

BAB II

DASAR PENCIPTAAN KARYA

A. Tema Penciptaan

Tema merupakan suatu gagasan pokok atau ide pikiran tentang suatu hal, salah satunya dalam membuat sebuah pergelaran busana. Pergelaran busana proyek akhir ini merupakan sebuah pergelaran busana yang mengangkat tema dari *Trend Forecasting 2019/2020* untuk kemudian dikemas menjadi sebuah tema besar sebagai acuan dalam pelaksanaan pergelaran busana tersebut, mulai dari penciptaan busana hingga diperagakan dalam sebuah *fashion show*. Pergelaran busana proyek akhir dikemas dalam sebuah tema yang berjudul *Tromgine*.

Tromgine merupakan kependekan dari kata *The Role of Millennial Generation in Nature Environment* sebuah istilah yang menggambarkan masa era millennial dalam menghadapi pengaruh terhadap alam dan teknologi. *The Role of Millennial* merupakan sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang berarti peranan dalam generasi millennial sedangkan *Nature Environment* yang berarti lingkungan alam, maka dapat diartikan sebagai wujud peranan generasi millennial dalam lingkungan alam.

Dengan tema tersebut, mahasiswa dituntut untuk mewujudkan sebuah karya yang belum pernah diciptakan (orisinil), kreatif dalam menciptakan disain busana baru. Tema yang diangkat dalam pergelaran busana ini mengacu pada tren mode (2019/2020) *Singularity*.

B. Trend

“*Trend* adalah kecenderungan akan suatu gaya busana tertentu lazim disebut trend” (Sri Widarwati, dkk, 1996), sedangkan menurut Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri (1986:24), *trend* adalah suatu aliran dalam dunia mode yang mengalami perubahan setiap setahun sekali. Apapun yang ada di alam semesta dapat menjadi ciri-ciri suatu *trend* yang dapat berlaku dalam beberapa tahun. Jadi, *trend* adalah segala sesuatu yang sedang

dibicarakan, disukai atau bahkan digunakan oleh sebagian besar masyarakat pada saat tertentu. Sedangkan trend fashion adalah suatu *fashion* yang sedang disukai oleh masyarakat luas pada waktu tertentu.

Mengikuti perubahan teknologi dan gaya hidup pada masyarakat, *trend fashion* turut berubah pada setiap tahunnya. *Trend Forecasting 2019/2020* mengangkat tema *Singularity* yang terkait dengan perubahan zaman. Tema tersebut mengusung gambaran suatu keadaan yang mengindikasikan beragam pergeseran dan perubahan teknologi dan sikap-sikap yang menyertainya. Dalam konsep *Singularity* terdapat empat tren utama, yaitu *Exuberant*, *Neo Medieval*, *Svarga*, dan *Cortex*.

Macam-macam *Trend* :

1. *Exuberant*



Gambar 1. *Trend Exuberant*

(Sumber : www.trendforecasting.id)

Sebuah karakter kemanusiaan yang dinamis dan cerdas serta menjadi spirit positif untuk menguasai singularity. 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* dibagi menjadi tiga subtema yaitu:

a) *Posh Nerd*

Tampilan yang aneh seperti monster yang menakutkan namun terlihat lucu dan juga *sporty* dengan pemakaian jaket, topi, sepatu kasual dari material kulit ataupun hak tinggi dengan desain *sporty*. Warna ceria mendominasi pada subtema ini, serta memberikan kesan seseorang yang ambisius dalam beraktivitas, namun lebih senang menyendiri daripada berada ditempat ramai seperti seroang yang kutu buku.

b) *Urban Caricature*

Menggambarkan gejala anak muda melalui tokoh kartun, mural dan lain-lain. suatu sikap meniru gaya hidup dan selera orang lain dianggap lebih menarik dan dituangkan dengan *street graphic* dan balutan gejala *pop-punk* yang aktif. Warna dan motif seperti berlomba-lomba untuk muncul.

c) *New Age Zen*

Dilatarbelakangi oleh budaya Asia-Amerika dengan karakter yang narsis, aktif, relaks, dan optimis dari generasi Pan Asia. Gaya yang sering digunakan adalah *casual sporty*.

2. *Neo Medieval*

Neo medieval adalah pola pikir yang menjadikan kemajuan teknologi sebagai sebuah paradoks dalam konsep *singularity*. Globalisasi mengakibatkan sebuah trend yang menyerupai masa abad pertengahan. Tema-tema abad pertengahan menjadi tetap mempesona dalam dunia yang modern dan berteknologi tinggi karena sebuah narasi romantis sejarah sangat dibutuhkan untuk menjelaskan pandangan yang membingungkan akan situasi politik dan budaya saat ini. Meski bernapas abad pertengahan, namun sangat futuristis dan terlihat berlatar belakang teknologi tinggi yang membuat kita membebaskan imajinasi dan kreativitas untuk menghidupkan gaya historis-futuristis. *Neo Medieval* dibagi menjadi tiga sub-tema yaitu:

a) *The Futurist*

Keinginan untuk melepaskan diri dari situasi politik yang penuh dengan kenangan pahit, nostalgia, dan pesimistis mengingatkan manusia pada romanisme abad pertengahan. Hal tersebut dituangkan dalam karya *hi-tech* yang berkesan *romantic, clean, sleek*, kontemporer dan elegan. Khayalan kaum futuris dituangkan dalam pola geometris untuk mewakili arah gerak dan makna pergeseran itu sendiri. Bahan yang diangkat lebih berfokus pada bahan dengan material teknologi baru salah satunya *eco leather* yang mewakili gaya historis futuristic.

b) *Armoury*

Rasa pesimis terhadap keamanan di dunia melahirkan ksatria yang berjaga-jaga dengan persenjataan. *Armoury* menampilkan potongan, bentuk, siluet maupun material yang tegas sehingga memberikan kesan maskulin, kolosal, structural, keras, berani, dan *combatant*. Bentukan seperti baju perang abad pertengahan dengan potongan lebih basic dan warna yang digunakan *deep earthy tone* dimana warna tanah yang paling gelap dipadu dengan warna abu-abu muda untuk lebih mengesankan gaya modern.

c) *Dystopian*

Siluet memanjang (*elongated*) dengan bahan yang terkesan jatuh dan berat seperti bahan linen, sutera alam, *suedette*, kulit maupun katun jersey yang dipadukan dengan teknik *layering, drapery*, dan hamper asimetris memberikan kesan yang lusuh dan unfinished layaknya pakaian pilgrim.

3. *Svarga*

Trend ini mewakili potensi kemanusiaan yang inklusif dan berempati pada latar belakang kultural sehingga memperkuat posisi manusia dalam singularity. *Svarga* adalah kata bahasa sansekerta yang berarti “Surga”, untuk menggambarkan pendekatan antar manusia

secara spiritual. “*Impact trip*” merupakan cara baru untuk menikmati liburan, seperti juga akomodasi yang merangkul aktivitas sosial yang unik bagi penduduk lokal, meningkatkan apresiasi pada manusia dan kultur di area sekitar akomodasi tersebut. *Svarga* merupakan simbol dari dampak yang bisa dihasilkan jika umat manusia bersatu dan bekerjasama, memberikan kemurahan hati dan pengetahuan dengan imbalan rasa bahagia, menciptakan semacam surga di atas bumi, mengurangi kerusakan dan penyakit sosial yang tercipta dengan berjalannya sejarah umat manusia. Desain memperlihatkan produk-produk berbasis kriya bernilai tinggi, untuk menggarisbawahi warisan tradisi yang tak ternilai harganya dan kearifan lokal pelaku kriya tradisional, yang eksistensinya kini menjadi penjaga preservasi budaya. *svarga* memiliki tiga subtema yaitu :

a) *Couture Boho*

Mengisyaratkan masyarakat kapitalis yang bergaya *bourgeois*. Gaya ini dituangkan dalam rancangan adibusana, tetapi tidak melupaka unsur tradisional dan kesan elegan. Aplikasi desainnya *simple* namun kaya akan detail.

b) *Upskill Craft*

Masyarakat yang rendah hati dan terbuka terhadap ide-ide baru yang dituangkan kedalam karya dengan mengambil material yang berasal dari suatu Negara tertentu dan prosesnya dikerjakan dengan keahlian yang tinggi, misalnya dengan proses penenunan, *tie-dye*, atau jahitan tangan. Rasa kebersamaan dituangkan dengan gaya eklektik.

c) *Festive-Fiesta*

Merayakan keberagaman dalam harmoni. Gaya ini mewakili sebuah pandangan tentang ragam kehidupan didunia maupun kebijakan kebudayaan yang menekankan tentang penerimaan terhadap keberagaman dan berbagai macam budaya lain yang ada di masyarakat, termasuk nilai-nilainya, system, kebiasaan,

dan politik. Hal tersebut dituangkan kedalam *motif blocking* dengan *basic shape* memberikan kesan eksentrik dan eksotis.

