

BAB II

DASAR PENCIPTAAN KARYA

A. Tema Penciptaan Tromgine

Tema juga dapat dikatakan sebagai ide yang mendasari suatu cerita sehingga mempunyai peranan sebagai pangkal seorang pengarang dalam memaparkan karya fiksi yang telah diciptakan. Sebelum pengarang melaksanakan proses kreatif penciptaan sebuah karya, maka ia harus memahami tema apa yang akan dipaparkan dalam ceritanya. Sementara pembaca baru akan memahami apa tema dari suatu cerita apabila mereka telah selesai memahami unsur-unsur signifikan yang menjadi media pemapar tersebut (Aminuddin, 2011: 91).

Pergelaran Busana Proyek Akhir dan Karya Inovasi Produk Fashion Mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana angkatan 2016 mengusung tema Tromgine. Tromgine merupakan singkatan dari *The Role of Millennials Generation in Natural 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. Mereka 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.

Karya yang ditampilkan merupakan perwujudan penggunaan teknologi sebagai peran mahasiswa dalam mempopulerkan warisan budaya yang ada di Indonesia dalam penerapan 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.

Tema Tromgine ini mengacu pada *Indonesia Trend Forecasting 2019/2020* yaitu *Singularity* yang terkait dengan perubahan zaman. Trend ini mengusung gambaran keadaan

yang mengindikasikan beragam pergeseran teknologi dan sikap-sikap yang menyertainya, dan gambaran masa depan yang masih diraba.

B. Trend Forecasting 2019/2020 Singularity

Kecenderungan akan suatu gaya busana tertentu lazim disebut dengan trend mode dalam kurun waktu tertentu (Sri Widarwati, 1996:24). Apapun yang ada di sekitar kita dapat berpengaruh pada mode seperti contoh popularitas seseorang. Menurut Prapti Karomah dkk (1988), trend adalah suatu aliran dalam dunia mode yang mengalami perubahan setiap satu tahun sekali.

Menurut pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa trend merupakan gaya busana di masyarakat yang pada biasanya ditandai dalam kurun waktu tertentu. Trend memang tidak harus diikuti oleh seluruh masyarakat namun semua masyarakat perlu mengetahui dan mempelajari trend yang sedang berkembang.

Trend *Singularity* merupakan trend forecast 2019/2020 yang berawal dari ketakutan terhadap eksistensi manusia akan terhapus oleh mesin, atau mesin tersebut akan memperbaiki eksistensi manusia menjadi “manusia super”. *Singularity* terbagi menjadi 4 tema yaitu *Exuberant*, *Neo Medieval*, *Svarga*, *Cortex*. Penjelasannya sebagai berikut:

1. Exuberant

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. *Exuberant* ini terbagi menjadi 3 subtema, yaitu:

a. Posh Nerd

Gaya “orang pintar” berkelas dengan sentuhan berkelas. Mengingat pada kacamata tebal, setelan jas bercorak warna-warni, suspender, dasi kupu-kupu bercorak, namun dalam kombinasi dan dikemas dengan penuh gaya serta membersihkan semacam kemewahansubkultur yang diciptakan oleh kelompok kutu buku dan penggemar teknologi.

b. Urban Caricature

Mengambil seni urban sebagai pernyataan konsep kehidupan, yang diaplikasikan dalam bentuk yang luas ragamnya: dari komik superhero, narasi budaya kontemporer, hingga seni mural dan ilustrasi yang merefleksikan sebuah budaya baru yang meleburkan barat dan timur, tradisi dan modernisasi, dalam satu tubuh hingga menciptakan sebuah karakter yang spesifik.

c. *New Age Zen*

Seiring dengan keriang dan antusiasme terhadap budaya pop, nilai-nilai spiritual ketimuran masih menjadi pegangan untuk introspeksi diri dalam menjalani gaya hidup barat. Basic items dibuat panjang, memberi kesan lebih tenang, *humble*, dan meditatif.

2. *Neo Medieval*

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. *Neo Medieval* ini terbagi menjadi 3 subtema yaitu:

a. *Futuristic*

Futuristic Medieval menghadirkan pengembangan bentuk busana klasik, yang secara elegan menonjolkan bentuk tubuh (*body conscious*). Dengan siluetnya yang ramping maupun siluet jam pasir (*hour glass*), gaya ini tampil luwes dengan garis desain dan potongan yang sederhana namun nampak tegas.

b. *Dystopian Fortress*

Akibat krisis, kehancuran dan serba kekurangan, busana yang masih ada didaur ulang agar dapat digunakan kembali. Jaket, workwear, cape, bahkan gaun yang masih tersisa, direka-reka menjadi bentuk baru.

c. *Armoury*

Gaya *Armoury* antara lain menampilkan elemen-elemen yang kerap terdapat pada kostum dan peralatan perang tokoh-tokoh hero dan pejuang dalam film futuristic. Terdapat bukaan atau belahan yang seolah berfungsi menyimpan senjata rahasia, ada sabuk ekstra sebagai pelindung tambahan, dan terdapat pula lapis-lapis pada busana yang diilhami oleh tameng.

3. Svarga

Dari keterbukaan pemikiran masyarakat masa kini, tercipta multikulturasi. Tabrak corak, etnik, dan kriya tercampur di dalam satu koleksi dengan tetap memperhatikan keseimbangan satu dengan yang lainnya sehingga membaur menjadi satu karya seni. *Svarga* terbagi menjadi 3 subtema, yaitu:

a. *Couture Boho*

Mencampurkan elemen cultural yang mewah dan eksklusif, kaya akan detail, serta bergaya burgeoise yang elegan. Subtema ini mengusung kekayaan tradisional yang dibuat dengan keahlian yang tinggi.

b. *Upskill Craft*

Merupakan sebuah peningkatan nilai dari hasil kriya yang dibuat menjadi seni kontemporer. Subtema ini lebih berkesan asli (*indigenous*), membumi (*down to earth*), lembut (*soft*) dan memadukan berbagai gaya (*eclectic*). Teknik kriya dan tenun banyak dipakai untuk lebih memberi kesan membumi.



Gambar 1. Subtema *Upskill Craft*

Sumber: Web *Be Kraf*

Penerapan subtema *Upskill Craft* pada pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Wayang Bambu Bogor ini ialah dengan penggunaan bahan tenun yang memberi kesan *down to earth*, penggunaan hiasan berupa sengkeliit memberi kesan kriya kelas tinggi, serta penggunaan warna bahan yang terdapat pada palet warna subtema ini yaitu warna pink magenta dan ungu tua.

c. *Festive-fiesta*

Merupakan bentuk perayaan atas bersatunya umat manusia. Pattern blocking dengan motif yang eksentrik dan eksotis dipadu ke dalam sebuah basic shape pieces untuk menghasilkan gaya boho yang lebih kontemporer.

4. *Cortex*

Merupakan paradox kecerdasan buatan di era evolusi digital dimana digitalisasi membaur di seluruh lingkup hidup masyarakat. Bentuk abstrak terstruktur, tidak terduga dan fleksibel dinamis baik dalam tekstur maupun siluetnya merupakan poin utama dari *Cortex*. *Cortex* terbagi menjadi 3 subtema, yaitu:

a. *Fractaluscious*

Dalam busana, *fractaluscious* diilhami oleh bentuk penampang otak; menampilkan desain luwes dengan menonjolkan garis-garis maupun bidang lengkung yang seolah bergerak mengalir dan tumbuh. Kesan tumbuh akan semakin jelas dengan pemakaian bahan transparan, menjadikan garis-garis lengkung bergelombang nampak berganda.

b. *Lucid*

Subtema ini lebih bermain pada kesan transliscent dan tembus pandang pada material yang dipakai sehingga lebih mengesankan minimalis, *sleek*, *vivid*, dan *clean*.

c. *Glitch*

Subtema ini lebih menekankan pada tekstur ataupun motif ombre maupun nyaris abstrak dengan noise dan grainy yang member kesan tidak beraturan dan bengkok.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, trend Singularity terbagi menjadi 4 tema yang meliputi *exuberant* tentang keceriaan optimis yang diwujudkan dalam penggunaan warna-warna cerah, *neo medieval* tentang romansa abad pertengahan, *svarga* tentang percampuran budaya yang menyatu, dan *cortex* tentang digitalisasi dalam kehidupan masa kini.

Berikut ini merupakan penyajian salah satu trend yang diambil dari trend forecast 2019/2020. Mengusung tema *Svarga* dengan sub tema *Upskill Craft* untuk menciptakan gaun pesta malam untuk wanita dewasa dengan menggunakan gaya yang *funny-elegant* yang ditujukan untuk wanita yang mempunyai karakteristik feminine, ceria, elegan dan kontemporer. Gaun yang dibuat berupa *midi dress* dengan bahan tenun motif dan kain lurik

dan liris serta hiasan motif tumbuhan sengkeli pada badan agar memberi kesan yang membumi dan teknik kriya tinggi. Penggunaan bahan lurik dengan motif *dan liris* yaitu motif seperti hujan gerimis, dengan garis yang tipis atau lembut agar menggambarkan kelembutan atau feminin pada busana tersebut.

C. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide

Menurut Sri Widarwati (2000: 58) sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan seseorang untuk menciptakan suatu ide baru. Kemudian menurut Widjningsih (2006: 70) sumber ide adalah sesuatu hal yang dapat menimbulkan rangsangan akan lahirnya suatu kreasi. Setiap pencipta akan menghasilkan kreasi yang berbeda-beda meskipun sumber ide yang digunakan sama (Chodiyah dan Wisri A Mamdy, 1982: 171-172).

Sumber ide dalam dunia fashion bertujuan untuk menciptakan karya atau desain busana yang baru dan dapat diwujudkan dalam bentuk busana yang nyata. Manfaat dalam pembuatan sumber ide yaitu dapat menjadi landasan dalam menciptakan desain, mempunyai ciri khas sesuai dengan sumber ide yang diambil.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat dikatakan bahwa sumber ide merupakan segala sesuatu yang berwujud maupun tidak berwujud, dapat menimbulkan inspirasi untuk menciptakan suatu karya atau desain yang baru dan diwujudkan dalam bentuk busana atau hal yang lainnya.

