingga warna busana. Tema yang digunakan sebagai landasan dalam penciptaan desain dan pembuatan busana yaitu *heritage* Indonesia, selaras dengan tema yang digunakan dalam penyelenggaraan Pergelaran Busana kali ini yaitu Tromgine (*The Role of Millenial Generation in Natural Environment*) yang menunjukkan peran generasi millennial dalam memperkenalkan, menjaga, dan melindungi lingkungan alam, termasuk *heritage* Indonesia.

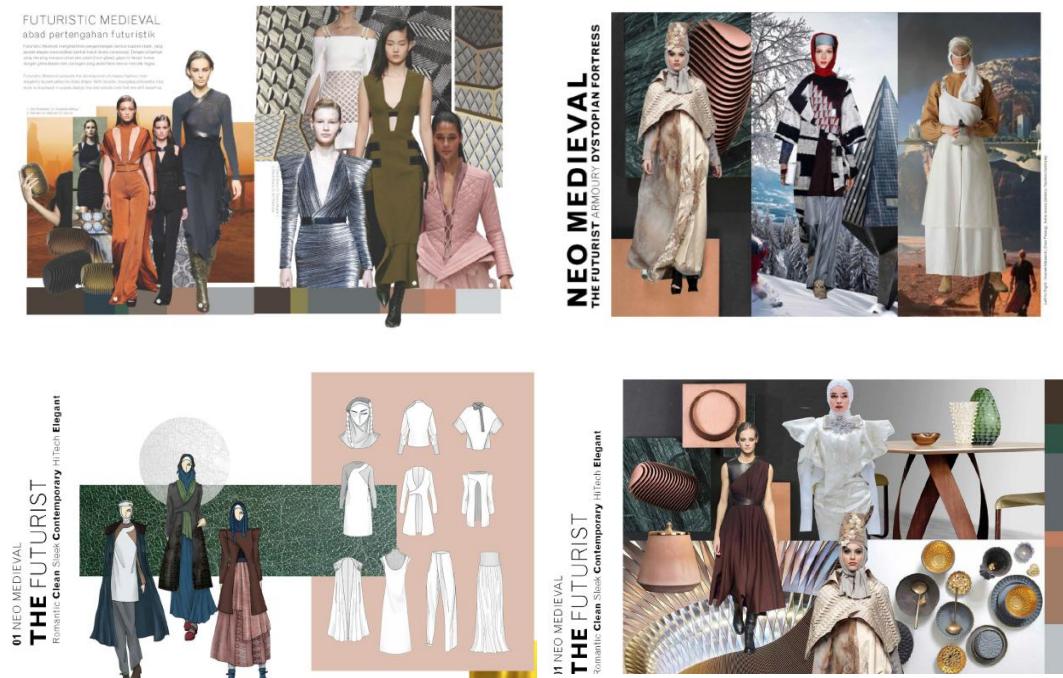
B. Trend

Mencipta desain busana, tentu dapat mempertimbangkan trend yang sedang diangkat pada masa itu. Menurut KBBI, Trend adalah gaya mutakhir. “kecenderungan akan suatu gaya busana tertentu. Dalam hal ini suatu gambaran besar atau gerakan dalam pola pikir mode lazim disebut dengan trend” (Sri Widarwati,dkk,1996:24). Jadi, trend adalah gambaran akan suatu gaya busana tertentu. Kecenderungan orang dalam berbusana dapat terjadi dalam periode waktu tertentu, biasanya akan diperbarui setahun sekali.

Pada tahun 2018, Bekraf bekerja sama dengan Indonesia Trend Forecasting untuk meluncurkan trend forecast 2019/2020 yaitu *Singularity*. *Singularity* terdiri dari 4 tema besar yaitu *Exuberant, Svarga, Cortex* dan *Neo Medieval*. Tema *Neo Medieval* dipicu oleh kekhawatiran akan datangnya Perang Dunia III, akibat perbedaan kepentingan yang dianut oleh beberapa Negara. Negara superior berambisi menguasai daerah lain untuk menjaga supremasinya. Sementara itu negara-negara inferior berusaha mempertahankan eksistensi dan ideologinya, berjuang dengan segala yang mereka miliki. Ada yang ingin berubah sesuai dengan paham baru dan modern, namun ada yang bersikukuh dengan paham dan pola pikir kolot. Tema ini dilatarbelakangi ketakutan akan kemungkinan masa depan, akan diambil alih AI atau tetap didominasi manusia. Kekhawatiran inilah yang kemudian membentuk benteng pertahanan. Adanya kelompok-kelompok yang ingin mengontrol situasi yang menganggap dirinya berdarah murni sehingga layak mendominasi. Pandangan benteng pertahanan inilah yang

memunculkan romantisme dalam sejarah, dimana abad pertengahan menyatu dengan pesona teknologi canggih sehingga menimbulkan dunia baru yang rusuh, serta penuh dengan imajinasi tentang intergalaktik dan historis-futuristik.. Gaya khas pejuang, futuristik, kuat, tegas, namun tetap elegan memenuhi tema ini. Ada yang elegan dan berwibawa, ada yang feminin namun berkesan tegas, dan ada pula yang kokoh mencerminkan ketangguhan. Bentuk dan siluet tema ini beragam, yaitu ramping maupun longgar dan *oversize*. Palet warna *Neo Medieval* cenderung gelap, namun terdapat warna coklat dan kemerahan yang hadir memberi *mood* yang lebih hangat dan memberi kesan usang. Warna kehijauan juga hadir sebagai pengaruh dari gaya busana militer. Pada tema trend *Neo Medieval*, terdapat 3 sub-tema yaitu *Dystopian Fortress, Armoury*, dan *The Futurist*. *The futurist* memakai gaya *romantic elegant* yang kental dengan penggunaan teknologi terkini pada teknik potongannya maupun materialnya sehingga berkesan *sleek, clean*, dan kontemprer. *The futurist* menghadirkan pengembangan bentuk busana klasik, yang secara elegan menonjolkan bentuk tubuh. Dengan siluet yang ramping maupun siluet jam pasir, gaya ini tampil luwes dengan garis desain dan potongan yang sederhana namun tampak tegas.

