

## BAB II

### DASAR PENCIPTAAN KARYA

#### A. Tema Penciptaan

Hal yang pertama yang harus dilakukan dalam mendesain busana adalah tema, tema tersebut akan mempengaruhi bentuk, siluet, konsep busana, pemilihan bahan kain dan warna. Penciptaan tema busana dapat diambil dari berbagai daerah, alam, kehidupan, suasana, benda hidup atau benda mati, dan tempat bersejarah dengan maksud dan tujuan tertentu. Menurut The Liang Gie (1976), secara garis besar tema merupakan ide pokok yang dipersoalkan dalam karya seni. Ide pokok suatu karya seni dapat dipahami atau dikenal melalui pemilihan *subject matter* (pokok soal) dan judul karya. Pokok soal dapat berhubungan dengan nilai estetis atau nilai kehidupan.

Tema proyek akhir 2019 adalah *TROMGINE* dan *heritage* adalah tema besar proyek akhir, *heritage* dibagi menjadi dua unsur yaitu:

1. *Intangible heritage* (abstrak) merupakan *heritage* yang tidak dapat disentuh karena merupakan benda berwujud (bahasa, ritual, music, tarian, kepercayaan, dan lain-lain).
2. *Tangible heritage* (konkrit) merupakan *heritage* yang berupa benda berwujud atau dapat disentuh.

*Heritage* menurut UNESCO *heritage* yaitu sebagai warisan (budaya) masa lalu, apa yang saat ini dijalani manusia dan apa yang diteruskan kepada generasi mendatang. Lebih tepatnya *heritage* adalah sesuatu yang harus diestafetkan dari generasi ke generasi, umumnya karena dikawatirkan

mempunyai nilai sehingga patut dipertahankan atau dilestarikan keberadaannya. Dalam kamus Inggris-Indonesia susunan Jhon M Echols dan Hassan Shadily, *heritage* berarti warisan atau pusaka. Sedangkan dalam kamus *Oxford*, *heritage* ditulis sebagai sejarah, tradisi, dan nilai-nilai yang dimiliki suatu bangsa atau negara selama bertahun-tahun dan dianggap sebagai bagian penting dari karakter mereka. Dalam buku *heritage : Management, Interpretation, Identity, Peter Howard* memaknakan *heritage* sebagai segala sesuatu yang ingin diselamatkan orang. Termasuk budaya materi maupun alam. selama ini warisan budaya lebih ditunjukkan pada warisan budaya secara publik, seperti sebagai benda yang tersimpan di museum.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa proyek akhir dengan tema *TROMGINE* yang mempunyai tema besar yaitu *heritage*, *heritage* mempunyai peranan yang sangat penting, tidak hanya dari nilai sejarah namun dari nilai sosial-budaya masyarakat. Oleh karena itu, jika *heritage* dapat dipertahankan kelestariannya, maka eksistensi dari sejarah perkembangan kota dari aspek perekonomiannya serta nilai sosial-budaya masyarakatnya dapat lestari dan akan mampu menjadi salah satu karakteristik identitas bagi kota tersebut.

## **B. Trend**

Dalam menciptakan sebuah desain busana tentunya tidak terlepas dari pengaruh *trend* yang sedang ataupun yang akan terjadi. Busana yang diciptakan dengan mengacu pada *trend* yang sedang atau akan terjadi akan membuat

busana yang dirancang terlihat baru sehingga dapat menarik perhatian masyarakat. Menurut Widarwati, S., (2000:24) *trend* adalah kecenderungan akan suatu gaya tertentu atau lazim. Dalam hal ini *trend* juga merupakan suatu gambaran besar atau gerakan dalam pola pikir *mode*.

Dalam dunia *fashion* ditandai dengan perubahan-perubahan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu. Perubahan yang mendasar pada *mode* merupakan hal penting dan menyatu dengan masyarakat. *Trend fashion* Indonesia 2019/2020 kali ini mengangkat tema *singularity* yang terkait perubahan zaman. Tema ini mengusung gambaran keadaan yang mengindikasikan beragam pergeseran teknologi dan sikap-sikap yang menyertainya, dan gambaran masa depan yang masih diraba.

Dalam konsep *Singularity* tersebut terdapat unsur pertanyaan, kekhawatiran, optimisme, dan harapan akan apa yang terjadi di masa depan. *Trend* ini kemudian dituangkan kedalam empat tema sebagai berikut :

#### 1. Optimis Dan Antusias (*Exuberant*)

Suatu sikap optimis dan antusias ketika melihat dan menerima *artificial intelligent* (AI), namun sekaligus merasa 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 terbentuk ikut larut dalam memanfaatkan AI (*FLOURISHING GREY*). Berbagai konsep *unser experience* juga semakin megasyikkan bagi kedua kalangan yang dapat terpaut dua generasi atau lebih tersebut. Dilatar belakangi 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.

*Exuberant* dibagi menjadi 3 tema yaitu :

a. Kutu Buku Berkelas (*Posh Nerds*)

Sesuai dengan namanya, gaya *posh nerd* mengingatkan kita pada gaya berpakaian kaum kutu buku yang “kurang gaul”. *Basic items* seperti kemeja, *sweater*, *t-shirt*, juga rok kerut yang kelihatan *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 telah segar.

b. Karikatur Metropolitan (*Urban Caricature*)

Masih berasal dari *basic items*, namun tampilannya terlihat lebih kekanakan. Aksentuasi 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.

c. Zen Generasi Baru (*New Age Zen*)

Seiringan dengan keriuhan dan antusiasme terhadap budaya pop, nilai-nilai spiritual ketimuran masih menjadi pegangan untuk

intropeksi diri dalam menjalani gaya hidup barat. *Basic items* dibuat panjang, memberi kesan lebih tenang, *humble*, dan meditatif.

## 2. Abad Pertengahan (*Neo Medieval* Romantisme)

Kemajuan AI memicu ketakutan akan kemungkinan masa depan. Apakah dunia akan tetap didominasi oleh manusia, atau akan diambil alih oleh AI? Kekhawatiran ini menimbulkan benteng pertahanan keinginan untuk mengontrol situasi memunculkan kelompok-kelompok yang menganggap dirinya mempunyai darah 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 *intergalaktik* dan *historis*, *futuristik*. Sesuai dengan latar belakang tersebut. gaya khas perjuang, *futuristik*, *pilgrimage*, kuat, tegas, namun tetap *elegant* memenuhi tema ini.

*Neo Medieval* di bagi menjadi 3 tema yaitu :

### a. *The Futurist*

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

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

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

b. Benteng Kegelapan (*Dystopian Fortress*)

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

c. Pertahanan (*Armoury*)

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 oleh tameng.

3. Keindahan Spiritual (*Svarga*)

*Svarga* melihat sisi kemanusiaan dari AI, yaitu sebagai jembatan dari berbagai perbedaan tampilan yang ada untuk menjadi satu harmoni. Dari keterbukaan pemikiran masyarakat masa kinilah tercipta multikulturasi tabrak, corak, etnik dan kriya tercampur di dalam satu koleksi dengan tetap memperhatikan keseimbangan satu dan yang lainnya sehingga membaaur menjadi suatu karya seni.

*Svarga* dibagi menjadi 3 tema yaitu :

a. *Adi Bohemia (Couture Boho)*

*Couture Boho* mencampurkan elemen kultural yang mewah dan eksklusif, kaya akan detail, serta bergaya *burgeoise, metropolitan, classy* dengan bahan yang berkualitas tinggi dan pengerjaan yang halus banyak penerapan teknik sulaman, aplikasi, maupun manik-manik, dan payet. Subtema ini mengusung kekayaan tradisional yang dibuat dengan keahlian yang tinggi.

b. *Kriya Berkelas (Upskill Craft)*

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

c. *Pesta Kegembiraan (Festive-Fiesta)*

*Festive-Fiesta* merupakan 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.

4. *Paradoks Kecerdasan Buatan (Cortex)*

*Cortex* merupakan paradoks kecerdasan buatan di era evolusi digital dimana digitalisasi membaur 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. Inovasi material dengan bantuan teknologi tersebut mewarnai koleksi dari tema ini. Bentuk abstrak terstruktur, tidak terduga dan fleksible dinamis baik dalam tekstur maupun siluetnya merupakan poin utama dari *cortex*.

*Cortex* di bagi menjadi 3 tema yaitu :

a. Keindahan Fraktal (*Fractaluscious*)

Dalam busana, *fractaluscious* diilhami oleh bentuk penampangan 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. *Fractaluscious* adalah bentuk tak terduga muncul dinamis dan berkesan seperti organisme yang tumbuh dan bergerak. Dalam *fractaluscious* terdapat warna pallet diantaranya warna *pink, emerald, banana, grey*. Penulis mengambil sumber ide Gunung api purba dan terinspirasi dari pepohonan yang mengelilingi gunung api purba jika dilihat dari atas bukit gunung api purba, akan terlihat gerombolan pohon yang menyelimuti gunung api purba.

*Fractaluscious* bentuk tak terduga muncul dinamis dan berkesan seperti organisme yang tumbuh dan bergerak. Bentuk ini berperan besar sebagai detail maupun aksen pada koleksi subtema ini.



b. Jelas (*Lucid*)

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

c. Seni Mailfungsi (*Glitch*)

*Glitch* justru lebih menekankan pada tekstur ataupun motif ombre maupaun nyaris *abstrak dengan noise dan grainy* yang memberi kesan beraturan dan bengkok.