2. Penggolongan Sumber Ide

Menurut Chodijah dan Wisri A. Mamdy (1982: 172), pada dasarnya untuk menciptakan suatu desain busana dapat dikelompokkan menjadi beberapa sumber yaitu :

a. Sumber ide sejarah dan produk asli dunia.

Yang termasuk dalam golongan ini adalah pakaian daerah, pakaian nasional dari berbagai bangsa dan pakaian penduduk asli dari suatu daerah. Misalnya pakaian daerah dari negara Jepang yaitu kimono, pakaian tersebut dapat dijakdikan sebagai sumber ide terutama yang menjadi ciri khas dari kimono.

b. Sumber alam sekitar

Sumber ide alam sekitar berarti dalam membuat suatu karya busana mengambil inspirasi dari segala sesuatu yang ada di lingkungan sekitar. Yang termasuk dalam golongan ini misalnya : gelombang laut, awan, macam – macam bunga, macam – macam buah, binatang, gunung, dan lain – lain.

c. Pakaian kerja suatu profesi tertentu

Pengambilan sumber ide ini biasanya hanya pada profesi yang mempunyai ciri khas pakaian yang memang berbeda dengan yang lain, misalnya saja pakaian seragam TNI, pakaian seragam bengkel, pakaian seragam perawat, dan lain-lain.

d. Peristiwa penting

Pengambilan peristiwa penting sebagai sumber ide ini hanya suatu peristiwa yang besar dan biasanya mempunyai frekuensi penyelenggaraan minimal satu tahun sekali. Contoh peristiwa penting yang sering digunakan sebagai sumber ide adalah peristiwa Olimpiade, SEA Games, hari Nasional, peristiwa tradisional, dan lain – lain.

Berdasar pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa dalam menciptakan desain busana dengan sumber ide dapat dikaji dari berbagai sumber, yaitu dari sejarah, alam sekitar, pakaian, profesi maupun profesi penting. Pada kesempatan kali ini, penulis memilih sumber ide wayang bambu bogor yang dimana secara sejarah wayang bambu sempat hilang dan kemudian muncul kembali. Serta wayang bambu mempunyai ciri khas dari pada yang lainnya yaitu dalam pembuatannya menggunakan bahan dasar dari bambu. Besar harapan, masyarakat indonesia dapat lebih mengenal budaya indonesia dan menjaga kearifan lokal.

3. Sumber Ide

Wayang Bambu Bogor merupakan kesenian langka nusantara yang berasal dari tanah kasundan. Kesenian Wayang Bambu Bogor berkembang di kampung Cijahe, Kelurahan Curug Mekar, Kecamatan Bogor Barat. Kesenian ini diciptakan dan dikembangkan oleh Ki Drajat yang sekaligus dalang dan penemunya. Wayang Bambu ini terbuat dari *ati bambu* atau batang bambu bagian dalam yang ditipiskan kemudian dibentuk menyerupai badan manusia. Bentuk wayang bambu mirip dengan wayang golek, begitupula dengan kostum yang dikenakannya. Bedanya, wajah wayang bambu polos tanpa ada lukisan seperti mata, bibir, dan hidung. Hal ini bertujuan agar penonton bebas

berimajinasi tentang wajah tokoh tersebut. Uniknya lagi dada wayang bambu dapat digerakan naik turun yang seperti terlihat hidup atau terlihat seperti orang bernafas.

Wayang Bambu Bogor sering dipertunjukkan pada zaman dahulu. Akan tetapi, kesenian tradisional ini pernah menghilang dan nyaris punah termakan oleh zaman. Pada tahun 2004, seorang seniman bernama Ki Drajat kembali membuat wayang bambu di daerah tempat tinggalnya. Pada akhirnya berbagai pertunjukan sering ia gelar untuk berbagai acara, seperti acara pernikahan, *khitanan* dan lain-lain. Berbeda dengan kesenian wayang pada biasanya menceritakan kisah Mahabarata atau Ramayana, wayang bambu menceritakan kehidupan manusia sehari-hari. Pertunjukkan wayang bambu mirip dengan wayang golek, hanya saja panggungnya menggunakan gedebong pisang dan diiringi oleh musik *karawitan* sunda.



Gambar 2. Wayang Bambu Bogor
Sumber: *google.com*

Wayang Bogor mempunyai ciri khas yang terbuat dari ati bambu, tidak mempunyai wajah agar bebas berekspresi, dan pemberian busana yang cukup menarik. Busana wayang bambu terbuat dari sisa-sisa potongan kain atau memanfaatkan limbah-limbah kain yang masih dapat dipakai. Wayang juga diberikan kain penutup pada bagian badan agar wayang terlihat lebih perkasa. Pada kain penutup, terdapat motif-motif tumbuhan seperti tanaman sulur, bunga-bunga, benda-benda langit yang dibentuk dengan hiasan payet dan manik-manik agar wayang terlihat menarik dan indah.

Siluet wayang bambu bogor dijadikan sebagai bentuk busana pesta malam berupa *midi dress* dan rok A yang dikembangkan. Penerapan motif tumbuhan sulur pada bagian badan, melambangkan wajah dari wayang bambu bogor yang bebas berkekspresi. Motif sengkeli yang dibentuk, kemudian di soom sembunyi merupakan penerapan teknik *Upskill craft* atau kriya tinggi. Serta penerapan bahan tenun motif, dan lurik motif *dan liris* agar memberi kesan yang membumi dan menarik.

4. Pengembangan Sumber Ide

Teori pengembangan sumber ide menurut Dharsono Sony Kartika (2004) dapat dibagi menjadi 4, Yaitu :

a. *Stilisasi*

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

b. *Distorsi*

Merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau obyek yang digambar. Contoh : karakter wajah gatot kaca dan berbagai wajah topeng lainnya.

c. *Transformasi*

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

d. *Deformasi*

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

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa sumber ide dalam penciptaan desainnya dapat menggunakan berbagai macam pilihan jenis pengolahan bentuk

perwujudan. Keberadaan dari teknik pengolahan desain ini tentu sangat membantu pada proses pembuatan bentuk desain. Para pencipta desain dapat lebih fokus mengembangkan ide gagasannya. Teknik stilisasi secara sederhana dapat dimaknai sebagai pengolahan bentuk yang digayakan sehingga lebih rumit dari bentuk obyek sumber ide sebelum digayakan. Teknik distorsi banyak dilakukan untuk pencapaian sumber ide bentuk karakter yang sangat kuat. Teknik transformasi lebih berkecenderungan untuk memindahkan bentuk satu ke bentuk lainnya sehingga terjadi suatu perubahan atau pergeseran bentuk, dan teknik disformasi merupakan teknik penyederhanaan bentuk obyek sumber ide yang lebih menitik beratkan pada nilai kesederhanaan bentuk objek.

D. Desain Busana

1. Prinsip Penyusunan Moodboard

Moodboard adalah media panduan desain. Media yang dipakai bisa berupa karton dan papan kayu tipis yang nantinya akan ditemplei gambar, foto-foto yang memuat suasana, warna dan tema sehingga akan terbayang seperti apa hasil desain setelahnya. Dalam pembuatan *Moodboard* memberikan peran yang sangat penting bagi desainer untuk mendapatkan ide yang akan dipakai sebagai referensi desain. Tujuan dari pembuatan moodboard adalah untuk menunjukkan tujuan, arah, dalam membuat karya, sehingga tidak menyimpang dari tema yang telah ditentukan.

Moodboard di dunia pendidikan juga merupakan sarana media pembelajaran dimana ide yang abstrak mampu digiring melalui adanya *moodboard*. Dimulai dengan mencari sumber atau referensi sesuai dengan keinginan seorang desainer berupa potongan-potongan gambar, warna, dan juga sampel bahan dan hiasan yang diletakkan pada suatu bidang. Dilanjutkan dengan membuat *prototype* sebelum direalisasikan menjadi sebuah produk.

Media *moodboard* dikerjakan di atas kertas berukuran 40 cm x 40 cm atau 30 cm x 50 cm (*landscape*), dengan isi/materi sebagai berikut :

- a. Tema dan karakter karya yang akan diangkat
- b. Pengayaan busana yang sedang trend(*image style*)
- c. Warna yang akan digunakan dalam pembuatan desain busana (*image colour*)

- d. Corak bahan, bila akan mengangkat corak tertentu pada koleksi yang akan dibuat.

Melalui *moodboard* sebagai media pembelajaran, desainer dan orang yang belajar di bidang busana dan kriya tekstil dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret agar mudah dipahami. Manfaat moodboard adalah :

- 1) Membantu mengarahkan proses desain dari awal hingga terciptanya karya. Dimulai dari penentuan tema atau judul yang akan diangkat, mencari dan mengumpulkan gambar-gambar yang sesuai dengan tema atau judul dan membuat produk, hingga menjadi sebuah karya.
- 2) Membantu mengembangkan kemampuan kognitif atau pengetahuan, karena dengan membuat *moodboard* desainer dapat mengembangkan kemampuan imajinasinya.
- 3) Melatih kemampuan afektif atau emosional dalam proses pembuatan desain melalui *moodboard* sebagai media.
- 4) Melatih keterampilan psikomotor (motorik) desainer atau orang yang belajar di bidang busana dalam menyusun potongan-potongan gambar, membuat desain dan menciptakan karya.

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 designer yang akan merancang busana. *Moodboard* dibuat ketika mengumpulkan sumber referensi berupa gambar-gambar yang akan dijadikan sumber ide untuk pembuatan desain busana.

Berikut ini 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.

Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa unsur suatu desain yaitu berupa garis, arah, ukuran, bentuk, nilai gelap terang, warna, dan tekstur yang disusun untuk menciptakan suatu desain busana.

2. Unsur dan Prinsip Desain

Desain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu objek atau benda. Dibuat berdasarkan susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur. Dalam pembuatan desain busana wajib mengetahui dan mempelajari tentang unsur-unsur dan prinsip-prinsip desain.

a. Unsur desain

Unsur-unsur desain merupakan hal pokok dalam merancang sebuah busana. Menjadi perancang busana harus memahami unsur-unsur desain dikarenakan rancangan busana merupakan hasil perpaduan antara unsur-unsur desain. Dengan memahami unsur-unsur desain, maka kita dapat membuat rancangan busana yang dapat dibaca orang lain. Menurut Sri Widarwati, dkk, (2000: 7), “Unsur-unsur desain adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyusun suatu rancangan”. Menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982), unsur-unsur desain adalah garis, arah, ukuran, bentuk, nilai gelap terang, warna, dan tekstur.

