

BAB III

KONSEP PENCIPTAAN KARYA DAN PERGELARAN

Menciptakan busana pesta malam dengan sumber ide *Jathilan* untuk wanita dalam pergelaran busana *Tromgine* melalui beberapa tahap, yaitu penciptaan desain busana dan pembuatan busana. Berikut akan dijelaskan mengenai tahapan dalam pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide *Jathilan*.

A. Konsep Penciptaan Desain

Penciptaan karya melalui konsep penciptaan desain ini meliputi penentuan tema, *trend*, sumber ide, unsur dan prinsip desain. Berikut ini akan diuraikan mengenai penerapan konsep tersebut didalam pembuatan busana:

1. Penerapan Konsep Tema dalam Penciptaan Desain

Tema diambil untuk Pergelaran Busana tahun 2019 ini adalah *Tromgine*, *Tromgine* merupakan singkatan dari *The Role of Millenial 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.

Karya-karya yang ditampilkan merupakan perwujudan penggunaan teknologi sebagai wujud peran Mahasiswa dalam mempopulerkan warisan budaya yang ada di Indonesia dalam wujud sumber ide busana yaitu *Heritage* Indonesia. *Heritage* merupakan peninggalan masa lalu yang harus diperkenalkan dari

generasi ke generasi. *Heritage* meliputi tradisi, bangunan, taman nasional, cerita rakyat dan peninggalan sejarah yang berumur puluhan tahun. Melalui tema ini diharapkan Mahasiswa dapat ikut serta dalam mempopulerkan warisan budaya dan alam yang ada di Indonesia. Penerapan tema *Tromgine* pada penciptaan desain ini terdapat pada teknik *patchworks* yang digunakan pada bagian atas *overall* dan draperi pada bagian rok. Pengambilan sumber ide *Jathilan* pada penciptaan desain ini bertujuan agar kita dapat lebih meningkatkan dan menguatkan kecintaan terhadap warisan budaya Indonesia, serta mengenalkan warisan budaya lebih dalam dan jauh pada masyarakat luas. Maka dari itu, penulis menggabungkan antara budaya dan teknologi pada desain dengan takaran yang pas. Selain itu seperti ciri khas yang terdapat pada instrumen *Jathilan* yaitu kuda keping dan sandal diwujudkan dengan membuat gradasi pada bagian *overall* dan efek lubang pada bagian tengah *drapery* dengan teknik *patchwork*, lukisan pada bagian *drapery* serta warna-warna khas dari kuda keping dan beberapa aksesoris juga diaplikasikan pada busana pesta malam ini.

2. Penerapan Konsep *Trend* pada Penciptaan

Trend yang diusung dalam penciptaan karya busana ini adalah *Exuberant* dengan subtema *Urban Caricature*. *Exuberant* (keceriaan optimisme) merupakan bentuk dari upaya mencari keakmuran, identitas terpadu, penerimaan dimasyarakat dan kebahagiaan. *Exuberant* digambarkan sebagai suatu yang sangat hidup, senang dan bersemangat dipenuhi oleh energi dan antusiasme. Karakter dasar dari tema ini adalah santai, ramah, sedikit *nerdy* namun tetap *stylish* dan lucu. Kehidupan yang tidak terlepas dari teknologi digital merangkul rekonsiliasi budaya dalam musik, hiburan dan seni, yang divisualisasikan dengan grafis yang berwarna, *street art*, komik dan kartun.



Gambar 3. Trend *Exuberant*



Gambar 4. Trend *Exuberant*

Penulis mengungkap subtema dari trend *Exuberant* yaitu *Urban Caricature*. *Urban Caricature* (karikatur metropolitan) mengambil seni *urban* dan gaya *pop-punk* yang kental. Menggunakan *basic item*, namun tampilan terlihat lebih kekanakan dengan menambahkan motif grafis yang populer dikalangan remaja.