### 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), menurut Sri Widarwati (1998:58) sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan seseorang untuk menciptakan suatu ide baru. Kemudian menurut Widjiningasih (2006:70) sumber ide adalah sesuatu yang dapat menimbulkan rangsangan akan lahirnya suatu kreasi. Dari pendapat-pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa sumber ide merupakan segala sesuatu yang terdapat di lingkungan sekitar yang dapat menimbulkan inspirasi bagi seseorang untuk menciptakan desain baru, dalam hal ini adalah berupa desain busana. Pengambilan sumber ide dalam pembuatan suatu desain harus jelas

terlihat, sehingga orang akan dapat dengan mudah mengenali sumber ide hanya dengan melihat busana saja.

## 2. Penggolongan Sumber Ide

Ada beberapa macam sumber ide yang dapat dikelompokkan menjadi tiga (Chodiyah 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 dan peristiwa Asean Games, ide dari pakaian upacara 17 agustus.

Menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982:172), hal-hal yang dapat dijadikan sumber ide antara lain:

- a. Ciri khusus dari sumber ide, misalnya busana pesiar putri sultan yang menggunakan cape.
- b. Warna dari sumber ide misalnya bunga mawar, dengan warnanya yang Khas.
- c. Bentuk atau siluet dari sumber ide misalnya. Rumah Gadang
- d. Tekstur dari sumber ide pakaian wanita bangkok misalnya, bahannya terbuat dari sutera.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan sumber ide merupakan segala sesuatu yang ada dilingkungan kita yang berwujud maupun tidak berwujud dan dapat dijadikan inspirasi bagi seseorang untuk menciptakan desain baru, pengambilan sumber ide harus jelas terlihat, sehingga orang dapat melihat dengan mudah mengenali sumber ide tersebut hanya dengan melihat busananya saja.

### 3. Sumber Ide Gunung Api Purba

Sumber ide yang saya ambil dalam pembuatan busana pesta malam yaitu Gunung Api Purba menurut wikipedia Gunung Api Purba yang terbentuk sekitar 0,6-70 juta tahun yang lalu atau yang memiliki umur tersier (Oligo-Miosen). Gunung Api Purba memiliki batuan yang sangat khas karena didominasi oleh aglomerat dan breksi gunung api. Gunung Api Purba terletak di Desa Nglanggeran, Kecamatan patuk, Kabupaten Gunung Kidul yang berada pada deratan pengunungan Baturagung. Bukit Gunung Api Purba merupakan tempat menghukum warga desa yang ceroboh merusak wayang asal kata nglanggeran adalah nglanggeran yang mempunyai arti melarang pada ratusan tahun yang lalu, pendudukan desa sekitar mengundang seorang datang untuk mengadakan pesta syukuran hasil panen. Tetapi para warga desa melakukan hal ceroboh mereka mencoba merusak wayang si dalang. Dalang murka dan mengutuk warga desa menjadi sosok wayang dibuang ke Bukit Nglanggeran. Ada beberapa bebatuan besar yang menurut cerita warga sekitar digunakan untuk tempat pertapaan warga. Warga seitar mengatakan bahwa menurut kepercayaan

Gunung Nglanggeran dijaga oleh Kyai Ongko Wijoyo serta tokoh pewayangan Punokawan pada malam tahun baru Jawa atau Jumat Kliwon, beberapa orang memilih semedi di puncak Gunung. Di Gunung Nglanggeran ini pula warga pernah menemukan arca mirip Ken Dedes.

Karakteristik dari Gunung Api Purba ini merupakan Gunung aktif sekitar 60 juta tahun lalu, Gunung Nglanggeran berasal dari Gunung Api dasar laut yang terangkat dan kemudian menjadi daratan, Gunung Api Purba ini memiliki bebatuan besar yang menjulang tinggi sehingga biasanya digunakan sebagai jalur pendakian dan tempat untuk pertapaan warga. Gunung Api Purba ini memiliki ketinggian 700 meter di atas permukaan laut, dengan luas kawasan pegunungan mencapai 48 hektar.



Gambar 1. Gunung Api Purba

<https://www.panduanwisatajogja.com/menikmati-wisata-gunung-di-gunung-purba-nglanggeran/>

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan tentang Gunung Api Purba tersebut saya mengambil pepohonan yang terdapat di Gunung Api Purba sebagai Sumber ide. Pengambilan terinspirasi dari bentuk pohon yang berada di Gunung Api Purba, jika dilihat dari atas Gunung Api Purba, akan terlihat segerombolan pepohonan yang mengelilingi Gunung Api Purba tersebut. Agar penyusun dapat membuktikan bahwa Gunung Api Purba bisa dijadikan sumber ide maka penulis menciptakan busana pesta malam yang bersifat *elegant*, unik dan *feminin*.

#### 4. Pengembangan Sumber Ide

Pengembangan sumber ide menurut Dharsono Sony Kartika (2004) dapat dibagi menjadi 4 yaitu :

##### a. *Stilisasi*

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

##### b. *Distorsi*

*Distorsi* adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud-wujud

tertentu pada benda atau obyek yang digambar. Contoh : karakter wajah gatut kaca dan berbagai wajah topeng lainnya.

c. *Transformasi*

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

d. *Disformasi*

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

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dalam pengambilan sumber ide hendaknya tidak ditampilkan atau diaplikasikan pada keseluruhan busana tetapi hanya dibagian-bagian tertentu saja terutama yang akan dijadikan pusat perhatian dari busana tersebut. Selain itu dalam pengambilan sumber ide apabila dilakukan perubahan atau pengembangan harus diperhatikan pengembangan sumber ide yang diterapkan sehingga tidak menghilangkan ciri khas dari sumber ide yang diambil. Dalam busana pesta malam ini sumber ide yang diambil mengalami perubahan secara *transformasi* yaitu terjadi perubahan bentuk

yang berbeda dengan aslinya tetapi tidak menghilangkan ciri dari sumber ide sebenarnya.

#### **D. Desain Busana**

##### 1. Pengertian Desain

Menurut (Sri Widarwati,1993: 2) Desain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu objek atau benda, dibuat berdasarkan susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur. Dalam pembuatan desain busana pengetahuan mengenai unsur-unsur dan prinsip-prinsip desain perlu diketahui dan dipelajari, desain busana erat hubungannya dengan mode atau *fashion*. *Mode* atau *fashion* merupakan cabang dari seni rupa. Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa desain adalah suatu rancangan yang tersusun dari garis, bentuk, warna, dan tekstur. kemudian diwujudkan menjadi benda nyata.

##### a. Pembagian Desain

Pembagian desain dibagi menjadi dua macam :

- 1) Desain struktur ialah desain berdasarkan bentuk, ukuran, warna dan tekstur dari suatu benda. Desain dapat berbentuk benda yang memiliki tiga ukuran atau dimensi maupun gambaran dari suatu benda dan dikerjakan diatas kertas.
- 2) Desain hiasan ialah desain untuk memperindah desain strukturnya. Setiap garis, warna, atau bahan-bahan lain yang digunakan pada desain struktur dengan tujuan untuk

mempertinggi mutu hanyalah merupakan desain hiasan. Desain struktur jauh lebih penting dari pada desain hiasan. Desain struktur merupakan suatu yang mutlak pada setiap benda, sedangkan desain hiasan hanya untuk memperindah.

b. Penggolongan Desain Busana

Penggolongan desain busana dibagi menjadi dua macam yaitu:

1) Desain Struktur

Desain struktur pada desain busana mutlak harus dibuat dalam suatu desain dan disebut siluet. Berdasarkan garis yang digunakan dibedakan berbagai macam struktur dasar siluet model pakaian. Macm-macam siluet tersebut adalah S, A, H, I, Y dan *bustle*.

2) Desain Hiasan

Desain hiasan pada desain busana adalah bagian-bagian dalam bentuk sturuktur yang tujuannya untuk mempertinggi keindahan desain strukturnya. Pada desain busana hiasan ini dapat berbentuk kerah, saku, renda-renda, pita hias, biku-biku, kancing-kancing, lipit-lipit, sulaman dan lain-lain. Desain hiasan ini tidak perlu ada pada setiap desain struktur, setiap busana tidak harus memiliki saku, kerah, renda dan lain-lainnya. Namun mutlak harus ada desain strukturnya atau siluet.



## 2. Unsur dan Prinsip Desain

### a. Unsur

Menurut (Sri Widarwati; 2000:7) unsur desain adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyusun suatu rancangan. Unsur tersebut selalu dalam setiap desain sejak zaman dahulu hingga kini, tetapi bentuk dan variasinya yang selalu berubah-ubah sesuai dengan hal-hal yang disukai oleh masyarakat. Dapat dilihat Pada bidang busana, setiap tahun atau setiap musim *mode* busana selalu bergantian, sehingga muncullah *trend mode* dari tahun ke tahun.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa unsur adalah sesuatu rancangan yang digunakan untuk membuat karya seni atau desain yang berbeda bentuk dan variasinya selalu berubah-ubah sesuai keinginan masyarakat

Unsur-unsur disain diantaranya :

#### 1) Garis.

Garis merupakan unsur yang tertua yang digunakan untuk mengungkapkan emosi dan perasaan seseorang. Dalam desain garism mempunyai fungsi sebagai berikut:

- a. Membatasi bentuk strukturnya (siluet).
- b. Membagi bentuk strukturnya menjadi bagian-bagian yang merupakan hiasan dan menentukan model, contoh: garis *empire*, garis *princes*, longtorso, yoke (pas).

- c. Menentukan periode suatu busana (siluet, periode *empire*, periode *princes*).
- d. Memberi arah dan pergerakan.

## 2) Arah.

Arah yaitu mendatar (horizontal), tegak lurus (vertikal), miring ke kiri dan miring ke kanan (diagonal). Masing-masing arah memberikan pengaruh yang berbeda terhadap si pengamat.