Penerapan trend terdapat pada pemilihan siluet yang ramping menunjukkan bentuk tubuh atas hingga panggul, Terdapat garis-garis potongan pada badan dan bagian bawah gaun. Selain itu penerapan teknologi maju terdapat pada lipit rok dan anyaman pada bagian lengan. Warna yang digunakan sesuai dengan palet warna *Neo Medieval* yaitu abu-abu dan coklat kemerahan.



Gambar 1. Tema trend *Neo Medieval* Sub Tema *The Futurist*
Sumber: *Trend Forecasting 19/20 Singularity*

C. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide

Sumber ide adalah segala sesuatu yang berwujud maupun tidak berwujud, yang digunakan untuk mencapai hasil (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2001: 102). Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain ide baru (Widarwati, 1996:58). Jadi sumber ide adalah segala sesuatu yang berwujud maupun tidak, yang dapat digunakan seseorang untuk menimbulkan ide untuk menciptakan desain baru. Perancang busana dapat menggunakan objek sebagai sumber ide untuk menciptakan busana. objek tersebut dapat berupa benda di lingkungan sekitar atau peristiwa penting yang terjadi pada masa waktu tertentu.

2. Penggolongan Sumber Ide

Ada beberapa macam sumber ide yang dapat dikelompokkan menjadi tiga (Chodijah dan Wisri A.Mamdy, 1982: 172), yaitu :

- a. Sumber ide dari pakaian penduduk dunia atau pakaian daerah-daerah di Indonesia.
- b. Sumber ide dari benda-benda alam, seperti bentuk dan warna dari tumbuh-tumbuhan, binatang, gelombang laut, bentuk awan, dan bentuk-bentuk benda geometris.
- c. Sumber ide dari peristiwa-peristiwa nasional, maupun internasional misalnya pakaian olahraga dari peristiwa Asean Games, ide dari pakaian upacara 17 Agustus.

Menurut Chodijah dan Wisri A. Mamdy (1982: 172) hal-hal yang dapat dijadikan sumber ide, yaitu :

- a. Ciri khusus sumber ide, misalnya kimono Jepang dimana ciri khususnya terletak pada lengan dan leher.
- b. Warna sumber ide misalnya bunga matahari yang berwarna kuning.
- c. Bentuk atau siluet dari sumber ide misalnya sayap burung merak.
- d. Tekstur dari sumber ide misalnya pakaian wanita Bangkok bahannya terbuat dari sutera..

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa sumber ide dapat diambil dari berbagai objek. Dari objek tersebut dapat diambil hal yang menarik untuk diterapkan pada busana yang akan dibuat, misal warna, siluet, tekstur sataupun ciri khususnya.

3. Sumber Ide Monumen Perjuangan Rakyat Jawa Barat

Monumen Perjuangan Rakyat Jawa Barat (Monju) adalah Museum sejarah Perjuangan Rakyat Jawa Barat. Monumen ini diresmikan penggunaannya oleh Gubernur Jawa Barat pada saat itu, Raden Nana Nuriana pada tanggal 23 Agustus 1995. Monumen Perjuangan Rakyat Jawa Barat terletak di Jalan Dipati Ukur No. 48, Kota Bandung. Lokasinya berhadapan dengan Gedung Sate, lapangan gasibu dan di

depan Kampus Universitas Padjadjaran (Unpad), Kota Bandung. Monumen berdiri di atas tanah seluas $\pm 72.040\text{ m}^2$ dan luas bangunan $\pm 2.143\text{ m}^2$. Bangunannya berbentuk bambu runcing yang dipadukan dengan gaya arsitektur modern.

Bentuk monumen ini tidak tunggal, tetapi plural. Diwujudkan dalam lima unsur bentuk yang menjadi satu kesatuan harmonis (*beungkeutan*), yang satu sama lain hampir sama. Bentuk seperti ini memiliki makna yang berhubungan dengan kebudayaan Sunda yang tidak mengenal pusat (sentral), melainkan tersebar di berbagai tempat. Memiliki sifat plural, dinamis dan demokratis. Monumen ini juga pada hakikatnya merupakan karakter perjuangan rakyat Jawa Barat dari masa ke masa, yang mengandung nilai-nilai hakiki budaya dan perjuangan rakyatnya. Tiada perjuangan tanpa persatuan, jadi harus menjadi satu ikatan (*hiji beungkeutan*), tetapi untuk menjadi satu ikatan persatuan memerlukan perjuangan. Singkatnya perjuangan untuk persatuan dan persatuan untuk perjuangan. Semua itu diwujudkan dalam desain bangunan yang luwes, plastis, tidak masif, melainkan teranyam, yang didesain oleh seorang arsitek dari Bandung, Slamet Wirasonjaya dan perupa Sunaryo.