Gambar 5. *Urban Caricature*



Gambar 6. *Urban Caricature Style*

Berdasarkan *trend* yang diusung penulis yaitu *Exuberant-Urban caricature*, memiliki keterkaitan dengan tema *Tromgine* yaitu mengenai teknologi yang semakin berkembang di zaman milenial ini, berkreasi memadukan antara *trend*, budaya dan teknologi, lebih berani dalam mengekspresikan diri namun tetap mengingat budaya dan berupaya dalam melestarikan alam. *Trend* tersebut akan memberi kesan aktif dan ceria kepada si pemakai, lalu kesan lucu dan unik yang juga ada pada *trend Exuberant*. Penerapan *trend Exuberant* pada penciptaan desain ini terdapat pada teknik *patchworks* yang digunakan pada bagian atas *overall* dan draperi pada bagian rok. Selain itu, seperti motif-motif yang terdapat pada instrumen *Jathilan* yaitu kuda kepang diwujudkan dengan cara dilukis pada bagian *drapery* serta warna-warna khas dari kuda

kepeng dan beberapa aksen warna-warni juga diaplikasikan pada busana pesta malam ini.

3. Penerapan Konsep Sumber Ide dalam Penciptaan

Sumber ide yang diusung adalah *Jathilan* yang berasal dari Ponorogo. *Jathilan* adalah suatu kesenian yang berkembang dan hidup pada masyarakat pedesaan. Beberapa instrumen yang digunakan saat adegan *jathil* yaitu sandal kuda kepeng. Sandal diterapkan pada bagian tengah *drapery*, dibuat lubang menggunakan teknik inkrustasi dengan bentuk sandal kemudian diberi aksan pita *satın* yang menggantung. Kuda kepeng merupakan instrumen yang dibuat dari anyaman bambu kemudian dihias sedemikian rupa. Bentuk, motif hingga warna yang ada pada kuda kepeng inilah saya mengambil sebagai ciri khas *Jathilan* pada desain saya. Salah satu karakter dari *Jathilan* adalah aktif, sehingga pada desain saya buat sederhana, namun untuk memunculkan karakter aktif saya terapkan pada bentuk *drapery* yaitu asimetris dengan arah diagonal. Berikut karakter dari *Jathilan* antara lain:

- a. Menggunakan instrumen kuda kepeng yang memiliki kesan unik dan aktif.
- b. Menggunakan warna-warna yang cerah dan kontras, yaitu merah, oranye, kuning, biru elektrik dan hijau.
- c. Gerak pada tariannya cenderung aktif dan tak teratur.
- d. Terdapat banyak rumbai pada instrumennya.
- e. Memiliki motif yang unik dan menggunakan warna yang cerah.



Gambar 7. Pertunjukan *Jathilan*

Source : [pinterest.com](https://www.pinterest.com)



Gambar 8. Pertunjukan *Jathilan*

Source : [pinterest.com](https://www.pinterest.com)



Gambar 9. Bentuk Kuda Kepang

Source : *pinterest.com*

Alasan penulis mengambil *Jathilan* sebagai sumber ide adalah 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. Penulis berharap seni *Jathilan* dapat dikenal oleh dunia tidak hanya di Indonesia. Selain untuk wisatawan, *Jathilan* juga dikembangkan melalui *event Festival Jathilan* setiap tahun yang diselenggarakan Dinas Pariwisata DIY. 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. Penulis berharap dapat menularkan energi, semangat, keceriaan dan kebahagiaan bagi yang menyaksikan.

4. Penerapan Konsep Unsur Desain dalam Penciptaan

a. Garis

Garis yang digunakan dalam penciptaan ini adalah garis lengkung, garis vertikal, garis horisontal dan garis diagonal. Garis vertikal dapat menimbulkan kesan tinggi dan panjang pada pemakai, diterapkan pada siluet bagian lengan dan rok. Garis horisontal memberikan efek memendekkan, diterapkan pada bagian pinggang. Garis lengkung yang terdapat bagian atas *overall* dan pada draperi, garis lengkung menimbulkan kesan anggun dan membesarkan kepada pemakai, bentuk dari garis lengkung terinspirasi dari bentuk kuda kepang. Garis diagonal memberikan kesan aktif, diterapkan pada aksesoris draperi pada bagian rok.

