

## **BAB II**

### **DASAR PENCIPTAAN KARYA**

Dalam pembuatan busana pesta malam memerlukan dasar penciptaan suatu karya. Dasar penciptaan karya tersebut meliputi tema penciptaan, trend, sumber ide, desain busana, busana pesta, dan menampilkan hasil busana dalam sebuah pergelaran busana.

#### A. Tema Penciptaan

Tema menurut Kamus Istilah Pengetahuan Populer merupakan persoalan atau buah pikiran yang diuraikan dalam suatu karangan, isi dari suatu ciptaan. Aminuddin (1987:91) menyatakan bahwa tema ialah ide yang mendasari suatu cerita dan sebagai pangkal tolak pengarang dalam memaparkan karya yang diciptakan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tema merupakan sebuah gagasan utama dan pokok suatu ide dalam suatu hal. Jadi tema penciptaan adalah kemampuan pikiran untuk menciptakan sesuatu hal baru sebagai landasan penciptaan suatu karya.

Tema yang diambil dalam pergelaran busana 2019 yaitu “*Tromgine*”. *Tromgine* merupakan akronim dari *The Role Of Millenial Generation in Natural/Nature Environment* yang diartikan sebagai peranan generasi milenial dalam lingkungan alam. Manusia merupakan bagian dari alam semesta. Lingkungan alam sangat penting bagi manusia karena lingkungan alam mempengaruhi perkembangan hidup manusia. Pada masa sekarang, generasi

milenial hidup serba modern dan digital. Manusia memanfaatkan kemajuan teknologi sebagai alat penunjang dalam kehidupan sehari-hari. Memiliki sifat sebagai pribadi dengan pikiran terbuka, rasa percaya diri yang bagus, optimis, dan mampu mengekspresikan perasaan, maka generasi milenial memiliki sifat positif yang dapat dimanfaatkan untuk membangun peradaban manusia yang lebih baik. Dalam hal ini generasi milenial dituntut untuk ikut serta dalam perkembangan dan kemajuan dunia, salah satunya di bidang *fashion*.

#### B. Trend

Kecenderungan akan suatu gaya busana tertentu lazim disebut dengan trend mode. Dalam dunia *fashion* ditandai dengan perubahan-perubahan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu (Sri Widarwati 2000: 22).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa trend merupakan suatu gaya dalam berbusana yang dapat berubah seiring berjalannya waktu dalam kurun waktu tertentu. Tujuan dari diciptakannya trend baru yaitu untuk memunculkan ide atau inovasi baru dalam memenuhi selera pasar.

Berikut ini macam-macam Trend yang digunakan dalam penciptaan busana mengikuti *Trend Forecasting* 2019. *Trend Forecasting* 2019 terbagi menjadi 4 kelompok tema besar dan 12 sub tema. Tema – tema besar tersebut yaitu *Exuberant (Posh Nerds, Urban Caricature, dan New Age Zen)*, *Neo Medieval (The Futurist, Armoury, dan Dystopian Fortress)*, *Svarga (Couture Boho, Upskill Craft, dan Festive Fiesta)*, dan *Cortex (Fractaluscious, Lucid, dan Glitch)*. Berikut penjelasan rinci tentang tema tersebut :

## *1. Exuberant*

*Exuberant* dilatar belakangi oleh subkultur Asia-Amerika yang tengah melanda dunia, antusiasme energi yang dinamis, menyenangkan, kreatif, namun tetap menjaga keseimbangan, santai, dan memiliki kesan *nerdy*. *Exuberant* terbagi menjadi 3 sub tema yaitu :

### *a. Posh Nerds*

*Posh Nerds* mempunyai ciri khusus dengan memadukan gaya *sporty* yang santai dengan gaya formal yang cenderung feminin. Perpaduan ini memberikan kesan aneh namun tetap terlihat lucu. Untuk siluet berbentuk *friendly-shape* dan *baggy*.

### *b. Urban Caricature*

*Urban Caricature* merupakan seni urban dan gaya *pop-punk* yang kental. *Street graphic* dan parodi karikatur yang diterapkan pada bentuk, motif, dan siluet yang akan menciptakan kesan *quirky, snob*, dan aktif.

### *c. New Age Zen*

*New Age Zen* memiliki bentuk tradisional Asia yang dipadukan dengan minimalis kontemporer memberi kesan tenang dan modern. Sub tema *New Age Zen* ini jika dibandingan dengan kedua sub tema sebelumnya yang memakai warna-warna terang, subtema *New Age Zen* lebih memakai *deep colorful*.

## 2. *Neo Medival*

Pandangan akan benteng pertahanan ini memicu romantisme dalam sejarah dimana tema abad pertengahan menyatu dengan pesona teknologi canggih sehingga menghasilkan dunia baru yang rusuh serta penuh dengan imajinasi tentang intergalaktik dan historis-futuristik. Sesuai dengan latar belakang tersebut, gaya khas pejuang, *futuristic*, *pilgrimage*, kuat, tegas, namun tetap elegan memenuhi tema ini.

### a. *The Futurist*

*The Futurist* menggunakan gaya *romantic-elegan* yang kental dengan penggunaan teknologi terkini pada teknik potongan maupun materialnya sehingga berkesan *clean*, *sleek*, dan kontemporer.