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

Garis merupakan unsur yang tertua yang digunakan untuk mengungkapkan emosi dan perasaan seseorang. Fungsi garis ialah untuk: a) membatasi bentuk struktur (siluet), b) membagi bentuk struktur menjadi bagian-bagian yang merupakan hiasan dan menentukan model, c) menentukan periode suatu busana, d) memberi arah dan pergerakan (Chodiyah dan Mamdy, 1982: 8).

Menurut Sri Ardiati Kamil (1986: 71), 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.

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

a) Membatasi bentuk strukturnya, yang disebut siluet.

b) Membagi bentuk strukturnya ke dalam bagian-bagian pakaian untuk menentukan model pada pakaian.

c) Memberikan arah dan pergerakan model untuk menutupi kekurangan pada bentuk tubuh.

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.

2) Arah

“Setiap garis mempunyai arah, yaitu; a) mendatar (horisontal), b) tegak lurus (vertikal), dan c) miring ke kiri dan miring ke kanan (diagonal)” (Sri Widarwati dkk, 2000: 8). Menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982), masing-masing arah mempunyai pengaruh yang berbeda terhadap si pengamat. Sedangkan menurut Hartatiati Sulistio (2005), arah merupakan sebuah unsur desain yang erat hubungannya dengan garis, sehingga arah garis yang berbeda akan memberi kesan yang berbeda. Arah garis yang akan digunakan dalam suatu desain busana akan memberi kesan tertentu pada hasil rancangannya.

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 beberapa penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa, suatu benda atau bahan dapat dirasakan adanya suatu arah tertentu, seperti mendatar, tegak lurus, atau menyerong. Arah mampu menggerakkan rasa. Unsur arah pada benda dan bahan dapat terlihat dan terasa yang sering dimanfaatkan oleh perancang busana. Unsur arah yang diterapkan pada pakaian model serta corak yang dipakai dapat digunakan untuk mengubah kesan penampilan yang berpengaruh pada bentuk tubuh, misalnya bentuk tubuh pendek yang berkesan tinggi dan bentuk tubuh gemuk berkesan ramping.

3) Bentuk

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.

Bentuk mempunyai kemampuan untuk menciptakan suatu perasaan serta reaksi bagi yang melihatnya” (Hartatiati Sulistio, 2005: 11). Menurut Soekarno &

Lanawati Basuki (2004: 12), “unsur bentuk terdapat beberapa macam bentuk dasar geometris, seperti segi empat, persegi panjang, segitiga, kerucut, lingkaran, dan silinder”. Sedangkan menurut Sri Widarwati, dkk (2000: 10), “unsur bentuk ada dua macam yaitu bentuk dua dimensi dan tiga dimensi. Bentuk dua dimensi adalah bidang datar yang dibatasi oleh garis, sedangkan bentuk tiga dimensi adalah ruang yang bervolume dibatasi oleh permukaan”.

Ada tiga bentuk yang dikenal sebagai pedoman di dalam desain (Codiayah & 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.
- b) Bentuk bebas yaitu bentuk-bentuk alam, misalnya daun, bunga, pohon, batu-batuan, titik air, dan lain-lain.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa bentuk adalah bidang yang tersusun apabila suatu garis jika ditarik kemudian terhubung dengan permulaannya. 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 Kamus Besar Bahasa Indonesia (1992) ukuran adalah panjang, lebar, luas, besar sesuatu. Pada busana ukuran digunakan juga untuk menentukan panjang rok. “Hasil suatu desain dipengaruhi pula oleh ukuran, termasuk keseimbangan. Jika pengaturan ukuran unsur-unsur desain dibuat yang baik, maka desain akan memperlihatkan keseimbangan” (Hartatiati Sulistio, 2005: 10).

Garis dan bentuk mempunyai ukuran yang berbeda, karena ukuranlah panjang atau pendeknya garis dan besar kecilnya bentuk menjadi berbeda. Pada busana ukuran digunakan juga untuk menentukan panjang rok. Ada lima ukuran panjang rok menurut Sri Widarwati, dkk : 2000 yaitu:

- a) Mini : rok yang panjangnya 10-15 cm di atas lutut.
- b) kini : rok yang panjangnya sampai lutut.
- c) midi : rok yang panjangnya 10-15 cm di bawah lutut.
- d) maxi : rok yang panjangnya di atas pergelangan kaki.
- e) longdress : 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

Garis atau bentuk mempunyai nilai gelap terang. Nilai gelap terang ini menyangkut bermacam-macam tingkatan atau jumlah gelap terang yang terdapat pada suatu desain (Widjningsih, 1982:6). Nilai gelap terang adalah suatu sifat warna yang menunjukkan apakah warna-warna itu cenderung hitam atau putih (Sri Widarwati, 1993:10). 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 mengandung bermacam-macam tingkatan atau jumlah gelap terang yang terdapat dalam suatu desain (Widjningsih, 1982).

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.

6) Warna

Warna membuat segala sesuatu menjadi menarik dan indah. Oleh karena itu dalam berbagai bidang seni rupa, pakaian, hiasan, tata ruang, dan yang lain warna memiliki peranan penting (Wijiningsih, 1982: 6). Pemilihan kombinasi warna yang tepat pada pembuatan busana akan memberikan kesan yang menarik (Sri Widarwati, 1993:12). Ada beberapa macam warna meliputi: warna primer, warna sekunder, warna penghubung, warna asli, warna panas dan warna dingin, serta kombinasi warna. Berikut penjelasannya:

a) Warna Primer

Warna primer meliputi warna merah, kuning dan biru yang belum mengalami percampuran.

b) Warna Sekunder

Warna sekunder terjadi bila dua warna primer dicampur dengan jumlah yang sama, misal: biru dengan kuning menjadi hijau, merah dengan kuning menjadi jingga, merah dengan biru menjadi ungu, dan lain-lain.

c) Warna Penghubung

Warna penghubung terjadi bila dua warna sekunder dicampur dalam jumlah yang sama.

d) Warna Asli

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

e) Warna Panas dan Warna Dingin

Warna yang termasuk ke dalam warna panas meliputi: merah, merah jingga, kuning jingga dan kuning. Sedangkan warna dingin meliputi: hijau, biru hijau, biru, biru ungu dan ungu.

7) Kombinasi Warna

Warna kombinasi adalah perpaduan antara warna-warna yang terdapat di dalam lingkaran warna. Kombinasi warna dapat dibedakan menjadi empat, yaitu :

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

Warna dapat di kelompokkan menjadi lima macam (Ernawati dkk,2008: 207) :

- a) Warna Primer, warna ini disebut juga dengan warna dasar atau pokok. Warna primer ini terdiri dari merah, kuning, dan biru.
- b) Warna sekunder, warna ini merupakan hasil pencampuran dari dua warna primer, warna sekunder terdiri dari warna orange, hijau, dan ungu. Warna orange merupakan hasil pencampuran warna merah dengan warna kuning. Warna hijau merupakan pencampuran dari warna kuning dengan warna biru. Warna ungu adalah hasil pencampuran warna merah dengan warna biru.
- c) Warna intermediet, warna ini dapat diperoleh dengan dua cara yaitu dengan mencampurkan warna primer dengan warna sekunder yang berdekatan dalam lingkaran warna atau dengan cara mencampurkan dua warna primer dengan perbandingan 1:2. Ada enam macam warna intermediet yaitu:
 - a) Kuning hijau adalah pencampuran warna kuning ditambah hijau atau dua bagian kuning ditambah satu bagian biru.
 - b) Biru hijau adalah hasil pencampuran warna biru ditambah hijau atau dua bagian biru ditambah satu bagian kuning.

- c) Biru ungu adalah hasil pencampuran warna biru dengan ungu atau pencampuran dua bagian biru dengan satu bagian merah.

Berdasarkan penjelasan di atas, warna adalah kesan yang pertama kali dilihat oleh mata dan difungsikan untuk membuat daya tarik. Maka warna merupakan peranan penting di dalam dunia *fashion*. Warna dapat digunakan untuk memperbaiki atau menutupi bentuk tubuh seseorang, karena warna dapat membuat sesuatu terlihat kecil atau besar. Warna-warna panas mempunyai sifat mendorong sehingga menjadikan objek terlihat lebih besar. Sebaliknya, warna-warna dingin mempunyai sifat menjauh, menjadikan seseorang sesuatu objek terlihat lebih kecil. Maka jika berbadan kurus tidak disarankan memakai busana berwarna gelap seperti warna hitam karena akan terlihat semakin kurus atau langsing.

8) Tekstur

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

Bahan sama halnya dengan garis dan warna, dapat mempengaruhi ukuran dan bentuk. Bahan yang berkilau lebih banyak memantulkan cahaya, sehingga membuat si pemakai kelihatan lebih gemuk, sebaliknya bahan yang teksturnya kusam mengurangi ukuran suatu obyek. Bahan polos lebih melangsingkan daripada bahan bercorak. Corak garis dapat memberi efek pada ukuran, seperti pada unsur garis, garis vertical memberi kesan tinggi dan langsing sedangkan garis horizontal memberi kesan pendek dan gemuk.