b. Arah

Arah yang digunakan ialah arah lurus dan lengkung, arah lurus menimbulkan kesan kokoh, kuat, dan tegas. Arah lurus diterapkan pada lengan dan rok yang dapat menimbulkan kesan tinggi pada si pemakai dan arah mendatar pada lipit searah pada bagian *overall* dapat memberikan kesan melebar. Arah lengkung menimbulkan kesan yang riang, luwes, lembut dan lebih *feminine*. Arah lengkung diterapkan pada bagian *overall* dengan teknik *patchwork* dengan tujuan untuk membuat gradasi warna.

c. Bentuk

Bentuk yang digunakan ialah bentuk geometris, 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 ini saya terapkan pada bagian atas *overall* yaitu pada bagian lipit dan bentuk dengan garis lengkung.

d. Ukuran

Ukuran yang diusung pada penciptaan karya busana ini ialah *long dress*. *Long dress* adalah gaun dengan panjang mencapai lantai atau tumit. Saya mengusung *long dress* ini dengan maksud agar menimbulkan kesan yang lebih *feminine* dan anggun.

e. Nilai Gelap Terang

Nilai gelap terang yang digunakan lebih ke sifat terang karena menggunakan palet warna-warna yang cerah seperti merah, oranye, kuning, biru elektrik, cream dan hijau. Warna-warna tersebut juga mendominasi pada pakaian dan instrumen *Jathilan*. Sifat terang memberikan kesan ceria dan aktif.

f. Warna

Warna yang diusung ialah warna panas yaitu warna merah, oranye dan kuning. Warna dingin yang digunakan yaitu biru dan hijau. Warna yang dominan digunakan adalah warna panas, karena warna tersebut terdapat pada palet warna dan juga sekaligus warna yang terdapat pada *Jathilan*.

Warna panas akan memberikan kesan mendorong atau memperbesar si pemakai. Warna panas lebih dominan saya gunakan karena ingin membuat pemakai terlihat lebih gemuk. Sedangkan warna dingin akan menimbulkan kesan menjauh atau lebih kecil, sehingga saya tidak banyak menggunakan warna dingin. Warna panas terdapat pada *overall* bagian atas, rok dan beberapa warna pada motifnya. Warna dingin terdapat pada lipit pada bagian atas *overall*, bagian belakang *drapery* dan beberapa motif.

g. Tekstur

Tekstur yang digunakan yaitu halus dan berkilau. Penggunaan bahan yang halus akan menimbulkan kesan elegan dan anggun, untuk tekstur halus diterapkan pada keseluruhan *overall* menggunakan bahan *satin bridal* sedangkan pada bagian blus dan *drapery* menggunakan bahan katun Jepang. Tekstur kilau atau mengkilap akan memberikan kesan lebih gemuk kepada si pemakai.

5. Penerapan Konsep Prinsip Desain dalam Penciptaan

a. Keselarasan

Prinsip desain keselarasan diimplementasikan pada desain *overall* yang menggunakan garis-garis dan bentuk yang berbeda. Walaupun terdapat garis dan bentuk yang berbeda namun telah sedemikian rupa diatur agar terlihat selaras.

b. Perbandingan

Perbandingan adalah hubungan satu bagian dengan yang lain dalam suatu susunan yang berkaitan dengan jarak, ukuran, jumlah, tingkatan, atau bidang pada suatu desain busana. Desain blouse dan *overall* ini sudah sesuai dengan proporsi pemakai.

c. Keseimbangan

Keseimbangan adalah pengaturan unsur-unsur desain secara baik sehingga serasi dan selaras pada pakainnya. Terdapat bagian yang simetris dan asimetris pada desain ini. Bagian atas *overall* terdapat garis lengkung dan lipit yang simetris serta blus juga simetris. Bagian asimetris terdapat pada