### b. *Armoury*

*Armoury* memiliki gaya paling maskulin yang berkesan kalosal dan *combatant*. Siluetnya struktural dan tegas sehingga mengesankan keberanian para pasukan garis pertahanan di garis pertahanan depan.

### c. *Dystopian Fortress*

*Dystopian Fortress* menggambarkan sisi kegelapan dari kehidupan antar galaxy. Kesan *ruty* dan lusuh dari para peziarah dan *survivor* yang bertempat pada benteng kerajaan tersebut diinterpretasikan lewat penggunaan teknik *drapery* dan kesan *unfinished*.

## 3. *Svarga*

Dari keterbukaan pemikiran masyarakat masa kini tercipta multikulturalisme. Tabrak corak, etnik, dan kriya tercampur di dalam satu koleksi dengan tetap memperhatikan keseimbangan satu dan yang lainnya sehingga membaur menjadi satu karya seni.

a. *Couture Boho*

*Culture Boho* mencampurkan elemen kultural yang mewah dan eksklusif, kaya akan detail, serta bergaya burgeoise yang elegan. Subtema ini mengusung kekayaan tradisional yang dibuat dengan keahlian tinggi.

b. *Upskill Craft*

*Upskill Craft* merupakan sebuah peningkatan nilai dari hasil kriya yang dibuat menjadi seni kontemporer. Subtema ini lebih berkesan *indigenous, down to earth, soft*, dan elektrik. Teknik kriya dan tenun banyak dipakai agar dapat memberi kesan yang membumbui.

c. *Festive Fiesta*

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

4. *Cortex*

*Cortex* merupakan *paradox* kecerdasan buatan di era evolusi digital dimana digitalisasi membaur diseluruh lingkup hidup manusia. AI digambarkan sebagai neokorteks eksternal bagi umat manusia yang

membantu dalam proses riset desain dan seringkali berujung pada inovasi material.

Inovasi material dengan bantuan teknologi tersebut mewarnai koleksi tema ini. Bentuk abstrak terstruktur, tidak terduga dan fleksibel dinamis baik dalam tekstur maupun siluetnya merupakan poin utama dari *Cortex*.

a. *Fractaluscious*

*Fractalucius* memiliki bentuk tak terduga dan berkesan seperti organisme yang tumbuh dan bergerak. Bentukan ini berperan besar sebagai detail maupun aksen pada koleksi subtema ini.

b. *Lucid*

*Lucid* memiliki ciri khusus pada kesan translucent dan tembus pandang pada material yang dipakai sehingga lebih mengesankan *minimalist, sleek, vivid, dan clean*.

c. *Glitch*

*Glitch* lebih menekankan pada tekstur atau motif maupun nyaris abstrak dengan *noise* dan *grainy* yang memberi kesan tidak beraturan dan bengkok.

Berdasarkan *Trend Forecast 2019* yang terdiri dari 4 tema bedar dan 12 sub tema yang telah dijelaskan sebelumnya, penulis menerapkan salah satu sub tema tersebut dalam sebuah karya busana. Tema yang diambil penulis adalah *Cortex* dengan sub tema *Lucid*.



LUCID (jelas), lebih bermain pada kesan *translucent* dan tembus pandang pada material yang dipakai sehingga lebih mengesankan minimalist, sleek, vivid, dan clean.

Gambar 1. Sub Tema *Lucid*

### C. Sumber Ide

#### 1. Pengertian Sumber Ide

Sumber ide merupakan suatu hal yang dapat digunakan sebagai sumber inspirasi dalam sebuah penciptaan desain ide baru (Sri Widarwati 2000:58).

Kegunaan dari adanya sumber ide sendiri adalah sebagai landasan awal dalam menciptakan sebuah karya baru dengan mengambil beberapa poin karakteristik sumber ide tersebut. Dengan demikian, seorang desainer dapat terus berinovasi dengan hal-hal baru.

## 2. Penggolongan Sumber Ide

Sumber ide secara garis besar dapat dikelompokkan menjadi tiga (Chodiyah dan Wisri A. Mamdy 1982:172), yaitu :

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

Hal-hal yang dapat dijadikan sebagai sumber ide (Chodiyah dan Wisri

A. Mamdy 1982: 172) :

- a. Ciri khusus dari sumber ide
- b. Warna dari sumber ide
- c. Bentuk atau siluet dari sumber ide
- d. Tekstur dari sumber ide.

## 3. Pengembangan Sumber Ide

Dalam membuat sebuah busana yang baru dibutuhkan sebuah sumber ide yang dapat di ambil dari berbagai hal disekitar. Sumber ide yang telah dipilih dalam membuat sebuah karya busana, dapat diolah dengan berbagai pengembangan sehingga sumber ide tersebut tidak muncul secara mentah.

Menurut Dharsono Sony Kartika (2004), “Perubahan wujud dibedakan menjadi empat yaitu *stilasi*, *distorasi*, *transfoemasi*, dan *deformasi*.“

*a. Stilasi*

*Stilasi* merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayaikan obyek atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayaikan setiap kontur pada obyek atau benda tersebut. (Dharsono Sony Kartika, 2004 : 42)

*b. Distorsi*

*Distorsi* adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau obyek yang digambar. (Dharsono Sony Kartika, 2004 : 42)

*c. Transformasi*

*Transformasi* adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara memindahkan wujud atau figur dari obyek lain ke obyek yang digambar. (Dharsono Sony Kartika, 2004 : 42)

*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. (Dharsono Sony Kartika, 2004 : 42)

#### 4. Sumber Ide Danau Kaco

Sumber ide yang diambil untuk menciptakan busana pesta malam ini adalah Danau Kaco yang berada di Kabupaten Kerinci, Jambi. Tepatnya di Desa Lempur, Kecamatan Gunung Raya. Danau ini berada di kawasan Taman Nasional Kerinci Seblat (TNKS) yang merupakan situs warisan UNESCO.