Tekstur menurut Arifah A.Riyanto (2003:47) terdiri dari 5 macam yaitu :

- a) Tekstur kaku

Tekstur kaku dapat menyembunyikan atau menutupi bentuk badan seorang tetapi akan meampakkan seorang kelihatan gemuk. Misalnya dipakai oleh orang yang mempunyai panggul besar tetapi buah dada dan pinggang sepadan, namun orang yang berbadan gemuk atau kegemukan (*obesitas*) tekstur yang kaku sebaiknya dihindari.

b) Tekstur kasar dan halus

Kain yang teksturnya kasar memberi tekanan pada si pemakai kelihatan gemuk, sedangkan bahan yang lembut atau halus tidak akan mempengaruhi ukuran badan asal tidak mengkilap.

c) Tekstur lemas

Kain dengan tekstur yang lembut dan lemas sesuai untuk model yang berkerut, *drapperi*, dan memberi efek yang luwes. Model dengan siluet H kurang sesuai dengan bahan yang teksturnya lemas, dan juga akan menonjolkan bentuk badan.

d) Tekstur tembus pandang

Tekstur tembus pandang kurang bisa menutupi bentuk badan yang dirasa kurang sempurna, misalnya terlalu gemuk atau terlalu kurus dan ingin kelihatan langsing.

e) Tekstur mengkilap dan kusam

Kain yang mempunyai tekstur yang mengkilap membuat si pemakai kelihatan lebih gemuk sedangkan tekstur yang kusam dapat memberi kesan lebih kecil dan mengecilkan.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa tekstur adalah sifat permukaan dari garis, bidang maupun bentuk yang dapat dilihat dan dirasakan seperti halus, kaku, lembut, tebal, tipis, dan tembus terang.

b. Prinsip Desain

Prinsip-prinsip desain ialah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu (Sri Widarwati, 2000:15). Prinsip desain adalah cara yang dilakukan penyusun atau menata unsur-unsur busana sehingga menjadi rancangan suatu bentuk dan model busana (Soekarno dan Lanawati Basuki,

2003). Sedangkan menurut pendapat Widjningsih (1982: 11) prinsip-prinsip desain merupakan “suatu cara penggunaan dan mengkombinasikan unsur-unsur desain menurut prosedur tertentu”.

1) Keselarasan (Harmoni)

Harmoni adalah penyusunan atau pengorganisasian dari pusat perhatian, keseimbangan, perbandingan, dan irama sehingga tercipta suatu desain yang baik dan harmoni (Arifah A. Riyanto, 2003;49). Keserasian adalah kesatuan dari unsur-unsur desain walaupun berbeda tetapi membuat tiap-tiap bagian itu kelihatan bersatu. Keselarasan adalah kesatuan di antara macam-macam unsur desain walaupun berbeda tetapi membuat tiap-tiap bagian itu kelihatan bersatu (Sri Widarwati, 1993). Keserasian dapat diartikan sebagai prinsip-prinsip yang mencarminkan kesatuan melalui pemilihan dan susunan unsur-unsur, ide-ide dan tema (Chodiyah,1982:25). Harmoni atau suatu prinsip dalam seni yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan obyek serta ide-ide (Widjningsih, 1982:10).

Menurut pendapat Widjningsih (1982:10) aspek dalam prinsip desain untuk keselarasan atau harmonis ada lima yaitu:

- a) Keselarasan garis dan bentuk, beberapa garis yang dikombinasikan akan menghasilkan bentuk yang harmoni apabila menggunakan macam-macam garis yang penting yang terdiri dari pengulangan, kontras, dan pengalihan.
- b) Keserasian ukuran, keserasian akan terjadi apabila ukuran yang seimbang dipergunakan bersama-sama. Agar hiasan seimbang digunakan bersama-sama. Agar pada hiasan terlihat harmoni dalam ukuran, maka besar kecilnya hiasan harus disesuaikan dengan besar kecilnya benda yang dihias.
- c) Keserasian tekstur, untuk memperoleh harmoni dalam tekstur, maka tekstur yang halus dikombinasikan dengan yang halus pula, dan yang kasar dengan yang kasar pula.
- d) Keserasian ide, suatu contoh harmoni dalam ide adalah penempatan hiasan dalam sulaman bayangan pada selendang yang berbahan sifon.
- e) Keselarasan warna, keserasian warna yang baik akan didapat bila warna yang dipakai tidak perlu banyak.

Berdasarkan dari beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan 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.

2) Perbandingan (Proporsi)

Proporsi adalah cara menempatkan unsur-unsur atau bagian-bagian busana yang berkaitan dengan jarak, ukuran, jumlah, tingkatan atau bidang pada suatu desain busana (Arifah A. Riyanto, 2003:52).

Perbandingan dalam busana digunakan untuk menampakkan lebih besar atau lebih kecil, dan memberi kesan adanya hubungan satu dengan yang lain yaitu pakaian dan si pemakainya (Chodiyah & Wisri A. Mamdy, 1982).

Menurut Widjningsih (1982: 13) untuk memperoleh proporsi yang baik harus diperhatikan hal-hal sebagai 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.

Ukuran harus dikelompokkan dengan baik sehingga tercipta suatu desain yang proposional. Jarak mempengaruhi suatu susunan, sehingga antara jarak, bentuk, dan ukuran harus sesuai untuk mendapatkan suatu proporsi yang baik. Dalam desain busana, perbandingan digunakan untuk menunjukkan suatu bagian dari bagian yang lain dalam busana yang akan diciptakan.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa perbandingan adalah hubungan satu bagian dengan yang lain dalam suatu susunan yang berkaitan dengan jarak, ukuran, jumlah, tingkatan, atau bidang pada suatu desain busana.

3) Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan atau balance adalah pengaturan unsur-unsur desain secara baik sehingga serasi dan selaras pada pakaiannya (Widjningsih, 1982). 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. Keseimbangan dapat dicapai apabila titik tengah dari kedua obyek sama jaraknya. Sehingga dapat dikatakan juga bahwa keseimbangan merupakan susunan unsur desain secara teratur sehingga memberi kesan serasi (Sri Widarwati, 2000). Keseimbangan ada 2 (Ernawati dkk, 2008: 212) yaitu:

a) Keseimbangan Simetris

Keseimbangan simetris atau formal yaitu sama antara bagian kiri dan kanan serta mempunyai daya tarik yang sama. Keseimbangan ini dapat memberikan rasa tenang, rapi, agung dan abadi.

b) Keseimbangan Asimetris

Keseimbangan asimetris atau informal yaitu keseimbangan yang diciptakan dengan cara menyusun beberapa obyek yang tidak serupa tetapi mempunyai jumlah perhatian yang sama. Obyek ini dapat diletakkan pada jarak yang berbeda dari pusat perhatian. Keseimbangan ini lebih halus dan lembut serta menghasilkan variasi yang lebih banyak dalam susunannya.

Berdasarkan pengertian diatas 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.

4) Irama (*Rhytme*)

Irama (*Rhytme*) pada suatu desain busana merupakan “suatu pergerakan yang teratur dari suatu bagian ke bagian yang lainnya, yang dapat dirasakan dengan penglihatan” (Arifah A. Riyanto,2003: 57).

Ada empat macam cara untuk menghasilkan irama dalam desain busana (Sri Widarwati,1993: 17) yaitu:

a) Pengulangan

Suatu cara untuk menghasilkan irama adalah pengulangan garis. Irama yang dihasilkan dengan pengulangan garis antara lain pengulangan garis lipit, renda- renda dan kancing yang membentuk jalur. Selain pengulangan garis dapat juga dicapai pengulangan dalam warna atau bentuk.

b) Radiasi

Gambar pada pakaian yang memancar dari pusat perhatian menghasilkan irama yang disebut radiasi. Garis-garis radiasi pada busana terdapat pada kerut-kerut yang memancar dari garis lengkung.

c) Peralihan Ukuran

Pengulangan dari ukuran besar ke ukuran kecil atau sebaliknya akan menghasilkan irama yang disebut peralihan ukuran atau *graduation*.

d) Pertentangan

Pertemuan antara garis tegak lurus dan garis mendatar pada lipit-lipit atau garis hias adalah contoh pertentangan atau kontras. Kain kotak-kotak atau lipit-lipit juga merupakan contoh pertentangan.

Berdasarkan beberapa pengertian dapat dijelaskan bahwa irama adalah suatu pergerakan yang ditimbulkan oleh unsur-unsur yang dimasukkan 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*)

Desain busana harus mempunyai satu bagian yang lebih menarik dari bagian lainnya, dan ini disebut pusat perhatian. Pusat perhatian pada busana dapat berupa krah yang indah, ikat pinggang, lipit pantas, kerutan, bros, syal, warna dan lain – lain (Chodiyah dan Wisri A Mamdy, 1982:34). Menurut Arifah A. Riyanto (2003) pusat perhatian pada desain busana adalah suatu bagian dari busana yang lebih menarik dari bagian-bagian lainnya.

Untuk menciptakan pusat perhatian atau aksentuasi pada suatu susunan ada beberapa yang perlu diketahui yaitu penggunaan warna, garis, bentuk, dan ukuran yang kontras serta pemberian hiasan (Widjiningih, 1982). Pusat perhatian pada busana dapat berupa krah yang indah, ikat pinggang, dan lipit pantas. Pusat

perhatian ini hendaknya ditempatkan pada suatu yang baik dari si pemakai (Sri Widarwati, 2000: 21).

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pusat perhatian adalah suatu bagian yang lebih menarik dari bagian – bagian lainnya dalam suatu busana. Pusat perhatian adalah suatu bagian busana yang menarik dimana dapat memberi kesan atau karakter pada suatu desain busana sehingga pandangan terfokus hanya pada satu titik saja. Pusat perhatian dapat terdiri dari pusat perhatian pertama, kedua dan ketiga atau hanya satu – satunya pusat perhatian.

3. Bentuk Tubuh dan Tipe Wanita

Menurut Goet Poespo (2000) sekurang-kurangnya dikenal tujuh dasar tipe badan/tubuh manusia, yaitu sebagai berikut:

- a. Tinggi dan kurus
- b. Tinggi dan berat
- c. Pendek dan kurus
- d. Pendek dan berat
- e. Bagian bawah berat
- f. Pinggang tebal

Suatu analisa tentang bentuk badan dan memperhatikan warna kulit, dapat digunakan sebagai dasar untuk menciptakan desain. Dari hal tersebut seseorang dapat menonjolkan bagian-bagian badan yang bagus dan menutupi bagian-bagian yang kurang sempurna dengan pemilihan desain yang tepat.