Sifat-sifat arah

- a) Garis lurus mempunyai sifat kaku, kokoh, keras, tetapi dengan arah garis yang berbeda akan memberikan kesan yang berbeda misalnya :
  - i. Garis tegak lurus memberikan kesan meninggikan, melangsingkan.
  - ii. Garis mendatar (horizontal) memberikan kesan perasaan tenang, melebarkan dan memendekkan obyek.
  - iii. Garis lurus harus miring memberikan kesan lebih dinamis dan lincah.
  - iv. Garis miring mengarah horizontal memberikan kesan menggemukan.
  - v. Garis miring mengarah vertikal memberikan kesan melangsingkan.

### 3) Bentuk

Unsur bentuk ada dua macam yaitu bentuk dua dimensi dan bentuk tiga dimensi. Bentuk dua dimensi adalah bidang datar ukuran yang dibatasi oleh garis, sedangkan bentuk tiga dimensi adalah ruang bervolume dibatasi oleh permukaan.

Menurut sifatnya bentuk juga dibedakan menjadi dua yaitu:

- a) Bentuk geometris, misalnya: segitiga, kerucut, segiempat, trapesium, lingkaran, silinder.
- b) Bentuk bebas, misalnya : bentuk daun, bunga, pohon titik air, batu-batuan dan lain-lainnya

Bentuk ini di dalam busana dapat berupa bentuk kerah, bentuk lengan, bentuk rok, bentuk saku, bentuk pelengkap busana dan bentuk saku.

### 4) Ukuran

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

- a) *Mini* : rok yang panjangnya 10 – 15 cm di atas lutut.
- b) *Kini* : rok yang panjangnya sampai lutut.
- c) *Midi* : rok yang panjangnya 10 – 15 cm di bawah lutut.
- d) *maxi* : rok yang panjangnya di atas pergelangan kaki.

e) *longdress* : rok yang panjangnya sampai lantai / tumit.

Pada busana pesta malam untuk wanita remaja ini ukuran yang digunakan adalah *midi* karena gaun yang dibuat panjangnya dibawah lutut.

#### 5) Nilai Gelap Terang

Nilai gelap terang adalah suatu sifat warna yang menunjukkan apakah warna mengandung hitam atau putih. Sembilan tingkatan yang disusun oleh munsell bertangga dari sifat yang terang. Untuk sifat gelap digunakan warna hitam dan untuk sifat terang digunakan warna putih. Diantara hitam dan putih terdapat tujuh tingkatan abu-abu, tingkatan abu-abu, tingkatan ke lima abu-abu netral. Untuk warna-warna lain tingkatan ke lima adalah warna asli.

#### 6) Warna

Menurut teori warna dari Brewster (Widjiningih. 1982: 28) terkenal pula dengan nama lingkaran warna dimana tiap-tiap warna mempunyai tiga macm ukuran yaitu :

- a) Corak (*hue*) yang menentukan nama dari warna
- b) Nilai warna (*value*) yaitu terang atau gelapnya corak warna
- c) Kekuatan warna (*intencity*) ukuran bercahaya atau suramnya corak warna.

Corak warna dibedakan menjadi tiga tingkatan yaitu:

a) *Warna Primer*

*Warna primer* merupakan dasar dari semua warna yang terdiri dari kuning, merah dan biru menurut (widjningsih, 1982: 28). Sedangkan menurut Ernawati (2008: 192) warna *primer* disebut juga dengan warna dasar atau warna pokok karena warna ini tidak dapat diperoleh dengan pencampuran warna lain.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan warna *primer* merupakan warna dasar atau warna pokok yang terdiri dari kuning, merah, biru.

b) *Warna Sekunder*

*Warna sekunder* adalah pencampuran warna-warna *primer* dengan perbandingan 1:1, misalnya warna jingga adalah hasil pencampuran warna merah dengan kuning, warna hijau adalah campuran warna biru dengan kuning, warna ungu adalah campuran warna merah dengan biru. Menurut Ernawati (2008: 192) warna *sekunder* merupakan hasil pencampuran dari dua warna *primer*. Warna *sekunder* terdiri dari *orange*, hijau, dan ungu. Sedangkan menurut Suyanto (2005: 107) warna *sekunder* dibentuk mencampur dua atau lebih warna *primer*. Misal warna kuning dan biru dicampur dapat menghasilkan warna jingga. Warna biru dan

merah menghasilkan warna *violet*. Warna *sekunder* terdiri dari warna jingga, hijau, dan ungu. Warna jingga, hijau dan ungu.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan warna *sekunder* merupakan pencampuran warna *primer* misalnya warna kuning dengan warna merah maka akan muncul warna jingga.

c) *Warna Tersier*

Menurut Widjningsih (1982: 28) warna *tersier* merupakan campuran warna salah satu warna primer dengan salah satu warna sekunder. Misal warna hijau kekuning-kuningan campuran dari kuning dengan hijau, biru kehijau-hijauan campuran dari warna biru dan hijau, biru violet campuran dari warna biru dengan *violet*. *Violet* kemerah-merahan campuran dari merah dengan *violet*, merah jingga campuran dari warna merah dengan jingga, kuning jingga campuran dari warna kuning dengan jingga.

Menurut Chodiyah (1982: 102) istilah warna *tersier* pada awalnya dicetusnya merujuk pada warna-warna netral yang dibuat dengan mencampur tiga warna *primer* dalam sebuah ruang warna. ini yang akan menghasilkan warna putih dan kelabu. Dalam sistem warna cahaya adiktif. Sedangkan dalam sisitem warna subraktif pada pigmen atau cat akan

menghasilkan warna coklat, kelabu dan hitam. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan warna *tersier* merupakan warna pencampuran dari warna *primer* dan *sekunder* sehingga menghasilkan warna kelabu.

#### 7) Kombinasi Warna

- a) Kombinasi warna analogus yaitu perpaduan dua warna yang letaknya berdekatan di dalam lingkaran warna contoh kuning dengan hijau, biru dengan hijau, biru dengan biru ungu, merah dengan merah jingga, dan lain-lain.
- b) Kombinasi warna monokromatis yaitu perpaduan dari satu warna tetapi berbeda tingkatannya. Misalnya biru tua dengan biru muda, merah tua dengan merah muda.
- c) Kombinasi warna komplemen (pelengkap) terdiri dari dua warna yang letaknya berseberangan di dalam dengan kuning, hijau dengan merah.
- d) Kombinasi warna segitiga, terdiri dari tiga warna yang jaraknya sama di dalam lingkaran warna. contoh : merah, biru dan kuning.

#### 8) 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. Bahan sama halnya dengan garis dan warna, dapat mempengaruhi

ukuran dan bentuk. Bahan yang berkilau kelihatan lebih gemuk, sebaliknya bahan yang teksturnya kusam mengurangi ukuran suatu obyek. Bahan polos lebih melangsingkan dari pada bahan bercorak. Corak garis dapat memberi efek pada ukuran. Bahan bercorak bunga besar memberi pengaruh lebih gemuk terhadap si pemakai. Sebaliknya bahan bercorak kecil juga kurang sesuai untuk orang gemuk. Oleh karena itu untuk yang berbadan gemuk pilihlah corak dengan ukuran sedang. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tekstur merupakan benda yang dapat dilihat dan dirasakan.

b. Prinsip Desain

Prinsip desain merupakan suatu cara untuk menyusun unsur-unsur desain sehingga tercapai berpaduan yang memberikan efek tertentu menurut (Widarwati, 1993). Sedangkan menurut (Widjningsih: 1982) prinsip desain merupakan suatu cara penggunaan dan pengkombinasian unsur-unsur desain dengan prosedur tertentu sehingga memberikan efek tertentu.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip desain merupakan sebuah cara untuk mengkombinasikan unsur desain, sehingga memberikan efek tertentu.



### 1) Harmoni

Harmoni merupakan keteraturan tatanan diantara bagian-bagian suatu karya keselarasan dalam desain merupakan pembentukan unsur-unsur keseimbangan, keteraturan, kesatuan dan perpaduan yang masing-masing saling mengisi. Keselarasan bertindak sebagai faktor pengaman untuk mencapai keserasian seluruh rancangan. Menurut (Agustina 2012).

Menurut uraian di atas dapat disimpulkan harmoni merupakan kesatuan/keselarasan unsur sebuah desain untuk mencapai keserasian rancangan.

### 2) Proporsi

proporsi merupakan kesebandingan yang merupakan hubungan perbandingan antara bagian dengan bagian lain atau bagian dengan keseluruhan. Semuan unsur berperan untuk menentukan proporsi.

menurut uraian di atas dapat disimpulkan proporsi merupakan hubungan antara satu dengan yang lainnya untuk menampilkan lebih besar kecinya suatu benda dalam susunan tertentu.

### 3) *Balence*

*Balence* merupakan keseimbangan. Keseimbangan simetris terkesan resmi atau formal, sedangkan keseimbangan asimetris terkesan dinamis. menurut uraian di atas dapat disimpulkan

*balance* merupakan keseimbangan antara satu dengan yang lainnya, pengaturan unsur yang sesuai dengan serasi dan selaras.

#### 4) Irama

Irama terjadi karena adanya pengulangan pada bidang atau ruang yang menyebabkan kita dapat merasakan adanya pergerakan. Getaran atau perpindahan dari unsur satu ke unsur lain. Gerak dan pengulangan tersebut mengajak mata mengikuti arah gerakan yang terjadi pada sebuah karya.

menurut uraian di atas dapat disimpulkan irama merupakan suatu pergerakan yang teratur dapat mengalihkan pandangan mata dari satu bagian ke bagian lainnya.