4. *Cortex*

Cortex merupakan paradox kecerdasan buatan di era evolusi digital dimana digitalis membaaur diseluruh lingkup hidup manusia. AI digambarkan sebagai *neokorteks* eksternal bagi umat manusia yang membantu dalam proses riset desain dan seringkali berujung pada inovasi material. *Cortex* dibagi menjadi tiga subtema yaitu:

a) *Fractalusious*

Menggambarkan proses yang digitalis yang dinamis dan tiada henti demi mencapai suatu kehidupan yang lebih baik melalui penggunaan AI. pada subtema ini, kain-kain yang muncul memiliki kesan sentuhan atau dikenal dengan istilah *haptic*. Kain-kain yang diangkat memiliki karakter 3 dimensi yang menghasilkan tekstur serta siluet yang unik. Kesan rapuh, organic, namun teratur berulang.

b) *Lucid*

Neokorteks eksternal membawa sececerah harapan dalam proses riset dalam mencapai solusi bagi setiap permasalahan. Hal ini dituangkan dalam penggunaan material yang transparent dan simple dengan gaya busana yang minimalis.

c) *Glitch*

Merupakan gambaran dari pesatnya AI yang terkadang sulit untuk diimbangi nalar manusia. Kecepatan yang tidak tertangkap oleh mata tersebut menghasilkan warna atau tekstur yang *grainy*, *noise*, *almost-abstract*, ombre dan menghasilkan kesan *crooked* dan *irregular*. *Glitch* bertitik berat pada motif dan tekstur dengan warna abu-abu, hijau toska, biru, hitam kehijauan, ungu dan merah muda. Selain itu motif dengan efek glitch terhitung yang diaplikasikan pada motif kain ikat.

Tema dan subtema pada *Trend forecasting* 2019/2020 maka masing-masing tema dan sub tema memiliki keistimewaan dan ciri khas yang berbeda. Seluruh sub tema pada *Trend Forecasting* dapat dijadikan sebagai inspirasi dalam penentuan sumber ide yang akan dipilih dengan memahami apa saja ciri di dalam subtema yang diangkat.

C. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide

“Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan seseorang untuk menciptakan suatu ide baru” (Sri Widarwati, 1996). Sugiyanto, dkk (2005) mengungkapkan bahwa ide merupakan langkah awal dalam proses penciptaan, melalui ide tersebut proses penciptaan berjalan. Dalam menemukan sumber ide perlu adanya perenungan, pengamatan dan penghayatan terhadap lingkungan sekitar. Sumber ide diperoleh secara sengaja dan dikembangkan menjadi sebuah karya melalui pengolahan batin berdasarkan pengamatan terhadap lingkungan sekitar.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa sumber ide ialah segala sesuatu yang ada di lingkungan sekitar yang dapat menginspirasi seseorang untuk mewujudkan suatu karya. Pengambilan sumber ide dalam pembuatan suatu desain harus jelas terlihat, sehingga orang akan dapat dengan mudah mengenali sumber ide hanya dengan melihat busananya saja.

2. Penggolongan Sumber Ide

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

a. Sumber sejarah dan penduduk asli dunia

Sumber sejarah dan penduduk 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 dijadikan 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.

Dari pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa ketiga kelompok sumber ide tersebut tidak perlu diambil secara keseluruhan, melainkan dapat diambil pada sumber ide tertentu yang dianggap menarik untuk dijadikan sumber ide dalam mewujudkan suatu karya.

3. Sumber Ide Dadak Merak

Sumber ide merupakan suatu langkah awal dalam menciptakan suatu karya busana. Sumber ide diperlukan guna merangsang terbentuknya suatu kreasi baru. Pandangan setiap orang berbeda pada pembuatan suatu karya walaupun dengan sumber ide yang sama.

Sumber ide yang digunakan dalam penciptaan karya *cocktail dress* ini adalah Dadak Merak. Reog merupakan salah satu kesenian budaya yang berasal dari Jawa Timur dan Ponorogo dianggap sebagai kota asal Reog yang sebenarnya. Reog adalah salah satu budaya daerah Indonesia yang masih sangat kental dengan hal yang berbau mistik. Dadak Merak merupakan peralatan tari yang paling dominan dalam kesenian Reog Ponorogo, bagian dadak merak menyerupai kepala harimau yang terbuat dari kerangka kayu, bambu, rotan yang ditutup dengan kulit harimau gembong. Kerangka yang terbuat dari bambu dan rotan sebagai tempat menata bulu merak untuk menggambarkan seekor merak yang sedang mengembangkan bulunya dan menggigit untaian manik-manik. Krakap yang berada di atas kepala harimau terbuat dari kain bledu warna hitam disulam dengan monte, merupakan tempat untuk menuliskan identitas grup reog. Dadak merak memiliki ukuran panjang sekitar 2,25 meter, lebar 2,30 meter, dan berat 50 kilogram.



Gambar 2. Dadak Merak

(Sumber : kesenianadatdaerah.blogspot.com)

4. Pengembangan Sumber Ide

Pengembangan sumber ide menurut Dharsono Sony Kartika (2004:6), dapat dilakukan melalui empat cara yaitu :

a. *Stilasi*

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

b. *Distorsi*

Distorsi adalah gambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau objek yang digambar.

c. *Transformasi*

Transformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan memindahkan wujud atau figure dari objek lain ke objek yang digambarkan.

d. *Disformasi*

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

Cocktail dress yang diciptakan ini merupakan perubahan wujud yang menggunakan teknik pengembangan sumber ide *Stilasi* yaitu penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan objek atau benda yang digambar.

D. Disain Busana

1. Prinsip Penyusunan *Moodboard*

Moodboard sebagai media pembelajaran yang memberikan pengalaman melalui lambing-lambang visual berupa gambar sehingga *moodboard* memberikan pemahaman mengenai desain yang akan dibuat, proses mendesain terdiri dari beberapa langkah, diantaranya

adalah pembuatan *moodboard* itu sendiri. *Moodboard* berperan sebagai media petunjuk untuk menciptakan sebuah karya (Suciati, 2009:217-224). *Moodboard* termasuk jenis media pembelajaran visual. *Moodboard* berfungsi untuk mewujudkan sebuah ide yang masih bersifat abstrak menjadi konkret, dimulai dari mencari berbagai sumber inspirasi berupa potongan-potongan gambar, warna dan jenis benda yang dapat menggambarkan ide yang ingin diwujudkan, dilanjutkan dengan membuat desain model beserta prototipenya, hingga merealisasikannya menjadi sebuah produk atau karya busana dan kriya tekstil. *Moodboard* merupakan bagian dari media pembelajaran desain, untuk itu perlu diketahui seberapa pentingnya *moodboard*, mulai dari pengertian, fungsi, manfaat, cara membuat dan wujud *moodboard*.