Menurut Sri Ardiati Kamil (1986) penggolongan tipe wanita berdasarkan tubuh dan kepribadiannya adalah sebagai berikut :

a. *Type Dramatic (masculine)*

Wanita yang termasuk ke dalam golongan ini, biasanya mempunyai perangai atau sifat yang terbuka, kuat, menonjol, dan agresif. Cara berfikir dan gerakannya lembut, *sophisticate*, tenang, dan mempunyai kepercayaan diri. Wanita dengan tipe ini pada umumnya berpawakan tinggi dengan tulang-tulang yang besar, tegap, rambut lurus dan licin, suara bernada rendah, gerakannya pelan tapi pasti.

b. *Type Feminin (ingenue)*

Wanita dengan golongan ini adalah wanita yang memiliki sifat yang berlawanan dengan wanita *type dramatic (masculine)*. Wanita tipe ini memiliki sifat yang menunjukkan kewanitaan yaitu kesabaran, lemah lembut, serta agak pemalu. Wanita dengan golongan ini biasanya berbadan pendek, dan lemah lembut dalam pembawaannya.

c. *Type Intermediate*

Wanita dengan tipe ini memiliki kepribadian maupun bentuk tubuh di antara kedua *type dramatic (masculine)* dan *type feminine (ingenue)*. Wanita dengan tipe ini harus pintar mempelajari dan menganalisa bagian tubuh mana yang memiliki kelebihan dan bagian tubuh yang memiliki kekurangan untuk menentukan desain busana yang tepat.

4. Teknik Penyajian Gambar

Menurut Sri Widarwati (1996: 72) 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 – sketsa untuk menciptakan desain busana. Menurut Arifah A. Riyanto, (2003;134) menggambar desain busana ada beberapa cara yaitu :

a. Menggambar Sketsa (*Design Sketching*)

Design sketching ialah “mengembangkan ide-ide dan menerapkan pada kertas secepat mungkin” (Sri Ardiati Kamil,1986:36). Menurut Arifah A. Riyanto.(2003) *Design sketching* yaitu suatu desain untuk mengembangkan ide-ide yang ada dalam pikiran perancang yang dituangkan pada kertas secara spontan atau secepat mungkin.

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam menggambar sketsa (Sri Widarwati, 1993:74), yaitu :

- 1) Gambar sketsa harus jelas, tidak menggunakan detail-detail yang tidak berguna
- 2) Dapat dibuat langsung di atas kertas atau menggunakan kertas contoh proporsi tubuh
- 3) Sikap (pose) lebih baik bervariasi, memperlihatkan segi-segi yang menarik dari desain
- 4) Di atas kertas sheet kita menggambar bagian-bagian sumbu
- 5) Pengembangan gambar dikerjakan di atas kertas sheet yang sama

- 6) Jangan menghapus apabila muncul ide baru. Jadi dalam kertas sheet ini ada beberapa model dan detail-detail yang bervariasi
 - 7) Memilih desain yang disukai.
- b. Desain Produksi (*Production Sketching*)

Desain produksi atau “*production sketching* adalah suatu sketsa yang akan digunakan untuk tujuan produksi suatu busana” (Sri Ardiati Kamil, 1986: 39). *Production sketching* adalah gambar yang jelas, akurat, tepat dalam proporsi dan detailnya yang diperlukan untuk mengontruksi busana yang digambar lengkap dengan anatomi tubuh bagian muka dan belakang yang disertai keterangannya (Arifah A. Riyanto,2003: 132).

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam *Production sketching* menurut Arifah A. Riyanto,2003 antara lain :

- a) Semua detail harus digambar dengan jelas dan disertai dengan keterangan yang lengkap.
 - b) Sikap (pose) tampak dari depan dan belakang dengan proporsi yang benar
 - c) Hati-hati dalam penempatan kup, saku, kancing, jahitan dan sebagainya.
 - d) Apabila ada detail yang rumit harus digambar tersendiri.
 - e) Harus disertai dengan keterangan tentang yang tidak dapat dijelaskan dengan gambar atau perlu suatu *production sheet*.
- c. Penyajian Gambar (*Presentation drawing*)

Penyajian gambar (*Presentation drawing*) adalah suatu sajian gambar atau koleksi yang ditujukan pada pelanggan (*buyer*). Menggambar penyajian adalah desain model busana yang digambarkan lengkap dengan warna atau corak kain pada suatu pose tubuh tertentu yang dapat dilihat pada bagian muka dan belakang. (Arifah A. Riyanto, 2003:140). Menurut Sri Widarwati (2000:77)

Menurut Arifah A. Riyanto, 2003 penyajian dan pengaturan (*lay out*) *Presentation drawing* harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut :

- 1) Membuat *sheet* desain dengan teliti pada kertas
- 2) Membuat *sheet* bagian belakang (*back view*). Digambarkan di atas tubuh atau digambar sebagian (*flat*)
- 3) Beri sedikit keterangan tentang detail pakaian

4) Menempelkan contoh bahan pada *sheet*, jangan terlalu besar

d. *Fashion Illustration*

Fashion Illustration (Ilustrasi Desain Busana) adalah suatu sajian gambar *fashion* yang dimaksudkan untuk tujuan proporsi suatu desain *Fashion Illustration* adalah cara menggambar busana dengan menggunakan proporsi bagian kaki lebih panjang dengan mengambil 9x atau maksimal 12x tinggi kepala. Menurut Arifah A. Riyanto, (2003:146).

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

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

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

Desain tiga dimensi merupakan teknik penyajian gambar yang sebenarnya, gambar yang merupakan wujud busana yang sebenarnya dalam ukuran yang kecil (Sri A. Kamil, 1986). Desain tiga dimensi merupakan suatu bahan yang sebenarnya dibuat dalam tiga dimensi (Sri Widarwati, 2000:21). *Three dimention drawing* adalah suatu sajian gambar yyang seolah-olah terletak di atas suatu permukaan yang datar dalam tiga dimensi sebagai busana tersebut tampak bila sedang dipakai.

Berdasarkan uraian diatas, berikut cara membuat *three dimention drawing* dalam teknik penyajian gambar:

- 1) Menggambar busana diatas proporsi yang lengkap
- 2) Menyelesaikan gambar
- 3) Memotong pada bagian-bagian tertentu
- 4) Menggunting bahan ditambah kelebihannya

Teknik penyajian gambar merupakan teknik-teknik yang digunakan untuk menggambar atau membuat sketsa-sketsa untuk menciptakan desain busana. Teknik penyajian gambar dibedakan menjadi lima, yaitu : *design sketching, production sketching, presentation drawing, fashion illustration, three dimention drawing*. Teknik-teknik tersebut mempunyai tujuan masing-masing. Agar penyajian gambar

dapat disajikan dengan baik maka sebaiknya mengikuti langkah-langkah yang telah diatur dalam masing-masing teknik penyelesaian.

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. Deskripsi Busana Pesta

a. Pengertian Busana Pesta

Busana pesta adalah “busana yang dikenakan pada kesempatan pesta baik pada waktu pagi / siang maupun malam hari (Enny Zuhni Khayati, 1998: 3). Busana adalah “kain yang menutupi tubuh seseorang secara langsung maupun tidak langsung yang memiliki makna indah dan mempunyai nilai seni” (Arifah A. Riyanto,1991: 1). Sedangkan 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 (Chodiyah dan Wisri A Mamdy, 1982: 166).

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa 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 maupun hiasannya.

b. Penggolongan Busana Pesta

Menurut beberapa pendapat penggolongan busana pesta menurut waktu pemakaiannya dibagi menjadi beberapa kelompok, yaitu :

1) Busana pesta berdasarkan kesempatannya

a) Busana Pesta Pagi atau Siang

Busana pesta pagi adalah busana yang digunakan pada kesempatan pagi atau siang hari (Enny Zuhni Khayati, 1998:12). Menurut Prapti Karomah (1990), busana pesta pagi atau siang hari adalah busana pesta yang dikenakan pada pesta pagi atau siang hari sebaiknya memilih bahan yang agak lembut, bahan tidak terlalu tebal, menyerap keringat dan pemilihan warna yang tidak terlalu gelap.

b) Busana Pesta Sore

Busana pesta sore adalah busana pesta yang dikenakan baik pada kesempatan yang bersifat resmi maupun tidak resmi pada sore hari (Enny Zuhni Khayati, 1998:2). Menurut Prapti Karomah (1990) busana pesta sore adalah busana pesta yang dikenakan pada sore hari, pemilihan bahan sebaiknya yang bertekstur lembut dengan warna-warna yang agak gelap tapi tidak mencolok.

c) Busana Pesta Malam

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998), busana pesta malam adalah busana yang dipakai pada kesempatan pesta dari waktu matahari terbenam sampai waktu berangkat tidur. Pemilihan bahan yaitu bertekstur halus dan lembut. Mode busana kelihatan mewah dan terkesan glamour. Warna yang digunakan lebih mencolok, baik mode ataupun hiasan lebih mewah. Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) dan Sri Widarwati (1993) busana pesta malam dibagi menjadi dua jenis antara lain :

(1) Busana pesta malam resmi

Busana pesta malam resmi adalah busana yang dikenakan pada saat resmi, mode masih sederhana, biasanya berlengan tertutup sehingga kelihatan rapi dan sopan tetapi tetap terlihat mewah.

(2) Busana pesta malam gala

Busana pesta malam gala adalah busana pesta yang dipakai pada malam hari untuk kesempatan pesta, dengan ciri-ciri mode terbuka, glamour, dan mewah.

2) Busana pesta berdasarkan usia

a) Busana pesta anak

Busana pesta anak adalah busana pesta yang dipakai anak usia 6-11 tahun.

b) Busana pesta remaja

Busana pesta remaja adalah busana pesta yang dipakai remaja pada usia 12-21 tahun.

c) Busana pesta dewasa

Busana pesta dewasa adalah busana pesta yang dikenakan pada dewasa usia 22-55 tahun.

Berdasarkan pengertian di atas busana pesta digolongkan menjadi tiga golongan yaitu busana pesta pagi/siang, busana pesta sore, dan busana pesta malam. Busana pesta pagi/ siang adalah busana yang dikenakan pada pagi hari, busan pesta sore adalah busana

yang digunakan pada saat sore hari menjelang malam, busana pesta malam yaitu busana yang digunakan pada waktu matahari terbenam sampai waktu berangkat bangun tidur. Busana pesta digolongkan menjadi dua jenis yaitu busana pesta resmi dan gala.