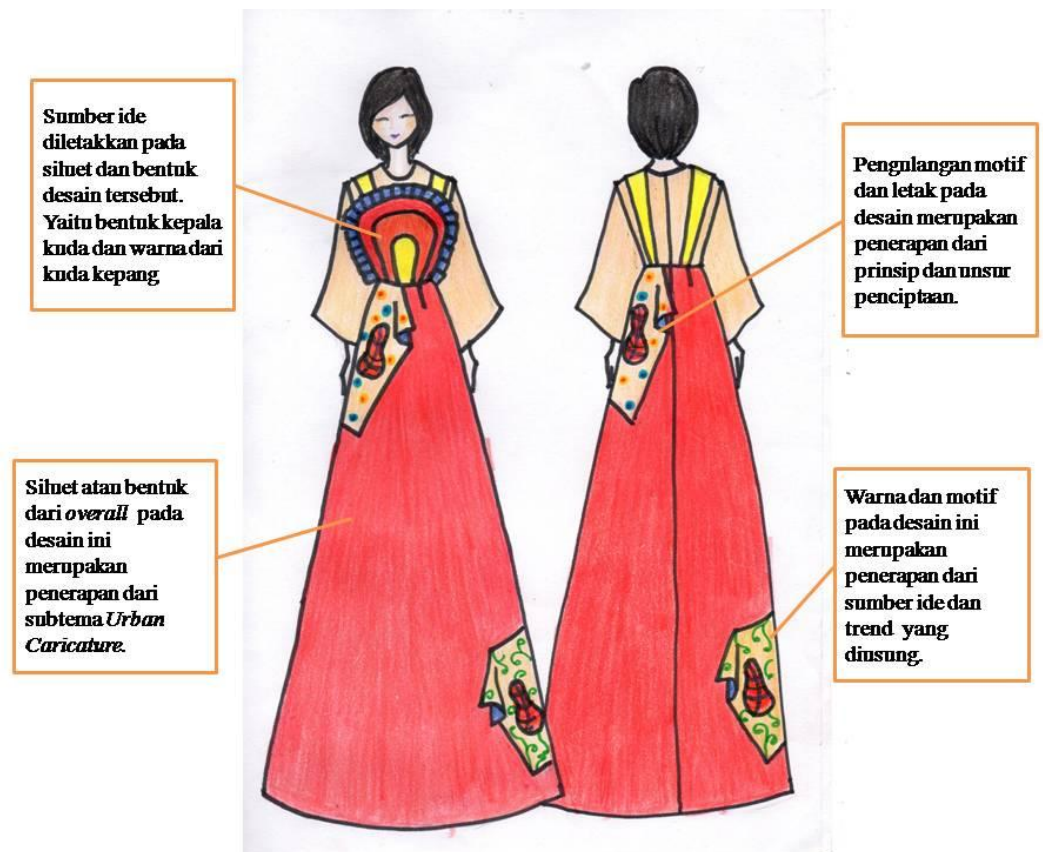
drapery, digunakan sebagai aksen dibagian rok. Namun, walaupun asimetris desain tetap seimbang dengan mengatur peletakan aksen *drapery* tersebut.

d. Irama

Irama yang diterapkan pada desain ini ialah pengulangan (*repetition*), diterapkan pada *overall* yaitu pengulangan motif dan aksen yang sama pada bagian rok yaitu aksen *drapery*.

e. Pusat Perhatian (*Center of Interest*)

Center of interest terletak pada bagian atas *overall* yang siluetnya menyerupai kepala kuda kepang yang merupakan salah satu instrumen yang digunakan pada pertunjukan *Jathilan*.



Gambar 10. Visualisasi Penerapan Tema, *Trend*, Sumber Ide, Unsur-Unsur dan Prinsip Desain pada Penciptaan Karya Busana.

B. Konsep Pembuatan Busana

1. Busana Pesta Malam

Busana yang dibuat penulis adalah busana pesta malam untuk wanita remaja dengan rentang usia 18-25 tahun. Busana pesta malam adalah busana yang digunakan pada kesempatan malam hari dengan menggunakan bahan yang berkualitas dengan hiasan pelengkap yang bagus. Busana pesta malam yang saya buat memiliki kesan ceria, unik namun tetap elegan. Busana pesta malam ini diwujudkan dalam bentuk blus dan *overall* serta menggunakan kain yang berkualitas. Pembuatan busana pesta malam ini memiliki tujuan agar si pemakai dapat mengerti dan mengenakan busana yang tepat dan sesuai untuk kesempatan pakai pesta malam.