2. Unsur dan Prinsip Disain

a. Unsur disain

“Seperti yang telah disebutkan, bahwa unsur-unsur desain adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyusun suatu rancangan” (Sri Widarwati, 2000). Chodiyah, Wisri A. Mamdy (1982) berpendapat bahwa unsur desain adalah segala sesuatu yang digunakan untuk membuat karya seni rupa yang mempunyai suatu wujud (rupa). Sedangkan menurut Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri (1986) unsur-unsur desain adalah segala sesuatu yang disusun untuk mendapatkan desain, dan menurut Ernawati (2008) Unsur desain merupakan unsur-unsur yang digunakan untuk mewujudkan desain sehingga orang lain dapat membaca desain tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa unsur desain adalah segala sesuatu yang dapat mewujudkan suatu karya seni dan dapat dimengerti oleh orang lain. Suatu karya desain akan tercipta dengan baik apabila unsur-unsurnya dikomposisikan secara baik. Unsur desain terdiri dari : 1) Garis,

2) Arah, 3) Bentuk, 4) Tekstur, 5) Value, 6) Warna, 7) Ukuran.
Berikut ini merupakan unsur unsur desain ;

1) Garis

Garis – garis yang dibuat selalu memberikan kesan tersendiri atau yang sering disebut dengan sifat / watak garis. Adapun beberapa pengertian sifat – sifat garis menurut pakar dibidang *fashion* sebagai berikut: “Garis adalah himpunan atau kumpulan titik-titik yang ditarik dari titik satu ketitik lain, sesuai dengan arah dan tujuannya” (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri,1986) . Menurut Widjiningsih (1982) Pada dasarnya garis ada dua macam yaitu garis lurus dan garis lengkung. Garis lurus berkesan ketegangan, kepastian, kekakuan dan ketegasan. Garis lengkung berkesan luwes, indah, feminin, dan lembut. Salah satu contoh penerapan garis pada disain busana adalah garis *empire* yang terletak dibawah dada wanita. Menurut Sri Widarwati, dkk (2000), sifat-sifat arah garis diantaranya :

- 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*.

Menurut Ernawati (2008) sifat-sifat garis adalah sebagai berikut :

- a) Sifat garis lurus mempunyai sifat kaku dan memberi kesan kokoh, sungguh-sungguh dan keras, namun dengan adanya arah sifat garis dapat berubah seperti : garis lurus tegak memberikan kesan keluhuran, garis lurus mendatar memberikan kesan tenang, garis lurus miring/diagonal merupakan kombinasi

dari sifat, garis vertikal dan horizontall yang mempunyai sifat lebih hidup (dinamis).

- b) Sifat garis lengkung memberi kesan luwes, kadang-kadang bersifat riang dan gembira. Dalam bidang busana garis mempunyai fungsi : membatasi bentuk struktur atau siluet, membagi bentuk struktur ke dalam bagian-bagian pakaian untuk menentukan model pakaian, memberikan arah dan pergerakan model untuk menutupi kekurangan bentuk tubuh, seperti garis princes, garis empire dan lain-lain.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan yaitu garis merupakan kumpulan dari titik-titik yang digabungkan sesuai dengan arah dan digoreskan di atas permukaan benda alam maupun buatan untuk menggungkapkan perasaan dan emosi seseorang.

2) Arah

Menurut Arifah A. Riyanto (2003) arah dan garis mempunyai keterkaitan, arah dapat mengubah kesan dari sebuah garis. “Setiap unsur garis mempunyai arah, dimana arah tersebut terdiri dari empat macam, yaitu: Arah mendatar, arah tegak, arah miring ke kanan, arah miring ke kiri” (Widjiningsih, 1982). Arah garis yang akan digunakan dalam suatu desain busana akan memberi kesan tertentu pada hasil rancangannya. Pada setiap benda yang ada disekitar kita dapat diamati adanya arah tertentu, misalnya mendatar, tegak lurus, miring dan sebagainya. Hal ini sering dimanfaatkan dalam merancang busana dengan tujuan tertentu. Misalnya arah biasanya digunakan untuk mensiasati kekurangan dari seseorang dalam mengenakan busana. Pada bentuk tubuh gemuk sebaiknya dihindari pemakaian dengan arah mendatar karena akan

memberi kesan melebarkan, tetapi sebaiknya menggunakan unsur dengan arah vertikal misalnya garis prinses. Begitu pula sebaliknya untuk bentuk tubuh yang kurus dianjurkan memakai unsur arah mendatar. Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa arah yaitu suatu garis yang mempunyai arah tertentu dan dapat memberikan kesan berbeda pada setiap arah yang berbeda.

3) Bentuk

“Bentuk adalah suatu bidang yang terjadi apabila kita menarik satu garis dan menghubungi sendiri permulaanya” (Widjiningsih, 1982). Menurut Soekarno dan Lanawati Basuki (2004), unsur bentuk terdapat beberapa macam bentuk dasar geometris, seperti segi empat, persegi panjang, segitiga, kerucut, lingkaran, dan silinder. Sedangkan menurut Sri Widarwati, dkk (2000) unsur bentuk ada dua macam yaitu bentuk dua dimensi dan tiga dimensi. Bentuk dua dimensi adalah bidang datar yang dibatasi oleh garis, sedangkan bentuk tiga dimensi adalah ruang yang bervolume dibatasi oleh permukaan. “Bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang mempunyai area atau bidang dua dimensi (*shape*), apabila bidang tersebut disusun dalam suatu ruang maka terjadilah bentuk tiga dimensi atau (*form*)” (Ernawati, 2008). “Berdasarkan sifatnya bentuk juga dibedakan menjadi dua, yaitu bentuk geometris dan bentuk bebas” (Sri Widarwati, 1993). Berdasarkan jenisnya bentuk terdiri atas bentuk naturalis atau bentuk organik, bentuk geometris, bentuk dekoratif dan bentuk abstrak. Bentuk naturalis adalah bentuk yang berasal dari bentuk - bentuk alam seperti tumbuh-tumbuhan, hewan, dan bentuk-bentuk alam

lainnya. Bentuk geometris adalah bentuk yang dapat diukur dengan alat pengukur (penggaris, meteran) dan mempunyai bentuk yang teratur. Sedangkan bentuk dekoratif merupakan bentuk yang sudah dirubah dari bentuk asli melalui proses stilasi atau stilir yang masih ada ciri khas bentuk aslinya. Bentuk-bentuk ini dapat berupa ragam hias pada sulaman atau hiasan lainnya yang mana bentuknya sudah tidak seperti bentuk sebenarnya. Bentuk ini lebih banyak dipakai untuk menghias bidang atau benda tertentu. Bentuk abstrak merupakan bentuk yang tidak terikat pada bentuk apapun tetapi tetap mempertimbangkan prinsip-prinsip desain (Ernawati, 2008).

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa dalam unsur bentuk terdapat beberapa macam bentuk seperti geometris yang dapat diterapkan pada pakaian, seperti bentuk pada rok, kerah, lengan dan lain-lain.

4) Ukuran

“Setiap garis dan bentuk mempunyai ukuran yang berbeda-beda, dengan adanya ukuran panjang pendek garis dan besar kecil benda menjadi berbeda” (Sri Widarwati, 1993). Menurut Ernawati (2008) Ukuran merupakan salah satu unsur yang mempengaruhi desain pakaian ataupun benda lainnya. Ukuran dalam busana terdapat pada ukuran bagian-bagian busana, misalnya ukuran lengan, kerah, rok dan lain-lain. Jika pengaturan ukuran unsur-unsur desain dibuat yang baik, maka desain akan memperlihatkan keseimbangan.

Berdasarkan keterangan di atas, ukuran dapat digunakan untuk menentukan panjang pendeknya suatu bentuk atau

garis, seperti menentukan panjang lengan dan rok pada pakaian.

5) **Tekstur**

“Tekstur adalah sifat permukaan dari suatu garis, bidang maupun bentuk” (Widjiningsih, 1982). “Tekstur adalah sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan” (Sri Widarwati,1993). Menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982), tekstur adalah garis, bidang, dan bentuk mempunyai suatu tekstur atau sifat permukaan, selain dapat dilihat juga dapat dirasakan, misalnya sifat permukaan yang kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis, dan tembus terang.

Berdasarkan keterangan di atas dapat disimpulkan bahwa tekstur ialah suatu permukaan benda yang dapat dilihat dan dirasakan. Oleh karena itu kita bias merasakan dan melihat berbagai tekstur yang halus, kasar maupun berkilau.

6) **Value (nilai gelap terang)**

“Nilai gelap terang berhubungan dengan warna yaitu dari warna gelap sampai warna yang paling terang dan untuk sifat terang digunakan warna putih” (Arifah A, Riyanto, 2003). Menurut Widjiingsih (1982) garis atau bentuk mempunyai nilai gelap terang. Nilai gelap terang ini menyangkut bermacam-macam tingkatan atau jumlah gelap terang yang terdapat pada suatu disain. Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993) nilai gelap terang adalah suatu sifat warna yang menunjukkan apakah warna-warna itu cenderung hitam atau putih.