2. Pola Busana Pesta

Pola kontruksi adalah pola yang dibuat berdasarkan ukuran bagian-bagian badan yang diperhitungkan secara sistematis dan digambarkan pada kertas sehingga tergambar bentuk badan muka dan belakang, rok, lengan, kerah, dan sebagainya. Menurut Widjningsih, 1982:3), pola adalah jiplakan bentuk badan seseorang yang biasanya dibuat dari kertas pola busana sangat penting pengaruhnya untuk membuat pola dasar (Radias Saleh Jafar, 1991:55). Menurut Porrie Muliawan (1982:7) pola busana adalah potongan kain atau kertas yang dipakai sebagai contoh untuk membuat baju ketika bahan digunting.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan, pola busana adalah potongan kertas atau kain yang dipakai sebagai contoh ketika memotong bahan yang terdiri dari beberapa bagian pola yang masing-masing dapat dirubah sesuai dengan model yang dikehendaki. Hasil jadi dari suatu busana yang dibuat sangat tergantung pada pola yang dibuat.

a. Pengambilan ukuran

Cara pengambilan ukuran (Ernawati, dkk, 2008: 266) sebagai berikut:

- 1) Lingkar leher : diukur sekeliling leher tidak terlalu ketat dan tidak terlalu longgar.
- 2) Lebar muka : diukur 6 atau 7 cm dari lekuk leher ke bawah, kemudian diukur datar dari batas lingkar kerung lengan kiri sampai batas lingkar kerung lengan kanan.
- 3) Lingkar badan : diukur sekeliling badan terbesar dengan posisi cm tidak terbalik
- 4) Tinggi dada : diukur dari letak leher tengah muka sampai batas diantara dua titik payudara kiri dan kanan.
- 5) Lingkar pinggang : diukur pas sekeliling pinggang
- 6) Lingkar panggul : diukur melingkar pada panggul yang paling tebal secara horizontal dengan tidak terlalu ketat.
- 7) Tinggi panggul : diukur dari pinggang sampai batas panggul terbesar pada bagian belakang
- 8) Lebar punggung : diukur 9 cm ke bawah dari tulang leher belakang kemudian diukur mendatar dari batas lingkar kerung lengan kiri ke lingkar kerung lengan kanan

- 9) Panjang punggung : diukur dari tulang belakang lurus ke batas pinggang
- 10) Panjang rok : diukur dari pinggang sampai panjang rok yang diinginkan
- 11) Panjang bahu : diukur dari batas lingkaran leher sampai batas bahu terendah.
- 12) Panjang lengan : diukur dari bahu terendah sampai panjang yang diinginkan
- 13) Tinggi puncak lengan : diukur dari bahu terendah sampai batas lengan terbesar/ otot lengan atau sama dengan panjang bahu.

b. Metode / Sistem Pembuatan Pola Busana

Pola adalah langkah awal dalam proses pembuatan busana. Menurut Widjiningasih (1994:3) ada beberapa metode dalam pembuatan pola, diantaranya:

1) *Draping*

Draping dalam bahasa Belanda “*mouleren*” membuat pola badan langsung di atas badan seseorang (Rusli dkk, 1984:1). *Draping* adalah cara membuat pola ataupun busana dengan meletakkan kertas tela sedemikian rupa di atas badan seseorang atau boneka *manequine* yang akan dibuat busana mulai dari tengah menuju sisi dengan bantuan jarum pentul (Widjingsih, 1982:3). Untuk memperoleh bentuk yang sesuai dengan bentuk badan, diberi lipatan (lipit bentuk/ lipit pantas). Lipit bentuk ini terjadi karena ada perbedaan ukuran antara lingkaran yang besar dengan yang kecil, misalnya lipit bawah buah dada, sisi, ataupun bahu juga pada bagian belakang badan yaitu pada pinggang, panggul dan bahu. *Draping* ini hanya dapat dikerjakan oleh orang lain, dan hanya dilakukan sebelum pola konstruksi berkembang. Jiplakan bentuk badan pada *drapping* dapat menjadi pola dasar busana ataupun pola busana (Widjiningasih, 2000:3).

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, *drapping* adalah pembuatan pola busana langsung pada badan seseorang atau pada boneka *manequine*.

3. Bahan Busana pesta

“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” (Sri Widarwati, 1993). Menurut Enny Zuhni Khayati, (1998:2) “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”.

Busana yang akan diproduksi adalah busana pesta, sesuai dengan kesempatan dan desain maka penyusun menggunakan kain lurik motif udan liris, kain tenun troso, dan kain tile kulit.

- a. Kain lurik merupakan kain yang diperoleh melalui proses penenunan dari seutas benang (lawe) yang diolah sedemikian rupa menjadi selembur kain. Lurik tidak termasuk ke dalam kain mewah yang merupakan karakteristik dalam pembuatan busana pesta. Maka dari itu, penyusun mengolah kain lurik yang dihias dengan motif tumbuhan sulur yang dibentuk dengan sengkeli, dihias dengan diamond tempel sehingga kain menjadi terlihat mewah, selain itu tujuan dari pemakaian bahan tenun motif udan liris yang mempunyai motif garis lurus, agar memberi kesan tinggi dan langsing pada si pemakai. Menurut Drs. Salamun, dkk (2013) Motif udan liris terinspirasi hujan rintik-rintik. Makna motif ini agar dalam mencari rejeki seorang pemuda harus terus-menerus berusaha, tidak gampang putus asa, seperti hujan rintik-rintik yang terus menerus menetes. Hasil yang sedikit namun terus menerus harus selalu diusahakan. kendala menjadi pemicu untuk terus berusaha. Karakteristik kain lurik adalah dapat menyerap keringat, mempunyai tekstur halus, kuat, dan awet. Kain lurik harus direndam terlebih dahulu sebelum dijahit, dicuci manual tanpa bantuan mesin cuci, dijemur ditempat yang teduh, disetrika dengan bantuan pelicin pakaian, hindari menyimpan baju dengan cara melipat,sebaiknya digantung menggunakan hanger.
- b. Kain Tenun Troso merupakan kain tenun asal Jepara tepatnya di Desa Troso. Kain ini umumnya berupa kain yang ditunen dari helaian benang pakan atau benang lungsi yang sebelumnya diikat dan dicelupkan ke dalam zat pewarna, kemudian di tenun menggunakan alat tenun bukan mesin. Salah satu keunikan Kain Tenun Troso adalah pada motifnya. Selain indah, motif kain tenun ini tidak melulu bernuansakan tradisional, klasik atau etnik. Namun juga citarasa modern dengan motif-motif kontemporeranya. Ragam dan jenis motif Kain Tenun Troso meliputi: motif misris, krisna, motif ukir, motif rantai, motif mawar, motif bambu, motif burung, motif naga, motif lilin, motif antik, motif cempaka, motif dewi sri, motif kecubung, motif

sby, motif obama dan lain-lain. Dalam pembuatan busana pesta malam, penyusun menggunakan kain tenun troso pada rok A yang dikembangkan. Pada penggunaan kain tenun troso sama halnya dengan kain lurik, yaitu merendam kain tersebut sebelum dijahit dan dijemur ditempat yang teduh. Hal ini dilakukan agar pada saat proses menjahit dan pressing, kain tidak mengkeret.



Gambar 3. Kain Tenun Troso

Source: <http://tenuntroso.com/>

- c. Kain tile (atau bahasa Inggrisnya “tulle”) adalah kain dengan ciri khas seperti jaring, yaitu memiliki permukaan yang berlubang-lubang sehingga menjadikannya kain transparan. Kain ini banyak yang menyebutnya juga dengan kain tutu, kain tule, atau kain jala. Pada pembuatan busana pesta malam ini penyusun menggunakan bahan tile pada bagian potongan dada dan memilih tile dengan warna kulit agar memberi kesan yang transparan.

4. Teknologi Busana

Teknologi busana adalah suatu cara atau teknik dalam pembuatan busana agar hasilnya menarik dan nyaman dipakai (Nanie Asri Yuliati, 1993). Penentuan teknik jahit harus sesuai dengan bahan busana, desain dan tujuan pemakaian (Radias Saleh Aisyah Fajar, 1991:89).

Berdasarkan kedua pengertian di atas, yang dimaksud dengan teknologi busana adalah teknik pembuatan busana sesuai dengan jenis bahan busana yang digunakan. Dalam pembuatan busana, teknologi busana yang digunakan adalah sebagai berikut:

- a. Teknologi Penyambungan (kampuh)

Kampuh adalah banyaknya bahan yang tersisa diluar garis jahit (Goet Poespo, 2009). Kampuh adalah kelebihan atau tambahan jahitan untuk menghubungkan dua bagian dari busana yang dijahit, misalnya menghubungkan bahu depan dan bahu belakang, sisi depan dan sisi belakang (Nanie Asri Yuliati, 1993:4). Sedangkan menurut Soekarno (2000 : 138), kampuh adalah jahitan yang terdiri satu bagian atau lebih dari pakaian.

Berdasarkan kedua pendapat tersebut dapat diambil kesimpulan kampuh adalah tambahan jahitan yang terdiri satu bagian atau lebih yang berfungsi untuk menghubungkan dua bagian dari dua busana yang dijahit.

Menurut Radias Saleh Aisyah Fajar, (1991) kampuh terdiri dari dua macam, yaitu kampuh buka dan kampuh tutup:

1) Kampuh buka

Kampuh buka adalah kelebihan jahitan untuk menghubungkan dua bagian yang dijahit secara terbuka (Nanie Asri Yuliati, 1993). Cara menyambung kampuh yaitu kampuh yang akan dijahit dengan jarak jahitan yang sedang atau tidak terlalu kecil dan tidak terlalu besar, menjahitnya tepat pada garis pola. Pola kampuh buka setelah dijahit harus dipress dan disetrika sampai rata.

