

## BAB II

### DASAR PENCIPTAAN KARYA

Pembuatan busana pesta malam diperlukan dasar penciptaan suatu karya. Dasar penciptaan suatu karya tersebut meliputi tema, trend, sumber ide, desain busana dan busana pesta. Untuk masing-masing tersebut akan diuraikan sebagai berikut.

#### A. Tema Penciptaan

Langkah pertama dalam menciptakan suatu karya adalah menentukan tema yang akan diusung. Tema akan memengaruhi seluruh proses penciptaan karya mulai dari bentuk, siluet, warna hingga busana yang akan diciptakan. Pemilihan tema dalam penciptaan karya dapat diambil melalui berbagai hal, seperti kebudayaan, benda alam, benda mati, benda hidup atau peristiwa-peristiwa yang telah terjadi. Menurut Aminuddin (1987), tema ialah ide yang mendasari suatu cerita berperan juga sebagai pangkal tolak pengarang dalam memaparkan karya fiksi yang diciptakannya. Tema besar yang diusung dalam pergelaran busana Mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana tahun ajaran 2016 yaitu *Tromgine*. *Tromgine* merupakan singkatan dari *The Role of Millennial Generation in Nature Environment* yang memiliki arti perpaduan antara unsur budaya serta alam yang disempurnakan dengan teknologi. *Tromgine* hadir untuk mengangkat kembali kebudayaan Indonesia yang mulai ditinggalkan saat ini, serta dapat meningkatkan dan menguatkan kembali kecintaan terhadap peninggalan warisan budaya di Indonesia yang sangat beragam. *Tromgine* adalah tindakan aktualisasi diri untuk menemukan sebuah karakter yang kuat dan terarah sebagai kaum muda Indonesia yang ditunjukkan dalam sebuah *fashion show*. Karya-karya busana yang ditampilkan merupakan pencerminan karakter kaum milenial yang tercipta melalui racikan yang pas antara perkembangan *trend* dipadukan dengan budaya Indonesia yang ditorehkan dalam busana dengan teknologi masa kini.

#### B. *Trend Forecasting 2019/2020 Singularity*

*Trend* merupakan suatu metode analisis yang ditunjukkan untuk mekakukan

suatu estimasi atau peramalan pada masa yang akan datang. Menurut (Sri Widarwati, dkk, 1996), kecenderungan akan suatu gaya busana tertentu lazim disebut dengan *trend*. Ditandai dengan perubahan-perubahan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu, perubahan mendasar pada mode merupakan bagian yang penting dan menyatu dengan masyarakat.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *trend* adalah kecenderungan akan suatu gaya busana yang mengalami perubahan seiring berjalannya waktu. Tujuan diciptakan sebuah *trend* yaitu untuk memunculkan ide-ide atau inovasi terbaru dalam menciptakan sebuah karya dan juga untuk memunculkan desain baru yang laku dalam rangka memenuhi selera pasar. Cara untuk melakukan peramalan yang baik, maka dibutuhkan beberapa informasi yang cukup banyak dan diamati dalam periode yang relatif cukup panjang, sehingga dari hasil analisis tersebut kita dapat mengetahui faktor-faktor apa saja yang memengaruhi dalam perubahan *trend* tersebut. Berikut ini macam-macam *trend* yang digunakan dalam penciptaan busana mengikuti *Trend Forecast 2019/2020* dengan mengambil salah satu *Fashion Trend Singularity*. *Trend Singularity* terbagi atas 4 kelompok besar yaitu *Exuberant*, *Neo Medieval*, *Svarga*, dan *Cortex*. Berikut penjelasan rinci tentang trend tersebut.

1. *Exuberant* (Keceriaan Optimisme)

*Exuberant* mewakili kaum muda yang menjalani hidup dengan antusias dan bersemangat. Memandang setiap hal dari sisi positif hingga segalanya tampak mudah dan menyenangkan. Keceriaan musik *hip-hop*, dunia hiburan, seni jalanan bahkan seni kuliner dituangkan dalam gaya busana *sporty-casual*. Karakter dasar dari tema ini adalah santai, ramah, sedikit *nerd* namun tetap *stylish* dan lucu. Kehidupan yang tidak terlepas dari teknologi digital merangkul rekonsiliasi budaya dalam musik, hiburan dan seni, yang divisualisasikan dengan grafis yang berwarna, *street art*, komik dan kartun.

*Exuberant* terbagi dalam 3 subtema, yaitu :

- a. *Posh Nerd* (Kutu Buku Berkelas)

Seperti namanya, gaya *Posh Nerd* mengingatkan kita dengan gaya

berpakaian kutu buku yang “kurang gaul”. Kata kunci *Weird, Sporty, Nerdy, Cute, Friendly-Shape* dan *Baggy*.

b. *Urban Caricature* (Karikatur Metropolitan)

Berasal dari *basic item* namun tampilannya terlihat lebih kekanakan. Aksen utama adalah gambar-gambar grafis yang populer dikalangan kaum remaja serta bentuk-bentuk lucu seperti boneka. Tokoh-tokoh dalam komik atau film kartun ditampilkan secara menyolok. Ringan, jenaka, namun dipahami oleh kaum muda maupun yang lebih tua. Kata kunci *Snob, Quirky, Parody, Street-Ghrapic, Active* dan *Pop-Punk*.

c. *New Age Zen* (Zen Abad Pertengahan)

Seiring dengan keriangannya dan antusiasme terhadap budaya pop, nilai-nilai spritual ketimuran masih menjadi pegangan untuk introspeksi dalam menjalani gaya hidup barat. Kata kunci, *Asian-Touch, Minimalis, Street Zen, Calm, Modern, dan Deep Colorfull*.

2. *Neo Medieval* (Romantisme Abad Pertengahan)

Tema ini terinspirasi oleh istilah *Neomedievalism* yang pertama kali diutarakan Hedley Bull pada tahun 1977 dalam “Masyarakat Anarkis: Sebuah studi aturan dalam politik dunia untuk menggambarkan erosi kedaulatan negara dalam dunia kontemporer yang terglobalisasi”.

Tema ini dibagi menjadi 3 subtema yaitu:

a. *The Futurist* (Para Futuris)

Menghadirkan perkembangan bentuk busana klasik yang secara elegan menonjolkan bentuk tubuh, dengan siluetnya yang ramping maupun dengan siluet jam pasir. Kata kunci : *Romantic, Clean, Sleek, Contemporary, Hi Tech, dan Elegant*.

b. *Armoury* (Pertahanan)

Menampilkan elemen-elemen yang kerap terdapat pada kostum dan peralatan perang tokoh-tokoh hero dan pejuang dalam film futuristik. Kata kunci : *Masculine, Structure, Colosal, Hard, Bravery* dan *Combatant*.

c. *Dystopian Fortress* (Benteng Kegelapan)

Gaya ini diilhami oleh suasana apokaliptik karena perang. Akibat krisis, kehancuran dan serba kekurangan, busana yang masih ada didaur ulang untuk digunakan kembali. Jaket, *workwear*, *cape*, bahkan gaun yang masih tersisa direka-reka agar menjadi bentuk baru. Kata kunci : *Rusty*, *Pilgrim*, *Obselete*, *Fort*, *Survival* dan *Kingdom*.

### 3. *Svarga* (Keindahan Spiritual)

*Svarga* adalah kata bahasa sanskerta yang berarti Surga, untuk menggambarkan pendekatan antar manusia secara spiritual. *Svarga* merupakan simbol dari dampak yang bisa dihasilkan jika umat manusia bersatu dan bekerjasama, memberikan kemurahan hati dan pengetahuan dengan imbalan rasa bahagia, menciptakan semacam surga di atas bumi, mengurangi kerusakan dan penyakit sosial yang tercipta dengan berjalannya sejarah umat manusia.

*Svarga* dibagi menjadi 3 subtema, yaitu :

#### a. *Couture Boho* (Adi Bohemia)

*Couture Boho* adalah gaya Bohemian masa kini; metropolitan, *classy* dan cenderung mewah dengan bahan yang berkualitas tinggi dan pengerjaan yang halus. Kata kunci; *Elegant*, *Rich*, *Detail*, *Burgeouise*, *Couture*.

#### b. Supranatural (Magis Spiritual)

Secara keseluruhan tampilan supranatural cenderung gelap dan berkesan misterius. Dalam gaya berbusana ini, banyak digunakan corak bahan yang diilhami mitologi. Kata kunci; *Craft*, *Indigenouse*, *Soft*, *Woven*, *Down to Earth*, dan *Electric*.

#### c. *Festive-Fiesta* (Pesta Kegembiraan)

*Festive-Fiesta* merupakan perayaan atas bersatunya umat manusia, *Pattern-Blocking* dengan motif multibudaya yang eksentrik dan eksotis dipadu dalam sebuah *basic shape pieces* untuk menghasilkan gaya boho yang lebih kontemporer. Kata kunci; *Pattern Blocking*, *Multi-Culture*, *Basic Shape*, *Eccentric* dan *Exotic*.

### 4. *Cortex* (Paradoks Kecerdasan Artifisial)

Tema ini menggambarkan *Artificial Intelligent* (kecerdasan buatan) sebagai neokorteks eksternal bagi umat manusia, yang berlaku sebagai alat untuk mengeksplorasi bentuk, material dan medium dalam riset desain, di mana hasilnya yang seringkali tak terduga membuka horison baru mengenai visi, bentuk dan material.