Berdasarkan pengertian diatas disimpulkan bahwa nilai gelap terang adalah suatu pantulan cahaya yang mengenai suatu benda sehingga dapat memunculkan warna.

7) Warna

“Warna adalah sebuah elemen disain yang sangat penting untuk pakaian” (Sri Ardiati Kamil, 1986). Menurut Widjningsih (1982) 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. Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993) Warna adalah kesan yang pertama kali ditangkap oleh mata. Dalam disain, warna difungsikan untuk membuat daya tarik tersendiri. Pemilihan kombinasi warna yang tepat akan memberi kesan yang menarik dan indah.

Menurut Sri Widarwati (1993:12) warna dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis yaitu : a) Warna primer. b) Warna sekunder. c) Warna penghubung. d) Warna asli. e) Warna panas dan warna dingin. f) Kombinasi warna, sedangkan menurut Ernawati (2008) kombinasi warna dapat dibagi menjadi enam yaitu : a) Kombinasi monokromatis atau kombinasi satu warna. b) Kombinasi analogus yaitu kombinasi warna yang berdekatan letaknya dalam lingkaran warna. c) Kombinasi warna komplementer yaitu kombinasi warna yang bertentangan letaknya dalam lingkaran warna. d) Kombinasi warna split komplementer yaitu kombinasi warna yang terletak pada semua titik yang membentuk huruf Y pada lingkaran warna. e) Kombinasi warna double komplementer yaitu kombinasi sepasang warna yang berdampingan dengan sepasang komplementernya. f) Kombinasi warna segitiga yaitu kombinasi warna yang membentuk segitiga dalam lingkaran warna. g) Kombinasi warna *monokromatis* dan kombinasi warna *analogus* di

atas disebut kombinasi warna harmonis, sedangkan kombinasi warna komplementer, *split* komplementer, *double* komplementer dan segitiga disebut juga kombinasi warna kontras.

Berdasarkan pengertian di atas warna adalah suatu objek yang memiliki daya tarik tersendiri ketika objek ditangkap langsung oleh mata. Pemilihan warna dalam berbusana sangatlah penting karna setiap warna mempunyai pengaruh yang berbeda pada setiap orang. Warna dapat berfungsi untuk menyamarkan kekurangan dan menonjolkan kelebihan bagi sipemakai.

b. Prinsip Disain

“Prinsip desain adalah suatu cara penggunaan dan pengombinasian unsur-unsur desain menurut prosedur-prosedur tertentu” (Widjiningsih, 1982). Menurut Sri Widarwati (2000) Prinsip-prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, prinsip-prinsip desain adalah suatu cara yang dilakukan dalam mengkombinasikan, menata, dan menyusun unsur-unsur busana sesuai dengan prosedur tertentu sehingga menjadi rancangan baru. Prinsip Desain terdiri dari: Keselarasan, Proporsi, Keseimbangan, Irama, Aksen, Kesatuan. Adapun prinsip disain yang terdiri dari enam prinsip yaitu :

1) Harmoni (Keselarasan)

“Keselarasan adalah kesatuan diantara macam-macam unsur walaupun berbeda tetapi membuat tiap-tiap bagian itu tetap kelihatan bersatu” (Sri Widarwati, 1993). Sedangkan menurut Widjiningsih (1982) keselarasan adalah suatu prinsip dalam seni yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pilihan dan susunan obyek serta

ide-ide. Keselarasan dapat diwujudkan dalam garis, bentuk, warna dan tekstur. Kemudian menurut Ernawati (2008) harmoni adalah prinsip desain yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek atau ide atas adanya keselarasan dan kesan kesesuaian antara bagian yang satu dengan bagian yang lain dalam suatu benda, atau antara benda yang satu dengan benda lain yang dipadukan. Menurut uraian di atas dapat disimpulkan bahwa keselarasan adalah suatu susunan objek yang diterapkan pada garis, bentuk, warna dan tekstur sehingga menimbulkan kesan kesesuaian antara bagian yang satu dengan yang lainnya.

Menurut Sri Widarwati (1993) adapun aspek-aspek dalam prinsip harmoni atau keselarasan adalah sebagai berikut: a) Keselarasan dalam garis dan bentuk. b) Keselarasan dalam tekstur. c) Keselarasan dalam warna.

2) Proporsi

“Proporsi adalah hubungan satu dengan yang lain dalam satu susunan” (Widjiningih, 1982: 13). “Proporsi adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lain yang dipadukan” (Ernawati, 2008 : 211). “Perbandingan digunakan untuk menampakkan lebih besar atau lebih kecil dan memberi kesan adanya hubungan satu dengan yang lainya yaitu busana dengan pemakainya” (Sri Widarwati, 1993: 17). “Proporsi adalah prinsip tentang hubungan antara bagian desain secara menyeluruh” (Sri Ardiati Kamil, 1986: 62). Menurut pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa proporsi adalah perbandingan pada beberapa bagian yang dipadukan agar mendapatkan keselarasan.

3) Keseimbangan (*Balance*)

Menurut Ernawati (2008) *Balance* atau keseimbangan adalah hubungan yang menyenangkan antar bagian-bagian dalam suatu desain sehingga menghasilkan susunan yang menarik. Keseimbangan ada 2 yaitu keseimbangan simetris (formal) dan keseimbangan asimetris (informal). “Apabila penggunaan unsur elemen desain seperti garis, warna, bentuk dan lain-lain dalam suatu desain dapat memberikan rasa puas atau ”sreg” dihati” (Sri Ardiati Kamil, 1986: 63). Sedangkan menurut Widjningsih (1982:15) keseimbangan dapat dibagi menjadi tiga bagian yaitu : a) Keseimbangan formal adalah keseimbangan dari obyek bagian kiri sampai kanan, tengah atau pusat desain dengan jarak yang sama. b) keseimbangan informal adalah keseimbangan dari obyek yang tidak mempunyai perhatian yang obyek bagiannya tidak sama dan diletakkan pada jarak yang berbeda dari pusat. c) Keseimbangan Abivious adalah keseimbangan dari obyek bagian kiri dan kanan tidak serupa tetapi keduanya mempunyai daya tarik yang sama.

“Suatu keseimbangan dapat terwujud apabila penggunaan unsur-unsur desain seperti garis, bentuk, warna dan yang lain dalam satu desain dapat memberi rasa puas “(Widjningsih, 1982: 15). Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa keseimbangan adalah mengelompokkan beberapa objek bentuk maupun warna dan membaginya sehingga terciptanya pusat perhatian yang sama antara kanan dan kiri.

4) Irama (*Rhythm*)

“Irama adalah suatu pergerakan pandangan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari suatu bagian ke bagian yang lain” (Sri Widarwati,1993: 17). “Irama adalah bentuk

gerakan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari bagian satu ke bagian yang lain dengan cara menggunakan asas desain yang berulang-ulang sedara teratur” (Hartatiati Sulistio, 2005: 21). Menurut Widjningsih (1982: 17) dalam seni irama dapat diartikan sebagai suatu bentuk pergerakan dalam disain tersebut berirama. Kemudian menurut Ernawati (2008 : 212) Irama dalam desain dapat dirasakan melalui mata dan dapat menimbulkan kesan gerak gemulai yang menyambung dari bagian yang satu ke bagian yang lain pada suatu benda, sehingga akan membawa pandangan mata berpindah-pindah dari suatu bagian ke bagian lainnya. Menurut pendapat Sri Widarwati,dkk (2000:17-21) ada empat macam cara untuk menghasilkan irama dalam desain busana yaitu : a) Pengulangan yaitu suatu cara untuk menghasilkan irama adalah pengulangan garis. b) Radiasi yaitu garis pada pakaian yang memancar dari pusat perhatian menghasilkan irama yang disebut radiasi. c) Peralihan ukuran yaitu pengulangan dari ukuran besar ke ukuran kecil atau sebaliknya akan menghasilkan irama yang disebut peralihan ukuran atau *radation*. d) Pertentangan yaitu pertemuan antara garis tegak lurus dan garis mendatar pada lipit-lipit atau garis hias adalah contoh pertentangan atau kontras.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dijelaskan bahwa, irama merupakan suatu kesan gerak yang dapat mengalihkan pandangan.