#### 5) Pusat Perhatian

Pusat perhatian merupakan yang pertama kali membawa mata pada sesuatu yang penting dalam suatu rancangan. Hal yang perlu diperhatikan dalam penempatan pusat perhatian :

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

menurut uraian di atas dapat disimpulkan pusat perhatian merupakan bagian busana yang terlihat pertama kali dan lebih menarik perhatian dan membawa mata pada satu bagian.

### 6) Kesatuan (*Unity*)

Merupakan kesatuan yang memberikan kesan adanya keterpaduan setiap hal ini tergantung pada bagaimana suatu bagian menunjang bagian yang lain secara selaras sehingga seperti sebuah benda yang utuh dan tidak terpisah-pisah.

Menurut uraian di atas dapat disimpulkan *unity* merupakan keterpaduannya sebuah desain dengan busana lainnya dan memberikan keselarasan pada busana tersebut. Dalam proses menciptakan busana pesta ini menerapkan unsur desain pada hiasan *tulle* dibagian lengan, dada, dan bawah gaun yang memberikan kesan elegan pada gaun, serta prinsip desain *balance* asimetris, serta pusat perhatian pada bagian lengan dan dada.

### 3. Teknik Penyajian Gambar

Teknik penyajian gambar adalah kegiatan untuk menyajikan karyanya untuk orang lain. Dalam menciptakan desain busana teknik dalam penyajian gambar itu ada lima macam meliputi:

#### a. Desain Sketsa (*Design Sketching*)

Dalam sketsa (*design sketching*) adalah mengembangkan ide-ide dan menerapkannya pada kertas secepat mungkin (Sri Widarwati, 2000.72).

Menurut Sri Widarwati (2000.74) beberapa hal yang harus diperlukan dalam menggambar sketsa atau *design sketching* adalah

- 1) Gambar sketsa harus jelas, tidak menggunakan detail-detail dapat dibuat langsung diatas kertas. Sikap / *pose* lebih bervariasi, memperhatikan segi-segi yang menarik dari desain.
- 2) Menggambar semua detail dalam kertas (*sheet*)
- 3) Pengembangan gambar dikerjakan pada kertas (*sheet*) yang sama.
- 4) Jangan menghapus jika timbul ide baru.
- 5) Memilih desain yang disukai.

Membuat suatu desain gambar sketsa harus jelas agar orang yang lihat dapat langsung memahami apa yang digambar. Sketsa bisa dibuat langsung diatas kertas atau pada kertas yang sudah ada proporsi tubuhnya, dengan *pose* yang bervariasi, gambar sketsa juga akan lebih menarik.

b. Desain produksi atau *Production Sketching*

Desain produksi atau *Production Sketching* adalah suatu sketsa yang akan digunakan untuk tujuan produksi suatu busana (Sri Widarwati, 2000:75). *Production Sketching* adalah gambar yang jelas, akurat, tepat dalam proporsi detailnya serta memuat segala informasi yang diperlukan untuk mengkonstruksi busana tertentu termasuk catatan-catatan teknis dan ukuran-ukurannya lebih diperlukan. *Production sketching* adalah suatu sketsa disain busana yang digambar lengkap dengan anatomi tubuh bagian belakang yang disertai keterangannya (Arifah A. Riyanto, 2003: 132).

c. Desain *presentation* (*Presentation Drawing*)

Desain *presentation* atau *presentation drawing* adalah suatu sajian atau gambar koleksi yang ditunjukkan kepada pelanggan (Sri Widarwati, 2000:77). Sedangkan menurut Porrie Muliawan (1993) *presentation drawing* adalah penyajian gambar desain busana yang ditunjukkan untuk pembuatan busana secara perorangan. *Presentation Drawing* adalah rancangan desain busana yang digambar lengkap bagian muka dan belakang pada suatu pose tubuh tertentu atau hanya gambar busana saja dengan diberi warna dan corak yang diinginkan.

d. Desain *Ilustrasi* (*Fashion Illustration*)

*Fashion Illustration* adalah suatu sajian gambar *fashion* untuk tujuan promosi suatu desain (Sri Widarwati, 2000:78). Seorang *Fashion Illustrator* bertugas membuat suatu ilustrasi untuk suatu promosi sesuatu majalah, koran, buku dan lain-lain. Untuk desain ilustrasi menggunakan proporsi tubuh 9x atau 10x tinggi badan dan kaki dibuat lebih panjang. Sedangkan menurut Goet Poespo (2000) desain ilustrasi adalah gaya artistik menggambar. *Fashion illustration* adalah cara menggambar desain busana dengan mempergunakan proporsi tubuh lebih panjang biasanya lebih panjang pada kaki.

e. Desain Tiga Dimensi (*Three Dimension Drawing*)

Desain tiga dimensi merupakan suatu sajian gambar yang menggunakan bahan yang sebenarnya (Sri Widarwati, 2000:79). Menurut Goet Poespo (2002) desain tiga dimensi adalah

penggambaran suatu busana secara rata (*flat*), seolah-olah terletak diatas sebuah permukaan yang datar, atau dalam tiga dimensi sebagaimana busana tersebut tampak bila sedang dipakai. Gambar ini umumnya digunakan untuk mempromosikan bahan baru dari industri tekstil, biasanya berupa gambar proporsi tubuh dengan menghadap kedepan, luwes, dan menarik.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan dari lima macam teknik penyajian gambar yang dijelaskan diatas, penyusun menggunakan tiga teknik penyajian berupa *design sketching*, *production sketching*, *presentation drawing*. Yang pertama *design sketching* yaitu berupa desain bagian-bagian busana yang dikembangkan menjadi satu kesatuan dalam suatu desain busana pesta malam. *production sketching* merupakan gambar kerja busana dan gambar hiasan busan. *Presentation drawing* dengan menggambar desain bagian depan dan belakang busana, penyusun menjelaskan bagian-bagian busana pesta yang dirancang.

#### 4. Penyusunan *Moodboard*

##### a. Pengertian *MoodBoard*

Menurut (Afif Ghurub Bestari, 2012). *Moodboard* dapat diartikan sebagai alat atau media papan yang digunakan oleh desainer untuk membantu mereka mendapatkan ide yang baik dari apa yang *clien* mereka cari. *Moodboard* bisa berupa papan, buku,

maupun katalog yang berisi kumpulan gambar dan penjelasan mengenai ide *image* yang akan mahasiswa wujudkan.

Tujuan dari pembuatan *Moodboard* adalah untuk menentukan tujuan, arah dan panduan dalam membuat karya cipta, sehingga proses kreativitas yang dibuat tidak menyimpang dari tema yang telah ditentukan.

Cara membuat media *moodboard* menurut Afif Ghurub Bestari (2012) adalah sebagai berikut:

- a. Menentukan tema (sesuai dengan *look, style, trend* dan inspirasi).
- b. Menyiapkan alat dan bahan.
- c. Mengumpulkan gambar-gambar yang sesuai dengan konsep yang akan diangkat menjadi karya.
- d. Memotong gambar-gambar
- e. Menyusun dan menempelkan potongan gambar-gambar.
- f. Menggambar desain karya berdasarkan ide dan yang didapat dari *moodboard*



Gambar 2. *Moodboard*

## E. Busana Pesta

### 1. Deskripsi Busana Pesta

#### a. Pengertian Busana Pesta

Menurut Sri Widarwati (1993), busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta, dimana pesta tersebut dibagi menurut waktunya yakni pesta pagi, pesta siang dan pesta malam. Busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta baik pagi, siang, pesta sore maupun malam hari, dimana busana yang



dikenakan lebih istimewa dibandingkan dengan busana sehari-hari, baik dari segi bahan, teknik jahit, dan disain hiasannya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa busana pesta memiliki beberapa kesempatan pakai, dan busana pesta yang dikenakan pada waktu pagi, siang, sore maupun malam hari.

b. Penggolongan Busana Pesta :

1) Busana Pesta Pagi

Busana pesta pagi atau siang adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta antara pukul 09.00 – 15.00. Busana pesta ini terbuat dari bahan yang bersifat halus, lembut, menyerap keringat dan tidak berkilau, pemilihan warna sebaiknya dipilih warna yang lembut tidak terlalu gelap. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan busana pesta yang dikenakan pada pagi hari, sebaiknya memilih bahan yang bersifat halus, lembut dan pilihan warna yang *soft* tidak terlalu gelap.

2) Busana Pesta Sore

Busana pesta sore adalah busana yang dikenakan pada kesempatan sore menjelang malam. Pemilihan bahan yaitu yang bertekstur lebih halus dengan warna bahan yang cerah atau warna yang agak gelap dan tidak mencolok. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan busana pesta yang dikenakan pada sore hari pada kesempatan resmi maupun tidak resmi dan

pemilihan bahan dengan tekstur halus dan warna bahan yang cerah atau warna gelap tetapi tidak mencolok.

### 3) Busana Pesta Malam

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

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan busana pesta malam yang dikenakan malam hari ketika matahari terbenam, pemilihan bahan untuk busana pesta malam menggunakan bahan yang halus dan lembut, *mode* busana agar terlihat mewah atau *glamour* dengan warna yang mencolok.

### 4) Busana Pesta Malam Resmi

Busana pesta malam resmi adalah busana yang dikenakan pada saat resmi, mode masih sederhana, biasanya berlengan tertutup sehingga kelihatan rapi dan sopan tetapi terlihat mewah. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan busana pesta malam resmi dikenakan pada saat acara resmi, *mode* busana sederhana, lengan tertutup, rapi.

### 5) Busana Pesta Malam Gala

Busana pesta malam gala adalah busana pesta yang dipakai pada malam hari untuk kesempatan pesta, dengan *mode*

terbuka dan mewah misalnya: *backles* (punggung terbuka), *busty look* (dada terbuka), *decolette look* (leher terbuka). Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan busana pesta malam gala dikenakan pada malam hari dengan *mode* yang mewah, terbuka.