Cortex memiliki 3 subtema, yaitu :

a. *Fractalucious* (Keindahan Fraktal)

*Fractalucious* diilhami oleh gambar penampang otak dimana menampilkan desain yang luwes dengan menonjolkan garis-garis maupun bidang lengkung yang seolah-olah bergerak mengalir dan tumbuh. Kata kunci; *Unexpected, Dynamic, Fractal, Organic, Growing* dan *Lithe*.

b. *Coded* (Tatanan Sandi)

Inspirasinya berasal dari kemampuan *Artificial Intelligent* dalam menuangkan dan memetakan simbol, huruf atau bentuk lain secara sistematis dalam program komputer. Dalam busana diterjemahkan sebagai susunan bentuk bulatan, bujursangkar maupun alur garis lurus dengan susunan yang merupakan rangkaian kode. Kata kunci; *Translucent, Transparent, Sleek, Minimalis, Vivid* dan *Clean*.

c. *Glitch* (Seni Malfungsi)

*Glitch* justru lebih menekankan pada tekstur ataupun motif ombre maupun nyaris abstrak dengan *noise* dan *grainy* yang memberi kesan tidak beraturan dan bengkok. Kata kunci; *Noise, Grainy, Irregularity, Crooked, Almost-Abstract* dan *Ombre*.

### C. Sumber Ide

#### 1. Pengertian Sumber Ide

Menurut Widjningsih (2006) sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan rangsangan akan lahirnya suatu kreasi. Menurut Sri Widarwati (1996) sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan seseorang untuk menciptakan suatu ide baru. Berdasarkan

uraian di atas dapat disimpulkan bahwa sumber ide merupakan segala sesuatu yang dapat dijadikan sumber informasi agar dapat memicu seseorang untuk mengimplementasikan inspirasinya dalam bentuk desain busana.

## 2. Penggolongan Sumber Ide

Menurut Sri Widarwati (1996), secara garis besar sumber ide dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu:

- a. Sumber ide dari penduduk dunia dan pakaian-pakaian daerah seperti kebaya Jawa, kimono Jepang, pakaian penduduk Cina dan lain-lain.
- b. Sumber ide dari benda-benda alam seperti bentuk dan warna dari tumbuh-tumbuhan, binatang, gelombang laut, bentuk awan dan bentuk benda geometris.
- c. Sumber ide dari peristiwa-peristiwa penting Nasional dan Internasional, seperti PON, Olimpiade, *Sea Games*, *Asean Games* atau Proklamasi Kemerdekaan Indonesia RI 17 Agustus dan lain-lain.

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.

## 3. Sumber Ide

Sumber ide yang saya ambil adalah *Jathilan*. *Jathilan* merupakan kesenian yang umumnya hidup dan berkembang pada masyarakat pedesaan. Berdasarkan sumber ide *Jathilan* saya ingin lebih memperkenalkan mengenai seni *Jathilan* yang umumnya hanya diketahui oleh masyarakat Daerah Istimewa Yogyakarta. Saat ini perkembangan seni penyajian *Jathilan* telah bergeser, yang semula untuk upacara ritual atau adat, kini menjelma menjadi komoditi yang digunakan

untuk menarik Wisatawan. Melalui kesempatan ini saya berharap seni *Jathilan* dapat dikenal oleh dunia tidak hanya di Indonesia. Selain untuk wisatawan, *Jathilan* juga dikembangkan *event* Festival *Jathilan* setiap tahun yang diselenggarakan Dinas Pariwisata DIY. Maka dari itu, saya menggunakan warna-warna mencolok yang diambil dari warna-warna yang digunakan pada instrumen *Jathilan*. Warna-warna *Jathilan* yang berani (merah) diharapkan pemakai dapat memiliki sikap yang energik serta bersemangat, warna oranye dan kuning diharapkan dapat memunculkan kesan aktif dan ceria, serta warna biru dan hijau yang merupakan warna-warna alam diharapkan bagi yang melihat dapat terus mengingat dan menjaga alam dengan baik. Serta diharapkan dapat menularkan energi keceriaan, semangat dan kebahagiaan kepada yang menyaksikan melalui warna, bentuk hingga aksesoris yang digunakan.



Gambar 1. *Jathilan*

#### 4. Pengembangan Sumber Ide

Menurut Dharsono Sony Kartika (2004), perubahan wujud dibedakan menjadi empat yaitu stilasi, distorsi, transformasi dan deformasi.

##### a. Stilasi

Stilasi merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan obyek atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayakan setiap kontur pada obyek atau benda tersebut.

##### b. Distorsi

Distorsi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau obyek yang digambar.

c. Transformasi

Transformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara memindahkan (trans = pindah) wujud atau figur dari obyek lain ke obyek yang digambar.

d. Deformasi

Deformasi adalah 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. Proses deformasi dapat dilakukan dengan cara mengurangi detail-detail dari bagian obyek sehingga menghasilkan desain yang semakin sederhana.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa Sumber ide dan cara pengembangannya yang digunakan dalam menciptakan suatu desain, saya menggunakan teknik deformasi pada penciptaan karya ini yaitu penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk obyek dengan cara menggambarkan obyek tersebut dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili. Dimana saya mengambil siluet kepala kuda keping dan sandal *Jathilan* yang merupakan ciri khas dari *Jathilan*.

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

Menurut Sri Widarwati (2000), desain merupakan suatu rancangan atau gambaran suatu obyek yang dibuat berdasarkan susunan garis, bentuk warna dan tekstur. Mencipta suatu busana merupakan penerapan dari unsur dan prinsip. Unsur dan prinsip menurut desain adalah garis, arah, bentuk, warna, dan lain-lain yang akan diuraikan lebih mendalam dalam suatu desain. Mendesain suatu busana biasanya mengaplikasikan tema, *trend*, sumber ide menggunakan suatu unsur dan prinsip. Unsur dan prinsip ini yang nanti akan diaplikasikan dalam suatu desain. Untuk menggambarkan sumber ide, tema dan *trend* tersebut dalam teknik penyajian gambar ini tentunya selalu berkaitan dengan penerapan unsur dan prinsip desain. Berikut penjelasan secara rinci mengenai hal tersebut.



## 1. Unsur dan Prinsip Desain

### a. Unsur Desain

“Unsur-unsur desain adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyusun suatu rancangan” (Sri Widarwati, dkk, 2000: 7). Menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982), unsur-unsur desain adalah garis, arah, ukuran, bentuk, nilai gelap terang, warna, dan tekstur. Mode busana selalu berganti setiap tahunnya, sehingga muncullah *trend mode* dari tahun ke tahun.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa unsur- unsur desain adalah garis, arah, ukuran, bentuk, nilai gelap terang, warna, dan tekstur yang digunakan untuk merancang suatu karya seni atau desain sehingga dapat dibaca atau dimengerti oleh orang lain. Mencipta desain busana tentunya harus memahami unsur-unsur desain serta dapat mengaplikasikannya dengan tepat.

Berikut ini unsur-unsur desain menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982) dalam bukunya *Disain Busana* yang dikutip oleh Sri Widarwati, dkk (2000), yaitu :

#### 1) Garis

Menurut Sri Widarwati, dkk, (2000), garis merupakan unsur tertua yang digunakan untuk mengungkapkan emosi dan perasaan seseorang. Menurut Soekarno & Lanawati Basuki (2004), garis adalah hasil goresan dari satu titik ke titik lain. Menurut Sri Ardiati Kamil (1986), beberapa garis dapat terjadi karena :

- a) Sambungan bagian-bagian pakaian tersebut, seperti garis pinggang, garis leher, garis sambungan lengan pada badan, garis sambungan pada sisi dan sebagainya.
- b) Detail, dekorasi, dan *trimming* pada pakaian. Misalnya, lipatan-lipatan jarum (*tucks*), kup (*dart*), garis-garis lengkung (*scallops*), merupakan garis pola. Selain itu kerut-kerut dan *ruffles* juga merupakan garis.
- c) Hiasan aplikasi, tusuk-tusuk mesin, dan lain-lain

Macam-macam garis mempunyai sifat yang memberi pengaruh pada perbandingan badan (Sri Ardiati Kamil, 1986), di antaranya:

- a) Garis vertikal, memberikan pengaruh memanjangkan.
- b) Garis horizontal, memberikan pengaruh memendekkan.
- c) Garis diagonal, memberikan pengaruh melebarkan.
- d) Garis lengkung, memberikan pengaruh membesarkan.
- e) Garis bentuk V, memberikan pengaruh mengecilkan.
- f) Garis patah, memberikan pengaruh memotong suatu garis yang panjang dan lurus.