5) Pusat Perhatian

“Disain busana harus mempunyai suatu bagian yang disebut lebih menarik dari bagian-bagian lainnya, dan ini disebut dengan perhatian” (Sri Widarwati, 1993). Menurut

Widjningsih (1982) untuk menciptakan melalui penggunaan warna, garis, bentuk dan ukuran yang kontras serta pemberian hiasan. Sedangkan menurut Sri Ardiati Kamil (1986) suatu bagian atau elemen seperti garis, warna, nilai gelap terang dan lain-lain yang terlihat bagus. Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa, pusat perhatian adalah segala sesuatu yang menarik diantara bagian bagian lain yang diletakkan pada busana.

3. Teknik Penyajian gambar

Menurut Sri Widarwati (1993) dalam menggambar atau membuat sketsa-sketsa. Tujuan dibuat teknik penyajian gambar adalah untuk menyajikan karya desainer pada masyarakat dengan tujuan tertentu misalnya sebagai promosi dan sebagainya. Manfaat untuk mempengaruhi agar konsumen tertarik dengan desain desain yang telah dibuat. Membuat teknik penyajian gambar sangat penting hal ini dikarenakan perlunya kita memahami teknik-teknik apa saja dalam menyajikan desain sehingga konsumen tertarik dengan desain yang dibuat. Berikut beberapa teknik penyajian gambar yaitu :

a. *Design Sketching* (Menggambar Sketsa)

“*Design sketching* ialah untuk mengembangkan ide-ide dan menerapkannya pada kertas secepat mungkin. *Design sketching* adalah sama dengan menulis dengan tangan. Pada keduanya kita harus dapat mengembangkan style dengan cara kita sendiri” (Sri Ardiati Kamil, 1986:36).

Berikut cara membuat *design sketching* dalam teknik penyajian gambar :

- 1) Gambar sketsa harus jelas.
- 2) Dapat dibuat langsung di atas kertas.
- 3) Sikap tubuh memperhatikan segi yang menarik dari desain.
- 4) Semua detail bagian busana (kerah, saku, hiasan).

- 5) Pengembangan di gambar di atas kertas.
- 6) Sketsa tidak perlu dihapus.
- 7) Memilih desain yang disukai.

b. *Production Sketching* (Sketsa Produksi)

Production sketching ialah suatu sketsa yang akan digunakan untuk tujuan produksi. Karenanya, suatu *production sketching* itu, semua detail dalam *design* itu harus digambar dengan jelas, disertai dengan keterangan-keterangan lengkap” (Sri Ardiati Kamil, 1986:39). Berikut cara pembuatan *production sketching* dalam teknik penyajian gambar :

- 1) Semua detail digambar jelas dan disertai keterangan yang lengkap.
- 2) Sikap/pose depan dan belakang, proporsi sebenarnya.
- 3) Hati-hati dengan panetapan bagian-bagian busana karena berkaitan dengan busana yang akan diproduksi.
- 4) Desain belakang harus ditampilkan.
- 5) Detail hiasan yang rumit dibuat terpisah.

c. *Presentation Drawing* (Penyajian Gambar)

Presentation Drawing (Penyajian Gambar) adalah suatu sajian gambar atau koleksi yang ditujukan pada pelanggan (*buyer*). Oleh karena itu dalam penyajian gambar dan pengaturannya (*Layout*). Berikut cara membuat *presentation drawing* dalam teknik penyajian gambar :

- 1) Membuat desain dengan teliti.
- 2) Membuat *sheet* bagian belakang, digambar pada posisi tubuh atau digambar sebagian.
- 3) Diberi sedikit keterangan tentang detail pakaian.
- 4) Menempelkan contoh bahan pada *sheet*, jangan terlalu besar.

d. *Fashion illustration* (Ilustrasi desain busana)

“*Fashion illustration* adalah suatu gambar *fashion* yang dimaksud untuk tujuan promosi suatu *design*” (Sri Ardiati Kamil, 1986:44). Untuk *fashion illustration* menggunakan proporsi tubuh 9x atau 10x tinggi kepala. Dalam hal ini kaki dibuat lebih panjang dari ukuran standar.

e. *Three Dimention Drawing* (Gambar tiga dimensi)

“*Three dimention drawing* merupakan suatu sajian gambar yang menampilkan ciptaan desain busana dengan bahan sebenarnya. Dibuat dalam tiga dimensi.” (Sri Widarwati, dkk, 1996:79). Gambar ini umumnya digunakan untuk mempromosikan bahan baru dari suatu industri kecil, biasanya berupa gambar proporsi tubuh dengan menghadap ke depan, luwes dan menarik. Berikut cara membuat *three dimention drawing* dalam teknik penyajian gambar:

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

E. *Cocktail dress*

1. Deskripsi *Cocktail dress*

Cocktail dress merupakan istilah yang digunakan untuk menggambarkan sebuah gaun malam yang biasa dikenakan pada acara semi formal seperti pesta pernikahan dan pesta ulang tahun. *Cocktail dress* yang kita kenal saat ini secara garis besar telah mengalami perubahan yang cukup drastis jika dibandingkan dengan model gaun malam yang sudah ada pada masa sebelumnya dengan ukuran panjang hingga menyentuh pergelangan kaki. Ide untuk menciptakan busana sesuai konsep acara yang diselenggarakan tersebut kemudian melahirkan *cocktail dress* yang memiliki detail tidak terlalu rumit dan jauh lebih indah jika dibandingkan dengan pakaian yang dikenakan

sehari-hari. Saat ini model *cocktail dress* yang didesain tanpa lengan dengan panjang tidak lebih dari batas lutut, lebih sering dikenakan pada pesta keluarga, pesta tahun baru, pesta ulang tahun bahkan sebagian orang masih menganggapnya sebagai busana yang layak dikenakan untuk acara formal.

(<https://fitinline.com/article/read/cocktail-dress/>)

2. Pola Busana

Pola dasar adalah pola yang dibuat dengan menggunakan ukuran dan sistematika tertentu. Sedangkan yang dimaksud dengan pola busana adalah pola pengembangan dari pola dasar sesuai model yang diinginkan. Menurut Widjningsih (1994:3), pola konstruksi adalah pola yang diperhitungkan secara matematis dan digambarkan pada kertas sehingga tergambar bentuk badan muka dan belakang, rok, lengan, kerah, celana kulot, dan sebagainya yang masih dapat diubah menjadi pola yang dikehendaki. Pola konstruksi dapat dibuat untuk semua jenis bentuk badan dengan berbagai perbandingan.

Ada beberapa metode dalam pembuatan pola, diantaranya :

a. Pengambilan ukuran

Pada proses pembuatan pola terlebih dahulu harus mengambil ukuran badan. Dalam pengukuran badan harus dilakukan dengan teliti dan tepat agar pembuatan busana terlihat bagus dan sesuai dengan ukuran. Sebelum mengambil ukuran sebaiknya mengikatkan *ban veter* pada bagian dada, pinggang, dan panggul agar mendapatkan ukuran yang tepat.

Adapun ukuran-ukuran yang dibutuhkan dalam pembuatan busana (Porrie Muliawan, 2003: 78), diantaranya:

1) Ukuran Pola Badan

a) Lingkar leher

Lingkar leher diukur sekeliling batas leher dan badan dengan meletakkan jari telunjuk di lekuk leher.