Danau ini memiliki luas sekitar 90 meter persegi dan memiliki kedalaman yang belum diketahui. Danau kaco dapat memantulkan cahaya terang di malam hari, pancaran cahaya itu semakin terang pada saat malam bulan purnama.

#### 5. Prinsip Penyusunan *Moodboard*

*Moodboard* adalah suatu kumpulan-kumpulan kolase yang diletakkan pada suatu papan atau bidang datar. Kolase –kolase tersebut berisi gambar, teks, ataupun sampel objek. Kolase tersebut disusun secara rapid and harmonis (Winarno Surakhmad; 1994: 132). Bentuk *moodboard* itu sendiri dapat berupa papan yang terdapat berbagai kumpulan gambar dengan reverensi yang tidak jauh dari sumber ide yang diambil, contoh bahan yang akan digunakan, pallet warna, dan sedikit keterangan singkat.

Berikut langkah-langkah yang dapat digunakan dalam pembuatan *Moodboard* adalah sebagai berikut :

- a. Menentukan tema yang akan digunakan.

- b. Mengumpulkan bahan/ gambar yang akan digunakan sesuai dengan tema.
- c. Menyiapkan bahan dan alat yang dibutuhkan seperti kertas, lem, gunting, dan gambar-gambar yang sudah dikumpulkan.
- d. Menempelkan gambar dan bahan sesuai urutan yang telah ditentukan.

#### D. Desain Busana

##### 1. Pengertian Desain Busana

Desain busana adalah suatu rancangan atau gambaran suatu objek benda yang dibuat berdasarkan susunan garis, bentuk, warna, dan tekstur (Sri Widarwati, 2000: 2). Suatu desain yang baik akan memperlihatkan susunan yang teratur dari bahan-bahan yang dipergunakan sehingga menghasilkan suatu benda yang indah dan dapat dipergunakan (Widjiningsih, 1982: 1). Untuk menciptakan sebuah busana memerlukan berbagai macam pengaplikasian dari suatu unsur dan prinsip desain tertentu. Unsur dan prinsip desain tersebut meliputi arah, bentuk, warna, garis, dan lain-lain yang kemudian dapat digunakan dalam menciptakan sebuah desain busana.

Dari referensi di atas dapat disimpulkan bahwa desain busana merupakan sebuah rancangan yang terbuat dari bentuk, garis, warna, dan tekstur yang dipadupadankan sehingga terwujudlah sebuah desain busana yang dapat dibuat dalam bentuk nyata. Dalam pembuatan desain sebuah busana pada umumnya dapat mengaplikasikan tema, trend dan sumber ide dengan mengacu pada ketentuan prinsip dan desain tersebut.

## 2. Penggolongan Desain

Menurut Sri Widarwati (2000) desain dibagi menjadi dua macam :

### a. Desain Struktur

Desain struktur atau Structural design adalah susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur dari suatu benda, baik bentuk benda yang mempunyai ruang maupun gambaran dari suatu benda.

Supaya memperoleh desain struktur yang baik maka perlu diperhatikan syarat-syarat sebagai berikut :

- 1) Bentuknya sederhana dan indah
- 2) Disesuaikan dengan maksud dan tujuannya
- 3) Proporsi atau ukurannya sesuai dengan busana yang akan dihias.
- 4) Dibuat dengan menggunakan bahan yang sesuai.

### b. Desain Hiasan

Desain hiasan (*Decorative design*) adalah desain yang berfungsi untuk memperindah suatu benda. Desain hiasan busana merupakan desain terpakai yang dapat diterapkan pada berbagai busana anak maupun remaja. Pada desain hiasan busana ini dapat berbentuk kerah, saku, renda-renda, lipit hias, kancing, sulaman, dan sebagainya.

## 3. Unsur Desain

Unsur-unsur desain adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyusun suatu rancangan (Sri Widarwati, : 2000, 7). Unsur-unsur desain adalah garis, arah, ukuran, bentuk, nilai gelap terang, warna, dan tekstur. Suatu desain akan tercipta dengan baik apabila unsur-unsurnya disusun

atau dikomposisikan dengan baik (Chodiyah dan Wisri A. Mamdy, 1982).