Gambar 2. Monumen Perjuangan Rakyat Jawa Barat
Sumber : <https://ayuprnm.wordpress.com>

Adapun koleksi diorama pada museum Monju sebagai berikut:

- a. Diorama perjuangan Sultan Agung Tirtayasa bersama Rakyat menentang Kolonial Belanda Tahun 1658
- b. Diorama partisipasi Rakyat dalam pembangunan jalan di Sumedang
- c. Diorama Perundingan Linggarjati 1946
- d. Diorama Bandung Lautan Api 24 Maret 1946
- e. Diorama Long Mach Siliwangi Januari 1949
- f. Diorama Konfrensi Asia Afrika di Bandung 1955
- g. Diorama Operasi Pagar Betis (Operasi Brata Yuda) 1962.

Disamping itu terdapat relief pada bagian dinding depan Monju. Relief tersebut menceritakan sejarah perjuangan rakyat Jawa Barat mulai dari masa kerajaan, masa pergerakan, masa kemerdekaan, dan masa mempertahankan kemerdekaan dalam melawan penjajahan baik Belanda, Inggris dan Jepang. Monju dilengkapi ruang audiovisual, dan ruang perpustakaan yang digunakan sebagai sarana dalam memberikan informasi sejarah perjuangan rakyat Jawa Barat bagi pengunjung.

Bentuk bangunan Monju yang plural dan tekstur yang berlapis menarik perhatian penulis untuk menjadikan Monju sebagai sumber ide. Pengulangan garis lengkung pada busana sebagai gambaran dari siluet

bangunan Monju yang plural. Tekstur pada permukaan bangunan bergerigi membentuk garis vertikal, diterapkan pada bagian juntaian anyaman. Selanjutnya bentuk bangunan yang berlapis ditampilkan sebagai rok lipit. Bentuk bangunan futuristik, latar belakang serta makna pembangunannya juga sesuai dengan tema trend *Neo Medieval* dan subtema *The Futurist* yang merupakan perpaduan historis-futuristik.

4. Pengembangan Bentuk Sumber Ide

Menurut Dharsono Sony Kartika (2004:42-43), “perubahan wujud dibedakan menjadi empat yaitu stilasi, distorsi, transformasi dan deformasi”.

- a. Stilasi : merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayaikan obyek atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayaikan setiap kontur pada obyek atau benda tersebut.
- b. Distorsi : penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau obyek yang digambar.
- c. Transformasi : penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara memindahkan (trans = pindah) wujud atau figur dari obyek lain ke obyek yang digambar.
- d. Deformasi : penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter , dengan cara mengubah bentuk obyek dengan cara menggambarkan obyek tersebut dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili, atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dalam pengambilan sumber ide sebaiknya tidak ditampilkan atau diaplikasikan secara menyeluruh pada suatu desain akan tetapi hanya bagian-bagian tertentu saja. Karya busana pesta malam untuk wanita dengan sumber ide Monumen Perjuangan Rakyat Jawa Barat mengambil teori deformasi,

yaitu mengubah bentuk objek dengan menggambarkan sebagian hal yang mewakili sumber ide. Jadi tidak semua bentuk dituangkan kedalam busana, melainkan bagian yang mewakili seperti garis lengkung dari siluet bangunan, bentuk berlapis dari bangunan, dan garis vertikal yang terbentuk dari tekstur bangunan.

D. Desain

Terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan dalam mencipta desain, yaitu, unsur dan prinsip desain, menyusun *moodboard* dan menyajikan gambar.

1. Unsur dan Prinsip Desain

a. Unsur Desain

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

1) Garis

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

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

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

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

2) Arah

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

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

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

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

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

3) Bentuk

Menurut Soekarno & Lanawati Basuki (2004: 12), “unsur bentuk terdapat beberapa macam bentuk dasar geometris, seperti segi empat, persegi panjang, segitiga, kerucut, lingkaran, dan

silinder". Sedangkan menurut Sri Widarwati, dkk (2000: 10), "unsur bentuk ada dua macam yaitu bentuk dua dimensi dan tiga dimensi. Bentuk dua dimensi adalah bidang datar yang dibatasi oleh garis, sedangkan bentuk tiga dimensi adalah ruang yang bervolume dibatasi oleh permukaan".

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

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

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

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

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

hiasan, desain presentasi, sedangkan bentuk tiga dimensi mempunyai volume yang dibatasi oleh permukaan.

4) Ukuran

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

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

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

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

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

- a) Peplum adalah ukuran paling pendek dari variasi panjang rok, umumnya bagian peplum ini dihubungkan dengan busana bagian atas.
- b) Macro adalah rok yang panjangnya hanya cukup menutupi bagian pantat.

- c) Mini adalah rok yang panjangnya sampai pertengahan paha.
- d) Kini adalah rok yang panjangnya sampai lutut.
- e) Midi adalah rok yang panjangnya sampai pertengahan betis.
- f) Maxi adalah rok yang panjangnya diatas pergelangan kaki.
- g) Ankle adalah rok yang panjangnya sampai mata kaki.
- h) Floor adalah rok yang panjangnya sampai lantai.

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

5) Nilai Gelap Terang

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

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

6) Warna

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

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

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

Menurut Afif Ghurub Bestari (2011: 16-17) warna menurut

sifatnya dibagi menjadi tiga:

- a) Warna yang Bersifat Panas dan Dingin atau Hue Suatu Warna Warna panas dominan mengandung unsure merah, kuning,

dan jingga. Warna panas memunculkan kesan berani, agresif, menyerang, mendominasi, membangkitkan, gembira, semangat, menonjol. Sedangkan warna yang mengandung unsur hijau, biru, dan ungu disebut warna dingin. Warna dingin lebih bersifat tenang, pasif, tenggelam, melankonis, dan kurang mendominasi.