- b) Panjang bahu
Panjang bahu diukur dari batas leher ke puncak lengan.
- c) Lingkar badan
Diukur sekeliling badan atas yang terbesar melalui puncak payudara, kemudian ke ketiak terus ke belakang. Letak meteran di belakang harus datar dari ketiak sampai ketiak, diukur pas dahulu kemudian ditambah 4 cm atau 4 jari.
- d) Lingkar pinggang
Lingkar pinggang diukur dari sekeliling pinggang (pas dahulu), kemudian ditambah 1 cm atau 1 jari. Tambahan ini untuk pola badan atas, tetapi untuk celana boleh kurang 1 cm.
- e) Lingkar panggul
Lingkar panggul diukur pada badan bawah yang terbesar, pas dahulu kemudian tambah 4 cm atau 4 jari. Diambil pada ketinggian dua jari di atas puncak pantat, meteran terlihat datar.
- f) Lebar muka
Lebar muka diukur pada pertengahan jarak bahu terendah ketiak dari batas lengan kanan sampai kiri.
- g) Panjang muka
Panjang muka diukur dari lekuk leher di tengah muka ke bawah sampai di bawah *ban veter* pinggang.
- h) Lebar punggung
Lebar punggung diukur pada pertengahan jarak bahu terendah dan ketiak, dari batas lengan kiri sampai batas lengan kanan.
- i) Panjang punggung

Panjang punggung diukur dari tulang leher yang menonjol di tengah belakang lurus ke bawah sampai di bawah *ban veter* pinggang.

j) Panjang sisi

Panjang sisi diukur dari batas ketiak, di mana diletakkan mistar sebagai batas, sampai di bawah *ban veter* pinggang dikurangi 2, 3, atau 4 cm, tergantung besarnya lubang lengan yang dikehendaki.

k) Tinggi dada

Tinggi dada diukur dari bawah *ban veter* pinggang tegak lurus ke atas sampai puncak payudara.

l) Lebar dada

Beberapa sistem konstruksi pola dasar wanita memerlukan ukuran ini, yaitu mengukur jarak dari puncak payudara yang satu ke puncak yang disebelahnya.

2) Ukuran Pola Lengan

a) Lingkar lubang lengan

Diukur sekeliling lubang lengan, pas dahulu lalu ditambah 4 atau 6 cm untuk konstruksi pola pada lengan.

b) Panjang lengan luar

Diukur dari bahu terendah/ puncak lengan ke bawah.

c) Tinggi kepala lengan

Diukur dari bahu terendah ke batas lengan atas yang tersebar, umumnya 12 atau 14 cm.

d) Lingkar bawah lengan

Diukur sekeliling besarnya tempat lengan berhenti pas dahulu, kemudian ditambah 2 atau 3 cm.

3) Ukuran Pola Rok

- a) Panjang rok muka
Diukur dari bawah *ban vetar* pinggang di tengah muka lurus ke bawah sampai di lantai, karena rata. Kemudian ukur beberapa panjang yang dikehendaki dikurangi dari lantai.
- b) Panjang rok sisi
Diukur sampai lantai dahulu, kemudian dikurangi dengan angka yang sama. Umumnya panjang rok sisi 1 atau 2 cm lebih panjang dari pada ukuran di tengah muka.
- c) Panjang rok belakang
Diukur pada tengah belakang dari bawah *ban vetar* ke lantai dahulu, kemudian dikurangi dengan angka yang sama, umumnya tengah belakang kurang 1 cm dari tengah depan.

b. Metode atau sistem pembuatan busana

Menurut Widjiningsih (1994: 3), metode pembuatan pola ada dua macam, yaitu:

1) Draping

“Draping adalah cara membuat pola dengan meletakkan kertas tela sedemikian rupa di atas badan seseorang atau boneka *manequin* yang akan dibuat busana dari tengah muka menuju ke sisi dengan bantuan jarum pentul” (Widjiningsih, 1994:3). Draping banyak digunakan sebelum pola konstruksi berkembang, karena draping ini memiliki beberapa keunggulan antara lain, yaitu tidak membutuhkan ukuran karena dapat langsung dibuat pada *manequin* atau badan seseorang, tidak terlalu memerlukan banyak waktu, langsung dapat membuat desain yang kita inginkan dan apabila kurang teliti dalam pembuatannya pola tetap dapat dibuat. Berdasarkan pendapat diatas dapat

disimpulkan bahwa draping adalah cara membuat pola dengan cara meletakkan kain atau kertas pola pada badan seseorang atau *manequin*.

2) Konstruksi pola

“Konstruksi pola adalah yang dibuat berdasarkan ukuran dari bagian-bagian yang diperhitungkan secara sistematis dan gambar pada kertas sehingga tergambar bentuk badan muka dan belakang, rok dan lain-lainnya.” (Widjiningsih, 1994:3). Pembuatan pola secara konstruksi pola ada berbagai sistem. Bentuk lipit kup ada yang dibahu dan pinggang seperti *J.H.C Meyneke*. Ada pola yang letak lipit kupnya disisi dan di pinggang yakni sistem Dressmaking. Letak lipit kup seluruhnya di pinggang terdapat pada sistem *B.M, Wielsma, Charmant, Danckaerts dan SOEN*. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa konstruksi pola ialah pembuatan pola pada kertas yang diperhitungkan secara sistematis.

3. Bahan Busana

Menurut (Enny Zuhni Khayati 1998:9) ada empat hal yang perlu diperhatikan dalam memilih bahan busana, yaitu:

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

4. Teknologi Busana

“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 kelebihan jahitan atau tambahan jahitan untuk menghubungkan dua bagian dari busana yang dijahit” (Nanie Asri Yuliati, 1993 : 4). Sedangkan menurut Soekarno (2000) kampuh adalah jahitan yang terdiri satu bagian atau lebih dari pakaian. Berdasarkan kedua pendapat tersebut dapat diambil kesimpulan kampuh adalah tambahan jahitan yang terdiri satu bagian atau lebih yang berfungsi untuk menghubungkan dua bagian dari dua busana yang dijahit. Kampuh terdiri dari dua macam, yaitu:

1) Kampuh Buka

Kampuh buka adalah kampuh yang kelebihan jahitannya dibuka. Agar kampuhnya rapi, dapat dirapikan dengan cara antara lain kampuh buka yang diselesaikan dengan dirompok, kampuh buka yang diselesaikan dengan dijahit tepi tirasnya, kampuh buka yang diselesaikan dengan digunting zig-zag, kampuh buka yang diselesaikan dengan tusuk balut, kampuh buka yang diselesaikan dengan tusuk feston. Menurut Sicilia Sawitri (1997) ada dua cara untuk menjahit kampuh buka yaitu sebagai berikut:

- a) Kampuh yang harus dijahit disatukan, kemudian dijahit dengan jarak jahitan sedang (tidak terlalu besar ataupun kecil) dan dijahit tepat pada garis pola.
- b) Kampuh yang sudah dijahit, dibuka dan dipress dengan seterika.

2) Kampuh Tutup

Kampuh tutup adalah kampuh yang kelebihan jahitan dari dua bagian kain tidak terbuka, melainkan dijadikan satu.

3) Kampuh Balik

Kampuh balik ini biasanya dipakai untuk menyelesaikan pakaian anak, pakaian dalam wanita, pakaian wanita dewasa yang dibuat dari bahan tembus terang.

4) Kampuh Pipih

Kampuh pipih biasa digunakan untuk pakaian bayi dan pakaian pria.

5) Kampuh Perancis

Kampuh Perancis ini berfungsi untuk menghubungkan dua bagian kain dengan satu setikan. Kampuh ini biasa digunakan untuk bahan-bahan yang tipis.

6) 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* adalah bahan yang dipergunakan untuk memberikan bentuk nampak rapi” (Sicilia Sawitri, 1997 : 21). Kegunaan *interfacing* adalah untuk memperbaiki dan memperindah bentuk-bentuk busana sehingga terlihat rapi dan indah, selain sebagai pembentukan *interfacing* berguna untuk mengeraskan bahan. *Interfacing* terbuat dari bermacam-macam bahan yang berbeda dengan konstruksi dan penyempurnaan yang berbeda pula. *Interfacing* dibagi menjadi 3 bagian berdasarkan konstruksinya, yaitu:

1) Tenunan (*woven*)

Lapisan ini memiliki tenunan yang arah seratnya memanjang dan saling mengikat. Penggunaan sebaiknya mengikuti arah serat, karena akan membentuk pakaian lebih bagus dan stabil (*Trubinais, Cufner*)

2) Bukan tenunan (*non woven*)

Lapisan ini pembuatannya dilakukan dengan cara dikempa, sehingga tidak memiliki arah serat. Interfacing yang tidak ditenun biasanya lebih keras daripada yang ditenun. (*Vliseline*, mori gula)

3) Rajutan (knit)

Lapisan ini memiliki konstruksi kain yang berbeda dengan kain tenun. Pada umumnya, elastisitas kemuluran bahan rajut lebih tinggi dari bahan tenun.

c. Teknologi *Lining*

“*Lining* adalah kain pelapis yang berfungsi sebagai pelapis busana dan penutup jahitan, sehingga busana terlihat rapi baik dari bagian luar maupun bagian dalam.” (Sicilia Sawitri, 1997 : 20). *Lining* biasanya juga disebut sebagai vuring. “*Lining* adalah pelapis untuk melapisi kain yang bahannya tipis atau kain yang terasa gatal dikulit” (M.H. Wanchik, 2000:61).