Garis-garis yang dibuat selalu menimbulkan kesan tersendiri atau yang sering disebut dengan sifat garis. Menurut Ernawati (2008), sifat-sifat garis adalah sebagai garis berikut:

a) Sifat Garis Lurus

Garis lurus memiliki sifat kaku dan memberi kesan kokoh, sungguh-sungguh dan keras. Namun, dengan adanya arah sifat garis dapat berubah. (1) Garis lurus tegak memberi kesan keluhuran. (2) Garis lurus mendatar memberi kesan tenang. (3) Garis miring/diagonal merupakan kombinasi dari sifat. (4) Garis vertikal dan horisontal memiliki sifat yang lebih hidup (dinamis).

b) Sifat Garis Lengkung

Garis lengkung memiliki kesan luwes, kadang-kadang bersifat riang dan gembira. Fungsi garis pada penciptaan busana antara lain: (1) Membatasi bentuk struktur atau siluet. (2) Membagi bentuk struktur ke dalam bagian-bagian pakaian untuk menentukan model pakaian. (3) Memberikan arah dan pergerakan model untuk menutupi kekurangan bentuk tubuh seperti garis *princess*, *empire*, dan lain-lain.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, garis adalah hasil goresan dari titik satu ke titik yang lainnya di atas permukaan yang digunakan untuk mengungkapkan emosi dan perasaan seseorang sesuai arah dan tujuannya. Selain itu, dalam dunia *fashion* garis dapat

diterapkan berupa garis hias busana, misalnya garis *empire*, garis *magstop*, dan garis lainnya. Macam-macam garis di antaranya garis vertikal, garis horisontal, garis diagonal, garis lengkung, garis bentuk V, dan garis patah.

Berikut ini akan disajikan bagaimana cara menerapkan unsur garis dalam suatu penciptaan karya busana. Contoh jika seseorang menggunakan garis diagonal pada desain busana yang diciptakan, maka dapat menimbulkan kesan melebarkan dan aktif pada si pemakai. Garis diagonal cocok digunakan untuk seseorang yang bertubuh kurus dan memiliki karakter yang aktif.

## 2) Arah

Menurut Sri Widarwati dkk, (2000), setiap garis mempunyai arah, yaitu; a) mendatar (horisontal), b) tegak lurus (vertikal), dan c) miring ke kiri dan miring ke kanan (diagonal). Menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982), masing-masing arah mempunyai pengaruh yang berbeda terhadap si pengamat. Menurut Sri Widarwati, dkk (2000), sifat-sifat arah garis di antaranya:

- a) Garis lurus mempunyai sifat kaku, kokoh, keras, tetapi dengan arah garis yang berbeda akan memberikan kesan yang berbeda pula.
- b) Garis lengkung mempunyai sifat memberi suasana riang, luwes, lembut, dan lebih *feminine*.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, Unsur arah pada benda dan bahan dapat terlihat dan terasa yang sering dimanfaatkan oleh perancang busana. Unsur arah pada model pakaian dan corak bahan pakaian dapat digunakan untuk mengubah kesan penampilan bentuk tubuh, seperti bentuk pendek berkesan tinggi dan gemuk berkesan ramping. Hasil karya busana pesta malam dengan sumber ide *Jathilan* ini menggunakan arah lengkung. Arah melengkung yang diterapkan pada desain busana tersebut akan berkesan *feminine* bagi si pemakai

## 3) Bentuk

Menurut Sri Widarwati, dkk (2000), unsur bentuk ada dua macam yaitu bentuk dua dimensi dan tiga dimensi. Bentuk dua dimensi adalah bidang datar yang dibatasi oleh garis, sedangkan bentuk tiga dimensi adalah ruang yang bervolume dibatasi oleh permukaan. Menurut Ernawati (2008), bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang mempunyai area atau bidang dua dimensi (*shape*), apabila bidang tersebut disusun dalam suatu ruang maka terjadilah bentuk tiga dimensi (*form*). Terdapat tiga bentuk yang dikenal sebagai pedoman di dalam desain (Chodiyah & Wisri A. Mamdy, 1982), yaitu :

- a) Bentuk segi empat dan segi empat panjang, misalnya garis leher, poncho, kimono, mantel, tas , sepatu.
- b) Bentuk segitiga dan kerucut, misalnya syal, garis-garis hias pada pakaian wanita, topi, lengan dolman, mantel, 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 atau menggunakan alat-alat ukur. Bentuk- bentuk yang dibuat dengan garis lurus antara lain bentuk segitiga, segiempat, lingkaran, trapesium, kerucut, persegi panjang, serta silinder. Bentuk geometris memiliki kesan tegas dan berstruktur.
- b) Bentuk bebas yaitu bentuk-bentuk alam, misalnya daun, bunga, pohon, batu-batuan, titik air, dan lain-lain.

Berdasarkan jenisnya, bentuk terdiri dari :

- a) Bentuk naturalis, merupakan bentuk yang berasal dari bentuk-bentuk yang realis yang ada dialam misalnya tumbuh-tumbuhan, hewan dan bentuk-bentuk alam lainnya.

- b) Bentuk geomteris, adalah bentuk yang diukur dengan alat pengukur dan mempunyai pengulangan bentuk yang teratur, misalnya bentuk segiempat, segitiga, kerucut, bujur sangkar dan lingkaran.
- c) Bentuk dekoratif, merupakan bentuk yang sudah diubah dari bentuk asli melalui proses stilasi atau stilir, tetapi masih ada khas bentuk aslinya.
- d) Bentuk abstrak, merupakan bentuk yang tidak terikat pada benda apapun tetapi tetap mempertimbangkan prinsip-prinsip desain (Ermawati, 2008:203).

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

#### 4) Ukuran

Menurut Sri Widarwati (2000), garis dan bentuk memiliki ukuran yang berbeda-beda, dengan adanya ukuran panjang pendek garis dan besar kecil benda menjadi berbeda. Menurut Arifah A. Riyanto (2003), ukuran adalah sesuatu yang diterapkan pada garis dan bentuk yang dapat memengaruhi hasil suatu desain. Sedangkan menurut Ernawati (2008), ukuran merupakan salah satu unsur yang memengaruhi desain pakaian ataupun benda lainnya.

Menurut Sri Widarwati, dkk, (2000), ukuran digunakan untuk menentukan panjang rok. Ada lima ukuran panjang rok, di antaranya:

- (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*, gaun yang panjangnya sampai lantai/ tumit

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, ukuran adalah pertimbangan dalam desain yang menunjukkan nilai besar kecil, panjang pendek, dan keseimbangan suatu benda, sehingga tercipta kesatuan yang seimbang, serasi, dan harmonis.

#### 5) Nilai Gelap Terang

Menurut Widjningsih (1982), garis atau bentuk mempunyai nilai gelap terang. Nilai gelap terang ini menyangkut bermacam-macam tingkatan atau jumlah gelap terang yang terdapat pada suatu desain.

Menurut Sri Widawarwati (1993), nilai gelap terang adalah suatu sifat warna yang menunjukkan apakah warna-warna itu cenderung hitam atau putih. Nilai (*value*) ini berhubungan dengan gradasi warna yaitu permainan warna dari warna tergelap sampai dengan yang paling terang. “Suatu warna dikatakan gelap apabila warna tersebut cenderung ke warna hitam dan dikatakan terang apabila warna tersebut cenderung ke warna putih” (Arifah A. Riyanto, 2003: 47). Nilai gelap terang juga dapat diterapkan untuk memilih warna yang tepat dengan melihat warna kulit.

Berdasarkan uraian di atas, nilai gelap terang adalah sesuatu yang ditangkap oleh indra penglihatan akibat adanya pantulan cahaya yang mengenainya sehingga mengandung sifat gelap (ditimbulkan warna hitam) dan sifat terang (ditimbulkan warna putih) dan kecenderungan sifat warna yang terdapat dalam suatu desain dan mempunyai nilai.

#### 6) Warna

Warna adalah corak rupa seperti merah, biru, kuning dan sebagainya (Prapti Karomah, 1990). “Kehadiran unsur warna orang dapat terlihat dan melalui unsur warna orang dapat mengungkapkan suasana hati atau watak benda yang dirancang” (Atisah Sipahelut dan Petrussumadi, 1991: 29). Warna adalah kesan yang pertama kali ditangkap oleh mata. “Warna difungsikan untuk membuat daya tarik tersendiri. Pemilihan kombinasi warna yang tepat akan memberi kesan yang menarik dan indah” (Sri Widawarwati, 1993: 12). Jadi, yang dimaksud dengan warna adalah corak rupa yang memiliki

daya tarik dan memegang peranan penting dalam berbagai bidang.

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

a) Warna Primer

Warna primer adalah warna yang terdiri dari warna merah, kuning, dan biru yang belum mengalami pencampuran.

b) Warna Sekunder

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

Warna penghubung adalah warna yang dihasilkan dari dua warna sekunder yang dicampur dengan jumlah yang sama.

d) Warna Asli

Warna asli adalah warna primer dan sekunder yang belum dicampur warna putih atau hitam.

e) Warna Panas dan Warna Dingin

Warna panas adalah warna merah, jingga, kuning dan kuning jingga. Sedangkan yang termasuk dalam warna dingin adalah hijau, biru muda, biru, biru ungu, dan ungu. Warna dingin akan kelihatan menjauh, lebih kecil, sehingga seseorang akan kelihatan lebih kecil dari keadaan sebenarnya. Sedangkan apabila menggunakan busana dengan warna panas mempunyai sifat mendorong, misalnya seseorang memakai warna merah akan kelihatan lebih besar dibandingkan dengan memakai baju biru dengan besar tubuh yang sama.

f) Warna Kombinasi

Warna kombinasi adalah perpaduan antara warna-warna yang terdapat di dalam lingkaran warna.