- b) Warna yang Bersifat Terang dan Gelap atau Value Warna
- c) Warna yang Bersifat Terang dan Kusam atau Intensitas Warna

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

7) Tekstur

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

b. Prinsip Desain

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

Berikut adalah prinsip-prinsip desain menurut Sri Widarwati (2000):

1) Keselarasan atau keserasian

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

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

2) Perbandingan

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

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

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

3) Keseimbangan

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

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

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

4) Irama

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

merupakan suatu pergerakan yang teratur dari suatu bagian ke bagian lainnya, yang dapat dirasakan dengan penglihatan.

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

- a) Pengulangan : Suatu cara untuk menghasilkan irama adalah pengulangan garis. Irama yang dihasilkan dengan pengulangan garis antara lain pengulangan garis lipit, renda-renda, dan kancing yang membuat jalur. Selain pengulangan garis dapat juga dicapai pengulangan dalam warna atau bentuk.
- b) Radiasi : Garis pada pakaian yang memancar dari pusat perhatian menghasilkan irama yang disebut radiasi. Garis-garis radiasi pada busana terdapat pada kerut-kerut yang memancar dari garis lengkung.
- c) Peralihan ukuran : Pengulangan dari ukuran besar keukuran kecil atau sebaliknya akan menghasilkan irama yang disebut peralihan ukuran atau *radation*.
- d) Pertentangan : Pertemuan antara garis tegak lurus dan garis mendatar pada lipit-lipit atau garis hias adalah contoh pertentangan atau kontras. Kain berkotak-kotak atau lipit-lipit juga merupakan contoh pertentangan.

5) Pusat perhatian

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

2. Teknik Penyajian Moodboard

Moodboard adalah analisis tren visual yang dibuat para desainer dengan mempergunakan guntingan-guntingan gambaran yang diperoleh

dari majalah (style magazine) maupun gambar-gambar desain karya desainer.

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

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

Berikut langkah-langkah kegiatan pembuatan mood board :

- a. Menentukan tema desain busana yang akan dibuat. Setelah tema ditentukan, mulailah mengumpulkan berbagai elemen penyusun moodboard berupa berbagai gambar yang dapat menunjang terhadap tema pada moodboard tersebut.
- b. Menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan berupa :
 - 1) Kertas berukuran A3
 - 2) Guntingan gambar-gambar yang satu sama lain memiliki keterkaitan dalam satu tema.
 - 3) Lem kertas
 - 4) Alat tulis dan alat gambar yang dapat mendukung estetika penampilan mood board.

- 5) Gunting kertas
- c. Membuat moodboard dari tema yang telah ditentukan, dengan cara menyusun elemen-elemen pembuatan mood board berdasarkan tema yang telah ditentukan.

Selain dengan cara manual yaitu menggunting gambar-gambar lalu menempelnya menjadi satu, dapat juga dilakukan dengan cara digital, dengan membuat kolase gambar lalu dicetak pada kertas A3. Selanjutnya diberi pelengkap berupa benda-benda atau hiasan lain untuk menambah keindahan dan kesesuaian dengan tema

3. Teknik Penyajian Gambar

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

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

Adapun tujuan dari penyajian gambar adalah sebagai berikut:

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

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

a. *Design Sketching* (Sketsa Desain)

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

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

- 1) Gambar sketsa harus jelas, tidak menggunakan detail detail yang tidak berguna. Misalnya tangan, kaki serta kepala tidak perlu digambar lengkap.
- 2) Dapat dibuat langsung di atas kertas.
- 3) Sikap atau *pose* lebih bervariasi, memperlihatkan segi-segi yang menarik dari desain.
- 4) Menggambar semua detail bagian busana seperti kerah, lengan, saku dan hiasan pada kertas *sheet*.
- 5) Pengembangan gambar dikerjakan di atas kertas *sheet* yang sama, dimungkinkan terjadi perubahan siluet atau variasi pada detail.
- 6) Jangan menghapus apabila timbul ide baru. Jadi, dalam kertas lembar terdapat beberapa desain.
- 7) Memilih desain yang disukai.

b. *Production Sketching*

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

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

- 1) Semua detail harus digambarkan dengan jelas dan disertai dengan keterangan.
- 2) Sikap atau *pose* depan dan belakang dengan proporsi yang sebenarnya.

- 3) Penempatan kup, saku, kancing, dan lain sebagainya harus lebih teliti.
- 4) Desain bagian belakang harus ada.
- 5) Apabila terdapat detail yang rumit harus digambar tersendiri.
- 6) Desain production sheet, yaitu keterangan tentang desain yang tidak dapat dijelaskan dengan gambar.

c. *Presentation Drawing*

Menurut Arifah A. Riyanto (2003: 144), “*presentation drawing* adalah desain busana yang digambar lengkap dengan warna atau corak kain pada suatu *pose* tubuh tertentu yang dapat dilihat pada bagian muka dan belakang”. “*Presentation drawing* adalah suatu sajian gambar atau koleksi yang ditujukan kepada pelanggan atau *buyer*” (Sri Widarwati, dkk, 2000: 77). Dalam penyajian presentation drawing harus memperhatikan hal-hal berikut :

- 1) Membuat sketsa desain dengan teliti pada kertas.
- 2) Membuat sheet bagian belakang (back view). Digambar di atas proporsi tubuh atau di gambar sebagai flat.
- 3) Beri sedikit keterangan pada detail pakaian.
- 4) Menempelkan contoh bahan pada sheet, jangan terlalu besar cukup 2,5 cm x 2,5 cm.

d. *Fashion Illustration*

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

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

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

e. *Three Dimention Drawing*

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

Berikut adalah langkah-langkah untuk membuat three dimention drawing:

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

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

E. Busana Pesta

1. Deskripsi Busana Pesta

a. Pengertian Busana Pesta

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

b. Penggolongan Busana Pesta

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

c. Siluet Busana Pesta

“Siluet busana pesta adalah struktur pada desain busana yang mutlak harus dibuat dalam suatu desain” (Sri Widarwati, dkk, 1993).