Adapun kegunaan *lining* sebagai berikut:

1. Menutup kampuh agar tampak rapi.
2. Menahan bentuk dan jatuhnya busana.
3. Pengganti underrok.
4. Agar bahan tipis tidak tembus pandang.
5. Sebagian pelapis dari bahan yang kasar atau beledu seperti bahan wool.
- 6) Untuk memberi rasa sejuk.

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

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

6) Bahannya halus (Sicilia Sawitri, 1997 : 20).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pelapis atau *lining* adalah kain pelapis yang berfungsi menutup jahita agar terlihat baik bagian luar maupun dalam.

d. Teknologi *Pressing*

Pengepresan adalah suatu metode atau cara yang dilakukan untuk mendapatkan hasil jahitan yang rapi. Ada tiga tingkatan dalam proses pengepresan yaitu sebelum memotong, selama penjahitan dan setelah pakaian selesai dijahit. Untuk mendapatkan hasil yang sempurna pada busana tailoring harus dilakukan pengepresan berulang-ulang. Cara mengepres disini adalah dengan penyetricaan. Alat-alat yang digunakan untuk melakukan pengepresan antara lain: papan pres (papan seterika), papan lengan, bantalan *tailor (Tailor's Ham)*, kain pengepres, seterika uap minimal 1100 watt, roll untuk kampuh/ *seam roll* (Sicilia Sawitri, 1997 : 70-72). Langkah-langkah pengepresan menurut M.H. Wancik (2000) yaitu sebagai berikut :

- 1) Sebelum menyetrica, perhatikan dulu jenis kain apakah tahan panas atau tidak.
- 2) Pada saat menyetrica, sebaiknya dilapisi dengan kain katun atau kertas agar tidak mengkilap atau meninggalkan bekas (belang). Untuk hasil yang lebih baik, basahilah dengan air pada bagian yang akan disetrica.
- 3) Pada saat menyetrica bagian yang cembung, masukkan bantalan kayu dibawahnya agar bagian tersebut menjadi licin menurut bentuknya. Untuk bagian yang cekung, gunakan bagian ujung setrika untuk mengepres.

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

5. Hiasan Busana

“Hiasan busana adalah bagian-bagian dalam bentuk struktur yang tujuannya untuk mempertinggi keindahan desain strukturnya.” (Chodiyah dan Wisri A Mamdy, 1982:4) Hiasan busana berfungsi untuk memperindah sehingga menambah nilai atau mutu suatu busana. Membordir merupakan salah satu teknik menghias kain yang dikerjakan menggunakan mesin jahit atau mesin bordir. Menurut Hery Suhersono (2004:7), bordir sebagai salah satu kerajinan ragam hias (untuk aksesoris berbagai busana) yang menitik beratkan pada keindahan dan komposisi warna benang pada medium berbagai kain dengan alat bantu seperangkat mesin jahit (mesin jahit bordir) atau mesin jahit bordir computer.

Pada dasarnya, membordir dengan mesin jahit dan membordir dengan mesin bordir computer hasilnya akan berbeda. Membordir dengan mesin jahit akan menghasilkan berbagai macam tusuk bordir., sedangkan membordir dengan mesin bordir komputer, tusuk bordirnya sangat terbatas. Sehingga dalam membordir dengan mesin jahit biasa akan dapat mengembangkan berbagai jenis bordir yang hasilnya tidak kalah bagus dengan mesin bordir komputer. Terdapat dua tusuk dasar dalam membordir yaitu tusuk suji cair (seti kan biasa) dan tusuk lompat. Dengan dua tusuk dasar tersebut akan bisa dikembangkan berbagai macam jenis bordir. Terdapat beberapa macam jenis bordir, antara lain: bordir suji cair, bordir lompat pendek, bordir lompat panjang dan variasinya, bordir granit, bordir sasak, bordir aplikasi, bordir biji ketimun, bordir imitasi permadani, bordir benang rangkap tujuh, bordir inggris, bordir richelie dan variasinya, bordir terawang dan variasinya.

F. Pergelaran Busana

1. Pengertian Pergelaran Busana

“Peragaan busana pada umumnya ialah untuk mendapatkan penonton bersama-sama dengan tujuan untuk memberi hiburan atau entertainment” (Sri Ardiati Kamil, 1986:91) 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.

2. Tujuan Pergelaran Busana

Adapun tujuan dari sebuah peragaan busana adalah bertujuan untuk:

- a. Mempromosikan suatu kreasi dari perancangan mode ataupun produk terbaru dari perusahaan tekstil, kosmetik, aksesoris, serta garmen.
- b. Mengumpulkan dana bagi badan sosial seperti panti jompo, panti asuhan, pembangunan rumah sakit, rumah ibadah serta sumbangan bagi korban bencana alam.
- c. Sebagai hiburan/secara selingan dari suatu pesta atau pertemuan, misalnya ulang tahun suatu perusahaan/organisasi, resepsi, arisan, dan seminar.

Tujuan pergelaran busana yaitu sebagai promosi agar menarik perhatian masyarakat. Penyelenggaraan pergelaran busana merupakan sarana guna mencapai tujuan pendidikan.

3. Tata Panggung

Panggung *fashion show* atau *catwalk* adalah suatu tempat yang menjadi pusat perhatian atau alternatif yang biasa digunakan pada saat pameran berlangsung dengan cara berjalan di atasnya. ukuran panggung bervariasi baik di dalam ukuran maupun tinggi ketika memutuskan pada jenis panggung yang digunakan, perencana pertunjukkan harus memperhatikan dua point yaitu :

- 1) Waktu bagi model untuk masuk ke area pertunjukkan dari ruang ganti hingga pergantian tempat.

- 2) Tinggi, ukuran dan bentuk yang berkaitan dengan ruang dan visibilitas penonton.

“Panggung merupakan suatu ruang yang secara mendasar merupakan sarana penentu dalam mencapai tujuan dari sebuah pagelaran. Jenis dan tempat pagelaran merupakan salah satu hal penting” (Soegeng Toekiyo, 1990: 24).

4. *Lighting* dan *Sound*

Lighting atau tata cahaya yaitu unsur atau tata artistik yang paling penting dalam pertunjukan busana, seorang penata cahaya perlu mempelajari pengetahuan dasar dan penguasaan tata cahaya, pengetahuan dasar tersebut selanjutnya dapat diterapkan dan dikembangkan dalam penataan cahaya untuk kepentingan artistik dalam panggung. Menurut Murgiyanto (1993:82) Fungsi dari cahaya dapat digolongkan menjadi dua yaitu:

- 1) *Lighting* sebagai penerangan yaitu fungsi *lighting* yang hanya sebatas untuk menerangi panggung beserta unsur-unsurnya agar terlihat saat pagelaran
- 2) *Lighting* sebagai pencahayaan yaitu berfungsi sebagai unsur artistik saat pagelaran yang bermanfaat untuk membentuk dan mendukung suasana sesuai tuntutan tema pagelaran.

Dalam tata cahaya ada beberapa unsur penting yang harus diperhatikan antara lain:

- 1) Tersedianya peralatan dan perlengkapan yang cukup lampu, kabel, *holder*, dan beberapa peralatan yang berhubungan dengan *lighting* dan listrik.
- 2) Tata letak dan titik fokus. Tata letak yaitu penempatan lampu sedangkan titik fokus adalah area jatuhnya cahaya, penempatan lampu dalam pagelaran di atas dan di area depan panggung sehingga titik fokus tepat berada di daerah panggung.

Keseimbangan warna yaitu keserasian panggung warna cahaya yang dibutuhkan.