Adapun diagram warna menurut Brewster adalah sebagai berikut :

a) Warna Primer

Warna dasar yang tidak merupakan campuran dari warna-warna lain. Warna yang termasuk golongan primer yaitu merah, biru, dan kuning.

b) Warna Sekunder

Warna sekunder merupakan pencampuran hasil warna primer dengan proporsi 1:1 misalnya warna jingga hasil campuran warna merah dengan kuning, hijau adalah campuran biru dan kuning, dan ungu campuran dari biru dan merah.

c) Warna Tersier

Campuran salah satu warna primer dengan salah satu warna sekunder, misalnya warna jingga kekuningan didapat dari pencampuran warna kuning dan jingga.

d) Warna Netral

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

e) Warna Panas dan Warna Dingin

Lingkaran warna primer hingga tersier bisa dikelompokkan menjadi dua kelompok besar, yaitu kelompok warna dan dingin. Warna panas dimulai dari kuning kehijauan hingga merah. Sementara warna dingin dimulai ungu kemerahan hingga hijau.

7) Tekstur

Menurut Sri Widarwati, dkk, (2000:) 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). Menurut Widjningsih (1982), tekstur adalah sifat permukaan dari garis, bidang maupun bentuk. Sedangkan menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982), 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.



- a) Tekstur kaku, tekstur yang kaku dapat menyembunyikan atau menutupi bentuk badan seseorang, tetapi akan menampilkan seseorang terlihat gemuk.
- b) Tekstur kasar dan halus, kain bertekstur kasar memberikan tekanan kepada si pemakai sehingga memberi kesan lebih gemuk, sedangkan bahan halus tidak akan memengaruhi kesan ukuran badan, asalkan tidak mengkilap.
- c) Tekstur lemas, kain dengan tekstur yang lembut dan lemas, akan memberikan efek luwes, sesuai untuk model-model busana dengan kerut dan draperi.
- d) Tekstur tembus pandang, kain tembus pandang kurang bisa menutupi bentuk tubuh yang kurang sempurna, seperti terlalu gemuk atau terlalu kurus dan kelihatan langsing
- e) Tekstur mengkilap dan kusam, kain yang memiliki tekstur mengkilap akan memberikan kesan lebih gemuk kepada si pemakai, sedangkan tekstur yang kusam dapat memberi kesan lebih kecil atau langsing.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas tekstur merupakan permukaan suatu benda yang berupa permukaan dari sebuah garis, bidang maupun bentuk yang dapat dilihat maupun dirasakan. Pemilihan tekstur bahan pada pembuatan busana juga memengaruhi penampilan seseorang misalnya tekstur yang mengkilap dapat membuat si pemakai terlihat lebih gemuk. Maka, cocok digunakan untuk seseorang yang memiliki tubuh kurus.

#### b. Prinsip Desain

Menurut Prapti Karomah dan Sacilia Sawitri (1988), selain unsur-unsur pokok yang harus diperhatikan dalam rancangan suatu busana, untuk mendapatkan hasil yang baik prinsip-prinsip desain juga perlu dipertimbangkan. “Prinsip desain adalah suatu cara penggunaan dan pengombinasian unsur-unsur disain menurut prosedur-prosedur tertentu” (Widjingsih, 1982: 9). Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993), prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga

tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian prinsip desain yaitu cara untuk menggunakan, mengkombinasikan, dan menyusun unsur-unsur desain dengan prosedur tertentu sehingga dapat memberikan efek-efek tertentu. Oleh karena itu, untuk mencipta suatu desain yang indah, prinsip desain perlu diterapkan pada desain tersebut.

Adapun prinsip-prinsip desain adalah sebagai berikut :

1) Keselarasan (Harmoni)

“Keselarasan suatu prinsip dalam seni yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susuna objek serta ide-ide“ (Widjiningsih, 1982: 11). Suatu susunan dikatakan harmoni apabila semua objek dalam suatu kelompok kelihatan mempunyai persamaan dan apabila letak garis-garis yang terpentin mengikuti bentuk objeknya. Ada lima aspek dalam prinsip harmoni yaitu, garis dan bentuk, ukuran, tekstur, ide dan warna.

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

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

Berdasarkan dari beberapa pengertian di atas, dapat dijelaskan bahwa keselarsan adalah keserasian atau kesesuaian antara bagian yang satu dengan bagian yang lain dalam suatu benda yang mencerminkan kesatuan dalam pemilihan dan susunan objek dan ide-ide. Misalnya ide busana *drapery*, agar busana tersebut terlihat serasi , maka bagian busananya hendaknya juga menggunakan *drapery* di tempat yang berbeda.

2) Perbandingan (Proporsi)

Menurut Sri Widarwati (2000), perbandingan dalam busana

digunakan untuk menampakkan lebih besar atau lebih kecil, dan memberi kesan adanya hubungan satu dengan yang lain yaitu pakaian dan si pemakai. Menurut Arifah A. Riyanto (2003), yang dimaksud proporsi atau perbandingan pada suatu desain yaitu cara menempatkan unsur-unsur atau bagian-bagian busana yang berkaitan dengan jarak, ukuran, jumlah, tingkatan, atau bidang pada suatu desain busana.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas perbandingan merupakan hubungan antara satu dengan yang lainnya secara menyeluruh untuk menampakkan lebih besar kecilnya suatu benda dalam susunan tertentu yang dipadukan guna mendapatkan keselarasan.

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 (*Balance*)

Menurut Widjiningsih (1982), keseimbangan atau *balance* adalah pengaturan unsur- unsur desain secara baik sehingga serasi dan selaras pada pakaiannya. Suatu keseimbangan akan terwujud apabila penggunaan unsur-unsur desain seperti bentuk, garis, warna dan yang lain dalam suatu desain dapat memberikan rasa puas. keseimbangan digunakan untuk memberikan perasaan ketenangan dan kestabilan. Menurut Ernawati (2008), keseimbangan ada dua macam yaitu simetris (*formal*) dan asimetris (*informal*). 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.

Keseimbangan dipergunakan untuk memberi perasaan ketenangan dan kestabilan pengaruh ini dapat dicapai dengan mengelompokkan bentuk dan warna yang dapat menimbulkan perhatian yang sama pada kiri dan kanan. Ada dua cara untuk memperoleh keseimbangan, yaitu:

- a) Keseimbangan simetris, ialah jika unsur keseimbangan sama antara kiri dan kanan serta mempunyai daya tarik yang sama.
- b) Keseimbangan asimetris yaitu keseimbangan yang diciptakan dengan menyusun beberapa objek yang tidak serupa tetap mempunyai jumlah perhatian yang sama. Objek ini dapat diletakkan pada jarak yang berbeda dari pusat perhatian, keseimbangan ini lebih halus dan lembut serta menghasilkan variasi yang lebih banyak dalam susunannya. Keseimbangan tersebut tidak hanya diterapkan pada busana yang simetris saja akan tetapi dapat diterapkan dalam berbagai model busana. Keseimbangan asimetris juga tetap memperhitungkan keseimbangan dengan mempertimbangkan jatuhnya busana tersebut.

Menurut Widjiningih (1982), keseimbangan dapat dibagi menjadi tiga, yaitu :

- a) Keseimbangan formal (*bisimetri*), adalah keseimbangan obyek dari kiri hingga kanan, tengah atau pusat dengan jarak yang sama.
- b) Keseimbangan informal (*occult*), adalah keseimbangan obyek yang tidak memiliki perhatian yang obyek bagiannya tidak sama dan diletakkan pada jarak yang berbeda dari pusat.
- c) Keseimbangan *obivious*, adalah keseimbangan dari obyek bagian kiri dan kanan tidak serupa tetapi keduanya memiliki daya tarik yang sama.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa keseimbangan adalah pengelompokan dari bentuk, garis, warna, maupun tekstur yang dapat menimbulkan perhatian yang sama dari

berbagai sisi, kanan, kiri, atas, maupun bawah ataupun hanya terpusat pada satu sisi saja. Keseimbangan akan terwujud bila penggunaan unsur-unsur desain dalam suatu desain dapat serasi.

#### 4) Irama

Menurut Sri Widarwati (2000) irama adalah pergerakan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari satu bagian ke bagian lain. Menurut Arifah A, Riyanto (2003) irama merupakan suatu pergerakan yang teratur dari suatu bagian ke bagian lainnya, yang dapat dirasakan dengan penglihatan, terdapat beberapa cara untuk menghasilkan irama dalam sebuah disain busana, antara lain :

##### a) Pengulangan

Pengulangan (*repetition*) dalam suatu disain busana yaitu penggunaan satu unsur disain yang diletakkan pada dua atau beberapa bagian pada suatu disain busana, seperti garis, bentuk, tekstur, ruang, warna dan corak.

##### b) Sejajar

Menempatkan irama pada suatu disain busana dengan menempatkan unsur garis dan bentuk yang sejajar (*parallelism*).

##### c) Rangkaian Irama

Rangkaian irama diperoleh dengan rangkaian (*sequence*) dengan garis dari renda, garis lipit, dengan bentuk geometris, bentuk huruf atau rangka; tekstur dan corak *sequence* ini umumnya untuk disain dekoratif.

##### d) Selang Seling

Mendapatkan irama dalam suatu disain dapat dilakukan dengan membuat selang seling dari dua macam renda, gannitur, dua garis berlainan arah dan sebagainya.

##### e) Gradasi

Gradasi adalah rangkaian yang berdekatan atau yang berdampingan serupa, yang sama bentuknya atau jaraknya berubah secara bertahap dari ukuran atau jarak yang sempit menjadi besar

dalam suatu unit atau menyebar.

f) Radiasi

Radiasi ialah garis yang memancar dari pusat perhatian ke semua arah yang menghasilkan suatu irama. Efek dari radiasi bermacam-macam tergantung bentuk radiasinya, ada yang memberi kesan kuat ataupun melebar.