Macam-macam kampuh buka antara lain :

a) Kampuh buka yang diselesaikan dengan obras

Kampuh buka yang diselesaikan dengan obras biasanya dikerjakan pada pembuatan pakaian wanita dewasa, pakaian pria (pada celana panjang). Lebar kampuh antara 1,5 cm-2 cm.

b) Kampuh buka yang diselesaikan dengan jahit tepi

Maksud penyelesaian dengan dijahit tepi di sini adalah pengganti obras, agar tepi kampuh tidak bertiras, karena pekerjaan dengan mesin obras biasanya tidak bisa sekali bekerja selesai, oleh karena itu bagi penjahit yang jauh dengan mesin obras kadang kala juga dijahit dengan mesin biasa pada tepinya (misalnya kampuh pada bahu). Lebar kampuh 1,5 cm- 2 cm.

c) Kampuh buka yang diselesaikan dengan rompok

Kampuh ini sering digunakan pada pembuatan busana tailoring yang penyelesaiannya kampuh busana yang tidak di *lining* (misalnya rok). Pada

busana semi tailoring lengan bagian dalam kampuhnya diselesaikan dengan rompok. Cara kerjanya sama dengan kampuh buka yang diselesaikan dengan tusuk balut, hanya tirasnya diselesaikan dengan rompok.

d) Kampuh buka yang diselesaikan dengan gunting zig-zag

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

e) Kampuh buka yang diselesaikan dengan tusuk balut

Kampuh buka ini dikerjakan pada kain yang tidak terlalu bertiras, maksudnya dengan tusuk balut sama seperti pada feston dan obras mengurangi tiras pada kampuh.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas, penerapan kampuh pada busana pesta malam dengan sumber ide Wayang Bambu Bogor yaitu menggunakan kampuh buka tanpa penyelesaian dikarenakan pada penyelesaian kelim menggunakan furing lekat.

2) Kampuh tutup

Kampuh tutup adalah kelebihan jahitan dari kedua bagian busana yang dijahit menjadi satu.

b. Teknologi *Interfacing*

Interfacing adalah pelapis yang terletak antara bahan pelapis luar dengan pelapis dalam, digunakan untuk memberi bentuk rapi pada busana (Radias Saleh Aisyah Jafar, 1991:100). *Interfacing* adalah bahan yang digunakan untuk memberikan bentuk busana agar tampak rapi (Nanie Asri Yuliati, 1993). Teknologi *Interfacing* adalah teknologi pemasangan bahan yang digunakan untuk memberikan bentuk pada busana agar tampak rapi (Sicilia A Sawitri dkk, 2000).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa *interfacing* adalah bahan pelapis atau kain keras yang dipasangkan pada busana dengan tujuan untuk memberikan bentuk pada busana tersebut agar kelihatan lebih rapi.

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

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

1) *Interfacing* yang berperekat

Interfacing yang berperekat cara merekatkannya dengan menggunakan setrika panas sehingga menempel. Contoh : fislin, fislovik yang menggunakan lem, M33, mori gula, trico, dan lain-lain.

2) *Interfacing* yang tidak berperekat

Interfacing yang tidak berperekat cara merekatkannya dengan menggunakan setikan pada bagian buruk sebagai penahan. Contoh : kain keras yang tidak menggunakan lem.

Lapisan bahan ini, sebaiknya disesuaikan dengan jenis bahan utama, seperti

:

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

c. Teknologi *lining*

Teknologi *lining* adalah kain pelapis yang berfungsi sebagai pelapis busana dan penutup jahitan sehingga tampak rapi baik dari bagian luar maupun bagian dalam (Sicilia Sawitri, 2000:20). Penggunaan *lining* berfungsi untuk menjaga agar bahan utama dari pakaian tidak cepat rusak terutama untuk pakaian dari bahan yang berkualitas tinggi dan mahal harganya (Nanie Asri Yuliati, 1993:76).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan *lining* adalah kain pelapis berfungsi sebagai pelapis busana untuk penutup jahitan sehingga busana tampak rapi dari luar maupun dari dalam.

Memilih *lining* harus disesuaikan dengan bahan pokok, bentuk busana dan warna busana serta dalam memilih *lining* dipilih karakteristik yang hampir sama dengan bahan pokoknya seperti asahi, abute, ero, satin, voul, taveta (Prapti Kromah, 1986:30).

Syarat-syarat *lining* yaitu :

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

Dalam pemasangan *lining* ada dua teknik yang bisa digunakan yaitu teknik pemasangan lekat dan lepas (Nanie Asri Yuliati, 1993).

- 1) Pemasangan *lining* dengan teknik lepas.

Pemasangan *lining* dengan teknik lepas yaitu antara bahan utama dengan *lining* diselesaikan tersendiri dan hanya bagian tertentu yang disatukan, misalnya kerung lengan, kerung leher ataupun ban pinggang. Kelebihan dari pemasangan lapisan ini adalah kemungkinan berkerut sangat kecil selain itu apabila dilihat dari bagian baik dan buruk tampak rapi.

- 2) Pemasangan *lining* dengan teknik lekat.

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

Berdasarkan pendapat di atas pelapisan *lining* adalah kain pelapis yang berfungsi sebagai pelapis busana untuk menutup jahitan pada busana yang berbahan tipis agar tampak rapi dan baik dari bagian dalam maupun luar.

d. Teknologi Pengepressan

Pengepressan adalah suatu proses agar kampuh-kampuh terlihat lebih pipih dan rapi. Pengepressan dilakukan setiap kali selesai menjahit dengan menggunakan setrika dengan suhu yang disesuaikan dengan bahan busananya (Sicilia Sawitri, 2000:11).

Menurut M. H. Wancik, (2000:93) langkah-langkah pengepressan busana yaitu:

- 1) Sebelum menyetrikan, perhatikan dulu jenis kain apakah tahan panas atau tidak

- 2) Pada saat pengepressan sebaiknya dilapisi dengan kain katun atau kertas agar tidak mengkilat atau meninggalkan bekas. Untuk hasil yang lebih baik, basahi dengan air pada bagian yang akan disetrika
- 3) Pada saat menyertika bagian-bagian yang menggelembung masukkan bantalan kayu di bawahnya agar bagian tersebut menjadi licin menurut bentuknya.
- 4) Untuk bagian yang cekung, menggunakan bagian ujung setrika untuk mengepress.

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

Desain hiasan busana adalah bagian-bagian dalam bentuk struktur yang bertujuan untuk mempertinggi keindahan desain struktur pada desain busananya. Menurut Widjiningsih (1982:25) desain hiasan adalah desain yang berfungsi menghiasi suatu benda. “*Garniture* atau hiasan busana memiliki pengertian segala sesuatu yang dihasilkan pada busana agar busana tersebut memiliki nilai atau *value* yang tinggi, terutama nilai keindahannya”.(Enny Zuhni Khayati 1998: 17).

Berdasarkan pengertian di atas desain hiasan busana adalah segala sesuatu yang dihiaskan tujuan untuk mempertinggi nilai keindahan pada bentuk struktur suatu busana . Secara garis besar hiasan menurut Enny Zuhni Khayati (1998:34) digolongkan menjadi :

- a. Hiasan dari benang : tusuk hias dan bordir
- b. Hiasan dari kain : saku luar, klep, kerah, *drapperi*, *godet*, dan *trimming*. Hiasan ini dibuat dari bahan yang sama bahan pokoknya atau dari bahan lain (kombinasi). Jenis hiasan ini antara lain :
 - 1) Macam-macam saku luar
 - 2) Macam-macam klep
 - 3) Macam-macam detail busana misalnya : kerah, *godet*, *peplum*, *drapperi*, tali pinggang dan macam-macam manset.
 - 4) Macam-macam *trimming*
- c. Hiasan dari logam : kancing, gesper, ritsliting
- d. Hiasan dari kayu : kancing-kancing, manik-manik, dan alternative bentuk lain

- e. Hiasan dari plastik : hiasan yang biasanya berupa *gesper*, kancing, ritsleting, dan lainnya
- f. Hiasan dari bahan istimewa :
 - 1) *Gim*, yaitu sejenis per yang sangat lembut berbentuk spiral dalam logam berlapis
 - 2) *Beading*, yaitu hiasan berupa tali
 - 3) *Ribbing*, yaitu sejenis bahan dari *reicot* (kaos) yang biasanya digunakan sebagai hiasan atau detail busana
 - 4) Hiasan prada, yaitu usaha atau rekayasa manusia untuk mendapatkan warna kuning keemasan atau putih keperakkan pada proses pewarnaan atau pencelupan kain batik atau kerajinan tekstil.
 - 5) Hiasan manik-manik, merupakan lempengan yang pada bagian tengahnya memiliki lubang kecil yang berfungsi untuk meletakkan pada kain yang akan dihias.
- g. Macam-macam renda,
 - 1) Renda *pliess* : renda dari bahan sintetis, transparan atau berlipit-lipit
 - 2) *Beading*s : renda katun / sintetis, memiliki lubang-lubang yang jaraknya teratur dan dapat disisipi pita
 - 3) *Entredeux* : renda tengah yang kedua sisinya simetris, dapat dipasangkan kedua belah kain

F. Pergelaran Busana

1. Pengertian Pergelaran Busana

Menurut Arifah A. Riyanto (2003 : 8) peragaan busana atau 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 uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pergelaran 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 Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Setiap peragaan busana mempunyai tujuan yang berbeda-beda tergantung pada penyelenggaraannya. Menurut Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri (1986) tujuan dalam pergelaran busana yaitu:

- a. Mempromosikan hasil karya busana dari seorang desainer untuk diperagakan oleh seorang pragawati.
- b. Mengembangkan dan menyebarkan ilmu pengetahuan dan teknologi serta seni untuk meningkatkan taraf kehidupan masyarakat dan memperkaya kebudayaan nasional.
- c. Sebagai sarana hiburan dalam acara selingan suatu pesta atau pertemuan.
- d. Sebagai promosi hasil karya desainer ataupun produk tertentu dari industri atau perusahaan.

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

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

3. Tata Panggung

Panggung adalah tempat pertunjukkan. 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 pergelaran. Jenis dan tempat pagelaran merupakan salah satu hal penting” (Soegeng Toekiyo, 1990: 24). Di dalam perencana pertunjukkan harus memperhatikan dua point yaitu :

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

Menurut Bastomi (1985:5) panggung dibedakan menjadi tiga macam yaitu:

- 1) Panggung Arena

Panggung ini disajikan pada tempat yang letaknya sama tinggi atau lebih rendah dari penonton. Dalam konsep panggung tersebut penonton duduk melingkari panggung sehingga penonton dapat sangat dekat dengan panggung dan model.

2) Panggung Tertutup (*Proscenium*)

Panggung tertutup adalah tempat pertunjukan yang hanya dapat dilihat dari arah depan dan diberi dinding atau bingkai, bingkai atau korden inilah yang arah model dengan penonton yang menyaksikan pementasan dalam satu arah. Dengan pemisahan ini maka pergantian tata panggung dapat dilakukan tanpa sepengetahuan penonton.