“Siluet adalah garis sisi luar atau garis sisi bayangan luar dari sebuah model busana atau pakaian yang dapat dikelompokkan menjadi garis bayangan luar atau siluet A, I, H, Y, S, T, O, X, L” (Arifah Riyanto, 2003).

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

2. Bahan Busana Pesta

Bahan yang digunakan untuk busana pesta adalah bahan-bahan yang berkualitas tinggi dan mampu menimbulkan kesan mewah. Bahan-bahan tersebut antara lain bahan yang tembus terang seperti bahan brokat, tile, organdi, sifon dan lain lain (Enny Zuhni Khayati, 1998:2). Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993:70) bahan yang digunakan untuk busana pesta antara lain beledu, kain renda, lame, sutera, dan sebagainya. Busana

pesta yang digunakan pada umumnya adalah bahan yang berkilau, bahan tembus terang, mewah dan mahal setelah dibuat.

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

a. Warna Bahan Busana

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

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

b. Tekstur Bahan Busana

Menurut Sri Widarwati, dkk (2000: 14), “tekstur adalah sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan”. Sifat-

sifat permukaan tersebut antara lain kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis, dan tembus terang (transparan). Pengertian tekstur tidak saja terbatas pada keadaan permukaan benda, tetapi juga menyangkut kesan yang timbul dalam perasaan dari apa yang terlihat pada permukaan benda. Tekstur busana ikut berperan dalam penampilan suatu busana. Keselarasan dalam tekstur bisa didapatkan apabila mengetahui macam-macam tekstur. Macam-macam tekstur antara lain halus, licin, berkilau, kusam, kasar, dan lain-lain. Tekstur bahan untuk busana pesta malam biasanya lembut, bahan melangsai, mengkilap, dan menggunakan bahan yang berkualitas.

3. Pola Busana

Pola dasar adalah pola yang dibuat dengan menggunakan ukuran dan sistematika tertentu. Sedangkan yang dimaksud dengan pola busana adalah pola pengembangan dari pola dasar sesuai desain yang diinginkan. Berikut adalah langkah-langkah untuk membuat pola busana:

a. Pengambilan Ukuran

- 1) Ukuran Pola Badan
 - a) Lingkar Badan : di ukur sekeliling badan melalui ketiak dan dada, diatas buah dada.
 - b) Panjang Punggung : di ukur dari tulang tenguk sampai ke batas pinggang.
 - c) Lingkar Leher : di ukur sekeliling leher
 - d) Lingkar Lengan : di ukur sekeliling lengan teratas, tepat dibawah ketiak.
 - e) Lebar Dada : di ukur pada jarak kedua puncak payudara.
 - f) Lingkar Pinggang : di ukur sekeliling pinggang, pas dahulu, kemudian ditambah 1 cm atau diselakan.
 - g) Lingkar Panggul : di ukur sekeliling badan bawah yang terbesar, ditambah 2 cm sebelah atas puncak pantat.

- h) Tinggi Panggul : di ukur dari lekuk di tengah muka ke bawah sampai di bawah ban peter pinggang.
 - i) Panjang Muka : di ukur dari lekuk di tengah muka ke bawah sampai di bawah ban peter pinggang.
 - j) Tinggi Dada : di ukur dari bawah ban peter pinggang tegak lurus ke atas sampai di puncak buah dada. Tegak lurus ke atas sampai di puncak buah dada.
 - k) Lebar Dada : di ukur jarak dari kedua puncaj buah dada. Ukuran ini tergantung dari (B.H.) *buste-haouder* atau kutang pendek yang dipakai. Ukuran ini tidak di pakai untuk konstruksi pola, hanya untuk ukuran pemeriksa.
- 2) Ukuran Pola Rok
- a) Panjang Rok Muka : di ukur dari bawah ban peter pinggang di tengah muka lurus ke bawah sampai di lantai, karena rata. Kemudian ukur beberapa panjang yang dikehendaki dikurangi dari lantai.
 - b) Panjang Rok Sisi : di ukur sampai lantai dahulu, kemudian di kurangi dengan angka yang sama. Umumnya panjang rok sisi 1 atau 2 cm lebing panjang dari pada ukuran di tengah muka.
 - c) Panjang Belakang : di ukur pada tengah belakang dari bawah ban peter ke lantai dahulu, kemudian dikurangi dengan angka yang sama, umumnya tengah belkang kurang 1 cm dari tengah depan.
- 3) Ukuran Pola Lengan
- a) Lingkar lubang lengan diukur sekeliling lubang lengan, pas dahulu lalu ditambah 4 atau 6 cm untuk kontruksi pola pada lengan.
 - b) Panjang lengan luar diukur dari bahu terendah/ puncak lengan ke bawah.
 - c) Tinggi kepala lengan diukur dari bahu terendah ke batas lengan atas yang tersebar, umumnya 12 atau 14 cm.
 - d) Lingkar bawah lengan diukur sekeliling besarnya tempat lengan berhenti pas dahulu, kemudian ditambah 2 atau 3 cm.

b. Metode Pembuatan Pola Busana

Berikut adalah metode pembuatan pola menurut Widjiningsih (1994: 3) :

1) Draping

“Draping adalah cara membuat pola dengan meletakkan kertas tela sedemikian rupa di atas badan seseorang atau boneka *manequin* yang akan dibuat busana dari tengah muka menuju ke sisi dengan bantuan jarum pentul” (Widjiningsih, 1994). Draping banyak digunakan sebelum pola konstruksi berkembang, karena draping ini memiliki beberapa keunggulan antara lain,

- a) tidak membutuhkan ukuran karena dapat langsung dibuat pada manequin atau badan seseorang,
- b) tidak terlau memerlukan banyak waktu,
- c) langsung dapat membuat desain yang kita inginkan dan apabila kurang teliti dalam pembuatannya pola tetap dapat dibuat.