Berdasarkan beberapa pengertian dapat ditarik kesimpulan bahwa irama adalah suatu pergerakan yang ditimbulkan oleh unsur-unsur yang dimasukan secara berdampingan dan secara keseluruhan dalam suatu komposisi yang dapat mengalihkan pandangan mata dari suatu bagian ke bagian lain.

5) Pusat Perhatian (*Center of Interest*)

Menurut Ernawati (2008), aksen merupakan sesuatu yang pertama kali membawa mata dalam hal yang penting dalam suatu rancangan atau yang sering disebut *center of interest*. Menurut Chodiyah dan Wisri A Mamdy, (1982), desain busana harus mempunyai satu bagian yang lebih menarik dari bagian lainnya, dan ini disebut pusat perhatian.

Menurut (Arifah A. Riyanto, 2003), pusat perhatian pada busana dapat berupa krah yang indah, ikat pinggang, lipit pantas, kerutan, bros, syal, warna dan lain-lain. 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. Menurut (Widjiningsih, 1982), aksen disebut juga pusat perhatian, emphasis, dan center of interest. Aksentu pertama-tama membawa mata pada sesuatu yang penting dalam suatu susunan, dan dari titik itu baru ke bagian lain

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pusat perhatian adalah bagian busana yang lebih menarik daripada bagian lainnya yang dapat berupa warna, garis, bentuk dan ukuran yang kontras dalam pemberian aksentu.

6) Kesatuan (*Unity*)

Menurut Ernawati (2008), kesatuan merupakan sesuatu yang memberikan kesan adanya keterpaduan disetiap unsurnya. Kesatuan merupakan sesuatu yang dapat menunjang bagian yang lain yang akan memberikan sentuhan bahwa hal tersebut selaras dan tidak dapat dipisahkan.

## 2. Teknik Penyajian Gambar

Menurut Sri Widarwati (1996), dalam gambar atau membuat sketsa untuk menciptakan desain pakaian ada beberapa teknik penyajian. Teknik penyajian gambar adalah teknik-teknik yang digunakan untuk menggambar atau membuat-sketsa untuk menciptakan desain busana.

Tujuan dibuat teknik penyajian gambar adalah untuk menyajikan karya desainer pada masyarakat dengan tujuan tertentu misalnya sebagai promosi dan sebagainya. Manfaat untuk mempengaruhi agar konsumen tertarik dengan desain desain yang telah dibuat. Membuat teknik penyajian gambar sangat penting hal ini dikarenakan perlunya kita memahami teknik-teknik apa saja dalam menyajikan desain sehingga konsumen tertarik dengan desain yang kita buat. Berikut beberapa teknik penyajian gambar yaitu :

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

*Design Sketching* (menggambar sketsa) adalah untuk mengembangkan ide- ide dan menerapkannya pada kertas secepat mungkin atau secara spontan. Berdasarkan *design sketching* ini kita harus dapat mengembangkan *style* dengan cara kita sendiri.

Berdasarkan uraian diatas berikut cara membuat *design sketching* dalam teknik penyajian gambar :

- 1) Gambar sketsa harus jelas.
- 2) Dapat dibuat langsung di atas kertas.
- 3) Sikap tubuh memperhatikan segi yang menarik dari desain.
- 4) Semua detail bagian busana (kerah, saku, hiasan).
- 5) Pengembangan di gambar di atas kertas.
- 6) Sketsa tidak perlu dihapus.
- 7) Memilih desain yang di sukai.

8) Penyelesaian gambar tidak berwarna (hanya hitam putih).

Penyajian gambar merupakan hasil kerja awal seorang desainer dalam mengembangkan ide untuk menghasilkan ciptaan busana. Desainer juga bisa menghasilkan desain baru dengan cara mensketsa atau mencoret-coret sambil menyatukan ide yang muncul.

b. *Production Sketching* ( Sketsa Produksi)

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

Berdasarkan uraian di atas berikut cara membuat *production sketching* dalam teknik penyajian gambar:

- 1) Semua detail di gambar jelas dan di sertai keterangan yang lengkap.
- 2) Sikap/pose depan dan belakang, proporsi sebenarnya
- 3) Hati-hati dengan panetapan bagian-bagian busana karena berkaitan dengan busana yang akan diproduksi.
- 4) Desain belakang harus ada.
- 5) Detail yang rumit digambar tersendiri
- 6) Disain *production sheet*, yaitu keterangan tentang desain yang tidak dapat dijelaskan dengan gambar.

c. *Presentation Drawing* (Penyajian Gambar)

*Presentation Drawing* (penyajian gambar) adalah suatu sajian gambar atau koleksi yang ditujukan pada pelanggan (*buyer*). Oleh karena itu dalam penyajian gambar dan pengaturannya (*Lay Out*) 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

Berdasarkan uraian di atas berikut cara membuat *presentation drawing* dalam teknik penyajian gambar :

- 1) Membuat desain dengan teliti
- 2) Membuat sheet bagian belakang, di gambar pada posisi tubuh atau di gambar sebagian.
- 3) Diberi sedikit keterangan tentang detail pakaian
- 4) Menempelkan contoh bahan pada *sheet*, jangan terlalu besar
- 5) Diselesaikan dengan pensil warna, cat air, cat poster sesuai dengan bahan yang digunakan.

d. *Fashion Illustration* ( Ilustrasi Desain Busana)

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

Berdasarkan uraian di atas berikut cara membuat *fashion illustration* dalam teknik penyajian gambar:

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

e. *Three Dimention Drawing* ( Gambar Tiga Dimensi)

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

Berdasarkan uraian di atas berikut cara membuat *three dimention*

*drawing* dalam teknik penyajian gambar:

- 1) Menggambar busana di atas proporsi yang lengkap.
- 2) Menyelesaikan gambar.
- 3) Memotong pada bagian-bagian tertentu.
- 4) Menggunting bahan ditambah kelebihanannya.

### 3. Prinsip Penyusunan *Moodboard*

*Moodboard* merupakan media perencanaan bagi desainer yang menyajikan dan membahas fakta atau permasalahan yang dikaji secara deskriptif dalam bentuk hasil analisis visual yang dilakukan. *Moodboard* adalah suatu media, bisa berupa papan, buku maupun katalog yang berisi kumpulan gambar dan penjelasan mengenai ide *image* yang akan Mahasiswa wujudkan. Gambar-gambar tersebut bisa berupa tempelan-tempelan gambar berasal dari majalah yang disusun dan diberi penjelasan-penjelasan berupa warna-warna yang mendominasi, target pengguna dan lain-lain.

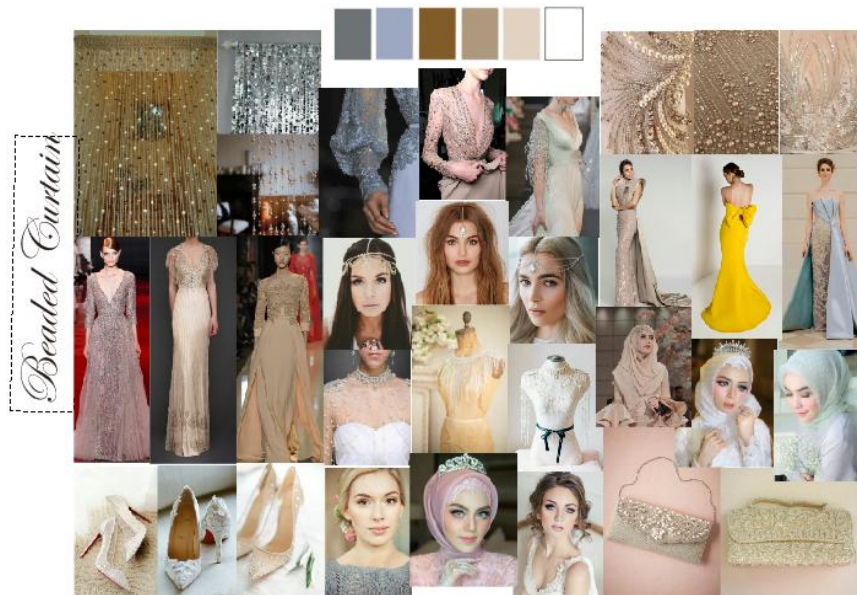
Tujuan dari pembuatan *moodboard* adalah untuk menentukan tujuan, arah dan panduan dalam membuat karya cipta, sehingga proses kreativitas yang dibuat tidak menyimpang dari tema yang telah ditentukan. Konsep *moodboard* dibuat dengan menuangkan ide-ide atau sumber gagasan sesuai dengan tema serta tujuan dari pembuatan karya tersebut. Konsep *moodboard* dibuat berdasarkan tema pembuatan karya. *Moodboard* dibuat oleh desainer yang akan merancang busana. *Moodboard* dibuat ketika mengumpulkan sumber referensi berupa gambar-gambar yang akan dijadikan sumber ide untuk pembuatan desain busana.

Berikut ini saya sajikan langkah-langkah kegiatan pembuatan *moodboard*:

- a. Menentukan tema karya desain yang akan digunakan, lalu memulai mengumpulkan berbagai elemen penyusun *moodboard* berupa berbagai gambar yang dapat menunjang terhadap tema pada *moodboard* tersebut.
- b. Menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan berupa kertas dan perlengkapan lainnya, guntingan gambar-gambar yang satu sama lain memiliki keterkaitan dalam satu tema.