5. Tahapan Pergelaran

Penyelenggaraan busana biasanya diselenggarakan oleh seorang atau instansi tertentu dengan menampilkan busana yang dikenakan oleh prajawati atau prajawan. Dalam pergelaran busana dibentuk satu organisasi. Organisasi dapat diartikan secara statis dan dinamis. “Dalam arti statis, organisasi merupakan wadah sedangkan dalam arti dinamis, organisasi dipandang sebagai suatu sistem atau kegiatan yang dilekukan oleh pemimpin untuk merumuskan tujuan, mengadakan pembagian kerja kedalam unit-unit dan melimpahkan wewenang dan tanggung jawab kepada masing-masing orang yang akan menjadi bawahannya” (Ibnu Syamsi, 1998). Kepanitiaan dibentuk dari mahasiswa yang mengikuti pergelaran tersebut. Fungsi panitia adalah memberikan saran atau keputusan untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi antar bagian.

Penyelenggara pergelaran busana meliputi tahap persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Persiapan yang dilakukan adalah menentukan tema. Tema global dalam pergelaran kali ini adalah *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.

Menurut Sri Adriati Kamil (1996) Panitia gelar busana terdiri dari ketua panitia, wakil ketua, sekretaris dan humas, bendahara, announcer, perlengkapan, penanggung jawab prajawati dan tata rias. Tahap persiapan dimulai dari pembentukan sebuah panitia agar sebuah pergelaran dapat berjalan dengan baik. Adapun tugasnya antara lain:

- a. Ketua panitia yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap jalannya keseluruhan penyelenggaraan pergelaran busana.

- b. Wakil ketua yaitu orang yang membantu ketua dari penyelenggaraan pergeleran busana.
- c. Sekretaris dan humas yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap segala bentuk undangan, surat menyurat, dan segala yang berhubungan dengan masyarakat.
- d. Bendahara yaitu orang yang berfungsi membuat anggaran biaya serta membukukan pengeluaran dan pemasukan uang yang berhubungan dengan pergeleran busana.
- e. *Anauncer* yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap kelancaran pergeleran busana. Biasanya menerangkan sebagai *Master of ceremony*.
- f. Penanggung jawab peragawati dan ruang rias yaitu orang yang mengurus segala hal yang berhubungan dengan peragawati.
- g. Penanggung jawab ruangan yaitu orang yang mengurus segala keperluan teknis penyelenggaraan pergeleran busana seperti tata lampu, tata suara, dokumentasi dan lain-lain

Dalam penyelenggaraan pergeleran diperlukan tahap persiapan sebelum pergeleran busana dilaksanakan yaitu :

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

Pergeleran memiliki fungsi baik secara langsung maupun tidak langsung. Manfaat secara langsung adalah sarana untuk berkreasi diri. Sedangkan manfaat tidak langsung adalah dapat mengembagkan dan menambah kehalusan budi pekerti. Fungsi pergeleran secara umum yaitu :

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

c. 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). 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.

d. Menentukan Tema

Penentuan tema didasarkan pada jenis peristiwa yang terjadi. Karena tema adalah sumber ide dasar pokok pertunjukan, maka setidaknya sebelum mengadakan pertunjukan, perlu adanya analisa latar belakang pada peristiwa yang terjadi, Tema harus sesuai dengan sumber ide yang akan ditampilkan pada pertunjukan. Persyaratan tema yang dapat diangkat:

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

Tema yang diangkat pada pertunjukan busana 2019 ini adalah “*Tromgine*” yang merupakan singkatan dari “*The role of*

millennial generation natural environment” atau yang memiliki arti peran generasi milenial dalam lingkungan alam.

e. Menentukan Anggaran

Dalam penyelenggaraan pertunjukan busana sumber dana dapat diperoleh dari sponsor. Sponsor adalah dana dukungan dari beberapa pihak antara lain, yaitu:

1) Program Sponsor

Pertunjukan busana dengan program sponsor adalah pertunjukan busana yang dilakukan dengan pihak penyelenggara dan bekerja sama dengan pihak sponsor yang telah mensponsori acara yang diselenggarakan. Keuntungan dari program sponsor adalah mendapatkan dukungan berupa materi maupun barang untuk berpartisipasi dalam acara. Kekurangan dari program sponsor ini yaitu terlibat kerjasama dengan pihak lain yang mempunyai ikatan berbisnis dengan acara.

2) Program Non Sponsor

Penyelenggaraan pertunjukan busana dilaksanakan oleh pihak penyelenggara sedikit tanpa kerja sama dengan pihak lain. Kelebihannya adalah pihak penyelenggara dapat menentukan segala sesuatunya dengan bebas. Sedangkan kekurangan dari program non sponsor ini yaitu tidak adanya dana bantuan dari luar yang mendukung suatu acara.

Hal hal yang harus diperhatikan pada penyelenggaraan pertunjukan busana program sponsor menurut Sri Ardiati Kamil (1986):

- 1) Harus ada surat kesepakatan atau surat kontrak yang mengatur perjanjian kerjasama antara pihak penyelenggara dengan pihak sponsor.

- 2) Nama-nama sponsor dicantumkan pada ruang sponsor (pamflet, spanduk, cocard, dan booklet) sesuai dengan kontraprestasi yang sudah disepakati.

Sumber dana pada Proyek Akhir 2019 dengan tema “*Tromgine*” ini berasal dari program non sponsor dan sponsor. Program non sponsor yaitu berasal dari dana iuran pada mahasiswa, sedangkan program sponsor berasal dari pihak sponsor.

f. Membuat proposal

Proposal merupakan pedoman kerja atau acuan dalam pelaksanaan kegiatan yang direncanakan. Proposal berfungsi untuk memberikan informasi mendetail tentang suatu kegiatan ketika mengajukan dana untuk pelaksanaan kegiatan. Bentuk isi proposal terdiri dari :

- 1) Nama kegiatan, yang dimaksud adalah judul atau nama apa yang dipakai dalam pergelaran
- 2) Latar belakang, yaitu dasar apa yang dipergunakan sehingga program pergelaran tersebut dapat terlaksana
- 3) Dasar pemikiran, yaitu memuat hal-hal surat-surat keputusan atau program yang akan dipakai sebagai dasar acuan dalam kegiatan
- 4) Pelaksanaan, yaitu memuat waktu kapan akan dilaksanakan hari, tanggal, waktu, dan tempat
- 5) Pelaksana, yaitu memuat susunan kepanitiaan
- 6) Anggaran, yang memuat rencana anggaran yang akan digunakan selama pergelaran berlangsung
- 7) Acara, yaitu memuat susunan acara yang akan ditampilkan
- 8) Lain-lain, dapat diisi dengan surat-surat yang akan mendukung pelaksanaan

- 9) Penutup, berisi kata penutupan dari proposal tersebut. Di akhir proposal dibubuhi tanda tangan kedua panitia dan instansi

g. Menyusun acara pertunjukan

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

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

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

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

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

- 1) Keindahan dan Kerapian tempat
- 2) Kenyamanan dan keamanan, baik untuk peserta, panitia maupun penonton
- 3) Nilai artistic yang tinggi

h. Evaluasi

Evaluasi bertujuan untuk menilai gelar busana secara keseluruhan, sehingga ada perbaikan untuk acara selanjutnya. Menurut (Sri Ardiati Kamil 1996). Evaluasi merupakan cara untuk membuktikan keberhasilan atau kegagalan dari rencana pelaksanaan kegiatan. Pengertian evaluasi sering digunakan untuk menunjukkan tahap siklus pengelolaan kegiatan mencakupi :

- 1) Evaluasi pada tahap perencanaan. Pada tahap perencanaan, evaluasi sering digunakan untuk memilih dan menentukan skala prioritas dari berbagai alternatif dan kemungkinan cara mencapai tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya.
- 2) Evaluasi pada tahap pelaksanaan. Pada tahap pelaksanaan, evaluasi digunakan untuk menentukan tingkat kemajuan pelaksanaan kegiatan dibandingkan dengan rencana yang telah dirumuskan sebelumnya
- 3) Evaluasi pada tahap pasca pelaksanaan. Evaluasi ini diarahkan untuk melihat apakah pencapaian kegiatan mampu mengatasi masalah pembangunan yang ingin dipecahkan. Evaluasi dilakukan setelah kegiatan berakhir.

i. Pembuatan Laporan Pertanggung Jawaban

Laporan penanggung jawaban 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 penanggung jawaban berguna sebagai bahan evaluasi terhadap seluruh proses kegiatan dan hasil-hasil yang dicapai dari kegiatan tersebut.