Adapun unsur-unsur desain menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1882) meliputi :

a. Garis

Garis merupakan unsur yang dapat digunakan untuk mewujudkan emosi dan dapat menggambarkan sifat sesuatu. Berdasarkan arahnya garis dapat dibedakan menjadi dua yaitu, garis lurus dan garis melengkung. Menurut Soekarno dan Lanawati Basuki (2004: 9), “garis adalah hasil goresan dari satu titik ke titik lain”. Dalam dunia *fashion*, ada berbagai macam jenis garis seperti garis empire, garis magstop, dan sebagainya,

Menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982 : 8) dalam sebuah desain busana garis memiliki fungsi sebagai berikut

- 1) Membatasi bentuk strukturnya (Siluet)
- 2) Membagi bentuk struktur menjadi bagian – bagian yang merupakan hiasan dan menentukan model. Misalnya garis empire, garis princes, dan longtorso.
- 3) Menentukan periode suatu busana.
- 4) Memberi arah dan pergerakan.

b. Arah

“Setiap garis mempunyai arah, dimana arah tersebut ada 4 macam yaitu, mendatar (horizontal), tegak lurus (vertical), miring ke kiri, dan miring ke kanan (diagonal)” (Widjiningsih, 1982: 4). Benda atau bahan

dapat dirasakan adanya suatu arah tertentu, seperti mendatar, tegak lurus, atau menyerong. 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.

Menurut Sri Widarwati, (2000 : 8) masing – masing arah memberikan pengaruh yang berbeda terhadap si pengamat. Sifat-sifat arah garis sebagai berikut :

- 1) Garis tegak lurus memberi kesan keluhuran dan melangsingkan.
- 2) Garis lurus mendatar (horizontal) memberi kesan perasaan tenang, melebarkan dan memendekkan obyek.
- 3) Garis lurus miring memberikan kesan lebih dinamis dan lincah.
- 4) Garis miring mengarah horizontal memberikan kesan menggemukkan.
- 5) Garis miring mengarah vertical memberikan kesan melangsingkan.

c. Bentuk

“Suatu bidang terjadi apabila kita menarik suatu garis itu menghubungi sendiri permulaannya, dan apabila bidang ini tersusun dalam suatu ruang maka terjadilah bentuk dimensional” (Widjiningsih, 1982 : 4). Menurut Sri Widarwati, (2000: 10) Unsur bentuk ada 2 macam, yaitu bentuk dua dimensi dan bentuk tiga dimensi. Bentuk dua dimensi adalah bidang datar yang dibatasi oleh garis, sedangkan bentuk tiga dimensi adalah ruang bervolume dibatasi oleh permukaan.

Dapat disimpulkan dari pengertian sebelumnya bahwa bentuk merupakan bidang yang tersusun apabila suatu garis jika ditarik kemudian terhubung dengan permulaanya. Menurut sifatnya bentuk dibedakan menjadi dua, yaitu:

- 1) Bentuk geometris, misalnya : segitiga, kerucut, segiempat, trapezium, lingkaran, dan silinder.
- 2) Bentuk bebas, misalnya : bentuk daun, bunga, pohon, dan sebagainya.

d. Ukuran

Desain dipengaruhi ukuran, sehingga untuk memperoleh desain yang memperlihatkan suatu keseimbangan kita harus mengukur ukuran unsur yang digunakan dengan baik (Widjiningsih, 1982 : 4).

Ukuran disini dapat diartikan sebagai pertimbangan dalam sebuah desain busana yang dapat mempengaruhi besar, kecil, panjang, dan lebar suatu busana yang akan diciptakan.

e. Nilai Gelap Terang

Nilai gelap terang adalah suatu sifat warna yang menunjukkan apakah warna-warna itu cenderung hitam atau putih (Sri Widarwati, 1993 : 10). Nilai gelap terang merupakan sebuah nilai gelap atau terangnya sebuah benda yang dihasilkan dari sumber cahaya yang ada. Pantulan cahaya yang kurang akan menimbulkan sifat gelap dan pantulan cahaya yang banyak akan mengandung lebih banyak warna cerah atau putih.

#### f. Warna

Menurut Prapri Karomah (1990), “Warna adalah corak rupa seperti merah, biru, kuning, dan sebagainya”. Warna memiliki pengaruh dalam busana oleh karena itu pemilihan warna yang tepat merupakan hal yang cukup penting dalam pembuatan busana. Warna dalam busana memiliki peran yang penting seperti dapat menyamarkan kekurangan dalam suatu busana atau dapat menonjolkan kelebihan busana.

Menurut Sri Widarwati (2000 : 12) ada beberapa hal yang harus diketahui tentang warna, antara lain :

##### 1) Warna Primer

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

##### 2) Warna Sekunder

Warna sekunder merupakan percampuran dari dua warna primer dengan jumlah yang sama, misalnya : warna biru dengan warna kuning maka akan berubah menjadi warna merah.

##### 3) Warna Penghubung

Warna penghubung merupakan percampuran dari dua warna sekunder dengan jumlah yang sama.

##### 4) Warna Asli

Warna asli merupakan warna primer dan warna sekunder yang belum dicampurkan dengan warna putih dan warna hitam.

### 5) Warna Panas dan Warna Dingin

Warna panas meliputi : merah, merah jingga, kuning jingga, dan kuning sedangkan warna dingin meliputi : warna hijau, biru hijau, biru, biru ungu, dan ungu.

### 6) Kombinasi Warna

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

### g. Tekstur

Tekstur adalah sifat permukaan dari garis, bidang maupun bentuk (Chodiyah dan Wisri A. Mamdy :1982, 22). Tekstur merupakan permukaan dari suatu benda atau bidang yang dapat diraba atau dirasakan dan dilihat. Sifat dari tekstur itu sendiri dapat berupa sifat halus, kasar, lembut, kaku, dan tembus terang.

#### 4. Prinsip Desain

Prinsip desain adalah suatu cara penggunaan dan pengombinasian unsur-unsur desain menurut prosedur tertentu (Widjiningsih, 1982:9). Sedangkan menurut Sri Widarwati (2000: 15) prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu.