- c. Membuat *moodboard* dari tema yang telah ditentukan, dengan cara menyusun elemen-elemen pembuatan *moodboard* berdasarkan tema yang telah ditentukan.

Berikut contoh pembuatan *moodboard* dengan tema *Beaded Curtains* yang akan dijadikan panduan dalam pembuatan media promosi usaha busana.



Gambar 2. Contoh *Moodboard*

## E. Busana Pesta Malam

Proses pembuatan busana meliputi busana pesta, pola busana, bahan busana, teknologi busana dan hiasan busana. Berikut ini akan dijelaskan secara satu persatu sebagai berikut:

### 1. Busana Pesta Malam

Pembuatan busana pesta malam hal-hal yang perlu dikaji yaitu pengertian busana pesta malam dan karakter busana pesta malam. Berikut ini akan diuraikan secara lebih rinci.

#### a. Pengertian Busana Pesta Malam

“Busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta, dimana pesta tersebut dibagi menurut waktunya yakni pesta pagi, pesta siang dan pesta malam” (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, 1998: 10). Menurut menurut Enny Zuhni Khayati (1998) busana pesta malam

adalah busana yang dikenakan pada kesempatan dari waktu matahari terbenam sampai waktu berangkat tidur, baik yang bersifat resmi maupun tidak resmi. Menurut Sri Widarwati (1993), busana pesta adalah busana yang dibuat dari bahan yang bagus dan hiasan yang menarik sehingga terlihat istimewa. Sedangkan menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982), busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta, biasanya menggunakan bahan yang berkualitas tinggi dengan hiasan dan perlengkapan yang bagus dan lengkap sehingga kelihatan istimewa.

Jadi, dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa busana pesta malam adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta malam hari, dimana busana yang dikenakan lebih istimewa dibandingkan dengan busana sehari-hari, baik dari segi bahan, teknik jahit, desain maupun hiasannya.

#### b. Penggolongan Busana Pesta

##### 1) Waktu

###### a) Busana Pesta Pagi

Busana pesta pagi atau siang adalah busana pesta yang digunakan pada kesempatan pesta antara pukul 00.00 – 15.00. busana pesta ini terbuat dari bahan yang halus, lembut dan menyerap keringat dan tidak berkilau. Pemilihan warna sebaiknya dipilih warna yang lembut dan tidak terlalu gelap.

###### b) Busana Pesta Sore

Busana pesta sore adalah busana pesta yang digunakan pada kesempatan pakai sore menjelang malam. Pemilihan bahan sebaiknya bertekstur agak lembut dengan warna yang cerah atau warna bahan yang gelap dan tidak mencolok.

###### c) Busana Pesta Malam

Busana pesta malam adalah busana pesta yang digunakan pada kesempatan pesta malam hari. Pemilihan bahan sebaiknya yang bertekstur halus dan lembut. Mode busana terlihat mewah atau

berkesan *glamour*. Warna yang digunakan lebih mencolok, baik mode maupun hiasannya lebih mewah.

d) Busana Pesta Malam Resmi

Busana pesta malam resmi merupakan busana pesta yang digunakan pada kesempatan resmi, mode lebih sederhana, berlengan tertutup sehingga kelihatan rapi dan sopan namun tetap terlihat terlihat mewah.

e) Busana Pesta Malam Gala

Busana pesta malam gala adalah busana pesta yang digunakan pada malam hari untuk kesempatan pesta dengan mode yang terbuka dan mewah. Misalnya, *backless*, *busty look* dan *decolette look*.

2) Usia

a) Usia Anak-Anak

Tidak hanya untuk dewasa, anakpun memerlukan busana pesta. Busana pesta untuk anak biasa dibuat dengan bahan yang bagus dengan hiasan-hiasan yang menarik, seperti renda, biku-biku, sulaman dan lain-lain.

b) Usia Remaja

Busana pesta untuk remaja dapat berupa gaun dengan leher terbuka, berlengan atau tidak berlengan. Warna yang dipilih sebaiknya yang lembut dan cerah serta bahan yang dipilih juga bahan yang berkualitas seperti bahan yang berbulu atau mengkilap.

c) Usia Dewasa

Menurut Prapti Karomah (1990), busana pesta usia dewasa dibagi menjadi dua, yaitu:

- (1) Busana pesta untuk undangan resmi : Busana pesta untuk undangan resmi misalnya pada upacara kenegaraan di lapangan atau di dalam gedung, serah terima jabatan, wisuda perguruan tinggi dan lain-lain.

- (2) Busana pesta untuk undangan tidak resmi : Busana pesta untuk undangan tidak resmi misalnya pada acara syukuran, pesta ulang tahun, acara perpisahan dan lainnya.

c. Karakteristik Busana Pesta Malam

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

1) Model atau siluet busana pesta

Menurut Sri Widarwati, dkk, (1993) siluet busana pesta adalah struktur pada desain busana yang mutlak harus dibuat dalam suatu desain. Menurut Arifah A. Riyanto (2003) 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 (*silhouette*) A, I, H, Y, S, T, O, X, V. Penggolongan siluet dibagi beberapa macam :

a) Bentuk Dasar

Penggolongan siluet menurut bentuk dasar dibedakan menjadi tiga, yaitu :

- (1) Siluet lurus atau pipa (*straight/tabular*)
- (2) Siluet lonceng (*bell-shape/bouffant shilouette*)
- (3) Siluet menonjol (*bustle shilouette*)

b) Kesan Usia

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

c) Pengaruh Tekstur

Siluet berdasarkan pengaruh tekstur dibagi menjadi dua, yaitu siluet tailor dan siluet *drapery*.

d) Bermacam Huruf

Berdasarkan bentuk huruf siluet dibedakan menjadi A, H, I, T,

Y, S, X, O dan L.

e) Bentuk yang Ada di Alam

f) Berdasarkan bentuk yang ada di alam, siluet di bedakan menjadi empat, yaitu:

(1) Siluet *Hourglass*, yaitu mengecil di bagian pinggang, siluet ini masih dibagi menjadi tiga, yaitu :

i. Siluet natural, yaitu siluet yang menyerupai kutang atau *strapless*. Bagian bahu mengecil, bagian dada besar (membentuk buah dada), bagian pinggang mengecil dan bagian rok membesar.

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

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

(4) Siluet Geometrik, yaitu siluet yang bentuknya berupa garis lurus dari atas kebawah tidak membentuk tubuh. Siluet geometrik dibagi menjadi empat yaitu siluet persegi panjang (*rectangle*), siluet trapesium (*trapeze*), siluet taji (*wedge*) dan siluet tunik (*T-Shape*).

(5) Siluet *bustle*, yaitu siluet yang memiliki ciri khas adanya bentuk menonjol di bagian belakang. Memiliki bentuk asli mengecil dibagian pinggang kemudian diberi tambahan berupa draperi atau kerutan yang dilekatkan atau terlepas.

(6) Siluet *pant* (celana), menurut Sri Widarwati (1993) busana pesta seringkali terbuka dibagian atas, seperti model *decollate*, *strapless/bustle*, *backless*, dan lain-lain.

## 2) Bahan Busana Pesta Malam

Penggunaan bahan untuk busana pesta malam dibuat dari bahan-bahan yang bertekstur lebih lembut dan halus. Selain itu, menggunakan bahan yang melangsi dan warna yang mencolok. Menurut Enny Zuhni Khayati (1998), ada empat hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan bahan busana, antara lain:

- a) Memilih bahan sesuai dengan model desain.
- b) Memilih bahan sesuai dengan kondisi si pemakai.
- c) Memilih bahan sesuai dengan kesempatan si pemakai.
- d) Memilih bahan sesuai dengan kenangan keluarga

## 3) Warna Busana Pesta Malam

Warna dapat mencerminkan perasaan hati seseorang yang mengenakan busana. Warna yang gelap akan berkesan mengecilkan tubuh, sedangkan warna terang akan memberikan kesan gemuk. Pemakai 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. Menurut (Prapti Karomah, 1990), pemilihan warna bahan untuk pesta malam sebaiknya dipilih warna yang agak tua, misalnya hitam, biru tua, coklat tua, merah, dan lain-lain.

Menurut (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, 1998), busana pesta malam biasanya menggunakan warna-warna yang mencolok/cerah, warna-warna yang lembut, seperti ungu, biru muda, dan putih serta warna-warna tua atau gelap, seperti merah menyala dan biru gelap. Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993) pemilihan warna busana pesta berbeda, harus disesuaikan dengan kesempatan pestanya. Pada umumnya warna yang digunakan untuk busana pesta malam adalah yang mengandung unsur merah, hitam, keemasan, perak atau warna-warna yang mengkilap.



#### 4) Tekstur Bahan Busana

Menurut Sri Widarwati, dkk (2000), 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. Demi mendapatkan keselarasan dalam tekstur maka perlu diketahui macam-macam tekstur. Macam-macam tekstur antara lain halus, licin, berkilau, kusam, kasar, dan lain-lain. Tekstur bahan untuk busana pesta malam biasanya lembut, bahan melangcai, mengkilap, dan menggunakan bahan yang berkualitas.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa, tekstur yang digunakan untuk busana pesta malam adalah tekstur yang halus, licin berkilau, dan menggunakan bahan yang berkualitas, karena busana pesta merupakan busana yang beda dari busana-busana yang lain.