2. Bahan Busana

Bahan yang digunakan untuk membuat busana pesta malam ini ialah *satin bridal*, *satin velvet*, katun Jepang dan katun ero. Alasan penggunaan bahan-bahan tersebut karena sesuai dengan *look* yang diinginkan serta sesuai dengan tema dan *trend* yang diusung. Bahan *satin bridal* dan *satin velvet* akan menimbulkan kesan elegan dan anggun, lalu bahan katun Jepang dan katun ero akan menimbulkan kesan yang lembut dan santai sesuai dengan karakteristik *trend*. Bahan *satin bridal* diterapkan pada keseluruhan *overall* lalu bahan *satin velvet* diterapkan pada lipit, *furing*, dan *drapery* bagian belakang. Bahan katun Jepang diterapkan pada blus dan katun ero sebagai *furingnya*.

3. Pola Busana

Pola yang digunakan dalam pembuatan busana pesta malam ini menggunakan metode kontruksi pola. Kontruksi pola yang dimaksud adalah kontruksi pola sistem Soen. Pola dasar sistem Soen yang digunakan berdasarkan pada buku Widjiningsih (1994). Alasan penulis memilih sistem pola Soen adalah pola tersebut sesuai dengan desain dibuat serta sesuai untuk digunakan pada pecah pola sesuai desain. Sistem pola Soen tersebut diterapkan pada blus dan bagian atas *overall*. Bagian rok, penulis menggunakan pola dasar rok yang kemudian dikembangkan.

4. Teknologi Busana

Konsep pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide *Jathilan* yang

ditampilkan dalam pergelaran busana *Tromgine*, penulis menggunakan teknologi busana dengan kualitas jahitan adi busana dan *tailoring*.

a) Kualitas Jahitan Adi Busana

Kualitas jahitan adi busana adalah jahitan yang 85% dikerjakan dengan tangan lalu 25% dikerjakan dengan mesin. Karya yang dibuat penulis diterapkan pada hiasan pita *satın* yang diselesaikan dengan soom sembunyi.

b) Kualitas Jahitan *Tailoring*

Kualitas jahitan *tailoring* adalah busana yang dijahit dengan jahitan yang halus dan kuat, dan dibuat dari bahan yang berkualitas baik. Proses pembuatannya memperhatikan kehalusan, kerapian, kekuatan jahitan, dengan menggunakan lapisan serta banyak menggunakan ketrampilan tangan. Karya yang dibuat penulis kualitas jahitan *tailoring* diterapkan pada rok dan blus. Penulis menarapkan kualitas *tailoring* pada bagian kampuh kelım bawah yang diselesaikan dengan teknik furing lekat dimana kampuh furing di soom sembunyi pada bahan utama.

c) Teknologi Penyambungan (Kampuh)

Kampuh yang digunakan ialah kampuh dengan lebar 2 cm dan menggunakan kampuh buka. Karena sesuai dengan pemasangan furing yang digunakan, yaitu furing lekat.

d) Teknologi *Interfacing*

Interfacing atau pelapis yang digunakan ialah mori gula yang diterapkan pada bagian TB rok agar hasil jahitan lebih rapi halus dan tidak menggelembung.

e) Teknologi *Lining*

Lining atau pemasangan furing yang diterapkan ialah furing lekat pada badan maupun rok. Alasan penulis memilih pemasangan bahan *lining* dengan furing lekat adalah pemasangan lebih cepat, dan hasil jadi akan lebih kuat. Pemasangan furing ini saya terapkan bagian kelım badan dan rok kelım bawah.

f) Teknologi *Pressing*

- 1) Mengenali jenis kain terlebih dahulu, untuk mengetahui ketahanan kain terhadap panas.
- 2) Pada saat menyetrika, sebaiknya dilapisi dengan kain katun atau kertas agar tidak mengkilap atau meninggalkan bekas (belang). Hasil yang lebih baik, basahilah dengan air pada bagian yang akan disetrika.
- 3) Saat menyetrika bagian yang cembung, masukkan bantalan kayu dibawahnya agar bagian tersebut menjadi licin menurut bentuknya. Sedangkan, bagian yang cekung, gunakan bagian ujung setrika untuk mengepres.