Berdasarkan iraian di atas dapat disimpulkan bahwa pinsip desain merupakan cara untuk menyusun unsur-unsur desain dengan urutan dan aturan tertentu sehingga dapat menciptakan desain yang baik dan menarik. Adapun prinsip-prinsip desain yang perlu diketahui adalah sebagai berikut:

##### a. Keselasan atau Keserasian

Keselarasan adalah kesatuan diantara macam-macam unsur desain walaupun berbeda tetapi membuat tiap-tiap bagian itu kelihatan bersatu (Sri Widarwati, 2000: 15). Suatu unit dapat dikatakan harmonis apabila satu atau dua unsur seperti bentuk, ukuran atau warna mempunyai persamaan ( Widjiningsih : 1982: 8). Keselarasan atau kesesuaian antara bagian satu dengan bagian yang lain salam suatu benda atau busana yang mampu menampilkan kesatuan dalam memilih objek yang digunakan. Menurut Widjiningsih (1982: 10) ada beberapa aspek keselarasan yaitu :

1) Keselarasan dalam garis dan bentuk

Beberapa garis yang dikombinasikan akan menghasilkan bentuk. Bentuk tersebut harmoni apabila menggunakan macam-macam garis yang terdiri dari pengulangan, kontras, dan peralihan.

2) Keselarasan dalam ukuran

Ketidak serasi sering terjadi apabila ukuran yang kontras dipergunakan bersama-sama.

3) Keselarasan dalam tekstur

Tekstur atau sifat permukaan dari suatu benda selain dapat dilihat dengan mata juga dapat dirasakan dengan diraba. Tekstur yang kasar tidak dapat dikombinasikan dengan tekstur halus, maka untuk memperoleh harmoni dalam tekstur, haruslah tekstur yang halus dikombinasikan dengan yang halus pula, dan sebaliknya.

4) Keselarasan dalam ide

Dalam suatu susunan tidak cukup hanya memiliki persesuaian dalam bentuk, ukuran, warna dan tekstur saja tetapi harus memperlihatkan juga harmoi dalam ide. Sebagai contoh apabila akan membuat smock jepang hendaklah menggunakan bahan yang tidak mudah kusut supaya hasil dapat memuaskan.

5) Keselarasan dalam warna

Keselarasan dalam warna yang baik akan didapat bila warna yang dipakai tidak terlalu banyak.

### b. Perbandingan

Perbandingan yaitu hubungan satu bagian dengan bagian lain dalam suatu susunan (Widjiningsih, 1982: 13). Perbandingan digunakan untuk menampakkan lebih besar atau lebih kecil, dan memberi kesan adanya hubungan satu dengan yang lain yaitu pakaian dan pemakainya. Perbandingan yang kurang sesuai dalam berbusana kelihatan kurang menyenangkan (Sri Widarwati, 2000: 17).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa perbandingan merupakan satu hubungan ke bagian yang lainnya dengan suatu susunan yang berkaitan dengan ukuran, jumlah, jarak, bidang dan tingkatan padan sebuah busana.

Menurut Widjiningsih (1982: 13) untuk dapat memperoleh proporsi yang baik haruslah diperhatikan hal-hal sebagai berikut :

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

### c. Keseimbangan

Keseimbangan akan terwujud apabila penggunaan unsur-unsur desain seperti garis, bentuk, warna, dan yang lain dalam suatu desain

dapat memberi rasa puas. Keseimbangan dipergunakan untuk memberikan perasaan ketenangan dan kestabilan. (Widjiningsih, 1982: 15). Berikut ada dua cara untuk memperoleh keseimbangan yaitu (Sri Widarwati, 2000: 17):

1) Keseimbangan simetri

Jika unsur bagian kiri dan kanan suatu desain sama jaraknya dari pusat.

2) Keseseimbangan Asimetris

Jika unsur-unsur bagian kiri dan kanan jaraknya dari pusat tidak sama, melainkan diimbangi oleh salah satu unsur yang lain.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa keseimbangan merupakan pengelompokan dari bentuk, garis, warna, dan tekstur yang dapat memperlihatkan perhatian yang sama dari berbagai sisi.

d. Irama

Irama adalah pergerakan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari suatu bagian kebagian yang lain (Sri Widarwati, 2000: 17). Dalam seni irama dapat diartikan sebagai suatu bentuk pergerakan, namun tidak semua bentuk pergerakan dalam sedain berirama (Widjiningsih, 1982: 17).

Menurut Widjingsih (1982: 17) pergerakan yang berirama dapat dicapai melalui tiga cara yaitu :

1) Pengulangan bentuk

2) Peralihan ukuran

### 3) Pergerakan garis yang tak putus.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa irama merupakan sebuah pergerakan yang muncul karena unsur-unsur yang digabungan secara bersampingan dengan sebuah komposisi yang dapat mengalihkan pandangan mata.

### e. Pusat Perhatian

Desain busana harus mempunyai satu bagian yang lebih menarik dari bagian-bagian lainnya, yang disebut pusat perhatian (Sri Widarwati, 2000: 21). Pusat perhatian merupakan poin atau bagian yang lebih menarik dibandingan bagian-bagian yang lainnya dalam sebuah busana. Sehingga dalam hal ini, pusat perhatian dapat diartikan pula sebagai point utama yang dapat membuat orang lain terfokus pada titik itu saja.