## 2. 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 model yang diinginkan. Menurut Widjiningsih (1994) pola terdiri dari beberapa bagian, yaitu pola badan (blus), lengan, kerah, rok, kulot, dan celana yang masih dapat diubah sesuai mode yang dikehendaki. Pada proses pembuatan pola sangat penting pengaruhnya untuk pembuatan busana.

Adapun langkah-langkah pembuatan pola adalah sebagai berikut:

### a. Metode Pembuatan Pola Busana

Menurut Widjiningsih (1994) ada beberapa metode dalam pembuatan pola, di antaranya:

#### 1) *Drapping*

*Drapping* adalah cara membuat pola atau busana dengan meletakkan kertas tela sedemikian rupa di atas badan seseorang yang akan dibuatkan busananya mulai dari tengah muka menuju ke sisi dengan bantuan jarum pentul. Demi memperoleh bentuk yang sesuai dengan bentuk badan diberikan lipit pantas (kupnat). *Drapping* banyak digunakan sebelum pola konstruksi berkembang, karena *drapping* ini memiliki beberapa keunggulan antara lain, yaitu tidak membutuhkan ukuran karena dapat langsung dibuat pada *manequin* atau badan seseorang, tidak terlalu memerlukan banyak waktu, langsung dapat membuat desain yang kita inginkan dan apabila kurang teliti dalam pembuatannya pola tetap dapat dibuat.

## 2) Kontruksi Pola

”Konstruksi pola adalah pola yang dibuat berdasarkan ukuran yang dari bagian-bagian yang diperhitungkan secara matematis dan gambar pada kertas sehingga tergambar bentuk badan muka dan belakang, rok dan lain-lain” (Widjiningsih, 1994: 3). Konstruksi pola ini dapat dibuat untuk bermacam-macam busana. Memperoleh konstruksi pola yang baik harus menguasai hal-hal sebagai berikut:

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

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 di gambar.
- b) Waktu yang diperlukan lebih lama dibanding dengan

memakai pola jadi.

- c) Membutuhkan latihan yang lama.
- d) Harus mengetahui kelemahan dari konstruksi yang di pilih.

#### b. Pengambilan Ukuran

##### 1) Ukuran Pola Badan

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

##### 2) Ukuran Pola Rok

- a) Panjang rok muka : diukur 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 : diukur sampai lantai dahulu, kemudian di kurangi dengan angka yang sama. Umumnya panjang rok sisi 1 atau 2 cm lebih panjang dari pada ukuran di tengah muka.
- c) Panjang belakang : diukur 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.

Pengambilan ukuran sangat penting diperhatikan karena mempengaruhi keberhasilan dalam pembuatan busana. Mengambil ukuran pada model haruslah presisi dan dilakukan dengan cermat dan teliti.

### 3. Bahan Busana

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998), bahan yang digunakan untuk busana pesta, baik yang terbuka maupun untuk muslimah, biasanya dipilih bahan-bahan yang berkualitas tinggi dan mampu menimbulkan kesan mewah. Bahan-bahan tersebut antara lain bahan yang tembus terang seperti bahan brokat, tile, organdi, sifon dan lain lain. Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993) bahan yang digunakan untuk busana pesta antara lain beledu, kain renda, lame, sutera, dan sebagainya. Busana pesta yang digunakan pada umumnya adalah bahan yang berkilau, bahan tembus terang, mewah dan mahal setelah dibuat.

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) ada empat hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan bahan busana yaitu:

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

### 4. Teknologi Busana

Menurut Nanie Asri Yulianti (1993), 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), 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 kampuhnya rapi, dapat dirapikan dengan cara antara lain kampuh buka yang diselesaikan dengan dirompok, kampuh buka yang diselesaikan dengan dijahit tepi tirasnya, kampuh buka yang diselesaikan dengan digunting zig-zag, kampuh buka yang diselesaikan dengan tusuk balut, kampuh buka yang diselesaikan dengan tusuk feston.

Menurut Sicilia Sawitri (1997) ada dua cara untuk menjahit kampuh buka yaitu sebagai berikut:

- a) Kampuh yang harus dijahit disatukan kemudian dijahit dengan jarak jahitan sedang dan dijahit tepat pada garis pola.
- b) Kampuh yang sudah dijahit, dibuka dan di press dengan setrika.

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:

- a) Kampuh Balik
- b) Kampuh Pipih
- c) Kampuh Perancis
- d) Kampuh Sarung

b. Teknologi *Interfacing*

“*Interfacing* adalah bahan yang dipergunakan untuk memberikan bentuk nampak rapi” (Sicilia Sawitra, 1997:21). Bagian yang perlu diberi *interfacing* adalah bagian kerah, lapel kerah, punggung dan lidah tengah muka. *Interfacing* dengan perekat dan tanpa perekat. Kegunaan *interfacing* ini adalah untuk memperbaiki bentuk jatuh bagian-bagian busana sehingga terlihat lebih rapi dan indah. *Interfacing* terbuat dari bermacam-macam bahan yang berbeda dengan konstruksi dan penyempurnaan yang berbeda. Dilihat dari konstruksinya, *interfacing* digolongkan menjadi tiga yaitu yang berasal dari tenunan (*woven*), rajutan (*knit*), dan bukan tenunan (*non woven*).

1) Tenunan (*Woven*)

Jenis tenunan yang arah seratnya memanjang saling mengikat. Cara penggunaannya sebaiknya mengikuti arah serat. Jenis ini akan membentuk pakaian lebih bagus dan stabil.

2) Bukan Tenunan (*Non Woven*)

Proses pembuatannya tidak ditenun melainkan dikempa, sehingga tidak memiliki arah serat yang dilumatkan, direkatkan atau diampurkan dengan bahan kimia. *Interfacing* yang tidak ditenun biasanya lebih keras daripada yang ditenun.

3) Rajutan (*Knit*)

Konstruksi kain rajut berbeda dari kain tenun. Pada umumnya elastisitas kemuluran bahan rajut lebih tinggi dari bahan tenun. Termasuk juga *interfacing* jenis baru ialah interfusi atau fusing, yaitu pengembangan secara modern menggunakan perekat untuk mengisi serat-serat yang pendek atau bahan direkatkan bersamaan.

Interfusi ini antara lain ialah kain pasir, viselin, kain keras, kain gabus dan lain-lain. Cara merekatkannya adalah dengan cara dipress menggunakan setrika.

c. Teknologi *Facing*

Menurut Nanie Asri Yulliatry (1993), *facing* sebagai penyelesaian bagian lapel kerah, lapisan lidah pada bagian muka dan sebagai hiasan jika menggunakan warna lain (kombinasi warna) dari busananya. Sedangkan menurut Sicilia Sawitri (1997) *Facing* adalah lapisan yang tampak dari luar.

d. Teknologi *Interlining*

Menurut Sicilia Sawitri (1997), *interlining* merupakan potongan bahan pembentuk yang dipotong serupa dari bagian sebuah desain dan dipergunakan di antara suatu bahan pelapis dan bagian dari desain, yang dikonstruksikan terpisah dan digabungkan dengan tusuk flanel (*catch stitch*) pada lapisan *facing* pakaian sebelum dijahit ke dalam. *Interlining* adalah pakaian yang dilapis, dipasang jika diperlukan terutama pada musim dingin di negara-negara Eropa. Gunanya untuk memberikan panas tambahan. Bahan yang digunakan adalah bahan yang berbulu. Menurut Goet Poespo (2005), *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)

Pemilihan bahan untuk *lining*, harus memenuhi syarat-syarat antara lain:

- 1) Tahan lama sesuai dengan bahan pokok.
- 2) Tidak tembus terang.
- 3) Tidak luntur.
- 4) Tahan obat dalam proses *dry cleaning*.
- 5) Warna cocok atau harmonis dengan bahan pokoknya.
- 6) Bahannya halus.

Menurut Nanie Asri Yulianti (1993), penyelesaian *lining* ada dua macam yaitu teknik lepas dan teknik lekat, sebagai berikut:

1) Pemasangan *Lining* dengan Teknik Lepas

Pemasangan *lining* dengan teknik lepas yaitu antara bahan utama 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 bagain 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 Pengepresan

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 penyetrikan. Alat-alat yang digunakan untuk melakukan pengepresan antara lain: papan pres



(papan seterika), papan lengan, bantalan *tailor (Tailor's Ham)*, kain pengepres, seterika uap minimal 1100 watt, roll untuk kampuh/ *seam roll* .

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 sebagai pelengkap busana semakin bervariasi sehingga pemilihannya pun semakin beragam. Hiasan busana atau *garniture* adalah suatu rancangan gambar (gambar cipta) yang nantinya digunakan untuk menghiasi dan penyelesaiannya menggunakan macam-macam tusuk hias “(Widjningsih, 1982: 1). Menurut Chodiyah dan Wisri A Mamdy (1982) hiasan busana adalah bagian-bagian dalam bentuk struktur yang tujuannya untuk mempertinggi keindahan desain strukturnya. Hiasan busana berfungsi untuk memperindah sehingga menambah nilai atau mutu suatu busana. Diperlukan ketelitian dan kecermatan didalam memilih dan memasang dan menempatkannya.

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, ritsluiting 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.
- g. Hiasan prada yaitu rekayasa manusia untuk mendapatkan warna kuning keemasan atau putih keperakan pada proses pewarnaan atau pencelupan kain batik dan bahan tekstil.
- h. 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 bentuknya dan ukurannya sangat bervariasi.
  - 2) Pasiran atau manik-manik yang bentuknya bulat kecil-kecil, agak pipih dan tengahnya berlubang.
  - 3) Payet atau ketep yaitu manik-manik yang bentuknya lempengan pipih bulat dan tengahnya berlubang, biasanya

menggunakan variasi dengan bentuk pasiran atau mote yang paling kecil.