### c. Usia

#### 1) Usia Anak-Anak

Busana pesta anak sebaiknya dibuat dari bahan yang bagus dengan hiasan-hiasan yang menarik seperti renda-renda, sulaman ataupun semok sehingga busana ini tampil mewah dan istimewa. Bahan yang dapat dipilih untuk busana pesta anak misalnya kain renda, volk, rubia, silly, siffon dan *tule*. Bahan busana pesta anak sebaiknya dipilih bahan dengan corak yang halus dan berwarna yang cerah dan warna-warni. misalnya untuk pergi ke acara ulang tahun.

#### 2) Usia Remaja

Busana pesta remaja dapat berupa gaun dengan leher terbuka, berlegan atau tidak berlegan. Warna yang dipilih untuk busana pesta remaja sebaiknya berwarna lembut dan cerah. Bahan yang dipilih seperti bahan yang berbulu atau mengkilat (Sri Widarwati: 1993)

### 3) Usia Dewasa

Busana pesta untuk wanita dewasa menurut Prapti Karomah (1990). Dibedakan menjadi dua macam yaitu :

- a. Busana pesta untuk undangan resmi : bahan pesta untuk undangan resmi misalnya pada upacara kenegaraan di lapangan atau di dalam gedung serah terima jabatan, wisuda perguruan tinggi, upacara akad nikah, resepsi pernikahan.
- b. Busana pesta untuk undangan tidak resmi : busana pesta untuk undangan tidak resmi misalnya pada acara syukuran, ulang tahun, acara perpisahan dan lainnya. Penulis membuat busana pesta tidak resmi

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa busana sesuai dengan usia. (a) usia anak-anak sebaiknya menggunakan bahan yang bagus dengan hiasan-hiasan seperti renda, pita dengan warna yang mencolok. (b) usia remaja menggunakan *mode* busana yang terbuka seperti leher terbuka atau tanpa lengan dengan warna *soft*. (c) usia dewasa dapat dibedakan menjadi dua yaitu busana resmi dan tidak resmi.

## 2. Bahan Busana

Bahan busana pesta adalah bahan yang mampu menimbulkan kesan mewah pada busana sehingga kelihatan istimewa (Sri Widarwati, 1993:70). Kain yang digunakan dapat dari bahan yang tipis sampai dengan bahan tebal tergantung iklim dan sifat bahan.

Contoh bahan untuk busana pesta : sifon, taffeta, satin, beledu, lame, sutera, voile, batik, jersey, couduroy, wol dan lain-lainya.

Warna busana pesta yang dapat digunakan dipilih warna-warna disesuaikan dengan warna kulit agar kelihatan sempurna, warna mencolok, mengkilap agar kelihatan mewah dan gemerlap, khusus untuk busana pesta pagi hendaknya memilih warna yang tidak terlalu mencolok. Tektur bahan busana pesta menurut Sicillia Sawitri (1986:53). Tekstur bahan untuk busana pesta biasanya lembut, licin, berkilau, tidak kaku, dan tidak tebal, melangsai, dan juga memberikan rasa nyaman pada waktu digunakan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa bahan busana pesta merupakan bahan yang tebal atau tipis, tekstur bahan busana pesta yang paling baik digunakan untuk busana pesta adalah tekstur yang disesuaikan dengan busana yang dirancang dan warna untuk busana pesta disesuaikan dengan kesempatan pakai. Penulis menggunakan warna-warna lembut seperti warna *pink, blue, baby pink, emerald* sesuai dengan palet warna sub tema *fractaluscious* untuk busana yang dibuat .

### 3. Pola Busana

Busana merupakan kebutuhan yang selalu mengalami perkembangan dan selalu mengikuti *trend mode*. Busana yang bermacam-macam modelnya dibuat dengan menggunakan pola busana. Pola kontruksi adalah pola yang dibuat berdasarkan ukuran bagian-

bagian badan yang diperhitungkan secara sistematis dan digunakan pada kertas sehingga tergambar bentuk badan dan muka dan belakang rok, lengan, kerah dan sebagainya (Widjiningih,1994:3). Pola adalah potongan kertas dan sebagainya yang dipakai untuk contoh membuat baju. Menurut Porrie Muliawan (1994:7) pola busana adalah potongan kain atau kertas yang dipakai sebagai contoh untuk membuat baju ketika bahan digunting. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan pola busana merupakan bagian penting dalam membuat busana sebelum memotong bahan, membuat pola menggunakan kertas coklat lalu dipotong sesuai dengan pola yang buat, dalam membuat busana pesta menggunakan konstruksi pola yang dibuat berdasarkan ukuran model.

#### a. Pengambilan Ukuran

Menurut Soekarno cara mengambil ukuran badan wanita dewasa. Sebelum mengambil ukuran tubuh seseorang perhatikan bahu, badan, pinggang, dan panggulnya. Ukuran pada bagian-bagian tersebut pasti berbeda pada setiap orang. Hal ini membuat setiap pola yang dibuat akan mempunyai ukuran yang berlainan juga. Orang yang akan diukur sebaiknya mengenakan busana yang pas di badan agar ukuran yang diambil dapat akurat. Sebelum mulai mengukur, ikatkan seutas *vetter ban* atau tali yang lemas di sekeliling pinggang. Lingkaran tali di sekeliling pinggang tersebut akan menjadi

patokan yang dapat membantu proses pengukuran bagian tertentu, misalnya lingkaran pinggang, permulaan panjang rok, dan sebagainya.

Ukuran-ukuran yang diperlukan dalam mengukur badan wanita dewasa:

1) Lingkaran Badan (LB)

Diukur pada bagian belakang, melalui ketiak hingga melingkar payudara, diambil angka pertemuan meteran dalam keadaan pas. Tambahkan 4 cm pada hasil ukurannya.

2) Lingkaran Pinggang (LP)

Diukur pada bagian pinggang yang terikat *vetter-band*, diambil angka pertemuan meteran dalam keadaan pas, tambahkan 2 cm pada hasil ukurannya.

3) Lingkaran Leher (LI)

Diukur keliling leher, diambil angka pertemuan meteran pada lekuk leher depan bagian bawah

4) Lebar Dada (LD)

Di bawah lekuk turun 5 cm, diukur mendatar dari kerung lengan sebelah kiri sampai kerung lengan sebelah kanan.

5) Panjang Dada (PD)

Diukur dari lekuk leher turun 5 cm ke bawah sampai dengan batas pinggang.

6) Panjang Sisi (SP)

Diukur dari bawah kerung lengan ke bawah sampai batas pinggang.

7) Lebar Bahu (LB)

Diukur dari batas leher sampai bagian bahu yang terendah (pangkal lengan)

8) Panjang Lengan (PL)

a) Lengan Pendek :

Diukur dari ujung bahu/pangkal lengan ke bawah, sampai 5 cm diatas siku atau sepanjang yang diinginkan.

b) Lengan Panjang :

Diukur dari ujung bahu/ pangkal lengan ke bawah, sampai 2 cm di bawah ruas pergelangan tangan atau sepanjang yang diinginkan.

9) Lingkar Kerung Lengan (LKL)

Diukur pada keliling kerung lengan dalam keadaan pas, tambahkan 4 cm pada hasil ukurannya.

10) Lingkar Pangkal Lengan (LPL)

Diukur tepat di bawah ketiak pada pangkal lengan dalam keadaan pas, tambahkan 4 cm pada hasil ukurannya.



11) Lingkar Lengan (LL)

Ukur keliling lengan dalam keadaan pas, tambahan 4 cm pada hasil ukurannya.

12) Lingkar Pergelangan Lengan (LPL)

Ukur keliling pergelangan lengan dalam keadaan pas ditambah 2 cm atau sesuai model lengannya.

13) Jarak Payudara (JP)

Diukur dari puncak payudara sebelah kiri ke sebelah kanan.

14) Tinggi Puncak

Diukur dari pinggang ke atas sampai kurang 2 cm dari jarak payudara

15) Ukuran Pemeriksaan (UP)

Diukur dari pertengahan pinggang bagian depan, serong melalui payudara ke bahu yang terendah, kemudian teruskan ke pertengahan pinggang belakang.

16) Panjang Punggung (PP)

Diukur pada bagian punggung, dari ruas tulang leher yang menonjol di pangkal leher, turun ke bawah sampai batas pinggang bagian belakang.

17) Lebar Punggung (LP)

Dari ruas tulang leher turun 8 cm, diukur dari kerung lengan sebelah kiri sampai kerung lengan sebelah kanan.

## 18) Panjang Rok

Diukur dari batas pinggang ke bawah sampai panjang rok yang diinginkan.

## 19) Lingkar pinggul

Diukur bagian pinggul yang terbesar, dari ukuran pas ditambah 4 cm.

## 20) Tinggi Pinggul (TP)

Diukur dari pinggul yang terbesar ke atas sampai batas pinggang.

## 21) Lingkar Pinggang Rok (LPR)

Diukur dari bagian pinggang terikat vetterban, diambil angka pertemuan pada pita meteran keadaan pas.

## b. Metode Dan Sistem Pembuatan Pola

Pola busana dapat dibuat dengan cara yaitu secara draping dan secara kontruksi.