## 5. Teknik Penyajian Gambar

Teknik penyajian gambar memiliki tujuan untuk menyajikan sebuah karya desain sebagai sarana promosi, berjualan, dan sebagainya. Menurut Sri Widarwati, (2000: 72) ada beberapa teknik penyajian untuk mencipta desain. Berikut bagaimana membuat sketsa untuk menciptakan desain pakaian dengan beberapa teknik penyajian:

### a. *Design Sketching*

*Design Sketching* (Menggambar Sketsa) adalah untuk mengembangkan ide- ide dan menerapkannya pada kertas secepat mungkin atau secara spontan. Dalam *design sketching* ini kita harus

dapat mengembangkan style dengan cara kita sendiri. Berikut beberapa hal yang harus diperhatikan dalam menggambar sketsa :

- 1) Gambar sketsa harus jelas, tidak menggunakan detail-detail yang tidak berguna. Misalnya tangan, kaki, dan kepala tidak perlu digambar lengkap.
- 2) Dapat dibuat langsung di atas kertas.
- 3) Sikap tubuh lebih bervariasi, memperhatikan segi yang menarik dari desain.
- 4) Menggambar semua detail bagian busana seperti kerah, saku, hiasan, dan lain-lain.
- 5) Pengembangan di gambar dikerjakan di atas kertas yang sama.
- 6) Jangan menghapus apabila timbul ide baru. Tinggalkan saja dan mulai dengan hal baru. Jadi dalam kertas akan ada beberapa model dan detail-detail yang bervariasi.
- 7) Memilih desain yang disukai.

*b. Production Sketching*

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

*Production Sketching* dimaksudkan untuk membantu para pembuat pola dalam menjalankan tugasnya. Jadi seorang pembuat pola harus bisa membaca sketsa dan menganalisis dari sketsa yang ada.

c. *Presentation Drawing*

*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 digambar sebagai flat.
- 3) Beri sedikit keterangan pada detail pakaian
- 4) Menempelkan contoh bahan pada *sheet*, jangan terlalu besar cukup 2,5 cm x 2,5 cm.

#### *d. Fashion Illustration*

*Fashion Ilustration* adalah suatu sajian gambar *fashion* yang dimaksudkan untuk tujuan proporsi suatu desain. Seorang *fashion ilustrator* bertugas membuat sebuah ilustrasi untuk promosi suatu desain dan biasanya bekerja untuk sebuah majalah, koran, buku, dan lain-lain. Untuk *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 illustrasi
- 2) Gambar dibuat seindah dan semenarik mungkin
- 3) Diselesaikan dengan pensil warna, cat air atau cat poster

### E. Busana Pesta

Dalam 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

##### a. Pengertian Busana Pesta

Busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta, dimana pesta terebut dibagi menurut waktunya yakni pesta pagi, pesta siang dan pesta malam (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, 1998: 10). Menurut Enny Zuhni Khayati (1998: 3) busana pesta Busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta, baik pesta pagi,

pesta siang, pesta sore maupun pesta malam hari, dimana busana yang dikenakan lebih istimewa dibandingkan dengan busana sehari-hari, baik dari segi bahan, teknik jahit, desain, dan hiasan dalam busana itu sendiri.

b. Karakteristik Busana Pesta

1) Model Busana Pesta

Siluet busana pesta adalah struktur pada desain busana yang mutlak harus dibuat dalam suatu desain” (Sri Widarwati, dkk, 1993). Siluet yang digunakan dalam busana pesta, khususnya busana pesta malam yaitu siluet S yang merupakan siluet dengan busana bagian atas dan bawah lebih besar daripada bagian pinggang.

2) Bahan Busana Pesta

Bahan untuk membuat busana pesta, khususnya busana pesta malam cenderung menggunakan bahan yang memiliki tekstur lembut dan halus dan memiliki sifat berkilau dan melangsai.

3) Tekstur Busana Pesta

Menurut Sri Widarwati (2000: 14), “tekstur adalah sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan”. Tekstur dalam busana pesta ikut berperan dalam penampilan suatu busana. Untuk 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 melangsai, mengkilap, dan menggunakan bahan yang berkualitas.

#### 4) Warna Busana Pesta

Warna dapat mencerminkan perasaan hati seseorang yang mengenakan busana. "Pemilihan warna bahan untuk pesta malam sebaiknya dipilih warna yang agak tua, misalnya hitam, biru tua, coklat tua, merah, dan lain-lain" (Prapti Karomah, 1990). Warna yang gelap akan berkesan mengecilkan tubuh, sedangkan warna terang akan memberikan kesan gemuk. Untuk pemakaian yang berkulit gelap disarankan memakai baju yang mempunyai unsur kekuningan. Wanita dewasa disarankan memakai warna pastel, hijau, biru karena warna-warna ini menimbulkan kesan dewasa, anggun, dan tenang. Warna busana dan warna kulit mempunyai hubungan yang sangat erat.