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

Terdapat bermacam-macam jenis sulaman. Menurut Pipin Tresna Prihatin (2004), ulaman dikelompokan menjadi dua, yaitu:

- 1) Sulaman Putih (Sewarna)

Sulaman putih adalah sulaman yang warna benang hiasnya sama dengan bahan (tekstil) yang dihiasi. Disebut sulaman putih karena sulaman tersebut pada jaman dahulu kala hanya dikerjakan pada bahan putih saja karena belum banyak bahan berwarna (polos) seperti sekarang, yang termasuk dalam sulaman putih, yaitu:

- a) Sulaman Inggris

Sulaman Inggris merupakan sulaman yang motif-motifnya berbentuk bulat, bulat panjang dan berbentuk titik-titik air mata, yang tidak terlalu lebar, cukup kecil-kecil dan berlubang.

- b) Sulaman Riselie

Sulaman Riselie disebut juga dengan sulaman terbuka karena

efeknya terbuka (sepereti renda) dan warnanya pun berasal dari nama renda.

c) Sulaman Bayangan

Sulaman bayangan berfungsi sebagai hiasan adalah bayangannya saja. Tusuk yang digunakan terutama tusuk bayangan atau tusuk flanel, dan bentuk garis-garis dikerjakan dengan tusuk tikam jejak

d) Matelase

Matelase juga disebut dengan sulaman relief atau sulaman timbul. Relief ini terjadinya bukan dari tusuk-tusuk hias melainkan dari kain-kain pelapisnya ataupun kapas.

2) Sulaman Berwarna

Sulaman berwarna dalam menghias kain adalah sulaman yang menggunakan bermacam-macam warna benang. Adapun sulaman berwarna meliputi :

a) Sulamam Fantasi

Sulaman fantasi disebut juga sulaman bebas karena sulaman ini didesain dengan memvariasikan tusuk hias dan warna benang pada bahan tenunan polos.

b) Sulaman Aplikasi dan Inkrustasi

Sulaman aplikasi adalah jenis sulaman yang hiasannya diperoleh dengan cara melekapkan secamping kain yang dibentuk menurut motif yang diinginkan pada kain lain sebagai hiasan dengan menggunakan tusuk hias. Sulaman Inkrustasi merupakan jenis sulaman yang pengerjaannya hampir sama seperti sulaman aplikasi.

Sulaman inkrustasi seperti halnya sulaman aplikasi ditandai dengan adanya secamping kain yang dilekapkan sebagai motif hiasnya. Perbedaannya dengan aplikasi, kain pelepas yang digunakan pada sulaman inkrustasi berupa kain yang tipis atau tembus terang, seperti voal atau tile.

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

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

Penggunaan hiasan busana yang tepat, dapat meningkatkan keharmonisan penampilan busana secara keseluruhan. Hal tersebut dapat dicapai dengan memilih desain yang tepat serta macam hiasan yang sesuai. Hiasan yang diterapkan pada pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide *Jathilan* adalah hiasan dari kain berupa *drapery* yang bagian tengahnya di beri efek lubang menggunakan teknik inkrustasi yang ternspirasi dari bentuk sandal *Jathilan* dan hiasan dari bahan istimewa yaitu penggunaan pita satin pada aksan *drapery*. Cara menghiasnya ialah dengan memasang ujung pita satin pada satu sisi pinggir lubang dan ujung pita satin disisi lainnya, pita satin dibuat longgar sehingga menimbulkan kesan menggantung, dan menggunakan berbagai macam warna pita satin.

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

## **F. Pergelaran Busana**

### **1. Pengertian Pergelaran Busana**

Menurut Arifah A. Riyanto (2003), peragaan busana atau pergelaran busana adalah kegiatan yang dilakukan oleh para desainer, pengusaha tekstil untuk mempromosikan atau menunjukkan hasil produksi atau rancangannya kepada

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

Berdasarkan sumber diatas dapat disimpulkan bahwa pertunjukan busana merupakan proses penampilan sebuah karya busana dari seorang desainer ataupun seseorang yang menggeluti dibidang fashion yang bertujuan untuk memamerkan atau mempromosikan karyanya kepada khalayak umum atau masyarakat.

## 2. Tujuan Pertunjukan Busana

Adapun tujuan dari sebuah peragaan busana adalah bertujuan untuk :

- a. Mempromosikan suatu kreasi dari perancang mode ataupun produk terbaru dari perusahaan tekstil, kosmetik, aksesoris serta garment.
- b. Mencari dana untuk kegiatan tertentu.
- c. Sebagai hiburan/acara selingan dari suatu pesta atau pertemuan, misalnya ulang tahun suatu perusahaan atau organisasi, resepsi, arisan, dan seminar.

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

- a. Sebagai wahana belajar keorganisasian dalam bentuk kepanitiaan pertunjukan busana.
- b. Melahirkan desainer-desainer muda yang profesional di bidangnya.
- c. Memperkenalkan sebuah hasil karya perancang busana kepada masyarakat.

## 3. Tata Panggung

Menurut Yuni Pratiwi dan Frida Siswiyanti (2014), panggung adalah media bagi aktor untuk melakukan aktifitas perannya (wadah dalam berkespresi) dihadapan penonton. Sebuah panggung didesain dan ditata sesuai dengan

kebutuhan dalam peran. Berdasarkan penjelasan tersebut, panggung merupakan suatu ruang yang secara mendasar merupakan sarana penentu dalam mencapai tujuan dari sebuah pertunjukan.

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

Berdasarkan buku yang disusun oleh Corinth, *How To Put Showmanship into the Fashion Show* (1970:7), menyatakan ukuran panggung bervariasi baik di dalam ruangan maupun tinggi ketika memutuskan pada jenis panggung yang digunakan, perencana pertunjukan harus memperhatikan dua poin yaitu:

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

#### 4. *Lighting*

Penataan lampu panggung ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, yaitu: masalah fisikal dan mekanikal dan masalah artistik. Masalah fisikal dan mekanikal adalah masalah yang berkaitan dengan teknik pemasangan dan operasional lampu yaitu *lighting* unit yang digunakan dan peletakan alat-alat tersebut. Jenis-jenis lampu yang digunakan sebagai *lighting* panggung antara lain :

- a. Lampu PAR (*Parabolic Aluminized Reflector*), lampu ini sangat umum digunakan saat *event outdoor* maupun *indoor*. Lampu ini tidak bergerak dan cahaya yang berpencah tanpa mempunyai batasan yang jelas. Fungsi dari lampu ini sebagai *flood light* untuk mengisi seluruh ruangan dan menghasilkan suasana tertentu.
- b. Lampu sorot khusus yang biasanya manual dan diletakkan jauh dari panggung. Biasanya digunakan untuk menyorot dan mengikuti

langkah seseorang.

- c. Lampu *moving head*, yang mampu bergerak kiri dan kanan atau bahkan atas dan bawah karena terdapat motor didalamnya yang mengatur posisi, arah dan kecepatannya.
  - d. Lampu *bar*, memiliki fungsi yang sama seperti PAR dimana cahayanya yang mengisi ruangan akan tetapi memiliki bentuk yang memanjang sehingga hasil pencahayaannya lebih merata tidak terpusat seperti pada lampu PAR.
  - e. Lampu panel, berbentuk panel yang seluruh permukaan memancarkan cahaya, ada beberapa tipe lampu panel, yaitu pencahayaannya merata pada ruangan ada pula yang lebih besar (modular), fungsi sebagai layar video dan dapat di program sebagai metode *pixel mapping*.
  - f. Lampu *pinspot*, mempunyai dimensi kecil yang pada umumnya dipasang dalam jumlah yang banyak dan mudah dipasang diberbagai posisi, dan menembakkan cahaya *spot light*. Cahaya ini memancar ke segala arah dengan *beam angle* yang sangat luas, menyerupai bola seperti *mirror ball* yang diberikan efek *moon flower*, atau bahkan seperti *moving head* yang menembakkan ke berbagai macam efek *lighting* di segala arah.
5. Tahap Pergelaran
- a. Persiapan
    - 1) Pembentukan Kepanitiaan  
Menurut Ari Adriati Kamil (1996), panitia gelar busana terdiri dari ketua panitia, wakil ketua, sekretaris dan humas, bendahara, *announcer*, perlengkapan, penanggung jawab peragawati dan tata rias.
    - 2) Menentukan Tema  
Menyelenggarakan pagelaran busana pasti mempunyai tema. Tema harus sesuai dengan sumber ide yang akan ditampilkan pada pagelaran.
  - b. Proses



#### 1) Menentukan Waktu dan Tempat

Menentukan waktu pagelaran sebaiknya ditentukan pada hari libur dimana peluang seseorang untuk menghadiri acara tersebut terbuka lebar. Sedangkan dalam memilih tempat pagelaran sebaiknya ditentukan sebuah tempat yang strategis dan kapasitas ruangnya disesuaikan dengan tamu yang akan hadir.

#### 2) Hasil

Menurut Sri Ardiati Kamil (1996), hasil evaluasi bertujuan untuk menilai gelar busana secara keseluruhan, sehingga ada perbaikan untuk acara selanjutnya.