1) *Drapping*

*Drapping* dalam bahasa belanda mouleren adalah membuat pola badan langsung diatas badan seseorang (Rusli Dkk, 1984:1). *Drapping* adalah cara membuat pola ataupun busana dengan meletakkan kertas tela sedemikian rupa di atas badan seseorang atau boneka *menequin* yang akan dibuat busananya dimulai dari tengah meuju sisi dengan bantuan jarum pentuk. Menurut Widjiningsih

(1994:3). Untuk memperoleh bentuk yang sesuai dengan bentuk badan, diberi lipitan. Lipitan bentuk ini terjadi karena adanya ukuran antara lingkaran yang besar dengan yang kecil, misal lipit bawah buah dada, sisi, ataupun bahu juga pada bagian belakang badan yaitu pada pinggang, panggul dan bahu. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa draping merupakan pembuatan pola busana yang langsung pada badan seseorang atau *manaquen*

## 2) Pola Kontruksi

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

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

Menurut Widjiningsih (1994) agar pola kontruksi yang dibuat untuk semua jenis badan, dengan

perbandingan untuk memperoleh pola kontruksi yang baik ada beberapa hal yang harus diketahui antara lain:

- a. Cara pengambilan macam-macam ukuran secara cermat dan tepat dengan menggunakan peter ban sebagai yang kedua permukaan menyerupai ukuran yang sama (cm).
- b. Cara menggambar bentuk tertentu seperti garis leher yang lain harus lancar. Hal ini bisa menggunakan pertolongan penggaris untuk kerung leher, kerung lengan, tinggi panggul, lingkaran bawah rok dan sebagainya.
- c. Perhitungan pecahan dari ukuran yang ada dalam kontruksi secara cermat.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan pola kontruksi yang dibuat harus sesuai dengan ukuran dan diberi lipitan-lipitan agar membentuk badan dan harus menguasai pola kontruksi dengan baik.

#### 4. Teknologi Busana

##### a. Pengertian Teknologi Busana

Teknologi busana adalah suatu cara atau teknik dalam pembuatan busana agar hasilnya menarik dan nyaman dipakai. Berdasarkan uraian di atas dapat simpulkan yang dimaksud dengan

teknologi busana adalah teknik yang sesuai dengan bahan busana yang digunakan.

Macam-macam teknologi busana antara lain:

1) Teknologi Penyambungan (Kampuh)

Kampuh adalah banyaknya bahan yang tersisa diluar garis jahit (Goet Poespo, 2005). Kampuh adalah kelebihan atau tambahan jahitan untuk menghubungkan duan bagian dari busana yang dijahit, misalnya menghubungkan bahu depan dan bahu belakang, sisi depan dan sisi belakang. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kampuh merupakan kelebihan atau tambahan jahitan untuk menghubungkan dua bagian dari busana.

Macam-macam kampuh sebagai berikut :

a) Kampuh Buka

Kampuh buka yang diselesaikan dengan obrasan biasanya dikerjakan pada pembuatan pakaian wanita dewasa, pakaian pria pada celana panjang. Labar kampuh antara 1.5 cm- 2 cm

b) Kampuh Buka Yang Diselesaikan Dengan Jahit Tepi

Maksud penyelesaian dijahit tepi disini adalah pengganti obras agar tepi kampuh tidak bertiras. Karena pekerjaan dengan mesin obras biasanya tidak bisa sekali bekerja selesai, oleh karena itu bagu penjahit yang jauh

dengan mesin obras kadang kala juga dijahit dengan mesin jahit bias pada tepinya. Lebar kampuh 1.5 cm-2 cm

c) Kampuh Buka Yang Diselesaikan Dengan Rompok

Kampuh ini sering digunakan pada pembuatan busana kampuh busana yang tidak di *lining*. Pada busana semi tailoring lengan bagian dalam kampuhnya buka yang diselesaikan dengan rompok. Cara kerjanya sama dengan kampuh buka yang diselesaikan dengan tusuk balut, hanya tirasya diselesaikan dengan rompok.

d) Kampuh Buka Yang Diselesaikan Dengan Gunting Zig-Zag

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

e) Kampuh Buka Yang Diselesaikan Dengan Tusuk Balut.

Kampuh buka ini dikerjakan pada kain yang tidak terlalu bertiras. Maksudnya dengan tusuk balut sama seperti pada festoon dan mengurangi tiras pada kampuh.

2) Kampuh Tutup

Macam-macam kampuh tutup menurut Nanie Asri Yulianti(1993)

antara lain:

a) Kampuh Balik Biasa

Kampuh ini biasanya dipakai pada pakaian anak-anak pakaian dalam wanita, pakaian wanita dengan bahan tembus terang, tipis untuk lenan rumah tangga. Keuntungan kuat, rapi, dan efektif macamnya kampuh balik biasa, semu, dan kampu balik yang bergeser.

b) Kampuh Pipih

Kampuh ini biasanya digunakan untuk pakaian bayi, pria, dan pada tempat yang harus dipipihkan. Lebar jahitan 1 cm. Jadi  $\frac{1}{2}$  cm atau  $\frac{3}{4}$

c) Kampuh Perancis

Kampuh yang digunakan untuk menghubungkan dua bagian kain dengan satu setikan. Lebar kampuh 1 cm  $\frac{1}{2}$  cm atau  $\frac{3}{4}$  cm.

d) Kampuh Sarung

Kampuh sarung ini digunakan untuk menyambung bahan berkotak-kotak unruk menjahit pakaian bolak-balik, untuk garis lengkung pada model pakaian. Kampuh ini pada bagian baik terdapat satu jalur.

b. Teknologi *Interfacing*

*Interfacing* adalah bahan pelapis atau kain keras yang dipasangkan pada busana dengan tujuan untuk memberikan bentuk pada busana tersebut agar kelihatan lebih rapi. Jadi dapat disimpulkan

teknologi *interfacing* merupakan pemasangan kain keras pada busana untuk memberikan busana tampak rapi.

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

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

1) *Interfacing* yang berperekat

*Interfacing* yang berperekat cara merekatnya dengan menggunakan setrika panas sehingga menempel. Contoh fiselin, fislovik Yang menggunakan lem.

2) *Interfacing* yang tidak berperekat.

*Interfacing* yang tidak berperekat cara merekatkannya dengan menggunakan setikan pada bagian buruk sebagian penahan. Contoh: fislofi yang tidak menggunakan lem.

Pelapis bahan pelapis ini , sebaiknya disesuaikan dengan jenis bahan utama, seperti:

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



c. Teknologi *Facing*

*Facing* adalah pelapis yang tampak dari luar dan dapat menggunakan warna lain sebagai hiasan atau kombinasi warna dari busananya. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan teknologi *facing* merupakan teknologi yang menggunakan pelapis yang tampak dari luar menggunakan warna lain sebagai kombinasi.

Bahan yang digunakan untuk *facing*:

- a. Sewarna dengan bahan pokok
- b. Berbeda warnanya dengan bahan busana, perlu diingat kombinasi warna harus sesuai dengan busananya.

cara memasang *facing* adalah bagian baik *facing* disatukan dengan bagian baik lidah, kerah dijepit, dijahit tepat pada garis pola.

d. Teknologi *Interlining*

*Interlining* adalah pakaian yang menempel pada pakaian yang dilapis, dipasang jika diperlukan pada musim dingin di negara-negara eropa, fungsinya untuk memberikan panas tambahan. Bila tidak dipergunakan dapat dilepas, dapat juga dipasang antara *lining* dengan bahan yang dilapisi. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan teknologi *interlining* merupakan pakaian yang menempel pada pakaian yang dilapisi.

e. Teknologi *Lining*

Teknologi *lining* adalah kain pelapis yang berfungsi sebagai pelapis busana dan penutup jahitan sehingga tampak rapi baik dari

bagian luar maupun bagian dalam. Penggunaan *lining* berfungsi untuk menjaga agar bahan utama dari pakaian tidak cepat rusak terutama untuk pakaian dari bahan yang berkualitas tinggi dan mahal harganya. Memilih *lining* harus disesuaikan dengan bahan pokok, bentuk busana dan warna busana serta dalam memilih *lining* dipilih karakteristik yang hampir sama dengan bahan seperti asahi, abute, errow, voul, taffeta.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan teknologi *lining* berfungsi sebagai pelapis busana sehingga terlihat rapi baik pada bagian luar.

Syarat-syarat *lining* yaitu :

- 1) Daya tahan pakaian sesuai dengan bahan pokoknya
- 2) Tidak luntur
- 3) Tidak tembus terang
- 4) Warna harmonis atau cocok dengan bahan
- 5) Serta tahan obat dalam proses *dri clening*
- 6) Bahan halus.

f. Teknologi Pengepresan

Pengepresan adalah suatu proses agar kampuh-kampuh terlihat lebih pipih dan rapi. Pengepresan dilakukan setiap kali selesai menjahit dengan menggunakan setrika dengan suhu yang disesuaikan dengan bahan busananya.

Menurut M.H Wancik (2000:93) langkah-langkah pengepresan

busana adalah :

- 1) Sebelum pengepresan perhatikan dulu jenis kain apakah tebal panas atau tidak
- 2) Pada saat pengepresan sebaiknya dilapisi kain katun atau kertas agar tidak mengkilat.
- 3) Pada saat pengepresan bagian-bagian menggelembung masukan bantalan kayu dibawahnya agar bagian tersebut menjadi licin menurut bentuknya.

#### 5. Hiasan Busana

Desain hiasan busana atau garnitur busana adalah suatu rancangan gambar yang nantinya digunakan untuk menghiasi busana dan penyelesaiannya menggunakan macam-macam tusuk hias (Widjiningsih.1982: 1). Sedangkan menurut Enny Zuhni Khayati (1998:1), desain hiasan busana adalah segala sesuatu yang dihias pada busana agar busana tersebut nampak indah. Penempatan dan pemilihan garniture yang akan menunjang dan meningkatkan mutu serta keharmonisan penampilan busana secara keseluruhan. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan desain hiasan merupakan suatu rancangan yang dapat dihias untuk memperindah busana.