## 2. Pola Busana

Pola dasar adalah pola yang dibuat dengan menggunakan ukuran dan sistematika tertentu. Menurut Widjiningsih (1994 : 1) pola terdiri dari beberapa bagian, yaitu pola badan (blus), lengan, kerah, rok, kulot, dan celana yang masih dapat diubah sesuai mode yang dikehendaki. Sedangkan yang dimaksud dengan pola busana adalah pola pengembangan dari pola dasar sesuai model yang diinginkan. Langkah – langkah pembuatan pola adalah sebagai berikut:

a. Pengambilan Ukuran

1) Ukuran Pola Badan

- a) Linggar Badan diukur sekeliling badan melalui ketiak dan dada, di atas buah dada.
- b) Lingkar Leher diukur sekeliling leher
- c) Lingkar Pinggang diukur sekeliling pinggang, pas dahulu, kemudian ditambah 1 cm atau diselakan.
- d) Lingkar Panggul diukur sekeliling badan bawah yang terbesar, ditambah 2 cm sebelah atas puncak pantat dengan sentimeter datar.
- e) Panjang Punggung diukur dari tulang tengkuk sampai ke batas pinggang.
- f) Panjang Muka diukur dari lekuk di tengah muka ke bawah sampai di bawah ban peter pinggang.
- g) Lebar Dada diukur pada jarak kedua puncak payudara.
- h) Tinggi Dada diukur dari bawah ban peter pinggang tegak lurus ke atas sampai di puncak buah dada.
- i) Lebar Dada diukur jarak dari kedua puncak buah dada. Ukuran ini tergantung dari (B.H.) *buste-haouder* atau kutang pendek yang dipakai.
- j) Tinggi Panggul diukur dari lekuk di tengah muka ke bawah sampai di bawah ban peter pinggang.

- k) Lingkar Kerung Lengan diukur sekeliling lengan teratas, tepat di bawah ketiak.
  - l) Panjang Lengan diukur dari ujung bahu sampai sekitar 2 cm di bawah ruas pergelangan tangan atau dapat menyesuaikan panjang lengan yang diinginkan.
  - m) Panjang Rok Sisi : diukur sampai lantai dahulu, kemudian dikurangi dengan angka yang sama. Umumnya panjang rok sisi 1 atau 2 cm lebih panjang dari pada ukuran di tengah muka.
- b. Metode Pembuatan Pola Busana

Menurut Widjiningsih (1994:3) ada beberapa metode dalam pembuatan pola, di antaranya:

1) Draping

Menurut Helen Joseph-Amstrong (2008) draping adalah metode unik untuk menciptakan atau mengkreasikan desain tanpa bantuan sebuah pola atau ukuran. Ernawati (2008) membuat pola dengan teknik draping adalah membuat pola sesuai dengan ukuran dan bentuk badan seorang model, untuk mempermudah prosedur pembuatan pola model dapat digantikan dengan *dress form* atau boneka jahit yang ukurannya sama atau mendekati ukuran model.

Pembuatan pola atau busana draping dengan meletakkan kertas tela di atas badan seseorang yang akan dibuatkan busananya mulai dari tengah muka menuju ke sisi dengan bantuan jarum pentul.

## 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).

Dengan konstruksi pola ini dapat dibuat bermacam - macam busana. Untuk 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.

## 3) Bahan Busana

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 (Enny Zuhni Khayati, 1998:2). 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.

#### 4) Teknologi Busana

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

##### a) Teknologi Penyambungan (Kampuh)

Kampuh adalah tambahan jahitan yang terdiri satu bagian atau lebih yang berfungsi untuk menghubungkan dua bagian dari dua busana yang dijahit. Kampuh terdapat banyak jenis, 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, dijahit tepi tirasnya, digunting zig-zag, tusuk balut, dan tusuk festoon.

###### (2) Kampuh Balik

Kampuh balik ini biasanya dipakai untuk menyelesaikan pakaian anak, pakaian wanita, pakaian wanita dewasa yang dibuat dari bahan tembus terang. Kampuh balik ada tiga macam yaitu kampuh balik biasa, kampuh balik semu, dan kampuh balik yang diubah atau digeser.

(3) Kampuh Pipih

Kampuh pipih biasa digunakan untuk pakaian bayi dan pakaian pria.

(4) Kampuh Prancis

Kampuh Perancis yaitu kampuh yang menghubungkan dua bagian kain dengan satu setikan.

(5) Kampuh Sarung

Kampuh sarung dipakai untuk menyambung bahan bercorak kotak-kotak, untuk menjahit pakaian yang dipakai bolak-balik. Kampuh ini terdapat dua jalur setikan.

b) Teknologi *interfacing*

*Interfacing* merupakan bahan yang dapat membuat bentuk sebuah busana terlihat rapi. Bagian yang biasanya diberi interfacing adalah bagian kerah, lapel kerah, punggung dan lidah tengah muka. Interfacing dengan perekat dan tanpa perekat.

c) Teknologi *facing*

*Facing* merupakan lapisan yang terlihat dari luar. *Facing* biasanya dapat digunakan sebagai penyelesaian bagian lapel kerah, lapisan lidah pada bagian muka dan sebagai hiasan jika menggunakan warna lain (kombinasi warna) dari busananya.

d) Teknologi *interlining*

*Interlining* adalah 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 flannel pada lapisan *facing* pakaian sebelum dijahit ke dalam. Bahan *interlining* yaitu bahan yang berbulu.

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. Contoh kain untuk lining yaitu asahi, erro, dan voul.

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.