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

g) Teknik *Patchwork*

Teknik yang digunakan pada busana ini ialah teknik *patchwork*, yang diterapkan pada bagian *overall* dengan bentuk lengkung untuk membuat gradasi warna. *Patchwork* adalah menggabungkan potongan kain yang memiliki motif atau warna berbeda menjadi bentuk baru.

h) Teknik Inkrustasi

Teknik inkrustasi merupakan salah satu jenis dari sulaman putih, Sulaman inkrustasi adalah salah satu teknik menyulam dengan menggunakan kain tembus terang sebagai hiasannya. dimana kain tembus tersebut diletakkan di bawah motif yang telah dilubangi. Namun, disini penulis membuat lubang bukan dengan teknik sulam, tetapi dengan cara dijahit menggunakan mesin.

5. Hiasan Busana

Hiasan busana yang digunakan dalam busana ini ialah pita *satin* dan motif yang dilukis. Jenis pita *satin* yang digunakan ialah pita *satin* dengan ukuran 0,5 cm dan menggunakan berbagai macam warna yaitu, merah, oranye, kuning, hijau

dan biru. Pita *satin* di terapkan pada *drapery* yang diberi lubang dengan kesan menggantung. Motif yang dilukis menggunakan cat akrilik dengan warna merah, kuning, oranye, biru dan hijau, diaplikasikan pada bagian *drapery* juga dengan motif yang berbeda-beda, motif lingkaran dengan gradasi pada draperi bagian atas dan motif garis-garis lengkung pada draperi dibagian bawah. Motif-motif tersebut merupakan motif khas yang ada di salah satu instrumen *Jathilan* yaitu kuda kepang.

C. Konsep Penyelenggaraan Pergelaran

Pergelaran busana merupakan salah satu parade yang diselenggarakan untuk memamerkan atau memperkenalkan busana yang diperagakan untuk tujuan tertentu. Konsep pertunjukan ini mengangkat tema *Tromgine* yang akan menampilkan karya busana dari 111 Mahasiswa jenjang D3 dan S1. Konsep pertunjukan ini diselenggarakan dalam rangka Tugas Akhir dan Proyek Akhir angkatan 2016 yang akan dilaksanakan di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta pada hari Kamis, 11 April 2019 yang bersifat tertutup atau *indoor* dengan program sponsor bersama yaitu panitia penyelenggara bekerja sama dengan lebih dari satu sponsor ditambah dengan iuran dari semua mahasiswa.

Pergelaran busana Proyek Akhir dan Karya Inovasi Produk Fashion 2019 dengan tema *Tromgine* ini diselenggarakan dengan konsep penataan panggung menggunakan bentuk T dan penataan lampu ditempatkan pada empat titik yaitu di depan, di samping kiri, di samping kanan dan bagian atas untuk lampu sorot. *Style* panggung menggunakan melamin dengan warna putih agar kelihatan bersih, rapi, mewah. Bentuk layout yaitu huruf T yang merupakan lambang awalan kata *Tromgine* (*The Role of Millennial Generation in Natural/Nature Environment*). Gapura candi pada kiri dan kanan melambangkan warisan masyarakat Indonesia sedangkan maskot utama yaitu robot wanita melambangkan gerakan milenial serta gambaran masa depan di mana robot memakai kaca mata mengidentifikasi bahwa pemikiran generasi milenial yang selalu maju kedepan tanpa melupakan *haritage* yang dituangkan lewat perkembangan dan kemajuan dunia.

Menampilkan busana yang telah dibuat, dibutuhkan koreografi. Koreografi ini bertujuan untuk mengatur tampilnya model diatas panggung agar gerakan dari

model terlihat lebih rapi, teratur dan menarik. Koreografi dengan berjalan ke depan panggung tengah, kanan dan kiri agar penonton yang duduk di depan, kanan maupun kiri *stage* dapat melihat busana yang ditampilkan dari bagian depan samping dan belakang. Tata musik menggunakan musik bernuansa romantik untuk mencocokkan antara busana yang digelar dengan suasana remaja jaman sekarang. *Lighting* dan tata musik digunakan untuk menyorot dan mengiringi busana-busana yang ditampilkan sehingga akan memperindah jalannya acara. Proses penyelenggaraan dimulai dari menenukan tema, menentukan waktu dan tempat, menentukan dana anggaran, pembuatan *pamflet*, *booklet*, dan tiket. Sebelum acara dimulai seluruh panitia harus memastikan semua aspek sudah siap agar acara berjalan lancar serta sukses.