Menurut Widjiningsih (1994: 1) untuk menciptakan desain hiasan yang baik harus memenuhi syarat sebagai berikut :

- a. Penggunaan hiasan secara terbatas (tidak berlebihan)

- b. Letak hiasan harus sesuai dengan bentuk strukturnya.
- c. Latar belakang dapat memberikan efek kesederhanaan dan keluhura terhadap deain tersebut.

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998;1) dilihat dari segi bahannya secara garis besar hiasan busana digolongkan menjadi :

- a. Hiasan dan benang contohnya macam-macam tusuk hias, sulaman benang dan hiasan bordir.
- b. Hiasan dari kain dibuat dari bahan yang sama dengan bahan pokoknya atau dari bahan lain kombinasi.

Jenis hiasan dari kain adalah :

1. Macam-macam saku luar
2. Macam-macam klep
3. Macam-macam detail busana seperti krah, draperi, tali pinggang, manset.
4. Macam-macam trimming antara lain:
  - a. Macam-macam jabot, yaitu hiasan renda/ kain dibagian dada dan leher, dari kain serong yang ditata
  - b. Macam-macam *plisse*, atau hiasan lajur dari lipit serah..
  - c. Macam-macam *ruche*, lajur yang dikerut kedua sisinya
  - d. *Boulonerent*, yaitu lajur yang dikerut lalu dipasangkan di tepi kain
  - e. *Kloucher* yaitu potongan kain yang dikerut lalu dipasangkan di tepi kain

- f. *Ascot* hiasan renda/ kain dipotong dari lajur serong dipasang di sekitar tengah dada melingkar ke leher membentuk gelombang.
  - g. *Water fail* menyerupai *ascot* lebarnya melebihi garis bahu
5. Hiasan dari logam seperti macam-macam kancing, kancing kait, ritsliting dan gesper.
  6. Hiasan dari kayu seperti kancing-kancingan, manik-manik dan bentuk alternatif lain.
  7. Hiasan dari plastik, biasanya berupa gesper, kancing, ritsliting,
  8. Hiasan istimewa hiasan tergolong istimewa antara lain
    - a. *Gim* yaitu sejenis yang sangat lembut berbentuk spiral dari logam berlapis warna emas dan perak.
    - b. *Ribbing* yaitu sejenis bahan tricot yang biasanya digunakan sebagai hiasan atau detail busana
    - c. *Brading* yaitu hiasan yang berupa tali, bentuknya menyerupai tali corel tetapi lebih padat, digunakan untuk tali tas.
  9. Hiasan prada yaitu hiasan dengan warna kuning kemas atau putih yang diperoleh melalui proses pewarnaan atau pencelupan kain batik.
  10. Hiasan manik-manik merupakan butiran atau lempengan yang bagian tengahnya lubang kecil yang berguna untuk merekati barang atau kain dihiasi jenis manik-manik diantaranya:

- a. Mutiara yaitu jenis manik-manik yang bentuknya bulat, ukuran bervariasi.
- b. Pasiran yaitu jenis manik-manik yang bentuknya bulat kecil-kecil agak pipih dan tengahnya berlubang.
- c. Payet atau ketep yaitu jenis manik-manik yang bentuknya lempeng pipih bulat dan tengahnya berlubang. Bentuknya bervariasi seperti ketep daun, bunga, binatang, kerang bintang dan lain-lain
- d. *Hallon* yaitu manik-manik yang bentuknya panjang menyerupai lidi, di bagian tengah lubang kecil. Ukuran menyerupai lidi di bagian tengah terdapat lubang kecil ukuran panjangnya bermacam-macam dari 0.3-6 cm
- e. Parel atau padi-padian, berbentuk seperti biji padi atau oval tengahnya memiliki lubang, warnanya seperti putih mutiara, putih pelangi, putih perak, emas dan warna lainnya.
- f. Batu manikan bentuknya menyerupai bebatuan terbuat dari kaca plastik transparan atau dari batu-batuan asli.

## **F. Pergelaran Busana**

### 1. Pengertian Pergelaran Busana

Gelar busana adalah parade busana yang dikenakan oleh model hidup atau prajawati (Sicilia Sawitri, 1994). Gelar busana adalah pemeran *mode* busana yang asalnya adalah ingin memamerkan ide-ide hasil

rancangan pada perancang *mode* busana (Sri Widarwati, 1996:45). Peragaan busana menurut Poppy Darsono merupakan ajang untuk memperkenalkan produk baru busana yang dikenakan oleh model hidup atau praga-wati. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan pergelaran busana merupakan *event* yang memperagakan hasil rancangan seorang desainer yang dikenakan oleh model dan untuk memperkenalkan produk baru busana.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan pergelaran busana merupakan ajang untuk memperkenalkan suatu karya atau produk baru berupa busana yang dikenakan oleh model.

## 2. Tujuan Penyelenggaraan Busana

Setiap penyelenggaraan suatu kegiatan. Pasti tidak lepas dari adanya tujuan yang ingin dicapai.

Menurut Ibnu Syamsi (1998), tujuan gelar *garment*

Busana dari masing-masing penyelenggaraan berbeda-benda, antar lain:

- a. Mempromosikan suatu kreasi perancang mode ataupun produk terbaru dari perusahann tekstil, kosmetik, asesoris, dan garment.
- b. Mengumpulkan dana bagi badan sosial
- c. Sebagai hiburan atau acara selingan dari suatu pesta atau pertemuan seperti ulang tahun suatu perusahaan atau organisasi resepsi, dan seminar.

- d. Mendidik para mahasiswa program studi teknik busana baik formal maupun non formal dalam rangka menampilkan kreasinya dan menumpuk rasa percaya diri.

### 3. Konsep pergeleran busana

#### a. *Style (indoor/outdoor)*

Tempat pergeleran dapat dilakukan didalam ruaga maupun ruanga. Kebutuhan tempat dapat disesuaikan dengan bentuk menampung penonton yang banyak /secara masal buat konser. Dapat dilakukan dengan tiket maupun dengan undangan pergeleran dapat dilakukan didalam ruangan.

#### b. *Lighting*

*Lighting* berfungsi sebagai untuk menyorot pergeleran busana pada model yang sedang berjalan diatas *calwalk*.

Menurut Adi (2009) pembuata *lighting* yang baik akan menonjolkan objek-objek lain disekelilingnya. Cahaya memliki beberapa karakter yaitu:

- 1) *Standar reflector*, lampu yang dipasang *standar reflector* akan membuat cahaya yang jatuh menjadi sangat keras dan terarah.
- 2) *Softbox*, didesain untuk menghapus *highcontrast light* dari *sources* lampu yang kecil (*Flash*, lampu) untuk mengurangi bayangan yang terlalu kasar dan juga *hot*



*spot*. Sehingga kita dapat menghasilkan gambar *soft* dan *natural-looking light*, baik untuk manusia maupun objek.

- 3) *Silver umbrella*, cahaya dengan *white umbrella* mempunyai karakteristik lebih lembut dari pada dan merata.
- 4) *White umbrella*, cahaya dengan *white umbrella* mempunyai karakteristik lebih lembut dari pada *silver umbrella*.
- 5) *Transparent umbrella*, mempunyai karakteristik mirip dengan *softbox*, yaitu cahaya yang halus.
- 6) *Snoot*, cahaya yang dihasilkan karakteristiknya sangat keras dan arah jatuhnya cahaya sangat sempit dan terarah.
- 7) *Hanoeycomb*, cahaya yang akan disaring menyebabkan lebih halus jatuhnya pada objek selain ini terarah dan sempit.
- 8) *Beauty dish*, pencahayaan dengan menggunakan *beauty dish* cukup halus dan merata. Arahnya tetap terkonsentrasi tapi menyebabkan luas.
- 9) *Ringflash*, cahaya yang dihasilkan oleh *ringflash* cukup keras dan penyebarannya merata. Dengan *ringflash* juga menghasilkan gambar yang nyaris tidak ada

bayangan, karena penyebaran cahaya persis ditengah-tengah.

10) *Standar Flash dengan filter*, cahaya yang jatuh akan berubah warnanya sesuai dengan filter yang digunakan. Biasanya filter yang digunakan background atau *rim light*.

### c. Tata Panggung

Panggung atau yang dikenal dengan istilah *stage* menurut Purwadarminta (2010) ialah suatu tempat ditinggikan yang berisi dekorasi dan penonton dapat jelas melihat. Secara fisik bentuk panggung dapat dibagi menjadi tiga macam yaitu panggung tertutup, panggung terbuka dan panggung kereta.

Panggung tertutup terdiri dari panggung presceniun, panggung portable dan juga berupa arena. Berbagai macam bentuk panggung sebagai berikut:

- 1) Panggung arena tapal kuda dimana separuh bagian pentas atau panggung masuk kebagian penonton sehingga membentuk lingkaran tapal kuda. Panggung model seperti ini dipakai untuk acara.
- 2) Panggung arena  $\frac{3}{4}$  berat  $\frac{3}{4}$  dari panggung masuk kearah penonton atau dengan kata lain penonton dapat menyaksikan

pementasan dari tiga sisi atau arah penjurur panggung.

Panggung arena  $\frac{3}{4}$  biasanya berupa pentas arena bentuk U.

- 3) Panggung arena penuh yaitu dimana penonton dapat menyaksikan pertunjukan dari segala sudut atau arah dan arena permainan berada ditengah-tengah penonton. Panggung arena penuh biasanya panggung arena bujur sangkar atau panggung arena bentuk lingkaran. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan tata panggung merupakan suatu ruang yang secara mendasar merupakan sarana penentu dalam mencapai tujuan dari sebuah pertunjukan dan tempat untuk menunjukkan pertunjukan sesuatu kepada penonton.