5) Hiasan Busana

Hiasan busana adalah bagian-bagian dalam bentuk struktur yang tujuannya untuk mempertinggi keindahan desain strukturnya (Chodiyah dan Wisri A Mamdy, 1982 : 4). Desain hiasan ialah sebuah rancangan gambar yang nantinya akan dilaksanakan dengan tujuan tertentu. Hiasan yang baik akan memperlihatkan susunan yang teratur dari bahan-bahan yang dikenakan sehingga dapat menghasilkan hiasan yang indah. Berikut cara untuk menciptakan desain hiasan yang baik yaitu :

- a) Penggunaan hiasan secara terbatas (tidak berlebihan)
- b) Letak hiasan disesuaikan dengan bentuk strukturnya.
- c) Latar belakang dapat memberikan efek kesederhanaan dan keluhuran terhadap desain tersebut.
- d) Pola hiasan harus disesuaikan dengan bendanya.
- e) Hiasan harus sesuai dengan bahan desain strukturnya dan sesuai dengan pemeliharaannya.

## F. Pergelaran Busana

Pergelaran busana yang dikaji adalah pergelaran yang akan digunakan untuk menampilkan hasil karya busana yang diciptakan. Berikut ini akan dijelaskan hal-hal yang mengenai pergelaran tersebut sebagai berikut.

### 1. Pengertian Pergelaran Busana

Menurut Arifah A. Riyanto ( 2003 : 8 ) pergelaran busana adalah kegiatan yang dilakukan oleh para disainer, pengusaha tekstil untuk mempromosikan atau menunjukkan hasil produksi atau rancangannya kepada masyarakat. Sedangkan menurut Sri Widarwati ( 1993 ) pergelaran busana adalah salah satu cara untuk memperagakan, memperkenalkan dan memamerkan busana kepada khalayak umum atau masyarakat yang dikenakan oleh model hidup peragawan atau peragawati dengan tujuan tertentu.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pergelaran busana merupakan proses penampilan sebuah karya busana dari seorang desainer ataupun seseorang yang menggeluti di bidang *fashion* yang

bertujuan untuk memamerkan atau mempromosikan karyanya kepada khalayak umum atau masyarakat.

## 2. Tujuan Pergelaran Busana

Adapun tujuan dari sebuah pergelaran 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.

Tujuan dari pergelaran busana dengan tema “*Tromgine*” adalah sebagai berikut:

- a. Untuk menampilkan hasil karya busana mahasiswa.
- b. Melatih dan mendapat pengalaman sebagai *event organizer*.
- c. Sebagai sarana promosi hasil karya mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

## 3. Tata Panggung

Pengertian dari panggung adalah tempat pertunjukan. Persyaratan tempat pada umumnya berbentuk suatu ruangan yang datar, terang, dan mudah dilihat dari tempat penonton. Panggung merupakan suatu ruangan yang secara mendasar merupakan sarana penentu dalam mencapai tujuan dari sebuah pergelaran (Soegeng Toekiyo, 1990: 24).

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa panggung adalah tempat dalam dunia pergelaran atau tempat untuk mempertunjukkan sesuatu kepada penonton. Oleh karenanya, tata panggung merupakan poin penting dalam sebuah pergelaran busana.

#### 4. *Lighting*

Dalam penataan lampu panggung perlu diperhatikan beberapa masalah, yaitu: masalah fisikal dan masalah 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.

#### 5. Peragawati

Untuk pergelaran busana yang baik, maka diperlukan pragawati dengan tubuh ideal dan pembawaan yang baik untuk penampilan yang menarik penonton.

#### 6. Tahapan Pergelaran

##### a. Persiapan

Pergelaran busana yang baik adalah dengan persiapan yang matang dan baik pula. Oleh karena itu, untuk mencapai hasil tersebut diperlukan beberapa persiapan diantaranya meliputi :

###### 1) Pembentukan Kepanitiaan

Menurut Ari Adriati Kamil (1996) Panitia pergelaran busana terdiri dari ketua panitia, wakil ketua, sekretaris, humas, bendahara,

announcer, perlengkapan, penannggung jawab pragawati dan tata rias.

Dalam pergelaran busana, tentu memerlukan adanya panitia agar pergelaran dapat berjalan dengan lancar dan teratur. Kepanitiaan penyelenggaraan kegiatan pergelaran *Tromgine* adalah mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik busana yang terlibat dalam acara tersebut dan ditambah dengan panitia tambahan dari mahasiswa lain dengan universitas yang sama.

## 2) Menentukan Tema

Dalam penyelenggarakan pergelaran busana pasti mempunyai tema. Tema disini sebaiknya dapat sesuai dengan sumber ide yang akan ditampilkan pada pergelaran.

### b. Proses

#### 1) Menentukan Waktu dan Tempat

Menentukan waktu pergelaran dan Tempat Pergelaran merupakan poin penting. Dalam menentukan waktu yang baik dapat ditentukan pada hari yang tidak begitu sibuk dan menuju akhir pekan atau hari libur karena peluang seseorang untuk dapat menghadiri acara tersebut lebih besar. Kemudian dalam memilih tempat pergelaran sebaiknya ditentukan sebuah tempat yang strategis dan kapasitas ruangan yang disesuaikan dengan jumlah tamu yang akan hadir.

## 2) Hasil

Hasil evaluasi memiliki tujuan sebagai sarana untuk menilai dari acara pergelaran busana secara menyeluruh untuk memperbaiki acara pageraran busana kedepannya.