2) Konstruksi Pola

“Konstruksi pola adalah pola yang dibuat berdasarkan ukuran dari bagian-bagian badan yang diperhitungkan secara sistematis dan digambar pada kertas, sehingga tergambar bentuk badan muka dan belakang, rok, lengan, kerah, dan sebagainya” (Widjiningsih, 1994: 3). Dalam pembuatan konstruksi pola tergantung pada sistem menggambar pola yang digunakan serta berhubungan erat pada ukuran-ukuran yang diambil. Pola konstruksi kemudian berkembang menjadi bermacam-macam sistem yaitu pola *Dan*

Kaerts, Charmant, Mayneke, Cuppens, Dressmaking, Soen, Wielsma Frans Wiener, dan Muhawa (M. H. Wancik, 2000).

Kelebihan dari pola konstruksi adalah sebagai berikut :

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

Kekurangan dari pola konstruksi adalah sebagai berikut :

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

4. Teknologi Busana

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

a. Teknologi Penyambungan (Kampuh)

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

yang berfungsi untuk menghubungkan dua bagian dari dua busana yang dijahit. Kampuh terdiri dari dua macam, yaitu:

1) Kampuh Buka

Kampuh buka adalah kampuh yang kelebihan jahitannya dibuka. Agar hasil akhirnya rapi, kampuh dapat diselesaikan dengan cara dirompok, dijahit tepi tirasnya, digunting zig-zag, diselesaikan dengan tusuk balut, atau dengan tusuk festoon.

2) Kampuh Tutup

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

b. Teknologi *Interfacing*

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

c. Teknologi *Facing*

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

d. Teknologi *Interlining*

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

e. Teknologi *Lining*

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

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

1) Pemasangan *lining* dengan teknik lepas

Pemasangan *lining* dengan teknik lepas yaitu antara bahanu tama dengan bahan *lining* diselesaikan tersendiri dan hanya bagian tertentu yang disatukan, misalnya kerung lengan, kerung

leher ataupun ban pinggang. Kelebihan dari pemasangan lapisan ini adalah kemungkinan berkerut sangat kecil selain itu apabila dilihat dari bagian baik dan buruk tampak rapi.

2) Pemasangan *lining* dengan teknik lekat

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

f. Teknologi Pressing

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

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

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

- 1) Sebelum menyetrika, perhatikan dulu jenis kain apakah tahan panas atau tidak.
- 2) Pada saat menyetrika, sebaiknya dilapisi dengan kain katun atau kertas agar tidak mengkilap atau meninggalkan bekas (belang).

Untuk hasil yang lebih baik, basahilah dengan air pada bagian yang akan disetrika.

- 3) Pada saat menyetrika bagian yang cembung, masukkan bantalan kayu dibawahnya agar bagian tersebut menjadi licin menurut bentuknya. Untuk bagian yang cekung, gunakan bagian ujung setrika untuk mengepres.

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

5. Hiasan Busana

Hiasan busana adalah bagian-bagian dalam bentuk struktur yang tujuannya untuk mempertinggi keindahan desain strukturnya (Chodijah dan Wisri A Mamdy, 1982 : 4). Menurut Widjiningsih (1982: 1), “Desain hiasan busana adalah desain yang berfungsi untuk memperindah permukaan suatu benda (busana) sehingga terlihat lebih menarik”. Sedangkan menurut Enny Zuhni Khayati (1998: 17), “*garniture* atau hiasan busana memiliki pengertian segala sesuatu yang dihasilkan pada busana agar busana tersebut memiliki nilai atau *value* yang tinggi, terutama nilai keindahannya”. Menurut Enny Zuhni Khayati (1998), dalam memilih *garniture* harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

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

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

- a. Hiasan dari benang berupa tusuk hias, sulaman, renda benang dan bordir.
- b. Hiasan dari kain berupa saku luar, klep, detail busana misalnya krah, trimming, manset dan lain-lain.
- c. Hiasan dari logam berupa kancing kain, ritsliting dan gesper.
- d. Hiasan dari kayu berupa kancing-kancing, manik-manik, dan bentuk alternatif yang lain.
- e. Hiasan dari plastik berupa gesper, kancing, ritsliting dan lain-lain.
- f. Hiasan dari bahan istimewa, yang tergolong dalam hiasan istimewa antara lain :
 - 1) Gim yaitu sejenis per yang sangat lembut berbentuk spiral dari logam berlapis warna emas atau perak.
 - 2) Ribbing yaitu sejenis bahan tricot (kaos) yang biasanya digunakan sebagai hiasan busana.
 - 3) Breading yaitu merupakan hiasan berupa tali menyerupai tali cord tetapi lebih padat.
 - 4) Hiasan prada yaitu rekayasa manusia untuk mendapatkan warna kuning keemasan atau putih keperakan pada proses pewarnaan atau pencelupan kain batik dan bahan tekstil.
- g. 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 tau ketep yaitu manik-manik yang bentuknya lempengan pipih bulat dan tengahnya berlubang.
 - 4) Parel atau padi-padian yaitu manik-manik yang berbentuk seperti padi atau oval dan di bagian tengahnya terdapat lubang.
 - 5) Batu manikan yaitu manik-manik yang bentuknya menyerupai bebatuan, terbuat dari kaca, plastik transparan atau batu-batu asli.
 - 6) Manik-manik bentuk bebas merupakan pengembangan bentuk-bentuk yang sudah ada kemudian pada bagian permukaannya diberi ukiran atau ornament yang bercorak etnis.