3) Panggung terbuka

Merupakan tata panggung tanpa adanya dinding keliling. Berbagai variasi dapat digunakan untuk memperlihatkan pertunjukan di tempat terbuka (*outdorr*), di dalam ruangan (*indorr*) atau ditempat yang landai dimana penonton berada di area yang lebih bawah dari panggung tersebut.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa panggung adalah tempat pertunjukan yang berbentuk ruang yang datar, terang, dan dapat dilihat dari tempat penonton. Panggung dapat dibedakan menjadi tiga, yaitu : panggung arena, panggung tertutup, panggung terbuka.

4. Lighting

Lighting adalah penataan peralatan pencahayaan untuk menerangi panggung untuk mendukung sebuah pementasan atau pertunjukan, tanpa adanya pencahayaan maka pertunjukan tidak akan terlihat oleh penonton. Menurut I Made Bandem dan Sal Murgiyanto (2000) Fungsi dari cahaya dapat digolongkan menjadi dua yaitu :

- a. Lighting sebagai penerangan fungsi lighting yang hanya sebatas untuk menerangi panggung beserta unsur-unsurnya agar terlihat saat pertunjukan.
- b. Lighting sebagai pencahayaan yaitu berfungsi sebagai unsur artistik saat pertunjukan yang bermanfaat untuk membentuk dan mendukung suasana sesuai tuntutan tema pertunjukan.

Beberapa istilah yang sering digunakan dalam tata cahaya:

- 1) Lampu : sumber cahaya, ada bermacam, macam tipe, seperti par 38, halogen, spot, follow light, focus light, dll.
- 2) *Holder* : dudukan lampu.
- 3) Kabel : penghantar listrik.
- 4) *Dimmer* : piranti untuk mengatur intensitas cahaya.
- 5) *Main Light* : cahaya yang berfungsi untuk menerangi panggung secara keseluruhan.
- 6) *Foot Light* : lampu untuk menerangi bagian bawah panggung.
- 7) *Wing Light* : lampu untuk menerangi bagian sisi panggung.
- 8) *Front Light* : lampu untuk menerangi panggung dari arah depan.
- 9) *Back Light* : lampu untuk menerangi bagian belakang panggung, biasanya ditempatkan di panggung bagian belakang.
- 10) *Silouet Light* : lampu untuk membentuk siluet pada backdrop.
- 11) *Upper Light* : lampu untuk menerangi bagian tengah panggung, biasanya ditempatkan tepat di atas panggung.
- 12) *Tools*: peralatan pendukung tata cahaya, misalnya *circuit breaker* (sekring), tang, gunting, isolator, solder, palu, tespen, *cutter*, avometer, saklar, *stopcontact*, *jumper*, dll.
- 13) *Seri Light* : lampu yang diinstalasi secara seri atau sendiri-sendiri. (1 channel 1 lampu)
- 14) *Paralel Light* : lampu yang diinstalasi secara paralel (1 channel beberapa lampu).

5. Tata Suara

Tata suara adalah suatu teknik pengaturan peralatan suara atau bunyi pada suatu acara pertunjukkan, pertemuan, rapat dan lain-lain. Tata suara memainkan peranan penting dalam suatu pertunjukan langsung dan menjadi satu bagian tak terpisahkan dari tata panggung dan bahkan acara pertunjukan itu sendiri. Tata suara erat kaitannya dengan pengaturan penguatan suara agar bisa terdengar kencang tanpa mengabaikan kualitas dari suara-suara yang dikuatkan. Pengaturan tersebut meliputi pengaturan 58 mikropon, kabel, prosesor dan efek suara, pengaturan konsol *mixer* , kabel-kabel dan juga *audio power amplifier* dan speaker.

6. Proses Penyelenggaraan Pergelaran

Pergelaran busana akan berhasil jika panitia melakukan perencanaan yang matang, selain itu kerjasama tim akan sangat mempengaruhi keberhasilan acara pertunjukan tersebut. Untuk menyelenggarakan pertunjukan langkah yang harus dilakukan adalah :

a. Menentukan tujuan pertunjukan

Hal pertama yang dilakukan sebelum menyelenggarakan pertunjukan adalah menentukan tujuan. Berikut ini adalah macam-macam tujuan pertunjukan:

- 1) Sebagai sarana hiburan
- 2) Memperingati hari-hari besar
- 3) Pertunjukan karya
- 4) Sebagai acara bakti sosial
- 5) Melestarikan kebudayaan

b. Pembentukan Panitia

Dalam menyelenggarakan busana diperlukan suatu organisasi. Organisasi ini dapat diartikan dalam arti statis dan arti dinamis. Dalam arti statis organisasi diartikan sebagai wadah, sedangkan dalam arti dinamis organisasi dipandang sebagai suatu sistem atau kegiatan yang dilakukan oleh pimpinan untuk merumuskan tujuan, mengadakan pembagian kerja ke dalam, melimpahkan wewenang dan tanggung jawab kepada masing-masing organisasi yang menjadi bawahannya (Ibnu Syamsi, 1984).

c. Menentukan Tema

Penentuan tema didasarkan pada jenis peristiwa monumental seperti ulang tahun sekolah, perpisahan sekolah, dan lain sebagainya. Karena tema adalah ide dasar pokok pertunjukan, maka setidaknya sebelum mengadakan pertunjukan, perlu adanya analisa latar belakang terjadinya peristiwa yang dapat diangkat menjadi tema dengan persyaratan berikut:

- a) Aktual
- b) Singkat dan jelas
- c) Waktu terbatas

d. Membuat Proposal Kegiatan

Pembuatan proposal bertujuan untuk meningkatkan pemahaman seluruh komponen pertunjukan, mencari sumber dana, proposal memuat rencana kegiatan dan anggaran

dana yang didapat dari anggaran antar divisi. Oleh karena itu, acara akan berjalan sesuai dengan isi proposal tersebut. Berikut ini merupakan isi proposal kegiatan :

- 1) Latar belakang, yaitu dasar yang digunakan pada pertunjukan.
- 2) Nama kegiatan, yaitu judul atau tema yang diangkat dalam pertunjukan.
- 3) Tema kegiatan, yaitu pokok pikiran pertunjukan.
- 4) Dasar pemikiran, yaitu memuat hal-hal surat-surat keputusan atau program yang akan dipakai sebagai dasar acuan dalam kegiatan.
- 5) Pelaksanaan, yaitu memuat waktu kapan dilaksanakan berisi hari, tanggal, waktu, dan tempat dilaksanakannya pertunjukan.
- 6) Susunan kepanitiaan, memuat seluruh komponen yang terlibat dalam kepanitiaan pertunjukan.
- 7) Rencana kegiatan, yaitu berisi rangkaian kegiatan yang akan dilaksanakan.
- 8) Rencana anggaran, yaitu rencana pemasukan dan pengeluaran untuk menyelenggarakan pertunjukan.
- 9) Lain-lain, dapat diisi dengan surat-surat yang mendukung pelaksanaan.
- 10) Penutupan, berisi harapan dari penyelenggara agar kegiatan dapat berjalan dengan baik. Dibubuhi tanda tangan kedua panitia dan instansi
- 11) Menurut Ibnu Syamsi (1984) panitia adalah kelompok dalam pengelolaan dan pelaksanaan terhadap bentuk kegiatan. Tujuan pembentukan panitia adalah agar dalam kegiatan terdapat organisasi yang mengkoordinasikan pertunjukan dengan efektif dan efisien.

Apabila acara yang diselenggarakan direncanakan melibatkan pihak ketiga (sponsor), maka sebaiknya juga dilampiri dokumentasi kegiatan (foto atau VCD) serupa yang pernah diselenggarakan sebelumnya (apabila pernah menyelenggarakan)

e. Menyusun Jadwal Pertunjukan

Susunan kegiatan pertunjukan meliputi hal-hal yang akan dikerjakan selama menuju hari pertunjukan diselenggarakan, diantaranya adalah:

- 1) Kegiatan masing-masing divisi selama persiapan menuju hari pertunjukan. Yang diputuskan melalui rapat internal divisi
- 2) Menyusun kegiatan yang akan dilakukan selama persiapan seperti jadwal rapat, jadwal pengukuran, jadwal *fitting*, jadwal penilaian, jadwal gladi bersih, dan hari pertunjukan.
- 3) Membuat susunan acara, Susunan acara terdiri dari beberapa kegiatan dari mulai persiapan hingga hari pelaksanaan acara, diantaranya adalah susunan acara pemotretan, penilaian gantung, gladi bersih, dan hari pelaksanaan acara. Setelah susunan acara telah selesai dibuat, langkah terakhir mempersiapkan peralatan dan kebutuhan penunjang untuk membantu kelancaran acara. Setelah peralatan penunjang, langkah selanjutnya adalah gladi bersih yang diikuti oleh seluruh komponen pertunjukan contohnya seperti panitia, peragawati, bintang tamu, dan lain-lain. Tujuan gladi resik adalah untuk memastikan seluruh alat penunjang keberlangsungan acara dapat digunakan dengan baik.

f. Evaluasi

Evaluasi merupakan cara untuk membuktikan keberhasilan atau kegagalan dari hasil rencana pelaksanaan kegiatan. Oleh karena itu pengertian evaluasi sering digunakan untuk menunjukkan tahapan siklus pengelolaan kegiatan yang mencakup:

g. Pembuatan Laporan Pertanggungjawaban

Laporan pertanggungjawaban adalah suatu dokumen tertulis yang disusun dengan tujuan memberikan laporan tentang pelaksanaan kegiatan dari suatu unit organisasi kepada unit organisasi yang lebih tinggi atau sederajat. Laporan pertanggungjawaban berguna sebagai bahan evaluasi terhadap seluruh proses pelaksanaan kegiatan dan hasil-hasil yang dapat dicapai dari kegiatan tersebut, yang selanjutnya dapat dicapai dari kegiatan tersebut, yang selanjutnya dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagi perbaikan-perbaikan dan peningkatan kualitas pelaksanaan kegiatan pada masa

yang akan datang. Laporan pertanggungjawaban pada dasarnya mencakup laporan pelaksanaan kegiatan dan penggunaan dana.