#### 4. Proses Penyelenggaraan Pertunjukan Busana

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

##### a. Program Non Sponsor

Program non sponsor adalah pertunjukan busana yang dilakukan oleh pihak penyelenggaraan sendiri tanpa bekerja dengan pihak lain. Keuntungan penyelenggaraan dengan cara

ini adalah penyelenggaraan dapat menggunakan bahan tekstil, pemilihan warna dan lain-lain serta desainer yang tidak terkait program pihak manapun. Namun kekurangan dari program ini adalah segala biaya penyelenggaraan busana ditanggung oleh pihak penyelenggara sendiri.

b. Penyelenggaraan Sponsor

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

Dalam peragaan ini dibentuk satu organisasi. Organisasi dapat diartikan secara statis dan dinamis. Dalam arti dinamis, organisasi dipandang sebagai suatu system atau kegiatan yang dilakukan oleh pimpinan untuk merumuskan tujuan, mengadakan pembagian kerja kedalam unit-unit dan melimpahkan wewenang dan tanggung jawab kepada masing-masing orang yang akan menjadi bawahannya menurut (Ibu Syamsi, 1998).

Organisasi pada pergelaran yang terbagi dalam beberapa seksi dimana masih dalam perlindungan Universitas

Negeri Yogyakarta menggunakan stuktur panitia. Kepanitiaan dibentuk dari mahasiswa yang mengikuti pergelaran tersebut. fungsi panitia adalah memberikan saran atau keputusan untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi antar bagian atau seksi. Penyelenggara pergelaran busana meliputi tahap persiapan dan pelaksanaa. Persiapan yang dilakukan adalah menentukan tema. Tema global dalam pergelaran kali ini adalah *TROMGINE* menggunakan berbagai jenis *heritage* yang terdapat di daerah masing-masing yang diakui dunia dan dilestarikan.

Menurut Sri Ardianti Kamil (1996) pantia gelar busana terdiri dari ketua panitia, wakil ketua, sekertaris, dan humas, bendahara, *announcer*, penanggung jawab peragawati dan ruang rias serta penanggung jawab. Adapun tugasnya antara lain :

- 1) Ketua panitia adalah orang yang bertanggung jawab terhadap keseluruhan penyelenggara gelar busana.
- 2) Wakil ketua panitia adalah orang yang membantu ketua dari penyelenggaran busana.
- 3) Sekertaris dan humas adalah orang yang bertanggung jawab terhadap semua undangan, surat-menyurat dan segala hal yang berhubungan dengan masyarakat.

- 4) Bendahara adalah orang yang berfungsi membuat anggaran biaya serta pengeluaran dan pemasukan uang dalam penyelenggaraan gelar busana.
- 5) *Announcer* adalah orang yang bertanggung jawab atas segala gelar busana, biasanya menerangkan sebagai *master of caremony* (MC).
- 6) Penanggung jawab paragawati dan ruang rias adalah orang yang mengurus segala hal yang berhubungan dengan peragawati.
- 7) Penanggung jawab ruangan adalah orang yang mengurus segala hal keperluan teknis penyelenggara gelar busana seperti *lighting*, *sound system*, dokumentasi dan lain-lain.

Panitia yang dibentuk dalam pergelaran busana dengan tema *TROMGINE* terdiri dari ketua, sekretaris, bendahara, sie acara, sie *sponsorship*, sie dokumentasi, sie konsumsi, sie perkap, sie *booklet*, sie dekorasi, sie *make up*, sie humas, sie publikasi, sie kemanan, sie model, sie juri.

Dalam pergelaran busana ini selain merupakan tugas dari mata kuliah Proyek Akhir juga merupakan ajang perebutan kejuaraan, hiburan, bahkan ajang promosi. Oleh sebab itu untuk memperlancar jalannya pergelaran busana kali ini dibentuk suatu kepanitiaan dimana anggotanya adalah

mahasiswa D3 reguler dan non reguler, S1 reguler dan non reguler dibawah perlindungan dosen mata kuliah Proyek Akhir. Selain itu juga menggunakan program sponsor dari berbagai perusahaan maupun instansi pemerintahan yogyakarta. Dalam pelenggaraan pergelaran diperlukan tahap persiapan sebelum pergelaran busana dilaksanakan, yaitu :

a. Menentukan tujuan pergelaran

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

b. Menentukan Fungsi Pergelaran

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

- 1) Sebagai sarana pengembangan bakat
- 2) Sebagai media ekspresi
- 3) Sebagai media apresiasi

4) Sebagai media komunikasi.

c. Pembentukan Panitia

Menurut (Ibnu Syams, 1984 ). Dalam menyelenggarakan pergelaran busana diperlukan suatu organisasi. Organisasi ini dapat diartikan dalam arti statis dan arti dinamis. Dalam arti ststis organisasi dipandang sebagai suatu system atau kegiatan yang dilakukan oleh pimpinan untuk merumuskan tujuan, mengadakan pembagian kerja ke dalam, melimpahkan organisasi yang menjadi bawahannya.

Peragaan busana memerlukan sebuah kepanitiaan yang terbagi ke dalam beberapa devisi yang memiliki tugas masing-masing. Adapun syarat-syarat agar pembentukan kepanitiaan berjalan dengan baik. Menurut (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 keterkaitan untuk menjalankan tugas dalam kepanitiaan sampai selesai.
- 3) Anggota panitia hendaknya dilatih bekerja sama dalam satu proses 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 dudukannya.
- 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 pimpinan yang akan mengatur pelaksanaan keputusan yang telah dibuat panitia.
- 8) Anggota seharusnya menumpuk hubungan yang lebih baik lagi antara anggota yang lain.

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

d. Menentukan Tema

Penentuan tema biasanya didasarkan pada jenis peristiwa monumental seperti, ulang tahun sekolah, perpisahan sekolah, dan lain sebagainya. Karena tema adalah ide pokok pergelaran, maka setidaknya mengadakan pergelaran, perlu adanya analisa latar belakang terjadinya

peristiwa yang dapat diangkat menjadi tema dengan persyaratan sebagai berikut:

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

e. Membuat Proposal

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

- 1) Nama kegiatan, yang dimaksud adalah judul atau nama apa yang dipakain dalam pergelaran.
- 2) Latar belakang, yaitu dasar apa yang dipergunakan sehingga program pergelaran tersebut dapat terlaksana.
- 3) Dasar pemikiran, yaitu memuat hal-hal surat-surat keputusan atau program yang akan dipakai sebagai dasar acuan dalam kegiatan.
- 4) Pelaksanaan, yaitu memuat waktu kapan dilaksanakan hari, taggal, waktu, dan tempat.
- 5) Pelaksana, yaitu memuat susunan kepanitaan.

- 6) Anggaran, yaitu memuat rencana anggaran yang akan digunakan selama pertunjukan berlangsung.
- 7) Acara, yaitu memuat susunan acara yang mendukung pelaksanaan.
- 8) Lain-lain, dapat diisi dengan surat-surat yang mendukung pelaksanaan.
- 9) Penutup, berisi kata penutup dari proposal tersebut. Di akhir proposal ditandatangani tanda tangan kedua panitia dan instansi.

f. Menyusun Acara Pertunjukan

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

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

Apabila penjadwalan pertunjukan telah selesai dibuat, langkah selanjutnya adalah menyusun acara pertunjukan, harus diketahui dengan jelas tentang :

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

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

- 1) Keindahan dan kerapian tempat.
- 2) Kenyamanan dan keamanan, baik untuk peserta, panitia, maupun penonton.
- 3) Nilai *artistic* sarana pendukung mempersiapkan sarana pendukung
  - a) *Background*

*Background* yang dimaksud adalah latar belakang panggung yang diberi logo tema pergelaran dan logo sponsorship. Selain itu sebagai penutup tempat persiapan model dan pintu masuk model.

- b) *Lighting*

*Lighting* berfungsi sebagai penerangan untuk menyorot pegelaran busana pada model yang sedang

berjalan diatas *catwalk*. Menurut Adi (2009) pembuatan *lighting* yang baik akan dapat objek utama tampak menonjol objek-objek lain disekelilingnya.

c) Musik

Musik untuk masing-masing rancangan berbeda tergantung dengan tema.

- i. Tema busana daerah, disesuaikan dengan music daerah.
- ii. Busana *glamour*, menggunakan musik *glamour*

d) *Koreografer*

pergelaran busana memerlukan seseorang penata *koreagrafi* untuk mengatur model dengan musik yang sesuai rancangan.

e) Ruang Ganti Model

Dalam ruang ganti model perlu persiapan gantungan baju, baik baju yang akan diperagakan, maupun baju yang sudah diperagakan. Di tempat ini perlu disediakan tempat gantungan baju dengan jumlah yang cukup dan diurutkan sesuai dengan pengelompokan busana per sesi.

f) Penataan Kursi Penonton

Penataan kursi ditata menyesuaikan kondisi ruangan pegelaran busana. Dalam penataan kursi ini dibedakan antara kursi penonton VIP dengan reguler.

g) Penerima Tamu

Meja untuk penerima tamu diletakan di depan pintu masuk agar mudah mengecek undangan yang datang selain itu berguna melayani para undangan untuk mengisi buku tamu dan petugas penerima tamu lainnya mengatur atau menunjukan kursi yang telah disesuaikan berdasarkan pada jenis undangan, yaitu VIP dan reguler.

h) Pembawa acara/ *Anouncer/ master of Ceremony*

Membawakan acara sesuai dengnan susunan acara yang telah dibuat. Selain itu menginformasikan tema pegelaran busana dan narasi rancangan yang dibuat.