Selain itu terdapat juga macam-macam renda hias. Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) macam-macam renda hias adalah :

- 1) Renda Pliess : renda dari kain sintetis, transparan dan berlipit-lipit.

- 2) Beadings : renda katun / sintetis, memiliki lubang-lubang yang jaraknya teratur dan dapat disisipi tali pita.
- 3) Entredeux : renda tengah yang kedua sisinya simetris, dapat dipasangkan di antara dua helai kain.
- 4) Guipure : renda yang lebar, dasar renda dari kain jala.
- 5) Renda berjumbai : renda dari sintetis yang pada satu sisinya terdapat rumbai-rumbai.

Berdasar uraian diatas, hiasan harus disesuaikan dengan busana pokok dan pemakainya. Terdapat banyak jenis hiasan, namun tidak harus digunakan seluruhnya. Dapat digunakan sesuai kebutuhan. Pada busana pesta malam untuk wanita dengan sumber ide Monumen Perjuangan Rakyat Jawa Barat hiasan yang digunakan yaitu mote dan pasiran.

F. Pergelaran Busana

Dalam menyelenggarakan pergelaran busana, perlu dikaji teori terkait tata panggung, *lighting*, tata suara, proses penyelenggaraan dan *ticketing*.

1. Pengertian Pergelaran Busana

Menurut Arifah A. Riyanto (2003:8) peragaan busana atau pergelaran busana adalah kegiatan yang dilakukan oleh para desainer, pengusaha tekstil untuk mempromosikan atau menunjukkan hasil produksi atau rancangannya kepada masyarakat. Peragaan busana pada umumnya ialah untuk mendapatkan penonton bersama-sama dengan tujuan untuk memberi hiburan atau entertainment (Sri Ardiati Kamil, 1986:91). Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993) pergelaran busana adalah salah satu cara untuk memperagakan, memperkenalkan dan memamerkan busana kepada khalayak umum atau masyarakat yang dikenakan oleh peragawan atau peragawati dengan tujuan tertentu.

2. Tujuan Pergelaran Busana

Tujuan pelaksanaan pergelaran busana adalah sebagai berikut:

- a. Mempromosikan suatu karya dari perancang mode ataupun produk terbaru dari perusahaan tekstil, kosmetik, aksesoris serta garment.
- b. Mencari dana untuk kegiatan tertentu.
- c. Sebagai hiburan.

Adapula manfaat yang bisa didapat dari mengadakan peragaan busana antara lain :

- a. Sebagai wahana belajar keorganisasian dalam bentuk kepanitiaan pergelaran busana.
- b. Melahirkan desainer-desainer muda yang profesional di bidangnya.
- c. Memperkenalkan sebuah hasil karya perancang busana kepada masyarakat. (Sicilia Sawitri, 2000:67)

3. Tata Panggung

Pengertian dari panggung adalah tempat pertunjukan. Persyaratan tempat pada umumnya berbentuk suatu ruangan yang datar, terang dan mudah dilihat dari tempat penonton menurut Soegeng Toekiyo (1990:23).

Panggung merupakan suatu ruang yang secara mendasar merupakan sarana penentu dalam mencapai tujuan dari sebuah pergelaran. Jenis dan tempat pergelaran merupakan salah satu hal penting (Soegeng Toekiyo, 1990:24). Menurut Adimodel (2009) menyatakan bahwa tempat dalam pergelaran atau panggung dibedakan tiga macam yaitu :

a. Arena

Panggung arena adalah pertunjukkan yang disajikan di tempat yang letaknya sama tinggi dengan penonton atau lebih rendah dari penonton. Penonton melingkar atau duduk mengelilingi panggung sehingga penonton sangat dekat sekali dengan panggung dan peragawati. Peragawati terlihat dari sisi maka penggunaan set dekorasi berupa bagunan tertutup, vertikal tidak diperbolehkan karena dapat menghalangi pandangan penonton. Bentuk panggungnya yang dikelilingi penonton maka penataan panggung dituntut kreativitasnya untuk mewujudkan set dekorasi yang sesuai dengan tema.

b. Panggung Tertutup (Proscenium)

Panggung tertutup adalah tempat pertunjukkan yang hanya dapat dilihat dari arah depan dan diberi dinding atau korden inilah yang memisahkan arah peragawati dengan penonton yang menyaksikan pergelaran dari satu arah tanpa sepengetahuan penonton. Panggung proscenium sudah lama digunakan dalam dunia pertunjukkan dan pergelaran. Jarak yang sengaja diciptakan untuk memisahkan peragawati dan penonton ini dapat digunakan untuk menyajikan cerita seperti apa adanya. Pemisahan ini dapat membantu efek artistik yang diinginkan terutama dalam gaya realisme. Tata panggung ditentukan oleh adanya jarak dan pandangan suatu arah dari penonton.

c. Panggung Terbuka

Panggung terbuka adalah tanpa pertunjukkan tanpa dinding keliling. Berbagai variasi dapat digunakan untuk memproduksi pertunjukkan di tempat terbuka misalnya di tanah lapang, beranda , pendopo, tengah-tengah gedung, atau dapat diadakan disebuah tempat yang landai dimana penonton berada dibagian bawah tempat tersebut.

Panggung catwalk bervariasi yaitu bentuk T, I, X, H, Y, U, Z.

4. Lighting dan Sound

Penerangan atau tata cahaya (lighting) merupakan hal yang sangat penting dan harus diperhatikan dalam pergelaran dan penataan panggung. Pengertian dari Lighting atau tata cahaya yaitu unsur atau tata artistik yang paling penting didalam pergelaran busana, tanpa adanya cahaya penonton tidak dapat menyaksikan apa-apa. Seorang penata cahaya perlu mempelajari pengetahuan dasar tersebut selanjutnya dapat diterapkan dan dikembangkan dalam penataan cahaya untuk kepentingan artistik dalam panggung. Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa Lighting adalah penguatan adegan dalam suatu pertunjukan atau pergelaran yang dapat diciptakan melalui daerah terang dan gelap secara dramatis.

Fungsi dari Lighting menurut Murgianto (1983:89) tata cahaya atau Lighting memiliki fungsi antara lain :

- a. Penerangan Dalam pergelaran Lighting memberi penerangan secara menyeluruh dari area pergelaran maupun hanya memberi tekanan cahaya dan tidak secara menyeluruh yang disesuaikan secara dramatis.

- b. Penciptaan Suasana Hari atau Jiwa Dengan pengaturan cahaya diharapkan dapat menciptakan suasana termasuk ada perasaan atau efek kejiwaan yang diciptakan oleh model.
- c. Penguetan Adegan Menggunakan komposisi dengan cahaya diharapkan dapat menciptakan suasana termasuk ada perasaan atau efek kejiwaan yang diciptakan oleh model.
- d. Kualitas Pencahayaan Kualitas cahaya menjadi beberapa bagian penting dalam perencanaan tata cahaya agar seluruh area pergelaran dapat tesorot dengan baik.
- e. Sebagai Efek Khusus dalam Pementasan Intensitas cahaya dapat diatur kekuatannya dapat memberikan nuansa tersendiri sesuai dengan tema pergelaran.

Berdasarkan penjelasan diatas fungsi Lighting sebagai pendukung pergelaran.

Menurut Eko Santosa, dkk. (2008:331), Tata adalah suatu usaha pengaturan terhadap sesuatu bentuk, benda dan sebagainya untuk tujuan tertentu. Suara adalah getaran yang dihasilkan oleh sumber bunyi biasanya dari benda padat yang merambat melalui media atau perantara. Perantara dapat berupa benda padat, cair, dan udara kepada alat pendengaran. Tata suara adalah suatu usaha untuk mengatur, menempatkan dan memanfaatkan berbagai sumber suara sesuai dengan etika dan estetika untuk suatu tujuan tertentu, misalnya untuk pidato, penyiaran, recording, dan pertunjukan teater.

Hal yang harus diperhatikan dalam suatu pertunjukkan dan pergelaran yaitu musik, tanpa musik pergelaran tidak sempurna dan terkesan tidak hidup. Musik bertujuan untuk :

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

5. Tahapan Pergelaran Busana

a. Persiapan

1) Pembentukan Panitia

Tahap persiapan pertama dimulai dari pembentukan panitia agar pergelaran busana dapat berjalan dengan baik. Panitia terbentuk dari mahasiswa program Studi Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana angkatan 2016 dan ada beberapa dari angkatan sebelumnya dengan jumlah 111 orang yang mempunyai tanggung jawab masing-masing. Untuk menyelenggarakan suatu pameran, perlu membentuk suatu panitia penyelenggaraan (Sri Ardinati Kamil, 1986:93) :

- a) Ketua panitia yaitu orang yang bertanggung jawab atas keseluruhan penyelenggaraan tidak mendapat tugas sampingan seperti menjadi announcer. Ketua juga mengatur acara beruntun dan teliti.
- b) Wakil ketua panitia yaitu membantu ketua dalam penyelenggaraan show.
- c) Announcer sering merangkap juga sebagai seorang Master of Ceremony yang bertanggung jawab atas pemanggilan keluar para peragawati dari kamar rias.
- d) Penanggung jawab peragawati dan ruang rias yang bertugas mengatur urutan-urutan keluarnya para peragawati.
- e) Penanggung jawab teknik bertugas untuk mengurus segala keperluan teknis untuk menyelenggarakan show serta bertugas dalam mengurus sound system, lighting sistem, music pengiring dan lain-lain.
- f) Sekertaris dan Humas. Sekertaris bertanggung jawab atas segala undangan. Sedangkan humas bertugas mengurus semua perizinan yang dibutuhkan dan membuat publikasi melalui media massa.
- g) Bendahara bertugas dalam mengatur anggaran biaya serta membukukan segala pengeluaran dan pemasukan.

2) Menentukan Tema

Tema adalah sumber ide dasar pokok pergelaran. Penentuan tema didasarkan pada jenis peristiwa yang terjadi, perlu adanya analisa mengenai latar belakang pada peristiwa yang terjadi. Tema yang diangkat pada pergelaran 2019 ini adalah “Tromgine” yang merupakan singkatan dari The Role of Millenial Generation in Natural Environment yang berarti peranan generasi millennial dalam lingkungan alam.

3) Menentukan Anggaran

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

b. Pelaksanaan

Setelah menentukan anggaran lalu menentukan waktu dan tempat penilaian gantung, grand juri, dan pergelaran akan dilaksanakan. Pertama yang harus disiapkan adalah waktu yang dikehendaki untuk melaksanakan ketiga acara tersebut. Kedua menentukan tempat dan menatanya. Penataan ruang melibatkan divisi perlengkapan dan dekorasi bekerjasama dengan anggota-anggota yang lain.

Pelaksanaan pergelaran busana memerlukan koordinasi dengan semua divisi harus terjadi dengan baik karena hal ini akan mempengaruhi jalannya proses pergelaran terjadi.

c. Evaluasi

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